



Szenario: Hinter feindlichen Linien

Anzahl Spieler

3 (2 vs 1)

Rassen

Orks & Menschen gegen Nachtelfen

Spezialmarker

Menschen und Orks Aussenposten, 3 allgemeine Einheiten-Plättchen

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut.

Die allgemeine Einheiten-Plättchen werden auf die Felder

A (Nahkampf-Einheit), B (Fernkampf-Einheit) und C (Flug-Einheit) gelegt.

Alle Siegpunkte-Karten werden aus den Erfahrungskarten-Decks aussortiert.

Die Nachtelfen beginnen mit 5 Gold und 5 Holz.

Start-Einheiten

Die Nachtelfen starten mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in ihrer Stadt.

Die Menschen und Orks starten mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in ihrer Stadt.

Spezielle Regeln

- Die Aussenposten werden als Städte der Menschen und Orks angesehen.
- Die leeren Bereiche auf dem Spielplan, können mit jeder Einheit ganz normal passiert werden.
- *Menschen und Orks*: Während der Ertragsphase wird, von beiden, der Ertragswürfel gewürfelt.
 - Bei einer 1 bekommt die jeweilige Partei eine Nahkampf-Einheit auf dem Feld mit dem A.
 - Bei einer 2 bekommt die jeweilige Partei eine Fernkampf-Einheit auf dem Feld mit dem B.
 - Bei einer 3 bekommt die jeweilige Partei eine Flug-Einheit auf dem Feld mit dem C.
- *Menschen und Orks*: Diese haben keine Einsatz- und Ertrags-Phase.
- *Menschen und Orks*: Ihre Einheiten sind von Anfang an auf der höchsten Stufe.
- *Nachtelfen*: Spielen nach den normalen Regeln.

Siegbedingungen

Nachtelfen:

Die Vorposten der Menschen und Orks zerstören oder 1 komplette Runde, ohne angrenzende Feinde, auf dem Elfen-Tor mit min. einer Einheit stehen.
(Das Feld zwischen den Feldern mit A, B und C)

Orks und Untote:

Die Stadt der Nachtelfen zerstören oder zusammen 12 Siegpunkte erreichen.

