



Szenario: Ankunft der Verstärkung

Geschichte

Die Orkhorde und die Geißel der Untoten kämpften um die Kontrolle der strategisch wichtigsten Gebiete mit den Ertrag reichsten Ressourcen. Keinem der beiden Völker war es jedoch möglich ihre Herrschaft zu sichern. Nach langem Kampf haben beide Seiten nach Verstärkung gesucht. Dies führte dazu, dass die Orkhorde eine Allianz mit den Menschen eingingen und die Untoten konnten die Nachtelfen davon überzeugen an ihrer Seite zu kämpfen. Die Verstärkung ist nun eingetroffen und der Kampf beginnt von Neuem...

Anzahl Spieler

4 (2 vs. 2)

Rassen

Alle (Orks und Menschen gegen Nachtelfen und Untote)

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Jeder Spieler beginnt mit 3 Holz und 3 Gold.

Start-Einheiten

Jeder Spieler startet mit 3 Nahkampf-Einheiten und 3 Arbeitern in seiner Stadt.

Spezielle Regeln

Städte mit Siegpunkten:

- Jeder Spieler, der ein Stadt-Feld besetzt hat erhält pro Siegpunkt auf diesem Feld einen beliebigen Rohstoff (Holz oder Gold).
- Ein Spieler besitzt eine Stadt wenn er dort mindestens eine Bodeneinheit (Nahkampf- oder Fernkampf-Einheit) stationiert hat. Arbeiter können eine Stadt nicht besetzen.
- Flugeinheiten können kein Stadtfeld besetzen, jedoch dort hinziehen und gegnerische Einheiten angreifen.
- Es kann nur ein Spieler eine Stadt besetzen. Sobald zwei (gegnerische) Spieler auf einem Stadtfeld stehen, müssen sie in der Bewegungsphase solange kämpfen, bis sich ein Spieler zurückzieht oder von der Stadt vernichtet wurde. Wenn zwei verbündete Spieler in einer Stadt sind, erhält nur einer die Rohstoffe. Rohstoffe dürfen nicht geteilt werden.
- Jede besetzte Stadt kann in einem Zug jeweils nur einen Rohstoff-Typ produzieren. Besitzt ein Spieler zwei Städte, so kann jede Stadt einen Rohstoff-Typ produzieren (also z.B. eine Stadt Holz, die andere Gold)
- Die Völker erhalten für ihre eigene Stadt keinen Rohstoff-Bonus in der Ertragsphase. Erobert allerdings ein gegnerischer Spieler die Heimat-Basis eines anderen Spielers, so gilt der Rohstoff-Bonus ebenfalls dort.
- Eroberte, neutrale Städte gelten nicht als Außenposten.



Ankunft der Verstärkung

Seefelder (leere Felder)

- Die 3 leeren Felder des Spielbretts stellen Seen dar. Der größte See besteht aus 5 Feldern
- See-Felder können nur durch Flugeinheiten überquert werden
- Flugeinheiten können ihren Zug „auf“ dem See beenden
- Flugeinheiten dürfen das Spielbrett nicht verlassen. Flugeinheiten dürfen Bodeneinheiten von den Seen her unterstützen, jedoch nicht von einem Feld außerhalb des Spielbretts.

Nicht erschöpfbare Rohstoffe:

- Die Goldminen und Wälder, die direkt an den Stadtfeldern der Völker angrenzen können nicht ausgebeutet werden.
- Eine Ausnahme von dieser Regel ist das Waldgebiet an der Orkstadt, welches an die Goldmine grenzt. Dieses Gebiet kann ausgebeutet werden.
- Es können maximal 2 Arbeiter pro Ressourcen-Feld aufgebaut werden. Wird eine drei gewürfelt, erhält der Spieler keinen Rohstoff.

Optionale Regel (allerdings empfohlen)

- Die Siegpunkt-Karten in den Karten der Völker sollte entfernt werden, da diese keinerlei Bedeutung haben.
- Die Karte „Geschwindigkeit“ erlaubt jeder Einheit und Arbeiter eine zusätzliche Bewegung von einem Feld (statt wie im Basisspiel 2). Flugeinheiten und Arbeiter dürfen somit maximal 3 Felder weit ziehen, Nahkampfeinheiten 2 Felder.
- Der Sieger eines Kampfes darf keine zusätzliche Karte ziehen.

Siegbedingungen

- Vernichten, Vernichten, Vernichten – Siegpunkte sind für Weicheier. Das Spiel kann nur durch Vernichtung der gegnerischen Allianz gewonnen werden.

