



## Szenario: Der Dämon

### Anzahl Spieler

4 (1 vs 1 vs 2)

### Rassen

Alle (Orks gegen Untote gegen Menschen und Nachtelfen)

### Geschichte:

Die Orks und die Untoten haben die vollkommene Waffe gefunden, einen sehr mächtigen Dämonen. Aber der Dämon ist von den Nachtelfen in ein Gefängnis gebannt worden (siehe Feld mit dem „A“). So versuchen nun die Orks und die Untoten den Dämon, jeder für sich, zu beanspruchen und ihn zu befreien. Die Nachtelfen haben die Menschen um Hilfe gebeten damit dies nicht geschieht.

### Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so wie auf dem Bild aufgebaut. Jeder Spieler beginnt mit 5 Holz und 5 Gold.

Auf dem Feld mit dem „A“ wird ein Käfig-Plättchen gelegt.

Alle Siegpunkt-Karten aus allen Stapel heraus suchen und diese auf einen speziellen Stapel (alle auf den gleichen Stapel) legen.

### Start-Einheiten

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

### Spezielle Regeln

- Die Ressourcen-Felder die der Ork- und Menschen-Stadt am nächsten sind können nicht ausgebeutet werden, ausserdem können die beiden Rassen auch nur dort Rohstoffe abbauen.
- Nach jeder Runde zieht der Nachtelfen-Spieler eine Karte vom Spezial-Stapel und legt die Karte zur Seite.
- Die Orks und Untoten dürfen sich nach jeder Runde eine Karte vom Erfahrungskarten-Stapel nehmen.
- Die Zugreihenfolge der Spieler ist:
  1. Runde: Untote, Menschen, Orks, Nachtelfen
  2. Runde: Menschen, Orks, Nachtelfen, Untote
  3. Runde: und so weiter und so weiter

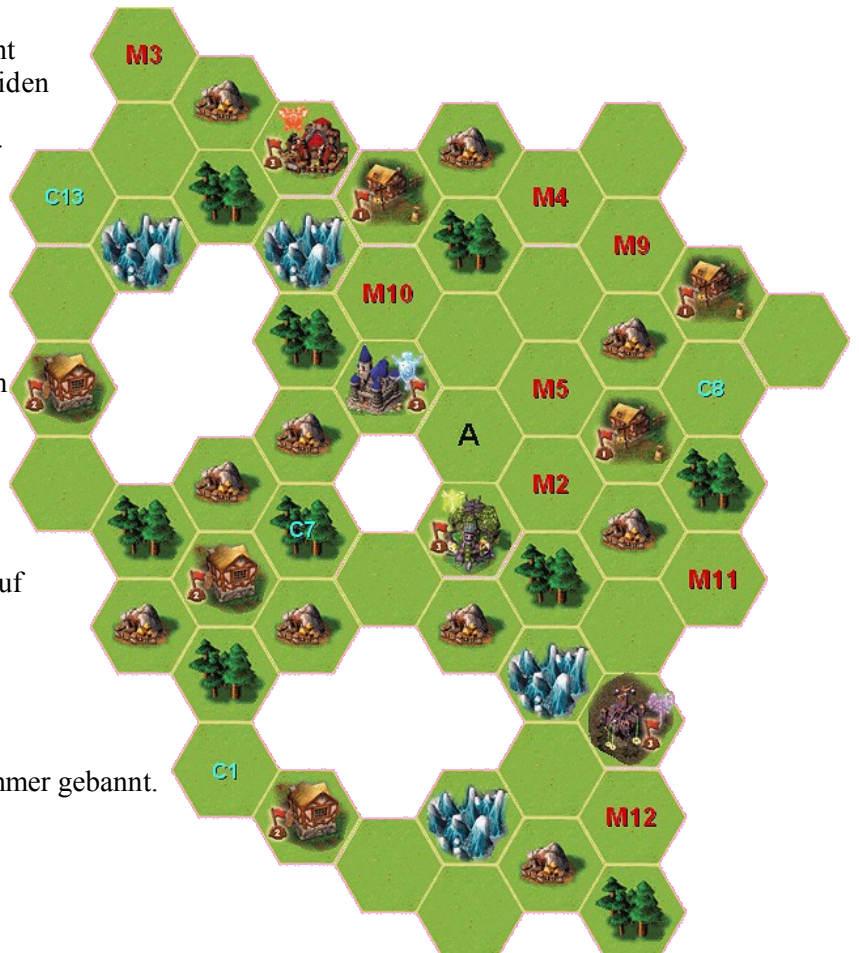
### Siegbedingungen

*Orks oder Untote:*

Eine Einheit am Ende einer Bewegungs-Phase auf dem Feld „A“ stehen haben, um den Dämon zu befreien.

*Nachtelfen und Menschen:*

Wenn der Nachtelfen-Spieler die letzte Karte vom Spezial-Stapel nimmt, ist der Dämon für immer gebannt.



Original von Jacob Larsen

Layout & Übersetzung von Woody ([www.EarlEye.de](http://www.EarlEye.de))