



## Szenario: Instabiles Gold

### Anzahl Spieler

4 (2 vs 2)

### Rassen

Alle (Orks und Untote gegen Menschen und Nachtelfen)

### Geschichte:

Ein großes und sehr reiches Land ist das Ziel dieser Schlacht. Das Land ist sehr reich an Goldvorkommen, aber das Gelände ist sehr weich und instabil, dies ist sehr gefährlich für die Arbeiter. Wenn jemand dieses Land beherrschen kann, wird er es zu unermesslichen Reichtum bringen.

### Spielvorbereitung

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

### Start-Einheiten

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

### Spezielle Regeln

Goldminen können nicht ausgebeutet werden.

Das Gelände in diesem Land ist sehr weich und instabil. Jedes mal wenn eine „3“ gewürfelt wird, kommt es in der Mine zu einem Einsturz, alle Arbeiter in dieser Mine sterben. Sobald dies geschieht wird ein Ausgebeutet-Plättchen auf die Mine gelegt. Die Mine kann wieder benutzt werden, in dem ein Spieler einen Arbeiter eine komplette Ertrags-Runde darauf stehen lässt, wenn dies geschehen ist kann das Ausgebeutet-Plättchen wieder entfernt werden und die Mine wieder zur Rohstoffgewinnung genutzt werden.

### Siegbedingungen

Es gibt 2 Möglichkeiten zu gewinnen:

- 20 Siegpunkte erringen (mindestens 7 pro Spieler).
- Jeder Spieler im Team muss 20 Gold und 5 Einheiten am Ende der Bewegungs-Phase haben.



Original von Riccardo Coletta  
(riccardo\_coletta@yahoo.it)