

Die Informanten

Siegesbedingungen

Der erste Spieler, der 5 Siegespunkte erlangt, gewinnt das Spiel. Alle anderen Ergebnisse sind ein Unentschieden.

Vorbereitung des Schlachtfelds

Dieses Szenario ist für einen Spieltisch von 48 x 36 Zoll vorgesehen.

Das Spielfeld wird in der Mitte wie auf der Skizze geteilt, und die Informanten (Marker oder Figuren) entsprechend aufgestellt.

Jeder Informant hat einen Wert von 1,2 oder 3.

Die Spieler stellen 6 angereicherte Geländestücke auf, wie nachfolgend beschrieben, ein Würfelwurf entscheidet wer mit dem Aufstellen der Gländestücke beginnt.

Jeder Spieler stellt eines mit seinem Element angereichertes Geländestück in seine eigene Spielfeldhälfte. Jeder Spieler stellt eines mit dem Element seine sGegners angereichertes Geländestück in seine eigene Spielfeldhälfte.

Jeder Spieler stellt eines mit seinem Element angereichertes Geländestück in die gegnerische Spielfeldhälfte.

Alle Geländestücke müssen:

- * mindestens 3 Zoll von den Spielfeldrändern entfernt sein
- * mindestens 3 Zoll von den Aufstellungszonen entfernt sein
- * mindestens 3 Zoll von den Informanten entfernt sein
- * mindetens 3 Zoll von anderen angereicherten Geländestücken entfernt sein

Aufstellung

Beide Spieler stellen Ihre Miniaturen in Ihren Aufstellungszonen auf, die eine Grösse von 6 x 11 Zoll haben.

Die Spieler stellen abwechselnd alle Miniaturen einer Karte in Ihrer Aufstellungszone auf

Der Spieler mit den meisten Truppenkarten beginnt mit der Aufstellung. Sollten beide Spieler gleich viele Karten besitzen, fängt der mit dem höheren Geist Wert an.

Sollte auch dieser gleich sein, entscheidet ein Würfelwurf.

Speziale Regeln

Einen Informanten befragen:

Informanten gelten als Miniaturen der Grösse 2. Es ist nicht möglich sie anzugreifen oder in irgendeiner Form Schaden zuzufügen.

Ein Informant kann nur am Ende eines Zuges befragt werden, bevor Siegespunkte berechnet werden.

Um einen Informanten zu befragen, muss eine Miniatur in "Lauerstellung" sich in Basekontakt mit dem Informanten befinden.

Sollten sich mehrere Figuren in Basekontakt mit dem Informanten befinden, können nur die in Lauerstellung den Informanten befragen. Sollten 2 spieler gleichzeitig ein und den selben Informanten befragen wollen, antwortet er keinem. Sprich: Keiner bekommt Siegespunkte.

Ein Informant kann nur einmal befragt werden, danach sucht er das Weite und der Marker wird vom Spieltisch entfernt.

Einen Informanten zu befragen, gibt folgende Siegespunkte für den jeweiligen Spieler:

- 1 Siegespunkt für einen Informanten mit Wert 1
- 2 Siegespunkt für einen Informanten mit Wert 2
- 3 Siegespunkt für einen Informanten mit Wert 3

