

Die Straße der Kälte

Siegbedingungen

Am Ende jeder Runde werden Siegpunkte ermittelt:

- 1 Punkt für jede Miniatur, die das Spielfeld mit eigenen Gütern verlassen hat
- 3 Punkte für jede Miniatur, die das Spielfeld mit Gütern des Gegners verlassen hat

Die Spieler können beispielsweise verschiedenfarbige Glassteine verwenden, um zu markieren, wem die Güter gehören, die eine Miniatur bei sich trägt.

Der erste Spieler, der am Ende einer Runde 9 Siegpunkte oder mehr erreicht, gewinnt das Spiel.

Wenn kein Spieler 9 Siegpunkte erreicht, bevor das Spiel zu Ende ist, oder wenn beide Spieler zeitgleich 9 Siegpunkte erreichen, oder wenn eine Kriegshorde vollständig ausgelöscht wird, endet das Spiel unentschieden.

Es ist nicht möglich, ein Unentschieden zu erzwingen, indem man mit seiner letzten Miniatur das Spielfeld verlässt.

Es können maximal 11 Siegpunkte erreicht werden.

Spielaufbau

1.) Das Szenario sollte auf einem Spieltisch mit 36 Zoll Breite und 48 Zoll Länge gespielt werden (120cm x 90 cm).

2.) Zunächst werden die Spielfeldhälften bestimmt und die Lastkarren platziert. Das Spielfeld wird dazu entlang der Mitte geteilt und danach werden in beiden Hälften je 2 Karten platziert, die die Lastkarren der Karawane darstellen. Jede Karte muss 5 Zoll von der Mittellinie und 13 Zoll vom Spielfeldrand entfernt platziert werden (vgl. Grafik).

3.) Im Anschluss müssen die Spieler mindestens 8 Geländeelemente entsprechend den folgenden Regeln platzieren:

- Jedes Geländeelement muss 3 Zoll Abstand zur Tischkante, anderen Geländeelementen und Missionszielen einhalten.

- Die Spieler platzieren die Geländestücke abwechselnd. Zu Beginn werfen sie einen W6, der Spieler mit dem höheren Würfelwurf beginnt.

4.) Ein weiterer Würfelwurf entscheidet im Anschluss, welcher Spieler sich eine Spielfeldseite aussuchen darf (das höhere Ergebnis gewinnt und wählt).

5.) Zuletzt platzieren die Spieler die Marker für ihre alchemistischen Komponenten auf dem Spielfeld:

- Die Marker müssen in einem Geländeelement platziert werden und mindestens 5 Zoll von anderen Komponenten entfernt liegen.

- Jeder Spieler platziert zwei Komponenten in der eigenen Spielfeldhälfte und 2 in der gegnerischen. Es wird abwechselnd platziert, der Spieler, der den Wurf um die Wahl der Spielfeldseite verloren hat, beginnt.

Aufstellung

Vor der Aufstellung teilen die Spieler ihre Kriegshorden in zwei Hälften, die jeweils die gleiche Anzahl Miniaturen haben sollten. Die Gruppen werden nacheinander platziert, Miniaturen mit der Fähigkeit verstohlen können entweder als Teil einer Gruppe aufgestellt werden, oder gemäß ihrer Fähigkeit.

Beide Spieler stellen zunächst die Miniaturen ihrer ersten Gruppe auf, der Spieler mit den meisten Miniaturen beginnt (bei einem Gleichstand entscheidet der Gewinner einer vergleichende Geistprobe wer beginnt). Danach wird abwechselnd aufgestellt. Die erste Gruppe wird in Kontakt mit den eigenen Lastkarren aufgestellt, muss dabei aber einen Abstand von 5 Zoll zur Mittellinie einhalten.

Im Anschluss stellen die Spieler abwechselnd die Miniaturen ihrer zweiten Gruppe auf, erneut beginnt der Spieler mit mehr Miniaturen (vergleichende Geistprobe bei Gleichstand). Die Miniaturen dieser Gruppe müssen mindestens 10 Zoll Abstand zu den Lastkarren des Spielers und 5 Zoll Abstand zur Mittellinie einhalten.

Dann werden die Miniaturen mit der "verstohlen" Fähigkeit aufgestellt. Diese können überall auf den Spieltisch platziert sein, solange sie mindestens 5 " von der Mittellinie entfernt sind.

Sonderregeln

Die Lastkarren:

Die Fahrzeuge der Karawanen zählen als Geländestücke der Größe 3.

Die Transportgüter:

Eine Miniatur, die sich in Sockelkontakt mit einem befreundeten oder feindlichen Lastkarren befindet, kann für 1 AP Transportgüter an sich nehmen. Jede Miniatur kann nur eine Ladung Güter bei sich tragen.

Eine Miniatur, die getötet wird, oder deren Gesundheitszustand sich von schwer verletzt (gelb) nach kritisch verletzt (rot) verschlechtert, lässt ihre Güter sofort fallen. Um ihre Position zu markieren, platziert der Spieler, dem die Miniatur gehört (hat), einen Marker in Basekontakt.

Güter, die auf dem Boden liegen, können aufgehoben werden, ohne Aktionspunkte auszugeben.

Mit Gütern fliehen:

Eine Miniatur mit Gütern im Gepäck, kann das Spielfeld über eine der Längsseiten verlassen (die 36 Zoll langen Seiten)

