

Die Truhen

Siegesbedingungen

Der erste Spieler, welcher 7 Siegpunkte am Ende einer Spielrunde erreicht hat gewinnt das Spiel. Wenn beide Spieler 7 oder mehr Siegpunkte in ein und derselben Spielrunde erreichen endet das Spiel in einem unentschieden.

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt einer der Spieler keine Miniaturen mehr im Spiel hat endet das Spiel ebenfalls in einem unentschieden.

Vorbereitung des Schlachtfelds

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

Die Spieler müssen mindestens 8 Geländestücke nach den folgenden Vorgaben aufstellen:

- Jedes Geländestück muss mindestens 3 Zoll von jeder Tischkante, Missionsmarkern (Baumstümpfe) und jedem anderen Geländestück platziert werden
- Die Spieler stellen abwechselnd je ein Geländestück auf. Ein Würfelwurf entscheidet darüber wer anfangen darf.

Die Spieler teilen das Spielfeld anschließend wie folgt auf:

Der Tisch wird der Länge nach halbiert.

Die Aufstellungszonen befinden sich jeweils 13 Zoll von der Mittellinie entfernt.

Die Spieler platzieren nun 3 Marker: Den ersten genau in der Spielfeldmitte, die anderen beiden jeweils 12 Zoll vom ersten Marker entfernt auf der Mittellinie. Diese Marker stellen die Baumstümpfe dar, welche je eine Truhe beinhalten.

Danach würfeln die Spieler erneut um die Wahl der Aufstellungszonen.

Anschließend platziert jeder Spieler je 4 (insgesamt also 8) Marker, welche Alchemistische Komponenten des Elements des jeweiligen Spielers darstellen, nach den folgenden Vorgaben:

- Jeder Marker muss in einem Geländestück platziert werden
- Jeder Marker muss mindestens 5 Zoll von jedem anderen Marker, der Alchemistische Komponenten darstellt, entfernt platziert werden
- Jeder Spieler platziert 2 Marker in seiner eigenen und 2 in der gegnerischen Spielfeldhälfte. Die Spieler wechseln sich beim platzieren der Marker ab, beginnend mit dem Spieler, der den Wurf zur Wahl der Aufstellungszone verloren hat.
- Alle Marker MÜSSEN platziert werden.

Aufstellung

Beide 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.

Wenn alle Miniaturen aufgestellt wurden, weisen die Spieler den Truhen zufällig eine der folgenden Zahlen zu: 5, 6 und 7

Speziale Regeln

Das Schloss einer Truhe knacken:

Jede Truhe wird zu Beginn des Spieles von niemandem kontrolliert und gilt als neutral.

Jeder Spieler kann mit einer Miniatur, welche sich im Umkreis von 1 Zoll um eine Truhe befindet, für IAP versuchen das Schloss dieser Truhe zu knacken und sie zu öffnen. Keine Miniatur darf mehrere Versuche direkt hintereinander unternehmen um die Truhe zu knacken (Sie darf also nicht 2 AP in derselben Spielrunde direkt hintereinander ausgeben und so zweimal versuchen das Schloss zu knacken.) Keine Miniatur darf in der ersten Runde versuchen ein Schloss zu knacken.

Der Spieler, dessen Miniatur zuletzt versucht hat das Schloss einer Truhe zu knacken gilt am Ende einer Spielrunde als Besitzer dieser Truhe.

Eine Truhe öffnen:

Jede Truhe hat einen Wert zugewiesen bekommen, der angibt wie oft man versuchen muss deren Schloss zu knacken bevor sie sich öffnen lässt.

Jedes mal wenn eine Miniatur versucht das Schloss einer Truhe zu knacken sinkt dieser Wert um einen Punkt.

Ist dieser Wert bei 0 angelangt gilt die Truhe als geöffnet.

Wenn eine Truhe einmal geöffnet wurde, kann niemand mehr versuchen das Schloss der Truhe zu knacken.

Vorsicht Falle:

Wenn der Wert einer Truhe 0 erreicht, werden so viele weiße Würfel geworfen, wie der Startwert der Truhe war (also 5, 6 oder 7). Alle Miniaturen im Umkreis von 1 Zoll zu der gerade geöffneten Truhe erhalten für jeden Streitkolben (6), der erwürfelt wurde, 1 SAD.

Siegpunkte sammeln:

Am Ende einer Spielrunde erhält jeder Spieler eine Anzahl Siegpunkte, welche von der Zahl der von ihm kontrollierten Truhen abhängt:

- 1 für jede noch verschlossene Kiste die er kontrolliert
- 2 für jede geöffnete Kiste die er kontrolliert

Diese Punkte werden von Spielrunde zu Spielrunde aufaddiert.

