

Schnappt die Beute

Der Kampf am heutigen Morgen war äußerst aufreibend und heftig. Keine Seite konnte einen entscheidenden Sieg erringen und so mussten sich beide Seiten erst einmal völlig erschöpft zurückziehen, um sich zu sammeln. Aber mit der kläglichen Beute will sich keiner zufrieden geben und so entbrennt die Schlacht von neuem...

Vorbereitung:

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Das Gelände wird genau wie auf der Skizze aufgebaut. Wichtig ist, dass beide Gebäude möglichst gleich groß sind. Sind nicht genügend Häuser vorhanden, nehmt 2 gleich große Geländestücke wie z.B. Kornfelder o.ä.



AUFSTELLUNG & SPIELBEGINN:

Bestimmt wie üblich den Startspieler. Die Einheiten werden beginnend mit dem Startspieler immer abwechselnd und vollständig innerhalb von L zur eigenen Spielfeldkante platziert. Hierbei werden von einem Spieler als erstes Einheiten mit Fernkampfwaffen aufgestellt. Als nächstes folgen alle berittenen Einheiten und schließlich die Infanterieeinheiten.

Der Startspieler beginnt das Spiel. Er hat in seinem ersten Spielzug maximal 6 SAGA Würfel zur Verfügung. Seine übrigen SAGA-Würfel werden für den ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt. Der Startspieler darf in seinem ersten Spielzug KEINE SAGA Sonderfähigkeiten einsetzen, jedoch wie üblich SAGA Würfel auf ihnen platzieren.

Der zweite Spieler wirft vor Spielbeginn 3 SAGA Würfel und darf diese auf seinem Schlachtplan platzieren

SPIELDAUER:

Das Spiel dauert sechs Spielrunden.

SONDERREGELN

Die Häuser können nicht betreten werden und zählen als unpassierbares hohes Gelände

Wenn im Verlauf des Spieles eine gegnerische Einheit am Ende einer Bewegungsaktivierung mit mindestens einem Modell das gegnerische Haus berührt, bekommt diese Einheit einen Beutemarker. Eine Einheit kann auf diese Weise auch mehrere Beutemarker pro Spielzug sammeln, bekommt hierfür wie gewöhnlich Ermüdung durch Mehrfachaktivierungen.

Jede Einheit kann so viele Beutemarker tragen, wie sie Modelle hat (ignoriere Charisma). Verliert die Einheit im Spielverlauf Modelle, werden überzählige Beutemarker aus dem Spiel entfernt. Verliert eine Einheit

einen Nahkampf werden ihre Beutemarker aus dem Spiel entfernt.

Die Bewegungsreichweite einer Einheit mit Beutemarker wird auf K reduziert.

SIEGESBEDINGUNGEN:

Jeder Beutemarker ist einen Siegespunkt wert. Der Spieler mit den meisten Beutemarkern gewinnt das Spiel. Haben beide gleich viele oder gar keine, endet das Spiel unentschieden.

