

4SCHLACHT UM MEHRHOOG:

Nach einem ungewöhnlich milden Winter sammeln sich in diesem Jahr die Kriegerstämme unerwartet früh für ihre Plünderungs- und Eroberungsfeldzüge. Doch nun holt Väterchen Frost zu einem Nachschlag aus; Die Temperaturen sinken schlagartig und heftiger Schneefall setzt ein. Umgehend werden Kundschafter entsendet um einen schützenden Ort zu finden, an dem man bis zum endgültigen Frühlingsanfang ausharren kann. Hierbei rückt das beschauliche Dörfchen Mehrhoog ins Augenmerk zweier verfeindeter Kriegerstämme...

Bei der „Schlacht um Mehrhoog“ handelt es sich um ein Mehrspieler-Szenario, das auch mit acht oder mehr Teilnehmern gespielt werden kann. Bereits mit vier oder sechs Teilnehmern funktioniert es sehr gut. Neben der Teilnehmerzahl sind auch ein ausreichend großes Spielfeld (siehe unten) und entsprechendes Gelände erforderlich sowie ein Spielleiter von Vorteil.

AUFBAU:

Die Gesamt-Spielfeldgröße ist abhängig von der Teilnehmerzahl. Für jeweils zwei Teilnehmer empfiehlt sich eine Spielfeldgröße von 90cm Breite und 1,20m Tiefe. Bei acht Spielern ergibt sich daraus ein 3,60m X 1,2m großes Gesamt-Spielfeld.

Bei der Geländeplatzierung ist es entscheidend, das Spielfeld für beide Seiten nicht gleich fair zu gestalten. Die Wahl der Spielfeldseite soll für eine Teilnehmergruppe ganz bewusst einen Vorteil bringen. Beispielsweise könnte auf der einen Spielfeldseite ein hinderlicher Fluss verlaufen.

Nachdem das Gelände platziert ist, wird pro Teilnehmer ein Missionsziel in Form eines Beutemarkers (Kiste, Sack, Fass oder ähnliches) und ein weiteres benötigt. Die Anzahl der Missionsziele entspricht also der Teilnehmerzahl plus eins!

Alle Missionsziele werden dann wie folgt platziert. Zunächst wird ausgewürfelt, welche Teilnehmergruppe das erste Missionsziel platzieren darf.

Danach werden die Missionsziele in einem **M** breiten Korridor abgelegt. Dieser Korridor geht quer über das gesamte Spielfeld. Er beginnt auf der Spielfeldmitte und reicht **M** weit auf die Spielfeldseite mit dem günstigeren Gelände. Alle Missionsziele müssen hierbei weiter als **M** zueinander platziert werden und dürfen sich innerhalb von Geländestücken oder Gebäuden befinden.



AUFSTELLUNG:

Beide Oberbefehlshaber (siehe nachfolgende Sonderregeln) schreiben im Geheimen auf, was ihnen wichtiger ist: Die Wahl der Spielfeldseite oder die Wahl, wer den ersten Spielzug hat und somit das Spiel beginnt. Sollten beide Oberbefehlshaber die gleiche Wahl treffen entscheidet eine Partie Armdrücken.

Der Oberbefehlshaber, der die Seite ausgewählt hat, benennt nun einen seiner Mitstreiter (sich eingeschlossen). Dieser wählt einen der 90cm breiten Spielfeldabschnitte (Frontabschnitte) für seine SAGA-Armee aus und platziert seine Modelle innerhalb von **L** zu seiner Spielfeldkante. Seine gesamte Armee muss auf dem ausgewählten Frontabschnitt platziert werden.

Nun benennen beide Oberbefehlshaber abwechselnd weitere Mitstreiter, die auf dieselbe Weise ihre Armeen platzieren. Hierbei dürfen mehrere Mitstreiter denselben Frontabschnitt für ihre Aufstellung auswählen.

Nachdem alle Armeen aufgestellt sind, entscheidet der Oberbefehlshaber, der die Wahl des ersten Spielzugs gewonnen hat, welche Teilnehmergruppe ersten Spielzug hat. Den Mitstreitern der anderen Teilnehmergruppe stehen jeweils drei SAGA-Würfel zur Verfügung.

SPIELDAUER:

Das Spiel dauert sechs Spielrunden.

SONDERREGELN:

Für dieses Mehrspieler-Szenario bietet sich ein Spielleiter an, der den Geländeaufbau übernimmt, die Kommandophasen überwacht und dafür sorgt, dass der Spielfluss nicht auf der Strecke bleibt. Speziell hierfür kann auch ein Zeitlimit pro Spielzug helfen.

Jede Teilnehmergruppe wählt aus ihren Reihen einen Oberbefehlshaber. Dieser sollte neben gutem Aussehen und Charisma möglichst viel von Taktik und Motivation verstehen. Denn er hat das letzte Wort in allen Taktikfragen und leitet die Kommandophase.

Kommandophase:

- Zu Beginn jeder Spielrunde noch vor der jeweiligen Befehlsphase, halten beide Teilnehmergruppen einen maximal 10 minütigen und getrennten Kriegsrat ab. Hierbei bespricht der Oberbefehlshaber mit seinen Mitstreitern die Taktik für den kommenden Spielzug.
- Während des Kriegsrates entscheiden die Oberbefehlshaber wie viele Kommandopunkte sie in der kommenden Spielrunde einsetzen wollen. Für das gesamte Spiel stehen jeweils nur einmal „1“, „2“, „3“, „4“, „5“ und „6“ Punkte zur Verfügung. Die verwendete Anzahl an Kommandopunkten für die kommende Spielrunde wird dann auf dem Kommandoplan abgestrichen.
- Hat sich der Oberbefehlshaber für eine Anzahl an Kommandopunkten entschieden, gibt er diese nun auf seinem Kommandoplan für Fähigkeiten aus. Dies funktioniert genau wie eine SAGA-Befehlsphase.
- Nachdem beide Teilnehmergruppen ihren Kriegsrat beendet haben, kommen sie wieder zusammen. Die Teilnehmergruppe, welche als letztes ihren Kriegsrat beendet hatte, muss nun eine Kommandofähigkeit ausspielen. Danach spielen beide Teilnehmergruppen abwechselnd jeweils eine Kommandofähigkeit aus, bis keine Kommandofähigkeiten mehr übrig sind und die eigentliche Spielrunde mit der ersten Befehlsphase beginnt.





SIEGESBEDINGUNGEN:

Nach 6 Spielrunden ermitteln beide Teilnehmergruppen ihre Siegespunkte für Missionsziele und erfüllte Nebenaufträge. Die Teilnehmergruppe mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Bei Punktegleichstand ist es ein Unentschieden.

Missionsziele:

- Jeder Beutemarker stellt ein Missionsziel dar. Er kann nicht aufgenommen und bewegt werden.
- Ein Mitstreiter einer Spielergruppe kontrolliert ein Missionsziel, wenn sich mindestens ein eigenes Modell im direkten Kontakt mit dem Beutemarker befindet und kein gegnerisches Modell im Umkreis von **K** zum Beutemarker ist. Sind diese Bedingungen erfüllt, erhält seine Teilnehmergruppe **3 Siegespunkte**.
- Ein kontrolliertes Missionsziel kann von einem Mitstreiter freiwillig durch z.B. eine Bewegungsaktivierung oder auch unfreiwillig durch eine SAGA-Fähigkeit wie z.B. *Verhöhnern* der Waliser wieder aufgegeben werden.
- Wird die kontrollierende Einheit eines Missionsziels angegriffen und nicht vollständig ausgelöscht, muss sich immer der Angreifer zurückziehen, ganz egal wer den Nahkampf gewonnen hat.
- Ein Missionsziel gilt als umkämpft, wenn sich mindestens je ein Modell einer Teilnehmergruppen in direktem Kontakt mit einem Missionsziel befindet und sich ein Modell der anderen Teilnehmergruppe innerhalb von **K** zum Missionsziel befindet. Sind diese Bedingungen erfüllt erhalten beide Teilnehmergruppen **1 Siegespunkt**.

Geheime Nebenaufträge:

Vor Beginn der Aufstellung würfelt jeder Mitstreiter heimlich auf der folgenden Tabelle einen Nebenauftrag aus (auch die eigenen Mitstreiter dürfen hiervon nichts erfahren) und notiert die Nummer als späteren Nachweis auf einem Zettel.

Jeder erfüllte Nebenauftrag bringt dem jeweiligen Mitstreiter und seiner Teilnehmergruppe **3 Siegespunkte** zum Ende des Spiels ein.

<p>1. BIS AUF DEN LETZTEN MANN</p> <p>Schalte drei gegnerische Krieger- oder Bauereinheiten vollständig aus.</p>	<p>4. HELDEN DER SCHLACHT</p> <p>Vernichte mit einer deiner Einheiten eine gegnerische Veteranen-Einheit, die aus mindestens 6 Modellen besteht.</p>
<p>2. STRAHLENDES VORBILD</p> <p>Kontrolliere zum Ende des Spiels mit deinem Kriegsherrn ein Missionsziel.</p>	<p>5. DURCHBRUCH</p> <p>Eine deiner Infanterie Einheiten oder zwei Kavallerie-Einheiten, die zu Beginn des Spiels aufgestellt wurden, müssen die lange Spielfeldkante des Gegners erreichen.</p>
<p>3. BLUTSFEHDE</p> <p>Schalte einen gegnerischen Kriegsherrn in einem Nahkampf aus, an dem dein Kriegsherr beteiligt ist.</p>	<p>6. DIE ANDERWELT WARTET</p> <p>Dein Kriegsherr wird in einem glorreichen Nahkampf gegen einen feindlichen Kriegsherrn oder gegen eine feindliche Veteraneneinheit im getötet.</p>

KOMMANDOSCHLACHTPLAN

Kommandopunkte (streiche die benutzte Anzahl für die jeweilige Spielrunde ab)

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Kommandofähigkeiten (jede Fähigkeit kann pro Kommandophase nur einmal aktiviert werden)

AUSRUHEN	1 Kommandopunkt
Entferne eine Anzahl an Ermüdungsmarken, die der Anzahl an Mitstreitern deiner Teilnehmergruppe entspricht. Pro Einheit kann maximal eine Ermüdungsmarke entfernt werden.	
TODESANGST	1 Kommandopunkt
Verteile eine Anzahl an Ermüdungsmarken, die der Anzahl an Mitstreitern deiner Teilnehmergruppe entspricht. Pro Einheit darf maximal eine Ermüdungsmarke vergeben werden.	
WIDERSTAND	2 Kommandopunkte
Verbiete eine vom Gegner ausgespielte Kommandofähigkeit. Ausnahme: Die Kommandofähigkeit <i>Widerstand</i> kann nicht mit <i>Widerstand</i> verboten werden.	
NACHHUT	1 Kommandopunkt
Bringe pro Mitstreiter der eigenen Teilnehmergruppe $\frac{1}{2}$ Punkt (aufrunden) an regelkonformen SAGA-Einheiten als Reserve-Einheiten von einer beliebigen Spielfeldkante ins Spiel. Hierbei handelt es sich um bereits ausgeschaltete oder bewusst zu Beginn des Spiels zurückgehaltene Modelle. Platziere die Einheiten innerhalb von SK vom Spielfeldrand und außerhalb von M von allen gegnerischen Modellen. Das Platziere zählt nicht als Aktivierung.	
GÜNSTLINGE DES SCHICKSALS	1 Kommandopunkt
Erhalte für den kommenden Spielzug pro Mitstreiter der eigenen Teilnehmergruppe zwei Wiederholungswürfel. Hiermit können beliebige W6 einschließlich SAGA-Würfel einmal neu geworfen werden.	
SCHNELLER VORSTOSS	1 Kommandopunkt
Bewege maximal eine Anzahl an unterschiedlichen Einheiten, die der Anzahl der Mitstreiter der eigenen Teilnehmergruppe entspricht M weit. Mit dieser Bewegung dürfen keine Nahkämpfe eingeleitet oder Fernkampfwaffen eingesetzt werden. Die Bewegung muss außerhalb von M von allen gegnerischen Modellen und außerhalb von schwierigem Gelände enden. Alle normalen Bewegungseinschränkungen kommen zur Anwendung.	