

1 Kampf der Kriegsherren

Ein Schlachtfeld und zwei Kriegsherren, die darauf brennen, ihren Streit mit gekreuzten Klingen beizulegen. Rivalität, Gier oder Rache – die Gründe für das Zerwürfnis liegen im Dunkeln. Aber wen kümmert das? SAGAs werden von den Siegern geschrieben ...

AUFBAU

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Das Gelände wird gemäß der zu Beginn dieses Kapitels beschriebenen Regeln aufgebaut.

SPIELDAUER

Siehe Siegesbedingungen.

AUFSTELLUNG

Die Spieler würfeln aus, wer mit der Aufstellung beginnt (im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem beeindruckenderen Bart). Der Gewinner platziert seinen Kriegsherrn maximal \mathbb{L} von dem langen Spielfeldrand seiner Wahl entfernt. Dann platziert sein Gegner seinen Kriegsherrn und daraufhin alle seine Bauern maximal \mathbb{L} vom gegenüberliegenden Spielfeldrand entfernt.

Nun stellt der erste Spieler alle seine Bauern und dann alle seine Krieger maximal \mathbb{L} von seinem Spielfeldrand entfernt auf. Als nächstes platziert sein Gegenspieler alle seine Krieger und dann alle seine Veteranen, auch dieses Mal nicht weiter als \mathbb{L} von seinem Spielfeldrand entfernt.

Abschließend stellt der erste Spieler alle seine Veteranen auf, auch diese maximal \mathbb{L} von seinem eigenen Spielfeldrand entfernt.

Beide Spieler werfen einen W6, und der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt das Spiel.

SIEGESBEDINGUNGEN

Es gewinnt derjenige Spieler, der den gegnerischen Kriegsherrn tötet. Wenn beide Kriegsherren gleichzeitig sterben (was in einem Nahkampf passieren kann), endet das Spiel unentschieden. Wenn nach sechs Spielrunden immer noch beide Kriegsherren leben, ermittelt ihr die Siegespunkte beider Spieler (wie zu Beginn dieses Kapitels beschrieben). Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von Siegespunkten gesammelt haben, endet das Spiel unentschieden.

2 Schlacht um die Furt

Zwischen den verfeindeten Armeen erstreckt sich ein Fluss. Kämpfe um die Kontrolle von Furten oder Brücken spielen eine wichtige Rolle in den SAGAs der Wikingerzeit.

Heute findet diese Tradition ihre Fortsetzung, und der Fluss wird sich vom Blut der Gefallenen rot färben.

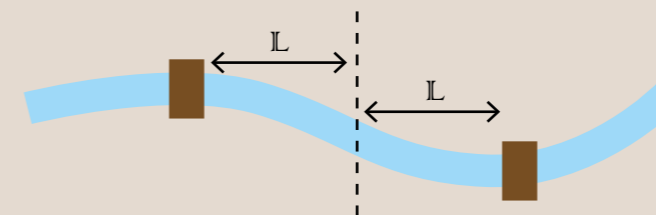
AUFBAU

In der Mitte des Spielfeldes verläuft ein Fluss von einem der kurzen Spielfeldränder zum anderen. Der Fluss sollte zwischen \mathbb{K} und \mathbb{M} breit sein.

Rechts von der Mitte des Flusses befindet sich in einer Entfernung von \mathbb{L} eine Furt oder eine Brücke, zwischen \mathbb{K} und \mathbb{M} breit.

Links von der Mitte des Flusses befindet sich in einer Entfernung von \mathbb{L} eine Furt oder eine Brücke, zwischen \mathbb{K} und \mathbb{M} breit.

Der Fluss gilt als unpassierbares Gelände, mit Ausnahme der Furten/Brücken, die als offenes Gelände zählen. Siehe hierzu die folgende Skizze:



Das restliche Gelände wird folgendermaßen aufgestellt. Beide Spieler werfen einen W6. Der Gewinner darf als erstes ein einzelnes Geländestück in seiner Spielfeldhälfte platzieren. Danach ist der andere Spieler an der Reihe. Beachte, dass kein Geländestück innerhalb von \mathbb{K} zum Fluss oder den Furten/Brücken platziert werden darf. Wenn Geländestücke aufgrund dieser Einschränkungen nicht platziert werden können, werden sie abgelegt und nicht aufgestellt.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert sieben Spielrunden.

SIEGESBEDINGUNGEN

Am Ende des Spiels ermitteln beide Spieler die Anzahl ihrer Siegespunkte. Anders als in den meisten Szenarien erhalten die Spieler keine Siegespunkte für das Töten gegnerischer Modelle, sondern für eigene Modelle, die sich bei Spielende auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses befinden.

Jedes Modell, das Teil einer Einheit von mindestens drei Modellen ist und sich auf der anderen Seite des Flusses befindet (also in der gegnerischen Spielfeldhälfte), bringt seinem Spieler Siegespunkte ein. Hierbei kommt das auf Seite 67 beschriebene Wertungssystem zum Einsatz – jeder Veteran ist einen Siegespunkt wert, je zwei Krieger einen Siegespunkt usw.

AUFSTELLUNG

Die Spieler würfeln aus, wer sich einen der langen Spielfeldränder aussuchen darf (im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem beeindruckenderen Bart). Der Gewinner entscheidet sich für einen der langen Spielfeldränder und stellt mindestens die Hälfte seiner Miniaturen (in vollständigen Einheiten) nicht weiter als \mathbb{L} von diesem Spielfeldrand entfernt auf.

Sein Gegner platziert daraufhin seine gesamte Armee nicht weiter als \mathbb{L} vom gegenüberliegenden Spielfeldrand entfernt.

Abschließend stellt der erste Spieler den Rest seiner Armee maximal \mathbb{L} von seinem Spielfeldrand entfernt auf.

Beide Spieler werfen einen W6, und der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt das Spiel.

3 Heiliger Boden

Die Kriegsherren stehen auf geheiligtem Boden. Was es auch kosten mag, der heutige Tag wird eine Demonstration der Stärke, und der Sieger wird herrschen.

AUFBAU

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Platziere einen Hügel im Zentrum des Spielfeldes (der nicht breiter und länger als **L** ist).

Nun wählt jeder Spieler ein Geländestück (aber kein Gebäude) aus der Liste auf Seite 66 und platziert es in einer Entfernung zwischen **L** und 2 x **L** von einem der langen Spielfeldränder (jeder Spieler wählt einen anderen langen Spielfeldrand). Das Geländestück muss sich vollständig in dem Bereich zwischen **L** und 2 x **L** vom Spielfeldrand befinden.

In diesem Szenario werden keine weiteren Geländestücke aufgestellt.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert acht Spielrunden.

AUFSTELLUNG

Die Spieler würfeln aus, wer mit der Aufstellung beginnt (im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem beeindruckenderen Bart). Der Gewinner wählt einen der langen Spielfeldränder und platziert eine seiner Einheiten nicht weiter als **M** von diesem Spielfeldrand entfernt.

Dann platziert sein Gegenspieler eine Einheit nicht weiter als **M** vom gegenüberliegenden Spielfeldrand entfernt. Nun wechseln sich die Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten ab, bis beide ihre gesamten Armeen auf dem Spielfeld platziert haben.

Es beginnt derjenige Spieler, der die Aufstellung seiner Armee als Erstes abgeschlossen hat.

SIEGESBEDINGUNGEN

Ab der zweiten Spielrunde ermitteln die Spieler folgendermaßen ihr Siegespunkte: Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Spielzug abgeschlossen hat, ermittelt sein Gegner die Anzahl der Siegespunkte, die er in diesem Spielzug erhält. Der Spieler erhält Siegespunkte für alle seine Modelle, die sich in/auf einem der drei zu Beginn platzierten Geländestücke befinden (gemäß des auf Seite 67 beschriebenen Wertungssystems - dein Kriegsherr ist also drei Siegespunkte wert, jeder Veteran einen Siegespunkt, je zwei Krieger einen Siegespunkt usw.). Wenn sich also zum Beispiel am Ende des Spielzugs deines Gegners in dem ersten Geländestück zwei deiner Krieger, in dem zweiten Geländestück vier deiner Bauern und ein Veteran und in dem dritten Geländestück keine deiner Modelle aufhalten, erhältst du vier Siegespunkte (1+2+1=4).

Kein Spieler kann in einem einzelnen Spielzug mehr als acht Siegespunkte für ein einzelnes Geländestück erhalten (also beträgt die maximale Anzahl von Siegespunkten, die ein Spieler pro Spielzug erhalten kann, 24 - acht für jedes Geländestück).

Die Spieler ermitteln in jedem gegnerischen Spielzug ihre Siegespunkte, und alle diese Siegespunkte werden addiert (notiere sie dir am Ende jedes Spielzugs).

Am Ende der achten Spielrunde gewinnt derjenige Spieler mit den meisten Siegespunkten das Spiel.

4 Die Herausforderung

Blanker Stahl wird auf die Probe gestellt. Die Kriegsherren liefern sich ein Duell auf Leben und Tod. Ihre Gefolgsleute kämpfen verbissen um den Ausgang der Schlacht.

AUFBAU

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Das Gelände wird gemäß der zu Beginn dieses Kapitels beschriebenen Regeln aufgebaut, mit der Ausnahme, dass kein Geländestück innerhalb von **M** um den Mittelpunkt des Spielfeldes platziert werden darf. Jedes Geländestück, das in der Spielfeldmitte platziert werden sollte, wird nicht aufgestellt.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert sechs Spielrunden oder bis die Siegesbedingungen erfüllt sind.

AUFSTELLUNG

Die Spieler würfeln aus, wer mit der Aufstellung beginnt (im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit dem beeindruckenderen Bart). Der Gewinner platziert seinen Kriegsherrn genau im Zentrum des Spielfeldes, dann platziert sein Gegner den eigenen Kriegsherrn innerhalb von **K** um den gegnerischen Kriegsherrn.

Nun werfen beide Spieler einen weiteren W6, und der Gewinner wählt einen der langen Spielfeldränder aus (im Falle eines Unentschiedens gewinnt auch hier der Spieler mit dem beeindruckenderen Bart). Er stellt eine seiner Einheiten nicht weiter als **M** von diesem Spielfeldrand entfernt auf.

Sein Gegner erhält den gegenüberliegenden Spielfeldrand und platziert ebenfalls eine seiner Einheiten nicht weiter als **M** von diesem Spielfeldrand entfernt. Nun wechseln sich die Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten ab, bis beide ihre gesamten Armeen auf dem Spielfeld platziert haben.

Es beginnt derjenige Spieler, der die Aufstellung seiner Armee als erstes abgeschlossen hat.

SONDERREGELN

In diesem Szenario sterben die Kriegsherren nicht und können somit auf keine Art und Weise als Verlust vom Spielfeld entfernt werden. Jedes Mal, wenn der Kriegsherr sterben würde, bringt dies dem gegnerischen Spieler einen Siegespunkt ein. Erleidet ein Kriegsherr, in einem Nahkampf oder Fernkampf, mehr als einen nicht verhinderten Treffer, erhält der gegnerische Spieler für **jeden** dieser Treffer einen Siegespunkt. Alle Sonderregeln der Kriegsherren kommen normal zum Einsatz. Insbesondere *Zähigkeit* ist in diesem Szenario sehr hilfreich, dass heißt für ignorierte Treffer oder solche für die befreundete Modelle entfernt werden erhält man keine Siegespunkte.

Solange ein Spieler gleich viele oder mehr Siegespunkte als sein Gegner besitzt, darf er den gegnerischen Kriegsherrn ausschließlich mit seinem eigenen Kriegsherrn angreifen und beschießen. Wenn eine Einheit durch eine Bewegungsaktivierung dazu gezwungen wäre den gegnerischen Kriegsherrn anzugreifen, verfällt ihre Bewegungsaktivierung. Solange ein Spieler weniger Siegespunkte als sein Gegner besitzt, darf er den gegnerischen Kriegsherrn mit allen seinen Einheiten angreifen und beschießen.

SIEGESBEDINGUNGEN

Hat ein Spieler am Ende eines gegnerischen Spielzugs wenigstens 10 Siegespunkte mehr als sein Gegner, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt (wenn am Ende von Darrens Spielzug, Andy 20 Siegespunkte hat und Darren lediglich 10, gewinnt Andy).

Nach sechs Spielrunden gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten das Spiel. Haben beide Spieler gleich viele Siegespunkte endet das Spiel Unentschieden, es sei denn, beide Spieler haben keinerlei Siegespunkte erzielt. In einem solchen Fall haben es beide Spieler verdient, als Verlierer bezeichnet zu werden!

5 Heimatland

Eine Armee nähert sich einer feindlichen Siedlung. Heute Abend wird sie in der Halle ihrer Gegner speisen und aus ihren Schädeln trinken, bedient von trauernden Witwen.
Oder auch nicht.

AUFBAU

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Der Verteidiger platziert drei Gebäude (eines davon darf ein großes Gebäude sein) in einer Entfernung zwischen **M** und **L** von einem der langen Spielfeldränder, mindestens **L** von den kurzen Rändern des Spielfeldes entfernt. Die Gebäude müssen mindestens **M** voneinander entfernt sein.

Danach darf der Angreifer bis zu zwei weitere Geländestücke aufstellen (siehe die Tabelle auf Seite 66). Der Angreifer darf jedoch keine Gebäude auswählen. Diese Geländestücke müssen mindestens **L** von allen Gebäuden und mindestens **K** von allen Spielfeldrändern entfernt sein.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert sechs Spielrunden oder bis der Kriegsherr des Angreifers getötet wird.

SONDERREGELN

In diesem Szenario verteidigt einer der Spieler sein Dorf, und der andere Spieler agiert als Angreifer. Jeder Spieler schreibt (nicht sichtbar für den anderen Spieler) auf, wie viele Punkte er seiner Meinung nach für die Verteidigung der Siedlung benötigt (zwischen zwei und sechs). Dann legen beide Spieler ihren Einsatz offen. Derjenige Spieler, der das Dorf mit den wenigsten Punkten zu verteidigen bereit ist, wird der Verteidiger, sein Gegenspieler der Angreifer. Wenn beide Spieler die gleiche Punktzahl eingesetzt haben, werfen die Spieler einen W6, und der Sieger übernimmt die Rolle des Verteidigers.

Der Verteidiger darf in diesem Szenario nur die Anzahl von Punkten einsetzen, die er aufgeschrieben hat. Wenn er seine Armee bereits vorbereitet hat, muss er gegebenenfalls Modelle entfernen, um ihre Größe anzupassen. Der Angreifer spielt mit seiner normalen 6-Punkte-Armee.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn der Kriegsherr des Angreifers stirbt, endet das Spiel sofort mit einem Sieg für den Verteidiger.

Wenn sich am Ende der sechsten Spielrunde mindestens ein Modell der verteidigenden Armee in einem beliebigen Gebäude aufhält, gewinnt der Verteidiger das Spiel. Überlebt der Kriegsherr des Angreifers das Spiel und besetzt der Verteidiger am Ende des Spiels keines der Gebäude, gewinnt der Angreifer das Spiel.

6 Die Eskorte

Eine Eskorte begleitet einen Tross wertvoller Güter durch feindliches Gebiet. Die Aussicht auf Beute und einen guten Kampf lockt eine rivalisierende Armee auf das Schlachtfeld.

AUFBAU

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll.

Das Gelände wird gemäß der zu Beginn dieses Kapitels beschriebenen Regeln aufgebaut.

SPIELDAUER

Das Spiel endet, wenn entweder zwei Einheiten des Trosses das Spielfeld verlassen haben oder wenn alle Einheiten des Trosses zerstört wurden.

AUFSTELLUNG

Der Spieler der eskortierenden Armee beginnt mit der Aufstellung aller seiner Modelle (inklusive der Modelle, die den Tross darstellen). Er wählt einen der langen Spielfeldränder aus und stellt die Modelle nicht weiter als **L** von ihr entfernt auf.

Dann stellt sein Gegner alle seine Modelle nicht weiter als **L** vom gegenüberliegenden langen Spielfeldrand entfernt auf.

Der eskortierende Spieler beginnt das Spiel.

SONDERREGELN

In diesem Szenario eskortiert einer der Spieler einen Tross über das Spielfeld, während der andere Spieler diesen angreift. Jeder Spieler schreibt (nicht sichtbar für den anderen Spieler) auf, wie viele Punkte er seiner Meinung nach für die Verteidigung des Trosses benötigt (zwischen zwei und sechs). Dann legen beide Spieler ihren Einsatz offen. Derjenige Spieler, der den Tross mit den wenigsten Punkten zu verteidigen bereit ist, wird der Verteidiger, sein Gegenspieler der Angreifer. Der Verteidiger darf in diesem Szenario nur die Anzahl von Punkten einsetzen, die er aufgeschrieben hat. Wenn beide Spieler die gleiche Punktzahl eingesetzt haben, werfen die Spieler einen W6, und der Sieger übernimmt die Rolle des Verteidigers.

Du benötigst drei Einheiten, welche den Tross darstellen: Ochsenkarren, Schafherden, Gruppen von Zivilisten, Bierfässer oder andere Dinge, die es zu beschützen lohnt. Jede dieser Einheiten sollte auf einem einzelnen Base stehen, das mindestens 4 x 4 cm und höchstens 5 x 10 cm groß ist.

Jedes dieser Bases zählt als eigene Einheit und generiert zu Beginn der Befehlsphase einen SAGA-Würfel. Der Spieler aktiviert sie wie eine Einheit Veteranen mit einer Erschöpfungsgrenze von 4. Die Einheiten des Trosses haben eine Rüstung von 5 im Nahkampf und eine Rüstung von 6 gegen Beschuss. Sie ignorieren den ersten nicht verhinderten Treffer in jedem Fernkampf und Nahkampf, ganz so wie es auch ein Kriegsherr mit seiner Sonderregel *Zähigkeit* zu tun vermag. Die Bases erzeugen im Nahkampf drei Angriffswürfel und dürfen auch selbst Angriffe einleiten. Sie dürfen niemals das Ziel von SAGA-Fähigkeiten sein und niemals von SAGA-Fähigkeiten profitieren. Sie verfügen über eine Bewegung von **M** (wie nicht berittene Einheiten) und dürfen niemals schwieriges Gelände oder Gebäude betreten. Sie dürfen geopfert werden, um den Kriegsherrn durch seine Sonderregel *Zähigkeit* zu retten (wenn der Spieler verzweifelt genug ist).

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn es dem eskortierenden Spieler gelingt, mindestens zwei der Einheiten des Trosses über den seiner Aufstellungszone gegenüberliegenden langen Spielfeldrand vom Spielfeld herunter zu bewegen, gewinnt er das Spiel. Um das Spielfeld zu verlassen, muss sich eine Einheit lediglich in Kontakt mit dem Spielfeldrand bewegen.

Wenn es dem gegnerischen Spieler gelingt, alle eskortierten Einheiten zu zerstören, gewinnt er das Spiel. Jedes andere Ergebnis bedeutet ein Unentschieden.



X Krähenschmaus

Dieses spezielle Szenario ermöglicht es, SAGA auch mit drei oder vier Teilnehmern zu spielen. Freue dich auf Chaos, Frust und jede Menge Spaß!

Wir empfehlen, die Größe der teilnehmenden Armeen auf vier Punkte zu begrenzen, insbesondere bei vier Spielern.

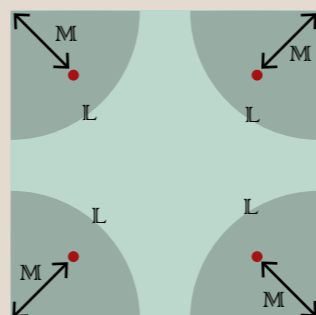
AUFBAU

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 48 Zoll.

Wirf einen W₃ (also einen W₆, teile das Ergebnis durch zwei und runde auf) und addiere 3 zum Wurf Ergebnis hinzu. Dies ist die Anzahl der Geländestücke, die auf dem Spielfeld platziert werden. Für jedes Geländestück werfen alle Spieler 2W₆, und der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis darf den Typ des Geländestückes festlegen und auf der Tabelle auf Seite 66 für seine Aufstellung würfeln.

AUFSTELLUNG

Jeder Spieler wirft einen Würfel, und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis (würfle im Falle eines Unentschiedens erneut) platziert seinen Kriegsherrn exakt M weit von einer der Spielfelddecken entfernt, so nah wie möglich an der Mitte des Spielfeldes. Danach wählt der Spieler mit dem zweithöchsten Ergebnis eine andere Spielfelddecke und platziert seinen Kriegsherrn nach den gleichen Regeln, danach folgen der bzw. die anderen Spieler. Das Diagramm verdeutlicht noch einmal, wie die Kriegsherrn platziert werden sollten.



Nachdem sich alle teilnehmenden Kriegsherrn auf dem Spielfeld befinden, platziert derjenige Spieler, der seinen Kriegsherrn zuerst aufgestellt hat, alle seine Einheiten. Mindestens ein Modell jeder Einheit muss sich innerhalb von M zum Kriegsherrn befinden, und kein Modell darf weiter als L von der eigenen Spielfelddecke entfernt aufgestellt werden. Die restlichen zwei bzw. drei Spieler bauen nun ihre eigenen Einheiten den gleichen Regeln folgend auf (in der gleichen Reihenfolge, wie sie ihre Kriegsherrn aufgestellt haben).

SPIELDAUER UND SONDERREGELN

Das Spiel dauert sieben Spielrunden. Wir haben die Spielzugabfolge etwas verändert, um das Spiel zu beschleunigen und um sicherzustellen, dass keiner der Spieler den Spielfluss ausbremst. Zu Beginn jeder Spielrunde werfen alle Spieler ihre SAGA-Würfel gleichzeitig und führen dann auch zeitgleich ihre Befehlsphase durch. Nachdem alle Spieler ihre Befehlsphase abgeschlossen haben, wirft jeder Spieler einen W₆, und der Spieler mit dem höchsten Wurf Ergebnis beginnt mit seiner Aktivierungsphase. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter (das heißt, als Nächstes wird der ihm zur Linken sitzende Spieler der aktive Spieler), bis alle Spieler ihre Aktivierungsphase abgeschlossen haben. Wenn der Wurf darum, wer seine Aktivierungsphase als Erstes durchführen darf, mit einem Unentschieden endet, beginnt automatisch der Spieler zur Linken des vorherigen Startspielers.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn ein Spieler im Verlauf des Spiels ein gegnerisches Modell ausschaltet, platziert er dieses Modell vor sich auf dem Tisch (es kursieren Gerüchte, dass einige eingefleischte SAGA-Spieler die beim Krähenschmaus getöteten Modell sogar behalten, aber wir empfehlen dringend, die Miniaturen ihren Besitzern am Ende des Spiels zurückzugeben!). Nach der siebten Spielrunde ermitteln alle Spieler ihre Siegespunkte, wobei sie ganz normal der zu Beginn dieses Kapitels beschriebenen Prozedur folgen. Beachte, dass im Falle von Kriegern und Bauern auch zwei bzw. drei Modelle unterschiedlicher Armeen zusammen einen Siegespunkt einbringen können.

Stahl auf Stahl

Manche Spieler werden früher oder später den Wunsch verspüren, Armeen mit mehr als den üblichen sechs Punkten ins Feld zu führen. Wenngleich wir SAGA vornehmlich als ein Spiel für ein paar Dutzend Modelle konzipiert haben, gibt es keinen Grund, warum es nicht auch mit mehr Miniaturen funktionieren sollte. Dieses Kapitel beschreibt die Anpassungen, die die Spieler im Falle von größeren Spielen beachten sollten. Wir raten davon ab, bei Spielen mit mehr als zwei Teilnehmern Armeen von mehr als sechs Punkten einzusetzen.

8-PUNKTE-SPIELE

Die Spielfeldgröße sollte auf 60 x 36 Zoll erweitert werden.

Jeder Spieler darf nur einen Kriegsherrn einsetzen. Die maximale Anzahl von SAGA-Würfeln, die ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges werfen darf, beträgt weiterhin sechs.

In jedem Spielzug darf der Kriegsherr seine Sonderregeln *Entschlossenheit* und *Folgt mir!* zweimal einsetzen (anstatt nur einmal wie in einem 6-Punkte-Spiel).

Besondere Szenarioregeln (nicht erwähnte Szenarien bleiben unverändert):

Schlacht um die Furt: Die Spieler sollten eine dritte Furt/Brücke genau im Zentrum des Spielfeldes platzieren.

Heimatland: Der Verteidiger darf vier anstelle von drei Gebäuden platzieren.

Die Eskorte: Der Verteidiger erhält eine vierte zu eskortierende Einheit. Die Siegesbedingungen bleiben unverändert.



10-PUNKTE-SPIELE

Die Spielfeldgröße sollte auf 72 x 36 Zoll erweitert werden.

Die maximale Anzahl von SAGA-Würfeln, die ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges werfen darf, beträgt acht. Der Aktivierungspool auf den Schlachtplänen hat damit keine Auswirkungen mehr auf das Spiel und kann ignoriert werden.

Jede Armee darf für einen Punkt einen zweiten Kriegsherrn enthalten. Der zweite Kriegsherr profitiert nicht von den Sonderregeln *Folgt mir!* und *Seite an Seite*, und es darf sich bei ihm niemals um einen Helden des Wikingerzeitalters handeln. Für die Siegesbedingungen der Szenarien gilt er nicht als der Kriegsherr deiner Armee, und er ist nur zwei Siegespunkte wert, wenn er getötet wird.

Besondere Szenarioregeln (nicht erwähnte Szenarien bleiben unverändert):

Schlacht um die Furt: Die Spieler sollten eine dritte und eine vierte Furt/Brücke platzieren. Beide Spieler werfen einen W₆, und der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis platziert die erste Furt/Brücke an einer beliebigen Stelle des Flusses. Dann wechseln sich die Spieler ab, bis alle Furten/Brücken platziert sind. Keine Furt/Brücke darf weniger als L von einer anderen entfernt sein.

Heimatland: Der Verteidiger darf fünf anstelle von drei Gebäuden platzieren.

Die Eskorte: Der Verteidiger erhält fünf zu eskortierende Einheiten. Die Siegesbedingungen bleiben unverändert.

12-PUNKTE-SPIELE

Die Spielfeldgröße sollte auf 72 x 48 Zoll erweitert werden.

Jede Armee darf bis zu drei Kriegsherrn enthalten. Der erste Kriegsherr ist wie gewöhnlich umsonst, die beiden anderen kosten jeweils einen Punkt und dürfen niemals Helden des Wikingerzeitalters sein.

Die maximale Anzahl von SAGA-Würfeln, die ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges werfen darf, beträgt acht.

Die Spieler müssen einen Kriegsherrn ihrer Armee als General benennen. Wenn in einem Szenario der Kriegsherr Teil der Siegesbedingungen ist, handelt es sich dabei immer um den General und nicht um einen der „niederer“ Kriegsherrn. Beachte, dass alle Kriegsherrn über sämtliche Sonderregeln von Kriegsherrn verfügen.

Besondere Szenarioregeln (nicht erwähnte Szenarien bleiben unverändert):

Schlacht um die Furt: Die Spieler sollten eine dritte und eine vierte Furt/Brücke platzieren. Beide Spieler werfen einen W₆, und der Spieler mit dem höheren Wurf Ergebnis platziert die erste Furt/Brücke an einer beliebigen Stelle des Flusses. Dann wechseln sich die Spieler ab, bis alle Furten/Brücken platziert sind. Keine Furt/Brücke darf weniger als L von einer anderen entfernt sein.

Heimatland: Der Verteidiger darf sechs anstelle von drei Gebäuden platzieren.

Die Eskorte: Der Verteidiger erhält sechs zu eskortierende Einheiten. Er muss drei der Einheiten vom Spielfeld bewegen, um das Szenario zu gewinnen.