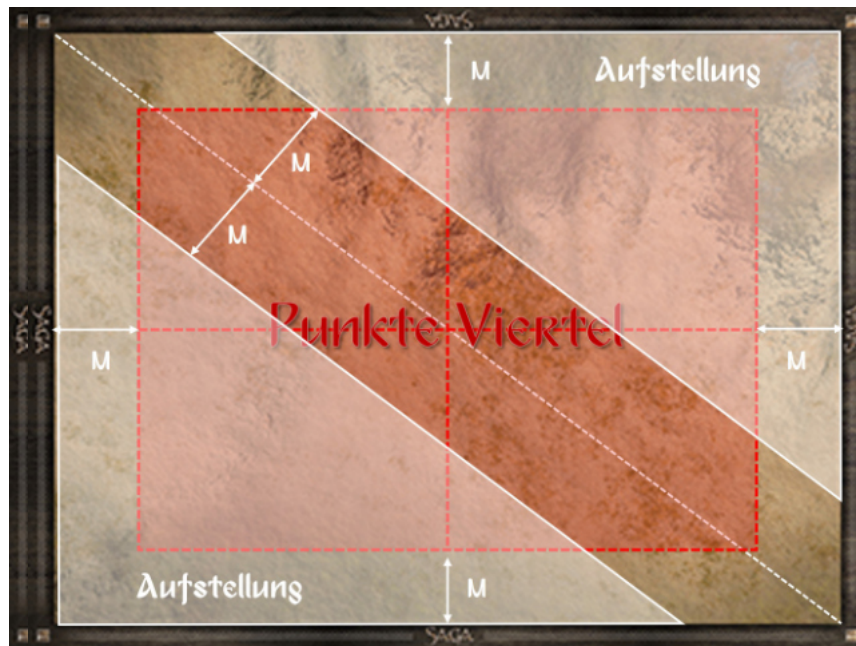


Beherrsche das Schlachtfeld

Die Schreie der Sterbenden und das Klagen der Verwundeten hallt über das Schlachtfeld. Beide Armeen provozieren den Gegner mit Scharmützeln. Nach dem ersten Kämpfen beschließen beide Kriegsherren, dass keine Zeit zu verlieren ist. Hornsignale ertönen, und eine Welle gerüsteter Männer stürzt aufeinander zu, Speere brechen, Schilde zersplittern. Nur ein wahrer Anführer erkennt seine Bestimmung. Sein Ziel ist es, das Land aus den Händen ihrer toten Feinde zu reißen.



VORBEREITUNG

Ziehe eine imaginäre Linie, die zwei diagonal gegenüberliegende Ecken des Spielfelds verbindet.

Der erste Spieler wählt eine der so entstandenen Spielfeldhälften als seine eigene aus. Die andere Hälfte wird die des zweiten Spielers.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten), wobei der zweite Spieler das erste Geländestück platziert. Alle Geländestücke müssen außerhalb von **M** um die imaginäre Linie aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee vollständig innerhalb seiner Spielfeldhälfte und außerhalb von **M** von der imaginären Linie auf. Unter diesen Einheiten muss der Kriegsherr sein.

Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb seiner Spielfeldhälfte und außerhalb von **M** von der imaginären Linie auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

Vor Beginn des ersten Spielzugs wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan. Er kann zu diesem Zeitpunkt noch keine SAGA-Fähigkeiten einsetzen, aber er beginnt das Spiel mit einigen sorgfältig platzierten Würfeln.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SONDERREGELN UND SPIELENDE

Die Spieler erhalten Vernichtungspunkte (SAGA: Buch der Schlachten S.6) und Punkte für das Kontrollieren von Spielfeldvierteln.

Ein Spieler kontrolliert ein Spielfeldviertel, wenn er in diesem mehr Einheiten als sein Gegner hat, die SAGA Würfel generieren. Söldnereinheiten und Einheiten, die erschöpft sind, werden hierfür auf beiden Seiten ignoriert.

Um bei der Bestimmung der Kontrolle über ein Spielfeldviertel berücksichtigt zu werden, müssen die betreffenden Einheiten weiter als **M** von den Spielfeldrändern entfernt sein und müssen sich **vollständig** in dem Viertel befinden.

Ein Spieler erhält immer am Ende des gegnerischen Spielzugs beginnend mit dem zweiten Spielzug Vernichtungspunkte für das Kontrollieren von Spielfeldvierteln:

1 Punkt für das Viertel, das sich vollständig in der eigenen Aufstellungszone befindet und jeweils 2 Punkte für die anderen drei Spielfeldviertel. Plus 1 Punkt pro Viertel, wenn die mindestens die Hälfte der punktenden Einheiten Infanterie-Einheiten sind.

SPIELENDE

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben ODER zu Beginn der Befehlsphase eines Spielers, wenn seine Armee keine Saga-Würfel generieren kann, endet das Spiel.

Addiert die Vernichtungspunkte inklusive der zusätzlichen Punkte für das Ausschalten bestimmter Einheiten im Nahkampf.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 10 Vernichtungspunkte erzielt und mindestens 3 Vernichtungspunkte mehr als sein Gegner hat.

Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, falls er zu Beginn seiner Befehlsphase keine SAGA-Würfel mehr generiert.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.