

Heiliger Boden

Die Kriegsherren haben ihre Heere auf geheiligtem Boden versammelt. Jeder Schlag, jedes Opfer, jeder Tropfen Blut wird hier Bedeutung haben. Was auch immer der Preis sein mag – dieser Tag wird ein unvergessliches Schauspiel der Stärke, des Mutes und der Entschlossenheit. Wenn der Staub sich legt und die Schreie der Schlacht verhallen, wird nur einer als Sieger hervorgehen – und sein Wille soll über Land und Volk herrschen.



VORBEREITUNG

Platziere einen offenen Hügel im Zentrum des Spielfeldes.

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler ein kleines Geländestück aus der allgemeinen Geländetabelle (Maximum beachten) und platziert es vollständig in einer Entfernung zwischen L und $2 \times L$ von seiner Spielfeldkante und weiter als K von allen anderen Geländestücken entfernt.

In diesem Szenario werden keine weiteren Geländestücke aufgestellt (auch nicht durch etwaige Sonderregeln z.B. von Söldnern) und kein Geländestück darf verschoben oder entfernt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Der Startspieler platziert eine seiner Einheiten innerhalb von M von seiner Spielfeldkante. Der andere Spieler tut das gleiche von seiner Spielfeldkante aus. Nun wechseln sich die Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten ab, bis beide ihre gesamten Armeen auf dem Spielfeld platziert haben.

Der Startspieler beginnt das Spiel und hat in seinem ersten Zug 3 SAGA-Würfel. Entferne die übrigen für den ersten Spielzug aus dem Spiel.

Der Zweite-Spieler generiert normal SAGA-Würfel.

SPIELLENDE

Es werden 6 volle Spielzüge gespielt.

Ab der zweiten Spielrunde ermitteln die Spieler folgendermaßen ihre Siegespunkte:

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Spielzug abgeschlossen hat, ermittelt sein Gegner die Anzahl der Eroberungspunkte, die er in diesem Spielzug für seine Einheiten erhält. Der Spieler erhält Eroberungspunkte (S.6 Buch der Schlachten) für alle seine Einheiten, die sich auf einem der drei zu Beginn platzierten Geländestücke befinden. Beachte, dass hierbei nur die Modelle einer Einheit zählen, die sich auch tatsächlich in/auf dem Geländestück befinden (ein Teil der Base reicht aus).

Wenn sich also zum Beispiel am Ende des Spielzugs deines Gegners in dem ersten Geländestück vier Modelle deiner achter Kriegerinheit, in dem zweiten Geländestück zwei deiner Veteranen und dein Kriegsherr sich in dem dritten Geländestück aufhält, erhältst du vier Eroberungspunkte ($2+1+1=4$).

Das Maximum an Eroberungspunkten pro Geländestück entspricht der aktuellen Rundenzahl. In Runde vier können z.B. pro Geländestück maximal vier Eroberungspunkte erzielt werden.

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 6. Spielrunde gewinnt ein Spieler das Spiel, wenn er mindestens 3 Eroberungspunkte mehr hat als sein Gegner. Ansonsten endet das Spiel unentschieden.