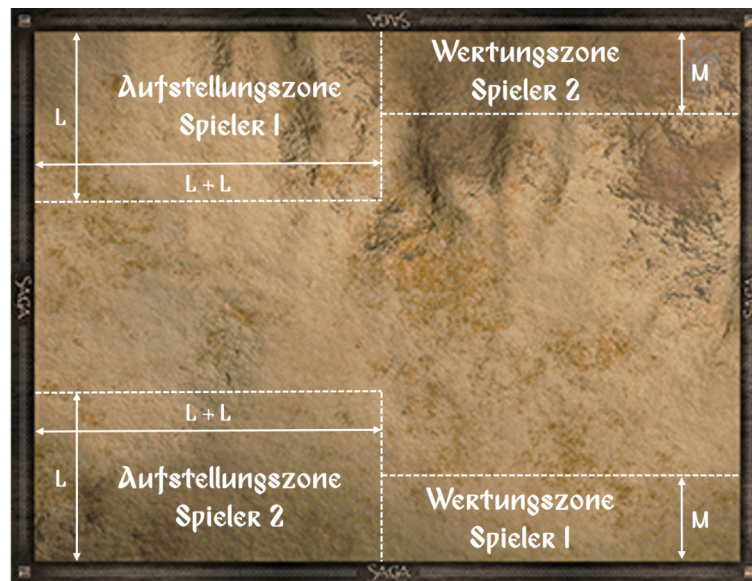


Raubzug

Der Ruf der Beute lockt die Langschiffe über die stürmische See. Axt und Schild bringen den Zorn der Nordmänner an fremde Küsten. Dörfer werden geplündert, Reichtümer in die Hallen der Jarle getragen. Doch jeder Raubzug fordert seinen Preis – Ruhm wird mit Blut erkaufte. Wo die Drachenköpfe der Schiffe erscheinen, fliehen die Schwachen und zittern die Feinde. Denn die Saga der Wikinger wird nicht durch Worte, sondern durch Taten und Siege geschrieben.



VORBEREITUNG

Teilt das Spielfeld in 4 imaginäre Viertel auf. Beginnend mit dem Startspieler und anschließend abwechselnd platzieren die Spieler jeweils ein kleines Geländestück in einem anderen Viertel des Spielfelds, bis insgesamt 4 Geländestücke platziert wurden.

Kein Geländestück darf innerhalb von **M** um die Mitte des Schlachtfelds oder innerhalb von **K** um ein anderes Geländestück platziert oder verschoben werden.

Es gilt die maximale Anzahl an gleichen Geländestücken der allgemeinen Geländetabelle (S.8 Buch der Schlachten).

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **L** seiner eigenen Spielfeldkante sowie innerhalb von **L+L** einer gemeinsamen kurzen Spielfeldkante auf, wie dargestellt.

Beginnend mit Spieler 1 stellen die Spieler abwechselnd jeweils eine Einheit auf, bis alle Einheiten aufgestellt wurden.

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

Nachdem beide Spieler 4 Züge gespielt haben, berechnet jeder Spieler die bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Vernichtungspunkte.

SPIELENDE

Nachdem jeder Spieler 6 Runden gespielt hat, endet das Spiel.

Jeder Spieler berechnet die Eroberungspunkte für jede seiner Einheiten, die sich auch nur teilweise innerhalb seiner Wertungszone befinden (innerhalb von **M** um die lange Spielfeldkante des Gegners, ausgenommen der Bereich, der durch die gegnerische Aufstellungszone definiert wird).

Um den Sieger zu bestimmen, berechnet jeder Spieler seine während des Spiels erzielten Vernichtungspunkte (nach Spielzug 4) und Eroberungspunkte. Diese ergeben zusammen seine Gesamtzahl an Siegpunkten.

Erzielt ein Spieler 3 oder mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel.

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.