

Schnappt die Beute V2

Gold, Vieh und kostbare Schätze locken die Krieger auf das Schlachtfeld.

Zwei Streitmächte treffen aufeinander, nicht nur um Ruhm und Ehre zu erringen, sondern um dem Feind seine hart erkämpfte Beute zu entreißen. Mit jedem Vorstoß und jedem Schlag wächst die Gier nach den Reichtümern des Gegners. Doch während die einen plündern wollen, müssen sie zugleich ihre eigenen Schätze mit aller Macht verteidigen. Denn am Ende gehört die Beute nur jenen, die stark genug sind, sie zu erobern und gegen alle Feinde zu bewahren.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Jeder Spieler platziert ein kleines Feld in seiner linken Spielfeldhälfte: Das Feld muss sich **K** von der kurzen Spielfeldkante entfernt befinden und **SK** kurz vor **L** von der langen Spielfeldkante entfernt sein. Ihr könnt auch andere kleine Geländestücke hierfür benutzen. Wichtig ist nur, dass sie möglichst gleich groß sein sollten.

Die Felder gelten als hohes und unpassierbares Gelände.

Anschließend wird das Gelände nach der universellen Methode aufgebaut (SAGA: Buch der Schlachten, Seite 8). Kein Geländestück darf innerhalb von **M+K** zu den beiden kleinen Feldern platziert oder verschoben werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig innerhalb von **L** seiner eigenen Spielfeldkante auf.

Der Startspieler stellt zunächst die Hälfte seiner Einheiten, inklusive seines Kriegsherrn, auf. Anschließend stellt Spieler 2 alle seine Einheiten auf. Danach stellt der Startspieler seine verbleibenden Einheiten auf.

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

Beide Spieler versuchen, die kleinen Felder des Gegners zu plündern und gleichzeitig die eigenen Reichtümer zu schützen.

Die Interaktion mit den Feldern funktioniert wie folgt:

- Wenn eine Einheit eine Bewegungsaktivierung beendet und sich mindestens ein Modell dieser Einheit in Kontakt mit dem gegnerischen Feld befindet, erhält sie 1 Plünderungsmarker.
- Einheiten, die einen oder mehrere Plünderungsmarker tragen, dürfen nicht für Fernkampftaktivierungen aktiviert werden, erhalten jedoch keine Einschränkung ihrer Bewegung.
- Die Anzahl der Plünderungsmarker, die eine Einheit tragen kann, hängt vom Einheitentyp und der Modellanzahl der Einheit ab. Daher müssen unter Umständen Plünderungsmarker entfernt werden, sobald Modelle der Einheit als Verluste entfernt werden.
 - Veteranen, Elefanten, Streitwagen und Kriegsherr dürfen 2 Plünderungsmarker pro Modell der Einheit tragen.
 - Krieger und Bauern: dürfen 1 Plünderungsmarker pro Modell der Einheit tragen.

Plünderungsmarker können nicht zwischen Einheiten übertragen oder abgelegt werden – deine Kämpfer haben zu hart für ihre Beute gearbeitet, um sie wieder aufzugeben.

Söldner können keine Plünderungsmarker erhalten.

SPIELENDE

Nachdem jeder Spieler 5 Züge gespielt hat, wird ein Würfel geworfen. Bei einer 4+ erhält jeder Spieler einen letzten Zug. Andernfalls endet das Spiel.

Zur Ermittlung des Siegers zählt jeder Spieler die Gesamtzahl der Plünderungsmarker, die von seiner Streitmacht gehalten werden. Diese Anzahl entspricht seiner Gesamtzahl an Siegpunkten.

Erzielt ein Spieler mindestens 3 mehr Siegpunkte mehr als sein Gegner, gewinnt er das Spiel. Andernfalls endet das Spiel unentschieden.