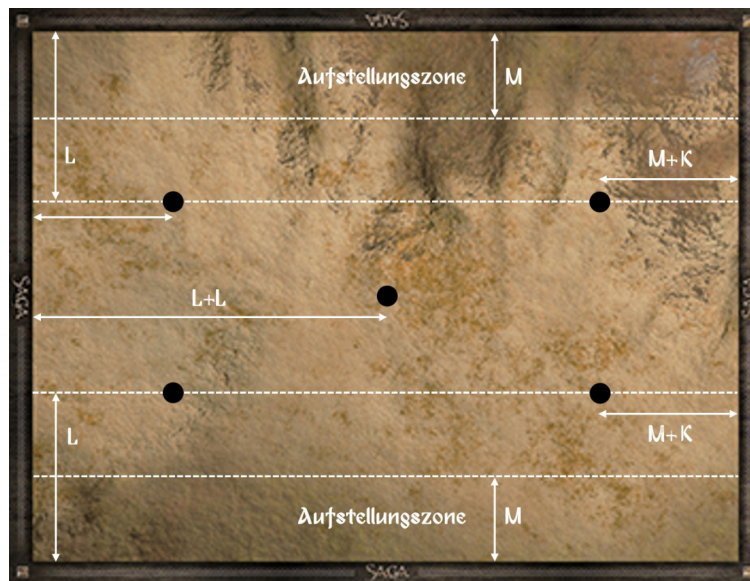


Vorrücken

Langsam, aber unaufhaltsam schiebt sich der Schildwall voran. Mit jedem Schritt wird der Feind weiter zurückgedrängt und gezwungen, wertvollen Boden preiszugeben. Wo eben noch erbittert gekämpft wurde, wehen nun die Banner des Siegers. Nur wer den Druck aufrechterhält und seinem Gegner keinen Augenblick der Erholung gönnt, wird das Schlachtfeld beherrschen. Am Ende triumphiert nicht zwangsläufig derjenige, der die meisten Krieger erschlägt, sondern der, der seinen Feind Schritt für Schritt zurückweichen lässt, bis jeder Ausweg versperrt ist.



VORBEREITUNG

Bestimmt den Startspieler.

Platziere zunächst 5 Missionsziele auf dem Spielfeld, wie in der Abbildung dargestellt.

Beginnend mit dem Startspieler und anschließend abwechselnd nimmt jeder Spieler ein kleines Geländestück und platziert es in seiner eigenen Spielfeldhälfte bis auf diese Weise insgesamt 4 Geländestücke platziert sind. Jedes Geländestück muss dabei einen Abstand von mehr als **K** zu jedem Missionsziel einhalten. Die Geländestücke müssen keinen Mindestabstand zu anderem Gelände haben.

Die Anzahl gleichartiger Geländestücke darf die in der Geländetabelle angegebene Höchstzahl nicht überschreiten.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN

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

Der Startspieler stellt zunächst beliebig viele Einheiten in der rechten Hälfte seiner Aufstellungszone auf. Anschließend stellt Spieler 2 beliebig viele Einheiten in der rechten Hälfte seiner Aufstellungszone auf. Danach stellt der Startspieler alle verbleibenden Einheiten in der linken Hälfte seiner Aufstellungszone auf. Abschließend stellt Spieler 2 seine verbleibenden Einheiten in der linken Hälfte seiner Aufstellungszone 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

Ab dem zweiten Zug erhält der aktive Spieler am Ende jedes seiner Züge Siegpunkte für die von ihm kontrollierten Missionsziele und verlorene SAGA-Würfel des Gegners.

Die Siegpunkte werden wie folgt vergeben:

- Missionsziel in der eigenen Spielfeldhälfte: 2 Punkte
- Missionsziel in der Spielfeldmitte: 3 Punkte
- Missionsziel in der gegnerischen Spielfeldhälfte: 6 Punkte
- Jeder seit Spielbeginn vom Gegner verlorene SAGA-Würfel: 2 Punkte

SPIELEND

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 berechnet jeder Spieler die im Verlauf des Spiels erzielten Siegpunkte durch das Kontrollieren von Missionszielen usw.

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

Andernfalls endet das Spiel unentschieden.