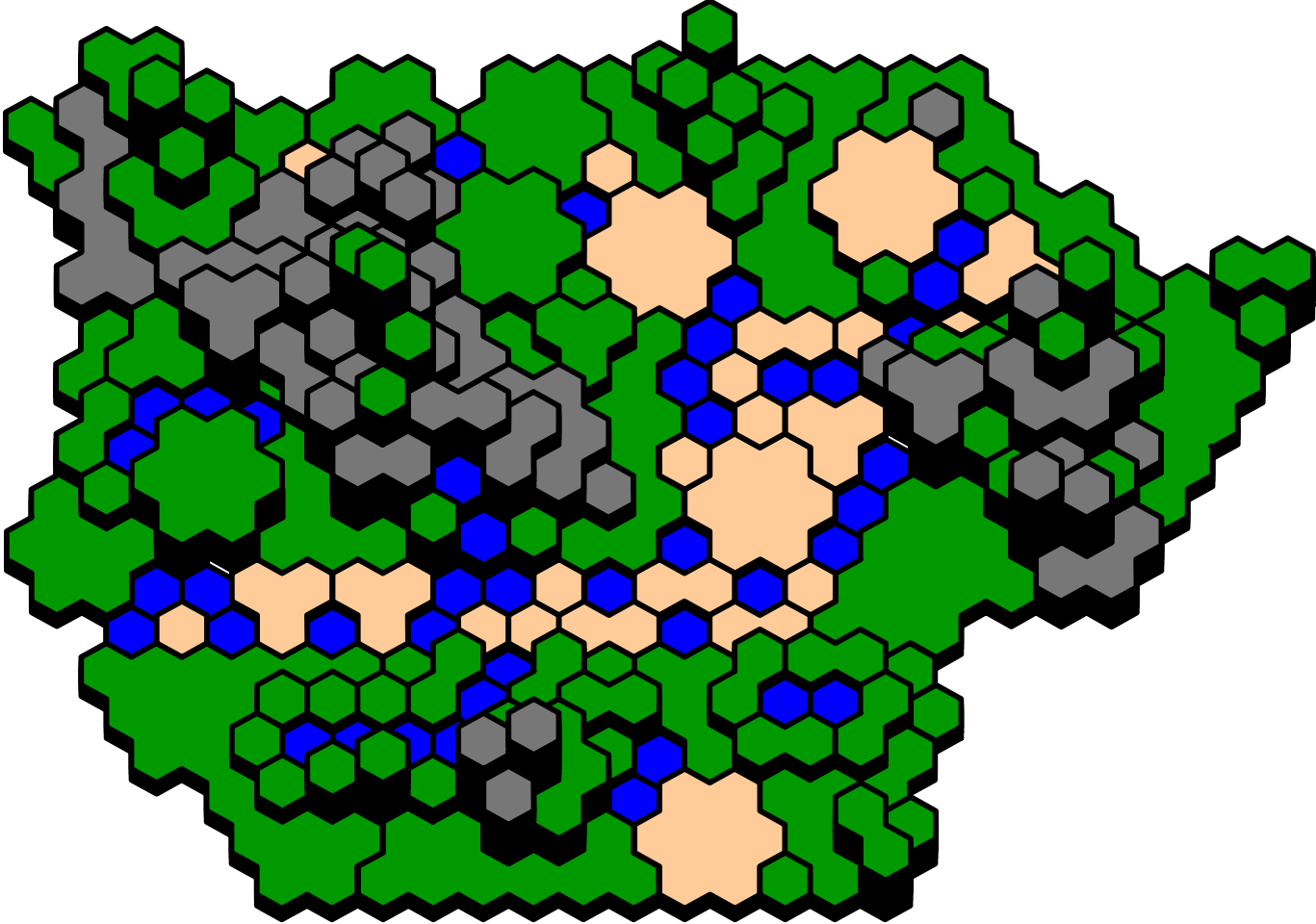
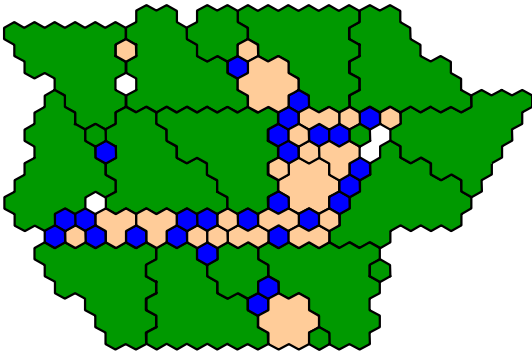


Hinterhalt in den Suempfen Retum Kampange Teil 4

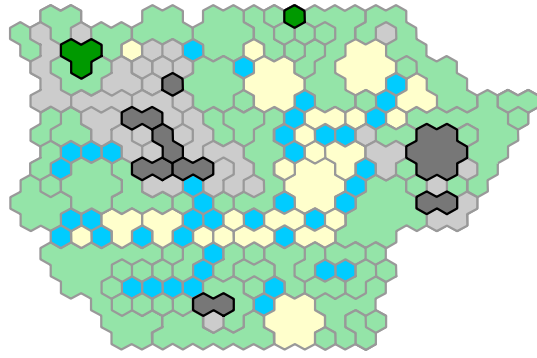


Created by: Big S

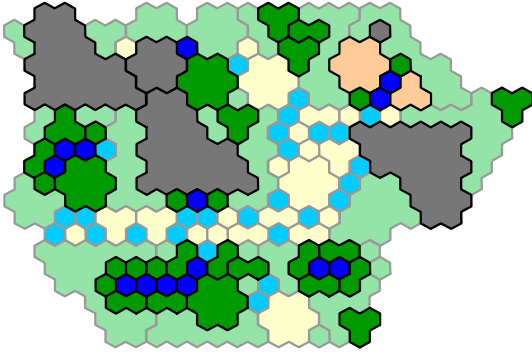
Level 1



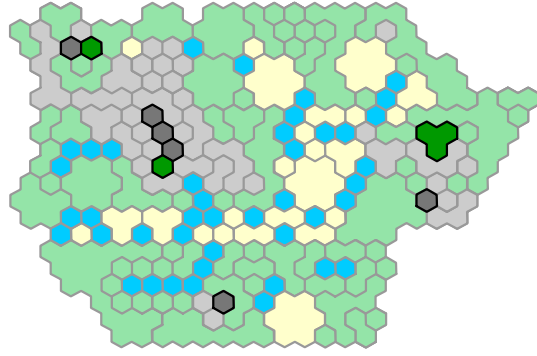
Level 5



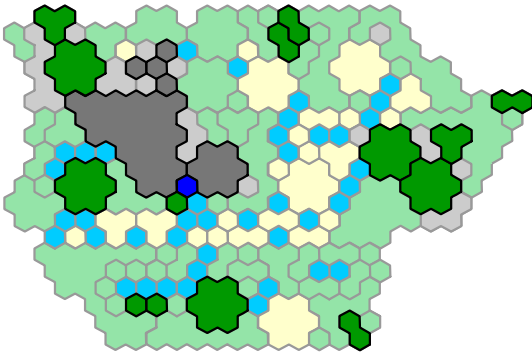
Level 2



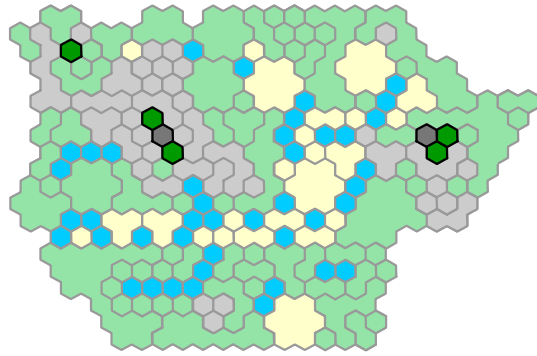
Level 6



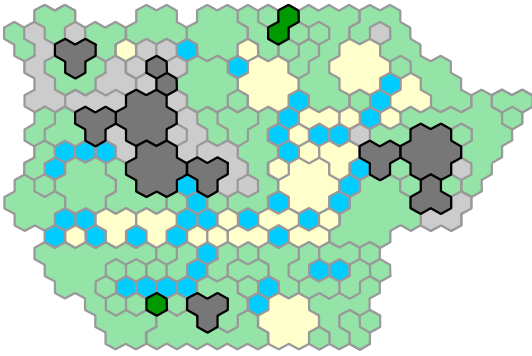
Level 3



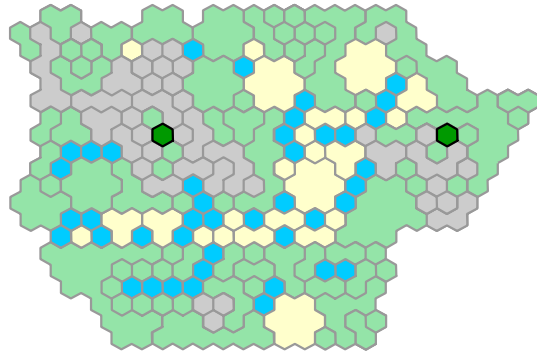
Level 7



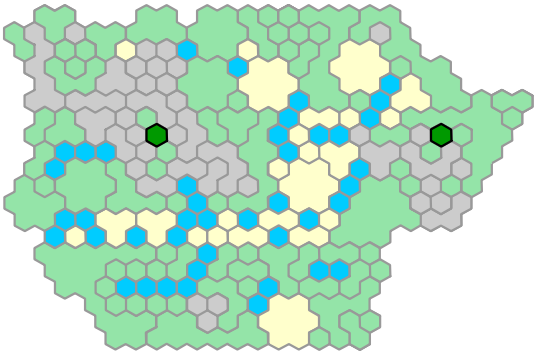
Level 4



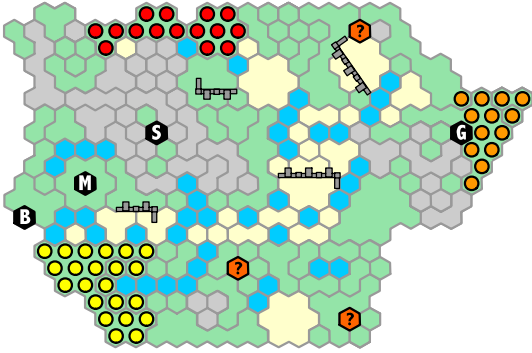
Level 8



Level 9



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Hinterhalt in den Sümpfen Return Kampagne Teil 4 (2-4)

Required Sets: 2 Master Set(s) + expansion(s)

Scenario Goal:

Schon lange haben sie gewartet, die Sumpforks aus den Modersümpfen.

Nun endlich scheint ihnen das Schicksal in die Hände zu spielen. Der Schatz des Galrandia, oder viel mehr die Karte zu diesem Schatz, kommt nun zusammen mit den Truppen aus Casaris in ihre Sümpfe. Sorgfältig haben sie einen Hinterhalt, hier in den Modersümpfen, geplant. In den schweren Nebelschwaden verborgen lauern sie und warten.

Wird der Weg zu den "Ewigen Quellen" für Casaris' Truppen hier ein Ende finden?

Scenario Setup:

2 Master-Set's 6 alle Erweiterungen

Rote Armee besteht aus folgenden Figuren: Grimnak; Tornak, Marro Warriors, Pfeil Gruts, Klängen Gruts

Orange Armee besteht aus folgenden Figuren: Venoc Vipern, Venco Warlord, Tarn Viking Warriors, Marro Warriors, Ne-Gok-Sa

Die Gelbe Armee stellt die Truppen aus Casaris dar und darf aus den restlichen Armeekarten ausgewählt werden. (auch bei 2 Spielern werden die Karten der orangen Armee entfernt.)

Die Glyphen werden wie abgebildet aufgelegt. Glyph von Brandar ist das Ziel für Team Gelb.

Die ? Glyphen werden verdeckt aufgelegt und bei betreten durch eine Figur sofort aktiviert.

Player Info:

2 Spieler:

1. Spieler spielt die Rote Armee
2. Spieler stellt eine 400pkt Armee aus den restlichen Karten zusammen.

4 Spieler: (2 Spieler stellen den Hinterhalt mit Armee rot & orange dar)

1. Spieler rote Armee, 2. Spieler orange Armee
- 3.+ 4. Spieler stellen sich eine 350pkt Armee aus den restlichen Karten zusammen.

Special Rules:

Die Wasser.- & Sandfelder stellen Sumpfbereiche dar die die Truppen aus Casaris (Gelber Startpunkt) nicht betreten können.

Wer es doch versucht, oder hineingestoßen wird verliert sofort die betreffende Figur.

Team rot & orange können über die Sumpffelder gefahrlos gehen, ausgenommen Grimnak & Tornak.

Die Schwierigkeit für "Wasserkolon" liegt satt bei 15 an Land & 10 im Wasser bei 13 an Land & 8 im Wasser.

Die Zusatzregel "Kraftprobe" darf wieder verwendet werden.

Wegen des starken Nebels & der modrigen Dunstschwaden beträgt die Sichtweite nur 5 Felder. Maximale Reichweite aller Figuren mit mehr als 1 ist 5.

(Fernkampfreichweite)

Charaktere die Fliegen können, können wegen der dichten Schwaden maximal 2 Felder weit fliegen.

Victory Conditions:

Team gelb: Rette so viele deiner Truppen zum "Glyph von Brandar"

Team rot & orange: Verhindere das Team gelb entkommt.

Schafft es keine Figur von Team gelb zum "Glyph von Brandar" ist das Spiel für Team rot & orange gewonnen.

Wenn auch nur eine Figur von Team gelb entkommt wird solange weitergespielt bis alle Figuren von Team gelb entweder vernichtet oder in Sicherheit gebracht sind! Es werden dann Punkte zum Sieg berechnet!

Punkte für Einheiten lt. Armeekarten.

Für jede vernichtete Einheiten bekommt der Angreifer die Punkte gutgeschrieben.

Pro gerettete Einheit gibt es für die gelben Spieler 5 pkt extra.

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt!

Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 12

Grass - 7 Hex: 10

Grass - 3 Hex: 10

Grass - 2 Hex: 16

Grass - 1 Hex: 30

Rock - 24 Hex: 4

Rock - 7 Hex: 6

Rock - 3 Hex: 6

Rock - 2 Hex: 6

Rock - 1 Hex: 16

Sand - 7 Hex: 4

Sand - 3 Hex: 4

Sand - 2 Hex: 4

Sand - 1 Hex: 12

Water Hex: 42