

Die Alchemistischen Maschinen

Spielaufbau

1) Das Szenario ist für einen Tisch der Größe 48"x36" gedacht.

2) Das Spielfeld wird folgendermaßen aufgeteilt:

Das Spielfeld wird in gleich große Viertel aufgeteilt. Danach bestimmen die Spieler zufällig, wer von ihnen sich eines dieser Viertel und das diagonal gegenüber liegende Viertel auswählen darf. Der andere Spieler nimmt die zwei restlichen Viertel für sich in Beschlag.

Nun werden 4 Spielmarken (in der Größe eines Jinstein-Markers oder einer 25mm-Rundbase) auf jeder der sich durch die Viertelung ergebenden Mittellinien platziert. Diese Marken werden in 13 Zoll Entfernung zum Mittelpunkt des Spielfeldes platziert und stellen die alchemistischen Maschinen dar.

Nun definieren die Spieler insgesamt 4 Aufstellungszonen in den Spielfeldecken, jede 13 Zoll von der nächsten Maschine entfernt.

3) Nun platzieren die Spieler insgesamt 8 Geländeelemente nach den folgenden Regeln:

- Geländeelemente müssen mindestens 3 Zoll von jeder Spielfeldkante, anderen Geländeelementen und den Maschinen platziert werden.

- Die Spieler wechseln sich beim Platzieren ab, es wird zufällig bestimmt wer das erste Geländeelement platziert.

4) Nun werden die alchemistischen Komponenten verteilt:

- Die Marker müssen in einem Geländeelement platziert werden, aber mindestens 5 Zoll von jedem anderen Marker für alchemistische Komponenten

- Die Spieler platzieren abwechselnd je 1 Marker in ihren eigenen Tischvierteln, sowie je 1 Marker in den gegnerischen Tischvierteln

- Die Spieler müssen alle ihre Marker platzieren (Sollte dies nicht möglich sein, wird die Anzahl und/oder die Position der Geländeelemente angepasst)

Aufstellung

Der Spieler mit den meisten Karten beginnt damit seine Miniaturen aufzustellen. Besitzen beide Spieler gleich viele Karten, beginnt der Spieler, welcher auch das erste Tischviertel gewählt hat. Jeder Spieler muss seine Miniaturen so aufstellen, dass die Truppe gleichmäßig auf die beiden Aufstellungszonen verteilt ist.

Zuletzt bestimmen die Spieler zufällig, welchem Element die Maschinen zugeordnet sind: Wasser, Erde, Luft und Feuer. Jede Maschine kann nur einem Element zugeordnet werden und jedes Element kann nur einmal vergeben werden.

Siegbedingungen

Am Ende jeder Spielrunde stellen die Spieler fest, in wessen Besitz sich die Maschinen befinden.

Siegpunkte werden wie folgt verteilt:

1 SP für jede von einem Spieler kontrollierte Maschine

2 SP für jede aktivierte Maschine

4 SP für jede erweckte Maschine

Wenn am Ende eines Zuges ein Spieler 16 SP erreicht hat, hat er oder sie das Spiel gewonnen.

Wenn keiner der Spieler am Ende 16 SP erreicht hat oder beide 16 SP oder mehr in ein und derselben Spielrunde erreicht haben oder ein Spieler keine Miniaturen mehr im Spiel hat endet das Spiel unentschieden.

Maximal können 31 SP erreicht werden.

Sonderregeln

Felder von alchemistischen Steinen

Einmal pro Zug, während ihrer Aktivierung kann jede Miniatur 1 AP ausgeben um einen alchemistischen Stein aufzusammeln, dessen Element zufällig bestimmt wird. Die Miniatur muss sich dazu außerhalb ihrer Aufstellungszone befinden. Ein Alchemist darf mit einer einzigen Aktion eine Anzahl Steine aufsammeln, die seinem aktuellen Konzentrationsgrad +1 entspricht. (Beispiel: Ein Alchemist mit einem Konzentrationsgrad von 2 darf bis zu 3 Steine aufsammeln und gibt dafür 1 AP aus.)

Wenn eine Miniatur Steine aufsammelt wird für jeden Stein ein weißer Würfel geworfen um das Element, dem er zugeordnet ist zu bestimmen:

1-4: Das Element zu dem sein Volk eine Affinität besitzt (z.B. Jadetriade Luft, Khaliman Wasser, usw.)

5-6: Wahl des Spielers

Eine Miniatur kann maximal 1 Stein tragen. Wenn die Miniatur aus dem Spiel entfernt wird, verschwindet auch der Stein. Eine Miniatur kann sich dazu entschließen einen gesammelten Stein zu Beginn ihrer Aktivierung fallen zu lassen.

Ein Alchemist hingegen kann so viele Steine tragen, wie er möchte.

Alchemisten, welche Steine gesammelt haben dürfen diese für alchemistische Formeln benutzen, solange der Alchemist eine Affinität zu dem Element besitzt, welchem der Stein zugeordnet wurde. Diese Steine können dann wie normale alchemistische Steine eingesetzt werden um fehlende Materialkomponenten zu ersetzen oder Formeln zu verstärken.

Die alchemistischen Maschinen

Zu Beginn des Spieles sind die Maschinen neutral und haben Größe 1.

Eine Maschine kontrollieren

Eine Miniatur, die sich innerhalb von 1 Zoll um eine neutrale Maschine befindet kann 1 AP ausgeben um

die Kontrolle über sie zu erlangen.

Eine Maschine aktivieren

Eine neutrale Maschine (oder eine welche von einer befreundeten Miniatur unter die Kontrolle des entsprechenden Spielers gebracht wurde) kann von einer Miniatur, welche sich innerhalb von 1 Zoll um die Maschine befindet und einen alchemistischen Stein besitzt für 1 AP aktiviert werden. Der Stein geht bei dieser Aktion verloren.

Eine Maschine erwecken

Eine neutrale Maschine (oder eine welche von einer befreundeten Miniatur unter die Kontrolle des entsprechenden Spielers gebracht wurde) kann von einem Alchemisten, welcher sich innerhalb von 1 Zoll um die Maschine befindet und einen alchemistischen Stein des entsprechenden Elements besitzt (aufgesammelt oder direkt aus dem Vorrat des Alchemisten, wobei letztere dem Element zugeordnet sind, zu welchem der Alchemist eine Affinität besitzt) für 1 AP aktiviert werden. Der Stein geht bei dieser Aktion verloren.

Eine Maschine neutralisieren

Eine Miniatur, die sich innerhalb von 1 Zoll um eine vom Gegner kontrollierte Maschine befindet und einen alchemistischen Stein des entsprechenden Elements besitzt kann 1 AP ausgeben um die Maschine in den neutralen Zustand zu versetzen. Dabei verliert die Maschine ebenfalls die Zustände ?aktiviert? oder ?erweckt? sofern sie diese vorher besaß. Der Stein geht bei dieser Aktion verloren.

