

Die Katakomben des Xinzhu Zhe

Spielaufbau

- 1) Das Szenario ist für einen Tisch der Größe 48"x36" gedacht.
- 2) In der Mitte des Tisches wird der Haupteingang des Tunnelsystems platziert. Tunneleingänge sind generell 1 Zoll im Durchmesser
- 3) Die Spieler verteilen insgesamt 8 Geländeelemente nach den folgenden Regeln:
 - Geländeelemente müssen mindestens 3 Zoll von jeder Spielfeldkante und anderen Geländeelementen platziert werden.
 - Die Spieler wechseln sich beim Platzieren ab, es wird zufällig bestimmt wer das erste Geländeelement platziert.
- 4) Anschließend werden 4 weitere Höhleneingänge verteilt (wieder 1 Zoll im Durchmesser). Die Eingänge müssen 13 Zoll von einander und 5 Zoll vom Spielfeldrand aufgestellt werden. Die Höhleneingänge werden auf Geländestücken verteilt.
 - Die Spieler platzieren abwechselnd je 1 Marker in ihren eigenen Tischhälften, sowie je 1 Marker in der gegnerischen TischhälfteDie Tunnelingänge müssen mit den Zahlen 2-5 versehen werden (am einfachsten legt man kleine Würfel neben die Marker.)
- 5) Jeder Spieler stellt dann 3 Marker für angereichertes Gelände auf. Die eines Spielers sind jeweils mit der Essenz des Volkes angereichert, das er spielt.
 - 1 Marker des Gegners in der gegnerischen Hälfte.
 - 1 Marker des Gegners auf der eigenen Seite.
 - 1 Marker Element auf der eigenen Seite.Welcher Spieler mit dem Aufstellen beginnt, wird durch eine vergleichende Geistesprobe entschieden (der Gewinner wählt).
- Die Marker müssen immer auf einem Geländestück platziert werden.
- Die Marker müssen mindestens 10 Zoll voneinander und 6 Zoll vom Spielfeldrand entfernt sein.

Aufstellung

Die Aufstellungszone beträgt mind. 19 Zoll von der Tischmitte.
Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt.
Wenn beide Spieler aber die selbe Anzahl an Profilkarten verfügen, beginnt derjenige der die Figur mit dem höchsten Geist-Attribut kontrolliert.
Bei einem Gleichstand entscheidet ein Würfelwurf, wer beginnt

Siegbedingungen

Am Ende jeder Spielrunde stellen die Spieler fest, welche Seite wie viele Höhleneingänge bewacht.
Siegepunkte werden wie folgt verteilt:

- 1 SP für einen bewachten Eingang
- 3 SP für zwei bewachte Eingänge
- 5 SP für drei bewachte Eingänge
- 8 SP für vier bewachte Eingänge
- 11 SP für fünf bewachte Eingänge
- + 2SP wenn der Haupteingang bewacht wird

Ä

Wenn am Ende eines Zuges ein Spieler 16 SP erreicht hat, ist es ihm gelungen die wichtigsten Werke Xinzhu Zhes zu bergen, und er hat 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.

Sonderregeln

einen Eingang bewachen: Ä

1. Es kann an jedem Eingang immer nur einen Wächter geben
 2. Eine Miniatur, die im Umkreis von 1 Zoll um einen Eingang steht kann sich entscheiden den Eingang zu bewachen. Dies kostet sie 1 AP. Sie muss hierfür jedoch frei stehen, also darf in keinem Nahkampf gebunden sein. Falls der Eingang vor der Aktion noch von einer anderen Kreatur bewacht wurde verliert diese andere Figur ihre Wächterfunktion.
 3. Bewegt sich eine andere Figur in den 1 Zoll Umkreis des bewachten Eingangs (egal ob Bewegung, oder Angriff) darf der Wächter diese Figur angreifen (er bewegt sich mit Basekontakt an diese Figur heran, muss aber im 1 Zoll Umkreis um das Missionsziel bleiben). Dies kostet ihn keine Aktion, darf aber auch nur einmal pro Runde eingesetzt werden.
- Diese Aktion nennen wir in diesem Szenario die Wächteraktion. Jeder Wächter hat pro Runde eine freie Wächteraktion, die sozusagen als zusätzlicher Aktionspunkt zählt, der allerdings nur für diese Art der Tunnelverteidigung genutzt werden darf. Am besten kann man sie mit Markern auf den Profilkarten darstellen.

Falls der Wächter selbst angegriffen wird, darf er sich entscheiden ob er den Angriff erwidert und so den zusätzlichen Angriffswürfel bekommt. Seine Wächteraktion für diese Runde ist dann allerdings verbraucht.

Ä

Das Tunnelsystem nutzen:

1. Alle 4 Tunnelleingänge werden vor dem Spiel mit Zahlen von 2-5 gekennzeichnet (z.B. mit Würfeln oder Zetteln). Der Haupteingang in der Tischmitte muss nicht numeriert werden.
2. Einmal pro Runde darf jede Figur versuchen das Tunnelsystem zu nutzen. Hierfür muss es in 1 Zoll Umkreis um einen Eingang sein und einen AP ausgeben. Falls sie dies tut würfelt der Beherrscher mit einem W6. Bei einer 2-5 erscheint sie an dem so markierten Tunnel wieder in einem Zoll Umkreis. Bei einer 1 erscheint die Figur wieder da, wo sie in den Tunnel eingestiegen ist. Bei einer 6 darf sich der Beherrscher der Figur entscheiden wo sie wieder auftaucht, nur so ist es möglich beim Haupteingang in der Mitte des Tisches zu erscheinen.
(bei Karten bei denen 2 Kämpfer aktiviert werden wird trotzdem für jeden Kämpfer einzeln gewürfelt, wo er wieder erscheint. Auch wenn sie am selben Tunnel starten)
3. Kommt die Figur an einem vom Gegner bewachten Eingang wieder heraus, darf der Wächter eine Angriffsbewegung auf die erschienene Figur ansagen.
4. Da die Alchemisten meist hochgebildete Wesen sind, erscheinen diese nie am selben Ort, an dem sie auch gestartet sind. Dies heißt also effektiv, dass Alchemisten bei einer Gewürfelten 1,6 und der Tunnelnummer an der sie starten, entscheiden dürfen, wo sie wieder erscheinen möchten.