Territoriale Eroberung

Spielaufbau

- 1) Das Szenario ist optimiert für eine Tischgröße von 48x36 Zoll.
- 2) Die Spieler platzieren ein 4 Zoll durchmessendes, schwieriges Geländestück in der Mitte des Tisches. Die Spieler müssen dann mindestens 8 weitere Geländestücke und Beachtung folgender Regeln platzieren.
 - Jedes Geländestück muss mindestens 3 Zoll von der Spielfeldkante oder jedem anderen Geländestück entfernt sein.
 - Die Spieler platzieren die Geländeteile abwechselnd. Es wird zufällig bestimmt welcher Spieler beginnt.
- 3) Die Spieler weisen dann die Bereiche des Spiels zu. Man teilt den Tisch der Länge nach in 2 Hälften. Die Aufstellungszonen befinden sich 15 Zoll von der Mittellinie entfernt.
- 4) Die Spieler platzieren dann ihre alchemistischen Komponenten unter Beachtung der folgenden Regeln.
 - Die Marker sind so auf einem Geländeelement zu setzen, dass sie sich mindestens 5 Zoll von jeder anderen Komponente entfernt befinden.
 - Die Spieler platzieren 2 Komponenten in ihrer und 2 in der gegnerischen Hälfte des Tisches (es wird abwechselnd platziert, beginnend mit dem Spieler, der nicht mit dem aufstellen des Geländes begonnen hatte).
 - Es müssen alle Komponenten platziert werden. Notfalls muss die Aufstellung des Geländes verändert werden.

Aufstellung

Beginnend mit dem Spieler mit den meisten Rekrutierungskarten stellen die Spieler abwechseln ihre Figuren auf. Sollten beide Spieler gleich viele Karten haben, beginnt derjenige der sich die Aufstellungszone ausgesucht hat.

Siegbedingungen

Der erste Spieler der 5 Siegespunkte erringt gewinnt das Spiel. In allen anderen Fällen gilt es als Unentschieden.

Sonderregeln

Nach der Aufstellung verteilt jeder Spieler 10 Fahnen auf seine Figuren, wobei jede maximal 2 Fahnen erhalten darf. Malt Punkte auf die Karten um diese darzustellen.

Ein Modell kann für 2 Aktionspunkte eine Fahnen auf einem neutralen Geländeelement aufpflanzen. Wenn eine Figur aus dem Spiel genommen wird, sind ihre Fahnen verloren.

Eine Fahne kann angegriffen werden wie eine Figur. Sie sind natürlich inaktiv, haben eine Lebenslinie von 2 Punkten und eine Verteidigung von 9. Die Fahnen sind immun gegen Beschuss und Alchemie (egal ob sie das Ziel sind oder sich in deren Bereich befinden).

Wenn eine Figur frei ist (dh. nicht in Nahkampfreichweite eines Feindes ist) und auf der Lauer in 2 Zoll Umkreis um 1 Fahne ist die gerade platziert wurde, kann sie sich mit einer kostenlosen Reaktion in Kontakt mit der platzierenden Figur bringen. Sie muss dies auf kürzestem Weg tun und ihr Ziel ist die Figur, nicht die Fahne.

Am Ende der Runde bekommt der Spieler mit den meisten aufgestellten Fahnen 1 Siegespunkt. Wenn eine der Fahnen auf dem zentralen Geländestück aufgestellt ist, gewinnt der Spieler 2 Siegespunkte anstelle von nur 1.

Maximal können 6 Siegespunkte errungen werden.