

Der Ernte-Maskenball von Dong-Yi

Spielaufbau

- 1) Das Szenario sollte auf einem 48x36 Zoll großen Tisch gespielt werden.
- 2) Die Spieler müssen mindestens 8 Geländestücke platzieren, die Platzierung muss folgenden Regeln entsprechen:
 - Geländestücke dürfen nicht näher als 3 Zoll an Spielfeldkanten, anderen Geländestücken oder Missionszielen platziert werden.
 - Die Spieler platzieren die Geländestücke abwechselnd. Ein Würfelwurf bestimmt, wer anfängt.
- 3) Dann legen die Spieler die Spielzonen fest:
Es gibt nur eine Spielzone und somit keine festgelegten Aufstellungszonen
- 4) Danach platzieren die Spieler ihre Komponentenmarker, wobei folgende Regeln befolgt werden müssen:
 - Die Marker müssen in einem Geländestück platziert werden, mindestens 5 Zoll entfernt von anderen Markern.
 - Die Spieler platzieren abwechselnd ihre 4 Marker. Ein Würfelwurf bestimmt, wer anfängt.

Aufstellung

Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt.

Wenn beide Spieler über 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.

Der beginnende Spieler muss eine seiner Miniaturen in der Spielfeldmitte platzieren, danach stellen beide Spieler abwechselnd je eine Miniatur auf

- genau 8 Zoll entfernt von einer bereits aufgestellten gegnerischen Miniatur
- mindestens 8 Zoll entfernt von allen anderen gegnerischen Miniaturen
- mindestens 6 Zoll entfernt von allen befreundeten Miniaturen

Wenn ein Spieler keine Möglichkeit mehr hat, eine Miniatur den Regeln entsprechend aufzustellen, darf er die Miniatur weniger als 6 Zoll entfernt von bereits aufgestellten befreundeten Miniaturen aufstellen.

Miniaturen mit der Fähigkeit "Verstohlen" werden aufgestellt, als hätten sie diese Fähigkeit nicht.

Die Fähigkeit "Meisterstrategie" von Fu-Nihao hat keinen Effekt.

Sobald alle Miniaturen aufgestellt sind, wählt jeder Spieler 3 seiner eigenen Miniaturen. Dann wirft er einen Würfel, um zu bestimmen, mit welcher Miniatur der Botschafter aufgestellt wird. Der Botschafter wird dann in Basekontakt mit der entsprechenden Miniatur aufgestellt.

Siegbedingungen

Am Ende jeder Runde vergleichen beide Spieler, wieviele Lebenspunkte ihr Botschafter noch übrig hat. Danach werden wie folgt Siegpunkte verteilt:

- 2 SP, wenn euer Botschafter mehr LP hat als der eures Gegners
- oder 2 SP, wenn euer Botschafter am Leben und der eures Gegners tot ist

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende einer Runde 6 oder mehr SP hat

Falls beide Botschafter getötet werden, oder kein Spieler bis Spielende 6 SP erreicht, oder falls beide Spieler in der selben Runde 6 SP erreichen oder die Kampfgruppe eines Spielers ausgelöscht wird, endet das Spiel unentschieden.

Die maximal zu erreichende Anzahl an Siegpunkten ist 6.

Sonderregeln

DIE ZUSCHAUERMENGE:

Während des gesamten Spiels zählen alle Miniaturen als in Deckung befindlich. Miniaturen mit der Fähigkeit "Verstohlen" werden bei Deckungswürfen eine Größe kleiner behandelt. Zum Beispiel muss eine Miniatur mit Größe 2 und der Fähigkeit "Verstohlen" mindestens eine 6 bei ihren Deckungswürfen würfeln, einer Miniatur der Größe 1 und der Fähigkeit "Verstohlen" hat die Deckungsprobe bereits bei einem Wurf von 4 bestanden.

