

Der HörnerMarkt

Spielaufbau

Dieses Szenario ist für einen Spieltisch von 48 x 36 Zoll vorgesehen.
Die Aufstellungszonen entnehmen die Spieler der Zeichnung.

Auf der Zeichnung sind 9 verschiedene Bereiche des Marktes verzeichnet (von A bis I). Jeder Bereich ist 16 x 6 Zoll groß. Je 3 davon erstrecken sich in 3 Zoll Abstand zur Mittellinie über das komplette Spielfeld. 3 weitere liegen auf der Mittellinie (siehe Zeichnung).

Die Spieler platzieren abwechselnd ein Gebäude (welches nicht größer als 3 x 3 Zoll sein darf) in jedem Bereich (insgesamt 9). Diese Szenarioelemente stellen die verschiedenen Läden und Stände des Marktes dar und haben die Größe 2.

Die Spieler platzieren danach 2 weitere Szenarioelemente auf ihrer Hälfte des Spielfeldes aber außerhalb der Bereiche D, E und F. Es ist zu beachten, dass die Szenarioelemente alle mindestens 3 Zoll Abstand zu den Tischkanten, anderen Szenarioelementen und Zielmarkern halten müssen.

Die Spieler bestimmen nun zufällig die Aufstellungszonen.

Die Spieler platzieren nun je 4 Marker, welche alchemistische Komponenten darstellen, in Kontakt mit einem Szenarioelement und geht dabei wie folgt vor: Jeder Spieler platziert 2 Marker in seiner eigenen Spielfeldhälfte sowie 2 in der des Gegners. Die Spieler wechseln sich dabei ab. Ein Würfelwurf entscheidet wer anfängt. Die Marker dürfen nicht in den Bereich D, E oder F platziert werden.

Aufstellung

Beide Spieler stellen abwechselnd alle die Miniaturen einer Karte in ihrer Aufstellungszone auf. Der Spieler mit den meisten Truppenkarten beginnt mit der Aufstellung. Sollten beide Spieler gleich viele Karten besitzen, fängt der mit dem höheren Geist-Wert an. Sollte auch dieser gleich sein, entscheidet ein Würfelwurf.

Siegbedingungen

Wenn ein Spieler am Ende einer Spielrunde 20 Siegpunkte erreicht hat, gewinnt er das Spiel.
In jedem anderen Fall oder falls ein Spieler keine Miniaturen mehr besitzt gilt das Spiel als unentschieden.

Sonderregeln

Am Ende einer Spielrunde addiert jeder Spieler die Aktionspunkt-Werte sowie die Rekrutierungspunkt-Werte aller eigenen Figuren in einem Bereich.

Der Spieler mit den meisten Aktionspunkten UND Rekrutierungspunkten kontrolliert den jeweiligen Bereich.

Wenn beide Spieler denselben Wert besitzen kontrolliert keiner von beiden den Bereich.

Wenn eine Miniatur teilweise in mehreren Bereichen steht, entscheidet der Besitzer der Miniatur am Ende

der jeweiligen Aktivierung für welchen Bereich die Miniatur gewertet wird.

Eine Miniatur in Lauerstellung, die erneut aktiviert wird kann sich dazu entschließen den Bereich zu wechseln.

Werte der Bereiche

Für den Spieler in Aufstellungszone 1

A, B und C ? 1 Punkt

D, E und F ? 2 Punkte

G, H und I ? 3 Punkte

Für den Spieler in Aufstellungszone 2

G, H und I ? 1 Punkt

D, E und F ? 2 Punkte

A, B und C ? 3 Punkte

Siegpunkte Sammeln

Am Ende jeder Spielrunde werden die Siegpunkte ermittelt und zu den Siegpunkten der vorherigen Züge addiert.

Ein Bereich ist immer so viele Punkte wert, wie in der Tabelle angegeben.

