

Die Sporen des Amanitus

Spiel Aufbau

Es wird auf einem 48 Zoll x 36 Zoll Spielfeld gespielt. Die Mitte wird von einem oder mehreren gigantischen Pilzen beherrscht. Die Pilze wachsen in einem Bereich von ca. 8 Zoll Durchmesser. Dieser Bereich gibt Deckung.

Es werden 6 neutrale Geländestücke (z.B. Wäldchen, Pilze und Felsen) abwechselnd von den Spielern aufgestellt. Wer beginnt wird zufällig ermittelt.

Sechs Sporenkapseln werden durch Marker dargestellt. Die sechs Sporenkapseln werden abwechselnd von beiden Spielern platziert. Der Gewinner einer Geisteskraft Probe bestimmt den zuerst platzierenden Spieler. Zuerst platziert jeder Spieler eine der Sporenkapseln in der inneren neutralen Zone, dann je eine in der gegnerischen Aufstellungszone und zuletzt jeweils irgendwo in der eigenen Spielfeldhälfte. Keine Sporenkapsel darf innerhalb von 10 Zoll zu einer bereits platzierten Sporenkapsel platziert werden und muss 4 Zoll vom Spielfeldrand entfernt sein. Eine Sporenkapsel gibt, solange sie nicht explodiert ist, Deckung und hat die Größe 1.

Jeder Spieler stellt dann 3 Marker für angereichertes Gelände auf. Die eines Spielers sind jeweils mit der Essenz des Volkes angereichert, das er spielt (Feuer, Erde, Wasser oder Luft).

- 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 mindestens 10 Zoll voneinander und 6 Zoll vom Spielfeldrand entfernt sein.

Aufstellung

Die Aufstellungszone ist der Bereich der eigenen Tischhälfte jeweils zwischen 8 und 16 Zoll vom zentralen Pilz entfernt. Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt die Aufstellung, bei gleicher Anzahl entscheidet eine vergleichende Geisteskraftprobe.

Siegbedingungen

Die Spieler müssen versuchen die Kontrolle über die Sporenkapseln des Amanitus zu erlangen.

Sonderregeln

Am Ende der ersten, zweiten und dritten Runde, direkt vor dem Rundenende, explodiert eine Sporenkapsel. Zu Beginn der vierten Runde sollten nur noch drei Sporenkapseln übrig sein.

Im Kontrollbereich einer Kapsel sind alle Figuren, die weniger als 4 Zoll von der Kapsel entfernt sind. Diese Entfernung darf nur am Rundenende ausgemessen werden, niemals zur Kontrolle in der laufenden Runde.

Es explodiert immer die Kapsel, in der Kontrollbereich sich die meisten Aktionspunktwerte befinden. Ist bei mehreren Kapseln die Aktionspunktzahl gleich explodiert die mit den meisten Rekrutierungspunktwerten aller Figuren im Kontrollbereich. Sind die auch gleich entscheidet der Würfel. Sollte sich am Ende der ersten drei Runden keine Figur in den Kontrollzonen der Sporenkapseln befinden, explodiert eine zufällige Kapsel.

Alle Figuren im Kontrollbereich der explodierten Kapsel erleiden Schaden anhand dieser Tabelle (siehe Tabelle):

3 / 2 / 2 / 2 / 1 / 1

Wenn die Figur innerhalb von 1 Zoll von der Kapsel steht wird diese Tabelle benutzt:

4 / 3 / 3 / 3 / 2 / 2

Alle Schaden vermindern Fertigkeiten oder Alchemistischen Formeln haben keine Wirkung.

Die letzten drei Kapseln explodieren nicht mehr. Am Ende jeder Runde, nachdem eine Kapsel explodiert ist, überprüfen die Spieler, ob sie eine der übrigen Kapseln kontrollieren. Derjenige der die meisten Aktionspunktwerte UND die meisten Rekrutierungspunktwerte im Kontrollbereich der jeweiligen Kapsel hat kontrolliert diese Kapsel. Für jede kontrollierte Kapsel erhält der Spieler Siegpunkte entsprechen der Anzahl von schon explodierten Sporenkapseln (1. Runde 1 Siegpunkt, 2. Runde 2 Siegpunkte, ab Runde 3 immer 3 Siegpunkte). Der Spieler der zuerst 15 Siegpunkte hat gewinnt das Spiel. Erreichen beide Seiten am Ende derselben Runde 15 Siegpunkte oder wird eine Seite völlig ausgelöscht, endet das Spiel unentschieden.

