

Sichert die Jinmarksteine

Spielaufbau

Als erstes wird die Mittellinie des Schlachtfeldes bestimmt (parallel zur Längskante, falls der Tisch rechteckig ist).

Platziere drei neutrale Geländeteile so auf dieser Mittellinie, dass sie in vier gleich lange Segmente geteilt wird.

Auf jedem dieser Geländeteile wird nun ein Jinmarkstein (mit der Grundfläche eines 25mm Sockels) platziert, ebenfalls so, dass sie alle gleich weit vom jeweiligen Nachbarn entfernt sind.

Dann werden 6 angereicherte Geländeteile aufgestellt. Sie müssen jeweils Platz für einen 25mm Sockel bieten, von dem aus Alchemisten ihre Komponenten schöpfen können.

Jeder Spieler stellt 3 dieser angereicherten Geländeteile auf. Die eines Spielers sind jeweils mit der Essenz des Volkes angereichert, das er spielt (Feuer, Erde, Wasser oder Luft). Beispielsweise spielt Michelle eine Khalimanische Kriegshorde.

Sie wird also Geländeelemente verwenden, die mit Wasser angereichert sind.

Beispielsweise spielt Michelle eine Khalimanische Kriegshorde.

Sie wird also Geländeelemente verwenden, die mit Wasser angereichert sind.

Jeder Spieler platziert, einer nach dem anderen:

- 1 Element des Gegners in der gegnerischen Hälfte.
- 1 Element des Gegners auf der eigenen Seite.
- 1 Eigenes Element auf der eigenen Seite.

Welcher Spieler mit dem Aufstellen beginnt, wird durch eine vergleichende Geistesprobe entschieden (der Gewinner wählt).

Die Geländeelemente müssen mindestens 10 Zoll voneinander entfernt sein, und mindestens 6 Zoll von den Jinmarksteinen.

Sie sollten selbst keine Kante haben, die länger als 8 Zoll ist.

Aufstellung

Jede Miniatur wird in der Hälfte ihrer Partei aufgestellt, mindestens 13 Zoll von den Jinmarksteinen entfernt. (Damit in der ersten Runde keine Miniatur einen Jinmarkstein kontrollieren kann).

Der Spieler mit den meisten Profilkarten beginnt mit der Aufstellung.

Haben beide Spieler gleich viele, entscheidet ein Würfelwurf.

Der erste Spieler wählt dann eine seiner Profilkarten und stellt alle Miniaturen dazu auf.

Dann stellt der Gegenspieler eine seiner Profilkarten auf, bis alle Miniaturen auf dem Tisch sind.

Haben beide Spieler gleich viele, entscheidet eine vergleichende Geistesprobe, welcher Spieler mit dem Aufstellen beginnt (der Gewinner wählt).

Siegbedingungen

Der erste Spieler, der 3 Siegpunkte erringt, gewinnt das Spiel.

In jedem anderen Fall geht es unentschieden aus.

Sonderregeln

Jinmarksteine bezeichnen Orte, an denen riesige Adern alchemistischer Steine verborgen liegen, und sind überaus begehrt.

Zu Spielbeginn sind die Jinmarksteine neutral, bevor die Spieler versuchen, sie unter ihre Kontrolle zu bringen.

Während des Spiels kann eine Miniatur 2 AP ausgeben, wenn sie sich innerhalb 1 Zoll eines neutralen Jinmarksteines befindet, um ihn in ihre Gewalt zu bringen. War der Markstein zuvor unter der Kontrolle seines Gegners, wird er wieder neutral.

Eine Miniatur muss nicht in der Nähe eines Jinmarksteines bleiben, um die Kontrolle über ihn zu behalten. Sie bleibt solange bestehen, bis ein Gegner den Jinmarkstein neutralisiert. Die Zuordnung eines Marksteines kann im Verlauf eines Spiels häufig wechseln, selbst innerhalb einer Runde. Während der Endphase bekommt der Spieler einen Siegpunkt, der aktuell die meisten Jinmarksteine kontrolliert.

