



Die wahnsinnige Idee des Feides ist der ? Einfall

Im Schutze der Wälder und Berge jenseits des großen Flusses marschiert eine Feindliche Armee von unholden auf. Es ist an den Daqan ihr Land zu verteidigen und die angreifenden Armeen zurück zu schlagen. Die Invasoren (*Uthuk oder Waiqur*) werden mit aller Macht versuchen die Menschen zu vertreiben und ihrer Städte zu zerstören.

SETUP

Die Uthuk oder Waiqur dürfen Truppen für 55 Punkte aufstellen. Die Daqan bekommen nur 50 Punkte. Die Uthuk oder Waiqur ziehen 6 Kommandokarten von denen sie 4 behalten. Außerdem 3 Machtkarten von den sie aber nur eine behalten dürfen. Zusätzlich erhalten sie einen Fuhr Marker den sie zu Beginn des Gefechtes erst auslegen müssen. Die Uthuk oder Waiqur dürfen alle roten Felder für ihre Aufstellung nutzen. Die Daqan alle blauen Felder.

Die Daqan bekommen 4 von 6 Kommandokarten und 2 von 4 Machtkarten außerdem 2 Machtpunkte. Ein Kommandozelt dürfen sie leider nicht aufstellen.

SPECIAL RULES

Die Uthuk oder Waiqur bekommen für jede Stadt die sie zerstören können 4 Siegpunkte. Um eine Stadt zu zerstören muss sie von einem Nachbarfeld oder aus der Stadt heraus angegriffen werden. Jede Stadt hat 3 Lebenspunkte und nur Schwert (ungeschwächte Einheit), doppel Schwert und Zielscheibe für Bogenschützen verursachen Schaden. Zerstörte Städte werden vom Spielfeld entfernt.

Die Daqan erhalten für jede feindliche Armee die sich vernichten 1 Siegpunkt. Außerdem gibt es 3 Siegpunkte für das Vernichten des feindlichen Kommandozeltes.

Auf Wasserfelder darf keine Truppe am Ende des Zuges stehen da sie ansonsten vernichtet wird und vom Spielfeld genommen wird. Nur fliegende Einheiten können Wasserfelder überfliegen. Ein Rückzug über Wasserfelder ist aber auf keinen Fall gestattet.

Besetzte Siegpunktmarker geben am Ende des Zuges einen Siegpunkt. Wer zu beginn der Runde des Startspielers 16 Siegpunkte hat ist der Sieger. Die Uthuk oder Waiqur beginnen die Schlacht.

OBJECTIVE

Städte können nur sShaden durch Angriffe nehmen. Sonderfähigkeiten bringen keinen zusätzlichen Schaden und können nicht gegen Städte eingesetzt werden. Auch Schützen können nur von inneren der Stadt oder einen angrenzenden Feld Schaden an Städten machen. Sollte eine Gegnerische Einheit in der Stadt sein so muss erklärt werden ob die Stadt oder die Einheit das Ziel des Angriffes ist. Wasserfelder dürfen nicht betreten werden es sei den es ist eine fliegende Einheit die darf aber nicht ihre Bewegung auf ein Wasserfeld beenden. Auch fliegende Einheiten dürfen nicht während eines Rückzuges Wasserfelder betreten. Zum spielen dieses Setups benötigt ihr nur die Grundbox aber Erweiterungen können gerne eingebracht werden.

Achtung der Startspieler braucht erst zu Beginn seiner ersten Runde den Fuhrmarker auslegen. Die Daqan haben keinen Fuhrmarker.

Über ein Feedback würde ich mich freuen.