



GUIDED LANDS - SZENARIO DER ÜBERFALL

*»Soldaten, wir haben unser Ziel bald erreicht.
Der Feind kann nicht wissen, dass wir hier sind und der Wald
verbirgt unseren Vormarsch vor den Spähern des Gegners.
Morgen schon fallen wir in den Rücken ihrer Verteidigung.
Bereiten wir unserm Khan den Weg zum Sieg. Auf die Füße.
Weiter!«*

- Oberst Ther Khan to Gaddar des Thol da Kopar

*»Meinn Herr. Esss riecht fremd ausss dem Wald dort drrrüben.
Esss rrricht nach dem Feind. Wir sssollten nachssssehen.«*

- Ser Pen T'ss, Erster Spurenriecher der Thorakischen Heere

Parteien:

Die lagernde Armee (Verteidiger)
Der Angreifer

Spielziel

Der Angreifer gewinnt, sobald er die verteidigende Armee vernichtet.

Der Verteidiger gewinnt, sobald er die angreifende Armee vernichtet.

Größe der Armeen

Der Verteidiger darf eine Armee aufstellen, die maximal 1650 Punkte kostet. Diese muss er auf zwei Aufstellzonen (s. u.) verteilen. Pro Aufstellzone müssen mindestens 550 und dürfen maximal 1100 Punkte verwendet werden.

Der Angreifer darf eine Armee aufstellen, die maximal 2000 Punkte kostet. Der Angreifer muss seine Armee auf vier Aufstellzonen (s. u.) verteilen. Pro Aufstellzone müssen mindestens 300 und dürfen maximal 700 Punkte eingesetzt werden.

Einschränkungen bei der Truppenwahl

Die Fähigkeiten Fliegen und Hüpfen dürfen weder vom Angreifer noch vom Verteidiger verwendet werden. Außerdem dürfen keine Artilleriegeschütze aufgeboden werden.

Das Spielfeld

Die Spielfläche ist ca. 100 cm breit und 80 cm tief. Eine der 100 cm langen Kanten wird als Norden festgelegt.

Die lagernde Armee befindet sich auf dem Marsch durch ein dichtes Waldgebiet. Dementsprechend empfehlen wir ca. 70% der Spielfläche als Wald zu definieren und zusätzlich noch einige kleinere Hindernisse, wie undurchdringliches Unterholz oder kleine Hügel, zu platzieren. Auch ein Bach oder kleiner Fluss, der sich durch den Wald schlängelt, ist denkbar.

Szenario-Idee

Markus Cremer

Szenario-Entwicklung

Jörg Weseloh

Font

„FORTUNASCHWEIN“

Anke Arnold (www.anke-art.de)



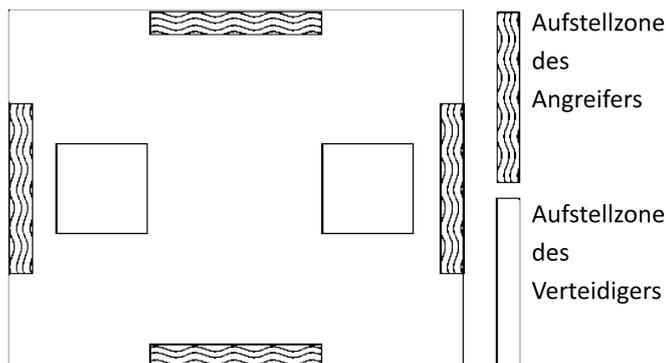
SZENARIO - REGELN

Die Aufstellzonen

Die Aufstellzone des Verteidigers besteht aus zwei 20 x 20 cm großen Bereichen, die 10 cm von der östlichen bzw. der westlichen Seite des Spielfelds beginnen und je 30 cm von den Kanten der nördlichen und südlichen Seite entfernt liegen. Dementsprechend sind die beiden Bereiche durch einen 40 cm breiten Streifen getrennt.

Der Verteidiger muss seine Armee in diesen beiden Bereichen aufstellen. Pro Bereich müssen mindestens 550 und dürfen maximal 1100 Punkte verwendet werden.

Der Angreifer hat vier Aufstellzonen, die sich in der Mitte der jeweiligen Spielfeldseite befinden. Jede dieser Aufstellzonen ist 40 cm breit. Diese 40 cm stehen dem Angreifer nur bedingt zur Verfügung. Zu Beginn des Spiels notiert er verdeckt auf dem Aufstellplan (s.u.) wo er welche seiner Einheiten platzieren möchte. Dies kann jeweils rechts, links oder mittig in der jeweiligen Aufstellzone geschehen. Dort steht ihm dann ein 15 cm breiter Bereich zur Verfügung. Wenn er zu viele Figuren hat, um sie so unterzubringen, darf auch ausnahmsweise in drei Reihen hintereinander aufgestellt werden.



Der Angreifer muss seine Armee auf die vier Aufstellzonen verteilen. Pro Aufstellzone müssen mindestens 300 und dürfen maximal 700 Punkte eingesetzt werden.

Um die Notation vorzunehmen teilt der Angreifer seine Armee nach den oben beschriebenen Regeln in vier Teile und nummeriert diese von 1 bis 4 durch. Dann schreibt er die entsprechende Nummer in den Bereich, in dem dieser Armeeteil starten soll. Dabei ist zu beachten, dass pro Seite nur ein Teil der Armee starten darf.

Reihenfolge beim Aufstellen der Armeen

Zuerst notiert der Angreifer geheim auf dem Aufstellplan, wo er welche Einheiten platzieren möchte.

Dann stellt der Verteidiger seine Einheiten auf.

Danach deckt der Angreifer seinen Aufstellplan auf und platziert seine vier Armeeteile so, wie er es notiert hat.

Spieleröffnung

Der Angreifer eröffnet das Spiel. Dazu wählt er eine seiner Einheiten aus und spielt deren Initiativkarte. Die Initiative der Einheit spielt für diesen Eröffnungszug ausnahmsweise keine Rolle. Der Angreifer aktiviert die Einheit sofort; der Verteidiger darf keine Initiativkarte auf die Karte des Angreifers legen.

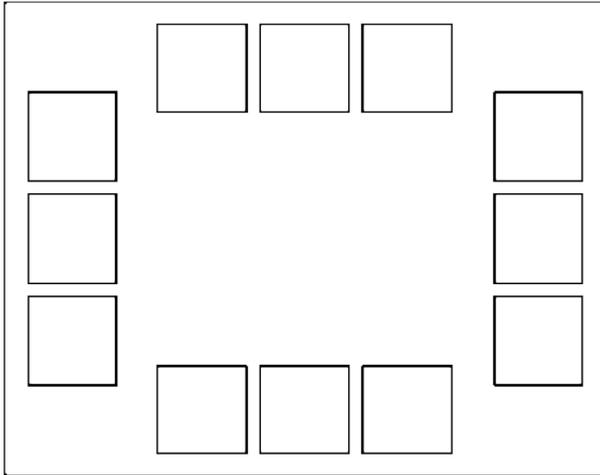
Hat diese Einheit ihren Zug beendet, wird ihre Initiativkarte bis zum Ende der Runde beiseite gelegt. Der Angreifer erhält sie am Ende der ersten Runde zurück.

Danach und in allen folgenden Runden wird nach den bekannten Regeln gespielt, indem die nun niedrigste Initiativkarte gelegt wird.

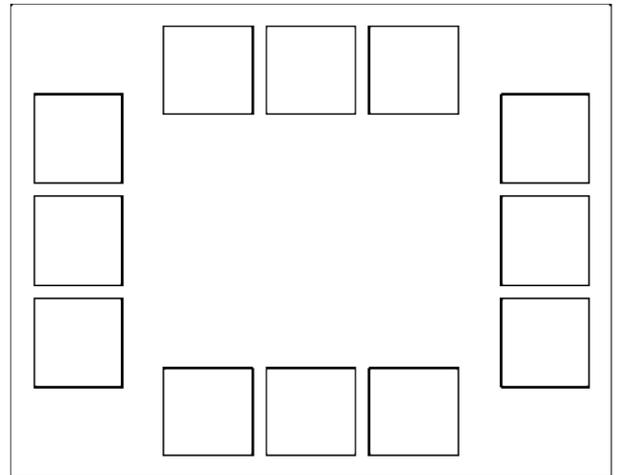


AUFSTELLPLAN

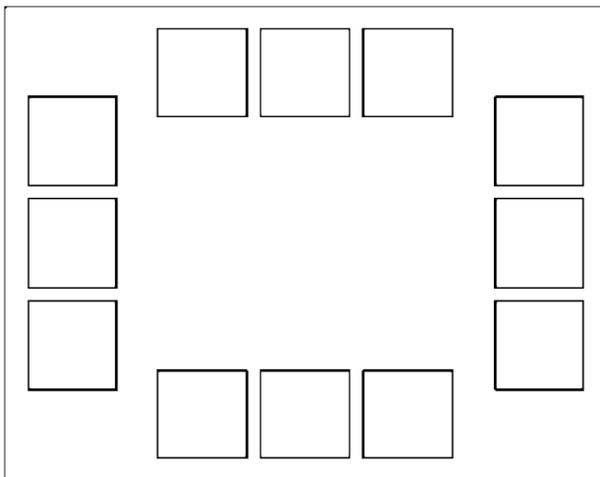
Norden



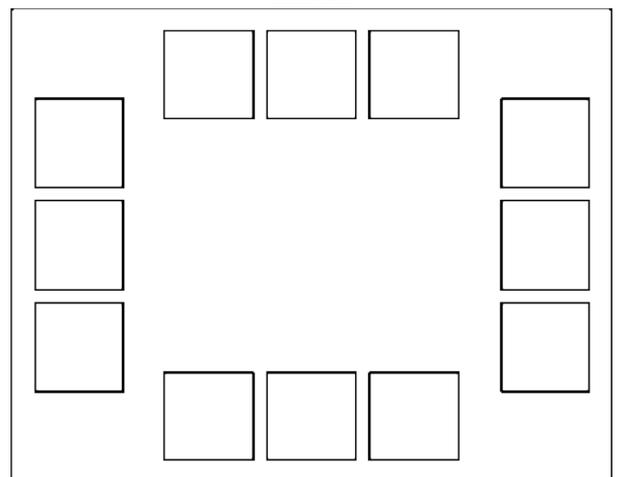
Norden



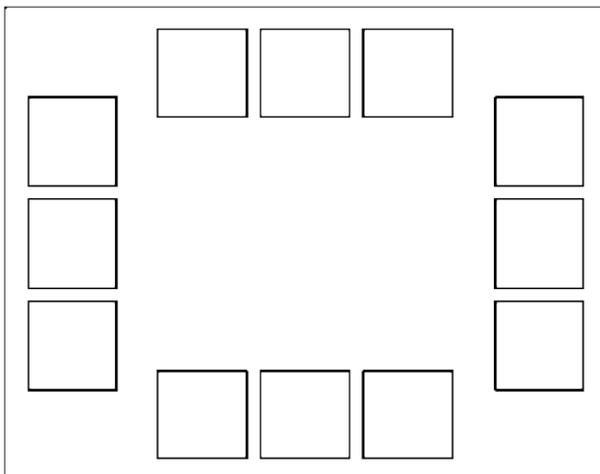
Norden



Norden



Norden



Norden

