



SCHATZJAGD

I.Phase : Startzonen-Respawn – 2.Phase : Deathmatch

I.Phase : Zuerst müssen die Steinwächter (x) ausgeschaltet werden.

Sie können im Nah- und Fernkampf und durch Karteneffekte verletzt werden.

Ein Wächter muss von beiden Spielern verletzt worden sein, damit er die

3. Verletzung erhält. Dies gilt nicht für den letzten Wächter.

Für jede Verletzung erhält man einen Punkt.

Die Wächter sind Charaktere mit den Werten 6/2/5. Sie greifen nicht an.

II. Phase : Sobald alle Wächter ausgeschaltet ist, öffnet sich die

Schatzkammer. Das Spiel endet sobald ein Spieler den Schatz in seine

Startzone gebracht hat. Er erhält dafür drei Punkte. Das Aufnehmen vom

Schatz kostet eine Handlung. Der Spieler mit den meisten Punkten

gewinnt. Sollte kein Steinwächter ausgeschaltet werden, haben beide

Spieler verloren. Wenn ein Spieler keine Charaktere mehr hat, weil alle

endgültig ausgeschaltet wurden endet das Spiel sofort. Der Gegner erhält

Den Schatz und die drei Punkte. Wer die meisten Punkte hat gewinnt

In diesem Fall. Wenn ein Spieler seinen letzten Charakter selber

Ausgeschaltet hat, hat er verloren. Zur Ermittlung des Ausweich- und

Nahkampfwerts der Wächter decken beide Spieler die oberste

Karte ihres Nachschubs auf. Zusätze wirken sich nicht aus.