

Das Pentagramm der Wunder

Spielplan : Enges Terrain

Startzonen : In den Ecken auf der Seite, wo der große Riesenfels ist.

Typ : Startzonenrespawn

Ziel : Pentagramm besetzen. Wenn Figur eine Runde lang das Pentagramm berührt erhält man einen Punkt. Wer zuerst zehn Punkte hat gewinnt.

Besonderheiten :

Treibsand :

Im Treibsand kann die Fähigkeit fliegend nicht genutzt werden. Im Treibsand ist keine Effektbewegung möglich. Fahrzeuge können nicht genutzt werden.

Die BZ jeder Karte, die zur Bewegung einer Figur im Treibsand benutzt wird, beträgt 1. Das gilt auch wenn man in den Treibsand zieht. In diesem Fall wird die BZ sofort auf 1 gesenkt.

Pentagramm :

Eine Figur, die das Pentagramm berührt kann nicht Ziel von Fähigkeiten oder Karteneffekten sein. Die Figur erhält +3 auf den Nahkampf- und Ausweichwert. Sobald eine Figur eine Runde lang auf dem Pentagramm war, wird sie auf die kleine Insel geschleudert. Alle dauerhaften Karten, die auf sie gespielt wurden, werden sofort auf den Rückzug gelegt.

Wasser :

Eine Teilbewegung darf nicht im Wasser enden. Man muss also von der Insel "zurückspringen" (mindestens eine Bewegungsweite von zwei Zoll). Sobald man beim Zurückspringen im Treibsand landet, wird die BZ auf 1 gesenkt und die Bewegung endet.

Insel :

Auf die Insel passen zwei Figuren. Jeder Spieler darf nur eine Figur auf der Insel stehen haben. Wenn also eine weitere Figur eines Spielers, der bereits eine Figur auf der Insel hat, vom Pentagramm auf die Insel geschleudert werden würde, wird sie stattdessen weggeschleudert. Diese Figur wird aus dem Spiel entfernt. Sie ist weg und kann auch nicht durch Friedhof oder sein erster Tag wieder ins Spiel kommen.

Höhenunterschiede :

Die schwarzen Linien beim Pentagramm stellen Treppenstufen dar. Das Pentagramm liegt höher als der Bereich mit den Bäumen und dem See.