

Trolle kloppen

Spielplan : Dichter Wald

Startzonen : Beide Ecken rechts und links

Typ : Respawn

Vom Gegner ausgeschaltete eigene Figuren respawnen zu Beginn des nächsten eigenen Zuges unverletzt auf der Lichtung in der Mitte.

Ziel : Wer zuerst fünf Trolle ausschaltet, hat das Szenario gewonnen.

NSC : Trolle (3/3/3)

Trolle können nicht das Ziel von Fähigkeiten und Karteneffekten sein.

Nahkampf- und Ausweichwerte der Trolle werden mit der jeweils obersten Karte der Nachschübe beider Spieler ermittelt. Zusätze wirken sich dabei nicht aus.

Am Anfang der Partie platziert jeder Spieler für den Gegner einen Troll. Er darf maximal sechs Zoll (Luftlinie) von einer gegnerischen Figur entfernt sein. Man darf nur seinen eigenen (vom Gegner platzierten) Troll bekämpfen und verletzen. Wenn ein Spieler einen Troll ausgeschaltet hat, platziert sein Gegner sofort nach der gleichen Regel einen neuen Troll.

Wenn eine Figur das Zeichen in der Mitte der Lichtung berührt, kann sie für den Aufwand einer Handlung eine Berliner Probe 4+ ablegen. Wenn die Probe gelingt darf ein Troll platziert werden, der nur von der Figur bekämpft und ausgeschaltet werden darf, die ihn beschworen hat. Er muss mindestens sechs Zoll (Luftlinie) von dieser Figur entfernt sein.

Für jeden Spieler dürfen sich maximal zwei Trolle gleichzeitig auf dem Spielplan befinden. Man muss also den selbstbeschworenen Troll erst ausschalten, bevor man einen Neuen rufen kann.

Besonderheiten :

Man kann die Trolle im Nah- und Fernkampf angreifen. Man darf mit einer eigenen Figur ganz oder teilweise auf den Trollchip raufziehen. Dies gilt aber nur für Trollchips. Bei Figuren gelten die üblichen Regeln.

Um von einer kleinen Lichtung zu einer anderen zu kommen ist eine Bewegungsweite von mindestens zwei Zoll erforderlich. Bei diesem Spielplan ist besonders zu beachten :

Ein Chip darf nach jeder Teilbewegung NICHT in einem Hindernis stehen.