

Die Schlacht bei den Trollzacken

1 Spielmaterial

Es werden folgendes Spielmaterial benötigt: Spielplan, Spielfiguren, 1W6 und 1W10.

Die Spielmarken: Eine Spielmarke entspricht 50 Ogern, 50 Reitern oder 100 Fußtruppen. Die Zahl links oben ist die Fernkampfkraft, links unten die (Nah-) Kampfkraft und unten rechts, bzw. in der Mitte die Bewegungsreichweite.

Fernkampf: Menschliche Fernkämpfer haben eine Reichweite von 3 Feldern, der Ogerlöffel von minimal 5 und maximal 16. Bogenschützen können nur über Flachland schießen und nur über unbesetzte.

Helden: Helden können sich unabhängig von einer anderen Einheit bewegen, aber nicht angreifen. Ein Held kann sich einer anderen Gruppe anschließen. Kaiserliche Einheiten auf dem gleichen Feld und auf den angrenzenden Feldern bekommen +4 auf ihre Kampfkraft.

Helden können sich auf ein angrenzendes Feld retten, wenn ihre Einheit aufgerieben wird oder flieht. Er bekommt dabei 2W6 Schaden. Trifft ein Held auf eine Ogereinheit im gleichen Feld, wird er gefangen genommen.

2 Vorbereitung / Ziel

Die kaiserliche Armee stellt 100 Einheiten auf. Diese können auf Reihe A bis S verteilt werden. Bergland ist ungezugänglich. Danach werden die Helden aufgestellt.

Ziel des Spiels ist es, die Oger 20 Spielrunden davon abzuhalten, die Trollzackenpforte zu durchbrechen.

3 Spielablauf

Eine Spielrunde besteht aus 2 Spielzügen, einer für jede Partei. Die Oger beginnen und führen alle ihre Aktionen aus, danach sind die kaiserlichen Einheiten an der Reihe.

1. Nachschub: Oger können 1W6+3 Einheiten ins Spiel bringen, die Kaiserlichen 1W6+5. Einheiten können nur am linken und rechten Rand des Spielfelds platziert werden.

2. Fernkampf: Fernkampfeinheiten können nur in geraden Linien schießen. Bogenschützen können sowohl im Fernkampf angreifen, als auch später im Nahkampf. Beim Kampf wird gewürfelt und dann in der Tabelle das Ergebnis nachgeschaut.

3. Bewegung Kaiserliche Einheiten dürfen sich nicht in Linie MM aufhalten. Reiter können Mauerfelder nicht betreten. Das Betreten eines Wald -oder Hügelfeldes kosten einen Bewegungspunkt zusätzlich, Mauerfelder 2.

4. Nahkampf Es können nur Einheiten auf angrenzenden Feldern angegriffen werden. Oger können hintereinander 3 kaiserliche Einheiten angreifen, Kaiserliche können nur einmal angreifen. Hat eine Einheit einen Kampf gewonnen, darf sie in das freigewordene Feld nachrücken. Oger müssen zuerst ihre Angriffe ausgeführt haben und können sich dann ein Feld zum Nachrücken aussuchen.

4 Kampfergebnisse

Einheit wird aufgerieben: Die Einheit musste schwere Verluste hinnehmen und hat sich in alle Himmelsrichtungen verstreut. Die Spielmarke wird aus dem Spiel genommen.

Rückzug: Die Einheit muss in ein beliebiges angrenzendes Feld ausweichen. Ist kein Feld frei, wird sie aufgerieben.

Einheit bleibt unbeeindruckt: Der Angriff zeigt keine Wirkung. Kein weiterer Effekt.