

Saga 2

SPILLEREGLER

1. Vælg hold

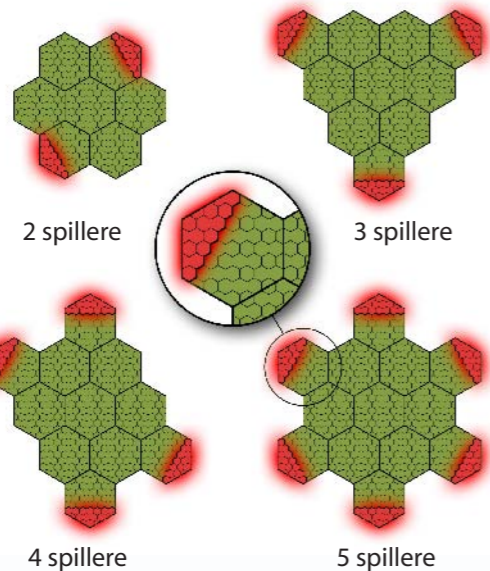
Hver spiller får ved lodtrækning tildelt et holdkort og tager figurerne, som hører til dette.

2. Vælg Saga

På bagsiden af disse spilleregler er der 5 sagaer. Vælg én saga som beskrevet på bagsiden.

3. Sæt kamppladsen op

Kamppladsen bygges op af mindre spilplader. Læg spilpladerne ud med bagsiden opad i de mønstre der er vist på tegningen. Vend herefter spilpladerne om.



Hver spiller starter med alle sine figurer i et af de rødt markerede områder (Se ovenfor). Der trækkes lod om, hvem som først vælger et område og placerer alle sine figurer. Derefter fortsættes der i urets retning.

Brikkerne med timeglassymboler blandes og lægges ved siden af kamppladsen med de røde og grønne markeringer nedad.

4. Terræn på kamppladsen

Felterne med huse, hytter, sten, træer, tårne og figurer optager det eller de felter, de dækker. Figurerne kan hverken placeres eller gå på disse felter. Det er heller ikke tilladt at bruge de halve felter yderst på kamppladsen.

5. Turen

Der trækkes lod om, hvem som starter. Derefter går det i urets retning. Hver spillers tur er opdelt i to faser. Først rykker spilleren **alle** sine figurer én efter én. Derefter kæmper denne spillers figurer, hvis de kan.

6. Rykkefasen

På holdkortet angiver tallet ud for symbolet:



hvor mange felter denne figur højest kan rykke på én tur. Det er tilladt at rykke mindre. En figur skal rykkes færdig, inden den næste flyttes. Når alle spillerens figurer har rykket er rykkefasen slut.

7. Nærkampsfasen

Hver figur kan angribe én gang per tur, men kun når en modstanders figur i nærkampsfasen optager et nabofelt.

Et angreb har to trin:

- A. "Ramme"
- B. "Afværge"

A. Når en figur angriber slår spilleren med terningen. Tallet på holdkortet ud for symbolet:



angiver, hvad spilleren mindst skal slå, for at "Ramme" modstanderen.

B. Hvis modstanderen "Rammes", skal han forsøge at "Afværge". Tallet på modstanderens holdkort ud for symbolet:



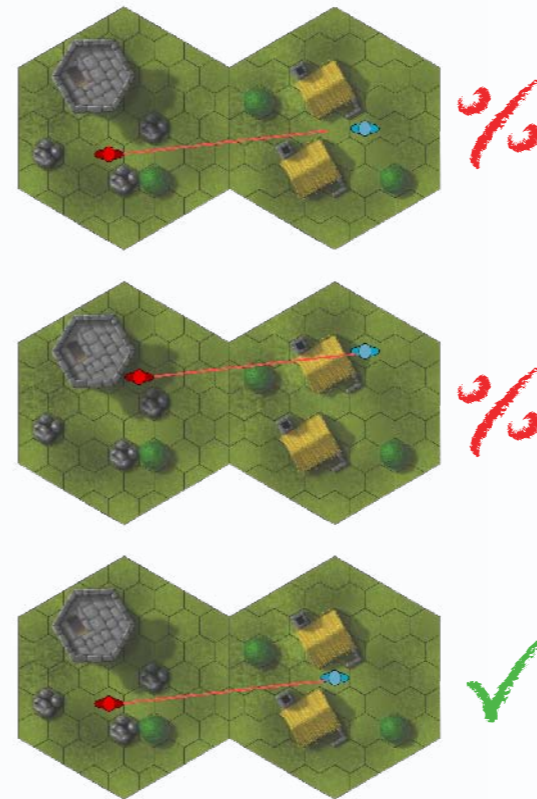
angiver, hvad den "Ramte" figurs spiller mindst skal slå for at "Afværge" angrebet. Hvis angrebet ikke "Afværges", er figuren slået ned og fjernes fra kamppladsen. Hvis figuren "Afværger", bliver den på kamppladsen.

8. Skyde

På nogle holdkort viser symbolet:



at figuren kan vælge at skyde i stedet for et almindeligt angreb. Brug målepinden som vist på tegningen. Den angiver, hvor langt figuren kan skyde.



Træer, hytter, huse, tårne, sten og andre figurer end den, der skydes på, blokerer for skyttens udsyn. Hvis målepinden løber henover noget af dette, kan skytten ikke skyde. Hvis der er fri bane, kan han angribe, som det er beskrevet i punkt 7. Det er tilladt at måle, før man vælger, hvem man vil skyde på.

9. Turen går videre

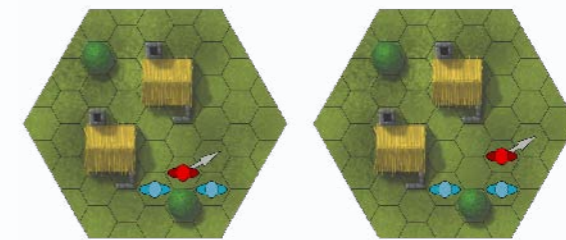
Når en spiller har rykket alle sine figurer, angrebet eller evt. skudt, går turen videre til den næste spiller.

10. "Undvige"

Det er farligt, at flygte fra nærkamp eller rykke rundt om en fjende, som står i nærheden. En figur skal forsøge at "Undvige" modstanderen, **hver gang** han flyttes **fra** et felt med en fjende i et nabofelt. Tallet på holdkortet ud for symbolet:



angiver hvad spilleren mindst skal slå, for at "Undvige". "Undviges" modstanderen ikke, er figuren slået ned og fjernes fra kamppladsen. Hver af tegningerne viser, hvornår figuren skal "Undvige".



11. Hvornår slutter sagaen?

Kriteriet for, hvornår sagaen slutter, er forskelligt fra saga til saga. Læs den saga, I skal til at spille, med henblik på, hvornår "Timeglasset" skal sættes i gang.

12. Timeglasset.

I den saga I spiller, er det angivet, hvornår "Timeglasset" skal sættes i gang. Dette indtræffer i en spillers tur. Denne spiller bliver herefter "Timeglasmesteren". Når en person har fået denne titel, skal han i starten af sin tur, men inden han flytter sine figurer, vende et af timeglasbrikkerne. Er der en grøn markering bag på brikken, lægges den til side og spillet fortsætter endnu en tur. Næste tur, inden "Timeglasmesteren" flytter sine figurer, vender han endnu en brik. Dette fortsætter, indtil brikken med den røde markering vendes. Spillet stopper øjeblikkeligt, og det er tid til at afgøre, hvem der har vundet.

13. Og vinderen er...

I den saga I spiller, står der, hvordan man får point og hvordan det afgøres hvem, som vinder.

Rigtig god fornøjelse og må den bedste kriger vinde!