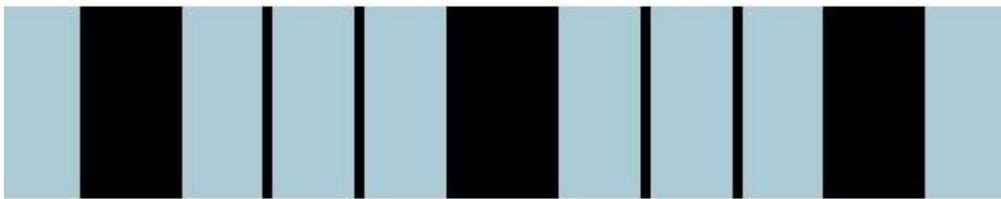


DIE DREI BRÜCKEN



Aufstellungszonen (grau)

12 Zoll von der Plattenkante gemessen.

Fluss (blaugrau)

Je 4 Zoll von der Mitte der Platte gemessen.

Brücken und Furten

Jede Furt ist 2 Zoll breit. Jede Brücke 4 Zoll.

Siegpunkte

Ziel des Szenarios ist es die Brücken (schwarz) sowie die Furten (blaugrau) zu **besetzen**. Hierbei muss man sowohl mit mehr Modellen, als auch mit mehr Punkten (Modellwerte) als der Gegner auf einer Brücke stehen.

Für das **Besetzen** einer Brücke erhält man zwei Siegpunkte. Hat man zwar mehr Modelle, der Gegner aber mehr Punkte auf der Brücke gilt die Brücke als umkämpft und jeder Spieler erhält einen Siegpunkt. Befinden sich ausschließlich eigene Modelle auf der Brücke, erhält man drei Siegpunkte.

Für das Besetzen beider Furten erhält man einen weiteren Siegpunkt.

Weitere zwei Siegpunkte erhält man, wenn der eigene Standartenträger sich am Ende des Spiels auf der mittleren Brücke befindet.

Das Spiel kann jederzeit enden, wenn eine der beiden Armeen unter 50% seiner anfänglichen Modellanzahl gefallen ist. Wirf in diesem Fall am Ende der Runde einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 endet das Spiel. Sollte die gegnerische Armee gebrochen sein, aber die eigene noch nicht, erhält der Spieler, dessen Armee nicht gebrochen wurde, zwei weitere Siegpunkte. Sind beide Armeen gebrochen, erhält kein Spieler diese zusätzlichen Siegpunkte. Ist keine Armee gebrochen, erhält jeder Spieler je einen Siegpunkt.

Sarumans Bomben



Aufstellungszonen (hellgrau)

Jede Zone misst 12 Zoll.

Neutrale Zone (weiß)

Je 6 Zoll von der Spielfeldmitte aus gemessen.

Spielvorbereitung

Es werden insgesamt 6 Bomben Sarumans, auf dem Schlachtfeld platziert. In jeder Aufstellungszone, sowie in der neutralen Zone je zwei Bomben. Die Spieler platzieren immer abwechselnd eine Bombe, wobei der Spieler mit der Initiative beginnt und jede Bombe mindestens 10 Zoll Abstand zur nächsten haben muss.

Ein Funke genügt!

Die Bomben sind hochentzündlich! Ab der zweiten Runde wird in jeder Runde, nachdem eventuelle Kämpfe ausgetragen worden sind, eine Bombe explodieren. Dies wiederholt sich ab dann jede Runde, bis nur noch drei Bomben übrig sind. Diese drei Bomben bleiben bis zum Ende des Spiels bestehen! Um zu ermitteln welche Bombe explodiert, wird gezählt, in welcher Kontrollzone (3 Zoll Umkreis zu einer Bombe) sich die meisten Modelle befinden. Befindet sich in keiner Kontrollzone einer Bombe ein

Modell, oder in mehreren Kontrollzonen die selbe Anzahl an Modellen, wird die entsprechende Bombe durch auswürfeln ermittelt. Bomben, an welchen Modelle direkt in Basekontakt stehen, explodieren immer vor anderen Bomben, auch wenn in anderen Kontrollzonen mehr Modelle stehen sollten! In jedem Fall wird ab der zweiten Runde, jede Runde **genau eine** Bombe explodieren, bis nur noch drei Bomben übrig sind! Sollten am Ende des Spiels (Ablauf der Zeit) mehr als drei Bomben übrig sein, explodieren so viele Bomben bis nur noch drei übrig sind. Welche explodieren wird nach den selben Kriterien gehandhabt, wie zuvor.

Explodiert eine Bombe erleiden alle Modelle, die sich innerhalb der Kontrollzone dieser Bombe (3 Zoll) befinden, einen Schadenswurf der Stärke 9. Für jeden vollen Zoll Abstand zur Bombe reduziert sich die Stärke des Schadenswurfes um 2. Modelle welche die

Explosion der Bombe überleben werden
automatisch zu Boden geworfen.

Siegpunkte

Für jede kontrollierte Bombe erhält man drei
Siegpunkte. Eine Bombe gilt als kontrolliert
wenn man mehr Modelle und mehr Punkte in
der Kontrollzone einer Bombe stehen hat. Ein
Modell muss komplett in der Kontrollzone
einer Bombe stehen, damit sie zur Anzahl der
kontrollierenden Modelle zählt. Hat man
zwar mehr Modelle, aber der Gegner mehr
Punkte in der Kontrollzone stehen, erhalten
beide Spieler je einen Siegpunkt.

Zwei weitere Siegpunkte erhält man, wenn
der eigene Armeeführer, der durch eine
Bombe einen Lebenspunkt (oder
Schicksalspunkte) verloren hat, am Ende des
Spiels

noch am Leben ist. Erfüllen beide Seiten
dieses Kriterium, erhält jeder je einen
Siegpunkt.