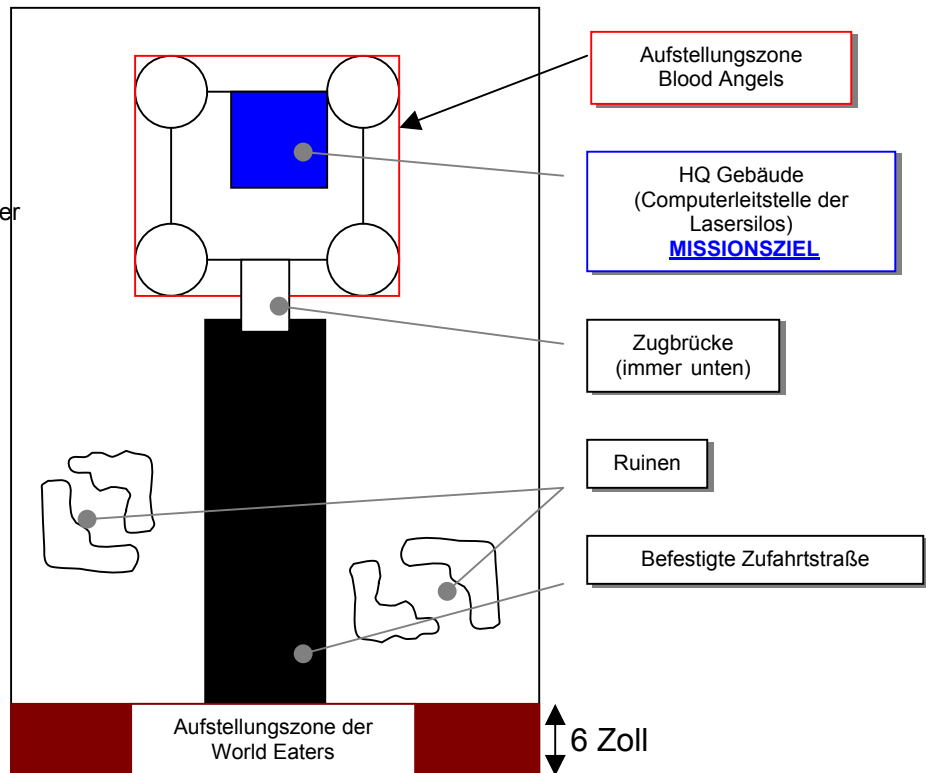


Missionssonderregeln

Nachtkampf, Vorbereitete Feuerschläge, Fahrzeuge können die Burg nicht betreten

Aufstellung

- 1) Jeder Spieler würfelt 1W6. Der Verlierer stellt als erstes eine seine Einheiten auf, abwechselnd dann der Gewinner, in der Reihenfolge:
 -Unterstützung,
 -Standard,
 -Elite,
 -HQ,
 -Sturm.
- 2) Dann wird erneut mit 1W6 gewürfelt, der Gewinner darf sich aussuchen wer den ersten Spielzug beginnt.



Missionssziele

Der Angreifer muß das HQ-Gebäude besetzen und bis zum Ende halten. Dafür darf sich keine Einheit des Verteidigers die auch z.B. Spielfeldviertel besetzen könnte, in dem Gebäude befinden.

Reserven

Keine

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge. Danach würfelt der Angreifer, bei einer 6 wird das Spiel fortgesetzt.

