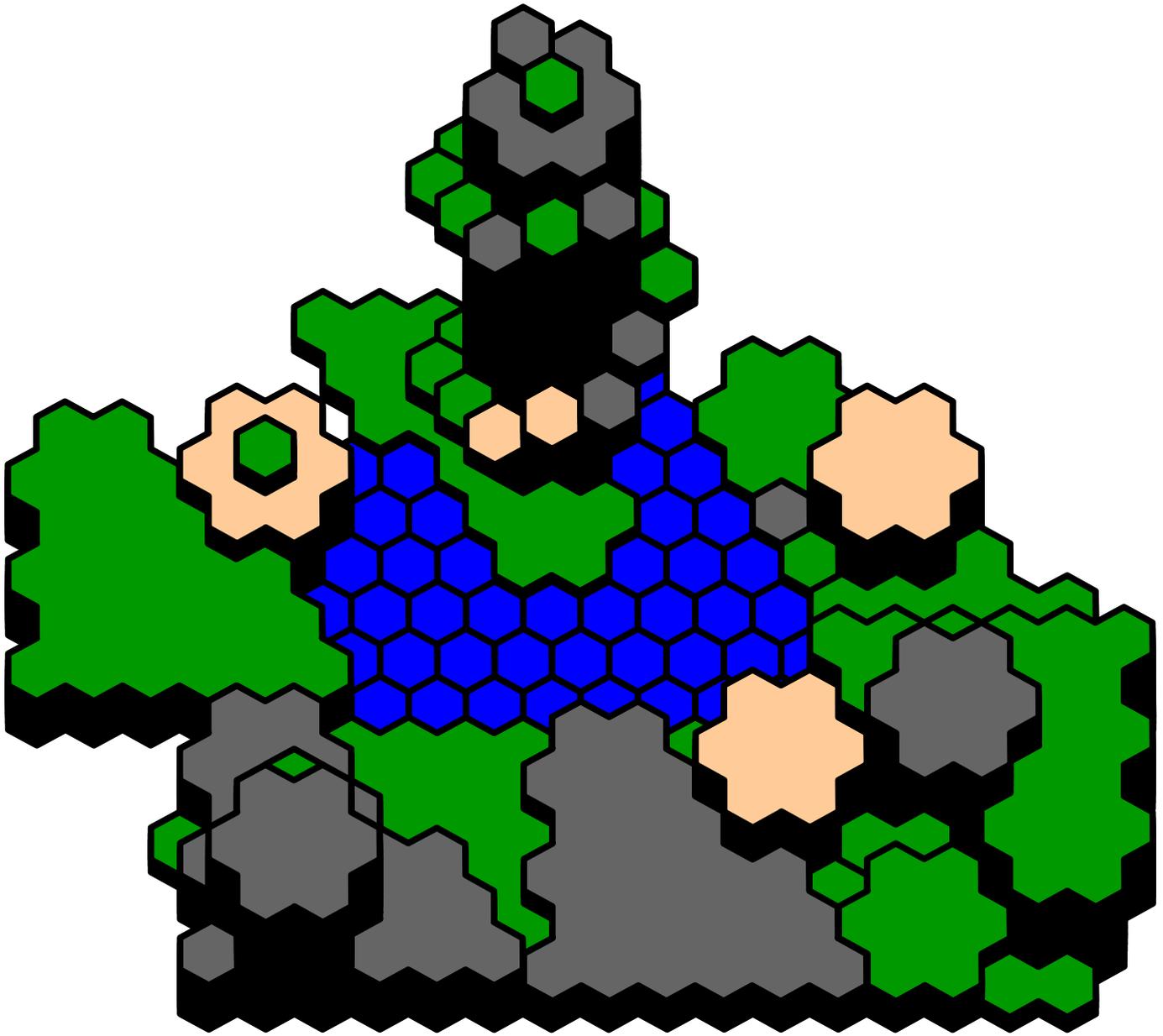
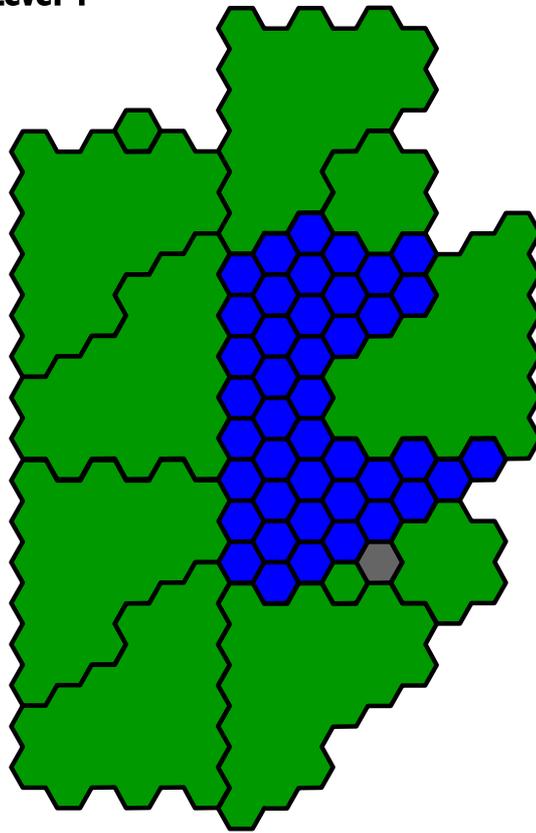


Kill Devil Hill

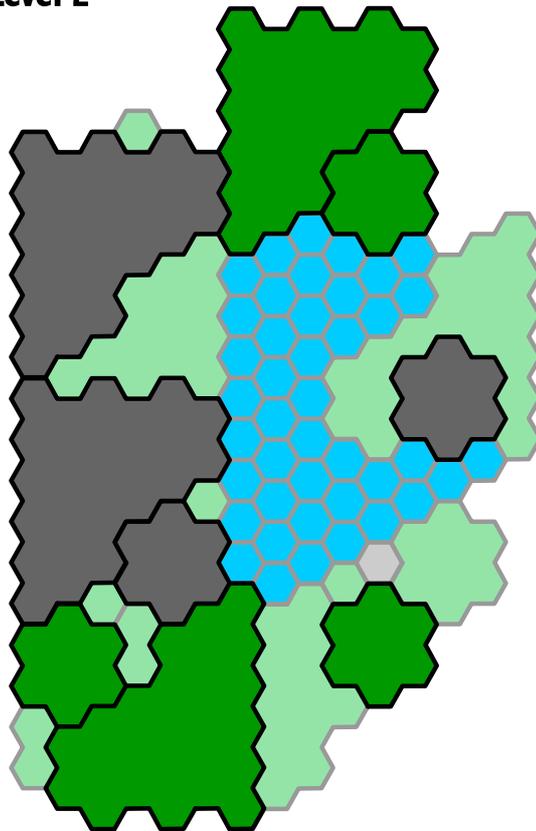


Created by: meg2308

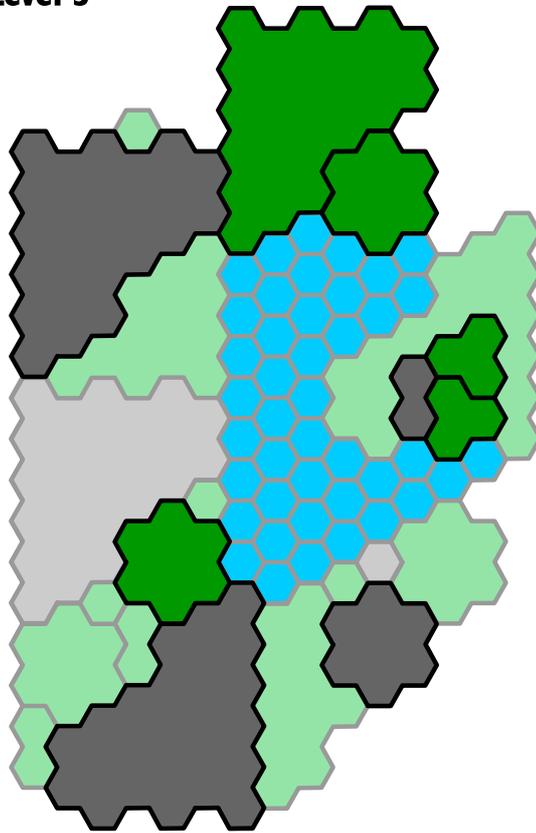
Level 1



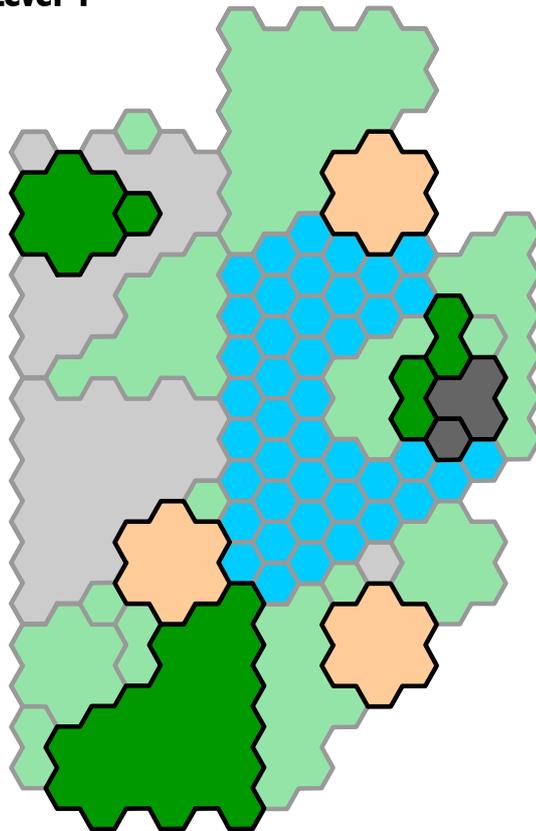
Level 2



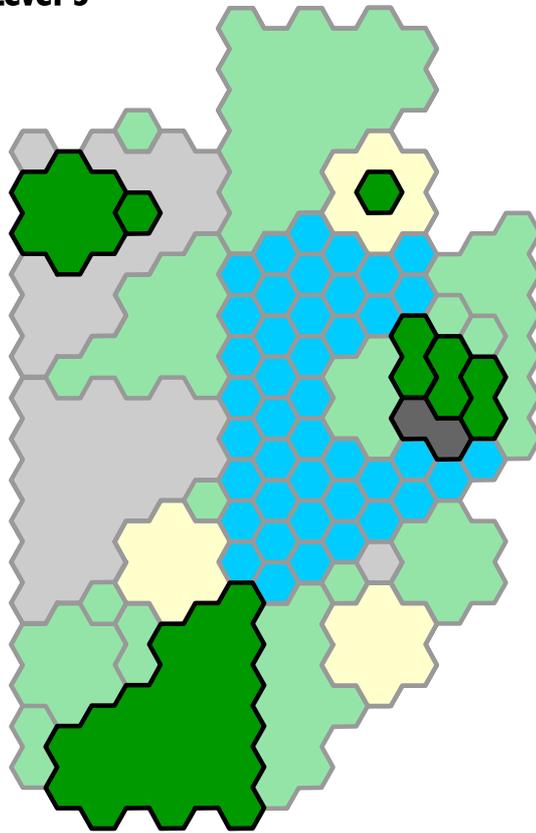
Level 3



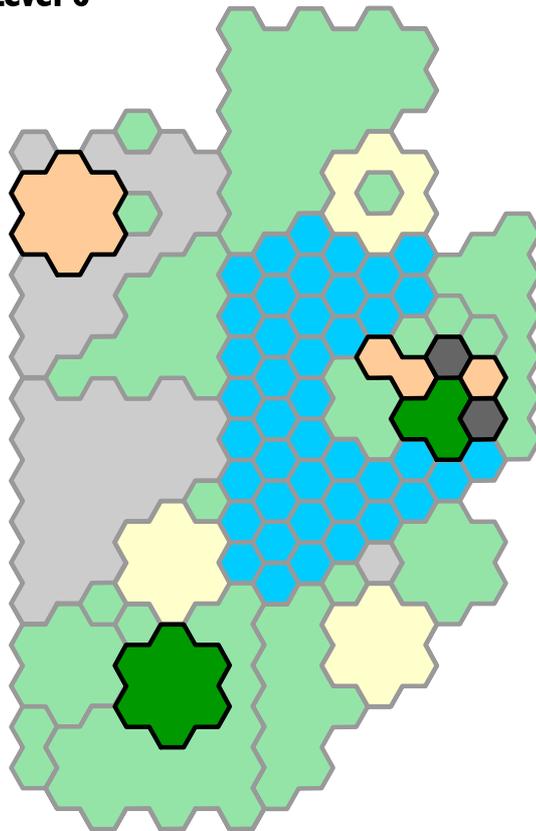
Level 4



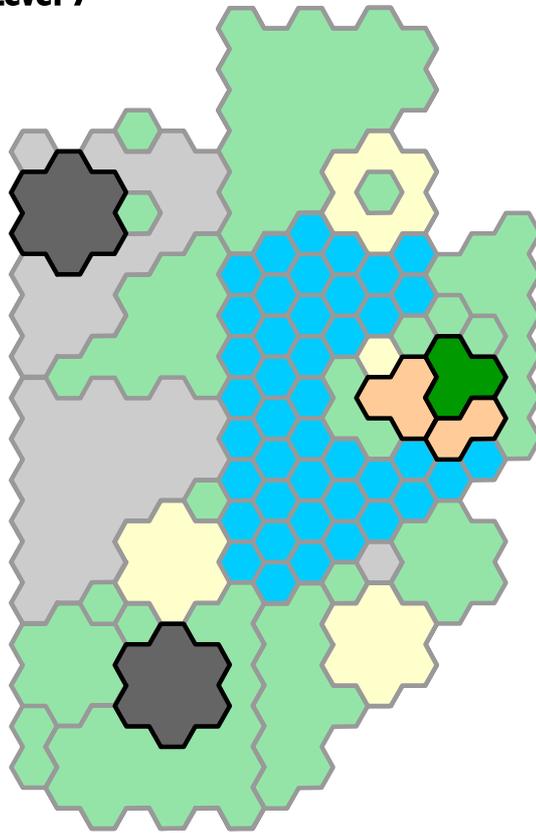
Level 5



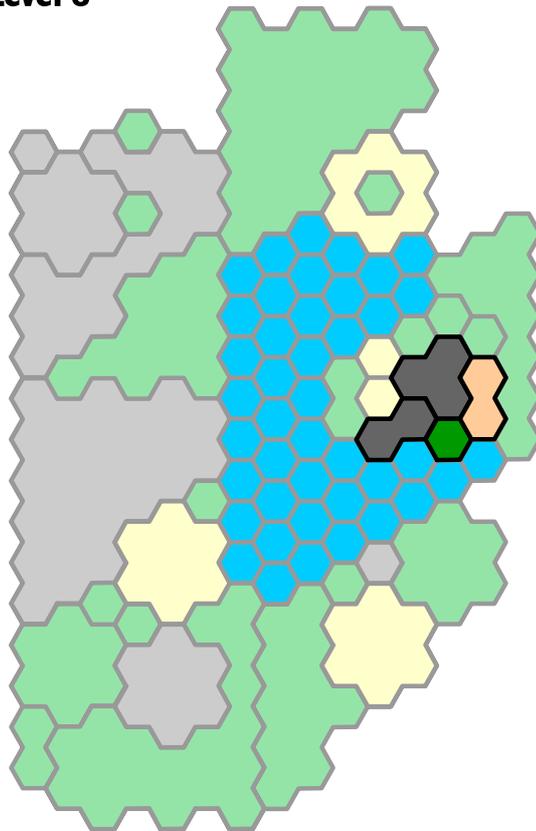
Level 6



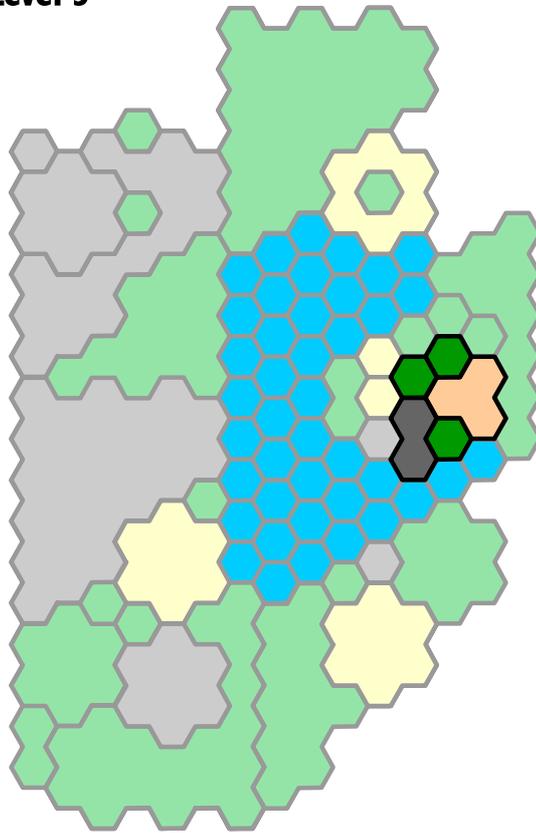
Level 7



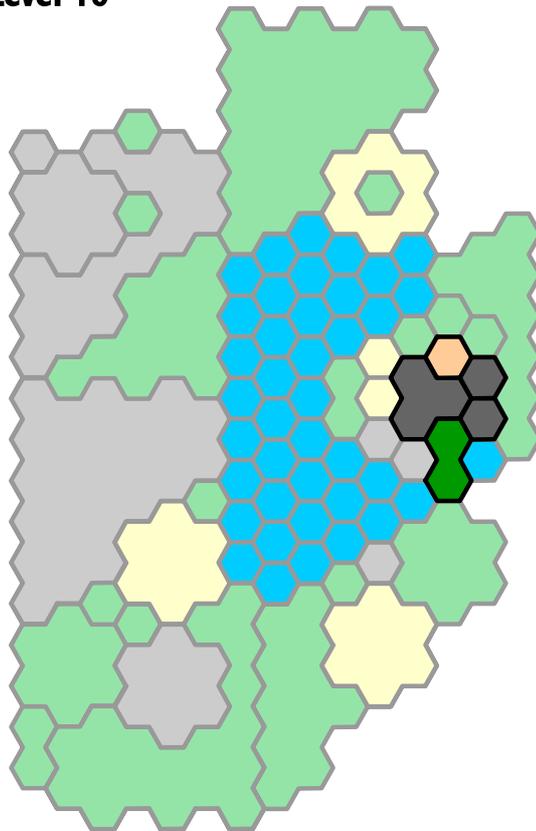
Level 8



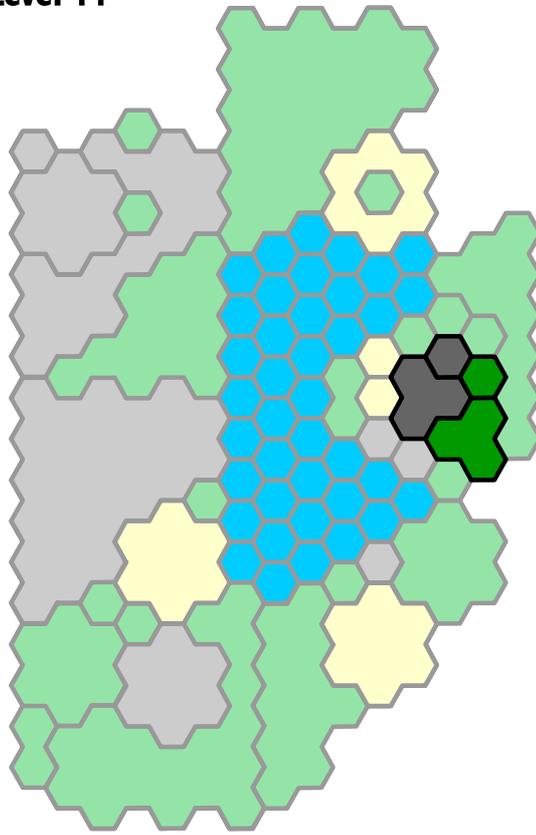
Level 9



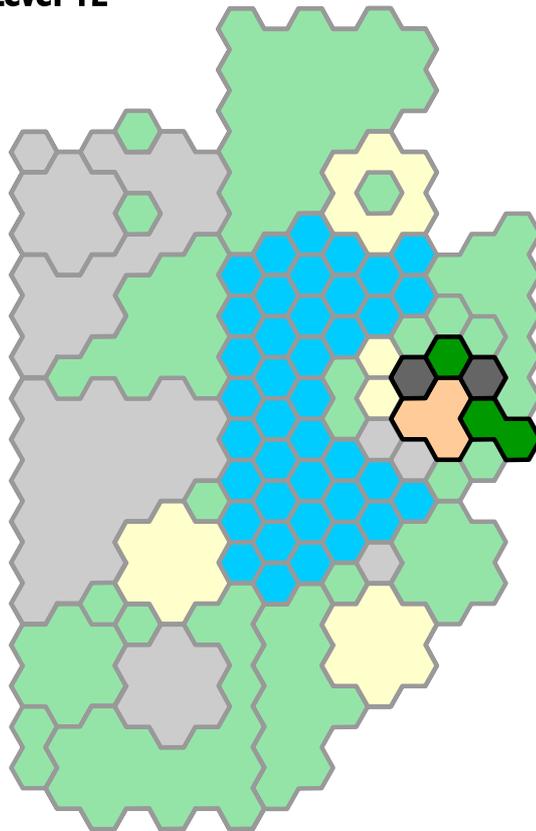
Level 10



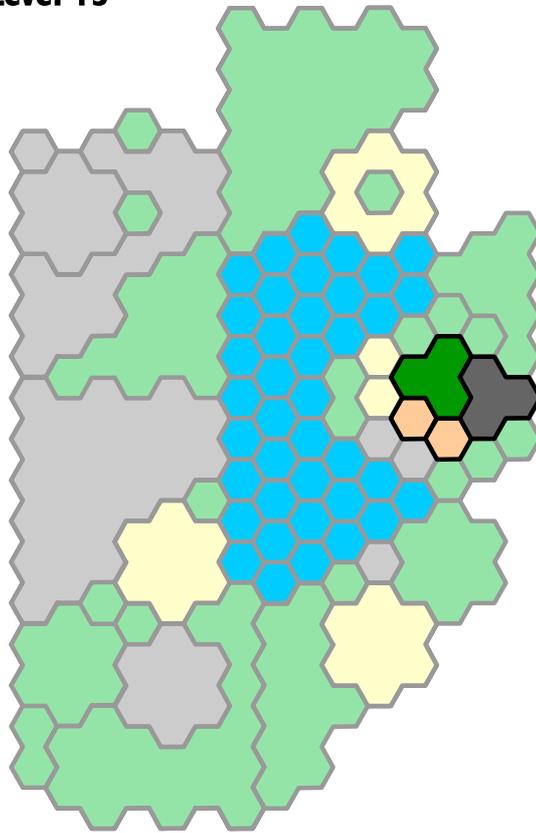
Level 11



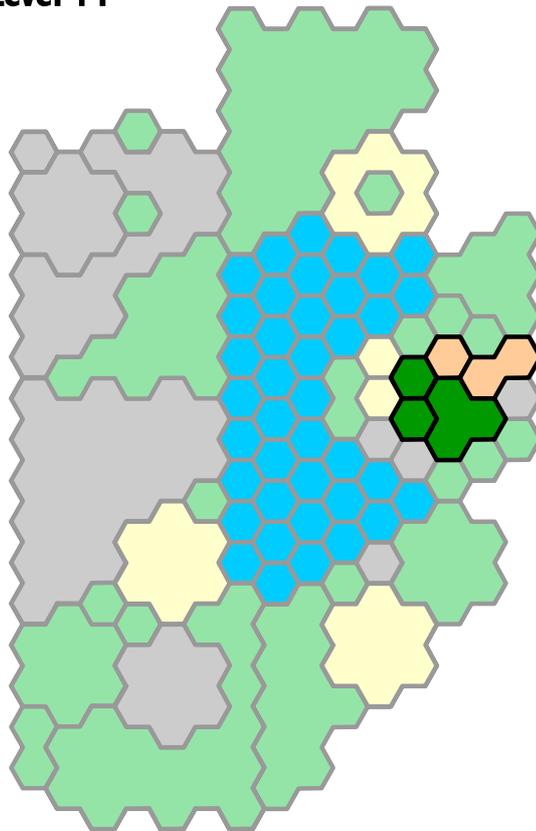
Level 12



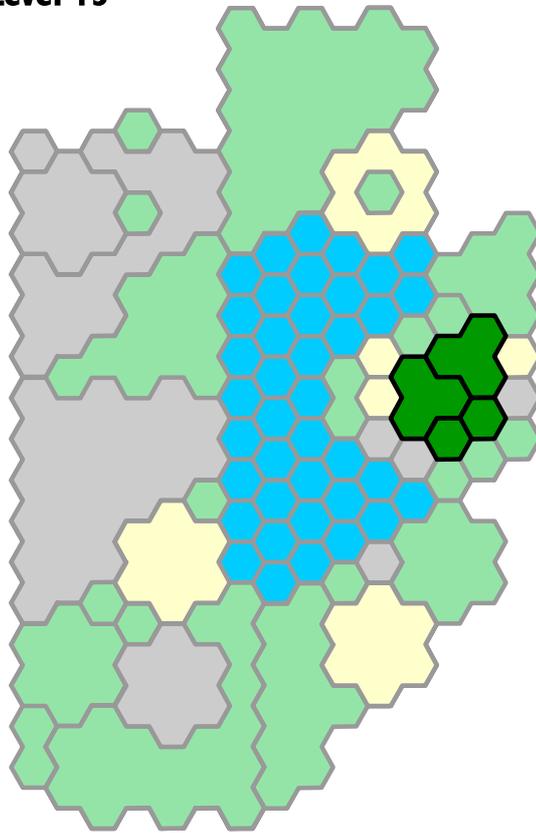
Level 13



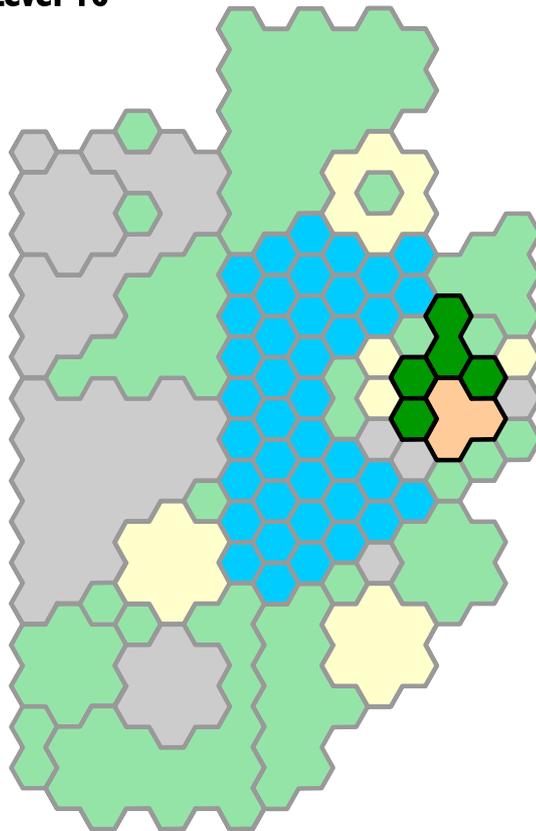
Level 14



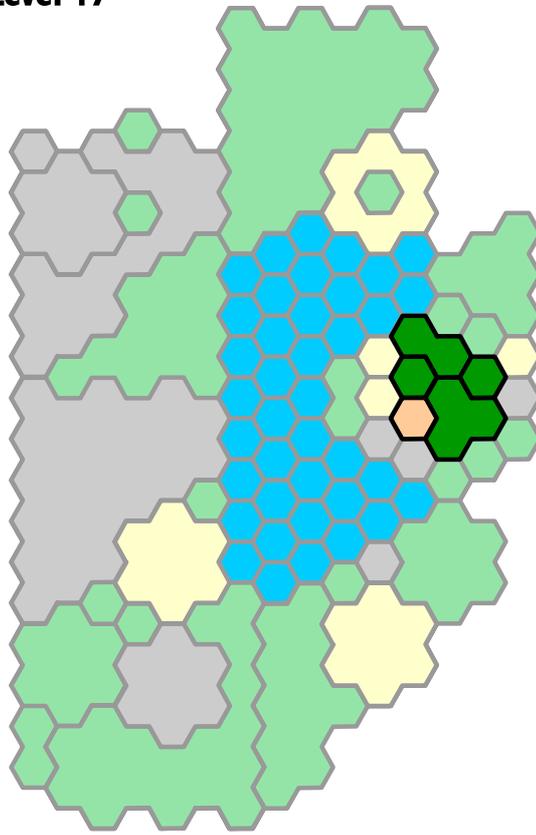
Level 15



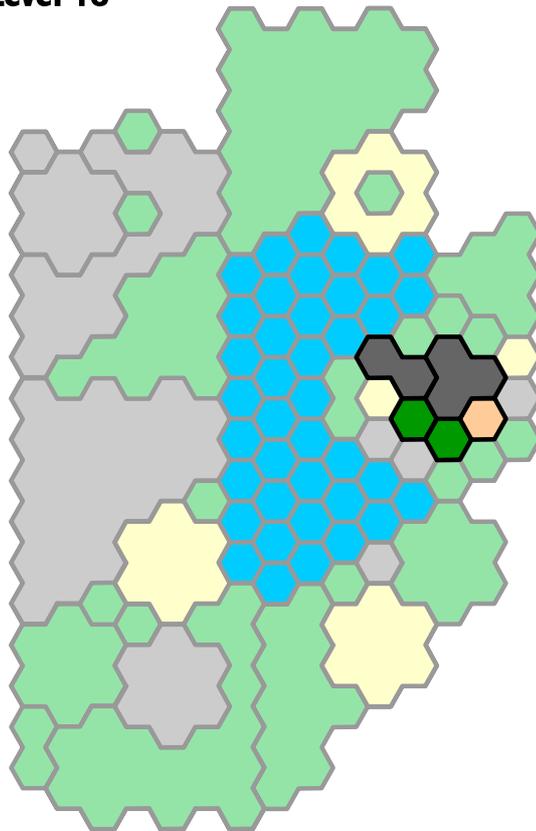
Level 16



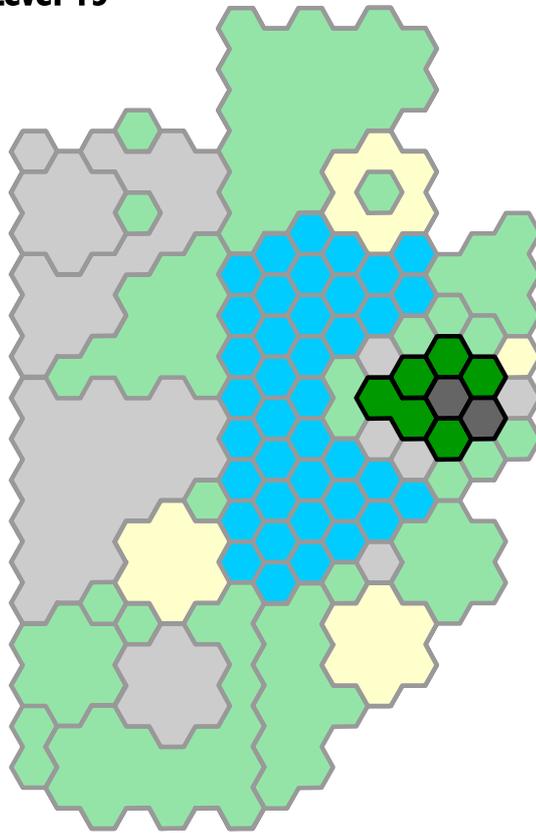
Level 17



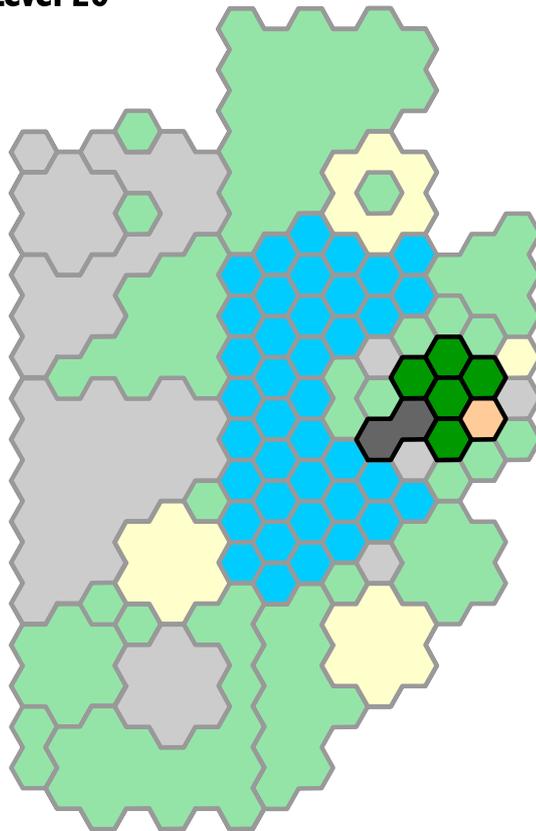
Level 18



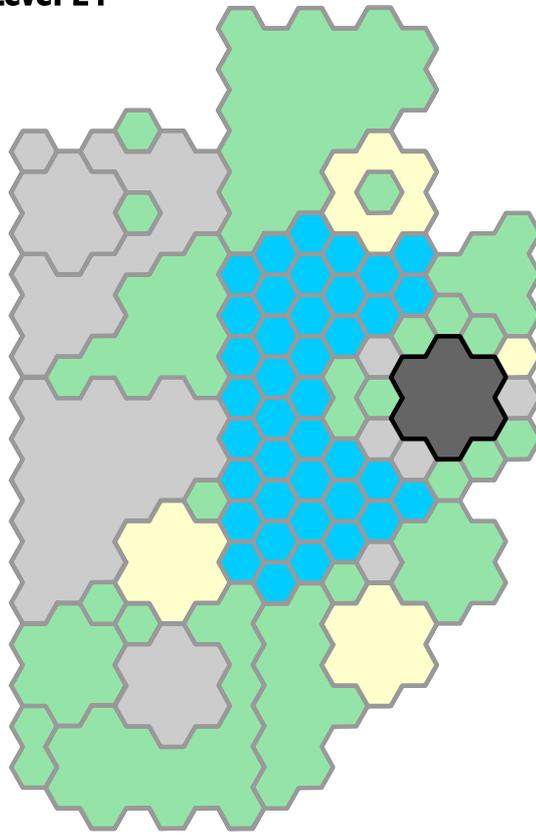
Level 19



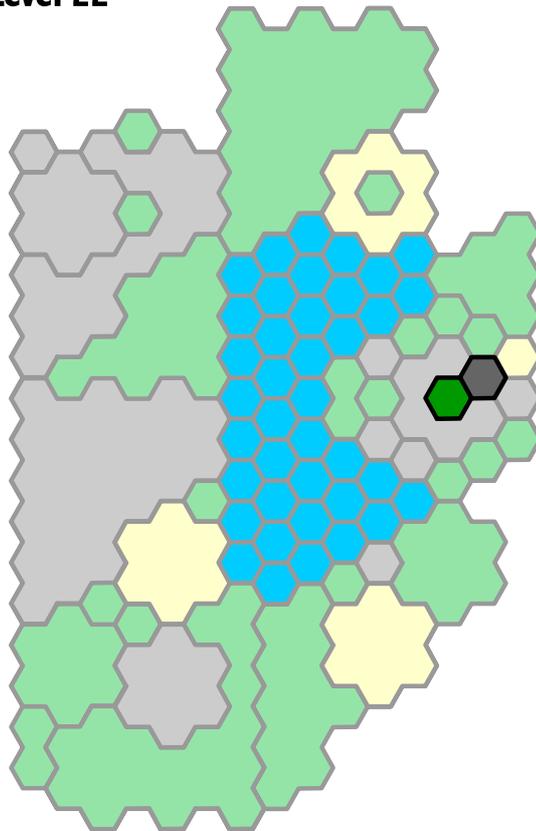
Level 20



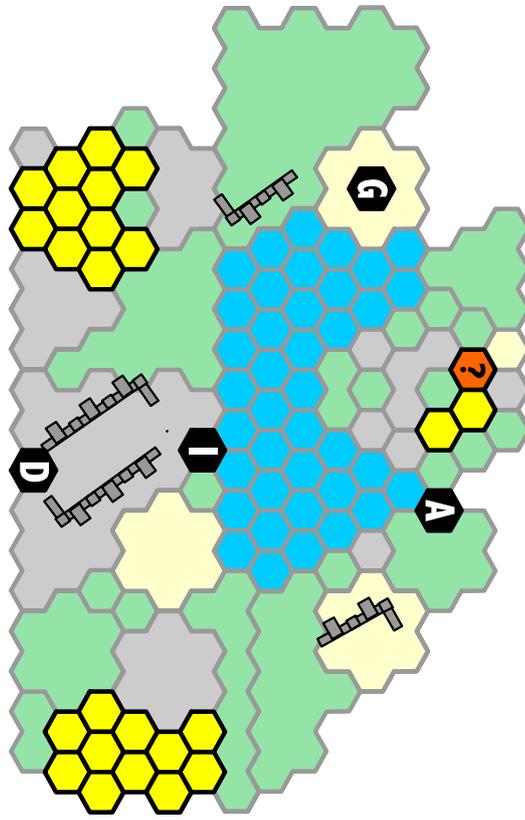
Level 21



Level 22



Starting Positions/Glyphs/Ruins



Kill Devil Hill (3 Players)

Required Sets: 2 Master Set(s)

Scenario Goal:
Master Game – Kill Devil Hill

(3 Spieler)

In den Seen der der Sonne steht Devil Hill. Ein Turm aus Stein der eine Brücke in die Unendlichkeit der Sonne sein soll.

Dort lebt der alte Drache Rinrakk, ein von Himmel gefallender Stern aus Feuer.

Rinnrakk stahl den Göttern ein mächtiges Artefakt welches in diesen Krieg die Wende herbeiführen könnte.

Am Morgen ziehen zwei Armeen auf und nur eine Seite kann gewinnen.

Doch auch Rinnrak erwartet die Fremden. Dieser morgen wird Devil Hill blutrot färben.

Als erster Spieler das geheimnisvolle Artefakt auf dem Berg Devil Hill sichern.

Scenario Setup:

Stelle die Glyphen mit der powerup - Seite nach oben auf.

Benutze ein Artefakt- Glyphen um das Ziel des Spieles darzustellen.

Platziere es auf der höchsten Stelle des Turmes.

Player Info:

Spieler 1 und 2 erstellen sich eine 300 Punkte Armee, die in die Startzone östlich und westlich des Turmes gestellt werden. Ist kein Platz für alle Figuren verfallen diese. Keiner der beiden Spieler darf Mimring in seiner Armee haben.

Spieler 3 erhält Mimring und stellt ihn auf die Startzone auf den Turm.

Special Rules:

Der dritte Spieler der die Rolle von Rimnakk übernimmt, nimmt sich die Mimring - Armeenkarte. Alle Werte bleiben gleich, allerdings besitzt die Armeenkarte 7 LP, statt 5 LP.

Victory Conditions:

Auf der Spitze des Turmes wird ein Artefakt Glyph gelegt.

Wird er erreicht und bleibt die Figur von Spieler 1 oder 2 auf dem Feld bis zum Ende der Runde stehen, so gewinnt er.

Spieler 3 gewinnt, wenn es keiner der anderen Spieler nach Ablauf von 12 Runden das Artefakt zu sichern.

Additional Rules:

Alle Parteien spielen gegeneinander. Es dürfen Spieler 1 und 2 sich nicht verbünden!!

Spieler 3 darf seine Figur auch auf das Artefakt stellen.

Sets/Expansions Used In

Scenario
Master Sets: 2

Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 12
Grass - 7 Hex: 10
Grass - 3 Hex: 10
Grass - 2 Hex: 10
Grass - 1 Hex: 32
Rock - 24 Hex: 4
Rock - 7 Hex: 6
Rock - 3 Hex: 6
Rock - 2 Hex: 6
Rock - 1 Hex: 12
Sand - 7 Hex: 4
Sand - 3 Hex: 4
Sand - 2 Hex: 4
Sand - 1 Hex: 8
Water Hex: 42