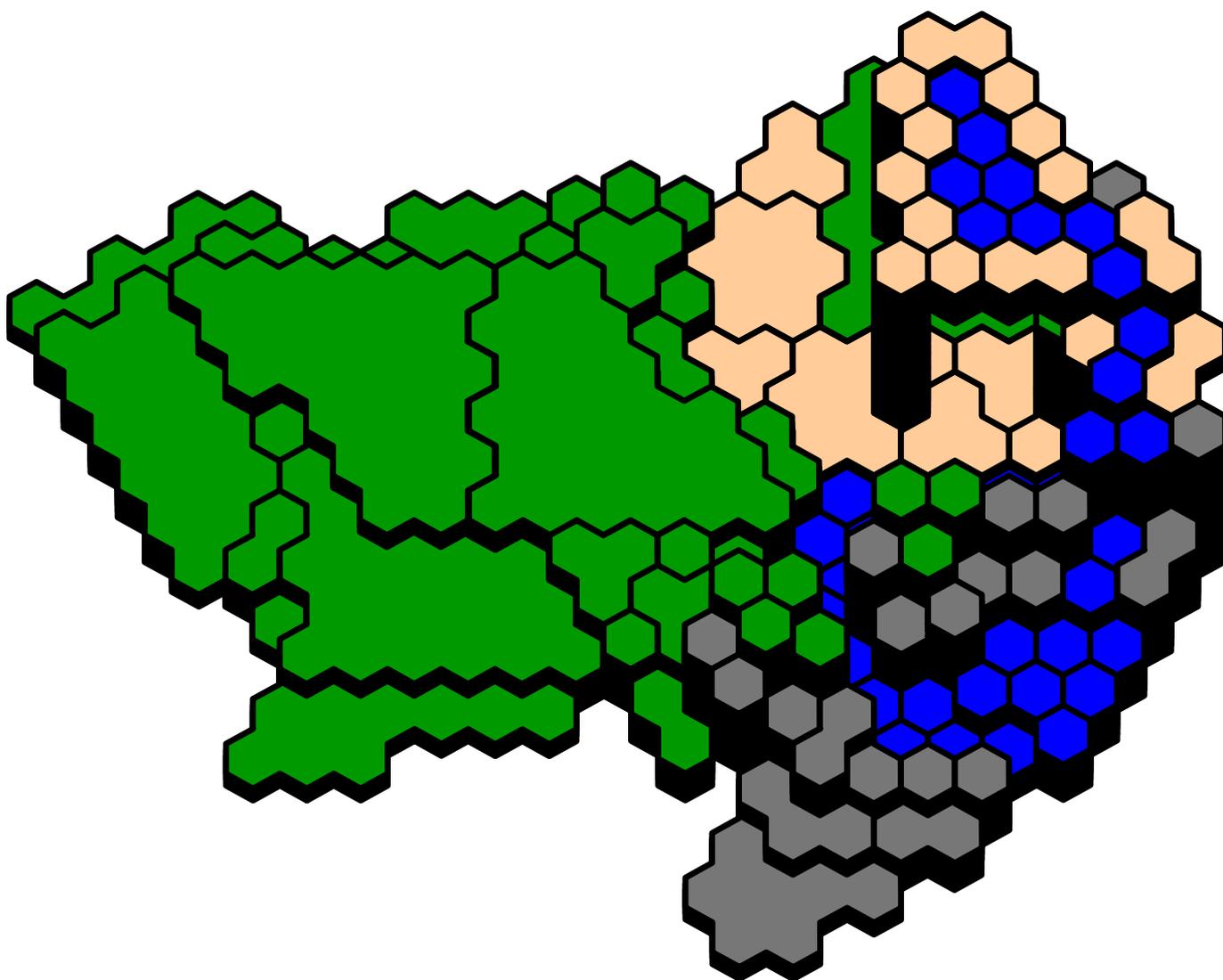
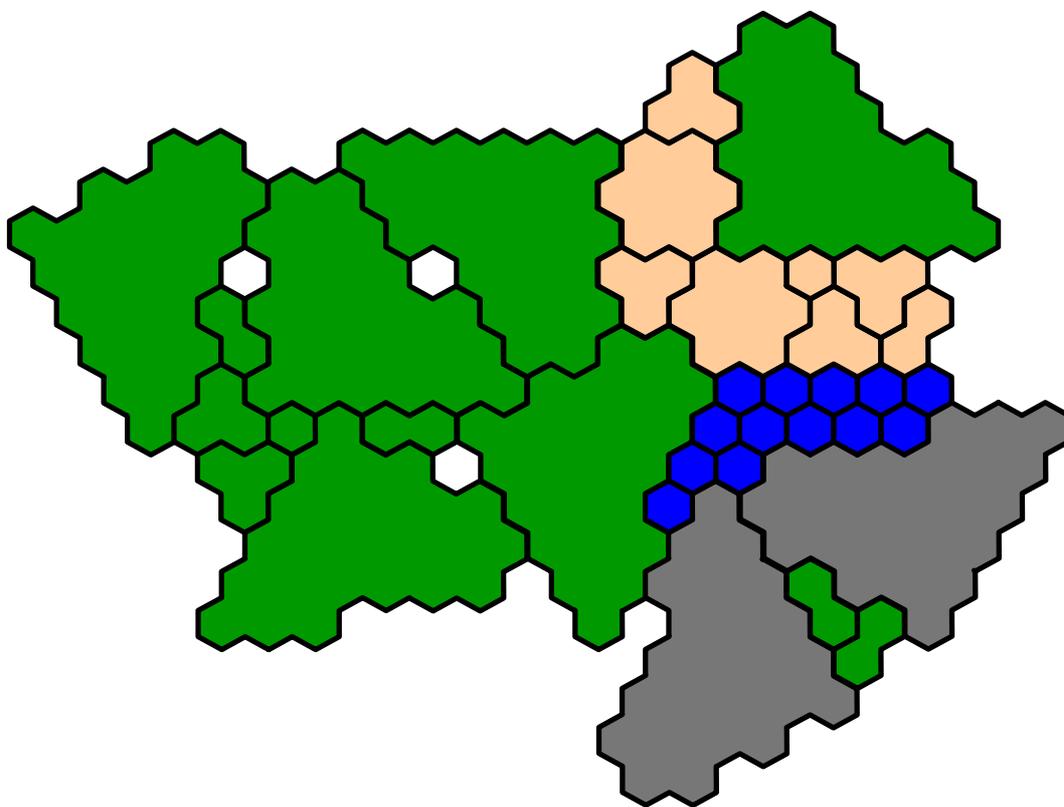


# Die Hoehle an der Quelle

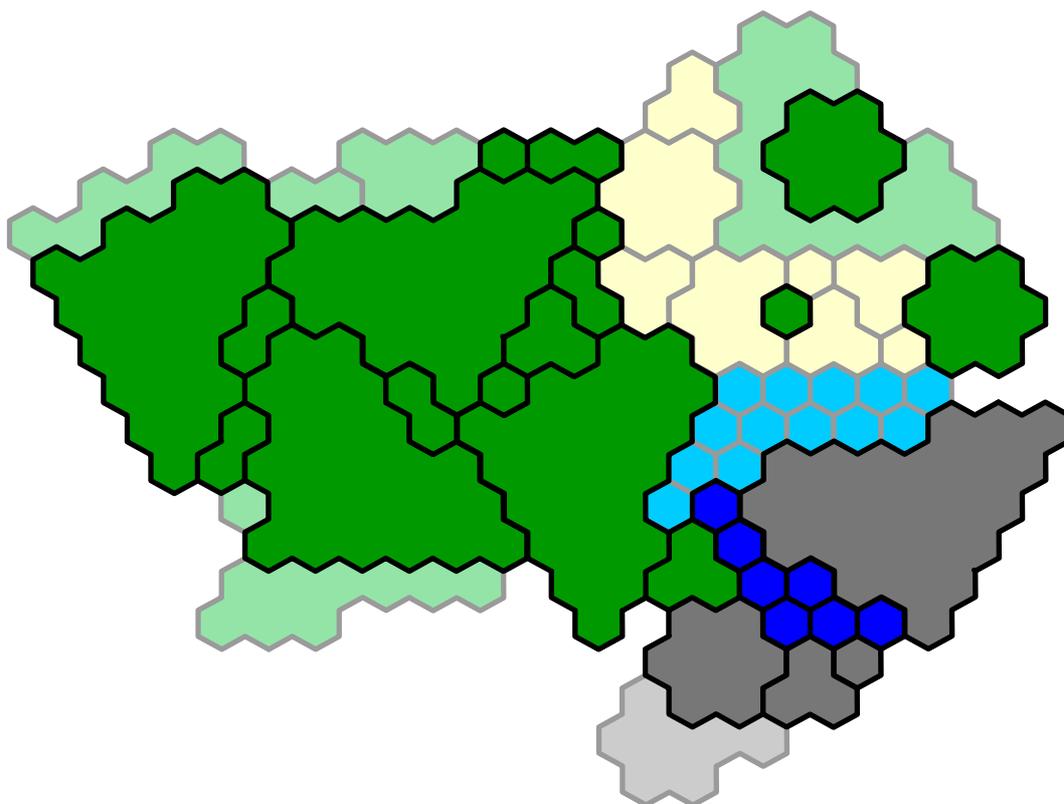


Created by: Mikel & Knut Thielen

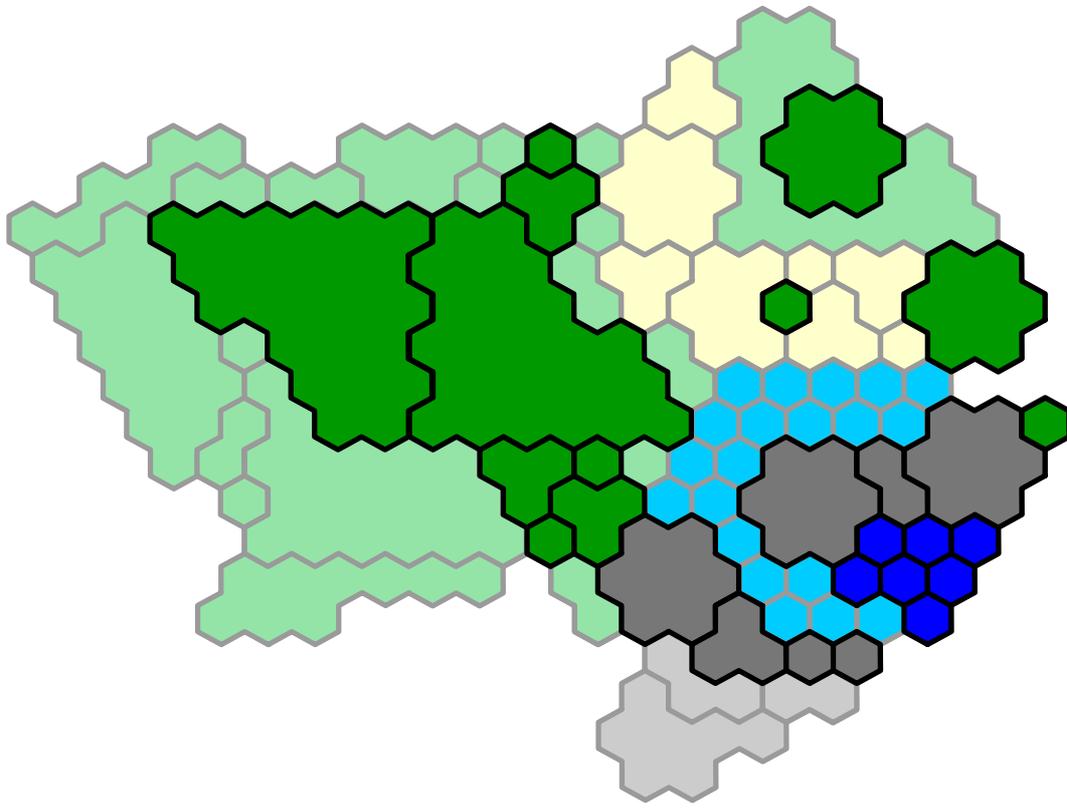
**Level 1**



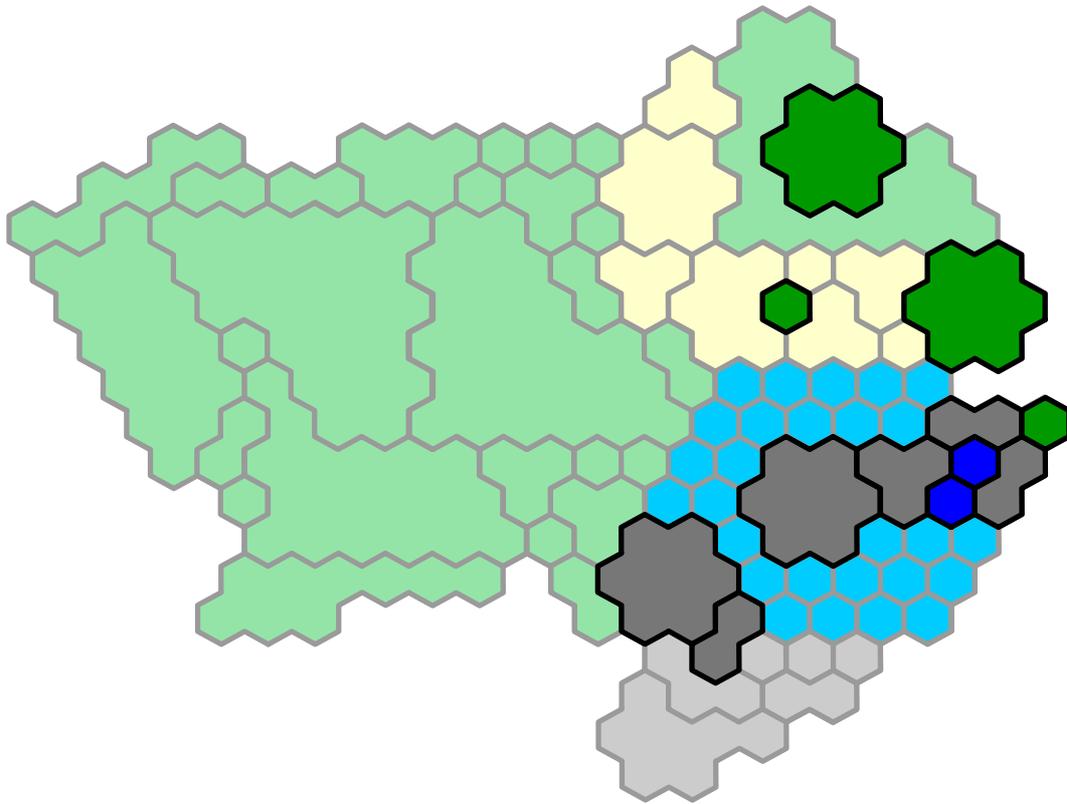
**Level 2**



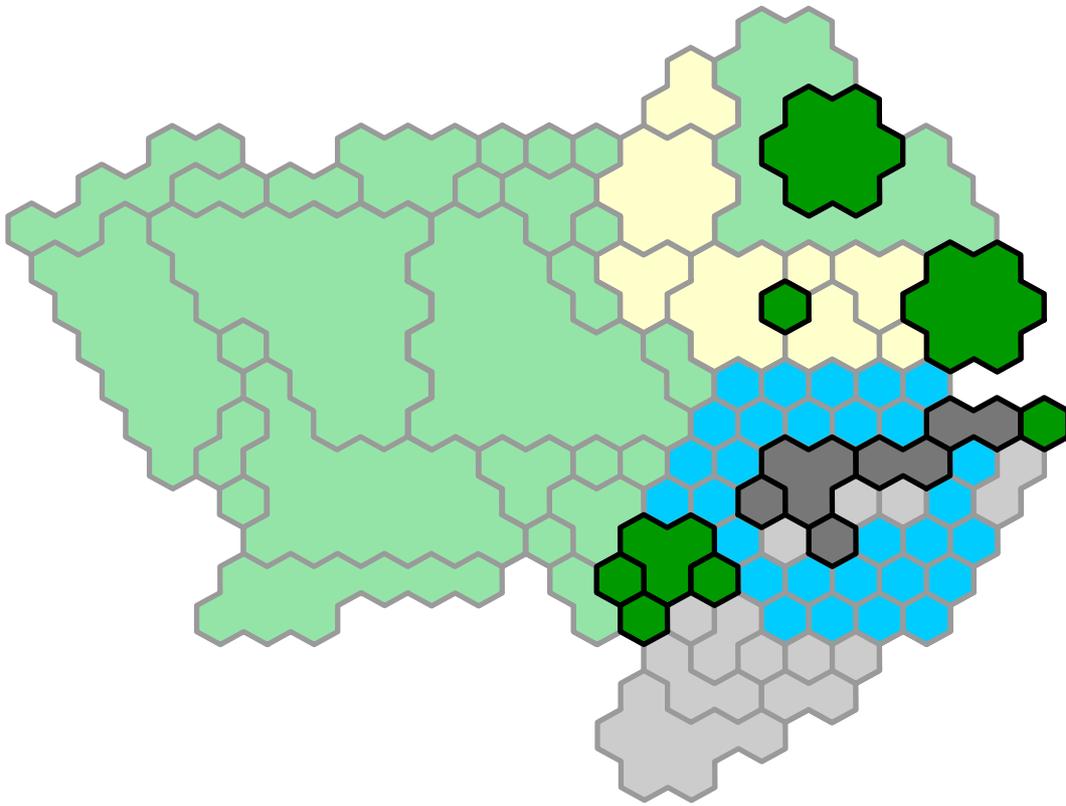
### Level 3



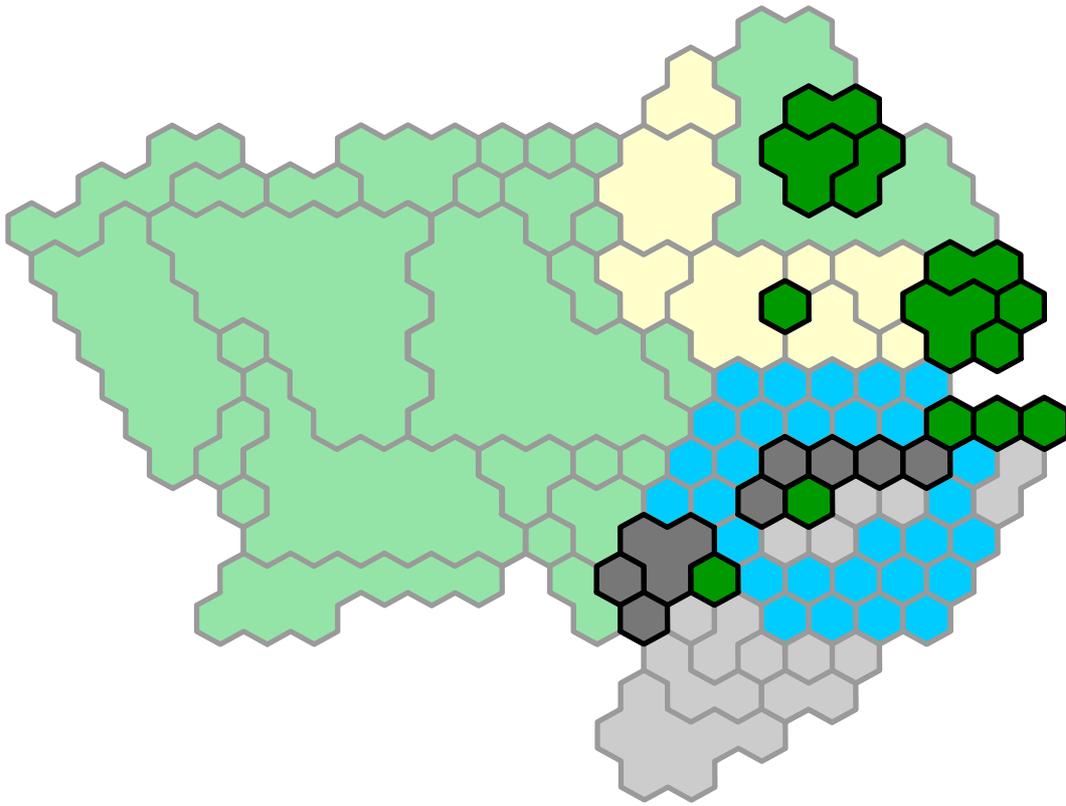
### Level 4



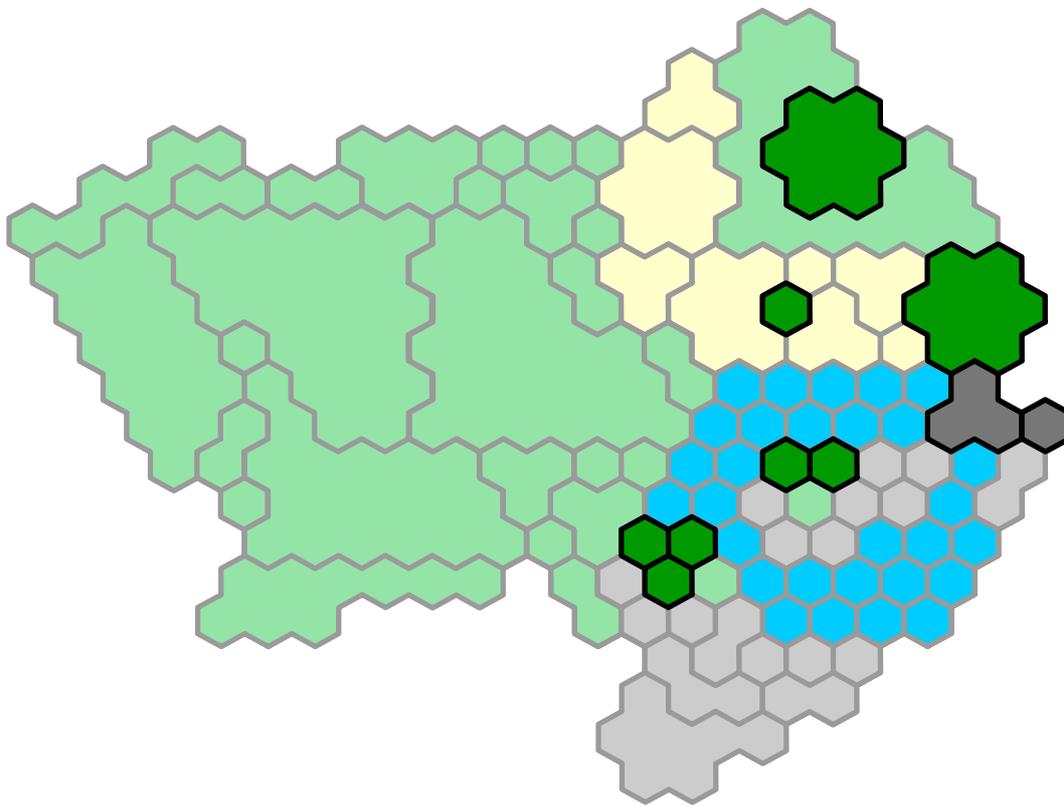
**Level 5**



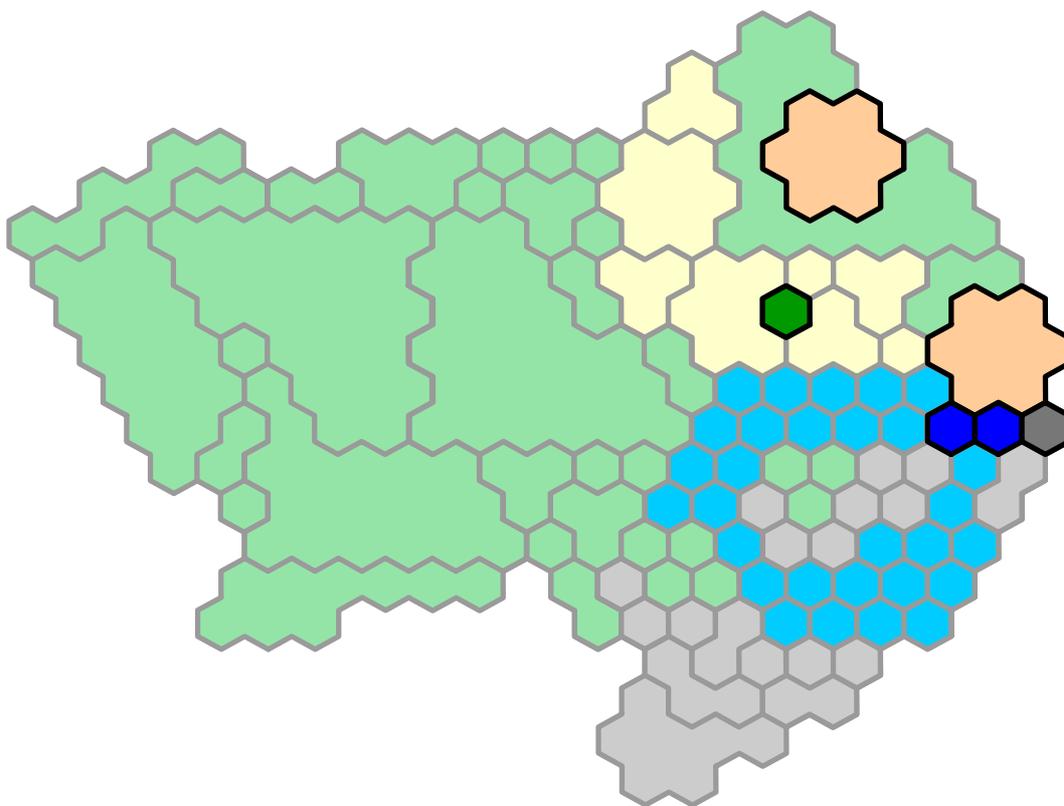
**Level 6**



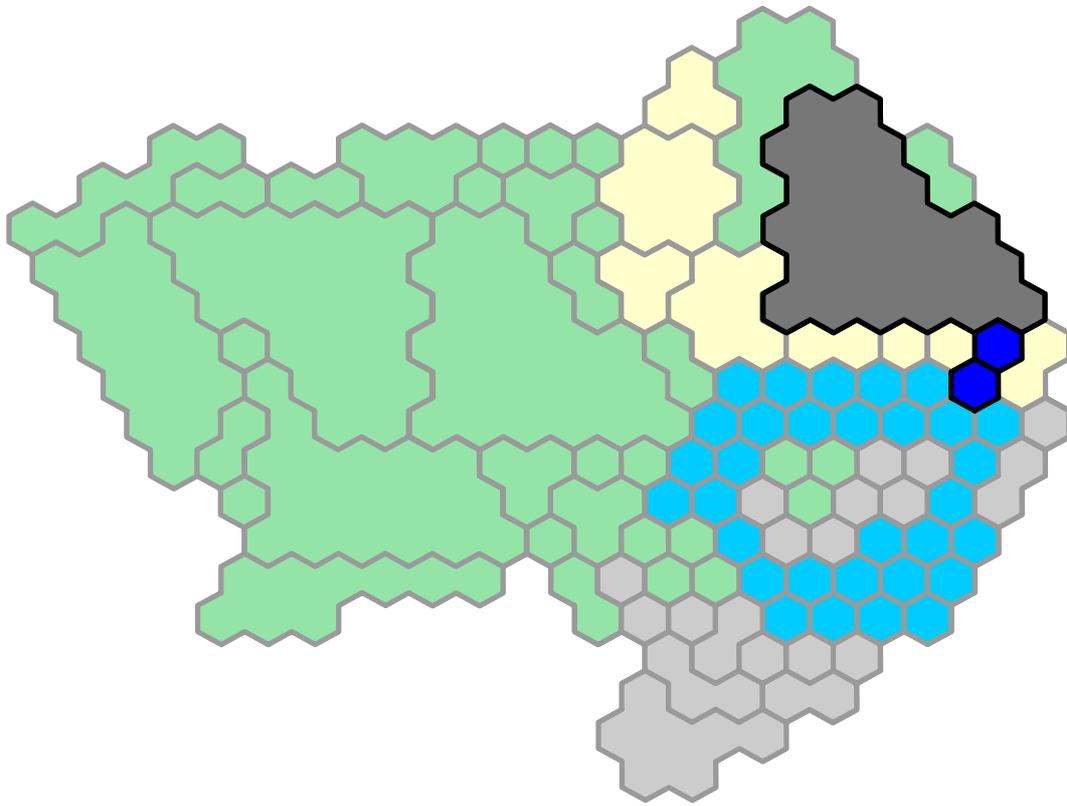
**Level 7**



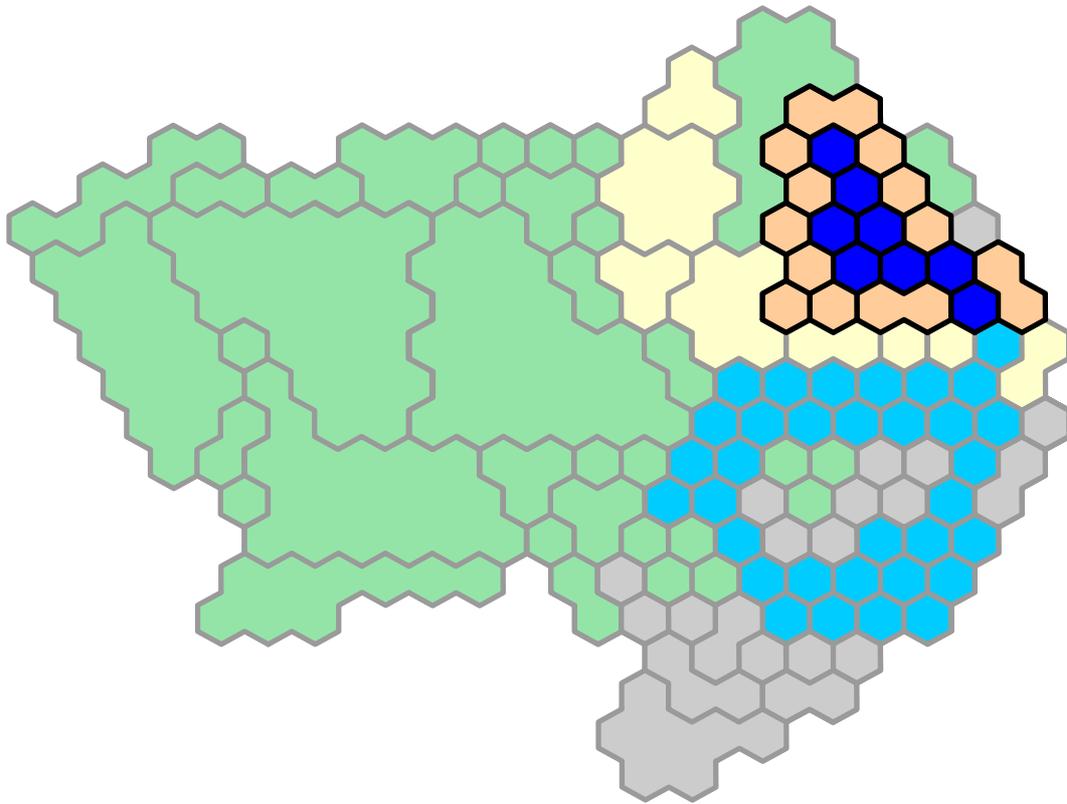
**Level 8**



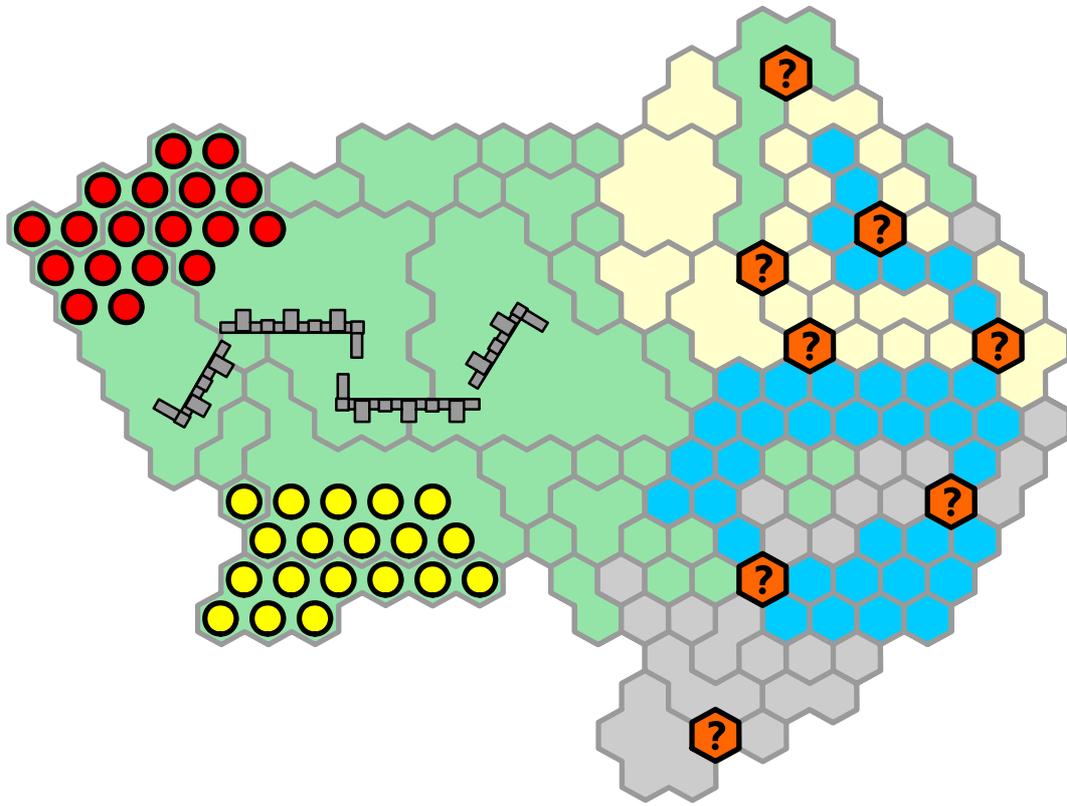
**Level 9**



**Level 10**



# Starting Positions/Glyphs/Ruins



Die Hoehle an der Quelle  
(2-4 (Team))

Required Sets: 2 Master Set(s) +  
expansion(s)

Scenario Goal:

Schätze verbergen!

Bringe 2 Glyphen in die Höhle.

Diese Glyphen dürfen nicht benutzt d.h. deren  
Effekte dürfen von keinem Spieler genutzt  
worden sein, er darf sich aber die Glyphe  
anschauen.

Wird ein Glyphen in der Höhle abgelegt und  
es befindet sich bereits ein Glyphen dort, tritt  
der Effekt des bereits vorhandenen Glyphen  
sofort ein, wie von einem aktivierten,  
dauerhaften Glyphen .

Scenario Setup:

8 Glyphen aus dem verdeckt gemischten Pool  
ziehen und wie [?] verteilen!

Player Info:

Keine Großfiguren (2-Basig!)

Jeder Spieler kann sich eine Heldengruppe  
von bis zu 320 Punkten zusammen stellen.

Special Rules:

Es ist nicht erlaubt die Figuren eines Gegners  
zu eliminieren, wenn nicht zumindest ein  
Glyphen in die Höhle gebracht worden ist.

Bei Figuren die einen Glyphen tragen (auf der  
Heldenkarte gelegt) erhöhen sich alle  
Standardwerte um 2 (Entfernung,Würfel).

Das Leben erhöht sich ebenfalls um 1 Leben.

Victory Conditions:

Beide Spieler haben 12 Runden zur  
Verfügung die Aufgabe zu erfüllen. Ist die 12.  
Runde erreicht, gewinnt der Spieler der  
mindestens einen Glyphen in die Höhle  
gebracht hat.

Haben beide Spieler einen Glyphen in die  
Höhle gebracht, gewinnt der Spieler mit der  
höchsten ihm noch verbliebenen  
Armeepunktzahl.

Additional Rules:

Alle Sandfelder sind Sumpf und kosten plus 2  
Bewegungen.

Da die Glyphen eine sehr starke magische  
Strahlung haben, dürfen Flieger, teleportierte  
Figuren, sowie Landetruppen nicht näher als

5 Hexfelder entfernt von den Glyphen landen.  
(d.h. die Glyphen sind in diesem Bereich nur  
"zu Fuß" erreichbar.

Auch in der Höhle kann kein Held sich anders  
als "zu Fuß" fortbewegen.

Es sindt 11 1-Hex Sandfelder nicht 10!

Complete Tile List

Grass - 24 Hex: 12

Grass - 7 Hex: 10

Grass - 3 Hex: 10

Grass - 2 Hex: 12

Grass - 1 Hex: 32

Rock - 24 Hex: 4

Rock - 7 Hex: 6

Rock - 3 Hex: 6

Rock - 2 Hex: 6

Rock - 1 Hex: 14

Sand - 7 Hex: 4

Sand - 3 Hex: 4

Sand - 2 Hex: 4

Sand - 1 Hex: 10

Water Hex: 42