

Das Ende von Fürst Winter?

ein strategisches Abenteuer von Moritz Mehlem
für den 2. Winter-OPC von Greifenklaue und Würfelheld

Hintergrund: Seit Menschengedenken kämpfen zu Jahresbeginn die Heere des grimmigen Fürst Winter und der liebevollen Prinzessin Frühling um die Vorherrschaft auf der Welt. Bisher war die Prinzessin noch jedes Mal erfolgreich, doch in diesem Jahr hat der Fürst ein ganz besonders gutes Gefühl. Der Winter war hart und kalt, die Mächte des Frühlings sind geschwächt und vielleicht gelingt es den Truppen des Fürsten erstmalig ihre Angriffe zurückschlagen und dafür sorgen, dass es das ganze Jahr über klirrend kalt ist und die Welt permanent von einer dicken Eisschicht zugedeckt wird...

Siegbedingungen: Die Spieler führen in drei kurzen Szenarien die verfeindeten Heere ins Feld. Der Winter muss alle drei Schlachten gewinnen, um die Prinzessin in die Knie zu zwingen. Das Ziel von Fürst Winter ist immer klar angegeben, während das Ziel der Prinzessin nur darin bestehen kann, den Fürsten so lange hinzuhalten, bis er keine Einheiten mehr besitzt oder aufgibt.

Die Einheiten:

Einheiten	Anzahl	Bewegung	Angriff	Nah/Fern	Vert.	Besonderes
Schneeglöckchen	20	1	1	N	3	Sporenangriff: 1 Angriffswurf attackiert alle 1 Feld neben dem S. stehenden Einheiten
Schneemann	20	1	3	F	2	
Eiszapfen	25	2	2	N	2	
Bär	5	3	5	N	3	
Tannenzapfen	10	2	2	N	1	
Wolf	5	5	4	N	3	treffen mindestens 3 Angriffe, bewegt er sich noch mal und kann erneut angreifen
Tanne	2	0	4	F	3	kann Einheit Tannenzapfen, die sich darauf bewegt, verschießen: Angriff: 6 – Tannenzapfen ist danach zerstört
Fürst Winter	1	3	5	N	3	

Einheit	Anzahl	Bewegung	Angriff	Nah/Fern	Vert.	Besonderes
Krokus	15	1	2	N	2	
Eichhörnchen	15	1	2	F	3	
Sonnenstrahlen	15	5	2	F	1	+3 Angriff gegen Schneemann und Eiszapfen
Riesenigel	3	3	3/5	N/F	4	können beißen oder Stacheln schießen
Weidenkätzchen	10	2	2	N	1	
Fuchs	3	5	3	N	2	
Weide	2	0	4	F	3	kann Einheit Weidenkätzchen, die sich darauf bewegt, verschießen: Angriff: 6 – Weidenkätzchen ist danach zerstört
Prinzessin Frühling	1	5	3	F	2	

Die Regeln:

Die Einheiten werden abwechselnd in beliebiger Reihenfolge auf dem Schlachtfeld platziert. Stehen alle Einheiten, so kann der Kampf beginnen. Die Prinzessin beginnt in jedem Szenario.

Pro Runde kann jeder Spieler 3 Einheiten bewegen und mit ihnen angreifen, wenn sie direkt neben einem Gegner stehen (auch diagonal möglich). Fernkampfangriffe reichen 5 Felder weit (auch diagonal).

Der Angreifer würfelt so viele 6-seitige Würfel, wie es der Angriffswert der jeweiligen Einheit angibt. Jeder 4, 5 oder 6 gilt als Erfolg. Nun würfelt der Verteidiger so viele 6-seitige Würfel wie es der Verteidigungswert angibt. Jede 5 oder 6 ist ein Erfolg. Übersteigen die Erfolge des Angreifers die des Verteidigers, so ist dessen Einheit zerstört.

Szenario 1: Besiege die Birke!

Fürst Winter darf 20 Einheiten seiner Wahl auf einem Areal von 25*25 Feldern aufbauen, Prinzessin Frühling höchstens 12. Darunter dürfen nicht die Prinzessin und der Fürst sein. Die Prinzessin darf beide Birken in die Schlacht schicken. Ist allerdings eine Birke vernichtet, ist das Szenario verloren und alle Einheiten der Prinzessin sind aus dem Spiel.

Szenario 2: Vernichte die Sonnenstrahlen!

Feldgröße: 30x30 Felder – Fürst Winter: max. 20 Einheiten – Prinzessin Frühling: max. 15 Einheiten

Der Fürst darf hier eingreifen, die Prinzessin nicht.

Ziel des Fürsten ist es, alle in diesem Szenario kämpfenden Sonnenstrahlen zu vernichten. Gelingt das, so sind alle Einheiten der Prinzessin aus dem Spiel

Szenario 3: Töte die Prinzessin!

Feldgröße: 40x40 Felder – alle restlichen Einheiten nehmen an dieser Schlacht teil.

Wird die Prinzessin getötet, so gilt das Szenario als verloren.