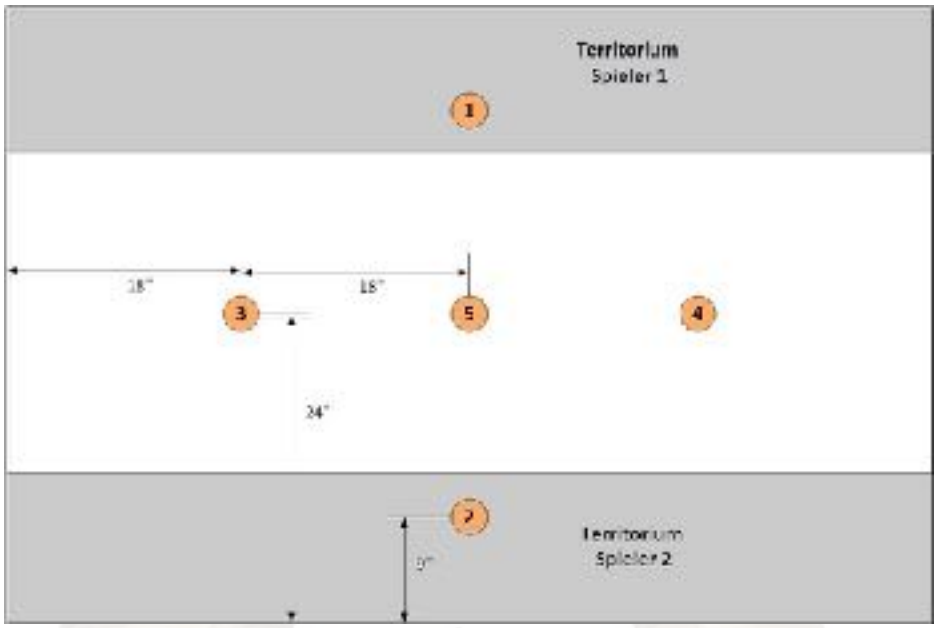
Mission A



- **<u>Sonderregel</u>:** Der Spieler der den Wurf um die Aufstellung gewonnen hat, bestimmt einen der Marker 3, 4 oder 5 und Markiert diesen mit einem A. Dann markiert der andere Spieler einen der beiden übrigen Marker mit einem B

  Zu Beginn der dritten Runde wird das mit A markierte Ziel aus dem Spiel entfernt.

  Zu Beginn der vierten Runde wird das mit B markierte Ziel aus dem Spiel entfernt.

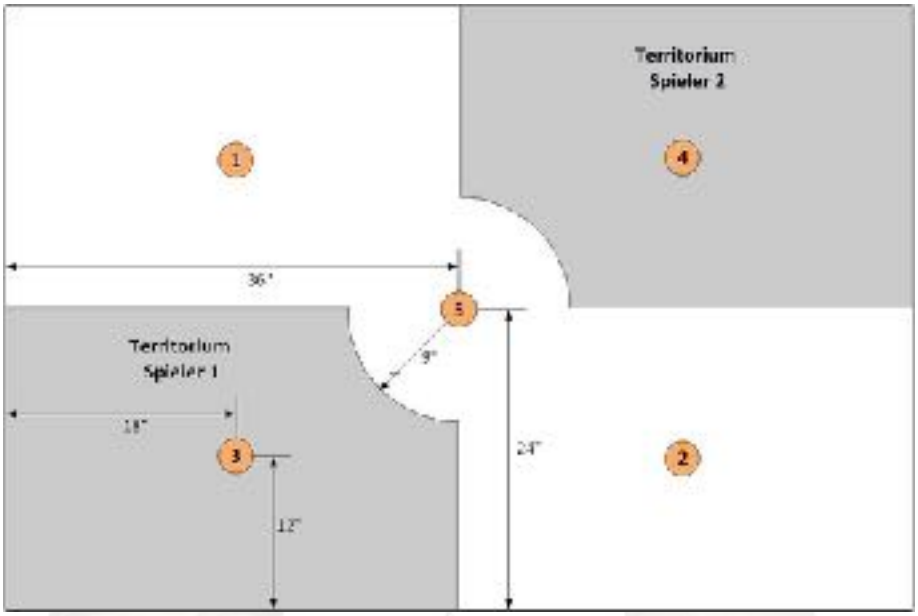
- **<u>Primärmission:</u>** Ab der <u>zweiten</u> Runde erhält der Spieler am Ende seines Zuges jeweils 5 Siegpunkte für jede der folgendes Bedingungen:

  - Er kontrolliert einen oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert zwei oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert mehr Zielmarker als der Gegner

- **<u>Sekundärmission:</u>** Am Ende seines Zuges erhält der Spieler Siegpunkte für das halten der Ziele 3, 4 & 5, nach folgendem Schema:

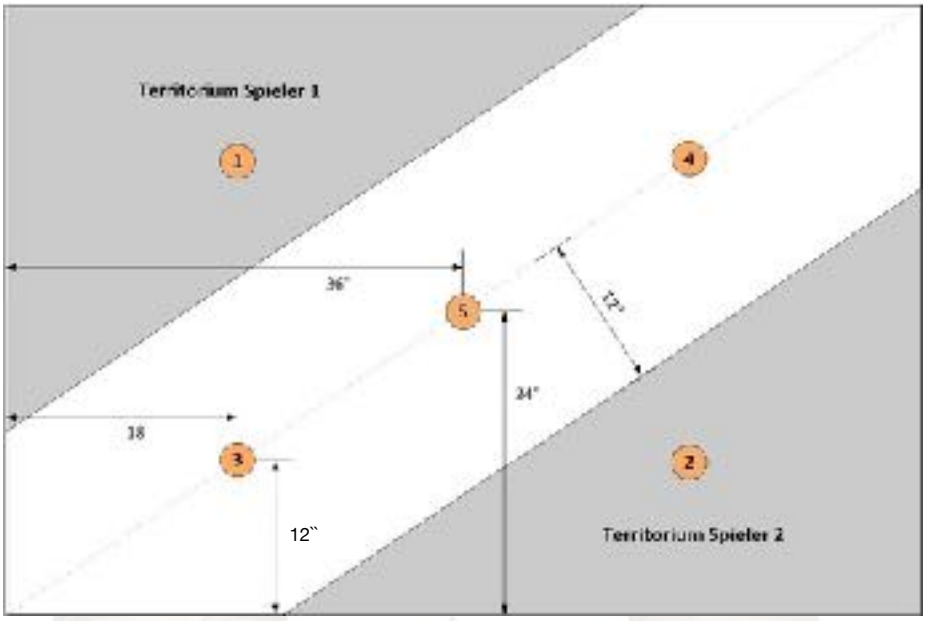
Runde	Siegpunkte pro gehaltem Ziel
1	1
2	1
3	1
4	2
5	3

Mission B



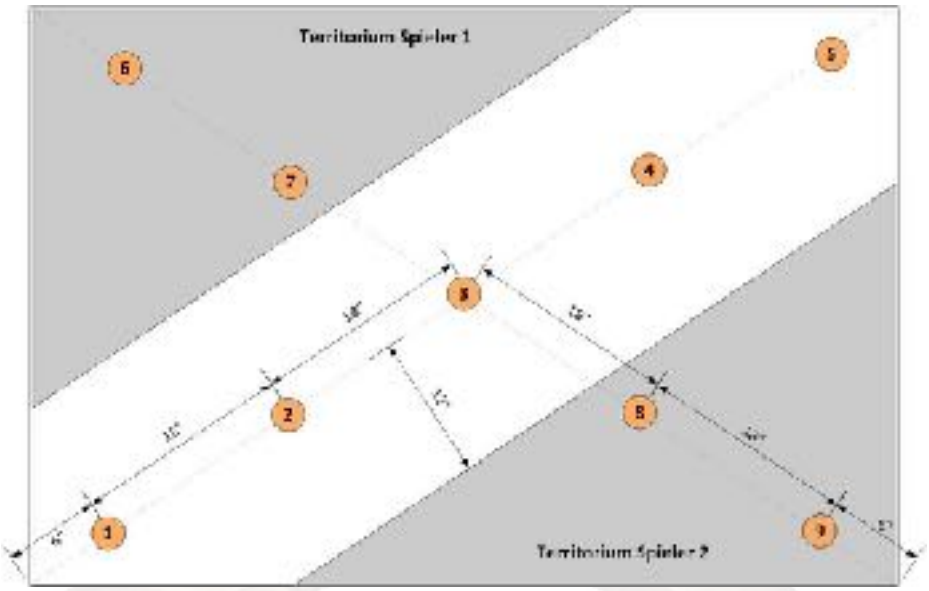
- Sonderregel: Verstärkungen & Beschwörungen können nicht in Reichweite von Missionszielen (6“) aufgestellt werden
- Primärmission: Ab der zweiten Runde erhält der Spieler am Ende seines Zuges jeweils 5 Siegpunkte für jede der folgendes Bedingungen:
  - Er kontrolliert einen oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert zwei oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert mehr Zielmarker als der Gegner
- Sekundärmission: Du erhältst 3 Siegpunkte wenn du die Ziele 1 & 2 kontrollierst.

Mission C



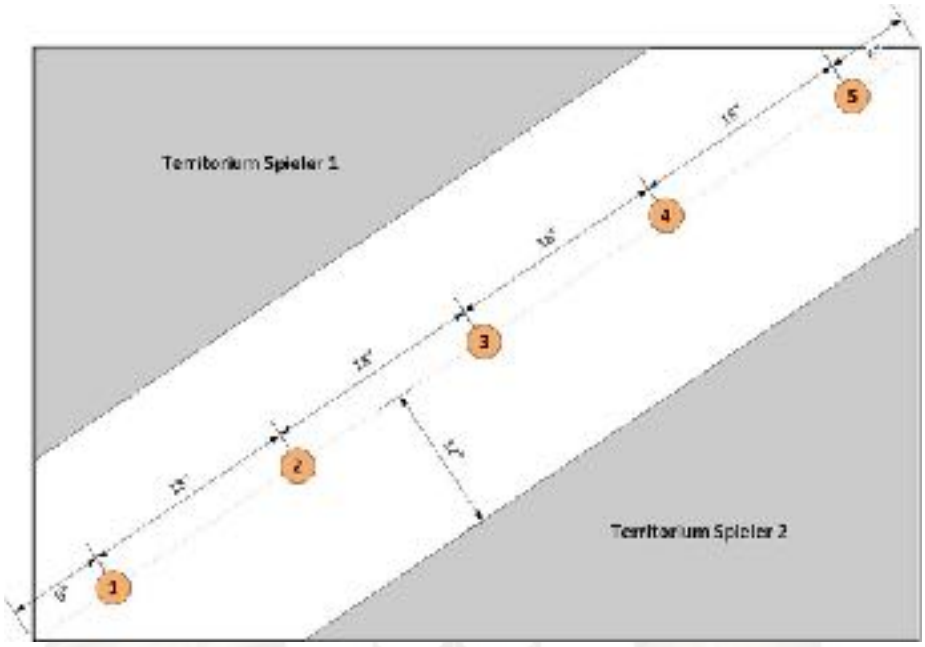
- Sonderregel: Man behält die Kontrolle über ein Ziel NICHT, wenn sich eigene Einheiten von diesem entfernen.
- Primärmission: Ab der zweiten Runde erhält der Spieler am Ende seines Zuges jeweils 5 Siegpunkte für jede der folgendes Bedingungen:
  - Er kontrolliert einen oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert zwei oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert mehr Zielmarker als der Gegner
- Sekundärmission: Erhalte 5 Siegpunkte, wenn du die Ziele 1,2 und 5 kontrollierst.

Mission D



- Sonderregel: Am Ende deines Zuges, bevor die Siegpunkte bestimmt werden, kannst du einen Zielmarker, den du kontrollierst vom Spielfeld entfernen und für deinen Gegner sichtbar, zur Seite legen
- Primärmission: Ab der zweiten Runde erhält der Spieler am Ende seines Zuges jeweils 5 Siegpunkte für jede der folgendes Bedingungen:
  - Er kontrolliert ein oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert zwei oder mehr Zielmarker
  - Er kontrolliert mehr Zielmarker als der Gegner
- Sekundärmission: Am Ende der Runde erhältst du für jeden Zielmarker der sich in deinem Spielbereich befindet 1 Siegpunkt

Mission E



- Sonderregel: Der Spieler der den Wurf um die Seitenwahl gewonnen hat, bestimmt ob der Zielmarker 1 oder 5 mit A gekennzeichnet werden soll. Die beiden benachbarten Zielmarker werden mit B bezeichnet. Nur die Ziele A und B zählen bei der Bestimmung der gehaltenen Ziele am Ende einer Runde. Während des Spiels ändert sich die Bezeichnung der Zielmarker nach folgendem Schema (hier bsph mit Marker 1):

Zielmarker / Spielrunde	1	2	3	4	5
1	A	B	B	-	-
2	B	A	B	B	-
3	B	B	A	B	B
4	-	B	B	A	B
5	-	-	B	B	A

Primärmission: Ab der zweiten Runde erhält der Spieler am Ende seines Zuges jeweils 5 Siegpunkte für jede der folgendes Bedingungen:

- Er kontrolliert einen oder mehr Zielmarker
- Er kontrolliert zwei oder mehr Zielmarker
- Er kontrolliert mehr Zielmarker als der Gegner

- Sekundärmission: Am Ende der Runde erhältst du zusätzlich 3 Siegpunkte wenn du den Zielmarker A kontrollierst