

Fourth Succession Wars Szenario Pack Map Dropport II

Jeder Spieler macht 4 Spiele nach dem Schweizer System. Es gibt kein doppeltes Aufeinandertreffen von 2 Spielern.

Vor dem Turnier hat jeder Spieler der Turnierleitung anzugeben in welcher Runde er seine Aufstellungen einsetzen möchte. Eine Umstellung ist danach nicht mehr möglich!

Spielregeln:

Jeder Teilnehmer hat eine Karte auf den Tisch zu legen. Die Karten werden an den breiten Seiten aneinander gelegt. Jeder Teilnehmer rückt über seine breite Kartenseite ins Spiel ein. Sollte ein Spieler mit der Karte des Gegners nicht einverstanden sein ist die Turnierleitung unverzüglich (vor Spielbeginn) zu verständigen. Die Turnierleitung wird dann aus einem vorgefertigten Satz zufällig beide Spielkarten ersetzen. Gegen diese Karten kann dann kein Einspruch erhoben werden und es ist auf diesen zu spielen!

Die Runden haben zügig zu erfolgen, da wir alle BT spielen wollen. Sollte ein Spieler der Meinung sein, dass an seinen Tisch nicht schnell genug gezogen wird, kann er die Turnierleitung verständigen. Ab diesem Moment sind alle Züge in einen Zeitfenster von spätestens 3 Minuten an dem Spiel-Tisch zu erfolgen. Beide Spieler haben sich dann an diese Regel zu halten!

Abweichende Regeln besonders erwähnenswerte Turnierregeln:

Es wird nach den Compendium Initiative-Regeln gespielt (Der Gewinner einer Initiative zieht am Ende maximal einen BattleMech)

Jedem Teilnehmer steht grundsätzlich ein Wiederholungswurf (Edge;Reroll) in einen Spiel zu.

BattleMech die Handlungsunfähig am Boden liegen müssen in jeder Runde versuchen aufzustehen sofern Sie es können. (z.B. zwei Arme verloren und ein Bein und der Pilot ist nicht KO). Sollten betr. BattleMech nicht versuchen aufzustehen gilt dieser als zerstört.

Hatchet geht auf die Schlagtrefferzone

Es wird kein Feuer/Rauch gespielt. Alle anderen Sonderregeln sind freigegeben.

Berechnung der Turnierspiele:

je extern getroffener BattleMech	2 Siegpunkte
je intern getroffener BattleMech	4 Siegpunkte
je zerstörter BattleMech	Je 5 Tonnen 1 Siegpunkt

Die Siegpunkte werden kumuliert. D.h. ein intern getroffener BattleMech würde immer 6 Siegpunkte (2 + 4) einbringen. Ein extern getroffener BattleMech immer 2 Siegpunkte. Ein zerstörter 30 Tonnen BattleMech würde 12 Siegpunkte (2 für extern; 4 für intern; 6 für zerstört) einbringen.

Gleichzeitig gibt es Punktabzüge für eigene beschädigte oder zerstörte Mechs in Höhe der Hälfte der oben aufgeführten Punktzahl!

Auch gibt es Siegpunkte für den erreichten Zerstörungsgrad beim Gegner des BV. D.h.

0 - 24 % --- 0 Punkte
25 - 49 % --- 6 Punkte
50 - 99 % --- 9 Punkte
100 % ----- 12 Punkte

Ein BattleMech gilt als zerstört wenn folgende Bedingungen eingetreten sind:

- der BattleMech Handlungsunfähig (2 Arme verloren und ein Bein verloren) ist und durch aufstehen Handlungsfähig wird aber nicht versucht aufzustehen.
- der BattleMech CT-intern zerstört ist.
- Der Pilot tot ist.
- der BattleMech abgeschaltet auf dem Spielfeld steht und die Spielzeit für die Turnier-Runde geendet hat sowie der Gegner noch mindestens einen Handlungsfähigen BattleMech auf dem Feld hat. Sollte der Gegner alle seine BattleMech verloren haben, gilt der abgeschaltete BattleMech nicht als zerstört.

Es wird immer eine halbe Stunde vor Ende einer Turnierrunde eine Zeitansage erfolgen und dann noch einmal 15 Minuten vorher sowie 5 Minuten vorher.

(Bloodname) 20.11.2005

Es sind vor Turnier der Turnierleitung 6 Clan Frontline BattleMech mitzuteilen. Kein BattleMech-Chassis darf doppelt verwendet werden.

Es wird im direkten 1 VS 1 KO-System gespielt.

Vor dem Turnier hat jeder Spieler der Turnierleitung anzugeben in welcher Runde er seinen Mech einsetzen möchte. Eine Umstellung ist danach nicht mehr möglich!

Die Spielkarten sind entsprechend den Regeln vom 3025 Turnier auszuwählen und zu legen. Unstimmigkeiten werden ebenfalls gelöst. Zinnmodelle sollten auch vorhanden sein.

Zeitregeln gelten entsprechend von dem 3025 Turnier.

Pilotenwerte werden entsprechend dem BV des eingesetzten BattleMech verändert.

Kampfwert	Schützenwert	Pilotenwert
1 - 300	0	0
301 - 400	0	1
401 - 700	1	1
701 - 800	1	2
801 - 1100	2	2
1101 - 1200	2	3
1201 - 1500	3	3
1501 - 1600	3	4

1601 - 1900	4	4
1901 - 2000	4	5
2001 - 2300	5	5
2301 - 2400	5	6
2401 - 2700	6	6
2701 - 2800	6	7
2801 +	7	7

Sollten mehr als 36 Spieler vor Ort sein, wird die Turnierleitung entweder das Turnier erweitern oder eine alternative Lösung einführen.

Abweichende Regeln besonders erwähnenswerte Turnierregeln

BattleMech die Handlungsunfähig am Boden liegen müssen in jeder Runde versuchen aufzustehen sofern Sie es können. (z.B. zwei Arme verloren und ein Bein und der Pilot ist nicht KO). Sollten betr. BattleMech nicht versuchen aufzustehen gilt dieser als zerstört.

Es wird kein Feuer/Rauch gespielt. Alle anderen Sonderregeln sind freigegeben.

Achtung!!!!

Da es verhindert werden soll, dass ein Duell ewig währt, ist in dem Turnier eine zusätzliche Regel eingeführt. Ab der fünften Runde wird die Spielkarte jede Runde um eine Zahlenreihe auf jeder Karte an der eingerückten Seite verkleinert. Dieses erfolgt dann bis zur 17 Runde (also 12-mal).

Ab der zwölften Runde werden die Zahlenreihen der nicht eingerückten Seiten verkleinert.

Dieses erfolgt ebenfalls bis zur 17 Runde (also 5-mal).

Es ist den BattleMech verboten eine Runde auf gestrichenen Feldern zu beenden. Sollten BattleMech eine Runde auf einen Feld beenden was in dieser Runde gestrichen wird, ist dieses Feld unverzüglich mit der folgenden Bewegungsphase zu verlassen.