

Hamburger Punktwertung

Mech m.ext.Schaden:	1 Punkt
Mech m.int.Schaden:	2 Punkte
Mech m.ext.+int.Schaden:	3 Punkte
Mechabschuss:	3 Pkte plus Mechtonnage/10 Pkte

Solange die erreichte Punktzahl der Parteien jeweils weniger als 10 beträgt, gilt die Partei als Sieger, die mindestens drei Punkte mehr als die andere hat. **Ansonsten liegt ein Remis vor.**

Sollte mindestens eine Partei mehr als 10 Punkte erreicht haben, gilt die Partei als Sieger, die 20 Prozent mehr Punkte als die andere hat. **Ansonsten liegt ein Remis vor.**

Der jeweilige Verlierer darf sich mit seinen (theoretisch) noch bewegungsfähigen Einheiten zurückziehen. Sind am Ende des Spiels kampfunfähige, bewusstlose oder abgeschaltete Einheiten des Verlierers im Feld, gelten diese als Abschuss. Sie können aber - solange dies theoretisch möglich wäre - vom Feld gezogen werden, gelten also **nicht** als Beute.

