

Kreuzender Brennzug FanDex Special

Gelände-Modifikationen

Wälder: Fahrzeuge/Monströse Kreaturen, die sich komplett in einem Wald befinden, zählen als in Deckung befindlich. Wenn sie sich aus Richtung des Schützen (oder des Schablonenmittelpunktes, wenn das zutrifft) zu mehr als 50% hinter dem Wald befinden, zählen sie ebenfalls als in Deckung. Wälder sind so hoch, wie der höchste Baum darin. Ansonsten gelten Wälder wie jede andere Geländezone.

Vendettas/ Walküren / Stormraven

Ergänzend zu Grundregeln und dem FAQ gelten folgende Regeln:

- Einheiten dürfen darunter platziert werden.
- Bei einer schockenden Schwadron von V/W müssen sich die Rümpfe statt der Bases berühren.
- Nahkämpfe gehen gegen das Base.
- lahmgelegte V/W/S bleiben auch auf dem Base.
- für Wracks bleibt das Base liegen. Alle Modelle hinter dem Base haben Deckung. Monströse Kreaturen und Fahrzeuge haben Deckung, wenn sie sich mehr als 50% hinter dem Base befinden. Auf dem Wrack-Base haben nur Modelle Deckung, die keine Fahrzeuge oder monströse Kreaturen sind.
- solange es kein Wrack ist, kann das Base nicht von anderen Modellen betreten werden.

Zeitplan

10:00 - 11:00 **Ankunft und Registration**
11:00 - 11:15 **Hinweise auf Turniersonderregeln und Bekanntgabe der ersten Paarungen**
11:15 - 13:00 **Turnierrunde 1**
13:00 - 13:15 **Aufbau für die Bemalwertung**
13:15 - 14:00 **Mittagspause**
14:00 - 15:45 **Turnierrunde 2**
16:00 - 17:45 **Turnierrunde 3**
18:00 **Siegerehrung**

Turnierrunden

Jede Turnierrunde dauert **105 Minuten**.

Sollte ein Spiel nach Ablauf der Zeit noch laufen, darf der aktive Spieler seine aktuelle Phase (Schuss, Bewegung oder Nahkampf) noch beenden.

Jede Turnierrunde besteht aus genau **6 Spielzügen**. Löscht ein Spieler einen anderen vor Ablauf der Spielzüge aus, kann er sich in den verbleibenden Zügen noch bewegen, um Missionsziele einzunehmen.

Bei Missachtung der oben genannten Phasenregelung, behält dich die Orga vor, die Spieler mit einem Punktabzug zu belegen.

Aufgabe

Ein Spiel darf nicht aufgegeben werden, sondern muss bis zum (bitteren) Ende durchgestanden werden.

Eine Aufgabe sorgt dafür, dass der Gegenspieler mehr Punkte erhält, als ihm eigentlich zustünden. Eine Aufgabe ist also unfair gegenüber allen anderen Spielern, die sich ihre Turnierpunkte hart erkämpfen als auch dem Gegenspieler, dem ein Spiel verweigert wird und die Chance zu zeigen, dass er auch mit fairen Mitteln gewinnen kann.

Wertung

Primärwertung

Als Hauptwertung für ein Spiel zählen die Missionspunkte.

Anhand der Differenz zu seinem Gegenspieler erhält jeder Spieler in jeder Turnierrunde eine bestimmte Anzahl an Primärpunkten.

Diese legen die Platzierung des Spielers fest.

Missionspunkte-Differenz-Matrix:

0 --> 3 : 3
1 --> 4 : 2
2 --> 5 : 1
3 --> 6 : 0

Sekundärwertung

Diese können in jeder Turnierrunde gewonnen werden.

Mit diesen werden Spieler mit gleicher Turnierpunktanzahl untereinander platziert.

Bei zwei Spielern mit gleicher Primärpunktzahl, wird der mit der höheren Anzahl an gewonnenen Sekundärmissionszielen besser platziert.

Sekundärmissionsziele:

-Es befindet sich noch mehr als die Hälfte (in Siegpunkten) der eigenen Armee auf dem Spielfeld.

-Die teuerste eigene HQ-Einheit hat das Spiel überlebt (Bei gleich teuren Einheiten vor dem Spiel eines markieren).

-Die teuerste eigene nicht-HQ-Einheit hat das Spiel überlebt (Bei gleich teuren Einheiten vor dem Spiel eines markieren).

SOS (Sum of Opponents Scores)

Für die SOS werden einem Spieler alle Primärpunkte der Spieler gutgeschrieben, gegen die er auf dem Turnier antreten musste.

Befinden sich nach Auswertung der Primär- und Sekundärpunkte immer noch Spieler an der selben Position, werden sie anhand der SOS platziert.

Die SOS wird automatisch von der Turniersoftware errechnet.

Mission I)

Aufstellung: Schlacht im Morgengrauen(20" statt 24")

Mission: Vernichtung

Missionsziele

Man bekommt einen Missionspunkt für jeden Killpunkt.
Angeschlossene Transportfahrzeuge und Gefolge zählen als eigene Killpunkte.

Aufstellungszone B

Aufstellungszone A

20"

Bemalwertung)

Aufstellung: Auf der Platte von Mission 1

Mission: Eine möglichst komplett bemalte Armee aufstellen

Für die Wertung muss die Armee nach dem ersten Spiel aufgebaut werden.

Um als bemalt zu gelten, muss das Modell mindestens in 3 Farben bemalt sein, wobei die Grundierung nicht zählt, und das Base muss gestaltet sein. Fahrzeuge und Monströse Kreaturen zählen als 5 Modelle.

Folgende Bemalpunkte können erreicht werden:

50% der Armee bemalt : 1 Primärpunkt
100% der Armee bemalt : 2 Primärpunkte

Mission II)

Aufstellung: Schlagabtausch

Mission: Suchen und sichern

Missionsziele

Es gibt 3 Missionsmarker, die jeweils einen Missionspunkt wert sind.
Diese werden wie im Regelbuch beschrieben platziert.

Aufstellungszone B

Aufstellungszone A

12"

Mission III)

Aufstellung: Speerspitze

Mission: Spielfeldviertel

Missionsziele

Jedes Spielfeldviertel, außer dem eigenen, ist einen Missionspunkt wert.

Viertel können von punktenden Einheiten eingenommen werden und von allen andern verweigert werden.

Befindet sich eine Einheit in zwei Vierteln, zählt sie für das Viertel in dem sich die Mehrheit der Einheit befindet, bei Gleichverteilung entscheidet das ein Würfelwurf.

24"

Aufstellungszone B

Aufstellungszone A

24"