

Allgemeine Regeln zu den Missionen

Aufbau:

1) W6-Wurf für die bestimmung der Reihenfolge:

Beide Spieler werfen einen W6. Der Spieler mit dem höheren Wurf ist der **Beginner** für die nachfolgenden Punkte im *Aufbau*.

2) Himmelsphänomene:

Teilt das Spielfeld in 2x3 gleichgroße Zonen (also insg. 6).

Werft für jede Zone einen W6. Wendet die erfüllte Augenzahl auf den u.a. *Battlefield Generator* an und platziert ein ggf. erwürfeltes Himmelsphänomen vollständig in der deklarierten Zone. Wechselt euch beim Würfeln ab. Der würfelnde Spieler bestimmt beim Platzieren eines Himmelsphänomens seine finale Position in der jeweils deklarierten Zone.

<i>Battlefield Generator:</i>	1	leerer Raum - kein Himmelsphänomen
	2	leerer Raum - kein Himmelsphänomen
	3	eine Gas-/Staubwolke - wähle per Zufall aus der Box
	4	ein Asteroidenfeld - wähle per Zufall aus der Box
	5	zwei Asteroidenfelder - wähle per Zufall aus der Box
	6	Mond - 6cm Ø - 5cm Orbit

3) Missionsziele platzieren (sofern erforderlich):

Die Spieler platzieren ihre Missionsziele wie in der jeweiligen Mission beschrieben im Wechsel. Der *Beginner* fängt an.

4) Aufstellung der Flotte (sofern relevant):

Der *Beginner* wählt seine Aufstellungszone. Der Gegner die gegenüberliegende (sofern nicht anders Beschrieben).

Die Spieler platzieren im Wechsel jeweils ein Schiff oder Schwadron in der dafür vorgesehen Aufstellungszone bis alle zu platzierenden Modelle aufgestellt sind. Der *Beginner* fängt an.

Spielbeginn:

5) Wurf für den Spielbeginn:

Beide Spieler werfen erneut einen W6. Der Spieler mit dem höheren Wurf beginnt das Spiel mit seinem 1. Spielerzug. Bei Gleichstand solange wiederholen bis ein Spieler den Wurf gewinnt.

Spielende:

Es werden in jeder Mission 6 Spielzüge gespielt.

Am Ende des 6. Spielzuges findet bei einem W6-Wurf auf 4+ ein 7. Spielzug statt.

In jedem Fall Endet das Spiel bei Ablauf der Spielzeit.

Siegespunkte:

Zusätzlich zu den aus den Missionszielen generierten Siegespunkten erhältst du Siegespunkte gem. **Regelbuch S.66** für Schäden an der gegnerischen Flotte.

Zerstörtes Großkampfschiff/ planetarer Verteidiger oder Eskortschwadron :	100% des Punktwertes
Beschädigtes Großkampfschiff :	25% des Punktwertes (aufrunden)
Zurückgezogenes, besch. Großkampfschiff oder Eskortschwadron :	25% des Punktwertes (aufrunden)
Zurückgezogenes, unbesch. Großkampfschiff oder Eskortschwadron :	10% des Punktwertes (aufrunden)
Raumhoheit	50% des Punktwertes jedes(!) Wracks
(kein gegnerisches Vehikel übrig) :	(aufrunden)

=> Beachte die gesonderte Siegespunktetabelle für Necrons auf S. 74 Armada.

=> Beachte auch ggf. abweichende Siegespunktberechnungen für Spezialschiffe, wie z.B. einen ehrwürdigen Space Marine Schlachtkreuzer !

=> Kein Schiff kann mehrere Missionsziele gleichzeitig halten. Im Zweifel hält es gar keins, wenn die Situation unklar sein sollte, z.B. weil sein Base nicht vollständig in der Zielzone ist!

Ergebnis-

Der Spieler, zu dessen Gunsten bei Spielende die SP-Differenz ausfällt, gewinnt das Spiel entsprechend der nachfolgenden Matrix:

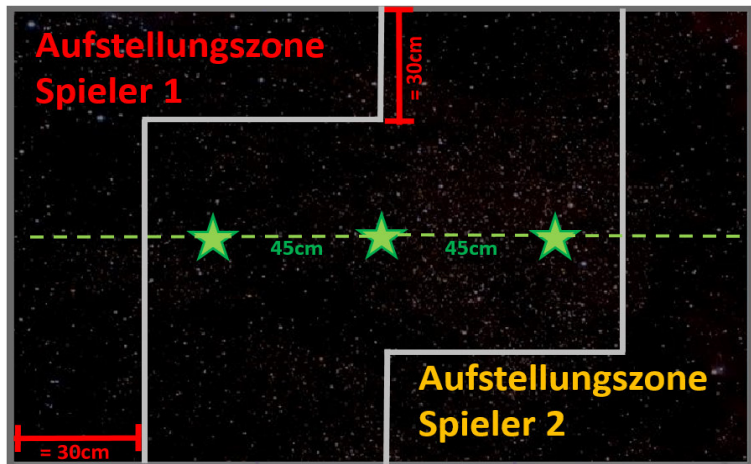
ermittlung:

<u>Matrix</u>	>=	1.001	SP -->	(20:00)	Massaker!
	>=	801	SP -->	(18:02)	überwältigender Sieg
	>=	601	SP -->	(16:04)	überragender Sieg
	>=	401	SP -->	(14:06)	hoher Sieg
	>=	201	SP -->	(12:08)	knapper Sieg
	>=	51	SP -->	(11:09)	fussbreit Sieg
	<=	50	SP -->	(10:10)	Unentschieden

Bembel Cup BFG 2018 Mission I

Aufstellung:

"Über Eck"



Die Aufstellungszonen erstrecken sich von den kurzen Kanten 30cm in den Raum hinein, sowie von der gewählten kurzen Kante bis zur Mitte der langen Kante ebenfalls 30cm in den Raum hinein (siehe Abbildung). Die Aufstellungszonen können auch spiegelverkehrt gestellt werden. Der *Beginner* entscheidet durch seine Wahl auch über die Form.

Primäres

Missionsziel:

Plündern:

Auf der Mittellinie zwischen den langen Kanten befinden sich 3 wertvolle Artefakte, dargestellt durch ein kleines Flugbase (z.B. liegen gebliebene Transporter oder rohstoffreiche Asteroiden). Eins genau in der Plattenmitte und die anderen beiden jeweils links und rechts auf der Mittellinie 45cm entfernt zum ersten.

Jedes Artefakt hat 3 Ladungen, welche entsprechend Siegespunkte wert sind: 150 SP, 100 SP und 50 SP.

Derjenige Spieler, welcher sich zu Beginn seiner Bewegungsphase mit einem beliebigen Vehikel in direktem Kontakt mit einem Artefakt befindet, während der Gegner mit diesem Artefakt nicht in Kontakt ist, erhält direkt die höchste noch verfügbare Ladung an Siegespunkten gutgeschrieben. Sobald eine Ladung "geplündert" wurde, ist nur noch die nächst niedrigere Ladung für eine ggf. in Folgerunden stattfindende Plünderung vorhanden.

Beispiel: Spieler 1 hat zu Beginn seiner zweiten Bewegungsphase einen Kreuzer in Kontakt mit einem Marker, der noch voll geladen ist. Sofern sich nicht gleichzeitig ein gegnerisches Schiff in Kontakt mit eben diesem Marker befindet, erhält Spieler 1 sofort 150 Siegespunkte.

Einschränkung: Wird eine Mimic Engine benutzt um bereits vor Spielbeginn Basekontakt mit einem Marker herzustellen, so darf das betroffene Schiff im ersten Spielzug beschossen werden, auch wenn es sich weiter als 30cm entfernt befindet.

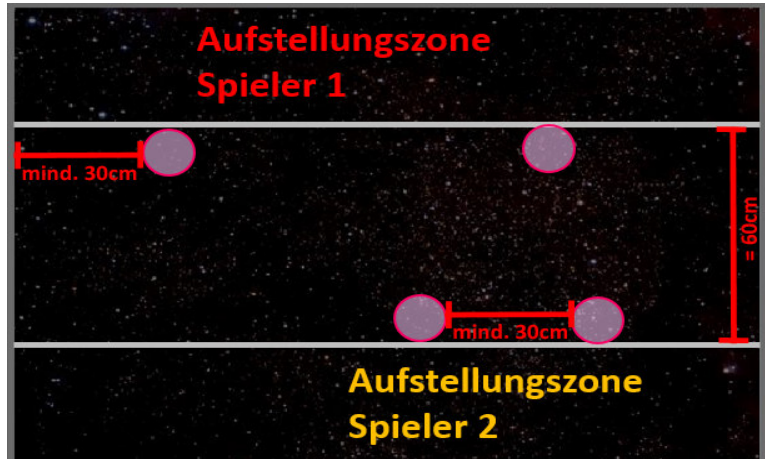
Siegespunkte:

Ermittle die Siegespunkte gem. Regelbuch S.66

Bembel Cup BFG 2018 Mission II

Aufstellung:

"60cm"



Die Aufstellungszonen erstrecken 30cm von den langen Kanten in den Raum hinein über die gesamte Breite des Tisches, so dass zwischen den Aufstellungszonen 60cm Abstand entsteht.

Primäres

Missionsziel:

Strategisch wichtige Punkte: Beide Spieler platzieren im Wechsel je zwei Zielzonen mit 12cm Durchmesser (normale CD) so, dass ihre Kante genau 30cm von der langen Spielfeldkante des Spielers und mindestens 30cm von der kurzen Spielfeldkante entfernt ist.

Die zweite Zielzone muss zusätzlich mit ihrem Rand mind. 30cm von der Ersten Zielzone entfernt platziert werden.

Ziel ist es, bei Spielende in jeder gegnerische Zielzone mind. eine Einheit mit ihren/m Base/s vollständig in der jeweiligen Zielzonen zu haben.

Für jede so gehaltene gegnerische Zielzone erhält der Spieler 200 SP.

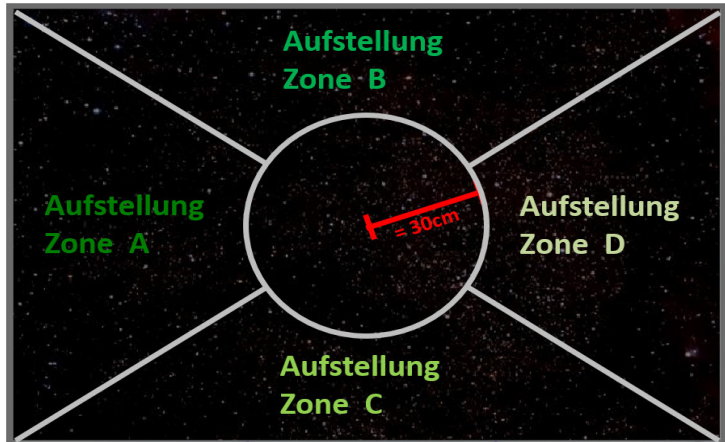
Haben bei Spielende beide Spieler eine Einheit mit ihrem Base vollständig in der gleichen Zielzone, so erhält kein Spieler dafür Siegespunkte. Jeder Spieler kann also bis zu 400 Punkte für das Halten beider gegnerischer Zonen erhalten.

Siegespunkte:

Ermittle die Siegespunkte gem. Regelbuch S.66

Bembel Cup BFG 2018 Mission III

Aufstellung:
"Diagonale
Sektoren"



Teile das Spielfeld über seine Diagonal in 4 Zonen. Der Bereich mit einem Radius von 30cm um die Plattenmitte bleibt neutral und gehört zu keiner Zone.

Folgende Kombinationen sind also möglich: A + D oder B + C.

Primäres

Missionsziel:

Linsengericht:

Zerstöre das teuerste gegnerische Schiff.

Zur Ermittlung des Schiffswertes werden alle Siegespunkte, Ausrüstungen, Waffenverbesserungen, sonstige Boni (z.B. Male des Chaos) und Flottenkommandanten, sowie dazugehörige Wiederholungswürfe gem. der Flottenliste herangezogen und addiert.

Alle für dieses Schiff anfallende Siegespunkte werden verdoppelt.

Beispiel: Wenn ein Necron Gruftschiiff als teuerstes Schiff der Flotte (500 SP) zerstört wird und bei Spielende als Wrack auf dem Spielfeld verbleibt, erhält der Gegner dafür 3.000 SP.

$(500 \text{ SP} * 300\% \text{ gem. Necronsiegespunktetabelle} * 2 = 3.000 \text{ SP})$.

Hat der Gegner zusätzlich noch die Raumhoheit, erhält er nochmals 250 SP. (50% für jedes Wrack)

Wird ein schwerer Hades Kreuzer mit Chaoslord und Mal des Tzeentch

(250 SP) nur *beschädigt*, so erhält der Gegner dafür 126 SP

$(250 \text{ SP} * 25\% = 62,5 \text{ SP kaufmännisch runden; } 63$

$63 * 2 = 126 \text{ SP})$

Siegespunkte:

Ermittle die Siegespunkte gem. Regelbuch S.66