

# 6. BEMBELCUP BATTLEFLEET GOTHIC

Tabletop Club Rhein Main e.V.

## **Samstag**

**09:30 - 09:55** Registrierung

**09:55 - 10:00** Begrüßung

**10:00 - 13:00** 1. Spiel

**13:00 - 13:30** Mittagspause

**13:30 - 15:30** 2. Spiel

**15:30 - 16:00** Pause

**16:00 - 19:00** 3. Spiel

# 17.06.2017

# Nidderau

# Allgemeine Regeln zu den Missionen

## Ablauf

Beide Spieler werfen einen W6.  
 Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf sich aussuchen, ob er:  
 a) Die Aufstellungszone aussucht und als zweiter aufstellt oder;  
 b) zuerst seine Flotte aufbaut und das Spiel beginnt.  
 Der unterlegene Spieler erhält die andere Option.

## Spieldänge:

Es werden in jeder Mission 6 Runden gespielt.  
 Am Ende der 6. Runde findet bei einem W6-Wurf auf 4+ eine 7. Runde statt. In jedem Fall Endet das Spiel bei Ablauf der Spielzeit.

## Siegesbedingungen:

Ziel in jeder Mission ist es, aus primärem und sekundärem Missionsziel mehr Siegespunkte (SP) zu sammeln, als der Gegner.

## Ergebnisermittlung:

Ermittle am Ende jedes Spiels die Differenz der Siegespunkte beider Spieler. Konsultiere dann die Ergebnismatrix um das Spielergebnis zu ermitteln.

<u>Matrix</u>	+ 1.600	SP -->	(20:00)	Massaker!
	+ 1.400	SP -->	(18:02)	überwältigender Sieg
	+ 1.200	SP -->	(16:04)	überragender Sieg
	+ 1.000	SP -->	(14:06)	hoher Sieg
	+ 500	SP -->	(12:08)	knapper Sieg
	+ 300	SP -->	(11:09)	fussbreit Sieg
	+ 200	SP -->	(10:10)	Unentschieden

## Siegespunkte:

Zusätzlich zu den aus den Missionszielen generierten Siegespunkten erhältst du Siegespunkte gem. **Regelbuch S.66** für Schäden an der gegnerischen Flotte. (z.B. für zerstörte, beschädigte, oder zurückgezogene Schiffe.):

Zerstörtes Großkampfschiff	: 100% des Punktwertes
Zerstörter planetarer Verteidiger	: 100% des Punktwertes
Beschädigtes Großkampfschiff	: 25% des Punktwertes (aufrunden)
Zurückgezogenes, besch. Großkampfschiff oder <u>Eskort</u> schwadron	: 25% des Punktwertes (aufrunden)
Zurückgezogenes, unbesch. Großkampfschiff oder <u>Eskort</u> schwadron	: 10% des Punktwertes (aufrunden)
Raumhoheit (kein gegnerisches Vehikel übrig)	: 50% des Punktwertes jedes(!) Wracks (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!**

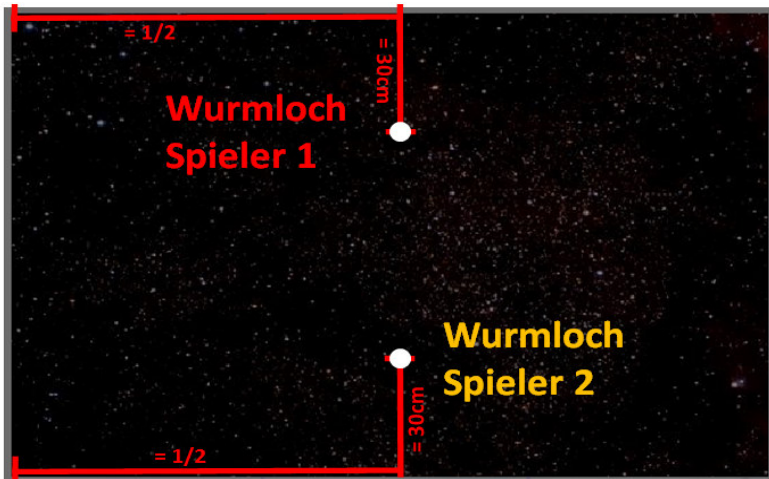
## Himmelsphänomene platzieren

Himmelsphänomene werden gem. S.41 RB nach Methode 2 platziert.  
 Es wird immer "Battlezone - 4. Primary Biosphere generator" verwendet.

## Abbildung von Aufstellungszonen

Die bei der Abbildung von Aufstellungszonen dargestellten Himmelsphänomene lassen weder auf die tatsächliche Verteilung oder gar das Vorhandensein dieser schließen.

## 6. Bembel Cup BFG Mission I



**Aufstellung:**  
"kleines  
Universum"

Der Spieler, welcher zuerst aufstellt, wählt eine lange Kante als die eigene und platziert (Pflicht!) eine beliebige Schwadron/Schiff irgendwo auf dem Spielfeld. Der 2. Spieler erhält die gegenüberliegende lange Spielfeldkante als die seine und platziert danach ebenfalls eine beliebige Schwadron/Schiff irgendwo auf dem Spielfeld, aber nicht näher als 45cm an der bereits platzierten Schwadron des Gegners. Die restliche Flotte betritt das Spielfeld zu Beginn des eigenen 1. Spielerzuges über das eigene Wurmloch. Das eigene Wurmloch wird wie auf der Abbildung beschrieben platziert. (von der Mitte der eigenen langen Kante im 90 Grad Winkel 30cm in das Spielfeld hinein befindet sich ein Punkt von dem aus die Bewegung der eintreffenden Schiffe gemessen wird. Ausrichtung nach belieben)

---

**Primäres**

**Artefakte:**

**Missionsziel:**

Noch vor der Aufstellung werden 3 Artefakte wie folgt platziert: Beide Spieler werfen einen W6. Die Spieler stellen die Artefakt im Wechsel auf das Spielfeld, jedoch nicht näher als 30cm zu einem Wurmloch oder einem Plattenrand.

Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt.

Artefakte können nur durch Boarden erobert werden. Ansonsten interagieren sie im Spiel überhaupt nicht.

Zu diesem Zweck zählt ein Artefakt als hätte es 10 Strukturpunkte, wirft allerdings keinen zusätzlichen W6, da es keine Besatzung hat. Kritische Treffer kann nur der Boardende erhalten, nicht jedoch das Artefakt.

Für erfolgreiches Boarden (jeweiliges Artefakt auf 0 Struktur reduziert), erhält der Spieler für jedes so eroberte Artefakt 100 SP.

---

**Siegespunkte:**

Ermittle die Siegespunkte gem. Regelbuch S.66  
For internal use only

## 6. Bembel Cup BFG Mission II

### Aufstellung:

"Kreuzerkampf"



---

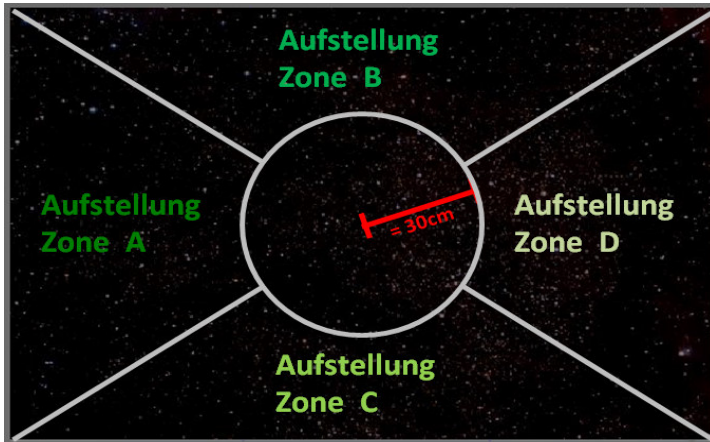
**Primäres Missionsziel:** Kein spezielles Missionsziel.

Es gibt Siegespunkte wie für Siegespunkte unter "Allgemeine Bedingungen für die Missionen" beschrieben.

---

**Siegespunkte:** | *Ermittle die Siegespunkte gem. Regelbuch S.66*  
For internal use only

## 6. Bembel Cup BFG 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.

Der Spieler, welcher sich die Aufstellung aussucht, wählt eine Zone für seine Aufstellung. Sein Gegner erhält die gegenüberliegende Zone als seine Aufstellungszone. A + D oder B + C.

---

**Sektor Kontrolle**

- 1) Du erhältst 100 zusätzliche Siegespunkte wenn du bei Spielende mehr unbeschädigten Großkampfschiffe oder unbeschädigte Eskortschwadrone vollständig im Mittelkreis hast, als der Gegner.
- 2) Du erhältst 100 zusätzliche Siegespunkte wenn du bei Spielende mehr gegnerische Großkampfschiffe oder Eskortschwadrone beschädigt oder zerstört hast, während sich das gegnerische Schiff (oder ein Schiff einer Eskortschwadron) mit seinem Base auch nur Teilweise außerhalb des Mittelkreises befand.

---

**Siegespunkte:**

Ermittle die Siegespunkte gem. Regelbuch S.66  
For internal use only