



Kampf- Erweiterungs- Karten

Missionen

Alle Spieler/Einzelne Karte



Voraussetzungen

Regeltext

Sammelnummer

Die Sammelnummer einer Missionskarte beginnt mit „M.“ Jede Missionskarte erweitert das Spiel um eine zusätzliche Siegbedingung. Diese Siegbedingung kann nur von dem Spieler gewonnen werden, der die Mission gespielt hat, außer die Mission sagt etwas anderes. Einige Missionen haben Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, bevor sie gespielt werden können; alle zusätzlichen Voraussetzungen für eine Missionskarte sind auf dieser abgebildet. Eine Mission wird mit dem Kartentext nach unten neben das Spielfeld ins Spiel gebracht, und zwar nachdem das Gelände gelegt und Planetenkarten gespielt wurden aber bevor die Armeen platziert werden.

Nur der Spieler, der eine Mission ins Spiel gebracht hat, kennt diese. Eine Mission wird erst am Ende des Spiels oder wenn es durch die Karte gesagt wird gezeigt. Wenn das Spiel endet, werden alle noch nicht aufgedeckten Missionskarten aufgedeckt und es wird bestimmt, ob die Mission erfüllt wurde. Wenn in einem Spiel Missionen benutzt werden erhöht sich die Anzahl der Siegbedingungen pro gespielter Missionskarte um eins, unabhängig davon, ob sie erfolgreich abgeschlossen wurden oder nicht. Wenn ein Spieler eine Mission erfüllt (wie es auf der Karte angegeben ist), hat er diese Siegbedingung gewonnen. Den Regeln nach hat der Spieler das Spiel gewonnen, der die meisten Siegbedingungen gewonnen hat. Sollten zwei oder mehr Spieler gleichviel Siegbedingungen gewonnen haben, verfähre nach „Den Sieger ermitteln“ im Regelheft, Seite 42.

Allianzen

Großallianzen

Die folgenden Großallianzen gelten mit dem Erscheinen von **MechWarrior®:Firepower**:

- Bannson's Raiders - Haus Liao (👤👤)
- Haus Kurita - Spirit Cats (👤👤)
- Haus Steiner – Steel Wolves (👤👤)

Die Steel Wolves – Spirit Cats (👤👤) Großallianz ist mit dem Erscheinen von **MechWarrior®:Firepower** nicht mehr in Kraft.