

MechWarrior: Age of Destruction Turnierregeln

Letztes Update: 08.05.2005

(gültig ab 08.05.2005)

Updates sind in **rot** gekennzeichnet.

Inhalt

- Einführung
- Allgemeine Turnierregeln
- Constructed Turnierregeln
- Szenario Turnierregeln
- Junior Turnierregeln
- Sealed Turnierregeln
- Draft Turnierregeln
- Unrestricted Turnierregeln
- Marquee Turnierregeln
- Mech Jäger Schnellspiel-Regeln

Einführung

Willkommen zu den **MechWarrior** Turnieren! Die Regeln für **MechWarrior** Turniere wurden entwickelt um ein schnelles und aktionsgeladenes Spiel zu ermöglichen. Die Spieler sollten immer eine gute Zeit auf einem sanktionierten **MechWarrior** Turnier haben. Egal ob sie gewinnen oder verlieren, ihre Anstrengungen bleiben nicht unbemerkt. Die Teilnehmer können Preise und Ehre auf vielen unterschiedlichen Turnieren gewinnen, aber das Beste ist das man mit vielen Gleichgesinnten in lockerer Runde ein interessantes Spiel spielen kann. Fragen die das Turnier oder die Regeln betreffen sollten an den zuständigen BattleMaster oder an FanPro gerichtet werden.

Dieses Dokument enthält die Regeln für das Spielen und Veranstalten eines sanktionierten **MechWarrior** Turniers. Es ist erforderlich das alle sanktionierten Turniere den Regeln dieses Dokumentes folgen. Die neueste Version diese Dokuments findet sich auf der Internetseite www.mwuniverse.de . Auf www.mwuniverse.de findet sich auch ein Link zum Event-Kalender, der es Spielern erlaubt sanktionierte Turniere in ihrer Nähe zu finden.

1.0 Allgemeine Turnierregeln

1.1 Sanktionierte Turniere

Ein sanktioniertes Turnier ist jedes Turnier oder jede Demorunde die im Event-Kalender registriert ist. Damit ein MechWarrior Turnier sanktioniert ist muss es innerhalb der festgelegten Frist angelegt, von einem akzeptieren Venue veranstaltet und von einem BattleMaster betreut werden.

1.2 Regeln

Sanktionierte **MechWarrior** Turniere verwenden die folgenden offiziellen Regeln, ausgenommen wo es in diesem Dokument anders erwähnt wird:

- Die neueste Version der **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln
- Die neueste Version der **MechWarrior: Age of Destruction** Spezialausrüstungskarte
- Die neusten gültigen Regelklärungen
- Die Regelbeilagen der Erweiterungen
- Die **MechWarrior** Turnierregeln (dieses Dokument)

Alle diese Regeln finden sich auf www.mwuniverse.de unter Regeln als kostenloses Download.

1.3 Hausregeln

“Hausregeln” sind während sanktionierten **MechWarrior** Turnieren nicht gestattet. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist das Unrestricted Format (siehe Sektion 7.1 für Details).

1.4 Armeegröße

Der BattleMaster und der Venue legen zusammen einen Gesamtpunktwert pro Armee fest, außer die Turnierbeschreibung schreibt etwas anderes vor. Die Turnierbeschreibung sollte sich auf der Internetseite von FanPro finden. Zugelassene Armeegrößen für sanktionierte Turniere sind 300, 450, oder 600 Punkte. Andere Armeegrößen werden als Hausregeln angesehen und dürfen deshalb, sofern die Turnierbeschreibung nichts anderes vorgibt, nur bei Unrestricted Turnieren verwendet werden. Ein Standard **MechWarrior** Turnier wird mit einem Gesamtpunktwert von 450 Punkten gespielt. Sollte in der Turnierbeschreibung nicht anderes angegeben sein wird davon ausgegangen das das Turnier mit 450 Punkten gespielt wird.

1.5 Benötigte Materialien

Außer wo es in diesem Dokument anders angegeben ist sind alle Spieler dafür verantwortlich die folgenden Materialien zu einem sanktionierten **MechWarrior** Turnier mitzubringen:

- Eine turnierlegale **MechWarrior** Armee mit dem korrekten Punktwert. Zu einer Armee gehören auch zusätzliche Materialien wie z.B. Fluganzeiger, Artilleriemarken und Transporthüllen.
- 3 sechsseitige Würfel (2 gleichfarbige Würfel und 1 andersfarbiger Würfel oder ein Set der offiziellen **MechWarrior** Fraktionswürfel)
- Ein flexibles Maßband von mindestens 28 Zoll Länge und mit einer Einteilung in 1 Zoll Schritten
- Die aktuelle Version der Regeln (wärmstens empfohlen)
- Die aktuelle Version der Spezialausrüstungskarte (wärmstens empfohlen)
- 4 offizielle Geländeteile
- Spielsteine, Münzen oder andere Objekte die als Befehlsmarken verwendet werden können

1.5.1 Schlachtfeld

Sanktionierte **MechWarrior** Turniere werden auf einem 3 x 3 Fuß großen Schlachtfeld gespielt. Dies entspricht circa 91,5 x 91,5 cm. Jede ebene, flache Oberfläche auf die diese Maße zutreffen kann als Schlachtfeld für ein **MechWarrior** Turnier genutzt werden.

1.5.2 Gelände

Alle Standard-Geländeteile (als kostenloses Download auf www.mwuniverse.de verfügbar) sind turnierlegal. Tiefes Wasser und erhöhtes Gelände (sowie niedrige Mauern) dürfen nicht benutzt werden. Alle Spieler müssen jeweils 4 Geländeteile mitbringen. Jeder Spieler muss 2 Geländeteile anhand der **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln platzieren.

1.5.3 Kampfkarten

Piloten-, Ausrüstungs- und Planetenkarten sind auf sanktionierten **MechWarrior** Turnieren turnierlegal.

1.6 Ausgemusterte Figuren

Figuren der folgenden **MechWarrior** Erweiterungen wurden aus dem aktiven Turnierspiel zurückgezogen:

- Dark Age
- Fire for Effect
- Death from Above.

1.7 Zeitnahme

Der zuständige BattleMaster muss die verbleibende Zeit zweimal während dem Spiel bekannt geben: Einmal wenn noch zwischen 20 und 30 Minuten verbleiben und einmal wenn noch zwischen 3 und 7 Minuten verbleiben. Wenn die Zeit abgelaufen ist endet das Spiel sobald der aktive Spieler seinen gegenwärtig angekündigten Befehl beendet hat. Der Zeitmesser des zuständigen BattleMasters gibt die einzige offizielle

Zeit an. Der zuständige BattleMaster kann verlangen das während dem Turnier keine anderen Zeitmesser genutzt werden.

1.8 Sieg

Der Sieger eines Spiels wird wie unter „Sieg!“, Seiten 41 und 42 der **MechWarrior: Age of Destruction** Regeln, beschrieben ermittelt.

1.9 Runden

Bei einem **MechWarrior** Turnier werden normalerweise 3 oder 4 Runden Schweizer System gespielt. Jedes **MechWarrior** Turnier muss aus mindestens 3 vollen 50 Minuten Runden bestehen.

1.10 Freilose

Ein Freilos wird vergeben wenn eine ungerade Anzahl Spieler an einem Turnier nach Schweizer System teilnimmt. Ein Freilos wird als Sieg mit den schlechtesten möglichen Siegbedingungen angesehen, deshalb wird jedes Freilos als Sieg mit 0 Siegbedingungen gewertet. Ein Freilos in der ersten Runde wird zufällig vergeben, außer ein Spieler erklärt sich freiwillig dazu bereit das Freilos zu nehmen. BattleMaster werden dazu ermuntert solche Freiwilligen bei der Vergabe des Fairplay Preises zu berücksichtigen. Wenn sich mehr als ein Spieler dazu bereit erklärt das Freilos zu erhalten, so wird das Freilos zufällig unter den Freiwilligen vergeben. In den darauffolgenden Runden wird das Freilos an den Spieler mit dem schlechtesten Sieg/Niederlage Verhältnis vergeben. Der BattleMaster sollte sicherstellen das kein Spieler während einem Turnier mehr als ein Freilos erhält.

1.11 Turnierpaarungen

Paarungen werden in der ersten Runde eines **MechWarrior** Turniers nach Schweizer System per Zufall ermittelt. Nach der ersten Runde legt der BattleMaster die Paarungen nach dem Sieg/Niederlage Verhältnis fest (d.h. der Spieler mit dem besten Verhältnis spielt gegen den Spieler mit dem zweitbesten Verhältnis, der Spieler mit dem drittbesten Verhältnis gegen den Spieler mit dem viertbesten Verhältnis, und so weiter), wobei Sorge getragen werden sollte das sich gleiche Paarungen in den Schweizer Runden nicht wiederholen. Gleiche Paarung sollten erst wieder auftreten wenn die Schweizer Runden beendet sind und die Finalrunden begonnen haben.

1.11.1 Gleichstände

Gleichstände beim Sieg/Niederlage Verhältnis werden durch die folgenden Kriterien in der hier angegebenen Reihenfolge gelöst:

- 1) Sieg/Niederlage Verhältnisse der Gegner
- 2) Gesamtzahl der Siegbedingungen
- 3) Gesamtzahl der Siegbedingungen der Gegner
- 4) Gesamtpunkte für Siegbedingung 2

Die Punkte 1 und 2 dürfen nach Ermessen des BattleMasters getauscht werden. Wenn sich der BattleMaster dazu entschließt, so muss er dies allen Spielern ankündigen bevor Paarungen vorgenommen wurden.

1.12 Rating und Rang

MechWarrior Constructed, Sealed, Draft und Junior Turniere werden bewertet und beeinflussen den Rang der Spieler. Registrierte Spieler können ihren Rang und ihr Rating auf www.fanpro.com überprüfen.

1.13 Regelfragen

Alle Regelfragen die während einem sanktionierten **MechWarrior** Turnier auftreten werden an den zuständigen BattleMaster gestellt, welcher die letzte Autorität für Regelprobleme bei diesem Turnier ist. Regelfragen die außerhalb eines Turniers auftreten sollten im Regelforum auf www.fanpro.com geklärt werden.

1.14 Strafen

Die folgenden Handlungen sind während einem **MechWarrior** Turnier nicht erlaubt. Die Strafen für diese Handlungen vom zuständigen BattleMaster von Fall zu Fall festgelegt.

- Zeitspiel
- Illegale Figuren – einschließlich, aber nicht beschränkt auf Figuren mit falschem Werterad, falschem Hitzerad, fehlerhafte Artilleriemarken, u.s.w.
- Das Benutzen gezinkter Würfel
- Das Benutzen illegalen Geländes
- Absichtliches Ignorieren der offiziellen Regeln
- Spielen am falschen Tisch bei einer Turnierpaarung
- Absichtliches Nichtmitbringen benötigter Materialien
- Beleidigungen und Drohungen (verbale und physische) gegen andere Spieler, BattleMaster, Venues oder Zuschauer
- Austauschen der Figuren in der Armee bei einem Turnier ohne Sideboard
- Falsches Ausfüllen des Kampfberichts
- Nicht Abgeben des Kampfberichts
- Spielen mit dem Spielernamen oder der SpielerID eines anderen Spielers oder einer gefälschten SpielerID
- Exzessives Argumentieren mit dem BattleMaster oder anderen Spielern
- Absichtliche Beschädigung einer Figur in einem Sealed oder Draft Turnier um einen neuen Booster zu erhalten
- Zurückpacken der falschen Figur in ein Booster welches bei einem Sealed oder Draft Turnier ausgetauscht wird
- Benutzen eines nicht erlaubten Gerätes – Was als „nicht erlaubtes Gerät“ zählt wird vom Venue, dem BattleMaster oder den Turnierregeln festgelegt, darunter können z.B. Uhren, Hand-Held PCs oder ähnliches fallen.
- Absichtliches Beschädigen des Venues oder der Materialien eines anderen Spielers
- Unterstützen oder Auffordern eines anderen Spielers zum Betrug, Zeitspiel u.s.w.
- Nicht erlaubtes Material auf dem Spieltisch haben
- Das Benutzen von Cheat Sheets – d.h. aller nicht offiziellen Dokumente jeglicher Form die Informationen über Figuren enthalten.
- Benutzen einer Armee deren Punktekosten über der erlaubten Gesamtpunktzahl liegen
- Einer Figur absichtlich die falsche Anzahl Klicks geben

1.15 Armeeüberprüfung

Die Vorgehensweisen zur Überprüfung der Armee werden vom zuständigen BattleMaster nach den Richtlinien in dieser Sektion festgelegt.

1.15.1 Kampfberichte

Vor dem Turnier füllt jeder Spieler zwei Kampfberichte aus. Einer wird dem zuständigen BattleMaster übergeben, den anderen behält der Spieler damit sein Gegner die Armee in jeder Runde überprüfen kann.

1.15.2 Figuren und Kampfkarten

Vor dem Aufbau in jeder Runde überprüfen die sich gegenüberstehenden Spieler die Legalität der Armee ihres Gegners indem sie sicher stellen das die Figuren und Kampfkarten aus denen die Armee besteht die zulässige Gesamtpunktzahl nicht überschreiten. Während der Platzierung der Armeen sollte jeder Spieler überprüfen das sein Gegner alle Figuren und Kampfkarten korrekt verwendet hat indem er überprüft das alle Mechs die ihnen zugeteilten Piloten und Ausrüstungskarten auch tatsächlich benutzen können. Beide Spieler dürfen sich die komplette Armee und alle Kampfkarten, ausgenommen die noch nicht gespielten Planetenkarten, ihres Gegners vor dem Aufbau ansehen.

2.0 Constructed Turnierregeln

2.1 Legale Erweiterungen

Einheiten aus den folgenden MechWarrior Erweiterungen sind für Armeen im Constructed Format turnierlegal:

- Liao Incursion
- Counterassault
- Falcon's Prey
- Age of Destruction

Das Aurora Class Dropship ist ebenfalls legal in Turnieren mit ausreichenden Armeegrößen. Andere Figuren können legal sein wenn das in anderen offiziellen Dokumenten erwähnt wird.

2.2 Planetenkarten

Planetenkarten sind in sanktionierten Turnieren turnierlegal. Jeder Spieler darf eine Anzahl Planetenkarten mitbringen, die der Anzahl der Runden minus 1 entspricht. Keine dieser Planetenkarten darf ein Duplikat sein. Diese Planetenkarten stellen die „Hand“ des Spielers dar. Andere Kampfarten, wie z.B. Pilotenkarten, Ausrüstungskarten oder Söldnerkontraktkarten müssen zu der Hand addiert werden, so dass die Anzahl der Karten in der Hand der Anzahl der Runden im Turnier entspricht. Diese Extrakarten können unter keinen Umständen ins Spiel gelangen – sie dienen lediglich als Platzhalter, sogenannte „Dummykarten“.

Nachdem das Gelände platziert wurde, aber bevor der erste Spieler seine Armee aufstellt, wählt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand aus. Wenn ein Spieler in dieser Runde keine Planetenkarte verwenden möchte, so kann er eine Dummykarte auswählen falls er eine zur Verfügung hat. Beide Spieler decken ihre Auswahl gleichzeitig auf. Wird eine Planetenkarte aufgedeckt, so werden ihre Effekte nach den Regeln angewandt, bei einer Dummykarte geschieht nichts. Danach werden die gespielten Karten aus dem Turnier entfernt, sie können in späteren Runden nicht mehr verwendet werden. Jeder Spieler verzeichnet nun auf dem Kampfbericht seines Gegners welche Karte der Gegner in dieser Runde gespielt hat. Zukünftige Gegner dürfen nachsehen welche Planetenkarte(n) bereits gespielt wurden, dürfen aber nicht nachsehen welche noch nicht gespielten Karten der Spieler noch auf seiner Hand hat.

3.0 Szenario Turnierregeln

3.1 Szenariobeschreibung

Einige Szenario Turniere haben ein bestimmtes Szenario das nachgespielt werden muss. Das Szenario wird mit den Preisen mitgeliefert oder online auf www.mwuniverse.de veröffentlicht. Für den Fall das das online veröffentlichte Szenario vom bei den Preisen mitgelieferten Szenario abweicht, dann gilt das Online-Szenario, es sei denn es ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.

3.1.1 MechWarrior Fiktion und die interaktive Karte

Nachdem die Eventauswertung eines Szenario Turniers abgeschlossen wurde wertet WizKids die Ergebnisse aus um die Siegerfraktion zu bestimmen. Der Ausgang dieser Schlacht nimmt direkten Einfluss auf die Geschichte von **MechWarrior** und bestimmt, welche Fraktion die Kontrolle über das umkämpfte Gebiet auf der interaktiven Karte erhält.

3.2 Szenarien von BattleMastern

Zu einigen Szenario-Turnieren wird kein Szenario vorgegeben. Hier werden nur die kämpfenden Fraktionen bekannt gegeben und der zuständige BattleMaster darf ein eigenes Szenario entwerfen das zum Konflikt passt. Dieses Szenario darf auch Hausregeln (siehe 7.1.) verwenden, mit der zusätzlichen Einschränkung das von einem BattleMaster entworfenes Szenario nicht Sektion 1.6 verändern darf. Es wird wärmstens empfohlen das ein von einem BattleMaster entworfenes Szenario für alle Spieler gleichgroße Punkte für die Armeen zur Verfügung stellt und keine der Parteien einen unfairen Vorteil erhält.

4.0 Junior Turnierregeln

4.1 Altersbeschränkung

Junior Turniere benutzen die Constructed Turnierregeln mit der Einschränkung, dass nur Spieler, die 14 Jahre oder jünger sind, an diesen Turnieren teilnehmen können.

5.0 Sealed Turnierregeln

5.1 Öffnen der Boxen

Bei einem Sealed Turnier werden die Einheiten verwendet, die aus einer vorgegebenen Anzahl von **MechWarrior** Startern und/oder Boostern gezogen werden. Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl und denselben Typ an Startern und Boostern. Wenn z.B. mit 3 Boostern aus 3 unterschiedlichen Erweiterungen gespielt wird, dann erhält jeder Spieler 1 Booster aus jeder Erweiterung. Sofern nichts anderes angegeben ist werden bei einem Sealed Turnier 3 Booster verwendet. Die Gesamtpunkte entsprechen 150 Punkten pro Booster und 300 Punkten pro Starter. So hat z.B. ein Sealed Turnier mit 3 Boostern eine Armeegröße von 450 Punkten, ebenso ein Sealed Turnier bei dem 1 Booster und 1 Starter verwendet wird.

5.1.1 Kampfkarten

Planetenkarten sind turnierlegal. Wenn ein Spieler eine Planetenkarte zieht, dann darf er sie einsetzen. Die Spieler dürfen keine Planetenkarten einsetzen, die sie nicht aus einer der Sealed Boxen für das Turnier erhalten haben. Planetenkarten in Sealed Turnieren unterliegen nicht den Beschränkungen von Planetenkarten in Constructed Turnieren – ein Spieler darf eine gezogene Planetenkarte so oft spielen wie er möchte und er darf in jedem Spiel eine andere Planetenkarte spielen, sofern er mehrere Planetenkarten gezogen hat.

Piloten- und Ausrüstungskarten sind ebenfalls turnierlegal. Wenn ein Spieler eine Piloten- oder Ausrüstungskarte zieht dann darf er diese einsetzen, sofern er sie nach den **MechWarrior** Regeln einsetzen darf. Spieler dürfen keine Piloten- oder Ausrüstungskarten einsetzen, die sie nicht aus den zur Verfügung stehenden Boxen gezogen haben.

5.2 Verkauf von Boostern

Der Venue, der das Turnier veranstaltet, verkauft alle für das Turnier benötigten Booster und Starter. Ein Spieler darf keine Booster oder Starter, die er bei einem anderen Venue oder Händler erworben hat, zu einem Sealed Turnier mitbringen.

5.3 Zusammenstellung der Armee

Nachdem der zuständige BattleMaster das Signal gegeben hat, sollten alle Spieler ihre Booster und/oder Starter öffnen und überprüfen, ob die korrekte Anzahl Figuren in den Boxen war und keine illegale Figur dabei ist. Sollte eine Box nicht die korrekte Anzahl von Figuren enthalten oder eine dieser Figuren illegal sein, muss der Spieler dies sofort dem zuständigen BattleMaster mitteilen, der den Booster oder Starter dann vollständig durch einen neuen ersetzt.

5.3.1 Konstruktionszeit

Nachdem die oben erwähnte Prozedur beendet ist haben die Spieler 15 Minuten Zeit, um eine turnierlegale Armee aus den gezogenen Figuren zu konstruieren. Die Spieler dürfen keine Einheiten oder Boxen tauschen.

5.4 Defekte Figuren

Erhält ein Spieler defekte Figuren bei einem Sealed Turnier kann er sich entweder dafür entscheiden mit den defekten Figuren weiter zu spielen oder die komplette Box auszutauschen. Ein Austausch einzelner Figuren kann nicht stattfinden.

6.0 Draft Turnierregeln

6.1 Draften von Figuren

Das Draften findet in Gruppen von acht oder weniger Spielern statt. Jede Gruppe sollte aus genauso vielen Spielern bestehen, wie die anderen Gruppen. Jeder Spieler einer Gruppe würfelt mit 3 Würfeln und derjenige mit der höchsten Augenzahl (wenn ein oder mehrere Spieler die höchste Augenzahl haben werfen diese erneut 3 Würfel) bestimmt wer aus dieser Gruppe als erstes draftet. Sobald vom BattleMaster das Signal zum Öffnen der Boxen kommt sollte dieser Startspieler eine seiner Boxen öffnen und den Inhalt überprüfen. Sollten sich defekte oder ungültige Figuren in der Box befinden oder eine Box nicht vollständig sein kann

dies bei der Turnierleitung reklamiert werden und der Spieler bekommt dann entsprechend Ersatz. Der Spieler, der zur Linken des Spielers sitzt der die Box geöffnet hat, klickt alle Figuren auf ihre Starteinstellung und platziert sie in der Mitte des Tisches. Dieser Prozess wird solange im Uhrzeigersinn fortgesetzt bis jeder Spieler eine Box geöffnet und die Figuren in der Mitte des Tisches platziert hat. Wenn die letzte Figur auf dem Tisch platziert wurde, haben alle Spieler eine Minute Zeit, um den Inhalt der Boxen zu begutachten. Bis zum Ende des Drafts dürfen die Figuren nicht von ihren Starteinstellungen weggeklickt werden. Nun öffnet der erste Spieler seine 2te Box und platziert den Inhalt in der Mitte des Tisches. Er hat dann 10 Sekunden Zeit um eine Figur auszuwählen. Dieser Prozess setzt sich dann im Uhrzeigersinn bis zum letzten Spieler in der Gruppe fort, der danach dann seinen 3ten Booster öffnet, den Inhalt in der Mitte platziert und innerhalb von 10 Sekunden eine Figur auswählt. Dann wird das Öffnen und Draften gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt bis es wieder der erste Spieler erreicht ist. Wenn der erste Spieler seinen letzten Booster geöffnet und eine Figur gewählt hat, wählt er eine weitere Figur. Es wird nun wieder im Uhrzeigersinn gedraftet bis der letzte Spieler erreicht ist. Dieser draftet zwei Figuren und danach geht das Draften wieder gegen den Uhrzeigersinn weiter bis wieder der Startspieler erreicht ist. Dieser Prozess wird solange vor und zurück fortgesetzt bis alle Figuren gedraftet sind. Sollte ein Spieler in seinen 10 Sekunden keine Figur auswählen so setzt er aus und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn in der Beschreibung des Turniers nicht anders angegeben muss jeder Draft mit 3 Boostern gespielt werden.

6.1.1 Kampfkarten

Planetenkarten sind Turnierlegal. Wenn ein Spieler eine Planetenkarte draftet so darf er diese benutzen. Die Spieler dürfen keine Planetenkarten einsetzen, die sie nicht gedraftet haben. Planetenkarten in Draft Turnieren unterliegen nicht den Beschränkungen von Planetenkarten in Constructed Turnieren

6.1.4 Mechs, Piloten und Spezialausrüstungskarten

Für den Zweck des Draftens wird der Mech zusammen mit dem Piloten- und der Spezialausrüstungskarte aus einem Booster als eine Einheit betrachtet. Das heißt, das man den Mech aus einem Booster nur zusammen mit der Piloten- und Spezialausrüstungskarte aus diesem Booster draften kann. Selbiges gilt für die Piloten- und Spezialausrüstungskarten.

6.2 Verkauf von Boostern

Der Venue, der das Turnier veranstaltet, verkauft alle für das Turnier benötigten Booster und Starter. Ein Spieler darf keine Booster oder Starter, die er bei einem anderen Venue oder Händler erworben hat, zu einem Draft Turnier mitbringen.

6.3 Konstruktionszeit

Wenn die oben beschriebene Prozedur beendet wurde haben alle Spieler 15 Minuten Zeit eine turnierlegale Armee aus den gedrafteten Figuren zu erstellen. Es dürfen keine Booster oder Figuren getauscht werden. Nach der Konstruktionszeit folgen die Spieler den Anweisung zum Beginnen des Spiels.

6.4 Defekte Figuren

Erhält ein Spieler defekte Figuren kann er sich entweder dafür entscheiden mit den defekten Figuren weiter zu spielen oder die komplette Box auszutauschen. Ein Austausch einzelner Figuren kann nicht stattfinden. Wenn ein Spieler eine falsche Anzahl an Figuren erhält oder eine der Figuren nicht turnierlegal ist muss der dem BattleMaster Bescheid geben, der dann die komplette Box austauscht.

7.0 Unrestricted Turnierregeln

7.1 Hausregeln

BattleMaster und Venues dürfen „Hausregeln“ nur bei Turnieren verwenden die als Unrestricted Turnier angesetzt worden sind. Hausregeln erlauben es einem BattleMaster spezielle Szenarios abzuhalten, bestimmte Voraussetzungen bei der Armeekonstruktion festzulegen oder andere Armeegrößen als die für Standard Turniere zugelassenen zu verwenden. Hausregeln müssen Teil der Turnierbeschreibung auf der Webseite sein und mindestens eine Woche vor dem Turnier beim Venue ausgehängt werden.

7.1.1 Was Hausregeln nicht können

Hausregeln können die Sektionen 1.1, 1.3, 1.12, 1.13, 7.1 und diese Sektion nicht außer Kraft setzen. Hausregeln dürfen zudem die Basisregeln oder das Format eines Turniers nicht abändern.

7.2 Figuren aus ausgemusterten Erweiterungen

Figuren aus ausgemusterten Serien dürfen bei Unrestricted Turnieren eingesetzt werden solange es sich ansonsten um legale Figuren handelt.

8.0 Marquee Turnierregeln

8.1 Marquee Regeln

Um eine neue **MechWarrior** Erweiterung zu feiern werden Marquee Turniere angeboten. Marquee Turniere werden nach den Sealed Turnierregeln gespielt mit drei Einschränkungen:

- Es dürfen nur Booster der angegebenen Erweiterung zum Einsatz kommen.
- Jedes Marquee Turnier muss an einem bestimmten Wochenende statt finden.
- Das Turnier muss mit allen Sonderregeln oder Szenarien die für dieses Marquee Turnier vorgegeben sind durchgeführt werden.

9.0 MechJäger Schnellspiel Format Regeln

9.1 MechJäger Spezialregeln

Das MechJäger Schnellspiel Format ist ein schnell zu spielendes Set von Spezialregeln, die entwickelt wurden um vier Spielern ein etwa 20 – 40 minütiges Spiel zu ermöglichen. Jeder Spieler muss einen **MechWarrior** Booster erwerben. Außerdem werden drei sechsseitige Würfel (zwei gleichfarbige und ein andersfarbiger) und ein Spielfeld von 24 auf 24 Feldern (sehr gut geeignet hierfür sind die Spielfelder von HeroClix) benötigt. Beachtet bitte, dass dieses Format andere Regeln benutzt als die Standard **MechWarrior** Regeln. Benutzt die **MechWarrior** Regeln falls ihr die Figuren in einem Standard **MechWarrior** Spiel benutzt.

9.2 Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen an einem Tisch und öffnen ihre Booster. Die Figuren müssen auf ihren Startklick gedreht werden und dürfen nicht vor dem Spiel von diesem weggeklickt werden. Merkt euch, welcher Spieler den Mech mit den geringsten Punktkosten gezogen hat. Dieser Spieler ist der Startspieler und beginnt sowohl mit den Vorbereitungen als auch mit dem Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler sucht sich eine Ecke des Spielfeldes als Startposition für seinen Mech aus.

- Jeder Spieler platziert seinen Mech in seinem Startfeld. *Hinweis: Die Basis deines Mechs wird nicht vollständig in ein 1 ½ Zoll großes Feld passen, das ist aber nicht schlimm solange allen Spielern klar ist, in welchem Feld sich der Mech befindet.*
- Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Infanterie- oder Fahrzeugfigur aus seinem Booster auf dem Spielfeld. Ein Spieler kann eine Einheit in jedem freien Feld auf der Karte platzieren, das mindestens 12 Felder von seinem Startfeld (also nicht in dem Viertel der Karte in dem sein Startfeld ist) und mindestens 3 Felder von einer anderen Einheit entfernt ist. Kein Spieler darf eine Einheit so platzieren, dass sie die Bewegung durch einen Durchgang oder eine andere Passage auf der Karte blockiert. *Hinweis: Fahrzeugfiguren nehmen zwei Felder auf der Karte ein. Beide Felder können für eine Attacke auf diese Figur anvisiert werden.*

9.3 Spezialregeln

Jeder Spieler kann in seiner Runde seinem Mech entweder einen Bewegungs- oder einen Angriffsbefehl geben. Benutzt die Standardwerte für Angriff, Verteidigung und Schaden und die Auswahl von Primär- oder Sekundärschaden nach den **MechWarrior** Regeln, mit den folgenden Ausnahmen:

1. Bewegungsweite wird in Feldern auf der Karte gemessen. Ein Mech mit einer Bewegung von 10 darf sich also bis zu 10 Felder mit einem Bewegungsbefehl bewegen. Alle 8 Felder die einen Mech

- umgeben zählen als benachbart zum Mech. Ein Mech darf sich diagonal bewegen. Ein Mech darf seine Bewegung nicht in dem Feld beenden, in dem er sie begonnen hat.
2. Jeder Angriff darf nur ein Ziel haben. Mechs dürfen nur Infanterie- oder Fahrzeugfiguren angreifen. Ignoriere den Schadenstyp, es gibt keine Energie-, Ballistik oder Nahkampfwaffen in dieser Spielart.
 3. Ignoriere alle Regeln für jegliche Spezialausrüstung, Spezialangriffe, indirekten Beschuss, Antreiben, Lösen/Basenkontakt, Formationen, Artillerie, Hitzeeffekte, Rennen, Heilung/Reparatur, Gefangennahme und VTOLs.
 4. Ignoriere alles Gelände außer blockierendem Gelände. Blockierendes Gelände wird durch dicke schwarze Linien auf dem Spielfeld dargestellt. Keine Einheit kann sich durch blockierendes Gelände bewegen oder hindurchschießen.
 5. Eine Schusslinie, die durch ein besetztes Feld geht, gilt als blockiert. Keine Einheit darf sich in oder durch ein Feld bewegen in dem eine Infanterie- oder eine Fahrzeugfigur steht. Ein Mech darf sich durch ein Feld bewegen auf dem ein anderer Mech steht, er muss seine Bewegung aber auf einem freien Feld beenden.
 6. Alle Einheiten haben einen Schusswinkel von 360° und keinen toten Winkel.
 7. Infanterie- und Fahrzeugfiguren werden von keinem Spieler kontrolliert und dürfen sich nicht bewegen oder eine Attacke beginnen. Nachdem ein Angriff gegen eine Infanterie- oder Fahrzeugfigur durchgeführt wurde bekommt diese Figur einen sofortigen Gegenangriff gegen den Mech der den Angriff durchgeführt hat. Der Spieler zur Linken des aktiven Spielers würfelt für den Gegenangriff. Infanterie- und Fahrzeugfiguren ignorieren Reichweitenbeschränkungen für diesen Gegenangriff.
 8. Wenn der Mech eines Spielers einen Angriff durchführen könnte, sich der Spieler aber dazu entscheidet ihm stattdessen einen Bewegungsbefehl zu geben, dann füge dem Mech zwei Schaden zu.

9.4 **Angriffsreihenfolge**

Attacken im MechJäger Spiel werden anders durchgeführt als in den Standard **MechWarrior** Regeln.

1. Wähle welche Waffe dein Mech für diesen Angriff benutzen will (also ob er seinen primären oder seinen sekundären Schadenswert einsetzen will).
2. Wähle das Ziel für diesen Angriff aus, das Ziel darf nur eine Infanterie- oder eine Fahrzeugfigur sein. Der Mech muss eine freie Schusslinie zum Ziel haben und das Ziel muss innerhalb der Reichweite der ausgewählten Waffe sein. Bestimme die Schusslinie indem du eine gerade Linie ziehst vom Zentrum des Feldes in dem der Mech steht zum Zentrum des Feldes in dem das Ziel steht. Zähle die Felder durch die diese Linie führt (zähle das Feld, in dem der Mech steht nicht hinzu) – das ist die Entfernung zum Ziel. Eine Waffe mit einer Reichweite von 0 kann Infanterie- oder Fahrzeugfiguren in einem benachbarten Feld angreifen. Die Schusslinie zu einem benachbarten Feld gilt immer als frei.
3. Wirf die Würfel und bestimme, ob der Angriff erfolgreich war (wenn die Augensumme der 3 geworfenen Würfel + dem Angriffswert des Mechs größer oder gleich der Verteidigung des Ziels ist, war der Angriff erfolgreich, ansonsten nicht).
4. Wenn der Angriff erfolgreich war dann füge dem Ziel Schaden in Höhe des Schadenswertes der ausgewählten Waffe zu. Ein erfolgreicher Angriff eines Mechs fügt mindestens einen Klick Schaden zu, unabhängig von dem gewählten Waffensystem.
5. Wenn das Ziel durch den Angriff nicht eliminiert wurde, führt es im Anschluss einen Gegenangriff durch egal wie weit der Mech entfernt ist.

9.5 **Ein Ergebnis von 2 oder 12 mit den gleichfarbigen Würfeln**

Wenn bei einem Angriff oder Gegenangriff einer Einheit die beiden gleichfarbigen Würfel eine 1 zeigen dann ist das Ergebnis des Angriffes ein kritischer Patzer. Der Angriff schlägt automatisch fehl. Füge dem Angreifer einen Klick Schaden zu. Wenn bei einem Angriff oder Gegenangriff die beiden gleichfarbigen Würfel eine 6 zeigen dann ist das Ergebnis ein kritischer Treffer. Der Angriff ist immer erfolgreich. Füge dem Ziel einen zusätzlichen Klick Schaden zu.

9.6 **Punktevergabe**

Immer wenn ein Mech eine Infanterie- oder Fahrzeugfigur eliminiert bekommt der Spieler, der die Figur eliminiert hat, Siegpunkte. Für eine eliminierte Infanteriefigur erhält der Spieler einen Siegpunkt, für eine eliminierte Fahrzeugfigur zwei. Sollte eine Infanterie- oder Fahrzeugfigur durch einen kritischen Patzer eliminiert werden dann bekommt der Spieler, der die Einheit zuletzt beschädigt hat die Siegpunkte.

9.7 Spielende

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Berechne die Siegpunkte nachdem alle Infanterie- und Fahrzeugfiguren eliminiert wurden. Benutze dafür folgende Tabelle:

Pro eliminiertes Infanteriefigur	1 Siegpunkt
Pro eliminiertes Fahrzeugfigur	2 Siegpunkte
Punktekosten des Mechs 121-200	-1 Siegpunkt
Punktekosten des Mechs 201-300	-2 Siegpunkte
Punktekosten des Mechs 301+	-3 Siegpunkte

Im Falle eines Unentschiedens, vergleiche die Figuren, die die Spieler eliminiert haben. Der Spieler, der die teuerste Figur eliminiert hat, gewinnt.

Sollten alle Mechs eliminiert sein dann zähle die Siegpunkte wie oben beschrieben.

Sollte für das Spiel ein Preis ausgesetzt sein, kann der BattleMaster sie entweder dem Sieger oder dem fairsten Spieler geben.