

Regeln für die 40.k Kampagne

Verhaltensregeln:

Es gibt keine Absprachen zwischen Spielern damit meine ich vor allem keine Positionsangaben. es sei denn in eurer Mail steht etwas anderes.

Eventuelle Schlachten sind selbstständig zwischen den beiden (oder mehr) Spielern zu organisieren und durchzuführen. Braucht ihr Hilfe (Ort Gelände Whatever) oder wollt einfach mich dabei haben beim Spiel schreibt mich an oder fragt bei Facebook in der Gruppe nach da einige angeboten haben das man bei ihnen spielen kann.

Ein respektvoller Umgang miteinander gehört selbstverständlich dazu. Auch in einer Niederlage sollte man Ruhe bewahren.

Bewegung:

So also diese Kampagne wird auf einer Hexfeld Karte gespielt diese besteht aus einer einfachen Exeltabelle Dessen Koordinaten mit Buchstaben und Zahlen gekennzeichnet sind. somit startet man z.B. auf A4 und kann sich dann von da aus bewegen. (Das ganze wird nochmal logischer wenn ihr die Mail mit der Karte bekommt). Für die Bewegung auf der Karte an sich zählen folgende Regeln:

Infanterie 2 Felder

Fahrzeuge 4 Felder (ausgenommen sind Fahrzeuge die sich nur langsam bewegen dürfen)

Es darf Kreuz und Quer gegangen werden also senkrecht waagrecht und Diagonal. Die Karte ist als Weltkugel zu verstehen. Das bedeutet man kann sowohl oben raus aus der Karte und unten wieder rein als auch links raus rechts rein etc.

Schwieriges Gelände (Gebirge Sumpf etc.) halbiert die Bewegung der Truppen um die Hälfte. Ausgenommen hiervon sind Antigraveinheiten oder fliegende Einheiten nicht aber Sprungmodultruppen.

Man kann Armeen splitten um in mehrere Richtungen zu gehen. Einheiten dürfen dabei nicht geteilt werden.

Scout bzw. Infiltrationseinheiten dürfen sich getarnt über die Karte bewegen. Das bedeutet das wenn sie auf einen Gegner treffen dieser sie nicht sieht und man selbst entscheiden kann ob man die Tarnung fallen lässt oder nicht.

Schocktruppen. Wenn man sich entschließt Truppen als Schocktruppen zu verwenden sollte man dies vor Beginn der Kampagne entscheiden. Diese sind nämlich vor der ersten Schlacht NICHT auf der Karte dabei und für etwaige Gegner auch nicht erkennbar.

Ihr gebt nur eure Zielkoordinaten für den Zug ab solltet ihr auf dem Weg dahin irgendetwas besonderes bemerken sehen oder treffen sag ich euch bescheid und der Zug wird an der Stelle pausiert. Mal ein Beispiel. Man geht von einer Wiese (Startpunkt) 2 Felder nach Osten oder so. 1 Feld später fängt aber ein Gebirge an dann werde ich euch das mitteilen und nicht einfach sagen ach übrigens du bist da angekommen wo du hinwolltest stehst jetzt aber mitten im Gebirge ;).

Gelände:

Auf der Karte sind verschiedene Geländetypen das reicht von Ebene, Wald bis hin zum Gebirge, (Eis)Wüste und Sumpf. Insgesamt werdet ihr auf 10 verschiedene Geländetypen stoßen.

Eine Ebene ist ein gutes Beispiel für normales Gelände
Gebirge zählt beispielsweise als Schwieriges Gelände

Ziele:

Jede Armee bekommt ein Hauptziel und ein Nebenziel zugeteilt. Um die Kampagne zu gewinnen müßt ihr das Hauptziel erreichen. Das Nebenziel ist dafür nicht nötig. wenn man dies erreicht bekommt man "nur" einen Vorteil, sozusagen ein „kleines“ Gimmik, was einen einen Vorteil in der Kampagne bringen kann.

Proxen(Figuren oder Teile als etwas anderes benutzen):

Proxen ist bedingt erlaubt. Legal ist fast alles was mit Ausrüstung zu tun hat.
Hier mal ein Beispiel für Legales Proxen

Ich hab nen Taktischen Trupp der als Schwere Waffe nen Schweren Bolter besitzt..... das Modell hat aber nen Raketenwerfer. Natürlich kann ich dann sagen der Trupp hat nen Schweren Bolter statt dem Raketenwerfer.

Garnicht geht sowas wie z.B. (selbst schon erlebt) Also diese Überraschungseierfiguren das sind meine Orks in Megarüstung und der Obelix da ist der oberbossdingens..... NEIN das geht garnicht!!!