Feel No Pain Turnierregeln

Wir werden einige der Elemente aus den Gerüchten um die 6te Edition in die Spiele einbauen. Ich wollte das jetzt nicht zu kompliziert machen, aber ich glaube, viele Listen werden jedenfalls anders aussehen.

Grundsätzliches:

Spieldauer 6 Runden (7te Runde bei 4+)

Jeder Spieler kann **im Verlauf** des Spieles Missionspunkte sammeln. Dies geschieht über das "Halten von Missionszielen" und über das "Ausschalten von gegnerischen Einheiten".

Missionspunkte für das Halten von Zielen erhält ein Spieler am Ende des gegnerischen Spielerzuges.
Erst ab dem 2. Spielzug können auf diese Weise Missionszielpunkte gesammelt werden.
Infantrie-Einheiten die eine Standard-Auswahl sammeln auf dies Weise 2 Punkte für ein gehaltenes Missionsziel. Alle anderen Infantrieeinheiten sammeln einen Punkt.
Artillerie und Fahrzeuge können weder halten, noch umkämpfen.
Infantrieeinheiten können nicht in Fahrzeugen Punkte für ein Missionsziel bekommen.
Jedes Missionsziel gibt immer nur einmal Punkte, egal wie viele Einheiten es halten und eine Einheit kann immer nur ein Missionsziel halten.
Eine Einheit, die Schutz sucht oder Niedergehalten ist sammelt einen Missionspunkt weniger!

Missionspunkte durch das Ausschalten gegnerischer Einheiten werden sofort notiert. Hier ist jede zerstörte gegnerische Einheit einen Punkt wert. Einheiten, die über 200 Punkte kosten sind 2 Punkte wert.

Vorbereitungen für die Schlacht:

Jeder Spieler hat 6 Punkte zur Verfügung, die er für strategische oder sonstige Vorteile für seine Armee ausgeben kann. Dies geschieht, bevor für den ersten Spielzug gewürfelt wird. Die gewählten Punkte werden auf dem eigenen Ergebniszettel notiert und nach dem Wurf für den ersten Spielzug "veröffentlicht".

Die Punkte können für Folgendes ausgegeben werden:

1 im ersten und letzten Spielzug "Nachtkampf"
1 erhält einen Wiederholungswurf für Reservewürfe (Verfügbarkeit oder Seite)
1 erhält einen Wiederholungswurf für den Abweichungswürfel von Schocktruppen
1 alle eigenen Einheiten haben bei Niederhaltentests MW 10
2 eine eigene Einheit erhält eine der folgenden Sonderregeln: Schocktruppen, Panzerjäger, Waffenexperte, Psi-Abwehr auf 3+ (gilt nur für die Einheit), Erzfeind
2 zwei beliebige Geländezonen auf dem Spielfeld sind vermint-gefährliches Gelände
3 eine beliebige punktende Einheit wird zu einer Standardeinheit
3 ein beliebiges Fahrzeug wird zu einer punktenden Einheit
3 eine eigene Einheit darf Trefferwürfe gegen Monströse Kreaturen wiederholen
3 gegnerische geschaffte Deckungswürfe gegen Verwundungen dieser Einheit müssen wiederholt werden
2/4 ein beliebiger Reservewurf kann in eine 1 (2) oder eine 6 (4) verwandelt werden
3 eine in Reserve befindliche Einheit darf innerhalb der Reservegruppen verschoben werden, Einschränkungen bleiben erhalten
2/4 eine beliebige Einheit hat Defensiv-/Offensivgranaten
4 eine beliebige Einheit darf in eine Reservegruppe platziert werden, die ihr sonst nicht zusteht

4 ein gegnerischer Reservewurf kann in eine 1 oder eine 6 verwandelt werden
5 eine gegnerische Einheit kann in die Reservegruppe "Rückendeckung" verlegt werden
6 alle eigenen Truppen sind unnachgiebig
6 alle gegnerischen Hinterhalts oder Flankensicherungseinheiten werden zu Rückendeckung

Alle verbliebenen Punkte können als Wiederholungswürfe im Spiel eingesetzt werden.

<u>Reserven</u>

Jeder Spieler darf beliebige Einheiten in Reserve lassen.
Jede Einheit in Reserve wird einer Reservegruppe zugeordnet.
Im 6ten Spielzug erscheinen alle noch nicht erschienenen Reserven automatisch.
Diese Gruppen sind:

Flankensicherung:

Die ausgewählte Einheit erscheint im 2. Spielzug bei 3+ über eine zufällige kurze Spielfeldseite. Hat die ausgewählte Einheit Outflank/Flankieren als Sonderregel dann erscheint sie im 2. Spielzug bei 3+ über eine beliebige kurze Spielfeldseite.
Erscheint sie nicht im 2. Spielzug, dann erscheint die Einheit in den darauffolgenden Spielzügen bei 2+.

Rückendeckung:

Die ausgewählte Einheit erscheint im 2. Spielzug bei 4+ von der eigenen langen Spielfeldkante.
(im 3. Spielzug bei 3+ im 4. und 5. Spielzug bei 2+)

Hinterhalt:

Die ausgewählte Einheit erscheint im 2. Spielzug bei 6+ über die gegnerische lange Spielfeldkante (im 3. Spielzug bei 4+ und im 4.und 5. Spielzug bei 2+).
Nur Einheiten die nach den Regeln für Infiltratoren oder Schocktruppen das Spielfeld betreten dürfen, können in diese Reservegruppe platziert werden.

Schocktruppen:

Selbstverständlich dürfen nur Schocktruppen in diese Kategorie zugeordnet werden.
Schocktruppen betreten das Spielfeld wie gewohnt aus der Reserve bei 4+ ab dem 2. Spielzug (3+ ab dem 3. Spielzug usw.)

Spiel 1
Es werden insgesamt 4 Missionsziele auf dem Spielfeld verteilt.
Zuerst werden die Punkte für die Schlachtvorbereitung ausgegeben.
Danach wird um den ersten Spielzug gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt, wer den ersten Spielzug hat.
Der Spieler mit dem zweiten Spielzug sucht sich eine Seite aus. Der Spieler mit dem ersten Spielzug stellt zuerst auf und benennt seine Reserven.

Aufstellung: Schlagabtausch

Spiel 2
Es werden insgesamt 5 Missionsziele auf dem Spielfeld verteilt, davon ist eines in der Spielfeldmitte und zwei sind in der Mitte der beiden kurzen Spielfeldkanten.
Zuerst werden die Punkte für die Schlachtvorbereitung ausgegeben.
Danach wird um den ersten Spielzug gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt, wer den ersten Spielzug hat.
Der Spieler mit dem zweiten Spielzug sucht sich eine Seite aus. Der Spieler mit dem ersten Spielzug stellt zuerst auf und benennt seine Reserven.

Aufstellung: Speerspitze

Spiel 3
Es werden insgesamt 5 Missionsziele auf dem Spielfeld verteilt, davon ist eines in der Spielfeldmitte
Zuerst werden die Punkte für die Schlachtvorbereitung ausgegeben.
Danach wird um den ersten Spielzug gewürfelt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt, wer den ersten Spielzug hat.
Der Spieler mit dem zweiten Spielzug sucht sich eine Seite aus. Der Spieler mit dem ersten Spielzug stellt zuerst auf und benennt seine Reserven.

Aufstellung: Kampf im Morgengrauen

Gewonnen hat, wer mindestens drei Missionspunkte mehr als sein Gegner gesammelt hat.

Der Sieger erhält 10 Punkte, bei einem unentschieden jeder 5.
Ein Auslöschen des Gegners bedeutet nur, dass man den Rest des Spieles weiter versuchen kann Punkte zu machen. In dem Fall gibt es keine 7te Runde.
Die Missionspunkte sind die Tie-Breaker, also genau aufschreiben.