

ITC-Wettkampfmissionen

Allgemeines

Dieser Abschnitt beschreibt die Richtlinien für die ITC-Wettkampfmissionen der Saison 2019. Hier sind die Regeln für die Spielvorbereitung, den Armeeaufbau, die Aufstellung und die Regeln für das Erzielen von Siegpunkten zu finden. Sofern nicht anders angegeben, nutzen alle sechs Wettkampfmissionen diese allgemeinen Regeln.

Spielvorbereitung und Aufstellung

Vor dem Spiel

Schritt 1: Tausche mit deinem Mitspieler die ausgedruckte Armeeliste aus und stellt euch gegenseitig eure Auswahlen vor. Antworte bei Nachfragen zu Fähigkeiten und Gefechtsoptionen stets wahrheitsgemäß und erkläre die Besonderheiten deiner Armee.

Schritt 2: Sprich mit deinem Mitspieler über das Gelände und definiere die einzelnen Elemente. Stelle sicher, dass ihr euch einig seid welches Gelände als Ruine, Krater oder Wald gilt.

Schritt 3: Lege die Kriegsherrenfähigkeiten, Psikräfte und Relikte deiner Armee fest und verwende Befehlsoptionen, die vor dem Spiel genutzt werden müssen. Diese Auswahlen sollten schriftlich festgehalten werden.

Schritt 4: Die Spieler legen ihre Auswahlen aus Schritt 3 gleichzeitig offen.

Aufstellung und Missionszielmarker

Schritt 1: Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis wählt seine Aufstellungszone aus.

Schritt 2: Beide Spieler legen nun, entsprechend den Regeln der gespielten Mission, die Missionszielmarker aus. Beachte dabei folgende Regeln:

- Alle Missionszielmarker zählen so, als lägen sie auf dem Erdboden, wenn es nicht möglich ist sie so zu legen. Darüber hinaus dürfen Missionszielmarker nicht in vollständig geschlossene Gebäude gelegt werden. Wenn dies nicht möglich ist, teilt dem Turnierveranstalter diesen Umstand mit. Dieser wird die Position des/der betroffenen Geländestücke korrigieren.
- Abstände zwischen Modellen und Missionszielmarkern werden zwischen den nächsten Punkten gemessen. Miniaturen mit Base nutzen dieses, bei Miniaturen ohne Base wird zum nächstgelegenen Punkt des Modells gemessen.

Schritt 3: Jeder Spieler wählt drei (3) der unten aufgeführten Sekundärmissionen. Jede Mission kann nur jeweils einmal von jedem Spieler gewählt werden. Danach offenbaren beide Spieler gleichzeitig ihre gewählten Sekundärmissionen.

Schritt 4: Der Spieler, der den Würfelwurf in Schritt 1 verloren hat, beginnt mit der Aufstellung seiner ersten Einheit. Danach wechseln sich beide Spieler wie in den Grundregeln von Warhammer 40.000 beschrieben ab.

Bestimmung der Zugreihenfolge

Schritt 1: Beide Spieler werfen einen Würfel. Dabei erhält der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung seiner Einheiten fertig war, einen Modifikator von +1 auf den Wurf.

Schritt 2: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis entscheidet, wer den ersten Spielerzug durchführt.

Schritt 3: Der Spieler, der nicht für den ersten Spielerzug gewählt wurde, darf versuchen, dem Gegner die Initiative zu stehlen. Dazu wirft er einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 hat er die Initiative gestohlen und führt den ersten Spielerzug durch.

Spieldauer und Wertung bei Auslöschung oder Aufgabe

Das Spiel dauert immer **6 Schlachtrunden**. Es wird nicht für eine zufällige Spieldauer gewürfelt. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels *insgesamt mehr Siegpunkte* erzielt hat. Wenn sich ein Spieler entscheidet das Spiel aufzugeben, bevor die 6 Runden gespielt wurden, erzielt er automatisch null (0) Punkte und sein Gegner ist der Sieger. Ab dem Zeitpunkt der Aufgabe behält der Sieger seine bisher erreichten Punkte und erhält zusätzlich dazu vier (4) Punkte in der Primärmission für jede noch zu spielende Spielrunde, unter der Voraussetzung, dass er noch genug Einheiten besitzt um Missionsziele zu erreichen. Darüber hinaus erhält der Sieger die maximale Anzahl an Punkten in den Sekundärmissionen, vorausgesetzt die Modelle in der Armee können die sekundären Missionsziele erreichen.

***Beispiel:** Ein Spieler gibt am Ende der dritten Spielrunde auf und sein Gegner hat die Mission Recon (Aufklärung) gewählt, aber in dieser Mission noch keine Punkte erzielt. Der Sieger erhält nun drei (3) Punkte für diese Sekundärmission für die drei (3) restlichen Spielzüge, solange er noch mindestens vier (4) Einheiten hat um die Spielfeldviertel zu besetzen. Wenn der Sieger zum Zeitpunkt der Aufgabe drei (3) oder weniger Einheiten auf dem Spielfeld besitzt, erhält er keine Punkte für dieses sekundäre Missionsziel, da es unmöglich gewesen wäre diese bei einem normalen Spielverlauf zu erreichen.*

Wenn ein Spieler ausgelöscht wird, d.h. es befinden sich keine Modelle dieses Spielers am Ende eines Spielerzugs auf dem Spielfeld (Modelle mit der Schlachtfeldrolle Flieger werden aufgrund der Regel für das ausgewogene Spiel "Füße am Boden" nicht gezählt), endet das Spiel. Der ausgelöschte Spieler behält seine bisher erreichten Punkte. Sein Gegner erhält neben den bisher erzielt Siegpunkten zusätzliche Siegpunkte, die wie oben beschrieben ermittelt werden.

Dies bedeutet, dass das Auslöschen des Gegners dem Sieger nicht automatisch die maximale Anzahl an Siegpunkten zugesteht. Ebenso wenig gilt dies bei einer Aufgabe!

Wenn ein Spieler ein Freilos aufgrund einer ungeraden Spieleranzahl auf dem Turnier erhält, muss dieses an den Spieler mit der niedrigsten Punktzahl vergeben werden. Dieser Spieler erhält einen automatischen Sieg mit einer Punktzahl von 20.

Erfüllen von primären und sekundären Missionszielen

Primärmission - Am Ende des Spielerzugs

Jeder Spieler kann am Ende seines Spielerzugs Siegpunkte erzielen, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:

1. Kontrollierst du mindestens einen Missionszielmarker? Wenn ja, erzielst du einen (1) Siegpunkt.
2. Wurde mindestens eine gegnerische Einheit in deinem Spielerzug ausgelöscht? Wenn ja, dann erzielst du einen (1) Siegpunkt.

Primärmission - Am Ende der Schlachtrunde

Jeder Spieler kann am Ende der Schlachtrunde Siegpunkte erzielen, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:

1. Kontrollierst du mehr Missionszielmarker als der Gegner? Wenn ja, erzielst du einen (1) Siegpunkt.
2. Wurden mehr von den Einheiten deines Gegners als von deinen in dieser Schlachtrunde zerstört? Wenn ja, dann erzielst du einen (1) Siegpunkt

Primärmission - Bonusmission

Jedes Szenario besitzt darüber hinaus eine Bonusmission. Wann und wie diese Bonusmission erfüllt wird, ist untenstehend bei den Szenarien erläutert.

Ein Missionszielmarker gilt als umkämpft, wenn beide Spieler Modelle innerhalb von 3" um ihn besitzen, ohne dass ein Spieler ihn kontrolliert. Dies kommt meist dann vor, wenn beide Spieler gleich viele Modelle am Marker besitzen und keine von ihnen (oder alle) eine ähnliche Regel wie "Missionsziel gesichert" besitzen.

Sekundärmissionen

Jeder Spieler kann bis zu vier (4) Siegpunkte in jeder der folgenden Sekundärmissionen bis zu einem Maximum von 12 Siegpunkten für alle drei gewählten Sekundärmissionen erzielen. Diese Missionen können zu jedem Zeitpunkt erfüllt werden, sofern nicht anders angegeben.

Sekundärmissionen, die mit einem Stern () markiert sind, können gemeinsam mit anderen Sekundärmissionen erfüllt werden. Wenn Sie nicht markiert sind, kann ein Ereignis niemals für zwei verschiedene Sekundärmissionen zugleich Siegpunkte verleihen.*

Kopfgeldjagd (Headhunter): Erziele einen (1) Siegpunkt für jedes vernichtete Modell mit dem Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL**.

Königsmord (Kingslayer): Wähle ein feindliches **CHARAKTERMODELL**.

- Du erzielst einen (1) Siegpunkt für je zwei (2) Lebenspunkte, die das Modell verliert.
- Wenn das **CHARAKTERMODELL** im Laufe des Spiels Lebenspunkte regeneriert oder nach dem Ausschalten wieder aufgestellt wird, zählen alle weiteren verlorenen Lebenspunkte des Modells ebenfalls für diese Mission.
- Wenn das Modell ein **CHARAKTERMODELL** und ein **FAHRZEUG** oder **MONSTER** ist, erzielst du einen (1) Siegpunkt für je vier (4) Lebenspunkte (anstelle von 2), die das Modell verliert.
- Wenn das **CHARAKTERMODELL** auch der gegnerische Kriegsherr ist, erzielst du einen (1) zusätzlichen Punkt, wenn das Modell ausgeschaltet wird.

Zum Abschuss markiert (Marked for Death): Wähle vier (4) Einheiten in der gegnerischen Armeeliste mit einem Machtpunktwert von mindestens 7. Du erzielst einen (1) Siegpunkt für jede dieser Einheiten, die zerstört wird.

- Wenn eine gewählte Einheit in mehrere Einheiten aufgespalten wurde, muss jede dieser Teileinheiten vernichtet werden um für diese Mission zu punkten (z.B. Space Marine Kampftrupps, Ork Mek Guns).
- Wenn eine gewählte Einheit mit einer anderen Einheit zusammengelegt wird, muss die gesamte zusammengelegte Einheit vernichtet werden.

Großwildjagd (Big Game Hunter): Du erzielst einen (1) Siegpunkt für jedes gegnerische Modell mit dem Schlüsselwort **MONSTER** oder **FAHRZEUG** mit sieben (7) oder mehr Lebenspunkten im Profil, das zerstört wird.

Titanenschlächter (Titan Slayers): Für je 8 Lebenspunkte, die gegnerische Modellen mit dem Schlüsselwort **TITANISCH** verlieren, erzielst du einen Siegpunkt. Sobald eine solche Einheit Lebenspunkte verliert, musst du dich entscheiden ob sie für diese Mission Siegpunkte liefern soll. Wenn du dies tust, kann diese Einheit keine Siegpunkte für andere Sekundärmissionen liefern, außer diese Mission ist mit einem Stern (*) markiert, wie zum Beispiel Schnitter (Reaper) und Von der alten Schule (Old School).

Des Schlachters Rechnung (Butcher's Bill): Wenn während eines beliebigen Spielerzugs mindestens zwei (2) feindliche Einheiten vernichtet wurden, erzielst du einen (1) Siegpunkt.

Der Schnitter* (Reaper): Für je 20 vernichtete feindliche Modelle erzielst du einen (1) Siegpunkt. Modelle werden gezählt, sobald sie vernichtet werden. Wenn diese wieder ins Spiel gebracht werden, werden sie bei ihrer erneuten Vernichtung für diese Sekundärmission erneut gezählt.

- Zerstörte Modelle dürfen für die Mission Schnitter und jede andere Sekundärmission gezählt werden, auch wenn diese nicht mit einem Stern gekennzeichnet ist (mit Ausnahme von Zum Abschuss markiert (Marked for Death)).

Die Gang aufmischen (Gang Busters): Du erzielst einen Siegpunkt für je 6 Lebenspunkte, die Einheiten verlieren, welche zu Beginn des Spiels mehr als ein (1) Modell mit drei (3) oder mehr Lebenspunkten im Profil enthalten. Einheiten mit dem Schlüsselwort **SCHWARM** zählen nicht für diese Mission.

Not oder Elend (Pick your Poison): Wähle bis zu vier (4) Schlüsselworte aus der folgenden Liste: **PSIONIKER, FLIEGEN, FAHRZEUG, MONSTER, TITANISCH**. Du kannst jedes Schlüsselwort nicht mehr als einmal wählen. Nominierte für jedes gewählte Schlüsselwort eine feindliche Einheit mit diesem Schlüsselwort (du kannst keine Einheit für mehr als ein Schlüsselwort nominieren). Du erzielst einen Siegpunkt für jede dieser Einheiten, die zerstört wird.

Von der alten Schule* (Old School):

- *Erstschlag:* Du erzielst einen Siegpunkt, wenn in der ersten Schlachtrunde eine gegnerische Einheit zerstört wurde.
- *Töte den Kriegsherrn:* Du erzielst einen Siegpunkt, wenn der gegnerische Kriegsherr am Ende des Spiels zerstört ist.
- *Durchbruch:* Du erzielst einen Siegpunkt, wenn sich am Ende des Spiels mindestens eines deiner Modelle zumindest teilweise in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.
- *Letzter Schlag:* Du erzielst einen Siegpunkt, wenn in der letzten gespielten Schlachtrunde eine feindliche Einheit zerstört wurde.

Aufklärung* (Recon): Wenn sich am Ende deines Spielerzugs mindestens eine Einheit zumindest teilweise in jedem Spielfeldviertel befindet, erzielst du einen (1) Siegpunkt. Hierdurch kann maximal ein (1) Siegpunkt pro Spielerzug erzielt werden. Befindet sich eine Einheit teilweise in mehreren Spielfeldvierteln, bestimmst du welches für diese Mission zählt.

Hinter feindlichen Linien* (Behind Enemy Lines): Wenn sich zu Beginn deines Spielerzugs mindestens eine deiner Einheiten vollständig innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone befindet, erzielst du einen (1) Siegpunkt. Eine Einheit befindet sich "vollständig innerhalb" der gegnerischen Aufstellungszone, wenn sich jedes Modell der Einheit mindestens teilweise in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

Feldkontrolle* (Ground Control): Du erzielst einen (1) Siegpunkt für jeden Missionszielmarker, den du am Ende der letzten gespielten Schlachtrunde kontrollierst.

Hügelkönig* (King of the Hill): Du erzielst am Ende der Schlachtrunde einen (1) Siegpunkt, wenn sich mindestens zwei (2) deiner nicht-**CHARAKTERMODELL**-Einheiten, die zu Spielbeginn aus mehr als einem Modellen bestanden, vollständig innerhalb von 6" um die Mitte des Spielfelds befinden. Einheiten, die diese Mission erfüllen, können in diesem Zug weder Erkundung (Recon), Feldkontrolle (Ground Control) noch Pioniere (Engineers) erfüllen.

Pioniere* (Engineers): Wähle zwei Einheiten (weder **CHARAKTERMODELL** noch **BEFESTIGUNG**) aus deiner Armee. Diese sind nun *Pioniere*. Du erzielst ab dem Ende der zweiten Schlachtrunde einen (1) Punkt, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Eine der *Pionier*-Einheiten hat deinen Zug innerhalb von 3" um einen Missionszielmarker begonnen und beendet.
- Diese *Pionier*-Einheit hat weder Attacken durchgeführt noch Psikräfte gewirkt.

- Diese *Pionier*-Einheit wurde nicht mit einer anderen Einheit kombiniert oder zusammengelegt oder hat sich während der Aufstellung oder im Lauf des Spiels in mehrere Einheiten aufgeteilt.

Pionier-Einheiten profitieren niemals von Regeln, die sie davor beschützen würden, als Ziel bestimmt zu werden (zum Beispiel durch die Death-Guard Befehlsoption "Fliegenwolke"). Natürlich können sie aber von Gelände verdeckt werden.

2019-2020 Aufstellung

Die Szenarien 1, 3 und 5 verwenden die oben beschriebene Aufstellungsart (Abwechselndes Aufstellen der Einheiten).

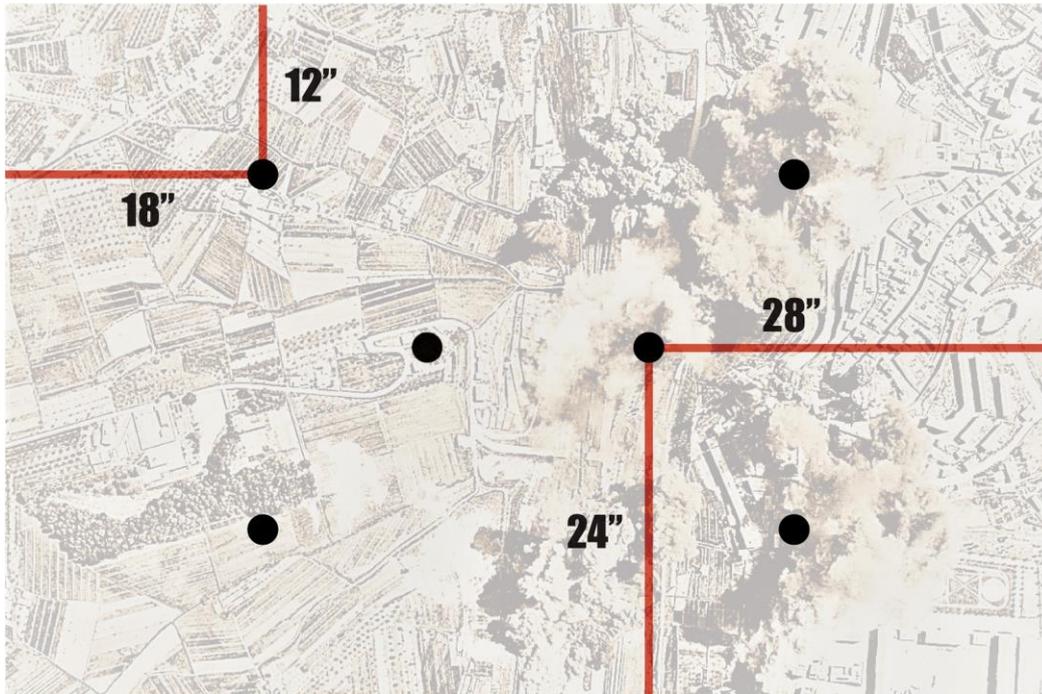
Die Szenarien 2,4, und 6 verwenden die neue Methode zur Aufstellung und Bestimmung der Zugreihenfolge wie sie im In Nomine Imperatoris 2018 (Chapter Approved 2018) eingeführt wurde.

- Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis bestimmt eine Aufstellungsart aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch und wählt seine Aufstellungszone aus.
Anmerkung: Auf ITC-Turnieren kann der Turnierveranstalter die gespielte Aufstellungsart vorgeben - sowohl die Form der Aufstellungszonen als auch die Verwendung der standardmäßigen oder alternativen Aufstellungsabfolge.
- Der Spieler mit dem niedrigen Ergebnis benutzt die andere Aufstellungszone und stellt als erster seine gesamte Armee in seiner Aufstellungszone auf. Danach stellt der Spieler, der seine Aufstellungszone ausgewählt hat seine gesamte Armee in seiner Aufstellungszone auf.
- Der Spieler, der seine Armee als erster aufgestellt hat, erhält den ersten Spielerzug, sofern sein Gegner nicht die Initiative stiehlt.

Szenario 1: Bodengewinn

Missionszielmarker: Sechs (6) Missionszielmarker werden entsprechend der unten stehenden Abbildung auf dem Spieltisch platziert.

Bonusmission: Wenn ein Spieler am Ende seines Spielerzugs fünf (5) oder mehr Missionszielmarker kontrolliert oder umkämpft, erzielt er einen (1) Siegpunkt.



Szenario 2: Stich ins Herz

Missionszielmarker: Diese Mission benutzt drei (3) Missionszielmarker. Jeder Spieler platziert einen (1) Missionszielmarker in seiner eigenen Aufstellungszone, mehr als 6" von einer Spielfeldkante und mehr als 12" von jedem anderen Missionszielmarker entfernt. Ein (1) Missionszielmarker wird in der Mitte des Spielfelds platziert.

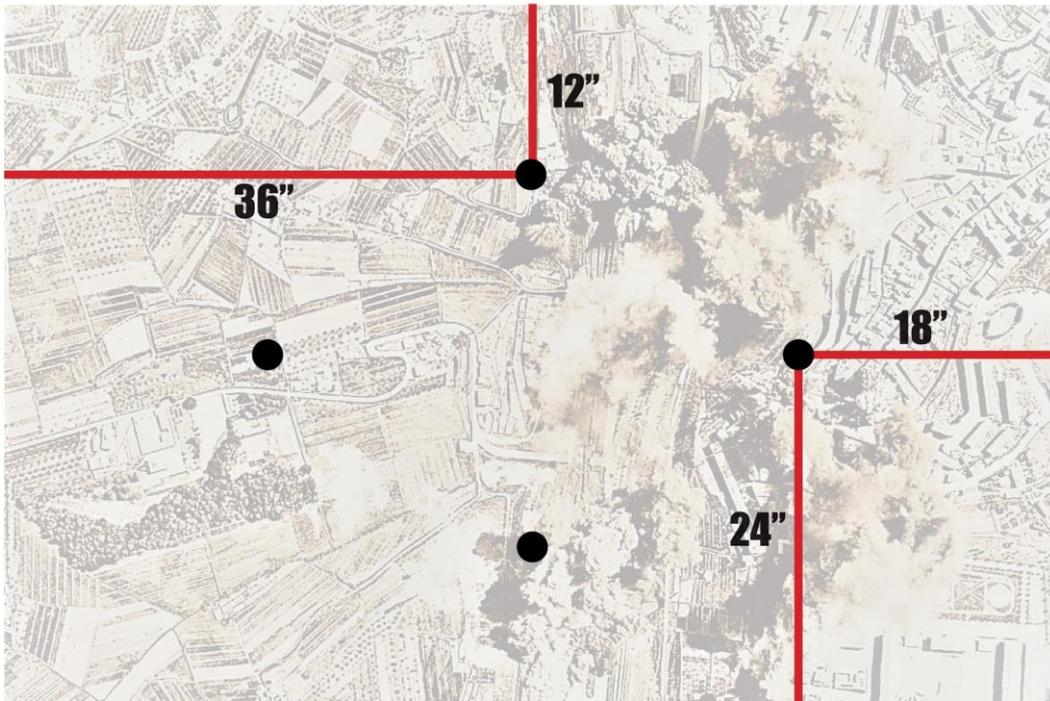
Bonusmission: Wenn ein Spieler am Ende seines Spielerzugs den mittleren Missionszielmarker und den Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone kontrolliert, erzielt dieser Spieler einen (1) Siegpunkt.

Aufstellung: Diese Mission verwendet die alternative Aufstellungsmethode (Siehe Seite 6).

Szenario 3: Nexuskontrolle

Missionszielmarker: Vier (4) Missionszielmarker werden entsprechend der unten stehenden Abbildung auf dem Spieltisch platziert.

Bonusmission: Wenn ein Spieler am Ende seines Spielerzugs alle vier (4) Missionszielmarker kontrolliert, erzielt dieser Spieler einen (1) Siegpunkt.



Szenario 4: Was dein ist, ist meins

Missionszielmarker: Diese Mission benutzt fünf (5) Missionszielmarker. Ein (1) Missionszielmarker wird in der Mitte des Spielfelds platziert.

Danach platziert jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler der nicht seine Aufstellungszone auswählen durfte, einen (1) Missionszielmarker irgendwo auf dem Tisch, mehr als 6" von einer Spielfeldkante und mehr als 12" von jedem anderen Missionszielmarker entfernt.

Als letztes platziert jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler der nicht seine Aufstellungszone auswählen durfte, einen (1) Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone, mehr als 6" von einer Spielfeldkante und mehr als 12" von jedem anderen Missionszielmarker entfernt.

Bonusmission: Wenn ein Spieler am Ende seines Spielerzugs beide Marker, die er selbst platziert hat, kontrolliert, erzielt er einen (1) Siegpunkt.

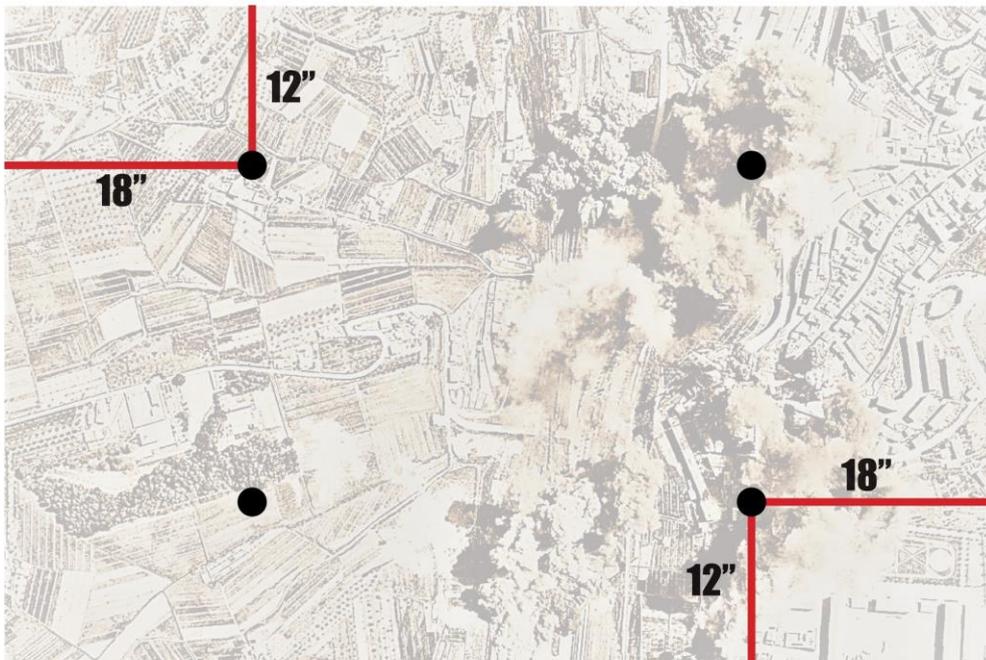
Aufstellung: Diese Mission verwendet die alternative Aufstellungsmethode (Siehe Seite 6).

Szenario 5: Wertvolle Fracht

Missionszielmarker: Vier (4) Missionszielmarker werden entsprechend der unten stehenden Abbildung auf dem Spieltisch platziert.

Bonusmission: Bevor das Spiel beginnt, wählen beide Spieler beginnend mit dem Spieler, der seine Aufstellungszone gewählt hat, ein Missionsziel, welches im Folgenden als **Prioritätsziel** bezeichnet wird. Vor der Aufstellung kann jeder Spieler sein **Prioritätsziel** bis zu 6" in eine beliebige Richtung bewegen, solange es dabei mehr als 6" von der Spielfeldkante und 12" von jeden anderen Missionszielmarker entfernt ist.

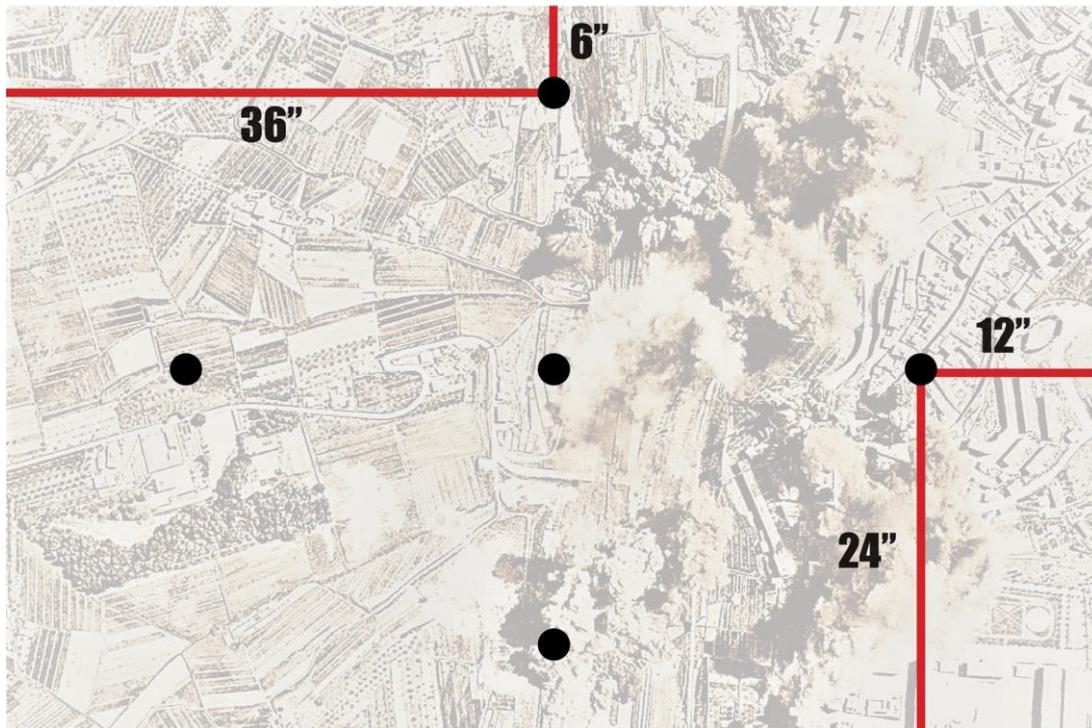
Wenn ein Spieler am Ende seines Spielerzugs das **Prioritätsziel** des Gegners kontrolliert, erzielt er einen (1) Siegpunkt.



Szenario 6: Schmelztiegel der Champions

Missionszielmarker: Fünf (5) Missionszielmarker werden entsprechend der unten stehenden Abbildung auf dem Spieltisch platziert.

Bonusmission: Wenn sich am Ende eines Spielerzugs eines Spielers mindestens drei (3) Modelle dieses Spielers mit dem Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL** innerhalb von 3" um drei (3) unterschiedliche Missionszielmarker befinden, erzielt dieser Spieler einen (1) Siegpunkt.



Aufstellung: Diese Mission verwendet die alternative Aufstellungsmethode (Siehe Seite 6).