



CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Samstag den 15.04.2023 von 10:30 bis Samstag 18:30

Anmeldung bis Samstag 10:00 Uhr

Spiel 1: 10:30h - 12:30h

Spiel 2: 13:00h - 15:00h

Spiel 3: 15.30h - 17:30h

Bekanntgabe Best Painted Army

Danach Siegerehrung

Anmeldung für das Turnier unter

https://www.tabletopturniere.de/t3_tournament.php?tid=31832

Jeder Spieler stellt eine Armee mit 12000 BV2 zusammen, die sich den verschiedenen Herausforderungen der Szenarien stellen muss.

Für jedes Spiel wählt der Spieler aus den 12000 BV2 maximal 8000 BV2 aus, die sich der Herausforderung stellen.

Der Spieler mit den meisten Turnierpunkten, der Summe aus Generalspunkten, Softpoints wird Sieger des Turniers.

Für die am besten bemalte Armee wird ein Sonderpreis vergeben.

Alle Mechs, und Fahrzeuge beginnen mit einem Piloten mit den Werten Bordschütze 4 / Pilot 5

Infanterie kann nicht verbessert werden und hat 4/- Einheiten mit AM 4/5.

Die Änderungen der Piloten ist wie üblich durch BV2 zu bezahlen.

Mögliche Mech und Panzer Piloten Werte sind 5/6, 5/5, 4/5, 4/4, 3/4, 3/3, 2/3

Skill	Piloting/Driving/Anti-Mech Skill								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	2.80	2.63	2.45	2.28	2.01	1.82	1.75	1.67	1.59
1	2.56	2.40	2.24	2.08	1.84	1.60	1.58	1.51	1.44
2	2.24	2.10	1.96	1.82	1.61	1.40	1.33	1.31	1.25
3	1.92	1.80	1.68	1.56	1.38	1.20	1.14	1.08	1.06
4	1.60	1.50	1.40	1.30	1.15	1.00	0.95	0.90	0.85
5	1.50	1.35	1.26	1.17	1.04	0.90	0.86	0.81	0.77
6	1.43	1.33	1.19	1.11	0.98	0.85	0.81	0.77	0.72
7	1.36	1.26	1.16	1.04	0.92	0.80	0.76	0.72	0.68
8	1.28	1.19	1.10	1.01	0.86	0.75	0.71	0.68	0.64

Armeeaufbau

- Die Spieler müssen sich zwischen Innere Sphäre oder Clan entscheiden.
- Mechs, Fahrzeuge und Infanterie sind gestattet, die in der Master Unit List aufgeführt sind.
- Einstellungen Filter, Master Unit List
 - Only Units with Battle Value
 - Techs: **Innere Sphäre** oder **Clan**
 - Rules: Standard
 - Types: BattleMech, Combat Vehicle, Infantry
 - Availability: Clan – Invasion
 - Als Kontrolle, ob ihr alles richtiggemacht habt, sollten Euch nun
- [Einheitenliste Innere Sphäre \(Master Unit List\)](#)
 - IS: 545 Mechs, 145 Panzer, 222 Infanterieeinheiten zur Verfügung.
- [Einheitenliste Clan \(Master unit List\)](#)
 - Clan: 402 Mechs, 41 Panzer, 85 Infanterieeinheiten zur Verfügung.

Generelle Regeln

- Kein Mechchassis doppelt.
- Kein Fahrzeuge- oder Infanterie darf mehr als zweimal verwendet werden.



Döppelminna Cup
Version KC52 231401 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 1 von 6





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Die Teilarmee muss folgende Kriterien erfüllen.

- Maximum 8000 BV2. (Nicht 8001 BV2)
- Mindestens 3, maximal 8 Einheiten
- Nur die Hälfte (abgerundet) der Mechs darf Sprungfähig sein.
- Nur zwei überschwere Einheiten (davon maximal 1 Mech, maximal 1 Panzer)
- Keine namhaften Mechs in der Hauptarmee z.B. (Denton)
- Es müssen mindestens 2 Mechs in der Armee sein
- Mindestens die Hälfte der Mechs (aufgerundet) müssen Munitionsabhängige Waffen haben.

Hausregeln

- Für das Turnier gelten die Total Warfare Regeln.
- Mechs, die die 13+ zum Aufstehen benötigen und nicht mehr aus dem Liegen schießen können steigen automatisch aus.
- Abmunitionieren vor dem Spiel ist nicht erlaubt.
- Munitionsabwurf ist erst ab der dritten Runde erlaubt.
- Sondermunition bis Introductory oder Standard ist zugelassen. Kein Advanced oder Experimental.
- Häuser können nur von Infanterie betreten werden
- Floating Critt
- Halbe Hexfelder können nicht betreten werden
- Einheiten, die die Platte verlassen gelten als zerstört, außer die Szenarioregeln besagen etwas Anderes.
- Liegende Mechs müssen, wenn möglich versuchen aufzustehen.
- Front Load Initiative
- Ein Targeting Computer unterstützt keine Pulse Laser.
- Es dürfen nur insgesamt 2 Large Pulse und 4 Medium Pulse Laser in einer Armee sein. Sollte der Spieler mehr Pulse Laser dabei haben so sind die zu viel gestellten Pulse Laser als Defekt zu markieren. Ein BV Ausgleich wird dafür nicht gutgeschrieben.

Spielfeld

- Die Orga stellt das 3D Gelände.
- Karten aus allen bekannten und unbekanntem Mapsets können dabei sein. Stadt, Land, Fluss.

Beispiel: Armee der Orga

Name	Typ	Bordschütze	Pilot	BV2 Base	BV2 korrigiert
Dragonfly (Viper) Prime	BattleMech	4	4	1450	1595
Hunchback IIC	BattleMech	3	4	1679	2216
Nobori-nin (Huntsman) A	BattleMech	3	4	2034	2685
Oro Heavy Tank	Combat Vehicle	5	5	1116	1004
Elemental Laser (Sqd5)	Infantry	4	5	447	447

Total

7947





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 1: Kopfjäger Das Spiel dauert maximal 12 Runden.

Punkte für das Überleben und oder Abschießen der Führungseinheiten.

Die zwei schwersten Einheiten (Mech oder Fahrzeug) des Gegners sind die Führungseinheiten.

Hat ein Spieler keinen Mech oder Fahrzeug, was die Mindestanforderungen für den Führungsmech oder Führungsfahrzeug erfüllen kann, erhält der Gegenspieler die Siegpunkte automatisch

Status Führungseinheit	Eigener Führungseinheit	Gegnerische Führungseinheit
Unbeschädigt	5	0
Intern	4	1
Kratzer	3	2
Schwer beschädigt	2	3
Zurückgezogen	1	4
Ausgeschaltet	0	5

Status Führungseinheit	Eigener Führungseinheit	Gegnerische Führungseinheit
Unbeschädigt	Nur Panzerungschäden	
Intern	Interne Struktur beschädigt	
Kratzer	Ausfall von Internen Zeilen, Bewegungspunkten	
Schwer beschädigt	Engine, Gyroskop, Verlorene Gliedmaßen	
Zurückgezogen	Karte mit eigenen Bewegungspunkten verlassen	
Ausgeschaltet	Komplett zerstörte, Ohne Pilot oder Crew, Bewusstlos am Ende des Spiels, 0 BP, Abgeschaltet, Am Boden liegend, Karte unfreiwillig verlassen	

Maximal zu vergebenden sind bei 4 Führungseinheiten 20 Punkte.





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 2: Bergung Das Spiel dauert maximal 12 Runden.

Jeder Spieler muss zwei Überlebende bergen. Diese verstecken sich vor dem Feind.
Jeder Spieler notiert vor dem Spiel zwei Hexfelder.

Das Hexfelder muss

- auf der Gegnerischen Seite des Spielfeldes befinden
- mindestens 3 ganze Hexfelder vom Rand oder der Mitte entfernt sein
- Mindestens 4 ganze Felder Abstand zwischen den Feldern entfernt sein.

Die Überlebenden werden aufgedeckt, wenn

- Eine beliebige Einheit befindet sich am Ende der Bewegung im gleichen Feld.
- Eine feindliche Infanterie/BattleArmor befinde sich am Ende der Bewegung im Nachbarfeld.
- Eine feindliche Einheit mit Active Beagle Probe befinde sich am Ende der Bewegung im Nachbarfeld
- Am Ende des letzten Spielzuges

Wenn am Anfang einer Runde der Überlebende mit einer Einheit im gleichen Feld steht, kann diese nach den normalen Regeln zum Einsteigen von Infanterie aufgenommen werden.

- Wenn eine eigene Einheit den Überlebenden aufnimmt ist er **gesichert**
- Wenn eine feindliche Einheit den Überlebenden aufnimmt ist er **gefangen**

Sollte eine Einheit, die einen Überlebenden transportiert vernichtet werden, ist der Überlebende wieder frei und aufgedeckt.

Sollte es die Einheit, die einen Überlebenden transportiert schaffen von der Karte zu bewegen gilt der Überlebende als **gerettet** oder **verloren**. Es gibt mehr Punkte, wenn der Überlebende über die eigene Einzugsseite gebracht wird. Die Einheit, die den Überlebenden von der Karte transportiert, darf die Karte nicht mehr betreten. Sie zählt nicht als zerstört oder BV Verlust.

Eine Einheit kann mehrere Überlebende transportieren.

Überlebende können nicht angegriffen werden.

Überlebende zählen nicht zum Stacking limit.

Überlebende zählen nicht zur Initiative

Überlebende bewegen sich nie alleine, immer nur mit anderen Einheiten.

Status Überlebende	Eigener Überlebende	Gegnerische Überlebende
Gerettet (Einzugsseite)	5	0
Gerettet (Linke oder rechte Seite)	4	1
Gesichert	3	2
Aufgedeckt	2	3
Gefangen	1	4
Verloren	0	5

Maximal zu vergebenden sind bei 4 Überlebenden 20 Punkte.



Döppelminna Cup
Version KC52 231401 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 4 von 6





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 3: Feldschlacht

Das Spiel dauert maximal 16 Runden.

Die Spieler spielen ein normales Spiel gegeneinander.

Der Sieger wird an Hand des BV unterschied ermittelt.

Punktabelle

Anhand der Tonnagedifferenz werden für jedes Spiel Siegpunkte ermittelt.

BV2	Generalspunkte Sieger	Generalspunkte Verlierer
000 – 249	10	10
250	11	9
1000	12	8
1750	13	7
2500	14	6
3250	15	5
4500	16	4
5250	17	3
6000	18	2
6750	19	1
7500 +	20	0

Ausgeschaltete Mechs/Panzer/Infanterie

Für das Turnier gelten folgende Mechs als vernichtet und als kompletter BV2 Verlust.

- Komplet zerstörte Mechs/Panzer/Infanterie
- Mechs/Panzer ohne Piloten
- Piloten die am Ende des Spiels bewusstlos sind
- Mechs/Panzer mit 0 BP
- Mechs die am Boden liegen
- Abgeschaltete Mechs

Bonus BV2 in der letzten Runde für Beschädigungen am Mech

Die Regel tritt nur in Kraft, wenn der Mech nach der letzten Runde nicht als ausgeschaltete Tonnage zählt.

10% der BV2 des Mechs für jeden verlorenen Arm

10% der BV2 des Mechs für jedes verlorene Bein

20% der BV2 des Mechs für jeden verlorenen Seitentorso

Bonus BV2 in der letzten Runde für Beschädigungen am Fahrzeug

10% der BV2 des Fahrzeuges für jede ab gepanzerte Sektion

10% der BV2 des Fahrzeuges für jede Sektion mit beschädigter inneren Struktur

20% der BV2 des Fahrzeuges, wenn nur noch die Hälfte der Bewegungspunkte zur Verfügung stehen

Bonus BV2 in der letzten Runde für Verluste an Infanterie

50% der BV2 der Infanterie, wenn nur noch die Hälfte der Soldaten zur Verfügung steht



Döppelminna Cup
Version KC52 231401 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 5 von 6





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Softpoints

Jeder Spieler kann bis zu 20 Softpoints erhalten.

Bedingung	Softpoints
Keine Proxies	5 Punkte
Figuren mit mindestens 3 Farben Bemalt	5 Punkte
Figuren haben eine Hexbase und die Ausrichtung der Figur ist eindeutig erkennbar	5 Punkte
Trefferzonen und Kritische Treffer Tabellen für die eingesetzten Einheiten werden mitgebracht oder sind auf den Sheets gedruckt	5 Punkte

Best Painted Army

Ein Komitee aus mehreren Personen wird die Figuren bewerten.

Das Komitee wird von der Orga zusammengestellt und jedes Komiteemitglied bewertet die Figuren unabhängig.

Die Figuren werden in den folgenden Kategorien bewerten, für die es je 3 Punkte gibt.

- Bemalung
- Base Gestaltung
- Idee und Umsetzung
- Eindruck

Ein passendes Diorama für die Mechs ist nicht erforderlich jedoch würde es ggf. helfen den Gesamteindruck zu stärken.

Vor dem letzten Spiel bauen alle Spieler Ihre Armee auf, so dass alle Spieler sich die Figuren in Ruhe ansehen können.

Jeder Spieler erhält eine Stimme und kann damit die für ihn beste Armee bewerten.

- Der/Die Spieler mit den meisten Stimmen erhalten 3 Punkte.
- Der/Die Spieler mit den zweitmeisten Stimmen erhalten 2 Punkte.
- Der/Die Spieler mit den drittmeisten Stimmen erhalten 1 Punkt.

