



CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



26.11.2022

Samstag von 10:30 bis Samstag 18:30

Anmeldung bis Sonntag 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=30609

Jeder Spieler stellt eine Armee mit 5000 BV2 und maximal 6 Einheiten, die sich den verschiedenen Herausforderungen der Szenarien stellen muss.

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.

Für das Turnier gelten die Total Warfare Regeln.

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

Armeeaufbau

- Innere Sphäre Spieler dürfen nur Innere Sphäre Einheiten einsetzen
- Mechs, Fahrzeuge und Infanterie sind gestattet, die in der Master Unit List aufgeführt sind.
- Einstellungen Filter, Master Unit List
 - Techs Innere Sphäre
 - Rules Introductory
 - Types BattleMech, Combat Vehicle, Infantry
 - Availability Late Succession War – Renaissance
- [Einheitenliste Innere Sphäre \(Master Unit List\)](#)

Gunnery 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

Generelle Regeln

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



Döppelminna Cup
Version KC51 220919 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 1 von 7





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Die Armee muss folgende Kriterien erfüllen.

- Maximum 5000 BV2. (Nicht 5001 BV2)
- Mindestens 4, maximal 6 Einheiten
- Nur die Hälfte (abgerundet) der Mechs darf Sprungfähig sein.
- Nur zwei überschwere Einheiten (davon maximal 1 Mech, maximal 1 Panzer)
- Keine Namhafter 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

- Abmunitionieren vor dem Spiel ist nicht erlaubt.
- Munitionsabwurf ist erst ab der dritten Runde erlaubt.
- Infernos oder andere Sondermunition ist nicht zugelassen.
- Mechs, die die 13+ zum Aufstehen benötigen und nicht mehr aus dem Liegen schießen können steigen automatisch aus.
- 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

Spielfeld

Gespielt wird auf einer Karte. Die Orga stellt das 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
Orion ON1-K	BattleMech	4	5	1429	1429
JagerMech JM6-S	BattleMech	2	3	901	1514
Assassin ASN-21	BattleMech	4	4	749	824
Spider SDR-5K	BattleMech	4	4	503	553
Bulldog Medium Tank	Combat Vehicle	4	5	605	605
Jump Platoon (Flamer)	Infantry	4			75

Total

5000



Döppelminna Cup
Version KC51 220919 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 2 von 7





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 1: Gebietskontrolle

Auf dem Spielfeld werden von der Orga 6 (3 Rote und 3 Blaue) Landmarken gesetzt.
Am Ende einer Runde können Spieler eine oder mehrere Landmarken für sich beanspruchen.

Für jede beanspruchte Landmarke erhält der Spieler einen Siegpunkt.
Das Spiel endet, wenn alle Siegpunkte vergeben oder 16 Runden gespielt wurden.

Rote Landmarken können in den ungeraden Runden beansprucht werden.
Blaue Landmarken können in den geraden Runden beansprucht werden.

Das Feld, auf dem die Landmarke steht kann nur von Infanterie besetzt werden.
Andere Einheiten dürfen das Feld mit der Landmarke passieren und hindurchgehen, jedoch nicht drin stehen bleiben.
Eine Landmarke blockiert nicht die Sicht.

Eine Landmarke kann beansprucht werden, wenn ein Spieler eine Infanterie in dem Feld der Landmarke positioniert hat.
Sollten beide Spieler eine Infanterie in dem gleichen Feld haben besetzt die größere Infanterieeinheit die Landmarke.
Wenn keine Infanterie die Landmarke besetzt, beansprucht der Spieler mit den meisten Einheiten im Umkreis von 2 Hexfeldern die Landmarke.

Sonderregel absetzen von Infanterie

Normalerweise darf Infanterie nur im gleichen Feld abgesetzt werden. Dadurch, dass die Fahrzeuge nicht die Felder mit den Landmarken betreten dürfen, kann die Infanterieeinheit beim Verlassen des Fahrzeuges ausnahmsweise in das Feld der Landmarke abgesetzt werden, wenn das Transportfahrzeug danebensteht und die Infanterie das Feld durch Gehen erreichen könnte.
Eine Infanterie kann z.B. nicht 2 Höhenlevel zu Fuß überwinden.

Die Landmarken werden der Initiative nach beansprucht.
Der Initiativegewinner, darf zuerst eine Landmarke beanspruchen, danach der Initiativeverlierer.
Dann wieder der Initiativegewinner.

(PS. Die Regelung ist nur in der letzten Runde relevant, wenn mehr Siegpunkte beansprucht werden können, als noch im SiegpunktepooL vorhanden sind.)





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 2: Bergung

Das Spiel dauert maximal 16 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.

Bis die Überlebenden aufgedeckt wurden, verbergen sich sehr gut vor dem Feind und können nur durch feindliche Infanterie Einheiten, die Ihren Zug in dem gleichen Hexfeld beenden aufgedeckt werden.

Wenn eine **eigene** Einheit in dem Feld mit dem Überlebenden ihre Bewegung beendet, muss der Überlebende **aufgedeckt** werden.

Am Ende einer Runde kann der Überlebende in eine befreundete Einheit, die im gleichen Feld steht einsteigen ein und gilt als **gesichert**, wenn keine andere feindliche Einheit im Feld steht.

Am Ende einer Runde kann der Überlebende von einer feindlichen Einheit, die im gleichen Feld steht **gefangen** werden, wenn keine andere befreundete Einheit im Feld steht.

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**. 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.

Alle Überlebende am Ende des Spiels werden automatisch **aufgedeckt**.

Status Überlebende	Eigener Überlebende	Gegnerische Überlebende
Aufgedeckt	3	2
Gesichert	4	1
Gefangen	1	4
Gerettet	5	0
Verloren	0	5

Die Maximal zu vergebenden sind bei 4 Überlebenden sind 20 Punkte.



Döppelminna Cup
Version KC51 220919 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 4 von 7





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 3: Kopfjäger

Das Spiel dauert maximal 16 Runden.

Punkte für das Überleben und oder Abschießen der Führungseinheiten.

Jeder Spieler definiert zwei Führungseinheiten.

Der schwerste Mech ist der Führungsmech. Mindestens Gewichtsklasse Heavy

Das schwerste Fahrzeug ist das Führungsfahrzeug. Mindestens Gewichtsklasse Medium

Sollte ein Spieler zwei gleich schwere Mechs oder Fahrzeuge haben ist automatisch die Einheit mit dem meisten BV die Führungseinheit.

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
Kratzer	3	2
Schwer beschädigt, zurückgezogen	2	3
Ausgeschaltet	0	5

Die Maximal zu vergebenden sind bei 4 Überlebenden sind 20 Punkte.

Status Führungseinheit	Eigener Führungseinheit	Gegnerische Führungseinheit
Unbeschädigt	Nur Panzerung- oder 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	

Die Maximal zu vergebenden sind bei 4 Führungseinheiten sind 20 Punkte.



Döppelminna Cup
Version KC51 220919 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 5 von 7





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 4: Feldschlacht

Das Spiel dauert maximal 20 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 – 749	11	9
750 – 1249	12	8
1250 – 1749	13	7
1750 – 2249	14	6
2250 – 2749	15	5
2750 – 3249	16	4
3250 – 3749	17	3
3750 – 4249	18	2
4250 – 4749	19	1
4750 +	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 KC51 220919 V1.0

www.KlingenCon.de

Seite 6 von 7





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.

