

## **Turnierregeln der MechForce Germany e.V. Version 1.2**

Die Turnierregeln der MechForce Germany e.V. in der Version 1.2 sind verbindlich für jedes von der MechForce Germany e.V. organisierte und durchgeführte Turnier.

Diese Turnierregeln stellen die vier unterschiedlichen Formen, Offenes Turnier; Gunslinger; Blutnamenturnier und Großes Gestampfe, mit deren Ablauf und Organisation vor.

Das Regelwerk ist in folgende Kapiteln unterteilt:

1. Allgemeine Regeln
2. Offenes Turnier
3. Gunslinger
4. Blutnamenturnier
5. Großes Gestampfe

Zuständig für das Regelwerk ist der **Arbeitskreisleiter Cons und Turniere** in der MechForce Germany e.V. Für Vorschläge zwecks Verbesserungen und Änderungen des Regelwerkes wendet Ihr euch bitte an den **Arbeitskreisleiter Cons und Turniere**.

### **Kapitel 1 Allgemeine Regeln**

- a. In allen Turnieren werden die Regeln der Stufe Level 2 angewendet, welche in den Publikationen von FASA, FanPro und FanPro LCC anzutreffen sind; wie zum Beispiel: *Battle Tech Master Rules Revised*. Es gelten nur die Regeln ab der Publikation *Battle Tech Master Rules Revised* mit der Produktnummer #FPR10984. Alle Regeln aus den Publikationen davor kommen nicht zur Anwendung.
- b. Nur BattleMechs sind auf den Turnieren erlaubt.
- c. Es gelten nur die offiziellen BattleMechs von den oben genannten Firmen in ihrer letzten gültigen Record Sheets. Hinzu kommt als einzige Ausnahme der MechForce BattleMech Nightwatch NTW-1X, deren Daten und Record Sheet bei der MechForce erhältlich sind.
- d. Im Normalfall sind bei der Anmeldung des Turniers die zu spielenden BattleMechs anzugeben, so das die entsprechenden Record Sheets von der Spielleitung gestellt werden können. Andere Fälle werden gesondert in der Turnierbeschreibung gehandhabt.
- e. Vor Beginn jedes Spiels müssen die Spieler ihre Einheiten / BattleMechs aussuchen und die Karten hinlegen. Jeder Spieler muss vor Beginn deklarieren, welche Art von Munition er mit sich führt (LB-X Cluster; Artemis IV – kompatible Raketen, etc.). Wenn ein BattleMech mehr als eine Tonne von der gleichen Munition führt, dann kann er auch unterschiedliche Munitionsarten mit sich führen (Bsp.: zwei Tonnen LBX Munition: davon eine Tonne als Cluster und eine Tonne als Hart). Dabei ist zu berücksichtigen das dieses nur bei ganzen Tonnen geht. Alle BattleMechs starten in das Turnier mit **vollen** Munitionsbunker.
- f. Alle Turniere (außer das Große Gestampfe) werden jeweils auf zwei Karten ausgetragen. Es gelten alle offiziellen Karten die in den oben genannten Firmen erschienen sind. Für die Regeln in Bezug auf Karten für das Große Gestampfe siehe unter Kapitel 5: Großes Gestampfe.

**Wichtig:** Aus praktischen Gründen sind der Einsatz folgende Karten nicht erlaubt:

- Large Mountain, Deep Canyon
- Die vier Stadtkarten und die Box Canyon Karte aus MapSet 6

## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

- Die beiden Dropport-, die beiden Military Base und die Seaport Karte(n) aus Map Set 7.
  - Die Rückseiten der BattleTech Karten (also die leeren Hexfelder)
- Des Weiteren ist der Einsatz der Auflagen (z.B. bei Ronin und BattleTech Map Set 6 enthalten) nicht gestattet.
- g.** Bevor das Spiel startet sucht sich jeder Spieler eine Karte der oben genannten FASA Publikationen aus, mit der er spielen will. Dann würfeln beide Spieler 2W6. Derjenige mit dem höheren Ergebnis platziert seine Karte zuerst. Der andere Spieler legt dann seine Karte an die schon liegende Karte an. Dabei ist zu berücksichtigen, dass man die Längenseiten der Karten aneinander legt. Danach wird noch einmal von jedem Spieler ein 2W6 gewürfelt und derjenige mit dem höheren Ergebnis entscheidet sich, von welcher Längenseite er auf die Karte kommt. Der Verlierer startet immer von der gegenüberliegende Seite. Die Seite, von welcher man in die Karte startet, ist die „Heimatseite“. Die gegenüberliegende Seite ist die „Heimatseite“ des Gegners. Jeder BattleMech startet von außerhalb der Karte und kommt mit einer der Bewegungsarten Gehen; Laufen oder Springen über die eigene Heimatseite herein. Es gelten dabei und auch während des ganzen Spiels nur die **ganzen** Hexfelder! Eine Bewegung der BattleMechs der Spieler startet, bewegt sich durch und endet niemals in einem halben Hexfeld.
- h.** Für das Offene Turnier gelten für beide Seiten folgende Schützen- und Pilotenwerte: Schützenwert 4 und Pilotenwert 5. Für Gunslinger, Blutnamenturnier und das Große Gestampfe gelten andere Schützen- und Pilotenwerte. Diese werden durch eine spezielle Tabelle definiert welche im Zusammenhang mit dem Kampfwert (Battle Value) des jeweiligen BattleMechs stehen. Hier ist die Tabelle für die Schützen- und Pilotenwerte: (für Gunslinger/Blutnamenturnier/Großes Gestampfe)

Kampfwert (Battle Value)	Schützenwert	Pilotenwert
1 bis 300	0	0
301 bis 400	0	1
401 bis 700	1	1
701 bis 800	1	2
801 bis 1100	2	2
1101 bis 1200	2	3
1201 bis 1500	3	3
1501 bis 1600	3	4
1601 bis 1900	4	4
1901 bis 2000	4	5
2001 bis 2300	5	5
2301 bis 2400	5	6
2401 bis 2700	6	6
2701 bis 2800	6	7
Ab 2801	7	7

- i.** Vom Turnier sind folgende Ausrüstung bzw. Regeln ausgeschlossen: Alle C3 – Ausrüstung (auch C3i), Alle Artillerie Waffen, Alle Nicht – Standard Munition

## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

(ausgeschlossen davon sind LB-X Cluster; Streak, ATM Munition und Artemis – kompatible Raketen), Alle Level 3 Regeln und Ausrüstung (vor allem die aus dem Maximum Tech und von den MechForces – Veröffentlichungen weltweit)

**Wichtig:** Spieler dürfen natürlich BattleMechs führen die über die oben genannte Ausrüstung verfügen, aber unter der Bedingung, daß diese Ausrüstung ohne Funktion ist.

j. Der Einsatz folgende Zusatzregeln ist auf Turnieren nicht erlaubt: Artillerie (wie bei i. schon erwähnt), Brände

**Wichtig:** Die Rettungsautomatik ist bei allen BattleMechs abgeschaltet, wenn es nicht anders auf dem Record Sheet vermerkt ist.

k. Datenbögen / Record Sheets dürfen nicht in einer Hülle sein sondern müssen frei liegen. Die Eintragungen von Schäden muß mit einem Kugelschreiber, Filzstift, etc. erfolgen. Auf keinen Fall mit einem Bleistift. Der Gegner hat das Recht, jederzeit die Datenbögen einzusehen.

l. Spieler haben für das Turnier normale sechsseitige Würfel mitzubringen. Es sind keinerlei Sonderformen erlaubt. Der Schiedsrichter kann jederzeit jemandem den Einsatz seiner Würfel verbieten, worauf dieser andere einsetzen muß. Der Schiedsrichter kann Würfel für das ganze Turnier stellen.

m. Jeder Spieler bringt das für ihn benötigte Material mit. Dies umfaßt Würfel, Stifte, die notwendigen Record Sheets / Datenbögen (wenn nicht durch die Turnierleitung gestellt), Karten und alles andere Material, was dieser zum Spielen benötigt.

n. Von allen Spielern, die an BattleTech Ereignissen teilnehmen, wird ein sportliches Verhalten erwartet. Der Schiedsrichter behält sich das Recht vor, jeden von einer Veranstaltung bzw. Turnier auszuschließen, der wegen unsportlichen oder störendem Verhalten auffällt.

o. Generell gilt: Alle Spieler sind verpflichtet bis zum Ende des Turniers anwesend zu sein. Wenn ein Spieler frühzeitig aus dem Turnier ausscheidet, braucht er nicht mehr anwesend zu sein. Das Verlassen eines Turniers während eines laufenden Spiels ist ein Zeichen von Unsportlichkeit, Unzuverlässigkeit und, was noch wichtiger ist, kann es dazu führen, das sein Gegner die Chance verliert, das Turnier zu gewinnen. Wenn ein Spieler das Turnier nicht beendet, z.B. in der Mitte eines Kampfes geht oder in einer oder mehreren Runden einfach fehlt, kann der Schiedsrichter ihn von allen zukünftigen MechForce Germany e.V. Turnieren ausschließen.

### Kapitel 2: Offenes Turnier

a. Das Offene Turnier geht über drei Spielrunden. Dieses Turnier benötigt eine mind. Teilnehmeranzahl von sechs Spielern. Jeder Spieler nimmt an allen **drei** Spielrunden teil. Der Gewinner des Turniers wird durch das **Battle Scoring System** festgestellt.

b. Jeder Spieler führt jede Runde eine Lanze, das sind vier BattleMechs, weder mehr noch weniger. Jeder Spieler darf mit der Summe seiner vier BattleMechs weder ein Gewicht von 140 Tonnen unter-, noch 250 Tonnen überschreiten. Ausnahme: Die Dritte Runde, wo ein Stern (also 5 BattleMechs), eingesetzt wird. Die Grenze der Tonnage nach unten und nach oben entspricht der in den ersten beiden Runden..

c. Es darf während des gesamten Turniers kein Chassis ein zweites mal genutzt werden.

d. Das Offene Turnier versucht zu erfassen, wer der „beste „ Spieler ist. Dieser Spieler muß sich mit jeder Technologie auskennen und diese erfolgreich anwenden können. Aus diesem Grund kommt in jeder Runde eine andere Technologiestufe zur Anwendung. Es darf **kein** Chassis eines BattleMechs doppelt verwendet werden. Anders ausgedrückt, ein Spieler setzt im Laufe des Turniers insgesamt 13 verschiedene BattleMechs ein.

Die Auswahl der BattleMechs für die zu einzusetzenden Einheiten ist im Rahmen

## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

folgender Technologiestufen zu treffen:

1. Runde: nur Technologiestufe 1 Innere Sphäre
2. Runde: nur Technologiestufe 2 Innere Sphäre
3. Runde: nur Technologiestufe 2 Clan

- e. Der Schiedsrichter bestimmt die Paarungen und sorgt dafür, das niemand gegen den Gleichen noch mal kämpft.
- f. Der Schiedsrichter bestimmt die Dauer einer Runde. Sie darf nicht länger als **vier** Stunden dauern. Zwischen den Runden sind Pausen zu machen.
- g. Wenn ein BattleMech eines Spielers die Karte verläßt, sei es aus eigener Kraft oder durch die Handlung seines Gegners, gilt er als zerstört.
- h. Sobald ein Spieler einen Kampf aus irgendeinem Grund vorzeitig abbricht, dann verliert dieser den Kampf automatisch. Beide Seiten berechnen die **Battle Scoring** dieser Runde, welche natürlich in die Auswertung einfließen. Hat der Spieler, welcher den Kampf vorzeitig abbricht, weniger Schaden als sein Gegner erhalten, so verliert er trotzdem den Kampf.

**Wichtig:** Der Schiedsrichter behält sich das Recht vor, einen Spieler vom Turnier auszuschließen, falls ein Fall, wie oben z.B. genannter Fall, eintritt. Wird dadurch einem anderen Spieler eine Möglichkeit genommen, das Turnier zu gewinnen, so ist der Schiedsrichter in der Pflicht für einen entsprechenden Ausgleich zu sorgen. Unter Umständen bedeutet das, daß der Schiedsrichter den ausgefallenen Spieler selbst ersetzen muß.

- i. Am Ende jeder Runde des Turniers muß jeder Spieler das Ergebnis seines Gegners auswerten und an den Schiedsrichter weiterleiten. Der Schiedsrichter stellt den Gewinner jeder Runde und des gesamten Turniers fest.

**Wichtig:** Der Schiedsrichter sollte den Ablauf der Auswertungen überwachen, sowie die Endabrechnung selbst durchführen. Die Spieler müssen dem Schiedsrichter die Ergebnisse auf Papier übergeben.

### Kapitel 3: Gunslinger

- a. Das Gunslinger ist ein Turnier welches auf dem bekannten K.O. – System basiert. Für das Turnier sind nur folgende Staffellungen von Teilnehmeranzahlen zugelassen: 4; 8; 16; 32 oder 64. Bei einer nicht exakten Teilnehmerzahl werden Freilose für die nächsten Runde eingesetzt.
- b. Jede Runde müssen die Spieler ein neues BattleMech - Chassis – nicht eine andere Variante oder Konfiguration – aus der Technologiestufe 2 der Innere Sphäre wählen. Jeder Spieler wählt seinen BattleMech selbst aus.
- c. Der Schiedsrichter führt eine Liste über die Teilnehmer des Turniers und sorgt für die jeweiligen Paarungen jeder Runde. Das Turnier läuft nach dem K.O: - System ab, das heißt der Gewinner kommt in die nächste Runde und der Verlierer scheidet aus dem Turnier.
- d. Der Schiedsrichter bestimmt die Länge jeder Runde. Keine Runde sollte länger als eine Stunde und dreißig Minuten dauern. Zwischen den Runden ist eine Pause zu machen.
- e. Wenn ein BattleMech eines Spielers die Karte verläßt, sei es aus eigener Kraft oder durch die Handlung seines Gegners, gilt er als zerstört.
- f. Ein Kampf gilt vorzeitig als verloren, sobald ein Spieler einen Kampf abbricht oder ohne vernünftigen Grund unterbricht.
- g. Am Ende jeder Runde gewinnt derjenige, dessen BattleMech nicht zerstört wurde. Wenn beide BattleMechs noch stehen, gewinnt derjenige mit den geringeren Schäden. Ist das nicht exakt feststellbar, so kommt das MechForce Germany e.V.

## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

Bewertungssystem zum Einsatz. Bei gleichzeitigem Tod der Kontrahenten ist derjenige Gewinner, der in der letzten BattleTech Runde den meisten Schaden Verursachtet.

### Kapitel 4: Blutnamenturnier

- a. Für das Blutnamenturnier kommen die gleichen Regeln zur Anwendung, bis auf die folgenden beiden Ausnahmen, wie beim Gunslinger.
- b. Zum Turnier sind maximal 32 Spieler zugelassen.

**Wichtig:** Findet vorher ein Großes Gestampfe statt, so muß für den Gewinner desselben ein Platz freigehalten werden.

- c. Jede Runde müssen die Spieler ein neues OmniMech - Chassis – nicht eine andere Variante oder Konfiguration – aus der Technologiestufe 2 der Clans wählen. Es sind keine Second – Line BattleMechs zugelassen. Jeder Spieler wählt seinen OmniMech selbst aus.

### Kapitel 5: Großes Gestampfe

- a. Das Große Gestampfe ist ein für eine beliebige Anzahl von Spielern geeignete Turnier.
- b. Die Spieler müssen einen OmniMech aus der Technologiestufe 2 der Clans wählen. Es sind keine Second – Line BattleMechs zugelassen. Jeder Spieler wählt seinen OmniMech selbst aus.
- c. Der Schiedsrichter ist zuständig für das aufstellen der BattleMechs auf die Karten. Dabei ist zu beachten, daß die OmniMechs auf dem jeweils ersten ganzen Hex am Kartenrand mit gleichen Abständen zu ihren Nachbarn aufgestellt werden.
- d. Der Schiedsrichter bestimmt die Länge des Großen Gestampfe. Wenn danach ein Blutnamenturnier starten soll, dann muß für den Gewinner des Großen Gestampfe ein Platz freigehalten werden.
- e. Die Anzahl der Karten hängt von der Anzahl der Teilnehmer ab. Es müssen mindestens vier Karten sein. Sobald mehr als zwölf Spieler teilnehmen, wird ein Viertel von der Anzahl der Teilnehmer als Maßstab für die benötigten Karten genommen. Dabei müssen immer eine geradere Anzahl von Karten herauskommen. Diese werden dann zu eine Quadrat oder Rechteck hingelegt.

**Wichtig:** Es wird ausschließlich die BattleTech Grundkarte eingesetzt.

- f. Ein Kampf gilt vorzeitig als verloren, sobald ein Spieler einen Kampf abbricht oder ohne vernünftigen Grund unterbricht.
- g. Nachdem alle BattleMechs vom Schiedsrichter aufgestellt wurden würfeln alle Spieler die Initiative. Der mit den niedrigsten Wurf zieht seinen BattleMech zuerst . Dies geschieht danach vor jeder folgenden Bewegungsphase.
- h. Jeder Clankrieger nimmt mit dem Ziel, den letzten nicht zerstörten BattleMech am Ende zu haben, am Großen Gestampfe teil. Das Gewinnen eines Großen Gestampfe ermöglicht die Teilnahme an einem Blutnamenturnier mit der Möglichkeit des Gewinnens eines Blutnamens. Es gibt für einen Clankrieger nichts ehrenvollerer als der Gewinn eines Blutnamens. Das bedeutet, das es auf dem Wege dorthin **keine Freunde; Allianzen** oder **Rücksichtnahme** gibt. Während des Großen Gestampfe achtete der Schiedsrichter darauf, daß die Spieler entsprechend dem angesprochene Geiste spielen. Wenn dies nicht der Fall ist, hat der Schiedsrichter das Recht entsprechende Konsequenzen zu ziehen. Dies kann zur Ausschließung eines Spielers vom Großen Gestampfe führen.

**Generell gilt:** Jeder Spieler muß jede Runde auf das einfachsten zu treffende und/oder am nächsten stehende Ziel schießen. In jeder Runde darf nur auf ein Ziel geschossen

---

## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

werden. Davon ausgenommen, was den Waffeneinsatz betrifft, sind folgende Situationen:

- Ein Spieler muß keine Waffen einsetzen, die Munition verbraucht. Ausnahme: Wenn er nur Munitions Waffen hat, dann muß er mindestens eine Waffe einsetzen.
- Ein Spieler muß nicht mehr Waffen abfeuern wie er, von der Wärme her, ableiten kann. Aber bis dahin muß er alle möglichen Energiewaffen einsetzen, wenn er sich nicht entscheidet ergänzend Munitions Waffen einzusetzen.

- i. Am Ende des Großen Gestampfe ist derjenige Gewinner, der als letzter BattleMech noch unzerstört ist. Wenn mehr als ein BattleMech noch unzerstört ist, dann gewinnt derjenige, der in der letzte Runde dem meisten Schaden verursacht hat.

**Markus Kerlin**

Projektleiter der MechForce Germany e.V.



## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

MechForce Germany e.V., Litzowstrasse 17, 22041 Hamburg

# MechForce Germany e.V. Bewertungssystem Version 1.0

Das MechForce Germany e.V. Bewertungssystem ist **verbindlich** bei der Durchführung von den Turnierarten „Gunslinger“ und „Blutnamenturnier“ und wurde für diese Konzipiert. Das MechForce Germany e.V. Bewertungssystem zeichnet sich durch seine Einfachheit aus. Der Gewinner eines Kampfes ist derjenige, welcher den niedrigeren Beschädigungslevel hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, welcher mehr Außenpanzerungspunkte beim Gegner zerstört hat (auch von den schon zerstörten Gliedern). Ist dann immer noch Gleichstand wird solange 2W6 gewürfelt bis ein Sieger durch einen höheren Wert feststeht.

Beschädigungslevel	Beschreibung der Beschädigung:
Level 0	Keine Beschädigung
Level 1	Panzerung (Panz.)
Level 2	Zerstörte interne Strukturpunkte (Int.)
Level 3	Zerstörte interne Zeilen (zer.int.Z.)
Level 4	Komplett zerstörter Arm oder Bein
Level 5	Mehrere zerstörte Arme/Beine (Extremfall 2 Arme, 1 Bein)
Level 6	1 Reaktortreffer + Panz. + Int.
Level 7	2 Reaktortreffer + Panz. + Int.
Level 8	1 Gyrotreffer + Panz. + Int.
Level 9	1 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z.
Level 10	1 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z. + fehlende Arme/Bein
Level 11	2 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z.
Level 12	2 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z. + fehlende Arme/Bein
Level 13	Gyrotreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z.
Level 14	Gyrotreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z. + fehlende Arme/Bein
Level 15	1 Gyrotreffer + 1 Reaktortreffer + Panz. + Int.
Level 16	1 Gyrotreffer + 1 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z.
Level 17	1 Gyrotreffer + 1 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z. + fehlende Arme/Bein
Level 18	1 Gyrotreffer + 2 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z.
Level 19	1 Gyrotreffer + 2 Reaktortreffer + Panz. + Int. + zer.int.Z. + fehlende Arme/Bein
Level 20	Zerstört (Siehe Definition unten)

Ein BattleMech gilt als zerstört, wenn einer der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Mechkrieger stirbt (nach Definition des jeweiligen aktuellen Regelwerks)
- Die internen Panzerpunkte im Kopf auf 0 reduziert werden
- Die internen Panzerpunkte im Centertorso auf 0 reduziert werden
- Wenn das Cockpit zerstört wird
- Der BattleMech bekommt mind. drei Reaktor Treffer

**Markus Kerlin**

Arbeitskreisleiter Cons und Turniere der MechForce Germany e.V.



## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

MechForce Germany e.V., Litzowstrasse 17, 22041 Hamburg

# Battle Scoring System Version 1.1

Für das berechnen der Ergebnisse bei der MechForce Germany e.V. Turnierart „**Offenes Turnier**“ wird das Battle Scoring System benötigt.

Sobald ein Kampf entschieden oder das Zeitlimit überschritten ist, wird mit Hilfe des Battle Scoring System das Ergebnis des Kampfes berechnet.

Jeder Spieler fängt das Turnier mit **1000** Punkten an.

### Definitionen:

#### a. Zerstörter BattleMech:

Ein BattleMech gilt als zerstört, wenn einer der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Der Mechkrieger stirbt
- Die internen Panzerpunkte im Kopf auf 0 reduziert werden
- Die internen Panzerpunkte im Centertorso auf 0 reduziert werden
- Wenn das Cockpit zerstört wird
- Der BattleMech bekommt mind. drei Reaktor Treffer

#### b. Kritisch beschädigter BattleMech:

Ein BattleMech gilt als kritisch beschädigt, wenn einer der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Alle Waffen sind zerstört oder keine Munition mehr hat\*
- Zerstörung von 3 oder 4 Gliedern
- Zerstörung eines Beins und ein oder mehr Gyrotreffer
- 2 und mehr Gyrotreffer
- Der Pilot hat 5 Treffer erhalten (Pilotenschaden)

\*Das der BattleMech noch Nahkampfattacken durchführen kann zählt nicht (Ausnahme: Wenn eingebaute Nahkampfwaffen wie z.B. Hatchet vorhanden sind). Auch Systeme wie Narc oder ATM gelten nicht, da sie primär keinen Schaden verursachen sollen.

Des weiteren muß die Summe des Schadens aller noch vorhandenen Waffen einen Minimum von 5 oder höher pro Runde sein. Ist das nicht der Fall, so zählt der BattleMech als kritisch beschädigt.

### Bei Verlassen der Karte:

Ein BattleMech der über die Heimatseite die Karte verläßt verbleibt für die Endabrechnung in dem Zustand, indem er die Karte verließ. Sobald ein BattleMech über eine andere Kartenseite aus irgendeinem Grund die Karte verläßt, wird sein Status um eine Stufe für die Endabrechnung verschlechtert., d.h. ein heiler BattleMech wird zum kritisch beschädigten und ein kritisch beschädigter wird ein zerstörter BattleMech.

Hat ein BattleMech die Karte verlassen, so kann er nicht mehr zurück.

## Offizieller deutscher BattleTech-Fanclub

### **Bonuspunkte:**

Hinweis: Alle Ergebnisse werden kaufmännisch so gerundet das kein Komma bleibt.

**1.Schritt:** Beide Spieler führen folgende Berechnung durch: Die Summe des BattleValue (BV) aller eigenen kritisch beschädigten BattleMechs wird durch zwei dividiert. Das Ergebnis wird mit der Summe des BV's aller eigenen zerstörten BattleMechs addiert. Diese Gesamtsumme wird dividiert durch den gesamte BV der eigenen BattleMechs. Dieses Ergebnis wird jeweils mit 100 (Wert A) und 50 (Wert B) multipliziert.

**2.Schritt:** Diese Werte werden gegeneinander aufgerechnet, d.h. für den Spieler 1 wird sein Wert B vom Wert A des Spielers 2 subtrahiert. Für Spieler 2 wird sein Wert B vom Wert A des Spielers 1 subtrahiert. Die daraus folgenden Werte sind die vorläufigen Bonuspunkte der jeweiligen Spieler. Wenn sich ein Wert von 0 ergibt, dann erhält dieser Spieler als vorläufigen Bonuspunkt statt dessen einen Wert von 1.

**3.Schritt:** Bei einem positiven Ergebnis wird dieser mit dem jeweiligen gegnerischen Gesamt BV multipliziert und durch den eigenen Gesamt BV dividiert. Wenn ein negativer Wert vorliegt, wird dieser mit dem eigenen Gesamt BV multipliziert und durch den gegnerischen Gesamt BV dividiert.

**4.Schritt:** Wenn ein nicht kritisch beschädigter BattleMech die Karte über seine Heimatseite verläßt, so wird für jeden dieser BattleMechs 5 Punkte vom Bonus abgezogen.

**Ergebnis:** Die Bonuspunkte beider Spieler werden verglichen und derjenige mit dem höheren Ergebnis ist der Sieger. Wenn gleiche hohe Bonuspunkte erreicht wurden, gewinnt derjenige, welcher in der letzten Runde den meisten Schaden verursacht. Ist in dem Fall auch kein Sieger feststellbar, so wird solange 2W6 von beiden Spieler gewürfelt, bis ein Sieger feststeht.

### **Die Berechnung der Battle Score:**

Der Sieger eines Spiels erhält +100 und der Verlierer – 50 Punkte. Anhand der Bonuspunkte wird festgestellt wer Sieger und Verlierer ist.

**Die Bonuspunkte werden zu den Sieger- und Verliererpunkte hinzu addiert.**

**Markus Kerlin**  
Arbeitskreisleiter Cons und Turniere

## Auswertungsbogen des Battle Scoring System Version 1.1

**Hinweis:** Bei Kritisch Beschädigt und Zerstört nur Ankreuzen!

BattleMech	BattleValue	Kritisch Beschädigt	Zerstört
<b>Spieler 1</b>			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.*			
<b>Summe:</b>		<b>Gesamtonnage:</b>	
Gesamtausgeteilter Schaden der letzten Runde			
<b>Spieler 2</b>			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.*			
<b>Summe:</b>		<b>Gesamtonnage:</b>	
Gesamtausgeteilter Schaden der letzten Runde			
<b>Nur vom Schiedsrichter ausfüllen!</b>			
Wert A von Spieler 1:		Vorläufiger Bonus	
Wert B von Spieler 1:		bei Spieler 1:	
Wert A von Spieler 2:		Vorläufiger Bonus	
Wert B von Spieler 2:		bei Spieler 2:	
Bonus Spieler 1:			
Bonus Spieler 2:			
<b>Ergebnis Spieler 1:</b>			
<b>Ergebnis Spieler 2:</b>			

\*Der fünfte Platz ist nur für 3.Runde des Offenen Turniers (Clan).

**Markus Kerlin**

Arbeitskreisleiter Cons und Turniere der MechForce Germany e.V.