

## Kompetitives Spiel Beta-Test

(inkl. Der Competitive Rules von OPR)

### Regelanpassungen

1. Sichtlinien: es gilt True-Line-of-Sight
2. Deckung gibt +1 Def, nicht -1 to hit
3. Formation ist 1"/9" statt 2"/6"
4. Feuer aufteilen nur auf max. 2 gegnerische Einheiten
4. Max. 6 Psy/Block-Versuche pro Runde (bei 3000p)
5. Transport nur bis Tough(3)=3 Plätze/Heroes bis Tough(6)=1 Platz
6. Ambusher die in Runde 4 eintreffen, können keine Primär-Missionsziele Einnehmen/Contesten
7. Treffer von Deadly Waffen müssen immer als erste abgehandelt werden.

### Gelände

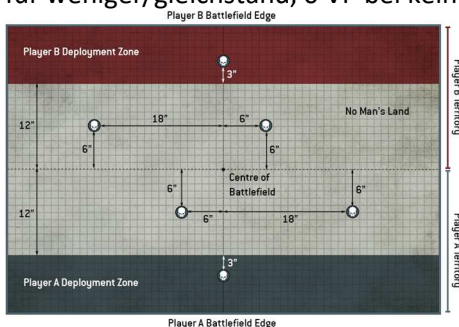
- Ruinen mit mind. einem Stockwerk sind Obscuring und difficult ground, Wälder sind difficult ground
- Krater/rauchende Fässer sind difficult ground + Barrikade
- Barrikaden geben keinen Bonus für Einheiten aus der Fahrzeuge/Monster/Titanisch-Sektion
- Wände (max.1" dick) und Bäume in Wäldern können durchschritten werden, außer von Einheiten aus der Fahrzeuge/Monster/Titanisch-Sektion

### Armeeaufbau

1. 3000 Punkte
2. Max 6 Heroes
3. Max. 4x die gleiche Einheit (vergrößerte Einheiten zählen als 1)
4. Kein Doppeln von Einheiten mit nur einem Modell
5. Heroes können sich keinen Einzelmodellen anschließen
6. Nur 1 Heroe pro Einheit anschließbar
7. Max 15 Units (Aktivierungen)
8. Keine Tough 18+ Modelle
9. Summe aus Heroes+Vehicel/Monster-Sektion max. 50% der Gesamtpunktzahl
10. keine Flieger
11. Alliierte: max 40% der Punkte / Skills+Psy-buffs wirken nicht auf Alliierte

### Missionen und Spieldauer

- Spielzeit: 4 Spielrunden (2,5-3h pro Spiel)
- Primärpunkte: 3 Victory Points (VP) für den Spieler mit mehr Missionszielen am Ende des Spielzugs, 1 VP für weniger/gleichstand, 0 VP bei keinem Missionsziel



-Secondary Missions (max. 4 VP per Secondary)  
(wähle drei von sechs)

#### 1. Ausschwärmen:

1VP, wenn sich am Ende des Spielzugs in drei Vierteln mindestens je eine eigene Einheit vollständig befindet

#### 2. Zentrale Kontrolle:

1VP, wenn man am Ende des Spielzugs mindestens eine eigene Einheit vollständig innerhalb von 6" zur Mitte befindet und dies für keine gegnerische Einheit zutrifft

#### 3. Durchbruch:

1VP, wenn sich am Ende des Spielzugs mindestens eine eigene Einheit (no single Heroes) vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet, 2 VP für 2 Einheiten.

#### 4. Überlegenheit:

1VP, wenn man im Spielzug mehr gegnerische Einheiten getötet, als selber verloren hat.

#### 5. Attentat:

1VP, für jeden getöteten gegnerischen Hero bis zum Ende des Spiels (wie oben geschrieben, max. 4VP)

#### 6. Schwere Verluste:

VPs für jede Einheit (no Heroes) mit Tough (X) die bis zum Ende des Spiels vernichtet wurde.

1 VP: Vehicle/Monster mit Tough(6+), Core-Units (3 Models) mit Tough(3) / Core-Units (1 Model) mit Tough (6+)

2 VP: Vehicle/Monster mit Tough(12+), Core Units (3 Models) mit Tough(6) /Core Units (6 Models) mit Tough(3)

