
 Mission 1:

Primärmission:

Am Ende der eigenen Befehlsphase gibt es in den Schlachtfeldrunden 2-5*:
 5 SP: bei 2+ kontrollierten Markern,
 5 SP: bei 3+ kontrollierten Markern,
 5 SP: mehr kontrollierten Marker als der Gegner.

*der Spieler mit dem zweiten Spielzug punktet am Ende seines 5. Zuges.

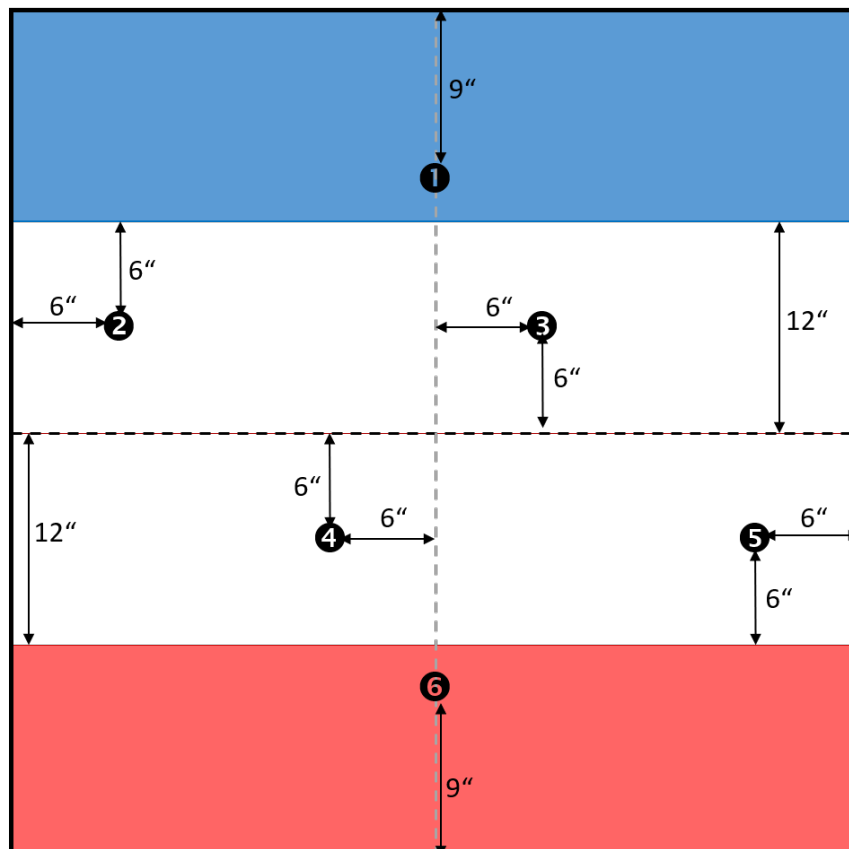
Sekundärmission I: (Überwältigende Gewalt)

3 SP gibt es am Ende des eigenen Zuges für jede zerstörte feindliche Einheit, die in Reichweite eines Markers stand. Bis maximal 5 SP.

Sekundärmission: (Hinter feindlichen Linien)

5 SP gibt es am Ende des eigenen Zuges, wenn 2 Einheiten deiner Armee (ohne Flieger) vollständig in der Aufstellungszone des Gegners stehen. Bei nur 1 Einheit gibt es stattdessen 3 SP.

 Es gibt maximal 50 SP aus der Primär- und 40 SP aus den Sekundärmissionen.



Spiel 1: Aufstellung

 Mission 2:

Primärmission:

5 SP gibt es in den Schlachtfeldrunden 2-5* für jeden am Ende der eigenen Befehlsphase kontrollierten Missionszielmarker. Bis maximal 15 SP.

*der Spieler mit dem zweiten Spielzug punktet am Ende seines 5. Zuges.

Sekundärmission I: (An allen Fronten)

Am Ende des eigenen Zuges gibt es

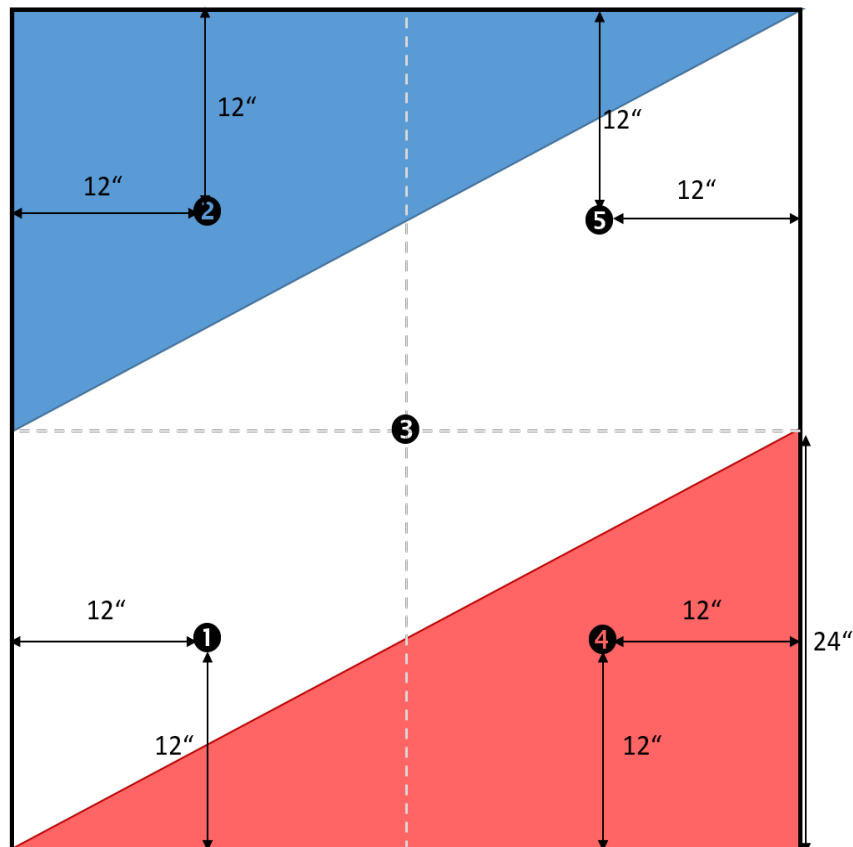
3 SP: In drei verschiedenen Spielfeldvierteln befindet sich mindestens 1 Einheit deiner Armee mindestens 3 Zoll von allen Viertelrändern entfernt oder

5 SP: In allen Spielfeldvierteln befindet sich mindestens 1 Einheit deiner Armee 3 Zoll von allen Viertelrändern entfernt.

Sekundärmission II: (Signale untersuchen)

2 SP gibt es am Ende des eigenen Zuges für jede zum Schießen fähige eigene Einheit, die nicht schießt und sich vollständig innerhalb von 9 Zoll in einer (unterschiedlichen) Spielfeldecke befindet. Bis maximal 5 SP.

 Es gibt maximal 50 SP aus der Primär- und 40 SP aus den Sekundärmissionen.



Spiel 2: Aufstellung

 Mission 3:

Primärmission:

4 SP gibt es in den Schlachtfeldrunden 2-5* für jeden am Ende der eigenen Befehlsphase kontrollierten Missionszielmarker. Bis maximal 12 SP.

Zusätzlich gibt es am Ende der Schlacht 4 SP für jeden kontrollierten Marker. Bis maximal 12 SP.

*der Spieler mit dem zweiten Spielzug punktet am Ende seines 5. Zuges.

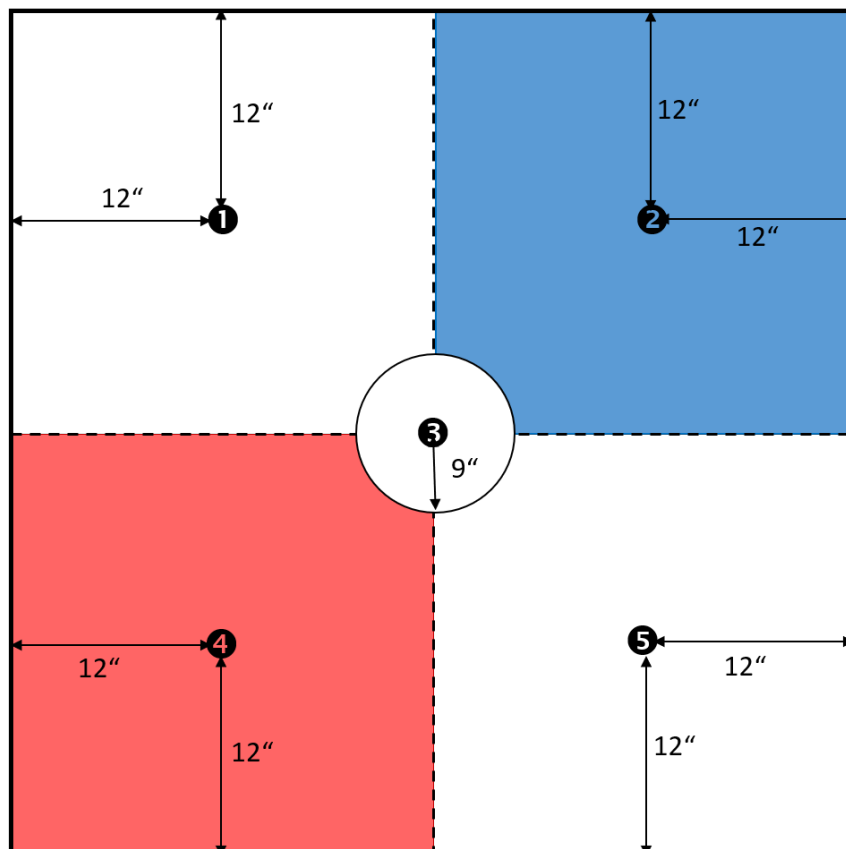
Sekundärmission I: (Keine Gefangenen)

2 SP gibt es am Ende des eigenen Zuges für jede zerstörte feindliche Einheit. Bis maximal 5 SP.

Sekundärmission II: (Teleportpeilsender platzieren)

Eine (1) zum Schießen fähige Einheit deiner Armee kann anstatt zu schießen einen Teleportpeilsender platzieren. Am Ende des eigenen Zuges gibt es 3 SP: Einheit ist vollständig innerhalb von 6 Zoll um die Spielfeldmitte, 5 SP: Einheit ist vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone.

 Es gibt maximal 50 SP aus der Primär- und 40 SP aus den Sekundärmissionen.



Spiel 3: Aufstellung