

DACONFLICT XXVII MISSION 1

"Tora! Tora! Tora!"

--- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

--- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

--- AUFSTELLUNG ---

Feindberührung (S.119).

--- SONDERREGELN ---

Reserven, Nachtkampf

Tenno-Einheit: dies ist die **teuerste** HQ-Einheit eines Spielers. Erfüllen mehrere Einheiten diese Bedingung, wird vor dem Spiel zufällig ermittelt, welche Einheit die Tenno-Einheit darstellt. Diese Einheit darf nicht in Reserve gehalten werden.

Shogun-Einheit: dies ist die **teuerste** Nicht-HQ-Einheit eines Spielers. Erfüllen mehrere Einheiten diese Bedingung, wird vor dem Spiel zufällig ermittelt, welche Einheit die Shogun-Einheit darstellt. Diese Einheit darf nicht in Reserve gehalten werden.

Kamikaze-Einheit: beide Spieler wählen vor der Aufstellung offen eine Infanterie-Einheit aus Elite oder Standard als Kamikaze-Einheit aus.

Diese Einheit profitiert automatisch von den Sonderregeln Furchtlos und Erzfeind (S.75). Diese Einheit darf nicht mit Shogun bzw. der Tenno-Einheit identisch sein.

--- AUFTRÄGE ---

Tenno: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er die gegnerische Tenno-Einheit ausschaltet. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

Shogun: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er die gegnerische Shogun-Einheit ausschaltet. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

Kamikaze: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn seine Kamikaze-Einheit am Ende des Spiels ausgeschaltet ist. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

--- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt, gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1
1 Auftrag mehr als der Gegner : 18 - 2
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

DACONFLICT XXVII MISSION 2

“Everything Counts“

--- RÜCKZUG ---

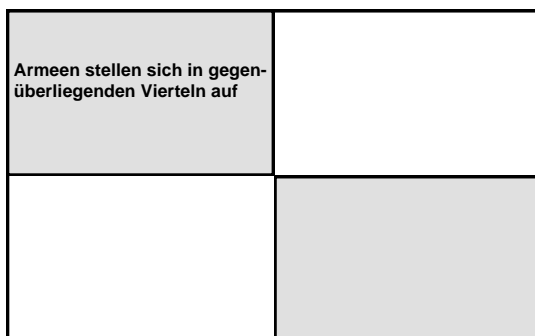
Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

--- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

--- AUFSTELLUNG ---

Speerspitze (S. 93 – 5te Edition). Aufgestellt wird in gegenüber liegenden Vierteln jeweils 12“ vom Spielfeld-Mittelpunkt entfernt.



--- SONDERREGELN ---

Reserven, Nachtkampf

--- AUFTRÄGE ---

Feldkontrolle: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Viertel kontrolliert (der Bereich 12“ um die Spielfeldmitte gehört **nicht** zum Viertel).

Um ein Viertel zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit vollständig in dem Viertel befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische punktende Einheit in dem Viertel befinden. Einheiten können immer nur ein Viertel kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine punktende Einheit in mehreren Vierteln, wird zufällig ermittelt, welches Viertel kontrolliert bzw. umkämpft wird.

Exzellente Führung: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels ein Modell aus einer HQ-Einheit innerhalb von 3“ um die Spielfeldmitte gebracht hat. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

Vernichtung(S.127): ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat.

--- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1
1 Auftrag mehr als der Gegner : 18 - 2
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

DACONFLICT XXVII MISSION 3 "A Question of Time"

--- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

--- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

--- AUFSTELLUNG ---

Aufmarsch (S.119)



--- SONDERREGELN ---

Nachtkampf, Reserven

Die Boten: hat der Spieler keine geeigneten Botenmodelle zum Turnier mitgebracht, muss er drei Modelle benennen, die seine Boten darstellen. Diese Modelle müssen aus drei verschiedenen Standard-Einheiten stammen. Die Boten werden aus ihren Einheiten entfernt. Boten stellen für den Rest des Spiels unabhängige Charaktere dar. Alle Boten haben folgendes Profil, unabhängig von welcher Rasse sie stammen:

WS BS S T W I A Ld Sv
4 4 4 4 2 4 2 9 4+ Rettungswurf

Boten zählen als unabhängige Charaktermodelle und ignorieren schwieriges Gelände. Zusätzlich bestehen sie automatisch jeden Moralwerttest, auch in Situationen, in denen sie ihn automatisch nicht bestehen würden (deshalb sind sie schließlich die Boten geworden). Boten dürfen nicht in Reserve gestellt werden.

Bodenständig: die Zunft der Boten folgt strengen Regeln. Es ist ihnen untersagt, Transportfahrzeuge zu nutzen, sich beamen zu lassen oder irgendwie sonst ihre Bewegung zu beschleunigen.

Die Boten müssen versuchen, das Spielfeld über irgendeine Tischkante außer der eigenen (dorthin ging der vierte Bote) zu verlassen. Jeder Bote muss jedoch in

eine andere Richtung gehen, sodass jeder den Tisch über eine andere Tischkante verlassen muss.

Verlassen über die Seitenkanten:
Die Boten dürfen die Seitenkanten über die 12 Zoll verlassen, die an der gegnerischen Aufstellungszone liegen.

3 Marker: ein Marker wird in der Spielfeldmitte platziert. Nach der Wahl der Aufstellungszonen platziert der startende Spieler einen Marker in der gegnerischen Aufstellungszone (mind. 6" von allen Tischkanten und 18" vom Zentralmarker entfernt). Der Gegner macht danach das gleiche.

--- AUFTRÄGE ---

Boten: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Boten erfolgreich über die Tischkanten gebracht hat

3 Marker: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker kontrolliert. Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit innerhalb von 3" um den Mittelpunkt des Markers befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 3" um den Mittelpunkt des Markers befinden. Einheiten können immer nur einen Marker kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine Einheit innerhalb 3" von mehreren Markern, wird zufällig ermittelt, welcher Marker kontrolliert bzw. umkämpft wird.

Vernichtung(S.127): ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat. Boten geben keine Killpoints.

--- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner	: 20 - 0
2 Aufträge mehr als der Gegner	: 19 - 1
1 Auftrag mehr als der Gegner	: 18 - 2
0 Aufträge mehr als der Gegner	: 10 - 10

„Ausgelöscht“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

DACONFLICT XXVII MISSION 4

“To Have and to Hold“

--- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

--- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

--- AUFSTELLUNG ---

Feindberührung (S.119).

--- SONDERREGELN ---

Nachtkampf, Reserven

Attentat: vor der Wahl der Aufstellungszonen markiert jeder Spieler eine gegnerische Einheit als Ziel eines Attentats. Diese Einheit darf kein angeschlossenes Transportfahrzeug sein. Wenn sich diese Einheit irgendwann aufteilen kann (z.B. Kampftruppe), gelten alle Teile als markiert.

5 Marker: 5 Marker werden nach der Wahl der Aufstellungszone wie folgt platziert:

- Ein Marker wird in der Spielfeldmitte platziert.
- 2 Marker werden in der neutralen Zone exakt 12“ von den Spielfeldkanten entfernt platziert.
- Der startende Spieler platziert einen Marker in der eigenen Aufstellungszone mind. 6“ von allen Spielfeldkanten und mind. 12“ von anderen Markern entfernt. Danach macht der Gegner das gleiche.

--- AUFTRÄGE ---

Vernichtung (S.127): ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat.

5 Marker: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker kontrolliert.

Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Einheiten können immer nur einen Marker kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine Einheit innerhalb 3“ von mehreren Markern, wird zufällig ermittelt, welcher Marker kontrolliert bzw. umkämpft wird.

Attentat: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er die markierte(n) gegnerische(n) Einheit(en) ausschaltet. Beide Spieler können diesen Auftrag erfüllen.

--- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1
1 Auftrag mehr als der Gegner : 18 - 2
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.

DACONFLICT XXVII MISSION 5

“Rush“

--- RÜCKZUG ---

Einheiten fallen in Richtung der eigenen langen Tischkante zurück (S.30).

--- SPIELDAUER ---

Zufällige Spieldauer (S. 122) oder Erreichen des Zeitlimits. Bitte beachtet die Zeit und startet keinen Spielzug, den ihr nicht beenden könnt.

--- AUFSTELLUNG ---

Aufmarsch (S.119)



--- SONDERREGELN ---

Nachtkampf, Reserven

3 + 3 Marker: die Spieler platzieren abwechselnd jeweils 3 Marker.

- Der erste Marker muss in der eigenen Spielfeldhälfte platziert werden.
- Die restlichen 2 Marker müssen in der gegnerischen Spielfeldhälfte platziert werden.
- Alle Marker müssen mind. 6“ von allen Spielfeldkanten und mind. 12“ von anderen Markern entfernt platziert werden.

--- AUFTRÄGE ---

Vernichtung(S.127): ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Killpoints erreicht hat.

Verteidige die Flagge: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker in der eigenen Spielfeldhälfte kontrolliert.

Erobern und Halten: ein Spieler erfüllt diesen Auftrag, wenn er am Ende des Spiels die meisten Marker in der gegnerischen Spielfeldhälfte kontrolliert.

Um einen Marker zu kontrollieren, muss sich eine punktende Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Gleichzeitig darf sich keine gegnerische Einheit innerhalb von 3“ um den Mittelpunkt des Markers befinden. Einheiten können immer nur einen Marker kontrollieren bzw. umkämpfen. Befindet sich eine Einheit innerhalb 3“ von mehreren Markern, wird zufällig ermittelt, welcher Marker kontrolliert bzw. umkämpft wird.

--- ERGEBNIS ---

Der Spieler, der die meisten Aufträge erfüllt gewinnt das Spiel mit folgender Wertung:

3 Aufträge mehr als der Gegner: 20 - 0
2 Aufträge mehr als der Gegner: 19 - 1
1 Auftrüg mehr als der Gegner : 18 - 2
0 Aufträge mehr als der Gegner: 10 - 10

„**Ausgelöscht**“: löscht ein Spieler den Gegner komplett aus, gewinnt er automatisch das Spiel. Ausstehende Spielzüge können vom Sieger noch ausgeführt werden. Aufträge werden normal für beide Spieler gewertet.