

WILLKOMMEN IM 31. JAHRHUNDERT

Steigen Sie selbst in die mächtigste Rüstung, die von der Menschheit erschaffen wurde, den BattleMech. Über zwölf Meter groß und mit einem Kampfgewicht von bis zu einhundert Tonnen, sind diese humanoiden Vernichtungsmaschinen ein wandelndes Waffenarsenal, mit genug Feuerkraft, um einen ganzen Häuserblock zu zerstören. Das Classic BattleTech-Spielsystem entführt Sie in die Welt des 31. Jahrhunderts, wo der Krieg für manche schon zur Lebensart geworden ist, während große Reiche und kleine Gruppierungen um die Vorherrschaft über die Menschheit kämpfen. An den Kontrollen der mächtigsten Kriegsmaschinen aller Zeiten kämpft Ihr MechKrieger um den Besitz von Sternensystemen oder den Bestand seiner Nation.

Diese Quickstart-Regeln wurden extra entworfen, um innerhalb weniger Minuten mit dem Spiel auf den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre beginnen zu können. Sie enthalten alles, was zum Spiel benötigt wird inklusive Mechs zum Aufstellen um einer Geländekarte. Alles, was ein Spieler jetzt noch braucht, ist seine Vorstellungskraft und zwei sechsseitige Würfel!

QUICKSTART-REGELN

Die folgenden vereinfachten Regeln wurden entwickelt, um die Spieler so schnell wie möglich mit der Action eines BattleTech-Spiels in Berührung zu bringen. Um die Regeln für Anfänger verständlicher zu machen und sie sofort am Spielspaß teilnehmen lassen zu können, wurden einige Regeln vereinfacht, andere ausgelassen. Lesen Sie sich diese Regeln einmal durch (was mit Sicherheit nicht lange dauert) und beginnen Sie dann mit dem Trainingsszenario. Nach wenigen Spielen mit diesen Quickstart-Regeln werden Sie bereit dafür sein, die Herausforderungen und Verfeinerungen der kompletten Regeln der Classic BattleTech-Box anzugehen. Classic BattleTech ist ein Spiel für zwei oder mehr Spieler. Der Einfachheit halber sollten sich die Spieler gleichmäßig in zwei Teams aufteilen, und zunächst jeder Spieler nur einen BattleMech steuern. In Ihren ersten Spielen wird es zunächst die einzige Aufgabe sein, das gegnerische Team zu zerstören. Das Team, das als letztes noch einen funktionstüchtigen BattleMech auf dem Schlachtfeld hat, gewinnt das Spiel. Wenn sie sich erst einmal an diese Regeln gewöhnt haben, werden Sie bald in der Lage sein, mehr als nur einen BattleMech zu steuern oder auch eigene Spielziele festzulegen.

MECHFIGUREN

Die Classic BattleTech Quickstart-Regeln erhalten vier Mechs als Aufstellfiguren, die man ausschneiden kann. Diese Aufsteller werden benutzt, um die Position der Mechs auf der Geländekarte anzuzeigen und die Bewegung während des Spieles nachzuvollziehen.

DATENBÖGEN

Ein BattleMech Datenbogen dient dazu, den Schaden, den ein Mech während eines Gefechtes erleidet, festzuhalten. Darüber hinaus zeigt der Bogen alle Eigenschaften des BattleMechs, wie zum Beispiel Höchstgeschwindigkeit und Bewaffnung. In diesen Quickstart-Regeln sind spezielle, vereinfachte Datenbögen enthalten. Auf der Rückseite dieser Bögen befinden sich einige nützliche Tabellen, die man während des Spieles immer wieder braucht.



Kontakt:
www.battletech.info/forum

E-Mail:
commandos@battletech.info

**FANPRO
COMMANDOS**

GELÄNDEKARTEN

BattleTech wird immer auf 22 x 17 Zoll großen Geländekarten gespielt, die in sechseckige Felder, genannt Hex, unterteilt sind. Hexe bestimmen die Bewegung und den Kampf von Mechs. Geländekarten können Wälder, Flüsse, Seen, Berge und anderes Gelände enthalten. Aus Gründen der Vereinfachung gibt es auf der in den Quickstart-Regeln enthaltenen Geländekarte nur freies Gelände bzw. lichte und dichte Wälder.

WÜRFEL

BattleTech verwendet zwei sechsseitige Würfel, vorzugsweise in zwei unterschiedlichen Farben. Wenn es die Situation erfordert, dass ein Würfel gewürfelt wird, kürzt das Regelwerk das in den mit 1W6 ab. Die Abkürzung 2W6 bedeutet, sofern es nicht explizit anders erklärt wird, dass man zwei sechsseitige Würfel wird und die Ergebnisse addiert.

SPIELABLAUF

Ein BattleTech Spiel setzt sich aus mehreren Runden zusammen. Während jeder Runde erhalten alle Mechs auf der Karte Gelegenheit, sich zu bewegen und zu feuern. Jede Runde ist noch in kleinere Einheiten, genannt Phasen, aufgeteilt. Während jeder Phase erhält ein Spieler die Möglichkeit, eine Aktion durchzuführen, so z.B. Bewegung oder Kampf.

Die Phasen laufen nacheinander ab. Jede Runde enthält dabei jede der folgenden Phasen, in immer der gleichen Reihenfolge:

- Initiativphase
- Bewegungsphase
- Waffeneinsatzphase
- Endphase

INITIATIVPHASE

1. Ein Spieler von jedem Team würfelt 2W6 (und addiert die Ergebnisse zusammen), um die Initiative seines Teams zu bestimmen. Das Team mit dem höheren Ergebnis hat die Initiative für die gesamte laufende Runde gewonnen. Bei gleichen Ergebnissen wird der Wurf wiederholt.

BEWEGUNGSPHASE

2. Das Team, das die Initiative verloren hat, wählt einen Mech und bewegt ihn zuerst.
3. Das Team, das die Initiative gewonnen hat, bewegt einen Mech. Danach wechselt die Bewegung zwischen beiden Teams hin und her, bis alle Mechs bewegt wurden. Jedes mal, wenn ein Spieler einen Mech bewegen muss, kann er eine Bewegung für einen BattleMech seines Teams festlegen, der noch nicht zerstört wurde auch wenn die Bewegung darin besteht, einfach nur Stehen zu bleiben.

