



CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Samstag den 23.03.2023 von 10:30 bis Samstag 18:30

Anmeldung bis Samstag 10:00 Uhr

Spiel 1: 10:30h - 12:30h

Spiel 2: 13:00h - 15:00h

Aufbau der Armeen für den Bemalwettbewerb

Spiel 3: 16.00h - 18:00h

Danach Siegerehrung und Bekanntgabe der Best Painted Army

Anmeldung für das Turnier unter

https://www.tabletopturniere.de/t3_tournament.php?tid=34741

Jeder Spieler stellt eine Basisarmee mit 3250 BV2 und verschiedene Unterstützungstruppen mit 2000 BV2 zusammen mit Hilfe der Master Unit List zusammen.

Mit diesen Einheiten stellt sich der Spieler den verschiedenen Herausforderungen der Szenarien.

Ein Spieler kann bis zu 3 Unterstützungstruppen vorbereiten.

Der Spieler mit den meisten Turnierpunkten, der Summe aus Generalspunkten, Softpoints wird Sieger des Turniers.

Für die am besten bemalte Armee wird ein Sonderpreis vergeben.

Alle Mechs, und Fahrzeuge beginnen mit einem Piloten mit den Werten Bordschütze 4 / Pilot 5

Die Änderungen der Piloten ist wie üblich durch BV2 zu bezahlen.

Mögliche Mech und Panzer Piloten Werte sind 5/6, 5/5, 4/5, 4/4, 3/4, 3/3, 2/3

Armeeaufbau

- Innere Späher
- Mechs und Fahrzeuge sind gestattet, die in der Master Unit List aufgeführt sind.
- Einstellungen Filter, Master Unit List
 - Only Units with Battle Value
 - Techs: Innere Sphäre
 - Rules: Introductory
 - Types: BattleMech, Combat Vehicle
 - Availability: Availability Late Succession War – Renaissance
 - Als Kontrolle, ob ihr alles richtiggemacht habt, sollten Euch nun
- [Einheitenliste Innere Sphäre \(Master Unit List\)](#)
 - IS: 258 Mechs, 201 Panzer



Döppelminna Cup
Version KC53 231010 V1.1

www.KlingenCon.de

Seite 1 von 9





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Generelle Regeln

- Kein Mechchassis doppelt.
- Kein Fahrzeug darf mehr als zweimal verwendet werden.
- Keine namhaften Mechs oder Fahrzeuge. z.B. (Denton)
- Der Hausmech der Klingen Con, die Dröppelminna ist für das Turnier zugelassen.
Sheets auf der Homepage. Die Gewinner des Dröppelminna Cups erhalten eine Figur.

Die Hauptarmee muss mindestens folgende Kriterien erfüllen.

- Minimum 3000, Maximum 3250 BV2. (Nicht 2999 oder 3251 BV2)
- Mindestens 2 Einheiten, Maximal 4 Einheiten.
- Mindestens die Hälfte der Mechs (aufgerundet) muss **nicht** Sprungfähig sein.
- Mindestens die Hälfte der Mechs (aufgerundet) muss eine munitionsabhängige Waffe haben.
- Die schwerste Einheit der Hauptarmee ist die Führungseinheit Alpha
- Nur Mechs

Die Untersützungstruppen müssen folgende Kriterien erfüllen.

- Minimum 1750, Maximum 2000 BV2. (Nicht 1749 oder 2001 BV2)
- Mindestens 1 Einheiten, Maximal 4 Einheiten.
- Mindestens die Hälfte der Mechs (aufgerundet) muss **nicht** Sprungfähig sein.
- Mindestens die Hälfte der Mechs (aufgerundet) muss eine munitionsabhängige Waffe haben.
- Nur ein überschwerer BattleMech oder 2 überschwere Fahrzeuge.
- Die schwerste Einheit der Teilarmee ist die Führungseinheit Beta

Hausregeln

- Für das Turnier gelten die Regeln aus dem Total Warfare.
- Mechs, die zur 13+ Aufstehen und nicht mehr aus dem Liegen schießen können steigen aus.
- Abmunitionieren vor dem Spiel ist nicht erlaubt.
- Munitionsabwurf ist erst ab der dritten Runde erlaubt.
- Sondermunition ist nicht zugelassen.
- Floating Critt
- Halbe Hexfelder können nicht betreten werden
- Einheiten, die die Platte verlassen gelten als zerstört, außer die Regeln des Szenarios lautet anderes.
- Liegende Mechs müssen, wenn möglich versuchen aufzustehen.
- Front Load Initiative



Döppelminna Cup
Version KC53 231010 V1.1

www.KlingenCon.de

Seite 2 von 9





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Spielfeld

Welche Tische für das Turnier zur Verfügung stehen ist erst kurz vor dem Turnier eindeutig klar.

Gespielt wird entweder auf eine der beiden Möglichkeiten

- KlingenCon 3D Gelände. Die Karte hat eine Größe von 23*26 Hexfelder
- Neopreenmatten von Catalyst Games. 17*32 Hexfelder

Battlevalue

Die Werte stammen aus dem Errata

TechManual Errata Version 4.1 June 2021

bg.battletech.com/errata

Pilot	Faktor
Gunner 5, Pilot 6	0,86
Gunner 5, Pilot 5	0,90
Gunner 4, Pilot 5	1,00
Gunner 4, Pilot 4	1,10
Gunner 3, Pilot 4	1,32
Gunner 3, Pilot 3	1,44
Gunner 2, Pilot 3	1,68



Döppelminna Cup
Version KC53 231010 V1.1

www.KlingenCon.de

Seite 3 von 9





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 1: Dominanz und Flankenangriff

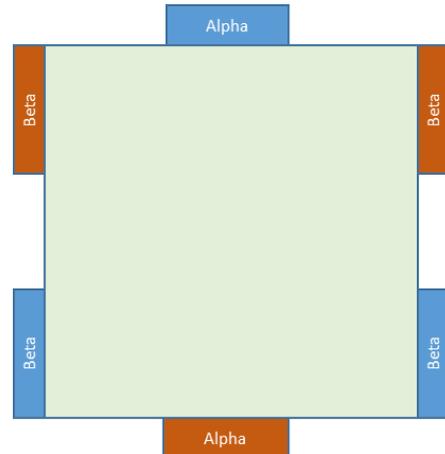
Das Spiel dauert maximal 12 Runden oder wenn alle Siegpunkte für das Dorf schon vorher vergeben sind.

Gespielt wird mit der Hauptarmee und einer Unterstützungstruppe.

Aufstellung:

Die Hauptarmeen betreten mit der Bewegung in der ersten Runde von der eigenen Kante (Alpha) das Spielfeld.

Zu Beginn der zweiten Runde, vor der ersten Bewegung wird die Unterstützung Beta an den Kartenrand positioniert. Die Beta Einheiten müssen alle von einer Seite kommen.



Szenario Ziele

1. Die Führungseinheit Alpha und Beta muss, wenn möglich überleben.
2. Das Dorf dominieren

Siegpunkte

2 Siegpunkte pro Runde. Mit dem meisten BV2 auf der asphaltierten Fläche.

Status Führungseinheit Alpha	Punkte	Gegnerische Führungseinheit
Nur Panzerungsschäden	6 Siegpunkte	0 Siegpunkte
Beschädigt	2 Siegpunkte	2 Siegpunkte
Ausgeschaltet	0 Siegpunkte	6 Siegpunkte

Status Führungseinheit Beta	Punkte	Gegnerische Führungseinheit
Nur Panzerungsschäden	4 Siegpunkte	0 Siegpunkte
Beschädigt	2 Siegpunkte	2 Siegpunkte
Ausgeschaltet	0 Siegpunkte	4 Siegpunkte

Dorf Dominieren Max 20 VP
 Führungseinheit Alpha Für jede Führungseinheit Alpha wergen 6 Siegpunkte vergeben = 12 Siegpunkte
 Unterstützung Beta Für jede Führungseinheit Alpha wergen 6 Siegpunkte vergeben = 8 Siegpunkte

Insgesamt können somit bis zu 40 Siegpunkte vergeben werden.

Klarstellung: Bitte wenden →





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Hier die Definition des Status der Führungseinheit.

Wenn die eigene Führungseinheit Alpha unbeschädigt ist, erhält man selbst 6 Siegpunkte und der Gegner 0 Siegpunkte

Wenn die gegnerische Führungseinheit Beschädigt ist erhält jeder 3 Siegpunkte.

Status Führungseinheit	Eigene Führungseinheit	Gegnerische Führungseinheit
Unbeschädigt	Nur Panzerungsschäden, oder der Verlust von interner Struktur.	
Beschädigt	Ausfall von Internen Zeilen, Bewegungspunkten, Crew Stunned Engine, Gyroskop, Verlorene Gliedmaßen	
Ausgeschaltet	Komplett zerstörte, Ohne Pilot oder Crew, Bewusstlos am Ende des Spiels, 0 BP, Abgeschaltet, Am Boden liegend, Karte unfreiwillig verlassen	

Dorf Dominieren

- Es gilt der BV, den die Einheit zu Beginn des Spiels gekostet hat.
- Es gelten alle Einheiten Alpha und Beta auf der asphaltierten Fläche.
- Es gilt nur der BV für stehende, nicht abgeschaltete, nicht bewusstlose oder nicht stunned Einheiten





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 2: Gebietskontrolle und Schläger

Szenario Ziele

1. Landmarkenkontrolle
2. Nahkampfangriffe von Mechs

Landmarken

Auf dem Spielfeld werden von der Orga 6 (3 Rote und 3 Blaue) Landmarken gesetzt.
Am Ende einer Runde können Spieler eine oder mehrere Landmarken für sich beanspruchen.

Für jede beanspruchte Landmarke erhält der Spieler einen Siegpunkt.
Das Spiel endet, wenn alle 20 Siegpunkte vergeben oder 12 Runden gespielt wurden.

Rote Landmarken können in den ungeraden Runden beansprucht werden.
Blaue Landmarken können in den geraden Runden beansprucht werden.

Das Feld, auf dem die Landmarke steht kann betreten und besetzt werden.
Eine Landmarke blockiert nicht die Sicht.

Landmarke Beanspruchen

- Es gelten die Anzahl der Einheiten, unabhängig vom BV.
- Die Einheiten im Feld der Landmarke zählen doppelt.
- Felder angrenzend der Landmarke zählen einfach

Beispiel

1 Dragen (Kurita) steht auf einer Landmarke. = 2 Punkte
1 Locust und 2 Vedetten (Steiner) stehen neben der Landmarke = 3 Punkte
Den Siegpunkt für diese Landmarke erhält Steiner.

Nahkampfangriffe durch Mechs. Nahkampfangriffe von Fahrzeugen zählen nicht.

Mindestens 1 erfolgreicher	Punkte	Punkte für den Gegner
Kick	2 Siegpunkte	
Schlag oder Waffenangriff (Axt, Schwert)	2 Siegpunkte	
Rammangriff	2 Siegpunkte	
Todessprung	2 Siegpunkte	
Die meisten Nahkampfangriffe	2 Siegpunkte	2 Siegpunkte
Gleich viele Nahkampfangriffe	1 Siegpunkte	1 Siegpunkte

Beispiel

Liao hat 3 Schläge und einen Todessprung. (insgesamt 4 Nahkampfangriffe)
Davion hat 2 Kicks und 1 Rammangriff. (insgesamt 3 Nahkampfangriffe)
Liao bekommt 6 Punkte, Davion bekommt 4 Punkte





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Mission 3: Feldschlacht und Kopffäger

Das Spiel dauert maximal 12 Runden.

Es gibt Punkte für das schnellere Ausschalten der feindlichen Führungseinheit

Es gibt Punkte für die BV2 Differenz

Status Führungseinheit Alpha	Alpha	Beta
Schneller ausgeschaltet	6 Siegpunkte	4 Siegpunkte
Gleich schnell ausgeschaltet	3 Siegpunkte	2 Siegpunkte
Nicht ausgeschaltet	0 Siegpunkte	0 Siegpunkte

Punktabelle

Anhand der BV2 Differenz

BV2	Generalspunkte Sieger	Generalspunkte Verlierer
000 – 249	10	10
250	11	9
750	12	8
1250	13	7
1750	14	6
2250	15	5
2750	16	4
3250	17	3
3750	18	2
4250	19	1
4750 +	20	0

Ausgeschaltete Mechs/Panzer/Infanterie

Für das Turnier gelten folgende Mechs als vernichtet und als kompletter BV2 Verlust.

- Komplette zerstörte Mechs/Panzer/Infanterie/Protomechs/Battlearmor
- Mechs/Panzer ohne Piloten
- Piloten die am Ende des Spiels bewusstlos sind
- Mechs/Panzer mit 0 BP
- Mechs die am Boden liegen
- Abgeschaltete Mechs

Bonus BV2 in der letzten Runde für Beschädigungen am Mech

Die Regel tritt nur in Kraft, wenn der Mech nach der letzten Runde nicht als ausgeschaltete Tonnage zählt.

10% der BV2 des Mechs für jeden verlorenen Arm

10% der BV2 des Mechs für jedes verlorene Bein

20% der BV2 des Mechs für jeden verlorenen Seitentorso

Bonus BV2 in der letzten Runde für Beschädigungen am Fahrzeug

10% der BV2 des Fahrzeuges für jede abgepanzerte Sektion

10% der BV2 des Fahrzeuges für jede Sektion mit beschädigter innerer Struktur

20% der BV2 des Fahrzeuges, wenn nur noch die Hälfte der Bewegungspunkte zur Verfügung stehen





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Softpoints

Jeder Spieler kann bis zu 20 Softpoints erhalten.

Bedingung	Softpoints
Keine Proxies	4 Punkte
Figuren sind mit mindestens 3 Farben bemalt	4 Punkte
Figuren haben eine Hexbase und die Ausrichtung der Figur ist eindeutig erkennbar Bei Einheiten, die keine Ausrichtung haben sind auch Rundbasen zugelassen.	4 Punkte
Trefferzonen und Kritische Treffer Tabellen für die eingesetzten Einheiten werden mitgebracht oder sind auf den Sheets gedruckt	4 Punkte
Der Spieler hat eine Übersicht über seine Armee für den Gegner und alle Sheets dabei. Es sind laminierte Sheets oder Sheets in Folie gestattet. Flechs Sheets sind zugelassen	4 Punkte

Best Painted Army

Ein Komitee aus mehreren Personen wird die Figuren bewerten.

Das Komitee wird von der Orga zusammengestellt und jedes Komiteemitglied bewertet die Figuren unabhängig.

Die Figuren werden in den folgenden Kategorien bewerten, für die es Punkte gibt.

- Bemalung
- Base Gestaltung
- Idee, Umsetzung und Gesamteindruck

Vor dem letzten Spiel bauen alle Spieler Ihre Armee auf, so dass alle Spieler sich die Figuren in Ruhe ansehen können.





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



FAQ

F: Würde ein Mech, der nicht springen und Munition mit sich führt, beide Bedingungen der Armeezusammensetzung erfüllen, oder werden zwei Mechs benötigt.

A: Ein Mech ohne Sprungdüsen und mit Munition erfüllt beide Bedingungen gleichzeitig.

F: Wie berechne ich den BV2 für Einheiten die mit C3 ausgestattet sind

A: Die Master Unit List berücksichtigt beim BV2 nicht den Zuschlag für das C3 Netzwerk. Das kann über MegaMek oder von Hand zusätzlich ermittelt werden.

F: bekomme ich bei Einheiten mit einem Command Module/Communications Equipment den Initiative Bonus.

A: Die Regeln werden erst mit dem Tactical Operations eingeführt. Leider Nein.





CLASSIC BATTLETECH TURNIER

DRÖPPELMINNA CUP



Sondermunition

	Succession Wars	Clan Invasion	Civil War	Jihad	Dark Age	II-Clan
Autocannon						
Armor-Piercing	x	3053 ✓	✓	✓	✓	✓
Precision Total Warfare, p. 142	x	x	3062 ✓	✓	✓	✓
LB-X	x	3058 ✓	✓	✓	✓	✓
Missiles						
Artemis IV Missiles Total Warfare, p. 140	3035 ✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fragmentation Total Warfare, p. 141	x	3050 ✓	✓	✓	✓	✓
Infernos Total Warfare, p. 141	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Semi-Guided Total Warfare, p. 142	x	3057 ✓	✓	✓	✓	✓
Narc						
Narc-Equipped Missile Total Warfare, p. 142	3035 ✓	✓	✓	✓	✓	✓
Explosive Pod	x	3058 ✓	✓	✓	✓	✓
iNarc						
Narc-Equipped Missile Total Warfare, p. 142	3035 ✓	✓	✓	✓	✓	✓
Explosive Pod	x	3058 ✓	✓	✓	✓	✓
Haywire Pod Total Warfare, p. 141	x	x	3062 ✓	✓	✓	✓
Homing Pod Total Warfare, p. 141	x	x	3062 ✓	✓	✓	✓
Nemesis Pod Total Warfare, p. 142	x	x	3062 ✓	✓	✓	✓

