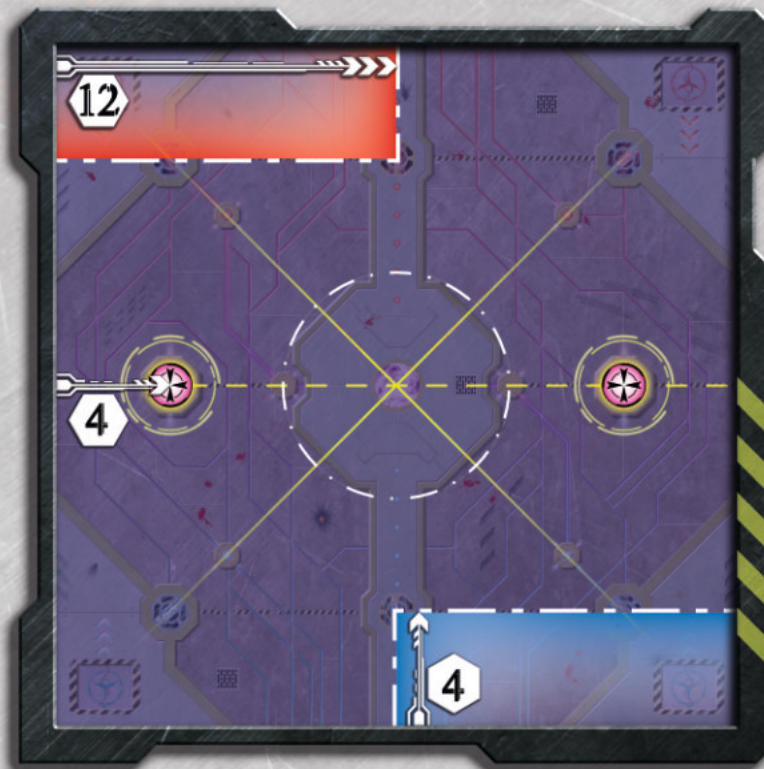


KING OF THE HILL (KARUSSELL)



SPIELMODUS

4-8+



Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Es werden 2 Brennpunkte mit ihren Mittelpunkten auf der horizontalen Mittellinie der Arena jeweils 4" von den gegenüberliegenden Spielfeldseiten entfernt platziert.

Initiative

Jedes Team flippt wie gewohnt eine Karte. Die Modelle des Teams werden in beliebiger Reihenfolge aktiviert.

Teamzusammenstellung

Die Spieler werden möglichst gleichmäßig auf 2 Teams aufgeteilt. Jeder Spieler wählt ein beliebiges **Trooper**- oder **Spezialisten**-Modell, unabhängig von dessen Fraktion. Die Ausrüstungspunkte werden nicht innerhalb des Teams verteilt. Stattdessen darf jedes Modell entsprechend seiner eigenen Ausrüstungspunkte Ausrüstung kaufen.

- Trooper erhalten zusätzlich +2 Ausrüstungspunkte.
- Modelle mit der Sonderregel Mech erhalten zusätzlich +1 Ausrüstungspunkt.
- Helden sind nicht erlaubt.

Verstärkung

Wird ein Modell ausgeschaltet, respawnt es nicht und sein Spieler scheidet aus. Der nächste wartende Spieler betritt mit einem eigenen Modell das Spielfeld und stellt es in der Aufstellungszone seines Teams auf. Das neue Modell kann erst in der nächsten Runde aktiviert werden.

Sollte das Modell eines Spielers ausgeschaltet werden, ohne das ein Ersatzspieler bereit steht, respawned das Modell und bleibt im Spiel. Die Regeln für Respawn-Schock gelten in diesem Szenario nicht.

Bei einer ungeraden Spielerzahl ergänzt ein neu hinzugekommener Spieler sofort das zahlenmäßig unterlegene Team und stellt sein Modell in dessen Aufstellungszone auf. Das neue Modell kann erst in der nächsten Runde aktiviert werden.

**Kommandopunkte**

Die Kommandopunkte des Teams werden wie gewohnt berechnet und bilden einen gemeinsamen Kommandopunkt-Pool. Jeder aktive Spieler des Teams darf auf diesen Pool zugreifen und Kommandopunkte daraus verwenden.

RNG-Deck

Die Spieler jedes Teams verwenden jeweils ein gemeinsames RNG-Deck. Alle Spieler eines Teams führen ihre Flips mit diesem Deck durch.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Das Team mit der Initiative wählt ein Modell seines Teams, das das Spiel als König beginnt. Befindet sich der König am Ende einer Runde innerhalb von 4" um den Arenamittelpunkt, erhält sein Team 3 Siegpunkte. Wird der König ausgeschaltet, wird automatisch das Modell zum neuen König, das ihn ausgeschaltet hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar (z. B. durch Detonation, Feuermarker, o. Ä.), wählt das Team, das zuvor nicht den König hatte, ein beliebiges Modell seines Teams als neuen König.
- **Sekundärziel:** Am Ende jeder Runde erhalten die Teams je 1 Siegpunkt für jeden Brennpunkt, den sie kontrollieren.

Ende des Spiels

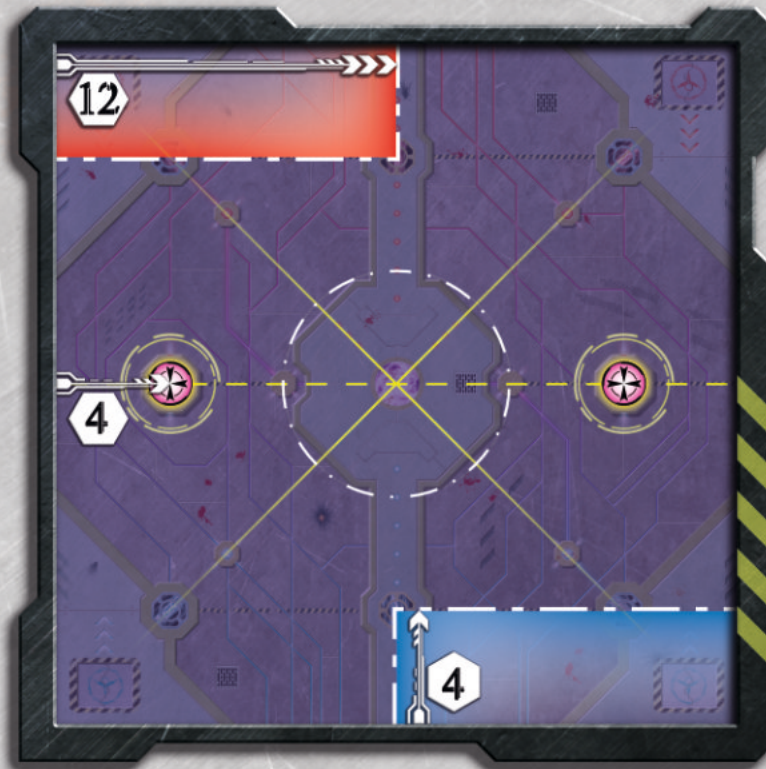
Das Spiel endet nach der festgelegten Zeit, danach wird die aktuelle Runde noch vollständig zu Ende gespielt. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

KING OF THE HILL (TEAM EVENT)



SPIELMODUS

4-8



Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Die Aufstellungszonen beider Teams befinden sich an diagonal gegenüberliegenden Spielfeldecken. Alle Modelle müssen vollständig innerhalb von 4" um ihre Spielfeldkante und innerhalb von 12" um ihre jeweils rechte Spielfeldseite aufgestellt werden.
- **Missionsziele:** Es werden 2 Brennpunkte mit ihren Mittelpunkten auf der horizontalen Mittellinie der Arena jeweils 4" von den gegenüberliegenden Spielfeldseiten entfernt platziert.

Teamzusammenstellung

Die Spieler werden gleichmäßig auf 2 Teams aufgeteilt. Jeder Spieler wählt ein beliebiges **Trooper-** oder **Spezialisten-**Modell, unabhängig von dessen Fraktion. Die Ausrüstungspunkte werden nicht innerhalb des Teams verteilt. Stattdessen darf jedes Modell entsprechend seiner eigenen Ausrüstungspunkte Ausrüstung kaufen.

- Trooper erhalten zusätzlich +2 Ausrüstungspunkte.
- Helden sind nicht erlaubt.
- Alle Modelle verfügen über beliebig viele Resawns.

RNG-Deck

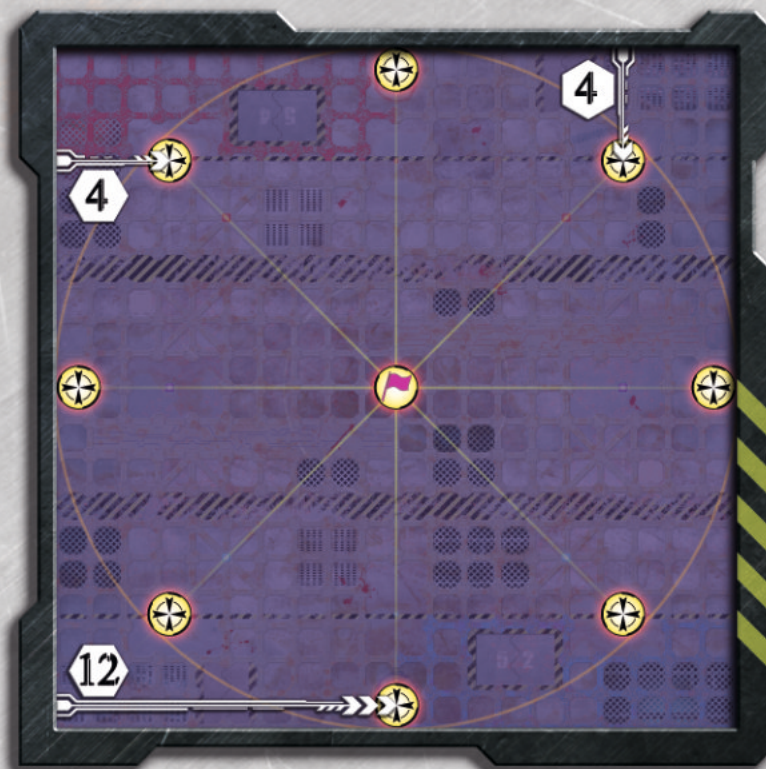
Die Spieler jedes Teams verwenden jeweils ein gemeinsames RNG-Deck. Alle Spieler eines Teams führen ihre Flips mit diesem Deck durch.

Siegbedingungen

- **Primärziel:** Das Team mit der Initiative wählt ein Modell seines Teams, das das Spiel als König beginnt. Befindet sich der König am Ende einer Runde innerhalb von 4" um den Arenamittelpunkt, erhält sein Team 3 Siegpunkte. Wird der König ausgeschaltet, wird automatisch das Modell zum neuen König, das ihn ausgeschaltet hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar (z. B. durch Detonation, Feuermarker, o. A.), wählt das Team, das zuvor nicht den König hatte, ein beliebiges Modell seines Teams als neuen König.
- **Sekundärziel:** Am Ende jeder Runde erhalten die Teams je 1 Siegpunkt für jeden Brennpunkt, den sie kontrollieren.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach 5 Runden. Anschließend wird der finale Punktestand ermittelt. Sieger ist das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand endet das Spiel unentschieden.



Die Arena

- **Aufstellungszonen:** Es gibt keine Aufstellungszonen. Markiert stattdessen 8 Startpunkte kreisförmig auf dem Spielfeld. 4 Punkte befinden sich jeweils 4" von den Spielfeldkanten entfernt, 4 weitere befinden sich direkt in Kontakt mit den Spielfeldkanten, jeweils auf deren Mittelpunkt. In Initiativreihenfolge wählt jeder Spieler einen freien Punkt und platziert sein Modell mit der Mitte seiner Base genau darauf.
- **Missionsziele:** In der Mitte der Arena wird eine zusätzliche Flagge platziert.

Kämpfer

Jeder Spieler wählt ein beliebiges Trooper- oder Spezialisten-Modell, unabhängig von dessen Fraktion. Jedes Modell darf entsprechend seiner eigenen Ausrüstungspunkte Ausrüstung kaufen.

- Trooper erhalten zusätzlich +2 Ausrüstungspunkte.
- Helden sind nicht erlaubt.

Respawn

In diesem Spielmodus verfügen alle Modelle über beliebig viele Respawns und kehren nach dem Tod immer wieder in die Arena zurück. Ausgeschaltete Modelle werden sofort an dem freien Startpunkt neu aufgestellt, der am weitesten von der Position entfernt ist, an der sie ausgeschaltet wurden. Sind mehrere freie Startpunkte gleich weit entfernt, entscheidet der Spieler, an welchem davon sein Modell aufgestellt wird.

Bis zum Ende der Runde kann ein neu aufgestelltes Modell nicht als Ziel gewählt oder von gegnerischen Effekten betroffen werden.

Die Regeln für Respawn-Schock gelten wie üblich.

Kommandopunkte

Jedes Modell erhält so viele Kommandopunkte, wie in seinem Profil angegeben. Da es keine Teams gibt, darf jeder Spieler nur die Kommandopunkte seines eigenen Modells verwenden.

**RNG-Deck**

Es werden zwei RNG-Decks verwendet. Zu Beginn des Spiels werden die Spieler gleichmäßig auf beide RNG-Decks verteilt. Jeder Spieler führt für die gesamte Dauer des Spiels alle Flips mit dem ihm zugewiesenen RNG-Deck durch.

Sieghbedingungen

- **Primärziel:** Jedes Mal, wenn ein Modell ausgeschaltet wird, erhält der Spieler, der es ausgeschaltet hat, 1 Siegpunkt.
- **Sekundärziel:** Der Besitzer der Flagge erhält für jedes von ihm ausgeschaltete Modell 1 zusätzlichen Siegpunkt. Wird der Träger der Flagge ausgeschaltet, wird die Flagge zuvor in Basekontakt mit seinem Modell platziert.

Ende des Spiels

Dieser Spielmodus hat kein Rundenlimit. Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler 5 Siegpunkte erreicht. Sobald dies geschieht, wird die aktuelle Runde regulär zu Ende gespielt. Anschließend erfolgt die Endwertung.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuerst 5 Siegpunkte erreicht hat. Ist dies nicht eindeutig feststellbar, teilen sich beide Spieler den Sieg.