

Battletech TCG-Turnier Phoenix Con 2024



Das Battletech TCG ist im letzten Jahr in unserer Runde wieder aufgelebt und wir sind überzeugt, es gibt noch mehr Fans davon in der Community.

Da ist die Idee aufgekommen, das Sammelkartenspiel wieder in das Bewusstsein der BT-Gemeinde zu rufen. Nach gut 25 Jahren, die dieses Spielsystem nicht mehr aktiv ist, haben wir uns überlegt, mit einem kleinen Turnier alle abzuholen, die dieses Spiel auch geliebt haben.

Kontakt: tcg@phoenixguard.de

Regeln

Es gelten die letzten Regeln, die mit der Commanders Edition und dem Errata im Playersguide veröffentlicht wurden.

IS Version: http://cf.sarna.net/docs/rules/ccg/bt_rules_sphere.pdf

Clan Version: http://cf.sarna.net/docs/rules/ccg/bt_rules_clan.pdf

Playersguide: http://cf.sarna.net/docs/rules/ccg/bt_players_guide.pdf

Die Regeln für das Turnier listen wir hier einmal kurz auf, garantiert nicht vollständig aber die wichtigsten Punkte aus der Commanders Edition und dem Playerguide mit Errata sind enthalten:

- Ein Deck hat genau 60 Karten
- Keine Karte darf mehr als 6 mal im Deck vorkommen, Ausnahmen
 - Standard Ressourcen A,M,T,P,L
 - Unique Karten, nur einmal
 - Karten auf denen dies vermerkt ist
- Es dürfen maximal 10 nicht 'Mech Einheiten im Deck enthalten sein
- Jeder Teilnehmer bestreitet das Turnier mit genau einem Deck
- Ein Sideboard gibt es nicht
- Box Power wird nicht verwendet, da optional

Regeln (Vortsetzung)

- Die Reihenfolge der Zugphasen ist
 - Untap
 - Draw
 - Deploy
 - Repair/Reload
 - Mission
 - End of Turn
- Banned / gesperrte Karten
 - Dasher D FIREMOTH
 - Elite MechWarrior
 - Effective Groundwork
 - Nightsky NGS-4S
 - Disguised Coordinates
- Es gelten die Kartennerrata des Playersguide
- Fahrzeuge müssen bei jedem Schaden den sie erhalten, auch bei Overheat, würfeln 1W6 und werden bei einem Ergebnis von 5 und 6 zerstört
- Karten die auf dem Scrapheap kommen, landen auf dem ihres ursprünglichen Besitzers
- Sieg/Niederlage/unentschieden
 - sollte durch eine Aktion, ziehen von Karten, Schadensermittlung, sonstigen Effekt ein Stockpile auf Null Karten fallen, endet das Spiel und der betreffende Spieler hat verloren
 - Fallen beide Stockpiles gleichzeitig auf Null, z.B. Tacktical Nuke, endet das Spiel unentschieden
 - Der siegreiche Spieler zählt die verbleibenden Karten seines Stockpiles und notiert diese im Spielbericht
- Für eine Partie sind 45 Minuten vorgesehen, der aktive Spieler beendet noch seinen Zug wenn die Deploy Phase abgeschlossen ist, sonst endet das Spiel sofort. Danach gewinnt der Spieler, welche mehr Karten im Stockpile hält
- Durch die Commanders Edition und das Errata hat sich einiges geändert,
 - beachtet die geänderte Zugehörigkeiten der Karten
 - existiert eine Revised Karte, gelten diese Stats auch für die nicht Revised Karten, 6 Karten Regel beachten da die Karten dann alle als Revised betrachtet werden
 - existiert die Karte in der Commanders Edition und auch in einer anderen, so gilt der Text aus der Commanders Edition auch für die anderen Karten
 - gibt es ein Errata, so gilt dieses
 - auch offensichtlich mit der Commanders Edition eingeführte Fehler werden übernommen!!! z.B. Dervish (DV-7D)
- Mulligan

Vor der Partie kann sich der Spieler welcher zuerst an der Reihe ist, entscheiden einen Mulligan zu nehmen (dem Gegner seine fünf Karten zeigen, die ablegen, neu mischen und wieder ziehen), wenn seine Hand von fünf Karten keine Basisressource und oder Mech enthält. Danach kann der zweite Spieler sich entscheiden ob ein Mulligan nötig ist. Sollte einer von beiden Spielern einen Mulligan genommen haben, kann der andere Spieler seinen Stockpile auch neu mischen ohne seine Hand abzulegen.

Wenn nach dem Mulligan die Hand eines Spieler immer noch keine Basisresource und oder Mech enthält, kann ein zweiter Mulligan genommen werden, allerdings reduziert sich dann die Starthand um eine Karte auf vier.

Ablauf des Turniers

Wir bitten die Interessierten Spieler sich im Vorfeld anzumelden, damit wir planen können. Das Turnier wird am Donnerstag beginnen und bis Samstag Nachmittag laufen. Die Paarungen werden im Vorfeld nach Anreisetag vergeben. Die einzelnen Spiele sind dann von den jeweiligen Kontrahenten selbständig zu organisieren. Die Ergebnisse werden dann mittels Bogen bei der Turnierleitung eingereicht. Es ist geplant, dass jeder Teilnehmer 4 Spiele absolviert und bei Gleichstand es noch ein Spiel um den Titel gibt.

Hilfreiche Anmerkungen

- Karte lesen und verstehen
 - during your missions phase vs. during a mission
 - each vs any
- werden Kartenhüllen mit undurchsichtiger Rückseite verwendet, können die erratierten Karten als Ausdruck über die ursprüngliche Karte in der Hülle gelegt werden
- eine Übersicht der Karten findet ihr hier:
<https://www.sarna.net/wiki/Category:CCG>
- achtet auf die Phasenreihenfolge diese ändern einige Karten deutlich, z.B. Mercenaries Contracts, Suicide Troops, ...
- Einige Karten sind durch die Commanders Edition deutlich geändert, z.B. Charger (CGR-3K) da Revised, Anvil auch Revised, Single Combat

Viel Spaß bei den Vorbereitungen
uff