

## Spiele mit Flexiblen Missionszielen für Warhammer Fantasy

Zu nächst diese Regeln sollen dazu dienen Spiele spannender und Taktischer zu machen.

(Und um von den 0815 Listen weg zu kommen)

Außerdem sollen die Spiele so interessanter gemacht werden.

### Die Spielgröße

Zunächst unterteilen wir das Spiel in unterschiedliche Größen.

Die Größen sind folgende:

- 0p -500p ist keine Schlacht das gibts einfach net :D
- 500p -1000p es gibt 3 Geländestücke die als Missionsziel dienen.  
Wobei darauf geachtet werden sollte das möglichst kein Missionsziel in einer der beiden Aufstellungszonen steht.
- 1001p - 2000p es gibt 6 Geländestücke die als Missionsziel dienen.  
Wobei darauf geachtet werden sollte das möglichst nur 2 Missionsziele in den beiden Aufstellungszonen stehen, das heißt 4 Missionsziele sind zwischen den beiden Aufstellungszonen.
- 2001p - xxxxp es gibt 8 Geländestücke die als Missionsziel dienen.  
Wobei darauf geachtet werden sollte das möglichst nur 4 Missionsziele in den beiden Aufstellungszonen stehen, das heißt 4 Missionsziele sind zwischen den beiden Aufstellungszonen.

### Das Spielfeld:

Platziere zum für den Aufbau des Spielfelds mindestens w6+ Die Anzahl an Missionszielen Geländestücke auf dem Spielfeld. Alternativ kannst du auch w6 + Die Anzahl an Missionszielen durch den Wurf auf der im Regelbuch Seite 142 verwendeten Tabelle benutzen.

Sobald das Spielfeld aufgestellt wurde platziere die beiden Spieler abwechselnd einen Marker auf unterschiedlichen Geländestücken (von 1-6). Das Geländestück mit dem Marker 1 ist Missionsziel 1 und so weiter. Wenn dies Geschehen ist das Schlachtfeld fertig.

Wobei manche Geländestücke abweichende Regeln zu den Normalen WHF Regeln haben können siehe S.2.

### Aufstellen der Armee:

Einer der beiden Spieler würfelt einen w6 oder suche dir eine der 3. Möglichkeiten aus.

Bevor die Armee aufgestellt wird würfelt jeder Spieler einen w6 und würfelt sich so seinen ersten Geheimenauftrag aus.

W6 Ergebnis

1

oder Die Einheiten werden wie im auf Seite 144 im Regelbuch beschrieben aufgestellt

3

oder Die Einheiten werden wie im auf Seite 145 im Regelbuch beschrieben aufgestellt

- 5 Würfe für jede Einheit einen w6 bei 1-3 kommt die Einheit als Reserve ( aber immer über die eigene Spielfeldkante) bei 4-6 kann sie ganz Normal in 12 Zoll zu deiner Spielfeldkante aufgestellt. Beachte
- oder das Kundschafter und andere Sonderregeln ganz normal zum tragen kommen. KM's die als
- 6 Reserve kommen dürfen im ersten Spielzug in dem sie das Spielfeld betreten nicht schießen.

### Das Spiel:

Wirf zum Beginn jeder Runde einen w6 mit diesem ermittelst du jede Runde einen Geheimenauftrag notiere dir bitte immer deine Auftragsnummer der Spielleiter soll dies dann kontrollieren, der Gegner sollte diesen nicht kennen. Jeder Spieler darf einmal pro Zug einen w6 würfeln bei einem Ergebnis von 5+ darf er sich den Auftrag doch anschauen **der vor dem Aufstellen ausgewürfelte Auftrag bleibt immer geheim**. Das Spiel gewinnt nicht der Spieler der die Gegnerische Armee am meisten zerstört hat sondern, der der am meisten Siegpunkte hat Siegpunkte gibt es fürs erfüllen von Geheimen Aufträgen.

## **Gelände**

Nun zum Gelände.