

# ÜBUNGSSZENARIO

Dieses Szenario ist einem der unzähligen Simulatorprogramme nachempfunden, die Mech Krieger in der gesamten Inneren Sphäre zu Trainingszwecken verwenden.

## **SPIELAUFBAU**

Man legt die in diesen Quickstart- Regeln enthaltene Karte auf einer geeigneten Unterlage aus.

## **VERTEIDIGER**

Die Cicada und der Hunchback sind die Verteidiger. Man schneidet ihre Aufsteller und Datenbögen für den Gebrauch im Spiel aus.

### **Aufstellung**

Der Verteidiger stellt seine Mechs zuerst auf, und zwar innerhalb der ersten drei Hexreihen am südlichen Rand der Karte ( eine der beiden kurzen Ende der Karte).

## **ANGREIFER**

Der Hermes II und der Enforcer sind die Angreifer. Man schneidet ihre Aufsteller und Datenbögen für den Gebrauch im Spiel aus.

### **Aufstellung**

Der Angreifer stellt seine Mechs in einem beliebigen Hex am nördliche Rand der Karte auf (gegenüber der Seite des Verteidigers).

## **SIEGBEDINGUNGEN**

Der Sieg gehört dem Team, das als erstes die beiden feindlichen Mechs zerstört hat.

## **SONDERREGELN**

Wenn ein Mech aus irgendeinem Grund die Karte verlässt, gilt er als zerstört.

*Spaß gehabt und auf der Suche nach Gleichgesinnten?  
Wende dich einfach an die folgende Kontaktadresse:*

Kontakt:  
[www.battletech.info/forum](http://www.battletech.info/forum)

E- Mail:  
[commandos@battletech.info](mailto:commandos@battletech.info)

