

# Epic Objectives in 40k

## Spieltisch

Der Spieltisch wird entlang der breiten Mittellinie geteilt. Dadurch erhält jeder Spieler eine eigene Tischhälfte.

Die Aufstellzone eines Spielers umfasst die Fläche von der langen Tischkante seiner Aufstellzone bis zu 12" an die Mittellinie.

In Kurz: klassische Aufstellung, 24" auseinander.

## Objectives

Objectives werden durch beliebige Marker dargestellt. Der Marker hat keine Ausdehnung und keinen Einfluß auf Bewegung und/oder Sichtlinie.

## Aufstellung

Beide Spieler benennen die Einheiten, die das Spiel außerhalb des Spielfeldes oder aufgesessen beginnen.

Beide Spieler würfeln wie gewohnt zum Seite wählen. Dann platzieren beide Spieler abwechselnd ihre Objectives, beginnend mit dem Spieler, der die Seitenwahl gewonnen hat.

Als erstes muss jeder Spieler ein Objective an beliebiger Stelle seiner Grundlinie aufstellen, aber mindestens 12" von den Seitenrändern.

Das Objective an der Grundlinie wird Blitz genannt.

Alle Entfernungen werden zu dem Punkt gemessen an dem das Blitz die Tischkante berührt.

Die beiden anderen Objectives müssen in der gegnerischen Spielhälfte, aber nicht in dessen Aufstellzone und mindestens 18" von allen anderen Objectives entfernt, aufgestellt werden.

Alle Entfernungen werden zum Mittelpunkt des Objectives gemessen.

Danach werden die Einheiten wie üblich aufgestellt, beginnend mit dem Spieler, der die Seitenwahl gewonnen hat.

## Halten/Umkämpfen

Eine Einheit hält ein Objective, wenn sich ausschließlich eigene Einheiten in 6" um das Objective befinden.

Jede Einheit außer Aircraft kann ein Objective halten/umkämpfen.

Eine nicht titanische Einheit kann nur ein Objective halten/umkämpfen.

Eine titanische Einheit kann zwei Objectives halten/umkämpfen.

Befindet sich auch nur eine feindliche Einheit in 6" umkämpfen die Einheiten das Objective und keine Einheit hält es.

Es gibt kein Obsec.

*Optional: Eine Einheit die außer in der Charge und Nahkampf-Phase in dieser Runde ohne Verwendung ihres Bewegungswertes bewegt wurde (Verstärkung, Zauber, etc.) kann bis zu ihrer nächsten Bewegungsphase kein Objective halten.*

## Siegbedingung

Zum Zeitpunkt der Abrechnung erhält jeder Spieler einen Punkt für folgende erfüllte Bedingung.

- Er hält alle drei Objectives in seiner Spielhälfte.
- Er hält zwei Objectives in der gegnerischen Spielhälfte.
- Er hält das gegnerische Blitz.
- Er hat die teuerste feindliche Einheit vernichtet. Sollte es mehrere Einheiten geben, die gleichviel oder mehr Punkte kosten als alle anderen Einheiten der Armee, genügt es eine beliebige dieser Einheiten zu zerstören.
- Keine feindliche Einheit befindet sich in der Tischhälfte des Spielers.

Die Siegbedingung ist erfüllt, wenn ein Spieler mindestens 2 der Punkte erfüllt und sein Gegner weniger Punkte erfüllt.

## Spielende

Man kann erst ab der dritten Runde gewinnen.

Sollte es am Ende der dritten Runde kein Spieler die Siegbedingung erfüllt haben, wird eine vierte Runde gespielt.

Sollte es am Ende der vierten Runde keinen Sieger geben, wird ein W6 geworfen und bei 4+ eine fünfte Runde gespielt, ansonsten endet das Spiel.

Nach der 5ten Runde endet das Spiel automatisch.

Sollte am Ende des Spiels kein Spieler die Siegbedingung erfüllen, werden die Punktkosten der vernichteten Einheiten gezählt und es gewinnt der Spieler, der mehr Punkte vernichtet hat.

### Zeitpunkt der Abrechnung

Epic hat alternierende Aktivierungen, was es erlaubt "sofort" auf die Aktionen des Gegners zu reagieren. In 40k hat ein Spieler eine Runde Zeit "unbehellig" seinen Sieg vorzubereiten. Deshalb ist es u.U. notwendig dem Gegner die Möglichkeit zum Vereiteln des Sieges zu geben.

Um das vernünftig zu beurteilen muss man es ausprobieren.

Im wesentlichen scheint es drei Möglichkeiten des Zeitpunktes für die Abrechnung zu geben.

Ich schlage vor einfach spielen und alle drei gleichzeitig zu verwenden und sehen welchen Unterschied sie machen und festzustellen welche am besten funktioniert.

- Abrechnen am Ende eines Spielerzuges - Riesenvorteil für den, der anfängt.
- Abrechnen am Ende der Runde - Großer Vorteil für den der **nicht** anfängt. Gleicht möglicherweise den Vorteil des ersten Zuges aus.
- Abrechnen am Ende des gegnerischen Spielerzuges. D.h. es wird nach jedem Spielerzug abgerechnet, aber Spieler A kann nur am Ende des Zuges von Spieler B gewinnen und umgekehrt.