

Grundregeln Deutsche Meisterschaft 2004

Marcel Buckebrede (marcel@battletech.info)

- Turniersystem: Schweizer System
- Gespielt wird nach Master Rules.
- Die Zeitschiene ist bis 3067/ Techlevel 2/ Inner Sphere
- 2500 Battle Value/ bei 2 Mechs
- Kein Mech gebannt (außer Clanner)
- Gespielt werden, auf 2 Karten, 4-5 Runden (je nach Teilnehmerzahl) bei max. 1,5 h/ Runde

- Für JEDE Runde muss eine unterschiedliche Mechpaarung abgegeben werden. In keiner der Paarungen darf ein Mech mehr als einmal vorkommen. Auch nicht insgesamt.
(KEIN: *Wraith*/*Spector*, *Wraith/Nightsky*, usw., usw.)

- Vor der Runde ist es den Spielern erlaubt, die Karten zu sichten, damit sie eine ihrer Mechpaarungen dafür aussuchen können. Diese Mechpaarung ist danach für das restliche Turnier gesperrt.

- Bei den Vorrunden qualifizieren sich die ersten drei Plätze für den RatCon04 in Dortmund.

- Vor Turnierbeginn sind die Mechpaarungen der jeweiligen Spielleitung mit zu teilen.