

# Missions Skånecupen

Deep Strike, Infiltrate, Random Game Length, Reserves, Outflank, Sieze the Initiative används i samtliga uppdrag. Night fight när det är Dawn of War.

Primärt mission ger 10p, sekundärt mission 2p, vinst i VP 8p. Vid lika delar man lika på poängen.

## Mission 1 Dawn of War

Börja med att definiera terräng

- 1) slå en tärning, den som slår högst väljer vilken spelare som väljer sida.
- 2) Spelaren som skall välja sida väljer sida
- 3) Sätt ut ett objektiv I mitten av planen. Varje spelare sätter därefter ut vars två objektiv, spelaren som valde sida börjar. Objektiven får inte sättas ut inom 12 tum från kanten och inte inom 12 tum från ett annat objektiv.
- 4) Spelaren som valde sida börjar ställa ut enligt regelbokens regler för Dawn of War, Dock får varje spelare ställa ut **max 30 modeller**. Notera att varje spelare får ställa ut max två troop units, dvs två enheter, en enhet och en transport eller två transporter. Combatsquads räknas som separata units och mergade IG-platoons räknas som en unit.
- 5) Ställ ut eventuella infilltratörer (notera att antalet de infilltratörer som ställs upp är begränsade av den allmänna begränsningen om två troops och ett HQ)
- 6) gör eventuella scoutmoves
- 7) Efter att båda spelarna satt ut får spelare nummer två chans att göra sieze the initiative.
- 8) Bataljen pågår I minst fem rundor. Efter runda 5 blir det en runda 6 på 3+ efter runda 6 blir det en runda 7 på 4+ det kan inte bli mer än 7 rundor

Mission: objectives. Den spelare som I slutet av bataljen kontrollerar flest objektiv vinner mission. För att kontrollera ett objektiv måste man ha en scoring unit inom 3 tum från objektivets mitt. För att negera kontroll måste man ha en unit (scoring eller icke scoring) inom tre tum från objektivets mitt. En enhet kan bara kontrollera/negera kontroll av ett objektiv.

Sekundärt mission: Mord I lönnedom! För att klara sekundärmission måste man döda motståndarens dyraste HQ-modell (slumpa vid lika kostnad). Om båda spelarna klarar skundärmission blir det lika

Victory points: för att vinna victorypoints måste man ha tagit mer än 299 VP mer än sin motståndare. Är skillnaden mindre blir det lika.

## Mission 2 Quarters

Börja med att definiera terräng och dela upp planen i fyra lika stora quarters.

- 1) slå vars en tärning, spelaren som slog högst väljer vilken spelare som väljer sida.
- 2) Spelaren som valde sida väljer en sida väljer en quarter på sin sida och ställer upp inom denna, dock inte inom 12 tum från mitten.
- 3) Spelare nummer två ställer upp i motsatt quarter, dock inte inom 12 tum från mitten eller 20 tum från en motståndarmodell.
- 4) Ställ ut eventuella infilltratorer
- 5) gör eventuella scoutmoves
- 6) Efter att båda spelarna satt ut får spelare nummer två chans att göra sieze the initiative.
- 7) Bataljen pågår i minst fem rundor. Efter runda 5 blir det en runda 6 på 3+ efter runda 6 blir det en runda 7 på 4+ det kan inte bli mer än 7 rundor

Mission: quarters. Den spelare som kontrollerar flest quarters vinner mission. För att kontrollera en quarter måste man ha en scoring unit helt inne i quartern. För att negera kontroll måste man ha enheter (scoring eller icke scoring) för minst dubbelt så mycket poäng som motståndarens scoring unit kostar (grundkostnad).

Sekundärt mission: Shoot the big ones. För att vinna det sekundär missionet måste man döda (wrecked eller explodes!) fler fordon (enheter med AV) och/eller monstrous creatures än sin motståndare.

Victory points: för att vinna victorypoints måste man ha tagit mer än 299 VP mer än sin motståndare. Är skillnaden mindre blir det lika.

Notera! Båda spelare får, när som helst, mäta ut och märka upp var quarter-gränserna går. Detta får givetvis inte missbrukas och om det är så att mätning inte kan ske utan att misstanke om fuskmätning väcks kan arrangörerna bistå.

## Mission 3 killpoints

Börja med att definiera terräng och dela upp planen i fyra lika stora quarters.

- 1) slå vars en tärning, spelaren som slog högst väljer vilken spelare som väljer sida.
- 2) Spelaren som valde sida väljer en sida väljer en quarter på sin sida och ställer upp inom denna, dock inte inom 12 tum från mitten.
- 3) Spelare nummer två ställer upp i motsatt quarter, dock inte inom 12 tum från mitten eller 20 tum från en motståndarmodell.
- 4) Ställ ut eventuella infilltratorer
- 5) gör eventuella scoutmoves
- 6) Efter att båda spelarna satt ut får spelare nummer två chans att göra sieze the initiative.
- 7) bataljen pågår i minst fem rundor. Efter runda 5 blir det en runda 6 på 3+ efter runda 6 blir det en runda 7 på 4+ det kan inte bli mer än 7 rundor

Mission: för att vinna mission måste man få tre killpoints mer än sin motståndare (ex.v. 6-3)

sekundärt mission: Den spelare som har en scoring unit närmast mitten vid slagets slut vinner sekundärt mission. Observera att enbart scoring units beaktas, det spelar ingen roll om det finns icke-scoring närmre mitten .

Victory points: för att vinna victorypoints måste man ha tagit mer än 299 VP mer än sin motståndare. Är skillnaden mindre blir det lika.

## Mission 4 – Dawn of war II

Börja med att definiera terräng och dela upp planen i fyra lika stora quarters.

- 1) slå en tärning, den som slår högst väljer vilken spelare som väljer sida.
- 2) Sätt ut ett objektiv i mitten av planen. Varje spelare sätter därefter ut vars två objektiv, spelaren som valde sida börjar. Objektiven får inte sättas ut inom 12 tum från kanten och inte inom 12 tum från ett annat objektiv.
- 3) Spelaren som valde sida börjar ställa ut enligt regelbokens regler för dawn of war, Doc får varje spelare ställa ut **max 30 modeller**. Notera att varje spelare får ställa ut max två troop units, dvs två enheter, en enhet och en transport eller två transporter. Combatsquads räknas som separata units och mergade IG-platoons räknas som en unit.
- 4) Ställ ut eventuella infilltratörer (notera att antalet de infilltratörer som ställs upp är begränsade av den allmänna begränsningen om två troops och ett HQ)
- 5) gör eventuella scoutmoves
- 6) Efter att båda spelarna satt ut får spelare nummer två chans att göra sieze the initiative.
- 7) Bataljen pågår i minst sex rundor. Efter runda 6 blir det en runda 7 på 3+ efter runda 7 blir det en runda 8 på 4+ det kan inte bli mer än 8 rundor**

Mission: quarters Den spelare som kontrollerar flest quarters vinner mission. För att kontrollera en quarter måste man ha en hel scoring unit helt inne i quartern. För att negera kontroll måste man ha enheter (scoring eller icke scoring) för minst dubbelt så mycket poäng som motståndarens scoring unit kostar.

Sekundärt mission: Fånga mark. Den spelare som har flest scoring units på motståndarens planhalva vid bataljens slut vinner sekundärt mission. Vid lika antal blir det lika

Victory points: för att vinna victorypoints måste man ha tagit mer än 299 VP mer än sin motståndare. Är skillnaden mindre blir det lika.

Notera! Båda spelare får, när som helst mäta ut och märka upp var quarter-gränserna går. Detta får givetvis inte missbrukas och om det är så att mätning inte kan ske utan att misstanke om fuskmätning väcks kan arrangörerna bistå.

## Mission 5 controll ground

Börja med att definiera terräng och sätt ut ett objektiv i mitten av spelplanen. Sätt därefter ut ytterligare 8 objektiv så att dessa bildar en 24 x 24 tum kvadrat runt mitten.

- 1) slå vars en tärning, spelaren som slog högst väljer vilken spelare som väljer sida.
- 2) spelaren som valde sida ställer upp sin sin armé inom 11,5 tum från sin långsida
- 3) Spelare nummer två ställer upp på motsvarande sätt
- 4) Ställ ut eventuella infiltratörer
- 5) gör eventuella scoutmoves
- 6) Efter att båda spelarna satt ut får spelare nummer två chans att göra sieze the initiative.
- 7) bataljen pågår i minst fem rundor. Efter runda 5 blir det en runda 6 på 3+ efter runda 6 blir det en runda 7 på 4+ det kan inte bli mer än 7 rundor

mission: control ground. Den spelare som vid batajens slut kontrollerar flest objektiv vinner mission. För att kontrollera ett objektiv måste man vara inom tre tum från objektivets mitt Varje scoring unit kan kontrollera max två objektiv. För att negera kontroll ett objektiv måste man vara inom tre tum från objektivets mitt Varje enhet kan negera kontroll av hur många objektiv som helst

sekundärt mission. Killpoints. Den spelare får flest killpoints vinner det sekundära missionet.

Victory points: för att vinna victorypoints måste man ha tagit mer än 299 VP mer än sin motståndare. Är skillnaden mindre blir det lika.