

INFINITY HUNGER GAMES

Missionsziele

Bis zu 6 Spieler kämpfen gegeneinander, jeder gegen jeden, bis nur noch **eine Einheit** übrig ist. Geheime Allianzen, Täuschung und Verrat sind nicht nur erlaubt, sondern sogar empfohlen.

Wett-Option: Das Publikum kann Geld auf Einheiten wetten. Der Wettsieger erhält die Hälfte der Einsätze, der Rest wird vom TO für die Bewirtung der Spielteilnehmer und Gäste ausgegeben.

Aufstellung

Jedem Startblock ist eine Einheit zugeordnet, die in **Basenkontakt** aufgestellt werden muss. Einheiten mit der Fähigkeit **Infiltration** dürfen auch in einer ringförmigen Zone mit einem Radius von **3 Zoll** rund um den Startblock aufgestellt werden. Diese Aufstellungszone gilt auch für synchronisierte Figuren und Perimeterwaffen einer Einheit.

Hidden Deployment ist nicht erlaubt.

Szenario-Sonderregeln

Armee-Restriktionen

- Die normalen **AVA** Werte sind gültig
- Maximal **75 AP** und **1.5 SWC**
- Genau **2** Einheiten
- Einheiten mit der Fähigkeit Lieutenant dürfen eingesetzt werden, die F. ist aber nicht wirksam
- **Keine** TAGs
- **Keine** REMs, außer über Ghost-Regeln synchronisiert
- **Keine** Einheiten mit AI Beacon
- **Nur Einheiten mit Cube** werden für die Spiele zugelassen (es ist schließlich nur ein Spiel...)
- **Keine** Mitglieder der ALIVE-Crew



Abbildung 1: Yasbir, 04.11.2012, zur freien Verfügung
Quelle: <http://infinitytheforums.com/forum/topic/13186-infinite-hunger-games-image-needed/#comment-266010>

Initiative

Zur Ermittlung der Initiative wirft jeder Spieler einen W20. Spieler mit gleichem Ergebnis würfeln so lange gegeneinander, bis eine Reihenfolge feststeht.

Der TO würfelt mit einem W12 die Zuordnung zu Spieler und Startblock aus, wobei zwei nebeneinander liegende Startblöcke einem Spieler zugeordnet werden (Beispiel: 7 = Startblöcke 7 und 8). Anschließend stellt der Spieler mit der niedrigsten Initiative seine zwei Einheiten auf. Dann folgen in umgekehrter Reihenfolge der Initiative alle

weiteren Spieler. Der Gewinner der Initiative führt den ersten Zug aus. Die Reihenfolge bleibt nun das Spiel über konstant.

Befehlsanzahl

Der Order Pool besteht aus einem regulären Befehl plus einem weiteren **regulären** Befehl je Einheit in Non-Null State, egal ob sie regulär oder irregulär ist. So kann z.B. ein Spieler durch Einsatz der Fähigkeit Regeneration wieder ins Spiel zurückkommen.

Nicht wirksame Regeln, Charakteristiken, Fähigkeiten, Equipment

- R: Command Token
- R: Retreat!
- C: Fury
- F: Airborne Deployment
- F: Fireteam
- F: Impersonation
- F: Lieutenant
- F: Mechanized Deployment
- F: Strategos
- E: Motorcycle, Einheit wird „dismounted“ gespielt

Zusätzliche Einschränkungen in Runde 1

Die Waffen sind von der Spielleitung deaktiviert worden. Alle Spieler sind sich grundsätzlich der Startposition aller anderen bewusst und sehr wachsam. Daher gelten weitere **nicht wirksame** Fähigkeiten:

- BS Attack
- Intuitive Attack
- Pheroware: Attack Tactics
- Speculative Fire
- Surprise Shot
- CC: Assault
- CC: Surprise Attack

Im Zweifelsfall entscheidet der TO über die Wirksamkeit von Regeln, Fähigkeiten etc. im Sinne des Spielflusses.

Abweichende Spielregeln

Alle persönlichen Ausrüstungsgegenstände, die als Waffe benutzt werden können, sind im Füllhorn eingelagert und damit zu Spielbeginn nicht nutzbar (Beispiele: Knife, Panzerfaust, D-Charges, Hacking Device, Chest Mine). Mit Hilfe von Ghost synchronisierte Figuren sind zu Spielbeginn ebenfalls nicht bewaffnet, aber bei der Figur.

Die Fähigkeit Multiterrain erlaubt es, die Bewegungseinschränkungen aller Geländetypen zu ignorieren.

Befehl: Waffen aufnehmen (Short Skill)

Labels: Attack

Bedingungen: Die Einheit muss innerhalb des Füllhorns sein. Der Befehl kann auch durch Servants ausgeführt werden.

Effekte: Erlaubt der Einheit Waffen oder Gegenstände aufzunehmen. Dabei hat sie die Wahl aus **einer** der folgenden Optionen:

- Nachladen aller Waffen im Besitz
- Sofortige Aufnahme aller Waffen aus dem Profil der Figur auf einen Schlag ohne Würfeln („Waffenset“)
- Einmaliges Würfeln auf Booty Chart **1 oder 2**. Es kann nur ein zusätzliches Item je Chart je Einheit aufgenommen werden. Einheiten mit der Fähigkeit Booty oder Scavenger würfeln **und**.
- Chaos-Option: Durch Bestehen eines **WIP-6** Wurfes Aufnahme des Waffensets eines Einheitenprofils einer beliebigen Einheit, die am Spiel teilnimmt. Damit ist dieses Waffenset nicht verbraucht, die Koffer sind im Füllhorn beliebig oft vorhanden.
Für die Auswahl hat der Spieler 10 Sekunden nach Ankündigung des Befehls Zeit, die das Publikum laut herunterzählt. Ist diese Zeit ohne Wahl verstrichen, erhält er ausschließlich ein Messer.*

Es kann nur ein Waffenset zurzeit ausgerüstet sein. Das abgelegte Waffenset verschwindet aus dem Spiel. Es können nur je ein Item aus Booty Chart 1 und 2 gleichzeitig ausgerüstet werden. Ist bereits ein solches Item ausgerüstet, verschwindet es aus dem Spiel. Es kann weder bei Waffensets noch bei Booty zwischen alt und neu gewählt werden, denn dafür ist keine Zeit.

Geschenke bekommen (Automatic Skill)

Labels: Impact Template (circle), Indiscriminate

Jede Einheit ist mit dieser Fähigkeit ausgerüstet. Sinkt die Befehlsanzahl eines Spielers auf zwei erhält dessen verbleibende Einheit ein Geschenk von den Sponsoren.

Die betreffende Einheit wird **targeted**.

Es wird ein Sponsor aus dem Publikum ausgewählt. Dieser wirft das Geschenk über der Einheit ab. Dazu wählt er einen Effekt aus einer Metachemistry-Tabelle frei aus. Dieser wird in das Geschenk verpackt, dargestellt durch ein Kästchen. Dann wird ein rundes Template mit dem Zentrum auf die beschenkte Einheit gelegt. Das Kästchen muss innerhalb des Templates platziert werden. Das Geschenk gilt regeltechnisch als Beacon (vgl. ITS Regeln). Zusätzlich kann es ausschließlich von der Einheit mit dem Befehl Activate **geöffnet** werden, die Ziel des Geschenkes war. Die enthaltene Fähigkeit wird zum Ende des Befehls wirksam, in dem das Geschenk geöffnet wurde.

End of the Mission - Das Finale

Mit der **4. Runde** das beginnt das Finale. Mit dem Beginn der 4. Runde fängt ein Bereich von **8 Zoll** von den Spielfeldkanten Feuer. Alle Einheiten in diesem Bereich erleiden einen Treffer mit **Schaden 14, Munition Feuer**. In nachfolgenden Runden weitet sich das Feuer um jeweils **8 Zoll** nach innen aus. „Die Uhr“ bleibt immer frei von Feuer.

Zusätzlich **dreht** sich das Füllhorn zum Rundenbeginn. Dazu wählt der TO jemanden aus dem Publikum. Dieser

würfelt einen W12. Der Ausgang des Füllhorns wird auf die gewürfelte Uhrzeit gestellt. Einheiten im Weg werden eventuell mitgerissen oder mitgedreht.

Geländebeschreibung

Das Spielfeld

Das gesamte Spielfeld misst 96 x 72 Zoll, das sind i.d.R. zwei zusammengeschobene Tabletoptische. Das Gelände ist Wald (Jungle, Difficult Terrain, Low Visibility Zone, Saturation Zone) bis auf „Die Uhr“. Im Gelände sind sechs Kisten verteilt (25mm Base), die jeweils eine unbegrenzte Anzahl Tactical Bows enthalten. Die Kisten können mit dem Short Movement Skill Activate geöffnet und geschlossen werden.

Die Uhr

Ein Kreis mit dem Radius **18 Zoll** im Zentrum des Spielfelds ist die „Uhr“. Die Uhr ist in 12 Segmente eingeteilt. Jedes Segment wird durch einen **1 Zoll** schmalen Pfad begrenzt, der zur Insel führt. Der Rest des Segments ist mit Wasser gefüllt und gilt als Geländetyp Strand (Aquatic Terrain, Difficult Terrain). Größere Figuren können demnach die Wege nicht zur schnellen Bewegung benutzen, z.B. Ajax.

Ferner bedeutet es, Einheiten können nur ihren zweiten MOV-Wert pro Bewegung nutzen. Die Dogde-, Engage- und Guts Roll Fail-Bewegung beträgt nur 1 Zoll. Ein Befehl endet zwangsläufig sofort, wenn das Wasser betreten wird. Einheiten mit der Fähigkeit Aquatic Terrain oder Multiterrain (!) ignorieren diese Einschränkungen hier.

Am Rand innerhalb der Uhr befinden sich 12 Startblöcke (siehe Zeichnung). Die Blöcke sind nahtlos mit den Wegen verbunden. Es befindet sich kein Gelände auf der Uhr abgesehen von der „Insel“.

Die Insel

Die Insel ist eine ca. 6 Zoll große flache Insel bzw. Hügel aus normalem Gelände. Die Insel beherbergt im Zentrum das „Füllhorn“.

Das Füllhorn

Traits: Cargo Standard, Compartment (siehe N3 Regeln)

Dieses Gebäude besteht an drei Seiten und dem Dach aus „Reinforced Wall“ (ARM 12, STR 4) und ist auf der vierten Seite offen. Falls kein Füllhorn zur Hand ist, bietet sich ein AT-43 Container an.

Cargo Standard: Folgende Anzahl Figuren kann maximal innen sein:

- 4x S1 oder S2
- 1x S3 oder S5 plus 1x S1 oder S2
- 1x S4 oder S6

Compartment: Einheiten innerhalb des Füllhorns können mit einem Dodge auf einen Angriff gegen das Füllhorn reagieren. Bei Erfolg des Normal Rolls kann die Einheit an einem beliebigen Punkt außerhalb des Füllhorns in Basenkontakt damit aufgestellt werden. Dies gilt auch für synchronisierte Figuren.

Beispiellisten

PanO (75 AP, 0 SWC)

- Father-Knight (Boarding Shotgun)
- Locust (Breaker Combi, D-Charges)

Yu Jing (75 AP, 0.5 SWC)

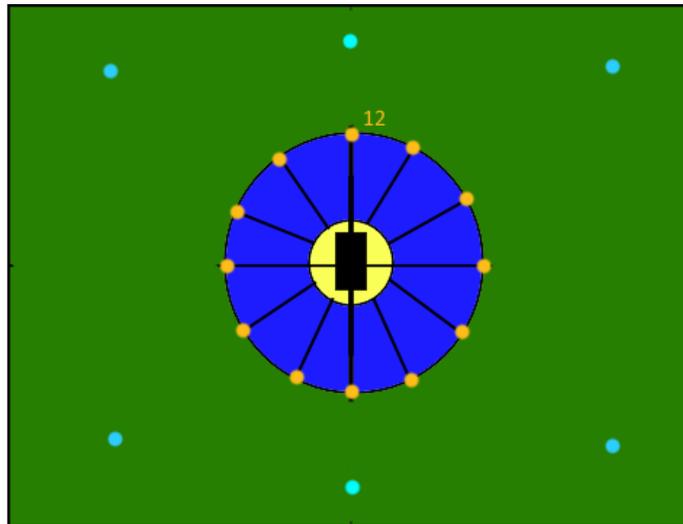
- Shinobu Kitsune (Combi Rifle, Nanopulser, Smoke)
- Kanren (Combi Rifle, Chain-colt, MadTraps)

Nomads (63 AP, 0.5 SWC)

- Cassandra Kusanagi Lt. (Multi Rifle + Light Flamethrower, E/M Grenades)
- Zero Minelayer (Combi Rifle, AP Mines)

Platz für geheime Notizen

Skizze des Spielfelds



12 Punkte = Startblöcke

6 Punkte = Bogenkisten

Die schwarzen Wege verlaufen nur von Startblock zu Insel und nicht im Kreis.

Diese Regeln basieren auf den Hunger Games Regeln von ToadChild aus dem offiziellen Infinity Forum von 2013.

Sie wurden an das Setting des Films „Tribute von Panem – Catching Fire“ auf Basis der Informationen aus dem Buch zum Film angepasst, außerdem an die aktuellen Infinity Regelwerke N3, HSN3 und ITS Season 8. Es werden konsequent die englischen Fachbegriffe verwendet, wie es in meiner Spielgruppe üblich ist.

Die Regeln wurden getestet und für unterhaltsam befunden. Feedback gern über das offizielle Infinity Forum oder O-12.de. Die Weiterverwendung ist uneingeschränkt erlaubt. Viel Spaß damit!

Plugsuit, 24.04.2017