

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Turnier Regelwerk

Zusätzliche Regeln für The 9th Age: Fantasy Battles Turniere
Version 2.0 - August 06 2019

2	Einführung	6	Allgemeine Regeln	11	Teamturniere
2	Was ist "The 9th Age"	6	Spiel Etikette	11	Betreuer
2	Anwendung des Regelwerks	7	Erste Schritte	11	Auf dem Teamturnier spielen
3	Zubehör	7	Die Partie spielen	13	Die Partie beenden
3	Was Du mitbringen musst	10	Auf dem Turnier spielen	13	Das Teamturnier gewinnen
4	Struktur der Armee	10	Die Partie beenden		
4	Was Du aufstellst gilt	10	Das Turnier gewinnen		
		10	Zuschauer		



The 9th Age: Fantasy Battles is a community-made miniatures wargame.

All rules and feedback can be found and given at: the-ninth-age.com

Recent changes in [blue](#) or [green](#) and listed at the end of this document or at the-ninth-age.com/archive.html

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html

Einführung

Herzlich Willkommen zu “The 9th Age: Fantasy Battles”

Willkommen beim The 9th Age (kurz T9A) Turnier Regelwerk. Hier findest Du die Regeln für eine T9A Turnier Teilnahme als Spieler. Da wir von Turnierveranstaltern (auch TOs genannt) die höchsten Standards verlangen, wenn sie ein offizielles T9A Turnier ausrichten, erwarten wir auch von teilnehmenden Spielern, dass sie sich an einen ähnlichen Standard halten.

Anwendung des Regelwerks



Unten ist unsere vorgeschlagene Liste der Regeln und Richtlinien. Alle T9A Meisterschaften müssen das T9A Turnier Regelwerk verwenden. Regeln und Richtlinien wurden für Einzel und Teamturniere beigefügt.



Regeln



Richtlinien

Manchmal wurde eine kleinere, zweite Ausführung dieser Symbole hinzugefügt um eine Ausnahme von Regeln oder Richtlinien zu Kennzeichnen, die entweder als eine Regel  oder als eine Richtlinie  gekennzeichnet wurden.

Zubehör

Unterschiedliche Leute haben verschiedene Ideen was benötigt wird, um eine Partie The 9th Age: Fantasy Battles zu spielen. Aber um die Spiele reibungslos ablaufen zu lassen, ist eine gewisse Grundausstattung erforderlich.



Was Du mitbringen musst

Nachstehend ist eine Liste von Dingen, die Du mitbringen musst:

1. The 9th Age: Fantasy Battles Regelbuch, dein Armeebuch, sowie die entsprechenden Pfade der Magie
2. Würfel, Marker, Fluxkarten und ein Maßband/einen Maßstab
3. Mindestens eine ausgedruckte Kopie Deiner Armeeliste pro Turnierspiel, es sei denn der TO stellt gedruckte Liste für die Veranstaltung zur Verfügung
4. Deine bemalte und zusammengebaute Armee, inklusive Regimentsbases
5. Eine gedruckte oder digitale Version des T9A Turnier Regelwerks (dieses Dokument)

1. Regelbuch, Armeebuch und Pfade der Magie

Stelle sicher, dass Du die benötigten Dokumente mitbringst, entweder gedruckt oder auf einem elektronischen Gerät (z.B. Smartphone oder Tablet) gespeichert, mit genügend Stromladung und/oder Lademöglichkeit bis zum Turnierende. Allermindestens sind dies das Regelbuch, das von Dir genutzte Armeebuch und das [Arkane Kompendium](#).

2.a Maßband/stab

2.b Marker

Stell sicher, dass Du Marker für die folgenden Zwecke dabei hast:

- Marker for Sekundärziele (*Haltet die Stellung, Kriegsbeute, Ziel sichern* etc.). Du brauchst mindestens 3 Marker, deren Base nicht größer als 50×50 mm sind. Es sollte möglich sein, Modelle auf Ihnen zu platzieren. Bedenke, das sämtliche Messungen zum Mittelpunkt des Markers getätigt werden.
- Markieren verlorener Lebenspunkte.
- Markieren welche Einheiten von einem Deiner Zauber beeinflusst sind.
- Schleiermarken zählen.

3. Deine Armeeliste

Armeelisten müssen diesem Format entsprechen:

Armeelisten Beispiel

Name - VC Lamia Blutlinie

1275 – Vampirgraf, Hof der Verdammten (Lamia Blutlinie), General, Meister, Beschwörung, Die Toten erheben sich, Lamia, Befehlskraft, Schnitters Ernte, Verfluchtes Medallion, Geschwindigkeitstrank

255 – Grabkönig, AST, Zweihandwaffe (Reinigendes Licht)

490 – Nekromant, Meister, Beschwörung, LR, Bindende Schriftrolle, Bindende Schriftrolle

165 – 2x 1 Banshee

135 – 2x 20 Zombies, M

619 – 52 Skelette, Speere, S, M C, Flammentstandarte

123 – 2x 8 Todeswölfe, C

160 – 3 Düsterschrecken

560 – 7 Vampirbrut

335 – Varkolak

4495

Struktur der Armeeliste

1. **Name des Spielers**
2. **Armee:** Englische Abkürzungen der Armee (e.g. BH, DE, DH, SE, VC) und Thema falls relevant (z.B. Nosferatu-Blutlinie etc.)
3. **Charakter**
[Punktkosten] – [Anzahl der Duplizierungen des Charakter X, falls mehr als einer] [Charakter Name], [Reittier Name] [(Reittier Optionen)], [General/AST], [Novize/Adept/Meister], [Pfad der Magie], [Gewöhnliche Aufwertungen und Ausrüstung], [Waffe] [(Waffenverzauberung)], [andere Besondere Gegenstände]
4. **Einheiten**
[Punktkosten] – [Anzahl der Duplizierungen der Einheit (falls mehr als Eine)] [Anzahl der Modelle in der Einheit] [Einheiten Name], [Gewöhnliche Aufwertungen und Ausrüstung], [Optionen für Kommandoabteilung (Aufwertungen und Ausrüstung)], [Besondere Aufwertungen und Ausrüstung]
5. **Total:** Gesamt Punktkosten der Armee

Details:

Name des Spielers

Der Name des Spielers, der die Armee einsetzt. Vornamen und Spitznamen sind akzeptabel.

Armee Abkürzungen

Aus welchem Armeebuch die Armee kommt. Bitte verwende die üblichen englischen Abkürzungen (BH, DE, DH, DL, etc.). Wenn die Armee eine Option hat, die die gesamte Funktion der Armee betrifft, die Armeekategorien ändert oder eine Aufwertung der meisten/allen Einträgen ist, soll dies hier vermerkt werden, z.B. UD (Terrakotta Armee).

Anzahl der Duplizierungen des Charakters/Einheit X

Zeigt an wieviele Instanzen einer IDENTISCHEN Einheit oder Charakter in der Armeeliste sind, gefolgt von einem "x". Diese Gebrauch ist verpflichtend wenn es 2 oder mehr identische Einträge gibt.

Anzahl der Modellen in der Einheit

Anzahl der Modellen in einer Einheit. Wenn die Anzahl 1 ist, notiere dies nicht es sei denn es gibt Duplizierungen der selben Einheit.

Charakter and Einheiten Name

Bestimmt den Name des Charakters oder der Einheit wie im Armeebuch angegeben.

Reittier Name

Bestimmt, ob der Charakter ein Reittier hat. Falls das Reittier selbst eine Aufwertung hat ist dies hier in Klammern angegeben "Reittier (Aufwertung)" (z.B. "Herrscher des Verderbens, Ödland Behemoth (Zusätzliche Glieder)". Falls dies eine Aufwertung ist, die den Namen des Reittiers ändert, benutze stattdessen den neuen Reittier Namen, (z.B. "Kolossaler Zombiedrache" anstatt of "Zombiedrachen").

General und/oder Armeestandardenträger

Vermerke welcher Charakter als General oder Armeestandardenträger (AST) der Armee auftritt. Wenn der Charakter nicht der General oder AST ist, wird dies freigelassen. Falls der General eine verpflichtende Aufwertung hat (z.B. Die Toten erheben sich, Greater Dominion), muss dies mit den gekauften optionalen Aufwertungen angegeben werden.

Art des Zauberers

Falls der Charakter ein Zauberer ist, wird hier vermerkt, ob es ein Novize, Adept oder Meister ist, ohne den allgemeinen Zusatz "Zauber/er". Die Art des Zauberers sollte nur angegeben werden, wenn die Art wählbar ist.

Pfad der Magie

Bestimmt den Pfad der Magie, den der Zauberer benutzt (z.B. Alchemie, Okkultismus, Weissagung). Benutze keine Vorsilben "Pfad der ...". Wenn der Charakter Zugang zu mehr als einem Pfad hat (Essenz des freien Geistes), werden beide Pfade angegeben. Pfade der Magie sollten nur angegeben werden wenn der Zauberer Zugang zu mehr als einem Pfad hat.

Gewöhnliche Optionen

Enthält alle Aufwertungen, Optionen oder Ausrüstung die nicht zu dem Limit für Besondere Gegenstände eines Charakters oder einer Einheit zählen. Dies schließt gewöhnliche Rüstung (z.B. Schwere Rüstung und Schilde), Große Namen der Oger Khans, Kriegsschrei der Orks, Blutlinien der Vampire, Tugenden und Schwüre des Königreichs Equitaine, Sippen der Waldelfen, Gunst der Dunklen Götter, etc. ein. Denke daran, daß:

- Bei der Einheit bereits vorgegebene Ausrüstung oder Modellregeln sollen nicht eingeschlossen werden.
- Kostenfreie und/oder verpflichtende Auswahlen müssen angegeben werden.
- Optionen für Waffen, Kommandoabteilungen und Besondere Gegenstände werden nicht hier angegeben.

Waffen und Waffenverzauberungen

Notiere alle Waffen und Waffenverzauberungen die der Charakter oder die Einheit gekauft hat. Falls eine Waffe keine Waffenverzauberung hat, wird sie nur mit Ihrem Namen angegeben, zum Beispiel "Hellebarde". Handwaffen und vorgegebene Waffen der Einheit/des Charakters werden in der Armeeliste nicht erwähnt, es sei denn sie sind verzaubert. Falls das Modell mehr als eine Waffe hat, die verzaubert werden kann (d.h. mehr als nur eine Handwaffe), und die Verzauberung auf mehr als eine der Waffen (einschließlich Handwaffe) gehen kann, **muß** angegeben werden welche Waffe verzaubert ist. Dies wird wie folgt gemacht: "Waffenname (Waffenverzauberung)", zum Beispiel "Waffenpaar (Heldenherz)". Bedenke, dass Waffenrunen der Zwergenfesten den gleichen Regeln folgen.

Andere Besondere Gegenstände

Beinhaltet alle Aufwertungen und Optionen zusätzlich zu den Waffenverzauberungen, deren Punkte in das Limit der Einheit oder des Charakters für Besondere Gegenstand gezählt werden, wie Rüstungsverzauberungen, Artefakte oder Bannerverzauberungen. Dämonische Manifestationen und Runen der Zwergenfesten folgen den gleichen Regeln.

Optionen der Kommandoabteilung

Musiker, Standartenträger und Champion, inklusive besondere Versionen dieser. Benutze Kurzformen für die gebräuchlichen: "M", "S", and "C". Falls Optionen der Kommandoabteilung besondere Aufwertungen haben sind diese in Klammern nach dem entsprechenden Modell vermerkt (z.B. "C (Repetiergewehr)". Bannerverzauberungen sind eine Ausnahme, sie sind unter Besondere Gegenstände vermerkt..

Abkürzungen

Die folgenden Abkürzungen müssen verwendet werden. Andere Abkürzungen sind nicht erlaubt.

M = Musiker

S = Standartenträger

PR = Plattenrüstung

HW = Handwaffe

C = Champion
AST = Armeestandardenträger
LR = Leichte Rüstung
HR = Schwere Rüstung

WP = Waffenpaar
ZH = Zweihandwaffe
WW = Wurfaffen

4. Deine bemalte und zusammengebaute Armee, inklusive Regimentsbases

Stell sicher, daß Du deine bemalte und vollständig zusammengebaute Armee mitbringst. Eine bemalte Armee bedeutet normalerweise, dass mindestens 3 Farben in einer sinnvollen Weise bei den Figuren aufgetragen wurde (auf den Bildern ist ein Beispiel was als bemaltes Modell angesehen wird.):



TOs werden einen Bemal Minimum Standard für Ihre Veranstaltung festlegen in dem Sie eine Stufe von dem obigen Bild auswählen (der vorgeschlagene Minimum Standard ist Stufe 4.) Nicht zusammengebaute Modelle sind nicht erlaubt und können nicht eingesetzt werden. Für alle Einheiten die aus mehr als 2 Modellen bestehen werden Regimentsbases benötigt. Dies ist insbesondere für Plänkler Einheiten wichtig.

5. Eine gedruckte oder digitale Version des T9A Turnier Regelwerks

Stelle sicher, dass Du eine Ausfertigung dieses T9A Turnier Regelwerks dabei hast, damit Du und Dein Gegner Probleme schnell lösen könnt.



Struktur der Armee

Das vorgeschlagene Format für T9A Meisterschaften ist die gebräuchliche Armeegröße von 4.500 Punkten, die wir allen TOs empfehlen. Die Armee aller Teilnehmer müssen gemäß der Regeln des The 9th Age: Fantasy Battles Regelbuchs und des spezifischen Armeebuchs zusammengestellt sein.

Was Du aufstellst gilt



T9A unterstützt das Verwenden von Modellen aller Miniaturenhersteller, sowie handgefertigte Modelle und Eigenbauten, solange ernste Anstrengungen unternommen wurden. Falls Zweifel an einem Aspekt von "Was Du aufstellst gilt" aufkommt (zum Beispiel falls Du eine komplette Themenarmee mit umfangreichen Umbauten hast), frage den Turnierveranstalter oder zeige ein Bild der Einheit/Armee im Forum.

Um Spieler und Turnierveranstalter zu unterstützen, haben wir einige Richtlinien zu "Was Du aufstellst gilt" zusammengestellt:

1. Modelle (inklusive beschworene Modelle) müssen die passende Base Größe wie im entsprechenden Armeebuch angegeben haben.
2. Modelle (inklusive beschworene Modelle) sollten die passende Armee darstellen, oder zumindest nicht leicht für eine andere Armee gehalten werden können.

3. Modelle (inklusive beschworene Modelle) sollten die passende Größe und Typ darstellen, oder zumindest nicht leicht für eine andere Größe oder Typ gehalten werden.
4. Modelle (inklusive beschworene Modelle) sollen die passende Waffenoption darstellen (im Fall von mehreren Waffenoptionen) gemäß der Armeeliste (d.h. zu jeder Zeit während des Spiels sollten mindestens 51% der Modelle in der Einheit die passende Waffen- (und Schild-) option gemäß der Armeeliste darstellen; diese Modelle sollten soweit wie Möglich an der Front der Einheit platziert werden).
5. Modelle sollten nicht mit anderen Modellen verwechselt werden (d.h. Wenn Du einen Streitwagen mit einem Reittier benutzt der einen Schweren Streitwagen darstellt, z.B. Auserwählter/Reißkeiler-Streitwagen, kannst Du nicht das selbe Modell nutzen um einen Leichten Streitwagen darzustellen, z.B. Kriegerstreitwagen/Brandschatzstreitwagen).
6. Kommandoabteilungen Modelle sollten durch passende Modelle dargestellt werden (siehe Bild unten als Beispiel einer Einheit Barbaren mit kompletter Kommandoabteilung und mindestens 51% der Modelle mit den richtigen Waffen ausgerüstet (Flegel)).



7. Einheitenfüller* sind erlaubt, solange sie die 4 allgemeinen Richtlinien einhalten:
 - Einheitenfüller sollten nicht zu Verwechslungen führen. Um das zu verhindern, sollten sie nicht im ersten Rang eingefügt werden (d.h. es muss klar sein wie viele Modelle und welcher Einheitentyp vom Einheitenfüller dargestellt wird).
 - Einheitenfüller sollen nicht mit den normalen Spielfluss stören (d.h. es muss möglich sein Verluste aus der Einheit zu entfernen, so dass die Einheit die passende Einheitengröße zeigt, ohne dass dies der Einheitenfüller verhindert).
 - Einheitenfüller sollen nicht mehr als ca. 33% der Einheitengröße sein.
 - Einheitenfüller zählen nicht zu dem 51% Minimum wie in Punkt 4 angegeben.

*Ein Einheitenfüller ist eine Base mit einem oder mehreren Modellen, Geländestücken oder ähnlichem. Diese Base stellt R&G Modelle in der Einheit dar, in der er steht.

Allgemeine Regeln

Du und Dein Gegner könnt immer vereinbaren, Situation abweichend von den beschriebenen Richtlinien in diesem T9A Turnier Regelwerk zu handhaben. Aber falls eine Meinungsverschiedenheit auf dem Schlachtfeld auftritt, holt einen Schiedsrichter um das Problem zu lösen, bevor Ihr irgendwelche Modelle berührt oder irgendetwas bewegt. Tretet vom Tisch zurück und wartet darauf, dass der Schiedsrichter hilft das Problem zu lösen.

Wenn Du in die Situation kommst, dass der Schiedsrichter Dich anweist etwas zu tun und Du die Anweisung missachtest oder dein Verhalten unangemessen ist, kann es Strafpunkte geben um Dein Verhalten zu ahnden. Wir würden Euch gerne einige Hinweise geben, die Euch während des Spiels helfen sollen. Die Meisten handeln von dem allgemeinen Umgang miteinander, aber bitte nehmt sie ernst, weil sie Euch helfen werden Probleme zu vermeiden.

Spiel Etikette



Bitte beachte, dass Du das Spiel **mit** Deinem Gegner und vielen anderen auf der Veranstaltung spielst, also sei höflich zu deinem Gegner und den anderen Spielern. Der ganze Zweck eines Turniers ist, dass jeder der teilnimmt spaßige und unterhaltsame Partien spielt.

Das Kommentieren von Tischen an denen andere Spieler spielen ist verboten, es sei denn beide Spieler stimmen zu. Wenn Du also Hilfe bei einer Regelfrage, Sichtlinie oder dem bestimmen von Abständen benötigst, kannst Du einen Spieler an einem anderen Tisch fragen. Stelle nur sicher, dass Du und Dein Mitspieler vorher damit einverstanden seid.

Kommunikation

Klare Kommunikation ist **der Weg** um Unstimmigkeiten zwischen Dir und Deinem Gegner zu vermeiden:

- Jede Aktion bedarf einer visuellen oder mündlichen Zustimmung des Gegners.
- Du solltest sicherstellen, dass Dein Gegner die Aktion, die Du ausführst versteht.

Kommunikation ist der Schlüssel!

Vereinbarungen

Es ist üblich mündliche Vereinbarungen mit einem Gegner zu treffen um Mißverständnisse und Konflikte zu vermeiden. Dies können Aussagen sein wie "Ich platziere dieses Modell nun 18.1" von diesem Modell entfernt, OK?", auf die der Gegner mit dem Prüfen der Abstände reagieren kann um zuzustimmen, dass es tatsächlich 18.1" sind. Normalerweise beinhalten diese Art von Vereinbarungen das Messen von Abständen, Überprüfen der Sichtlinie, Bestimmen in welchem Bereich eine Einheit ist etc.. Sie bezwecken, das Spiel schneller zu machen, indem Spielern ermöglicht wird, weniger Zeit mit Diskussionen über die exakte Positionierung von Modellen zu verbringen. Manchmal können Vereinbarungen sogar unvermeidbar sein, wenn es unmöglich ist Modelle genau dort zu platzieren wo Du sie haben willst, z.B. aufgrund von Gelände oder unausgewogenen Modellen.

Wenn solche Vereinbarungen getroffen werden, **sind sie verbindlich**. Spielern ist es nicht erlaubt, zu etwas zuzustimmen und dann in Ihrem Spielerzug dieses Vereinbarung nicht einzuhalten. In dem obigen Beispiel darf der Gegner in seinem Zug nicht festlegen, dass die Distanz tatsächlich 17.9" ist. Allerdings gilt dies nur unter der Voraussetzung, dass die Modelle nicht bewegt wurden nachdem die Vereinbarung getroffen wurde. Wenn der Gegner seine Einheit bewegt ist der Gegner nicht verpflichtet daran zu erinnern, dass die Vereinbarung der 18.1" nicht mehr gültig sein könnte.

Falls Du denkst Dein Gegner missbraucht Vereinbarungen um sich unfaire Vorteile zu verschaffen, z.B. in dem er Deine Zustimmung möchte, dass eine Distanz 18.1" ist, wobei sie aber tatsächlich eher 17.5" ist, oder indem er seine Modelle sehr schlampig platziert, **bist Du nicht verpflichtet dieser Art von Vereinbarungen zuzustimmen**. Allerdings musst Du, um Missverständnisse zu vermeiden, Deinem Gegner klar sagen, dass Du seiner Aussage nicht zustimmst. Andernfalls könnte der Gegner denken, dass eine Vereinbarung getroffen

wurde, indem er sein Vorhaben mündlich dargelegt hat (z.B. "Ich stelle meine Modelle 18.1" von Deiner Einheit entfernt"). **Deutliche Kommunikation ist die Pflicht von beiden Spielern.**

- Denke nicht, dass Dein Gegner zu etwas zustimmt, es sei denn es gibt eine klare mündliche Bestätigung.
- Denke nicht, dass Schweigen als ablehnen der Vereinbarung verstanden wird. Treffe klare mündliche Aussagen. Wenn Du vorhast gar keine Vereinbarungen während des Spiels zu treffen, ist es klug dies dem Gegner so schnell wie möglich zu sagen, entweder bevor das Spiel beginnt oder kurz danach.

Bedenke: wenn ein Konflikt bezüglich der Art der Vereinbarung auftritt und Schiedsrichter zum Tisch gerufen werden, ist es sehr schwer für die Schiedsrichter zu beweisen oder widerlegen ob es eine Vereinbarung gab oder nicht. In den meisten Fällen wird der Schiedsrichter anhand der tatsächlichen Position der Modelle entscheiden. Du solltest daher sicher sein, dass Dein Gegner zu etwas zugestimmt hat, bevor Du annimmst, dass dies der Fall ist, und selbst wenn Vereinbarungen getroffen wurden macht es Sinn die Modelle trotzdem exakt dorthin zu stellen, wo Du sie haben willst, d.h. **benutze Vereinbarungen nicht als Entschuldigung ungenau zu spielen.**

Bedenke allerdings, dass Vereinbarungen bindend sind, und wenn bewiesen werden kann, dass es tatsächlich eine Vereinbarung gab und ein Spieler versucht dies zu verschleiern, wird dies als Betrug angesehen und wird mit harten Strafen von den Schiedsrichtern geahndet.

Zeit

Bitte sei pünktlich und stell sicher, dass Du Deine Armee so früh wie möglich ausgepackt hast. Verspätung oder die Armee während der Spielzeit auszupacken und aufzubauen wird als schlechtes Benehmen angesehen.

Hinhaltetaktik und langsames Spiel

Spielern sollte in jeder Runde genügend Zeit zur Verfügung stehen um Ihre Spiele zu beenden. Manchmal dauern Spiele zu lang. Eventuell gab es viele Auseinandersetzungen oder ein unvorhersehbares Ereignis, dass Zeit in Anspruch annimmt, was vollkommen in Ordnung ist. Aber es sollte selten vorkommen, dass Du deine Spiele nicht beendest. Wenn Du eine Liste aufstellst die eine Fülle von Einzelmodell Einheiten oder auch nur generell viele Modelle hat, musst Du Dich der Liste die du mitgebracht hast anpassen. Es ist keine Entschuldigung Deine Spiele nicht zu beenden.

Hinhaltetaktik ist eine Reihe von Aktionen die darauf abzielen, nicht das komplette Spiel in der vorgegebenen Zeit zu spielen. Wann immer ein Spieler denkt, dass sein Gegner das Spiel in die Länge zieht, sollte er das melden. Bedenke, dass der Spieler ein mögliches Problem meldet, keine Tatsache. Wenn der Spieler vermutet, dass ihn der Gegner hinhält, sollte der Spieler seinen Gegner freundlich auffordern etwas schneller zu spielen. Wenn der Gegner sich weigert, sollte der Spieler einen Schiedsrichter bereits **während des Spiels** informieren.

Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten wird zu keiner Zeit toleriert. Turnierteilnehmer müssen sich höflich und respektvoll verhalten. Unsportliches Verhalten kann zum Beispiel sein:

- Verhalten an den Tag legen, dass rational betrachtet als Belästigung, Schikane oder Stalking angesehen werden kann.
- Streiten, aggressives Verhalten oder Beleidigung von Offiziellen des Turniers, Spielern, Kapitänen oder Zuschauern.
- Die Privatsphäre oder Sicherheit von Teilnehmern, inklusive Zuschauern oder Angestellten zu verletzen.
- Die Anordnungen eines Schiedsrichters zu mißachten.
- **Auf Spiele wetten (eigene oder andere) wird als unsportliches Verhalten betrachtet, da es die Integrität des Spiels in Frage stellt**
- **Bestechung ist nicht erlaubt. Jeder der eine Bestechung anbietet oder annimmt kann disqualifiziert werden.**

Betrügen

Wenn beide Spieler das selbe Niveau der Regelkenntnis haben, kann die Situation auftreten, dass einer der Spieler beim Betrügen ertappt wird. Es kann Situationen geben in denen beide Spieler die Regeln falsch

anwenden, weil beide Spieler die Regeln in der selben falschen Weise spielen. In diesem Fall bekommen beide Spieler den gleichen Vorteil, daher wird niemand als "betrügend" angesehen. Wenn aber ein Spieler absichtlich die Regeln falsch anwendet, um einen Spielvorteil zu bekommen, der Gegner dies gegenüber dem Spieler reklamiert aber der Spieler seine Aktion nicht korrigiert, kann dies als Betrügen angesehen werden.

Ein Spieler ist verantwortlich alle Regeln und Effekte seiner Armee anzuwenden, sowohl Vorteilhaftes als auch Nachteiliges (z.B. Raserei, Überrennen). Wenn ein Spieler vergisst eine Regel anzuwenden, die seiner Armee einen Vorteil verschafft hätte, gibt es keine Verpflichtung die Situation zurückzuverfolgen (z.B. +1 Trefferwurf Modifikator vergessen). Wenn ein Spieler das Anwenden einer Regel vergisst, die der Armee einen Nachteil gebracht hätte, sollte die Situation zurückverfolgt werden, falls dies möglich ist (z.B. einen Blödheitstest vergessen).

Strafen

Schlechtes Benehmen kann zur Bestrafung eines Spielers führen. Wenn das Verhalten das Spiel beeinflusst kannst Du mit einer Punkteänderung rechnen.




Mögliche Strafen für einen Spieler sind (aber nicht ausschließlich):

1. Verwarnung eines Spielers
2. Strafpunkte für einen Spieler
3. Änderung des Spielstands
4. Disqualifikation eines Spielers
5. Kombination der oben genannten

Erste Schritte



Vor dem Spiel:

1. Stell sicher, dass der Tisch sauber ist und kein Müll unter dem Tisch ist. Räum auf, falls nötig.
2. Stell sicher, dass das Gelände gemäß des Plans auf dem Tisch steht. 
3. Entscheidet, ob Ihr einen einzigen Satz Würfeln benutzt und einigt Euch welcher Satz benutzt wird. Falls Ihr Euch nicht einigen könnt ruft einen Schiedsrichter.
4. Stellt die Armee Eurem Gegner vor und erklärt was jede Einheit darstellt und wie Sie ausgerüstet ist. 
5. Vergewissere Dich, dass du die Sprüche die Jeder Deiner Zaubernden (Zauberer oder Nicht Zauberer) kennt aufschreibst oder durch Spruchkarten markierst. 
6. Stell sicher, dass Du Fluxkarten, Armeeliste und Armeebuch für das Spiel bereit hast.



Die Partie spielen

Um sicherzustellen, dass die Partie flüssig abläuft frage bitte nicht um Erlaubnis Deine Fehler zu korrigieren wenn es zu spät ist (z.B. nach einer Entscheidung, die der gegnerische Spieler getroffen hat, einem Würfelwurf oder einer andere zufälligen Aktion). Falls Du eine Niedertrampeln Attacke, die Benutzung eines Gegenstandes oder Ähnliches vergessen hast, verlange nicht zu dieser Situation zurück zu gehen, wenn es es eine bereits getroffene Entscheidung oder eine zufällige Aktion verändern würde. Zum Beispiel: ändern der Position Deines Zauberers in einer Einheit, nachdem die Fluxkarte gezogen wurde ist nicht erlaubt, aber die Position zu verändern, nachdem gesagt wurde "Lass uns jetzt die Magiephase beginnen" ist akzeptabel, weil keine Entscheidung getroffen wurde und kein Würfel gefallen ist.

Markierungen & Marken



Die Benutzung von Würfeln für das Markieren von verlorenen oder verbleibenden Lebenspunkten bei Modellen sollte vermieden werden. Wenn Du dennoch Würfel verwendest, dürfen es nicht die gleichen Würfel sein mit denen Du würfelst. **Lebenspunkte** müssen mit eindeutigen Marken oder Würfel unterschiedlicher Größe und/oder Farbe gekennzeichnet sein.

Permanente und Ein Zug Zauber sowie andere komplexere Effekte (wie Trunkenbold oder Manifestationen) müssen auf eine Weise gekennzeichnet sein, so dass beiden Spielern klar ist welche Effekte im Spiel sind. Die Verantwortung, die Karten oder Markierungen zu entfernen sobald der Effekt aus dem Spiel ist, liegt beim Eigentümer des Effekts.

Würfelwürfe

Spieler sollten vereinbaren welche Würfel als "brennend" gelten bevor unklare Situationen auftreten. Berede dies mit Deinem Gegner vor der Partie. Falls keine ausdrücklichen Vereinbarungen getroffen wurden, müssen alle Würfel die nicht klar auf dem Spielfeld (der betreffenden Partie) sind, wiederholt werden. Dies schließt "alles was nicht auf dem Grün ist" ein, d.h. Würfel auf Gelände, Karten, Armeelisten, Modellen, Regimentsbasen müssen wiederholt werden.

Sobald ein Spieler die Würfel aufnimmt, gilt das Resultat als akzeptiert. Beispiel: wenn Du einen Disziplintest wiederholst stimmst Du automatisch zu, das der erste Versuch misslungen ist.

Wenn Du einen Würfelwurf mit mehreren Würfeln machst, musst Du dem Gegner die Chance geben zu sehen wie viele erfolgreiche Würfe gemacht wurden. Eine gute Methode hierfür ist, immer die misslungenen Würfel zu entfernen und die erfolgreichen Würfel auf dem Tisch zu lassen. Zähle die erfolgreichen Würfel solange sie noch auf dem Tisch sind, so dass der Gegner sehen kann, dass Du nicht betrügst.

Besondere Würfel

Manche Würfel haben besondere Symbole um das Ergebnis von "6" anzuzeigen, oder in manchen Fällen andere Seiten. Du kannst solche Würfel unter der Bedingung benutzen, dass bei allen besonderen Würfel das spezielle Symbol den gleichen Wert zeigt.

Gezinkte Würfel

Wenn Du Deinen Gegner verdächtigst gezinkte Würfel zu benutzen, kannst Du verlangen, dass beide Spieler das gleiche Würfelset benutzen, entweder Deins oder das Deines Gegners. Wenn Ihr Euch nicht einigen könnt welches Set benutzt wird, haben industriell gefertigte Standardwürfel Vorrang vor besonderen Würfeln (s. oben).

Bewegung

Bevor Du Einheiten bewegst oder sie berührst versichere Dich, dass beide Spieler sich einig über die Distanzen, Einheitenkanten und Sichtlinien der neuen Positionen sind. Situationen können auftreten, in denen ein umgewandeltes Modell durch seine Bauweise in einer anderen Richtung aufgestellt wird, also stell sicher, dass Dein Gegner über die beabsichtigte Ausrichtung bescheid weiß

Bevor Einheiten bewegt werden, soll die Ausgangsposition gekennzeichnet werden, so dass es leicht zurückzuverfolgen ist wie weit das Modell bewegt wurde (insbesondere Einzelmodelle).

Vor schnellen Neuformierungen sollte das Zentrum der Einheit markiert werden.

Das Umstellen einer Einheit ist erlaubt, solange sie in keiner bedeutender Weise von späteren Würfelwürfen betroffen ist (z.B. Marschierests anderer Einheiten), und die ursprüngliche Position bestimmt werden kann. Wenn die Position der Einheit geändert wurde, weil jemand an den Tisch stößt oder die Hand des Spielers zittert, ist es dem Spieler erlaubt die Position der Einheit zu korrigieren, solange dies dem Spieler keine zusätzlichen Vorteile bietet.

Alle Messungen werden vom Base des Modells vorgenommen, nicht der Regimentsbase.

Es liegt in der Verantwortung der Person, der die Einheit bewegt, einen legalen Einheitenabstand einzuhalten, also meistens des aktiven Spielers. Du bist jederzeit für die Position aller Deiner Einheiten verantwortlich. Das heisst, wenn z.B. Spieler B während der Angriffsphase sieht, dass Spieler A zwei Einheiten hat, die zu nah aneinander stehen, kann er den Spieler oder einen Schiedsrichter bitten, die Einheiten zu trennen, so dass 1" zwischen ihnen ist. Dies kann dazu führen, dass eine Angriff von Spieler B möglich ist, von dem Spieler A dachte, dass er unmöglich ist.

Magie

Entweder eine sehr deutliches Notizblatt, das alle Aktionen in der Magiephase dokumentiert oder das Benutzen von ordentlichen Schleiermarken und Fluxkarten sind für jedes Spiel verpflichtend, es sei denn **beide** Spieler vereinbaren eine Anwendung oder Ähnliches zu benutzen um die Übersicht über Karten und Marken zu behalten. Sämtliche dieser Vereinbarungen müssen vor Beginn des Spiels getroffen werden.

Im Fall, dass kein Notizblatt verwendet wird, müssen Schleiermarken die vorhandenen Schleiermarken darstellen. Das Benutzen von Würfeln um den Überblick über Schleiermarken zu behalten ist verboten. Fluxkarten müssen entweder richtige Karten sein, die vom Fluxkartenstapel gezogen werden, oder Du kannst einen W8 verwenden um die Fluxkarten zu bestimmen, während Du auf einem Notizblatt oder mit Hilfe von richtigen Karten den Überblick behalten musst. Fluxkartem müssen so angeordnet sein, dass sie klar und verständlich für beide Spieler sind um Missverständnisse und Streitereien zu vermeiden.

Wir empfehlen wärmstens, dass jeder Spieler die Übersicht über die Schleimarken und Fluxkarten **beider** Spieler behält (entweder mit Marken oder einem Blatt Papier) um Mißverständnisse zu vermeiden.

Nahkampf

Kampfergebnis berechnen ist oftmals lästig, weil verschiedene Spieler es auf viele unterschiedliche Arten machen. Spieler müssen sich auf die Methode einigen, wie Verluste entfernt werden und der Überblick über die erlittenen Verluste eines Nahkampfes behalten wird. Andernfalls platzieren beide Spieler die toten Modelle mit 1 LP an einer freien Stelle auf dem Tisch. Für Modelle mit mehreren LP benutzt passende Marker.



Auf dem Turnier spielen

Am Anfang des Turniers wirst Du zufällig mit einem Gegner in der ersten Runde des Turniers gepaart. Nach dieser ersten Runde und nachdem die Resultate verarbeitet sind, wirst Du gegen einen Gegner mit ebenbürtigen Können oder gleich großem Glück gepaart. Die Paarungen werden nach dem **Schweizer System** getroffen.

Aufstellungsarten und Sekundärziele

Aufstellungsarten und Sekundärziele werden nach dem T9A Regelbuch zufällig bestimmt. Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir die Karten aus dem T9A Kartenwerk zu benutzen.



Die Partie beenden

Der TO wird sicherstellen, dass Du einen klar sichtbaren, mündlichen oder akustischen Countdown für die verbleibende Zeit der Partie hast. Du solltest keinen neuen Spielzug anfangen, solange Du nicht sicher bist, dass beide Spieler ihren gesamten Spielerzug beenden können um sicherzustellen, dass beide Spieler die gleiche Anzahl an Spielerzügen bekommen.

Nachdem Ihr die gesamten 6 Spielzüge gespielt habt oder das Zeitlimit fast erreicht wurde (was auch immer als erstes eintritt), ist es Zeit den Gewinner zu ermitteln: Bestimme wer das Sekundärziel erreicht hat, bevor irgendwelche Einheiten entfernt werden. Berechne die Siegpunkte gemäß den Regeln der Siegbedingungen wie im T9A Regelbuch beschrieben.

Nachdem das Ergebnis berechnet wurde, gebt Sie dem TO und genießt die verdiente Pause!



Das Turnier gewinnen

Wenn das Turnier zu Ende ist und die Resultate ausgewertet sind, ist ein Gewinner bestimmt. Der Gewinner wird auf Basis der vollständigen Anzahl an Schlachtpunkten zusammen mit der Anzahl an Hobbypunkten ermittelt. Im Falle eines Unentschieden werden die Schlachtpunkte alleine verwendet um den Gewinner zu ermitteln, wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, werden Siepunkte zur Bestimmung des Gewinners genommen; gibt es immer noch ein Unentschieden wird der Gewinner durch einen Münzwurf bestimmt.



Zuschauer

Während Turnieren kann es eine Menge Leute geben, die bei den Spielen zuschauen, einschließlich Spielern die mit ihren Spielen fertig sind. Jeder ist eingeladen bei einem Spiel zuzuschauen, aber jeder Spieler hat das Recht sein Spiel in Ruhe zu spielen. Daher respektiere die Leute, die Ihre Partie spielen: wenn Sie Dich bitten zu gehen, lass sie in Ruhe.

Jegliche Unterhaltung um den Tisch sollte immer in einer Sprache sein, die von beiden Spielern gesprochen wird. Du darfst in keiner Weise in das Spiel eingreifen (z.B. Leute an Regeln erinnern, Hinweise für das Spiel geben, Leute an Sekundärziele erinnern). Wenn Du als Zuschauer einen Fehler, der in einem Spiel gemacht wird, bemerkst sprich mit dem Captain oder einem Schiedsrichter.

Unterhaltungen mit Zuschauern um den Tisch in anderen Sprachen als Englisch oder einer Sprache die beide Spieler verstehen kann als ein Betrugsversuch angesehen werden.

Teamturniere



Teamzusammenstellung

Jeder Spieler eines Teams spielt eine unterschiedliche gültige Armee. Jede Armeeliste kann nach **vom TO vorgegebenen Punkten** begrenzt werden. Jedes Team kann **Betreuer gemäß den vom TO vorgegeben Regeln** mitbringen.

Betreuer

Ein Betreuer hat bestimmte Privilegien. Jedes Team kann bis zu zwei Betreuer haben. Wenn ein Team keinen Betreuer hat, kann einer der Spieler als solcher agieren, aber nur falls Ihre Partie beendet ist. Ein Betreuer darf:

1. Kurze Anweisungen geben was zu tun ist (aber nicht wie man etwas tun).
2. Die Paarungen durchführen.
3. Sich mit jedem Spieler einmal während des Spiels für bis zu 3 Minuten beraten.
4. **Der Betreuer selbst** ersetzt einen Spieler, einmal für eine aufeinanderfolgende Zahl von Spielen.
5. Mit dem gegnerischen Betreuer reden um Probleme die während den Spielen auftreten zu lösen.
6. Ein Spiel in dem ein Teammitglied spielt unterbrechen und einen Schiedsrichter holen, wenn Betrug festgestellt wird (oder unbeabsichtigte Fehler).

Ein Betreuer darf normalerweise nur in Englisch oder der Muttersprache beider Teams und nur offen mit den Spielern reden. Es ist ihnen erlaubt allgemeine Ratschläge wie "spiel aggressiver" geben, aber nicht zu genau werden, wie "platziere Deine Einheit hier, um Deine Kriegsmaschine zu beschützen". Während einer 3 Minuten Unterbrechung dürfen sie auch in einer beliebigen Sprache reden und sie können geheim reden oder flüstern. Ein Betreuer darf sich nicht mehr als einmal mit dem selben Spieler während eines Spiels beraten, selbst wenn der Betreuer in der ersten Beratung nicht die kompletten 3 Minuten genutzt hat.

Während des Turniers kann der Betreuer einen der Spieler ersetzen. Dem Team ist es nicht erlaubt Ihre Armeen zu ändern und der Tausch kann nur einmal durchgeführt werden. Allerdings ist es dem Betreuer gestattet zum ursprünglichen Spieler zurück zu tauschen. Der Betreuer darf während der Vertretung für den Spieler eine beliebige Anzahl von aufeinanderfolgenden Partien spielen, aber wenn der ursprüngliche Spieler zum Spiel zurückkehrt, darf der Betreuer nicht mehr mit Ihm (oder einem anderen Spieler) tauschen.

Die Rolle des Betreuer hat auch einige Einschränkungen. Das Team riskiert eine Strafe wenn der Betreuer:

1. Sagt wie etwas zu tun ist oder taktischen Rat gibt (mit Ausnahme der 3 Minuten Unterbrechung).
2. Ein Spiel stört.
3. Eine der obigen Regeln bricht bzgl. Hinhalten, Betrügen oder schlechtes Benehmen zeigt.
4. Notizen übergibt oder anderweitig mit den Spielern in einer heimlichen Art und Weise kommuniziert.

Ein Betreuer sollte während des Spiels passiv sein. Wenn es für beide Spieler ok ist, dass der Betreuer mit ihnen plaudert ist das kein Problem. Wenn ein Gegner aber dagegen ist, muß der Betreuer diese Aktivität einstellen. Wie am Anfang des Dokuments festgestellt ist Kommunikation der Schlüssel für eine gute Stimmung.



Auf dem Teamturnier spielen

Am Anfang des Turniers wird Dein Team zufällig mit einem Gegner in der ersten Runde des Turniers gepaart. Nach dieser ersten Runde und nachdem die Resultate verarbeitet sind, wird Dein Team gegen einen Gegner mit ebenbürtigen Können oder gleich großem Glück gepaart. Die Paarungen werden nach dem **Schweizer System** getroffen.

Um zu Bestimmen welcher Spieler bei den Runden gegeneinander antreten, wird ein Paarungssystem benutzt. Unten findest Du Beispiele für die Paarungsabläufe eines 5-Spielers und 8-Spielers Teamturniers.

Paarungsablauf 5-Spieler Team

Schritt 1 - "Die Eröffnung" (ersten 2 Paarungen)

1. Beide Teamcaptain wählen eine Armee ihres entsprechenden Teams und legen die Karte für diese Armee verdeckt auf den Tisch.
2. Sobald beide Teams eine Armee ausgesucht haben, deckt die Karten auf um offenzulegen welche Armeen gewählt wurden.
3. Beide Teams suchen nun zwei Armeen aus ihren verbleibenden vier aus, die sich der in Schritt 1.2. aufgedeckten gegnerischen Armee stellen. Die von jedem Team ausgesuchten Armeen werden geheim gehalten und zur gleichen Zeit aufgedeckt.
4. Jeder Teamcaptain sucht eine aus den beiden in Schritt 1.3. aufgedeckten Armeen aus, die gegen die eigene Armee spielt, die sie in Schritt 1.2. enthüllt haben. Die andere Armeekarte geht in den Stapel des eigenen Captains zurück, und jedes Team hat 3 Karten übrig.

Schritt 2 - "Der Showdown" (Paarungen 3, 4, and 5)

1. Wiederhole Schritt 1.1 und 1.2.
2. Wiederhole Schritt 1.3: beide Teamcaptains suchen zwei Armeen aus die sich der gegnerischen Armee, die in Schritt 2.1 aufgedeckt wurde, stellen. Die Auswahl sollte sehr einfach fallen, da beide Teamcaptains nur noch 2 Armeen auf der Hand haben sollten.
3. Jeder Teamcaptain sucht eine aus den beiden in Schritt 2.2. aufgedeckten Armeen aus, die gegen die eigene Armee spielt, die sie in Schritt 2.1. enthüllt haben. Dies bestimmt die Paarungen 3 und 4 für die Runde. Die verbleibende Armee jedes Teams spielt gegeneinander in Paarung 5. Die Auswahl der Armee ist geheim bis beide Teamcaptains ihre Wahl getroffen haben.
Dieser Schritt bestimmt die letzten 3 Paarungen der Runde und Eure Runde ist vollständig aufgesetzt.

Paarungsablauf 8-Spieler Team

Schritt 1 - "Die Eröffnung" (ersten 2 Paarungen)

1. Beide Teamcaptain wählen eine Armee ihres entsprechenden Teams und legen die Karte für diese Armee verdeckt auf den Tisch.
2. Sobald beide Teams eine Armee ausgesucht haben, deckt die Karten auf um offenzulegen welche Armeen gewählt wurden.
3. Beide Teams suchen nun zwei Armeen aus Ihren verbleibenden sieben aus, die sich der in Schritt 1.2. aufgedeckten gegnerischen Armee stellen. Die von jedem Team ausgesuchten Armeen werden geheim gehalten und zur gleichen Zeit aufgedeckt.
4. Jeder Teamcaptain sucht eine aus den beiden in Schritt 1.3. aufgedeckten Armeen aus, die gegen die eigene Armee spielt, die sie in Schritt 1.2. enthüllt haben. Die andere Armeekarte geht in den Stapel des eigenen Captains zurück, und jedes Team hat sechs Karten übrig.

Schritt 2 - "Die zweite Eröffnung" (Paarungen 3 und 4)

1. Läuft exakt wie Schritt 1 ab.

Schritt 3 - "Der Showdown" (Paarungen 5, 6, 7 und 8)

1. Wiederhole Schritt 1.1 und 1.2.
2. Wiederhole Schritt 1.3: beide Teamcaptains suchen zwei Armeen aus die sich der gegnerischen Armee, die in Schritt 3.1 aufgedeckt wurde, stellen. Nach dieser Auswahl sollten beide Teamcaptains nur noch eine Armee auf der Hand haben (mit 4 begonnen, 1, platziert und 2 angeboten).
3. Jeder Teamcaptain sucht eine aus den Beiden in Schritt 3.2. aufgedeckten Armeen aus, die gegen die eigene ursprünglich aufgedeckte Armee spielt (Paarungen 5 und 6). Die andere vom Gegner angebotene und nicht gewählte Armee spielt gegen die letzte Karte auf der Hand des Teams.

Aufstellungsarten und Sekundärziele

Aufstellungsarten und Sekundärziele werden entweder zufällig bestimmt oder können wie folgt vorgegeben werden:

- Der TO bestimmt welches Szenario in jeder einzelnen Runde von allen Spielern gespielt wird, zum Beispiel in dem er es vor der Veranstaltung veröffentlicht oder einen Würfel zu Beginn jeder Runde wirft.
- Die Aufstellungsart ist durch die einzelnen Karten auf dem jeweiligen Tisch vorgegeben.

Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir die Karten aus dem T9A Kartenwerk zu benutzen.



Das Teamturnier gewinnen

Wenn das Turnier zu Ende ist und die Resultate ausgewertet sind, ist ein Gewinner bestimmt. Das Siegerteam wird auf Basis der vollständigen Anzahl an Schlachtpunkten zusammen mit der Anzahl an Hobbypunkten ermittelt. Die Maximalanzahl an Schlachtpunkten pro Runde ist 65/100 und die Minimumanzahl von Schlachtpunkten ist 35/60 für 5-/8- Spieler Teams

Im Falle eines Unentschieden werden die **gesamten "ungedekelten" Schlachtpunkte** verwendet um den Gewinner zu ermitteln. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, werden Siegpunkte zur Bestimmung des Gewinners genommen. Gibt es immer noch ein Unentschieden wird der Gewinner durch einen Münzwurf bestimmt.