

Age of Sigmar Turnierleitfaden

V 2.1



Vorwort

Liebe Generäle, Helden und Abenteurer

Mit Freude präsentieren wir euch die zweite Version des Liga Regelwerks. Es soll ein Kompass für alle TOs sein und euch nützliche Informationen zur Durchführung an die Hand geben. Wichtig ist, dass sich hier zwei Thematiken voneinander unterscheiden lassen: Einerseits kann dieses Dokument als Grundlage für alle Turniere verwendet werden, sofern die TO es als für ihre Zwecke angemessen erachtet und dabei auch Abweichungen von den Regeln vornehmen. Dabei können Teile der Regeln verwendet und andere Teile weggelassen werden, falls etwas dagegen spricht sie so wie hier beschrieben anzuwenden. Andererseits sollen diese Regeln auch der Startschuss und die Grundlage für die geplante Liga-Wertung sein, hier sind wir also darauf angewiesen, dass die veranstalteten Turniere den Regeln folgen, da wir die Ergebnisse sonst nicht in die Wertung mit einbeziehen können. Wir freuen uns deshalb auch auf euer Feedback und die stetige Zusammenarbeit, damit wir hier für alle einen gemeinsamen Nenner finden können.

Das Herz von Age of Sigmar sind aber nicht nur die Regelwerke, sondern auch die Gemeinschaft, die es umgibt. Die Begeisterung und der Einsatz, den jeder von euch für dieses Hobby mitbringt. Ihr seid es, die den sterblichen Reichen Charakter verleihen und sie mit eurer Kreativität und Energie füllen. Wir möchten hiermit allen Turnierveranstaltern und auch Spielern unseren herzlichsten Dank aussprechen, denn eure Hingabe ist es, die diese kleine Welt stetig wachsen lässt und uns neue Freunde, Kontakte und Erinnerungen beschert. Ohne jeden einzelnen von euch wäre diese Welt nicht das, was sie heute ist. In diesem Sinne ermutigen wir euch diese Regeln nicht nur als Leitfaden zu sehen, sondern als Plattform um diese tolle Geschichte weiterzuschreiben. Mögen eure Würfel günstig rollen und eure weiteren Abenteuer unvergesslich sein.

Mit den besten Wünschen,
Jan, Dario, Cello, Madelin, David, Manu & Eloy



Allgemeine Regelungen

- Es wird die aktuelle Edition gespielt
- Armeen haben 2000 Punkte und werden nach den aktuellsten Regeln (inkl. Battlescroll Updates & FAQ) zusammengestellt
- Das englische Regelwerk hat bei Unklarheiten Vorrang vor dem deutschen Regelwerk
- Armeen sind zugelassen, sobald ein Battletome erscheint, die TO kann sich jedoch vorbehalten Ausnahmen zu machen, falls Unklarheiten bestehen
- Jede Fähigkeit, die vor dem Spiel ausgewählt werden kann, muss ausgewählt und deutlich in der abgegebenen Armeeliste vermerkt werden. Diese Entscheidungen gelten für das gesamte Turnier und können währenddessen nicht mehr geändert werden
- Für das Turnier wird die Best Coast Pairings App [BCP] genutzt Alternative Tools können benutzt werden, unter der Voraussetzung, dass ein von uns zu Verfügung gestelltes Formular ausgefüllt wird, um die Punkte zu erfassen
- Jeder Spieler muss sich an den Player's Code halten
- Listen sollten 1 Woche vor dem Event in BCP einsehbar sein
- Würfel müssen eindeutig sein

Player's Code

- Sei immer höflich und respektvoll
- Sag immer die Wahrheit und betrüge niemals
- Biete deinem Gegner die Möglichkeit deine Armee Liste zu prüfen bevor die Schlacht beginnt
- Beantworte Fragen deines Gegners nach bestem Wissen und Gewissen
- Würfel werden sichtbar geworfen. Gib deinem Gegner die Möglichkeit sie zu überprüfen, bevor du sie aufhebst
- Mache deinen Gegner auf Regeln aufmerksam, die er oder sie möglicherweise falsch angewendet hat
- Verschwende nicht absichtlich Zeit
- Arbeite niemals mit einem Gegner zusammen, um den Ausgang des Spiels zu manipulieren



Scoring

Zur Wertungsermittlung wird die SUN-Matrix (Sieg/Unentschieden/Niederlage) (Primärwertung) in Kombination mit dem Victory Point Differential (Sekundärwertung) angewendet. Jede Runde / Jedes Spiel wird basierend auf dem Ergebnis des Schlachtplans (wie durch diesen definiert) gewertet. Als Tiebreaker (Tertiärwertung) empfehlen wir den sogenannten Strength of Schedule. Sollte es auch dann noch einen Gleichstand geben, dann wird die Anzahl der geschafften Battle Tactics genutzt, um den Sieger zu ermitteln.

Die Matrix (siehe unten) ist noch nicht final, wird aber so bereits in internationalen Spielen und Turnieren angewendet, weswegen wir uns dafür entschieden haben, diese vorläufige Version zu benutzen. Das System ist so gewählt, damit ein Sieg, so knapp er auch sein mag, belohnt wird. Auch bei mehreren Spielen ist so gewährleistet, dass ein Sieg immer über einem/mehreren Unentschieden steht.

Wir behalten uns vor, die Matrix während der Season zu ändern, sollte es eine offizielle und international anerkannte Punktematrix geben, die von unserer gewählten abweicht. Denn es ist natürlich klar, dass wir auch den internationalen Standard in unserer Liga abbilden wollen.

Victory Point Difference	Points Winner	Points Loser
1-4	11	9
5-8	12	8
9-12	13	7
13-16	14	6
17-20	15	5
21-24	16	4
25-28	17	3
29-32	18	2
33-36	19	1
37+	20	0



Die Siegpunktedifferenz (Victory Points Differential, VP-Differencial) spielt eine entscheidende Rolle für den Ausgang eines Spiels. Sie wird auf der Grundlage des Vorsprungs berechnet, den der Sieger gegenüber dem Verlierer in Bezug auf die Siegpunkte hat. Dieses System sorgt dafür, dass es in der Endwertung nicht nur um Sieg oder Niederlage geht, sondern auch um die Höhe des jeweiligen Sieges, was die Ergebnisse dynamischer und spannender macht. Am Ende jeder Partie werden die Siegpunkte zusammengezählt und es wird die Differenz ermittelt, die sich aus der Wertung des Schlachtplans und der Battle Tactics ergibt. Je größer der Abstand ist, desto klarer ist der Sieg, was zu einem höheren Punktwert für den Sieger und einem niedrigeren für den Verlierer führt. Bei einem Gleichstand der Siegpunkte wird das Spiel als Unentschieden gewertet, wobei nicht zwischen großen oder kleinen Siegen oder Niederlagen unterschieden wird. Der Punktestand nach dem Spiel muss an Best Coast Pairings übermittelt werden.

Pairings

Die Paarungen werden in der ersten Runde zufällig ermittelt. Die folgenden Runden sollten entweder innerhalb der Gewinnspanne nach dem Zufallsprinzip oder nach dem Schweizer-System gepaart werden. Die letzte Runde sollte allerdings immer nach dem Schweizer-System gepaart werden. Somit ergibt sich als Vorschlag folgende Konstellation:

1 Dayer: Runde 1 losen, Runde 2 losen innerhalb der Gewinner / Verlierer [1-0][0-1], Runde 3 Schweizer

2 Dayer: Runde 1 losen, Runde 2-3 jeweils losen innerhalb der Gewinner / Verlierer [1-0][0-1] & [2-0][1-1][0-2], Runde 4-5 Schweizer

3er Team-Turniere:

Schritt 1: Die Mannschaftskapitäne würfeln, um die Anfangsreihenfolge festzulegen. Der Gewinner wird zu Team A, der Verlierer zu Team B. Jeder Kapitän wählt einen Verteidiger und legt ihn verdeckt vor sich ab.



Schritt 2: Die Kapitäne wählen jeweils zwei Angreifer und legen sie verdeckt vor sich ab. Diese vier Angreifer werden gleichzeitig aufgedeckt werden und jeder Kapitän wählt einen Angreifer aus, der gegen den Verteidiger des gegnerischen Teams antritt, beginnend mit Team A. Diese Paarungen werden dann zusammen aufgedeckt, wodurch die ersten beiden Spielpaarungen feststehen. Die erste Wahl tritt in Schlachtplan A und die zweite Wahl in Schlachtplan B an. **Schritt 3:** Das Ergebnis der dritten Paarung entspricht automatisch dem des letzten Spiels. Der Kapitän von Team A, der den ersten Roll-Off gewonnen hat, kann entscheiden, wer Angreifer bzw. Verteidiger für Schlachtplan C ist.

In einfacheren Worten zusammengefasst: Die Kapitäne würfeln und der Gewinner ist Team A. Kapitän Team A wählt aus seinen Spielern einen Verteidiger für Schlachtplan A. Kapitän B wählt aus seinen Spielern einen Verteidiger für Schlachtplan B. Beide Entscheidungen werden gleichzeitig aufgedeckt. Kapitän Team A wählt dann aus den verbleibenden gegnerischen Spielern einen Angreifer für Schlachtplan A. Kapitän B wählt aus den verbleibenden gegnerischen Spielern einen Angreifer für Schlachtplan B. Beide Entscheidungen werden gleichzeitig aufgedeckt. Die übrigen Spieler spielen auf Schlachtplan C. Kapitän A wählt einen Angreifer und einen Verteidiger.

Round Timing

Jede Runde dauert 3 Stunden. Die Zeit sollte durch eine frei gewählte Möglichkeit für alle einsehbar sein und jeweils 60 und 30 Minuten vor dem Ende angesagt werden. Wenn die Runde bis 15 Minuten vor Ende der Zeit nicht abgeschlossen wurde, soll keine neue Runde angefangen werden, die nicht zu Ende gespielt werden kann. Die aktuelle Runde darf zu Ende gespielt werden. Wenn einer der beiden Spieler eine Schachuhr benutzen möchte, dann wird mit Schachuhr gespielt. Der fordernde Spieler muss sie selbst stellen.

Sollte das Spiel zum Ende der Zeit noch nicht beendet sein, müssen die Spieler sich darauf einigen, wie das Spiel enden würde und welche Punkte dabei erzielt werden, wenn das Spiel 5 vollständige Kampfrunden gedauert hätte. Kann keine Einigung erzielt werden, entscheidet die TO, ob und wenn ja wie simuliert wird.



Wir möchten euch bitten, während des Events immer auf die vorgegebene Zeit zu achten und eure Spiele in der Zeit zu Ende zu spielen. Wir gehen davon aus, dass jeder Spieler sich fair gegenüber seinem Gegner verhält. Wir erwarten von jedem Spieler, dass darauf geachtet wird, dass beide Spieler genug Zeit für ihre Spielzüge haben und niemand absichtlich versucht, den Spielfluss zu stören.

Empfehlung für Schachuhr-Pflicht: Die Zeit der Uhr ist so einzustellen, dass sie der festgelegten Spielzeit von 3 Stunden entspricht. Grundsätzlich zählt dementsprechend die Zeit, die auf der Schachuhr zu sehen ist. Wir möchten aber an dieser Stelle nochmal darauf hinweisen, dass die Schachuhr dabei nicht ausgenutzt werden soll und darf. Seid fair und schaltet notfalls zurück, wenn euer Mitspieler es vergisst. Die Zeit sollte immer beim gerade aktiven Spieler laufen - die Schachuhr ist keine strategische Waffe. Sollte es zu Problemen kommen meldet euch frühzeitig bei einem Judge.

Ist die Zeit eines Spielers abgelaufen, darf dieser nur noch:

- Wunden zuweisen und Modelle entfernen
- Rüstungswürfe machen
- verpflichtende Rettungswürfe machen (nicht alle Rettungswürfe sind verpflichtend)
- Andere verpflichtende Regeln und Fähigkeiten anwenden.

Aufgabe

Sollte ein Spieler aufgeben, wird dieses Spiel als Niederlage gewertet und die ab diesem Zeitpunkt folgenden Schlachtrunden werden mit 0 Punkten gewertet. Der Gegner erhält ab dann die maximal möglichen Punkte aus Battletactics und Objectives, egal ob die Punkte theoretisch erzielt werden können oder nicht.

Beispiel: Angelina spielt nun gegen Hans und gibt am Ende von Runde 2 auf. Sie hat zu diesem Zeitpunkt 7 Punkte erzielt und behält diese Punkte. Hans wird nun ab Runde 3 voll punkten und addiert diese Punkte zu den bereits erzielten. Das Endergebnis beträgt also 7:XX



Verspätete Ankunft

Sollte mehr als ein Spieler (gerade Anzahl) zu spät zur ersten Runde erscheinen, werden die Spieler gegeneinander gepaart. Kommt es zu einer ungeraden Anzahl werden 0 Punkte für die Runde vergeben.

Kommt ein Spieler/eine Spielerin zu einer anderen als der ersten Runde mehr als 15 Minuten zu spät, erhält er oder sie für diese Runde 0 Punkte.

Kommentar: Lasst hier eurer Fingerspitzengefühl ran. Eine Lösung kann meistens gefunden werden.

Spieler Getabled

Wird ein Spieler „getabled“ (keine Modelle mehr auf dem Feld), endet das Spiel nicht sofort. Der Rest des Spiels soll durchgespielt oder die finale Punktzahl durch Simulieren ermittelt werden, so als hätte das Spiel volle 5 Runden gedauert. Hierbei ist es wichtig, dass im Gegensatz zu einer Aufgabe die Punkte wirklich erzielt werden müssen. Eine Battletactic muss also auch machbar sein, um die Punkte dafür zu erhalten.

Andauernde Effekte

Für jede aktivierbare Fähigkeit, jedes Kommando, Zauber, Gebete u.Ä., deren Effekt länger als eine Phase dauert, sind auf dem Spielfeld kenntlich zu machen. Dies kann durch verschiedene Möglichkeiten, wie z.B. eine beschriebene Karte, einen farbigen Chip oder einen beschrifteten Token dargestellt werden.

Gelände

Es sollten die GW-Geländekarten genutzt werden. Wir werden beobachten wie sich die vorgegebenen Layouts mit der Zeit schlagen und ggf. Anpassungen vorschlagen.



Alternative Modelle & WYSIWYG

Alternative Modelle und Conversions sind zulässig, wir empfehlen hier jedoch die Erkennbarkeit im Spiel zu wahren. Es sollte also darauf geachtet werden, dass es nicht zu Verwechslungen kommen kann. Im besten Fall lassen sich die Spieler ihre Modelle vorher von der TO absegnen.

WYSIWYG ist grundsätzlich nicht nötig, solange die Liste eindeutig ist, es ist jedoch eine Orientierung an der Warscroll sinnvoll. So kann es also in Ordnung sein, Clanrats mit Messern zu spielen, auch wenn sie als Speere gebaut sind (solange dies in der Liste so angegeben wurde und nicht beide Optionen vertreten sind) während Kurnoth Hunter mit Bögen nicht als Schwerter oder Sichel gespielt werden können.

Sonderfall: Modelle mit nicht mehr verfügbaren Waffenoptionen

Modelle aus älteren Editionen, deren Waffenoptionen nicht mehr verfügbar sind, können als die aktuelle Version des Modells mit der aktuellen Basiswaffenoption gespielt werden. Die korrekte Basegröße ist jedoch in jedem Fall einzuhalten, falls es Änderungen gab.

Beispiel: Ein Stormcast Eternals Liberator mit der alten Waffenoption „Heavens-wrought Weapon and Sigmarite Shield“ oder „Paired Heavens-wrought Weapons“ darf mit dem alten Modell als Basis-Waffenoption „Warhammer“ gespielt werden.

Außerdem ist zu beachten, dass Waffenoptionen wie „2 von 10 Modellen können mit XYZ ausgestattet werden“, diese Modelle auch korrekt dargestellt sein müssen. Andernfalls gelten diese Modelle als mit der Basis-Waffenoption ausgerüstet.

Informiere deinen Spielpartner aber in jedem Fall über Abweichungen von WYSIWYG.

Grundsätzlich haben alle Modelle auf der korrekten Basegröße zu stehen. Als Referenz hierfür gelten die regelmäßig veröffentlichten Angaben von Games Workshop.



Bemalung

Die folgenden Zeilen stellen unsere Meinung und Empfehlung im Rahmen des allgemeinen Leitfadens dar.

Da wir eine möglichst objektive Wertung anstreben, sind wir der Meinung, dass eine Bemaltpflicht sinnvoll ist. Dadurch umgehen wir etwaige Wertungssysteme, die die Bemalung der Armee würdigen und so das spielerische Ergebnis verzerren. Es gehört in unseren Augen zum Hobby dazu und zeigt auch Respekt gegenüber dem Gegner und Veranstalter, wenn man eine bemalte Armee auf das Schlachtfeld führt. Niemand spielt gerne gegen eine gestern zusammengeklebte Armee, wenn er dafür eventuell weit gefahren ist und einen substantiellen Anteil seiner/ihrer Freizeit dafür hergibt. Wir sind uns bewusst, dass das Argument Anfängerfreundlichkeit hier auch eine Rolle spielt, es kann also aus diesem Grund von der Empfehlung abgewichen werden, jedoch sollte die volle Bemalung in Zukunft angestrebt werden.

Bemalt hat die folgende Definition:

Eine bemalte Miniatur ist eine Miniatur, die mit einer geeigneten Auswahl an Farben versehen wurde, um die Miniatur ästhetisch ansprechender zu machen als eine unbemalte Miniatur. Die Base wird als Teil der Miniatur betrachtet. Unbemalte Modelle können vom TO-Team aus dem Spiel genommen werden.

Als Referenz kann auch die Definition von Games Workshop herangezogen werden: <https://www.warhammer-community.com/2022/06/28/citadel-colour-just-what-is-battle-ready/>

