

Turnierleitfaden: Deutsches SAGA Grand Melee 2017



Vielen Dank für deine Registrierung zum dritten deutschen Grand Melee. In diesem Turnierleitfaden finden sich alle relevanten Informationen für das Turnier wie Organisatorisches, Regeln, die gespielten Szenarios und das Wertungssystem. Wir haben uns bemüht, alles möglichst einfach und verständlich auszuführen. Solltest du dennoch Fragen haben, kannst du sie gerne an mirco@stronghold-terrain.de schicken. Wir werden uns um eine rasche Beantwortung kümmern.

VERANSTALTUNGSORT:

Freilichtmuseum Oerlinghausen (Sachsen Langhaus) <http://www.afm-oerlinghausen.de/>

Am Barkhauser Berg 2
33813 Oerlinghausen
Deutschland

ZEITLICHER RAHMEN:

Start: 09.06.17 - 10:00 Uhr (Spielstart, Registrierung ab 09:00 Uhr)
Ende: 10.06.17 - 16:00 Uhr

VERPFLEGUNG:

Es gilt Selbstverpflegung, jedoch werden wir einige Kästen Wasser für die Spielerschaft besorgen. Im Park, gibt es kleine Snacks und Getränke. Abends planen wir ein gemeinsames Essen (wahrscheinlich Pizza) am Langhaus. Jeder, der will kann für eine Umlage dabei sein.

REGISTRIERUNG:

Wenn du am Austragungsort, dem Freilichtmuseum Oerlinghausen ankommst, begibst du dich in das kleine Empfangshaus am Eingang. Dort liegt eine Liste mit allen Teilnehmern aus und du erhältst freien Eintritt zum Museumsgelände. Wir spielen im Sachsen-Langhaus, in dem sich auch die Turnieranmeldung befindet. Melde dich bitte hier umgehend an. Händige uns bitte eine Kopie deiner vollständig ausgefüllten Armeeliste aus (genauere Informationen zur Armeeliste findest du weiter unten).

ZUGELASSENE VÖLKER/ARMEEN & REGELN:

- Das deutsche Grand Melee wird mit einer Armeegröße von sechs Punkten gespielt. Zugelassen sind alle Armeen aus SAGA: Kämpfe im Dunklen Zeitalter (dem Grundregelbuch), SAGA: Das Völkerkompodium und SAGA: Ära der Kreuzzüge. Zusätzlich können alle Söldner und auch die Helden des Wikingerzeitalters sowie die Helden der Kreuzzüge eingesetzt werden. Armeen aus SAGA Aetius & Arthur sind nicht zugelassen.
- Nicht zugelassen sind die „SAGA Revenants“ und die Araber-Liste aus der Wargames Illustrated.
- **Eine Änderung der gespielten Armee ist bis maximal eine Woche vor dem Turnier (03.06.2017) möglich.** Schreibt dazu eine Mail an mirco@stronghold-terrain.de. **Spätere Änderungswünsche werden nicht mehr berücksichtigt**, dies kann im schlimmsten Fall, wenn die ursprünglich angemeldete Armee nicht verfügbar ist, zum Ausscheiden des Spielers führen

Grundsätzlich gelten die deutschen Regelwerke. Die Regeln aus SAGA-Ära der Kreuzzüge haben bei diesem Turnier Vorrang (Fragen und Antworten, Regeländerungen, ...) vor den Regeln aus dem SAGA-Grundregelbuch und dem SAGA-Völkerkompodium.

Das aktuelle englische FAQ findet ihr hier:

<http://studiotomahawk.freeforums.org/saga-faq-summer-2016-t6619.html>

MINIATUREN:

Zugelassen sind ausschließlich komplett bemalte Modelle (es muss hoffentlich nicht genau erklärt werden, was das im Einzelnen bedeutet). Außerdem muss jedes Modell klar in Bezug auf seine Ausrüstung erkennbar sein, bitte keine Fantasy-Modelle wie Chaosbarbaren als Wikinger oder Rohirim als Normannen, etc.

Wir behalten uns vor, unbemalte, teilbemalte oder unpassende (also Fantasy Modelle) nicht zuzulassen. Damit ist nicht gemeint, dass Modelle historisch authentisch sein müssen, es sollte nur halbwegs passen.

Außerdem sind nur Armeen für die Bewertung zur schönsten Armee zugelassen, die auch vom jeweiligen Spieler selbst bemalt worden sind. Hier vertrauen wir auf eure Ehrlichkeit sowie eure Wikinger- bzw. Ritterehre!

ARMEELISTE:

Jeder Spieler bringt bitte 7 Kopien seiner Armeeliste mit. Eine für die Orga und jeweils eine für jeden Mitspieler.

Die Armeeliste muss Folgendes beinhalten:

- Name des Spielers
- Armee/Volk
- Aufgestellte Punkte → z.B. 2 Punkte Veteranen, 3 Punkte Krieger, 1 Punkt Bauern
- **Ausrüstung aller Modelle:** Ihr müsst euch *nicht* auf die Ausrüstung eurer Einheiten festlegen. Ihr entscheidet erst beim jeweiligen Aufbau der Einheit, ob sie beispielsweise beritten/zu Fuß oder mit Armbrüsten bewaffnet ist. Dies könnt ihr in jedem Szenario aufs Neue entscheiden.

WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST:

- Deine komplett bemalte und gebaste Armee ☺.
- Deine Würfel (SAGA- und normale Würfel).
- Ausreichend und vollständige Armeelisten.
- Deine Maßstäbe oder Maßbänder.
- Ermüdungsmarken.
- Alle benötigten Regelbücher, zumindest aber die mit deiner Armee.
- Stift und Papier.
- **6 Beutemarker (z.B. Kisten, Säcke, Fässer usw.) für das zweite Szenario.**
- **Einen Eskortmarker (z.B. Karren) für das vierte Szenario.**

VERHALTENS-CODEX:

Wir wollen auf jeden Fall ein möglichst entspanntes Turnier erleben, bei dem es ruhig, gelassen und vor allem spaßig für jeden zugeht. Verhaltet euch also bitte wie Gentlemen und Ladies. Im Vordergrund sollte stehen, neue Anhänger unseres gemeinsamen Hobbys im Spiel kennen zu lernen und nicht, ums Verrecken zu gewinnen. Wir werden unangemessenes Verhalten ahnden und behalten uns vor, als letzte Möglichkeit auch jemanden vom Turnier auszuschließen.

Wir werden auf dem Turnier mehrere Schiedsrichter zum Beantworten eurer Fragen haben. Ihre Aussagen sind letztlich bindend, auch wenn sie einmal falsch liegen sollten.

SCHWEIZER SYSTEM:

Ab dem zweiten Spiel erfolgt die Gegner-Zuordnung nach dem Schweizer System, d.h. möglichst punktgleiche Spieler treffen aufeinander, wobei niemand zweimal auf denselben Spieler treffen kann.

PAARUNGEN IM ERSTEN SPIEL:

Im ersten Spiel (und nur im ersten) bekommt jeder einen zufällig ermittelten Gegner.

AUSZEICHNUNGEN:

Wir werden Preise für den ersten, zweiten dritten und letzten Platz (Trostpreis!) sowie für die schönste Armee vergeben. Zudem werden wir einen Preis für die beeindruckteste Gesichtsbehaarung vergeben. Lasst also Sprießen was geht!

Neben Ruhm und Ehre für eure ganz persönliche SAGA wird es auf jeden Fall Sachpreise von Stronghold Terrain geben. Gripping Beast hat darüber hinaus angekündigt weitere Sachpreise zu sponsern.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR ALLE SZENARIEN:

Keine SAGA-Würfel: Ein Spieler, der zum Beginn seines Spielzuges keine SAGA-Würfel generiert, verliert automatisch das Spiel.

TURNIERPUNKTE:

Die Punktevergabe erfolgt analog zur jeweiligen Szenario-Beschreibung im Regeltext – es sei denn, in den weiter unten aufgeführten Szenario-Regeln steht etwas anderes.

- Der Gewinner jedes Szenarios erhält fünf Turnierpunkte.
- Der Verlierer erhält einen Turnierpunkt.
- Bei einem Unentschieden erhalten beide Spieler drei Turnierpunkte.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler in jedem Szenario (auch beim Kampf der Kriegsherren) einen zusätzlichen Turnierpunkt für das Ausschalten des gegnerischen Kriegsherrn.

TIE BREAKER (TORDIFFERENZ)

Dieser Punkt ist noch nicht abschließend geklärt. Wir arbeiten an einer Softwarelösung, die den folgenden Tie Breaker abbilden kann. Die addierten Turnierpunkte eurer Gegner wird eure "Tordifferenz", sprich die Sekundärwertung neben euren erspielten Turnierpunkten. D.h. bei zwei Spielern mit derselben Anzahl an Turnierpunkten entscheidet die Qualität der Gegner wer besser platziert ist.

Sollte die Software nicht rechtzeitig fertig werden, kommen die altbekannten Siegespunkte (Schlacht) zum Einsatz.

GELÄNDE:

Alle Spieltische sind 1,20m (ca. 48 Zoll) breit und 90 cm (ca. 36 Zoll) tief. Sie bieten zusätzlich Platz für eure Schlachtpläne und haben ein Würfelfeld.

Jeder Tisch verfügt über ausreichend Geländestücke. Diese werden analog zu den Regeln auf Seite 106-107 (Ära der Kreuzzüge) aufgestellt, sofern die Szenario-Beschreibung keine besondere Geländeaufstellung vorgibt. Stimmen beide Spieler zu, kann die Geländeaufstellung gerne auch von einem Schiedsrichter erfolgen.

DIE SZENARIEN:

Bei den Szenarien 3-6 generiert der Spieler, der nicht das Spiel beginnt vor dem ersten Spielzug 3 SAGA-Würfel, die er auf seinem Schlachtplan platzieren darf. Dies ist keine Befehlsphase.

SPIELZEIT:

- Bemüht euch aus Gründen der Fairness, eure Spiele innerhalb der vorgegebenen Zeit auch zu beenden. Ragnar hasst Unentschieden ...
- Gerade im letzten Jahr gab es einige Partien, die in ca. 2 Stunden Spielzeit gerade mal 3 oder 4 Spielrunden geschafft haben. Viele Szenarios können so nicht fair entschieden werden.
- Aus diesem Grund gilt ab sofort ein „grober“ Zeitrahmen von 10 Minuten pro Spielzug. Natürlich dauern die ersten 1-2 Spielzüge erfahrungsgemäß etwas länger. Dafür haben wir die Gesamtspielzeit als zusätzlichen Puffer etwas verlängert.
- Hält sich euer Mitspieler nicht an diese Vorgabe weist ihn bitte angemessen notfalls auch mehrfach darauf hin. Führt dies zu keiner Besserung informiert einen Schiedsrichter.

Szenario 1 (Samstag 10:00-12:30 Uhr) Heiliger Boden (SAGA-Regelbuch S.70)

Es kommen folgende Modifikationen zum Einsatz:

- **Eskalationsvariante:** Die Anzahl der zu erzielenden Siegespunkte pro Geländestück steigt analog zum Spielzug. Das heißt im ersten Spielzug gibt jedes Geländestück maximal einen Siegespunkt, im zweiten Spielzug zwei Siegespunkte usw.
- Gepunktet wird jeweils am Ende des gegnerischen Spielzugs.

Szenario 2 (Samstag 12:45-15:00 Uhr) Der große Raubzug

AUFBAU:

Die Spielfeldgröße beträgt 48 x 36 Zoll. Das Gelände wird gemäß der Standard Regeln aus SAGA-Ära der Kreuzzüge aufgebaut. Danach werden 6 Beutemarker (Fässer, Kisten oder sonst etwas, um das es sich zu streiten lohnt) platziert. Beide Spieler werfen einen W6, beginnend mit dem Spieler der höher gewürfelt hat, platzieren die Spieler nun abwechselnd jeweils einen Marker. Alle Marker müssen innerhalb einer bestimmten Entfernung zur Tischmitte platziert werden;

- die ersten zwei Marker innerhalb von **SK** zur Tischmitte,
- die zweiten Zwei innerhalb von **K** zur Tischmitte,
- und die dritten Zwei innerhalb von **M** zur Tischmitte.

Zudem müssen die Beutemarker außerhalb von **M** vom Spielfeldrand und weiter als **M** voneinander platziert werden. Können Marker nicht platziert werden, entfallen diese für das Spiel!

SPIELDAUER:

6 Spielrunden

AUFSTELLUNG:

Die Spieler würfeln aus, wer mit der Aufstellung beginnt. Nun platzieren die Spieler beginnend mit dem Gewinner des Aufstellungswurfs abwechselnd innerhalb von **M** in der Aufstellungszone an ihrer Tischkante ihre Einheiten und dann als letztes ihren Kriegsherrn.

Es beginnt der Spieler, der die Aufstellung seiner Armee zuerst abgeschlossen hat.

SONDERREGELN:

Jede Einheit darf maximal einen Beutemarker aufnehmen und besitzen. Um einen Beutemarker aufzunehmen, muss eine Einheit sich mit einer Bewegungsaktivierung mit dem Marker in Basekontakt bewegen (die Einheit darf dabei nicht gleichzeitig einen Nahkampf einleiten).

- Die Bewegung der Einheit, die einen Marker aufnimmt endet mit der Aufnahme des Markers.
- Einheiten, mit einem Beutemarker, bewegen sich immer als wären sie in schwierigem Gelände (**K**).
- Ein Beutemarker kann nicht freiwillig zurückgelassen werden.
- Eine Einheit, die einen Beutemarker hat, muss diesen zurücklassen, sobald sie sich aus einem verlorenen Nahkampf zurückzieht. Der Marker wird dann mittig zwischen beiden am Nahkampfbeteiligten Einheiten platziert.
- Wenn eine Einheit mit einem Beutemarker durch Beschuss oder Sonstiges vernichtet wird, wird der Marker dort platziert, wo sich vorher das Zentrum der Einheit befand.

SIEGESBEDINGUNGEN:

Am Ende des Spiels ermitteln beide Spieler die Anzahl ihrer Siegespunkte. Jeder Beutemarker im Besitz einer Einheit ist hierbei 1 Siegespunkt wert. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Haben beide Spieler gleich viele Siegespunkte endet das Spiel Unentschieden.

Szenario 3 (Samstag 15:15-17:30 Uhr) Gottes Champion an einem nebeligen Tag (Ära der Kreuzzüge S.110)

Es kommen folgende Modifikationen zum Einsatz:

- Die Reichweite aller Fernkampfwaffen beträgt K und kann durch keine SAGA-Fähigkeiten modifiziert werden. Dies gilt auch für alle SAGA-Fähigkeiten, die wie ein Fernkampf behandelt werden wie z.B. die Fähigkeit „Bedrängen“ des Königreich Strathclyde oder „Zorn des Ostens“ der Heidnischen Rus.
- Die Bewegungsreichweite für Kavallerie ist auf M reduziert. Es sei denn der Spieler geht ein Risiko ein. Will sich eine berittene Einheit weiter als M bewegen, wirft der jeweilige Spieler einen Würfel. Bei einer 1-2 erhält die Einheit eine zusätzliche Ermüdungsmarke. Der Spieler muss zu Beginn einer Bewegungsaktivierung ansagen, ob er sich weiter als M bewegen will. Entschließt er sich gegen das Risiko, ist seine maximale Bewegungsreichweite M , was dann auch für Pflichtbewegungen wie *Stolz des Kriegsherrn* usw.

Szenario 4 (Samstag 18:00 Uhr-Ende offen) Zufällige Begegnung

AUFBAU: Siehe Skizze

AUFSTELLUNG:

Die Spieler würfeln aus, wer als erstes eine Einheit maximal L von seiner langen Spielfeldkante aufstellt. Dann wird abwechselnd jeweils eine Einheit aufgestellt.

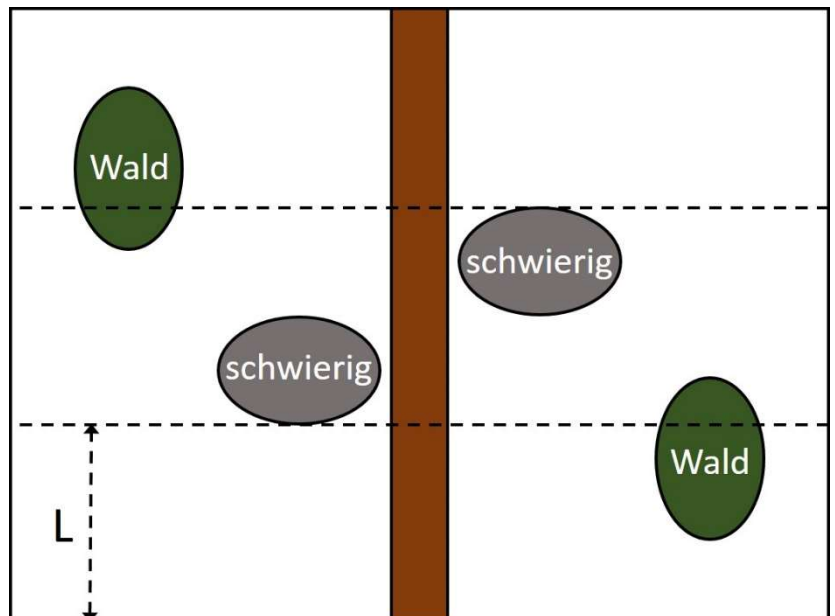
Nach der Aufstellung wird nach *Ära der Kreuzzüge* (S. 108) bestimmt (produzierte SAGA-Würfel der Armee+W6; Gewinner darf aussuchen), wer anfängt.

SPIELDAUER:

7 Spielrunden

SIEGESBEDINGUNGEN:

Gelingt es einem Spieler seinen Karren über den seiner Aufstellungszone gegenüberliegenden langen Spielfeldrand zu bewegen, erhält er hierfür 2 Siegespunkte. Das Ausschalten des gegnerischen Karrens sowie des gegnerischen Kriegsherrn ist jeweils 1 Siegespunkt wert. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Bei gleichen Siegespunkten ist es ein Unentschieden.



SONDERREGELN:

Der Karren:

- Mindestgröße 4 x 4 cm, maximale Größe 5 x 10 cm.
- Generiert in der Befehlsphase 1 SAGA-Würfel.
- Der Spieler aktiviert den Karren wie eine Veteraneneinheit mit einer Erschöpfungsgrenze von 4.
- Der Karren hat eine Rüstung von 5 im Nahkampf und eine von 6 im Fernkampf.
- Ignoriert immer den ersten nicht verhinderten Treffer in einem Nahkampf und Fernkampf.
- Der Karren generiert im Nahkampf 3 Angriffswürfel
- Der Karren kann niemals das Ziel von SAGA-Fähigkeiten sein und niemals von SAGA-Fähigkeiten profitieren.
- Die Ermüdung des Karrens kann eingesetzt werden um ihn zu verlangsamen oder die Rüstung im zu modifizieren.
- Der Karren hat eine Bewegung von M und kann sich in keine Geländestücke hineinbewegen.
- Befindet sich der Karren während einer Bewegungsaktivierung zu jeder Zeit vollständig auf der Straße, erhöht sich seine Bewegung auf $M+SK$.

Szenario 5 (Sonntag 10:00-12:15 Uhr) Schlacht um die Furt (SAGA-Regelbuch S.69)

Es kommen folgende Modifikationen zum Einsatz:

- **AUFBAU:** Beide Furten/Brücken werden genau außerhalb von L von den beiden kurzen Spielfeldrändern platziert.
- SAGA-Fähigkeiten, die eine Positionierung einer Einheit auf der generischen Flussseite zur Folge haben, wie beispielsweise die Fähigkeit „Wildkatzen“ der Steppenvölker oder zurückgehaltene Einheiten des Königreich Strathclyde, dürfen das Spielfeld nur über die Spielfeldränder betreten, die sich auf der eigenen Seite des Flusses befinden und nicht auf der gegnerischen. Die eigenen kurzen Spielfeldränder bis zum Fluss dürfen jedoch hierfür genutzt werden.

Szenario 6 (Sonntag 12:30-14:45 Uhr) Kampf der Kriegsherren (SAGA-Regelbuch S.68)

Es kommen folgende Modifikationen zum Einsatz:

Bei einem Unentschieden (beide Kriegsherren überleben und beide Spieler haben dieselbe Anzahl Siegpunkte (Schlacht)) erhalten beide Spieler nur 1 Turnierpunkt.

Ragnar spricht: Viel Glück und im Zweifel :ANGRIFF!