



*Vielen Dank für deine Registrierung zum sechsten 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](mailto: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:**

### **Samstag:**

09:15 Registrierung  
09:45 Ansprache  
1. Szenario: 10:00 Uhr – 12:30 Uhr  
2. Szenario: 13:30 Uhr – 16:00 Uhr  
3. Szenario: 16:30 Uhr – 19:00 Uhr  
19:00 Grillen

### **Sonntag:**

4. Szenario: 09:30 Uhr – 12:00 Uhr  
5. Szenario: 12:45 Uhr – 15:15 Uhr  
16:00 Siegerehrung

## VERPFLEGUNG:

Generell gilt Selbstverpflegung. Im Park, der echt nicht groß ist, gibt es kleine Snacks und Getränke.

Abends planen wir ein gemeinsames Grillen am Langhaus. Jeder, der will kann für eine Umlage dabei sein. Hierzu erfolgt noch eine gesonderte E-Mail.

## REGISTRIERUNG:

Bereite bitte eine vollständige Armeeliste vor und händige uns eine Kopie aus (genauere Informationen zur Armeeliste findest du weiter unten).

## ZUGELASSENE VÖLKER/ARMEEN & REGELN:

- Jeder benötigt eine 7 Punkte Armee, aus der für jedes Szenario 6 Punkte ausgewählt werden. Dies erfolgt, sobald das Szenario und der Gegner feststehen.
- Beim Auswählen der 6 Punkte Armee dürfen „halbe“ Punkte gemäß dem aktuellen FAQ gewählt werden. Die 7 Punkte Armee müssen hingegen aus „vollen“ Punkten bestehen.
- Zugelassen sind alle Fraktionen aus der Ära der Wikinger, Ära der Kreuzzüge, Ära der Invasionen (2022er Version) sowie Skraelinger.
- Die Fraktionen aus dem Kapitel alte Freunde neue Feinde sind **nicht** zugelassen.
- Zusätzlich können beliebig Söldner eingesetzt werden, wobei die jeweilige Söldner Matrix (Ära der Wikinger siehe aktuelles FAQ) zu beachten ist.
- Legendäre Einheiten und Helden, Relikte und Artefakte sind **nicht** zugelassen.
- **Gebt bitte bei T3 an, falls noch nicht geschehen, welche Armee ihr spielen wollt. Sollte eine Armee-Änderung erfolgen sollen kann dies noch bis zum Sonntag, den 31. Juli geschehen. Schreibt mir hierzu eine Mail, da nur ich die Armeen noch ändern kann ([mirco@stronghold-terrain.de](mailto: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.

Im Zweifel haben die deutschen Regelwerke Vorrang zu anderssprachigen. Das aktuelle FAQ ist zu beachten.

## 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 2 Kopien seiner Armeeliste mit. Eine für die Orga und eine für den jeweiligen Mitspieler.

Die Armeeliste muss Folgendes beinhalten:

- Name des Spielers
- Fraktionen
- Aufgestellte Punkte → z.B. 3 Punkte Veteranen, 3 Punkte Krieger, 1 Punkt Bauern. Söldner und müssen auch klar vermerkt sein.
- **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. Kriegsbanner zählen als Ausrüstungsoption und können variiert werden.
- Einheitenaufwertungen wie Berserker oder die Curaidh gelten für das gesamte Turnier und müssen auf der Armeeliste vermerkt sein.

## WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST:

- Deine komplett bemalte Armee ☺.
- Deine Würfel (SAGA- und normale Würfel).
- Zwei vollständige Armeelisten.
- Deine Maßstäbe oder Maßbänder, Ermüdungsmarken.
- Alle benötigten Regelbücher
- Stift und Papier.
- **Missionszielmarker (z.B. Kisten, Säcke, Fässer usw.)**. Die Orga stellt für Notfälle einige Missionszielmarker zur Verfügung.
- **3 Troßeinheiten (z.B. Karren)** Die Orga stellt für Notfälle einige Troßeinheiten zur Verfügung.
- **Herausforderer Modelle** für das Szenario „Alte Fehde“

## 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. 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:

Die drei bestplatzierten Kriegsherren erhalten eine Trophäe.

Des Weiteren wird die schönste Armee durch eine Trophäe prämiert und die Plätze 2-3 erhalten auch eine Ehrung.

Auch der legendäre Berserker des Jahres wird prämiert (Spieler, der die meisten gegnerischen Kriegsherren ausgeschaltet hat. Bei Gleichstand entscheidet wer die meisten eigenen verloren hat.)

Neben Ruhm und Ehre für eure ganz persönliche SAGA wird es auf jeden Fall Sachpreise von Stronghold Terrain geben. Gripping Beast und Footsore Miniatures haben darüber hinaus angekündigt weitere Sachpreise zu sponsern. Jeder Spieler wird einen Preis erhalten.

## WERTUNG & SZENARIOS:

### SPIELZEIT:

Gespielt werden insgesamt 5 Szenarios. Samstag 3 und 2 am Sonntag. Pro Partie stehen euch 150min zur Verfügung. Bemüht euch aus Gründen der Fairness, eure Spiele innerhalb der vorgegebenen Zeit auch zu beenden. Ragnar hasst Unentschieden ...

### SCHACHUHREN:

Mit Beginn des zweiten Szenarios kommen in den Top 5 Partien Schachuhren zum Einsatz. Hierbei hat jeder Spieler 60 Minuten zur Verfügung. Die Schachuhren werden zu Beginn des ersten Spielzugs des Startspielers gestartet. In Nah- und Fernkämpfen wird die Zeit pausiert. Läuft die Zeit für einen Spieler ab, generiert er immer noch SAGA-Würfel,

kann diese jedoch nur auf dem Kampfpool platzieren. Fraktionen ohne regulären Kampfpool wie beispielsweise die Nordischen Gålen, können in diesem Fall auf einen regulären zurückgreifen.

Darüber könnt ihr euch in jeder anderen Partie mit eurem Spielpartner auf den Einsatz einer Schachuhr einigen. Für diesen Fall solltet ihr eine entsprechende APP auf einem Mobilgerät installiert haben.

## TURNIERPUNKTE:

Die Siegerermittlung erfolgt analog zur jeweiligen Szenario-Beschreibung im Regeltext.

- Der Gewinner jedes Szenarios erhält fünf Turnierpunkte.
- Der Verlierer erhält einen Turnierpunkt.
- Bei einem Unentschieden erhalten beide Spieler drei Turnierpunkte.
- Zusatzpunkte:
  - Das Ausschalten des gegnerischen Kriegsherrn bringt in jedem Szenario einen weiteren Turnierpunkt.
  - **Überragender Sieg:** Sind die bei den jeweiligen Szenarios angegebenen Bedingungen für einen überragenden Sieg erfüllt, gibt es hierfür einen zusätzlichen Turnierpunkt.

## TIE BREAKER (TORDIFFERENZ):

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. Dies ist ein dynamisches System und wird automatisch nach jeder Partie neu berechnet.

## SZENARIOPOOL:

Im Anschluss findet ihr eine Auflistung von insgesamt 10 Szenarios, die zusammen den Szenario-Pool bilden. Vor jeder Partie wird zufällig durch die Turnierleitung ein Szenario bestimmt und anschließend aus dem Szenario-Pool entfernt.

## SZENARIOS:

### Wertvolle Besitztümer (S. 18 Buch der Schlachten)

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende entweder alle drei Trosseinheiten vernichtet oder alle 3 Trosseinheiten vom Spielfeld bewegt, je nachdem ob er Angreifer oder Verteidiger ist.

### Plündern und Brandschatzen (S.20 Buch der Schlachten)

**Missionsmarker:** Einheiten mit einem Missionszielmarker können das Spielfeld nicht verlassen

Am Spielende geben Marker wie folgt Punkte:

- 3 Punkte für jeden Missionszielmarker, den eine ihrer Einheiten am Spielende trägt und sich **nicht im Kontakt** mit der eigenen Spielfeldseite befindet.
- 6 Punkte für jeden Missionszielmarker, den eine ihrer Einheiten am Spielende trägt und sich **im Kontakt** mit der eigenen Spielfeldseite befindet.

**Überragender Sieg:** Ein Spieler kontrolliert am Ende des Spiels alle 3 Missionszielmarker und 2 davon befinden sich im Kontakt mit der eigenen Spielfeldkante

### Hinterhalt! (S.24 Buch der Schlachten)

**Modifikationen:** Es werden 6 Runden gespielt statt 5.

**Überragender Sieg:** Ein Spieler kontrolliert zu Spielende alle 3 Missionszielmarker.

### Bewacht die Beute (S.25 Buch der Schlachten)

**Überragender Sieg:** Ein Spieler kontrolliert zu Spielende seine eigenen 3 Missionszielmarker sowie mindestens 2 gegnerische.



## Kampf der Kriegsherren (S.48 SAGA Regelbuch)

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 20 Vernichtungspunkte mehr erzielt als sein Gegner.

## Entweihung (S.26 Buch der Schlachten)

**Modifikation:** Die Missionszielmarker erhalten im Gelände keine Deckung. Missionszielmarker dürfen nicht innerhalb von **M** um die 4 Spielfeldecken platziert werden.

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 24 Vernichtungspunkte erzielt und das Spiel gewonnen. Beachte, dass hierfür mindestens 2 gegnerische Missionszielmarker zu zerstören sind.

## Geänderte Pläne (S.31 Buch der Schlachten)

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 30 Gesamtpunkte mehr als sein Gegner erzielt.

## Alte Fehde (S.28 Buch der Schlachten)

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende den gegnerischen Herausforderer ausgeschaltet und sein eigener hat überlebt. Zusätzlich hat dieser Spiele mindestens 20 Vernichtungspunkte erzielt.

## Kampf der Helden (Szenario Generator)

### Modifikationen:

Aus der Auswahltablette wird zufällig das Szenario ermittelt, welches dann für alle Spieler gilt. Wir spielen nicht mit allen Varianten, sondern mit der folgenden Auswahl:

**Gelände:** Ödland, Hochland, Unebener Boden

**Aufstellung:** Vorhut, Marschkolonne, Verwirrung

**Spieldauer:** Unbekannte Dauer, Offene Feldschlacht, Vorsicht

**Sonderregel:** Ein Guter Tag zum Sterben, Ein Hauch Nostalgie, Feindliches Gebiet

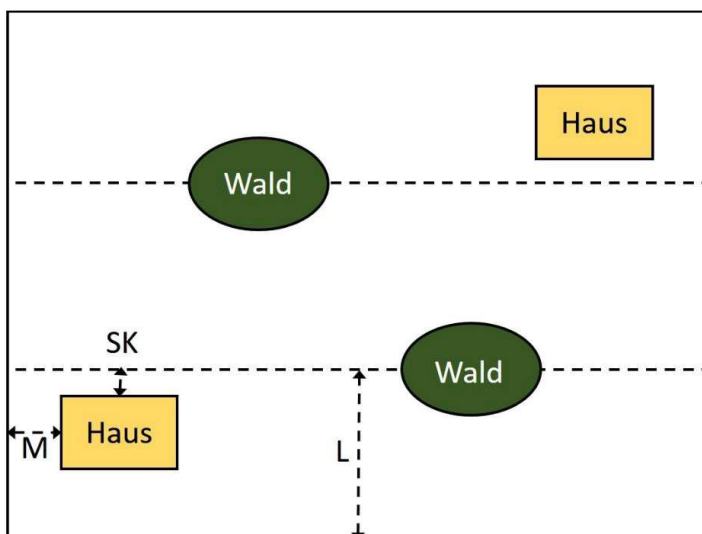
**Siegbedingungen:** Unterwerfung, Überrennen, Primärziel

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 24 Siegespunkte mehr erzielt als sein Gegner.

## Schnappt euch die Beute

### VORBEREITUNG:

Das Gelände wird genau wie auf der Skizze aufgebaut. Wichtig ist, dass beide Gebäude möglichst gleich groß sind. Sind nicht für alle Partien genügend Häuser vorhanden, nehmt 2 gleich große Geländestücke wie z.B. Kornfelder o.ä.



### AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Bestimmt wie üblich den Startspieler. Die Einheiten werden beginnend mit dem Startspieler abwechselnd und vollständig innerhalb von **L** zur eigenen Spielfeldkante platziert. Hierbei werden als erstes alle Einheiten mit Fernkampfwaffen aufgestellt. Als nächstes folgen alle berittenen Einheiten und schließlich die Infanterieeinheiten.

Der Startspieler beginnt das Spiel. Er hat in seinem ersten Spielzug maximal 6 SAGA Würfel zur Verfügung. Seine übrigen SAGA-Würfel werden für den ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt. Der Startspieler darf in seinem ersten Spielzug KEINE SAGA Sonderfähigkeiten einsetzen.

Der zweite Spieler wirft vor Spielbeginn 3 SAGA Würfel und darf diese auf seinem Schlachtplan platzieren

## **SPIELDAUER:**

6 Spielrunden

## **SONDERREGELN:**

Die Häuser können nicht betreten werden und zählen als unpassierbares hohes Gelände

Wenn im Verlauf des Spieles eine gegnerische Einheit am Ende einer Bewegungsaktivierung mit mindestens einem Modell das gegnerische Haus berührt, bekommt diese Einheit einen Beutemarker. Eine Einheit kann auf diese Weise auch mehrere Beutemarker pro Spielzug sammeln, bekommt hierfür wie gewöhnlich Ermüdung durch Mehrfachaktivierungen.

Jede Einheit kann so viele Beutemarker tragen, wie sie Modelle hat (ignoriere Charisma). Verliert die Einheit im Spielverlauf Modelle, werden überzählige Beutemarker aus dem Spiel entfernt. Verliert eine Einheit einen Nahkampf werden ihre Beutemarker aus dem Spiel entfernt.

Die Bewegungsreichweite einer Einheit mit Beutemarker wird auf **K** reduziert.

## **SPIELENDE:**

Jeder Beutemarker ist einen Siegespunkt wert. Der Spieler mit den meisten Beutemarkern gewinnt das Spiel. Haben beide gleich viele oder gar keine, endet das Spiel unentschieden.

*Überragender Sieg:* Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 10 Beutemarker und das Spiel gewonnen.



**Ragnar spricht: Viel Glück und im Zweifel: ANGRIFF!**