



*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

## **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

Bewertung schönste Armee

### **Sonntag:**

4. Szenario: 09:30 Uhr – 12:00 Uhr

5. Szenario: 12:45 Uhr – 15:15 Uhr

16:00 Siegerehrung

## VERPFLEGUNG:

Die Verpflegung wird durch die Larp Taverne zum gebrochenen Panzer direkt neben dem Langhaus sichergestellt. Tagsüber wird es Finger Food und Getränke (ja auch Kaffee) zu fairen Preisen geben.

Samstagabend wird gegrillt. Es wird gebratene Ärdäppels mit Zwiebeln zum Grill Fleisch und Salat geben. Getränke werden wir auch haben für jeden der sich bei uns einkauft 2 -4 0,33 Bierchen je nach dem wieviel mit machen desto mehr. Non Alkohol auf Wunsch auch möglich.

Für die, die dem Fleisch entsagt haben werden, wir Zucchini, Tomaten, Käse und ein bis zwei weitere Alternativen auf den Tisch bringen. Für Samstagabend wären wir bei preislich bei 16 – 20 Euro. Das Geld wird bei der Turnieranmeldung fällig.

## 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 sowie Skraelinger.
- Die Fraktionen aus dem Kapitel alte Freunde neue Feinde sind **nicht** zugelassen.
- Zusätzlich können gemäß SAGA Regelbuch Söldner eingesetzt werden, wobei die jeweilige Söldner Matrix (Ära der Wikinger siehe aktuelles FAQ) zu beachten ist.
- Legendäre Einheiten und Helden sind zugelassen, müssen dann aber in jedem Szenario gespielt werden.
- 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 7. Mai 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. Die aktuellen FAQ sind zu beachten.**

## LEGENDÄRE EINHEITEN:

Es gelten zusätzlich zu den aktuellen FAQ folgende Änderungen:

**Athelstan** (Angelsachsen): Kampfkraft 2 nicht 8.

**Roland** (Franken): Kostet 2 Punkte nicht 1.

**Peter** (Kreuzfahrer): Schachuhr Pflicht.

**Beachte:** Da legendäre Einheiten sehr speziell sein können, kommt es immer wieder zu Unklarheiten. Solltest du dir in Bezug auf eine legendäre Einheit, die du spielen möchtest, nicht sicher sein wie eine ihrer Sonderregel zu verstehen ist, dann kläre dies im Vorfeld (bitte nicht erst beim Turnier) mit uns per Mail.

## 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
- Fraktion
- Aufgestellte Punkte → z.B. 3 Punkte Veteranen, 3 Punkte Krieger, 1 Punkt Bauern. Söldner 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, Ballisten oder die Curaidh gelten für das gesamte Turnier und müssen auf der Armeeliste vermerkt sein. Sie müssen jedoch im Gegensatz zu legendären Einheiten nicht den Weg in eure 6 Punkte Armee finden.

## 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 eine Ehrung.

Auch der Berserker des Jahres wird prämiert (Spieler, der die meisten gegnerischen Kriegsherren ausgeschaltet hat. Legendäre Helden zählen doppelt). 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 und Sarissa haben darüber hinaus angekündigt weitere Sachpreise zu sponsern.

## **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, wird die aktuelle Aktivierung noch normal beendet. Danach werden alle auf dem Schlachtplan verbliebenen SAGA-Würfel in den Kampfpool gelegt.

Ein Spieler „ohne Zeit“ generiert immer noch SAGA-Würfel, kann diese jedoch nur auf dem Kampfpool platzieren. Fraktionen ohne regulären Kampfpool wie beispielsweise die Nordischen Gälern, 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.
  - **Beachte:** In Spiel 5 erhalten beide Spieler bei einem Unentschieden nur jeweils 1 Turnierpunkt.
- Überrasgender Sieg: Sind die bei den jeweiligen Szenarios angegebenen Bedingungen für einen überrasgenden 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.

## **STARTSPIELER / BIETEN:**

In einer Partie, bei der ein Spieler eine legendäre Einheit/Helden einsetzt, bestimmt sein Gegner den Startspieler. Setzen beide Spieler eine legendäre Einheit/Helden ein oder beide Spieler keinen, wird auf den Startspieler geboten. Hierbei wählt jeder Spieler verdeckt eine Zahl zwischen 0-6. Der Spieler mit der höheren Zahl bestimmt den Startspieler und sein Gegner erhält Siegpunkte in Höhe dieser Zahl, die am Ende des Spiels mit in die Berechnung des Siegers eingehen. Bei einem Unentschieden wird der Gewinner ausgewürfelt und sein Gegner erhält trotzdem die Siegespunkte.

## **KEINE SAGA-WÜRFEL:**

Wenn die Armee eines Spielers zu Beginn eines eigenen Spielzuges keine SAGA-Würfel generiert, endet das Spiel. Der Gegner gewinnt diese Partie.

**Ausnahme:** Szenario - Plündern und Brandschatzen

## **GELÄNDE:**

Das Gelände wird in ausreichender Menge gestellt. Eigenes Gelände ist nicht erlaubt.

## **SZENARIOPOOL:**

Im Anschluss findet ihr eine Auflistung von insgesamt 8 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.



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

## SZENARIOS:

### Heiliger Boden

#### VORBEREITUNG:

Platziere einen offenen Hügel im Zentrum des Spielfeldes. Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler ein Geländestück aus der allgemeinen Geländetabelle (Maximum beachten) und platziert es vollständig in einer Entfernung zwischen **L** und  $2 \times L$  von seiner Spielfeldkante und weiter als **K** von allen anderen Geländestücken entfernt. In diesem Szenario werden keine weiteren Geländestücke aufgestellt (auch nicht durch etwaige Sonderregeln z.B. von Söldnern) und kein Geländestück darf verschoben werden.

#### AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Der Startspieler platziert eine seiner Einheiten innerhalb von **M** von seiner Spielfeldkante. Der andere Spieler tut das gleiche von seiner Spielfeldkante aus. Nun wechseln sich die Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten ab, bis beide ihre gesamten Armeen auf dem Spielfeld platziert haben. Der Startspieler beginnt das Spiel. Beide Spieler haben in ihrem ersten Spielzug nur 5 SAGA-Würfel. Entferne die übrigen für den jeweils ersten Spielzug aus dem Spiel.

#### SPIELEND:

Es werden sieben Spielzüge gespielt.

Ab der zweiten Spielrunde ermitteln die Spieler folgendermaßen ihr Siegespunkte: Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Spielzug abgeschlossen hat, ermittelt sein Gegner die Anzahl der Eroberungspunkte, die er in diesem Spielzug für seine Einheiten erhält. Der Spieler erhält Eroberungspunkte (S.6 Buch der Schlachten) für alle seine Einheiten, die sich auf einem der drei zu Beginn platzierten Geländestücke befinden. Beachte, dass hierbei nur die Modelle einer Einheit zählen, die sich auch tatsächlich in/auf dem Geländestück befinden (ein Teil der Base reicht aus).

Wenn sich also zum Beispiel am Ende des Spielzugs deines Gegners in dem ersten Geländestück vier Modelle deiner achter Kriegereinheit, in dem zweiten Geländestück zwei deiner Veteranen und dein Kriegsherr sich in dem dritten Geländestück aufhält, erhältst du vier Eroberungspunkte ( $2+1+1=4$ ).

Das Maximum an Eroberungspunkten pro Geländestück entspricht der aktuellen Rundenzahl. In Runde vier können z.B. pro Geländestück maximal vier Eroberungspunkte erzielt werden.

Die Spieler ermitteln in jedem **gegnerischen** Spielzug ihre Siegespunkte, und alle diese Siegespunkte werden addiert (notiere sie dir am Ende jedes Spielzugs).

Am Ende der siebten Spielrunde gewinnt ein Spieler das Spiel, wenn er mindestens 3 Eroberungspunkte mehr hat als sein Gegner. Ansonsten endet das Spiel unentschieden.

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

## Herausforderungen (S. 23 Buch der Schlachten)

*Modifikationen:*

#### AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Jede Herausforderung kann insgesamt nur einmal gewählt werden, das heißt wählt ein Spieler eine Herausforderung, ist diese für seinen Gegner nicht mehr wählbar.

Der Startspieler beginnt immer das Spiel, egal wer mehr Herausforderungen gewählt hat. Er hat in seinem ersten Spielzug nur 6 SAGA-Würfel zur Verfügung, seine übrigen werden für diesen ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt. Vor dem ersten Spielzug wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan.

**Überragender Sieg:** Ein Spieler hat zu Spielende alle seine Herausforderungen erfüllt und das Spiel gewonnen.

# Kampf der Kriegsherren

## VORBEREITUNG:

Ermittelt den Startspieler. Zu Beginn wird Gelände gemäß der universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten).

## AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Der Startspieler würfelt entsprechend der untenstehenden Tabelle aus, wie die Armeen in dieser Partie aufgestellt werden. Er kann das Ergebnis um +1 oder -1 modifizieren, bevor er das Ergebnis aus der Tabelle anwendet:

1-2: **Methode A**

3-4: **Methode B**

5-6: **Methode C**

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee in dem durch die Aufstellungsart festgelegten Bereich auf. Unter diesen Einheiten muss der Kriegsherr sein. Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

Beim Aufstellen einer Einheit gelten die Regeln für Formationen (kein Modell weiter als **K** (**M** bei Kavallerie) vom Bezugsmodell der Einheit entfernt, alle Modelle höchstens SK von einem anderen bereits aufgestellten Modell derselben Einheit entfernt).

**Methode A:** Jeder Spieler stellt seine Einheiten vollständig zwischen **K** und **L** von seiner Tischkante entfernt auf.

**Methode B:** Teilt den Tisch entlang einer gedachten Linie in zwei Hälften. Diese Linie verläuft zwischen zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken, die der Startspieler bestimmt. Jeder Spieler stellt seine Einheiten in dem Bereich auf, der seinen Spielfeldrand einschließt. Alle Einheiten müssen vollständig zwischen **M** und **L** von der Trennlinie entfernt platziert werden.

**Methode C:** Beide Spieler stellen ihre Einheiten vollständig zwischen **M** und **L+M** von der kurzen Tischkante zu ihrer Rechten entfernt auf. Kein Modell darf innerhalb von **M** um eine beliebige Tischkante aufgestellt werden.

## SONDERREGELN:

Vor Beginn des ersten Spielzugs wirft der zweite Spieler 3 SAGA-Würfel und platziert sie auf seinem Schlachtplan. Er kann zu diesem Zeitpunkt noch keine SAGA-Fähigkeiten einsetzen, aber er beginnt das Spiel mit einigen sorgfältig platzierten Würfeln.

Nun wirft der Startspieler auf der Tabelle Wirren der Schlacht einen Würfel und bestimmt die Sonderregel

W6	Sonderregel
1	<i>Morgengrauen:</i> Im ersten Spielzug jedes Spielers beträgt die maximale Reichweite für Angriffe und Fernkämpfe <b>M</b> .
2	<i>Erschöpfung:</i> Beide Spieler würfeln 1W6 für jede ihrer Einheiten. Bei einem Ergebnis von 5+ beginnt die Einheit das Spiel mit einer Ermüdungsmarke.
3	<i>Ein ganz normaler Tag zum Sterben:</i> Keine Sonderregeln.
4	<i>Blutfehde:</i> Im ersten Spielzug jedes Spielers ist die erste Aktivierung jeder Einheit kostenlos.
5	<i>Abrechnung:</i> Das gesamte Spiel über generiert jede Armee einen zusätzlichen SAGA-Würfel.
6	<i>Gemetzel:</i> Am Ende des Spiels bringt jede vollständig zerstörte Einheit zwei zusätzliche Siegespunkte ein.

## SPIELENDENDE:

Nach 6 Spielrunden werden die Siegespunkte wie folgt berechnet:

- Jeder gegnerische getötete Held (inklusive Kriegsherr) ist 4 Siegespunkte wert.
- Jeder gegnerische getötete Veteran ist 1 Siegespunkt wert.
- Jeweils 2 gegnerische getötete Krieger sind 1 Siegespunkt wert.
- Jeweils 3 gegnerische getötete Bauern sind 1 Siegespunkt wert.
- Jede vollständig zerstörte Einheit inklusive des Kriegsherrn (außer Söldnern und Legendären Einheiten) ist 1 zusätzlichen Siegespunkt zu den Punkten für die ausgeschalteten Modelle wert.
- Jede gegnerische Söldnereinheit, die mindestens die Hälfte ihrer ursprünglichen Modelle verloren hat, ist 1 zusätzlichen Siegespunkt zu den Punkten für die ausgeschalteten Modelle wert. Wenn die Einheit vollständig zerstört wurde, ist sie 2 zusätzliche Siegespunkte wert.
- Jede vollständig zerstörte Legendäre Einheit ist 4 zusätzliche Siegespunkte zu den Punkten für die ausgeschalteten Modelle wert.

Hat ein Spieler insgesamt mindestens 8 Siegespunkte erreicht und wenigstens 3 Siegespunkte mehr als sein Gegner, hat er das Spiel gewonnen. Alle anderen Ergebnisse sind ein Unentschieden.

**Überragender Sieg:** Der Gewinner schaltet den gegnerischen Kriegsherrn mit seinem eignen aus und dieser überlebt.

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

*Modifikationen:* Der mittlere Missionszielmarker wird inmitten eines Sumpfes platziert (Ausrichtung: Senkrecht zu den langen Spielfeldkanten). Es können keine weiteren Sümpfe platziert werden.

**Überragender Sieg:** Ein Spieler kontrolliert am Ende des Spiels alle 3 Missionszielmarker und 2 davon haben den Spieltisch verlassen.

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

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

**Beachte,** dass gemäß S.27 SAGA-Regelbuch in einem Nahkampf mit einer Trosseinheit auch keine Ermüdung genutzt werden kann, da keine SAGA-Fähigkeiten eingesetzt werden dürfen.

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

## 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 Spieler mindestens 20 Vernichtungspunkte erzielt.



## Kampf der Helden (Szenario Generator)

*Modifikationen:* Aus der Auswahltabelle 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

**Siegebedingungen:** Unterwerfung, Überrennen, Primärziel

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

## Zorn der Kriegsherrn

### VORBEREITUNG:

Ermittelt den Startspieler. Zu Beginn wird Gelände gemäß der universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten).

### AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Teilt den Tisch entlang einer gedachten Linie in zwei Hälften. Diese Linie verläuft zwischen zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken, die der Startspieler bestimmt. Jeder Spieler stellt seine Einheiten in dem Bereich auf, der seinen Spielfeldrand einschließt. Alle Einheiten müssen vollständig außerhalb von **M** von der Trennlinie entfernt platziert werden.

Nun stellt der Startspieler die Hälfte seiner Einheiten in seiner Aufstellungszone auf. Im Anschluss platziert der zweite Spieler seine gesamte Armee in seiner Aufstellungszone, bevor der Startspieler den Rest seiner Einheiten aufstellt

Der Startspieler beginnt das Spiel. Er hat in seinem ersten Spielzug maximal 3 SAGA-Würfel zur Verfügung. Seine übrigen SAGA-Würfel werden für den ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt.

Der zweite Spieler hat in seinem ersten Spielzug maximal 5 SAGA-Würfel zur Verfügung. Seine übrigen SAGA-Würfel werden für den ersten Spielzug aus dem Spiel entfernt.

### SONDERREGELN:

Stellt während des Spiels alle Verluste, die nicht in Phase 6 eines Nahkampfs entstehen zur Seite. Wenn am Ende des Spiels Siegespunkte ermittelt werden, zählen diese Verluste als Bauern, ganz egal was sie normalerweise wert sind.

### SPIELENDENDE:

Am Ende des fünften Spielzugs wirft der zweite Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4+ endet das Spiel augenblicklich, andernfalls wird ein sechster Spielzug gespielt.

Alle Modelle, die sich zu Spielende in der eignen Aufstellungszone befinden werden als Verlust gewertet, wobei sie als Bauern zählen.

Nach Spielende ermitteln beide Spieler die Vernichtungspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel, wenn er mindestens 10 Punkte und 3 Punkte mehr als sein Gegner erzielt hat. Jedes andere Ergebnis ist ein Unentschieden.

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