



Grand Melee 02.-03.11.2024

Auf zu neuen Ufern



Vielen Dank für deine Registrierung zum achten 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:

Begegnungstätte Mehrhoog
Zum Schnellenhof 2a
46499 Hamminkeln

Zeitlicher Rahmen:

Samstag:

09:00 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:

Wir bieten vor Ort kalte Getränke und Kaffee an. Des Weiteren gibt es kleine Snacks, belegte Brötchen und Kuchen. Alles zu fairen Preisen. Am Samstagabend werden wir uns von unserer Haus- und Hof-Pizzeria Pizzableche liefern lassen. Bei der Registrierung könnt ihr eure Teilnahme hierfür buchen. Des Weiteren befinden sich diverse Discounter und eine Pommesbude in unmittelbarer Nähe.

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 6 Punkte Armee, wobei „Halbe“ Punkte genutzt werden können.
- Zugelassen sind alle Fraktionen aus der Ära der Wikinger, Ära der Invasionen sowie Skraelinger.
- Die Fraktionen aus dem Kapitel alte Freunde neue Feinde sind **nicht** zugelassen.
- Zusätzlich darf maximal 1 Einheit Söldner eingesetzt werden, wobei die jeweilige Söldner Matrix (Ära der Wikinger siehe aktuelles FAQ) zu beachten ist.
 - Barden **können** eingesetzt werden.
 - Rachsüchtige Mönche sind **nicht** zugelassen.
- Legendäre Einheiten und Helden sowie 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 27. Oktober geschehen. Schreibt mir hierzu eine Mail, da nur ich die Armeen noch ändern kann (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.

FRAKTIONS-KATEGORIEN:

Wir haben die spielbaren 19 Fraktionen in 3 Kategorien unterteilt. In Kategorie 1 befinden sich die unserer Meinung nach spielstärksten Fraktionen, gefolgt von den Fraktionen der Kategorien 2 und 3.

Die Idee ist, weniger gespielte Armeen zu fördern und Balancing-Probleme zwischen Fraktionen auszugleichen. Dieses System ist von Blood Bowl inspiriert, wo das Kategorie (Tier)-System schon seit Ewigkeiten für Turniere verwendet wird.

Fraktionen erhalten in jedem Spiel (egal was die Szenario Beschreibung angibt) eine Anzahl an zusätzlichen Siegespunkten anhand ihrer Kategorie:

Kategorie 1: 0 Siegespunkte	Kategorie 2: 2 Siegespunkte	Kategorie 3: 4 Siegespunkte
Waliser	Angelsachsen (1-3x Bauern)	Skraelinger
Angelsachsen (4+ Bauern)	Goten	Nordische Gälern
Hunnen	Jomswikinger	Anglodänen
Heidnische Rus	Iren	Die letzten Römer (ÄdW)
Pikten	Schotten	Briten
Normannen	Franken (ÄdW)	Franken (Ädl)
	Sassaniden	Sachsen (Ädl)
	Römer (Ädl)	Wikinger

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, 2 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.

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 Tross Einheiten (z.B. Karren)** Die Orga stellt für Notfälle einige Tross Einheiten 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, wobei Spieler im selben Team nicht gegeneinander gepaart werden.

FINAL-SPIELE:

In Partie Nummer 5 am Sonntag finden die Spiele um die Plätze 1-4 statt, d.h. die bestplatzierten Spieler 1 und 2 nach 4 Partien spielen um den Turniersieg. Die bestplatzierten Spieler 3 und 4 spielen um die Plätze 3-4. Alle anderen Spieler spielen in Partie 5 um die weiteren Platzierungen.

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. Ca. 20 Minuten für die Vorbereitung und den Aufbau und 110 Minuten für das Spiel. 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 65 Minuten zur Verfügung.

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.
- Überrasgender Sieg: Sind die bei den jeweiligen Szenarios angegebenen Bedingungen für einen überrasgenden Sieg erfüllt, gibt es hierfür einen zusätzlichen Turnierpunkt.

TIE BREAKER (TORDIFFERENZ):

Sollten 2 Spieler die gleiche Anzahl an Turnierpunkten haben entscheidet der Tiebreaker über die Platzierung. Die verrechneten Siegpunkte eines Spielers sind der Tiebreaker. Sollte auch dies gleich sein entscheidet die Fraktionskategorie (je höher die Kategorie, desto besser).

STARTSPIELER / BIETEN:

Zu Beginn jeder Partie 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 Siegpunkte.

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, und zwar so als ob er die Voraussetzungen für einen überrasgenden Sieg erfüllt.

GELÄNDE:

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

SZENARIO-POOL:

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:

Bis zum bitteren Ende:

VORBEREITUNG:

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler Gelände aus der universellen Geländetabelle des Szenarios Kampf der Kriegsherren aus. Jeder Spieler muss entweder ein „großes“ Geländestück oder 3 „kleine“ auswählen. Die Anzahl der Geländestücke desselben Typs darf die in der Geländetabelle angegebene maximale Anzahl nicht überschreiten.

Nun platziert jeder Spieler beginnend mit dem Startspieler abwechselnd jeweils 1 seiner Geländestücke. Hierbei gelten folgende Einschränkungen:

1. Geländestücke, die von einem Spieler platziert werden, müssen mindestens teilweise in seiner Tischhälfte sein.
2. Kein Geländeelement darf innerhalb von **M** von einem anderen Geländestück platziert werden.
3. Geländestücke, die harte Deckung bieten, dürfen nicht innerhalb von **L** von der Tischkante eines Spielers platziert werden.

Sobald das Gelände platziert ist, darf jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, ein einzelnes Geländestück bis zu **M** bewegen, ohne die Ausrichtung zu ändern. Die endgültige Position muss den Regeln 2. und 3. oben folgen (aber es ist möglich, ein Geländestück so zu bewegen, dass es außerhalb der Tischhälfte des Spielers liegt, der es platziert hat). Ein Geländestück darf nur einmal verschoben werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Beginnend mit dem Startspieler stellt jeder Spieler abwechselnd eine Einheit vollständig innerhalb von **L** von seiner eigenen Tischkante auf. Sobald ein Spieler alle seine Einheiten aufgestellt hat, darf er jedes Mal, wenn sein Gegner eine Einheit einsetzt, einen Saga-Würfel werfen und ihn auf seinen Schlachtplan legen.

Das Spiel beginnt mit dem Zug des Startspielers.

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.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SPIELENDE:

Nachdem jeder Spieler 5 volle Züge gespielt hat, wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr, spielt jeder Spieler eine 6. und letzte Runde. Andernfalls endet das Spiel.

Am Ende des Spiels werden alle Einheiten mit mindestens einem Modell innerhalb von **M** von der eigenen Spielfeldkante ausgeschaltet.

Dann werden die Siegespunkte anhand des Szenarios Kampf der Kriegsherren im SAGA-Regelbuch ermittelt.

Überragender Sieg: Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 15 Siegespunkte mehr erzielt als sein Gegner.

Alte Fehde (S.28 Buch der Schlachten)

Modifikationen:

SPIELENDE:

Wenn beide Herausforderer gestorben sind oder beide überlebt haben, gewinnt ein Spieler das Spiel, wenn er mindestens 3 Vernichtungspunkte mehr hat als sein Gegner. Ansonsten endet das Spiel unentschieden.

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

Blutschuld

VORBEREITUNG:

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten), wobei der zweite Spieler das erste Geländestück platziert.

Bevor die Aufstellung beginnt, aber nachdem beide Spieler ihre Einheiten einander vorgestellt haben, müssen beide Spieler (beginnend mit dem Startspieler) eine ihrer eigenen Einheiten als den Rächer und eine feindliche Einheit als ihre Beute wählen. Helden und heldenhafte Einheiten können nicht als Beute gewählt werden, und Söldnereinheiten können nicht als Rächer gewählt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf. Unter diesen Einheiten muss der Kriegsherr sein.

Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

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.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SONDERREGELN:

Die Spieler erhalten Vernichtungspunkte (SAGA: Buch der Schlachten, S.6).

Jeder Spieler erhält sofort 1 Bonus-Vernichtungspunkt, wenn eine seiner Einheiten einen Nahkampf gewinnt.

Jeder Spieler erhält zusätzliche Vernichtungspunkte, wenn er eine gegnerische Einheit im Nahkampf auslöscht (zusätzlich zu den normalen Punkten, die er auf reguläre Weise erzielt):

- +1 Punkt für jede ausgelöschte Söldnereinheit
- +1 Punkt, wenn 6 bis 9 feindliche Modelle in einem einzigen Nahkampf ausgeschaltet wurden.
- +2 Punkte, wenn 10 oder mehr feindliche Modelle in einem einzigen Nahkampf ausgeschaltet wurden.
- +3 Punkte für die Beute auf Seiten des gegnerischen Spielers, wenn sie von ihrem entsprechenden Rächer im **Nahkampf** ausgeschaltet wurde.

SPIELENDE:

Nachdem beide Spieler 6 Runden gespielt haben ODER zu Beginn der Befehlsphase eines Spielers, wenn seine Armee keine Saga-Würfel generieren kann, endet das Spiel.

Addiert die Vernichtungspunkte inklusive der zusätzlichen Punkte für das Ausschalten bestimmter Einheiten im Nahkampf.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 12 Vernichtungspunkte erzielt und mindestens 3 Vernichtungspunkte mehr als sein Gegner hat.

Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, falls er zu Beginn seiner Befehlsphase keine SAGA-Würfel mehr generiert.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

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

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.

SPIELENDENDE:

Es werden 6 volle 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 6. 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.

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.

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.

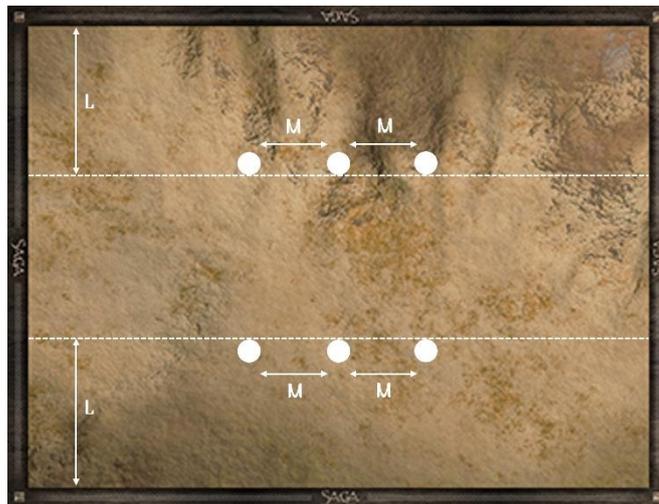
SPIELENDE:

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 3 Siegpunkte mehr als sein Gegner hat.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

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

Durchbrecht den Schildwall V3



VORBEREITUNG:

Platziert 3 Missionszielmarker jeweils **L** von der Spielfeldkante des ersten Spielers entfernt. Der erste Marker wird hierbei genau in der Spielfeldmitte platziert, die anderen beiden Marker jeweils links und rechts von dem ersten Marker mit einem Abstand von **M**. Diese drei Missionszielmarker gehören dem Startspieler.

Nun werden analog drei Missionszielmarker des anderen Spielers von seiner Spielfeldkante aus gemessen platziert.

Das Gelände wird gemäß der Universellen Methode platziert (siehe S. 8 Buch der Schlachten), wobei der zweite Spieler das erste Geländestück platziert. Alle Geländestücke müssen weiter als **S** von allen Missionszielmarken entfernt aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Keine Modelle einer Einheit können in Base-Kontakt mit einem Missionszielmarker aufgestellt werden.

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf. Unter diesen Einheiten muss der Kriegsherr sein.

Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

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.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SONDERREGELN:

Die Spieler erhalten Vernichtungspunkte (SAGA: Buch der Schlachten, S.6) und zusätzlich durch das Versetzen von Missionszielmarkern, wie unten beschrieben.

Missionszielmarker können wie in SAGA: Buch der Schlachten auf Seite 17 beschrieben erbeutet werden.

Zum Ende eines eigenen Spielzugs ab dem zweiten Spielzug, erhält ein Spieler 2 Vernichtungspunkte für jeden eigenen Missionszielmarker, den er kontrolliert und der sich vollständig in der Spielfeldhälfte des Gegners befindet, sogar 3 Vernichtungspunkte, wenn sich dieser vollständig in der gegnerischen Aufstellungszone befindet.

Zum Ende eines eignen Spielzugs ab dem zweiten erhält ein Spieler MINUS 2 Vernichtungspunkte für jeden eigenen Missionszielmarker in seiner Aufstellungszone, egal ob er ihn kontrolliert.

BEACHT: Damit eine Einheit mit einem Missionszielmarker punkten kann, müssen sich alle Modelle der Einheit vollständig in der Spielfeldseite des Gegners bzw. in seiner Aufstellungszone befinden.

SPIELEND:

Nachdem beide Spieler fünf Runden gespielt haben, wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr gibt es einen 6. Spielzug. Ansonsten endet es.

Addiert die Vernichtungspunkte inklusive der Punkte für die Missionszielmarker für beide Spieler.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 10 Vernichtungspunkte erzielt und mindestens 3 Vernichtungspunkte mehr als sein Gegner hat.

Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, falls er zu Beginn seiner Befehlsphase keine SAGA-Würfel mehr generiert.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Überragender Sieg: Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 15 Siegespunkte mehr erzielt als sein Gegner.

Erobern

VORBEREITUNG:

Zu Beginn werden 3 Missionsziele entlang der Mittellinie auf dem Schlachtfeld platziert. Das erste wird genau in der Spielfeldmitte platziert, die beiden anderen rechts und links davon jeweils L weit entfernt. Die Missionsziele sind unpassierbar und niedrig.

Es wird die Geländetabelle aus Kampf der Kriegsherren (SAGA-Regelbuch) verwendet.

Teilt das Spielfeld in 4 gleichgroße Rechtecke auf.

- Der Startspieler platziert ein kleines oder großes Geländestück vollständig in dem linken Spielfeldviertel seiner Tischhälfte.
- Der zweite Spieler platziert ein kleines oder großes Geländestück vollständig in dem linken Spielfeldviertel seiner Tischhälfte
- Nun platziert der Startspieler ein kleines Geländestück vollständig in dem freien Spielfeldviertel auf der Spielfeldseite seines Gegners.
- Abschließend platziert der zweite Spieler ein kleines Geländestück vollständig in dem freien Spielfeldviertel auf der Spielfeldseite seines Gegners.

Schwierige und gefährliche Geländestücke müssen vollständig außerhalb von **K** von allen Spielfeldkanten und außerhalb vom **M** von der Mittellinie des Spielfelds platziert werden.

AUFSTELLUNG UND SPIELBEGINN:

Der Startspieler stellt die Hälfte der Einheiten seiner Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf.

Danach stellt sein Gegner seine gesamte Armee vollständig innerhalb von **L** von seiner Spielfeldkante auf, bevor der Startspieler den Rest seiner Armee platziert.

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.

Der Startspieler hat den ersten Spielzug und generiert normal SAGA-Würfel.

SONDERREGELN:

Ab dem zweiten Spielzug eines Spielers können die Missionsziele erobert werden.

Ein Spieler darf während seiner Aktivierungsphase ansagen ein Missionsziel zu erobern, falls er ALLE folgenden Voraussetzungen erfüllt:

1. Eine seiner nicht erschöpften Einheiten, die 1 SAGA-Würfel generiert ist innerhalb von **SK** von einem Missionsziel.
2. Es befindet sich keine nicht erschöpfte gegnerische Einheit, die 1 SAGA-Würfel generiert innerhalb von **SK** von einem Missionsziel.

Kennzeichne die Eroberung eines Missionsziels, indem der jeweilige Spieler jeweils einen Marker erhält. Dieser verbleibt bei seinem Spieler, auch wenn er die nötigen Bedingungen nicht mehr erfüllt. Allerdings verliert er den Marker, falls sein Gegner das entsprechende Missionsziel erobert.

Beginnend mit der 3. Runde gibt es für eroberte Missionsziele Siegespunkte. Am Ende eines Spielzugs erhält der gegnerische Spieler folgende Siegespunkte:

- 3 Punkte, wenn er 1 Missionsziel kontrolliert.
- 6 Punkte, wenn er 2 Missionsziele kontrolliert.
- 12 Punkte, wenn er 3 Missionsziele kontrolliert.

BEACHT: Die 3 Missionsziele sind keine Missionszielmarker. Sie bleiben über das gesamte Spiel an ihrem Ausgangspunkt. Missionsziele können nur in der eigenen Aktivierungsphase erobert werden, und zwar vor oder nach aber NICHT während einer Aktivierung.

SPIELEND:

Das Spiel endet nach 6 Spielzügen beider Spieler.

Die Spieler erhalten ausschließlich Siegespunkte für das Kontrollieren von Missionszielen.

Ein Spieler gewinnt das Spiel, wenn er am Ende des Spiels mindestens 8 Siegespunkte erzielt und mindestens 3 Siegespunkte mehr als sein Gegner hat.

Ein Spieler verliert automatisch das Spiel, falls er zu Beginn seiner Befehlsphase keine SAGA-Würfel mehr generiert.

Andernfalls endet das Spiel mit einem Unentschieden.

Überragender Sieg: Ein Spieler hat zu Spielende mindestens 15 Siegespunkte mehr erzielt als sein Gegner.