Stand: 03.09.2019

Tabletopmastersregeln für Spieler und Spielerinnen 2019

Inhalt

Inhalt **0**

Vorwort **1**

Was ich als Spieler bzw. Spielerin wissen muss **1**

- Punktgröße und Armeeaufbau 1
- Regelanpassungen 2
- Platzierung der Missionszielmarker 4
- Ablauf vor Spielbeginn 4

Missionen **5**

- Missionsdesign 5
- Tertiär-Mission 5
- Tabletopmastersmission 6
  - TTM Mission 1 6
  - TTM Mission 2 7
  - TTM Mission 3 8
  - TTM Mission 4 9
  - TTM Mission 5 10

Modelle **10**

Bases **11**

Gelände **11**

Zeitspielregel **11**

Eine Saison der Tabletopmasters **12**

Tabletopmasters-FAQ **13**

Legende **13**

Vorwort

Die TabletopMasters bieten Spielerinnen und Spielern sowie den Turnierorganisatorenteams durchdachte, getestete und im Austausch mit der Szene erarbeitete Regeln an, mit denen Warhammer 40k auf Turnieren **fair**, **anspruchsvoll**, **abwechslungsreich** und **unterhaltsam** gespielt werden kann.

Die TabletopMasters bieten diese Regeln unentgeltlich und in Ehrenarbeit an.

Was ich als Spieler bzw. Spielerin wissen muss

In diesem Dokument finden Spielerinnen und Spieler **alle Informationen und Regeln**, die sie benötigen um an einem Tabletopmastersturnier teilzunehmen.

Tabletopmastersturniere findet man gewöhnlich über die Plattform TabletopTurniere (kurz: “T3”).

In der Ankündigung jedes Turniers finden sich die Angaben zur zugelassenen maximalen **Punktgröße** euer Armee, dem verwendeten **Wertungssystem,** den gespielten **Missionen** und den eventuell verwendeten **Alternativregeln**. Alle weiteren Regeln gelten so wie ihr sie in diesem Dokument findet und sind auf jedem Tabletopmastersturnier gleich.

Alle Publikationen von Games-Workshop und **Forgeworld** einschließlich **White-Dwarf**-Regeln sind auf Tabletopmastersturnieren zugelassen und gehen bei deren Erscheinen automatisch in den Pool zugelassener Publikationen über. Alle aktuelle **Errata**, **FAQs** und **GW-Beta-Rules** finden Anwendung.

Regeldeadline ist immer *eine Woche vor Armeelistenabgabe.* Publikationen, die später erscheinen, sind nur auf besondere Ankündigung durch die Turnierorganisatoren zugelassen.

Teilnehmer und Teilnehmerinnen von Tabletopmastersturnieren müssen ihre **eigenen Regeln** in gedruckter oder digitaler Form, aber vor Allem lesbar, zum Turnier **mitbringen**.

Wenn irgendwelche der verwendeten Begriffe nicht bekannt sind, dann schaut in die **Legende** am Ende des Dokuments.

Punktgröße und Armeeaufbau

Die Turnierorganisatoren entscheiden, ob ihr Tabletopmastersturnier mit einer Armeegröße von entweder **1500, 1750 oder 2000 Punkten** ausgerichtet wird.

Die Armee muss **Battle-Forged** sein und darf unabhängig von der Armeegröße aus **bis zu drei Kontingenten** bestehen.

Das gleiche Datasheet darf **maximal 3 mal** auf der Armeeliste gelistet sein. Davon ausgenommen sind Standardeinheiten (“Troops”) und Transporter (“Dedicated Transports”). (Siehe RB FAQ “Richtlinien für organisierte Events”.)

Alle **Datasheets aus Indizes**, für die es keine entsprechende Version im jeweiligen Codex oder ein Datasheet in einer neueren Publikation (z.B. Vigilus Defiant, Datasheet als Beipackzettel in der Miniaturenbox) gibt sind zugelassen. Wird in einem Index Datasheet auf eine ”Wargear List” verwiesen, dann wird immer die aktuelle “Wargear List” aus dem Codex verwendet. Das Gleiche gilt für Armeesonderregeln.

Regelanpassungen

Auf Tabletopmastersturnieren gelten folgende Regelanpassungen:

1. **Abwerfen nicht erfüllbarer Maelstrom-Karten:** Sollte eine Maelstrom-Karte gezogen werden, die auch bei *unendlich vielen, weiteren Runden nicht erfüllt werden könnte*, so darf diese Karte sofort nach dem Ziehen abgeworfen werden und durch ein neue, gezogene Karte ersetzt werden. Ist die Zusatzkarte bei Priority Orders (66) nicht erfüllbar, dann wird Priority Orders mit abgeworfen. Diese Regelung gilt zusätzlich zu *Refined Strategy*.
2. **Feste Missionspunkte**: Wenn ein taktisches Missionsziel W3 Missionspunkte vergibt, dann erhält man stattdessen fest 2 Missionspunkte. Bei W6 Missionspunkten gibt es fest 4 Missionspunkte. Ebenso belohnt das Abbrennen eines Missionszielmarkers in der Mission “Scorched Earth” den Spieler mit 2 Missionspunkten, anstatt W3.
3. **Die Missionspunkte entscheiden:** In allen Teil-Missionen gilt die Regel „Acceptable Casualties“ / „Akzeptable Verluste“ (CA18 S. 48f).
4. **Feste Rundenanzahl:** Jedes Spiel wird einer festen Anzahl von 6 Runden gespielt.
5. **Sichtblockierende Ruinen**: Bei Ruinen werden im Erdgeschoss alle Öffnungen, die *vollständig von Gelände umschlossen* sind, *als geschlossen* und damit *als sichtblockierend* behandelt. (Das sind zum Beispiel Fenster und Türen mit intaktem Rahmen, Einschusslöcher in Mauern usw.). Öffnungen, die nicht vollständig umschlossen sind, werden nicht als sichtblockierend behandelt. (Das sind zum Beispiel Fenster und Türen, die an der Seite aufgesprengt sind und keinen vollständigen Rahmen mehr besitzen oder große Einschusslöcher an der Seite einer Ruine.) Wir empfehlen den Organisatoren, langfristig ihr Gelände entsprechend anzupassen indem sie zum Beispiel die Fenster von Ruinen mit “Holzbrettern“ oder ähnlichem verbarrikadieren.
6. **Flexible Armeelisten:** Bei der Auswahl der Armee und bei allen möglichen Entscheidungen, die die Armee und die einzelnen Einheiten betreffen, gibt es drei von

GW definierte Zeitpunkte: “when choosing your army”, “before the battle” und “during deployment”. Hierfür gelten folgende Regeln auf Tabletopmastersturnieren:

6.1. Alle Entscheidungen, die **“when choosing your army”** getroffen werden, müssen beim Einreichen der Armeeliste angegeben werden und dürfen danach *nicht* mehr geändert werden. Das heißt, es muss angegeben, welches Modell der Warlord ist, welche Special Detachments gewählt wurden usw.

6.2. Alle Entscheidungen, die “before the battle” und “during deployment” getroffen werden, können für jedes Turnierspiel anders getroffen werden und zwar zu folgenden Zeitpunkten:

6.3. Entscheidungen, die **“before the battle”** getroffen werden, müssen vor der Markerplatzierung während *Ablauf vor Spielbeginn Schritt 4* entschieden werden. Dies betrifft zum Beispiel die Wahl der Warlordtraits, Psikräfte, Refined Strategy usw.

6.4. Entscheidungen, die **“during deployment”** getroffen werden, müssen bei der Aufstellung als während *Ablauf vor Spielbeginn Schritt 9* getroffen werden. Dies betrifft zum Beispiel die Anwendung bestimmter Stratagems.

6.5. Wenn mit **Schachuhr** gespielt wird, zählt die Zeit, die für die Entscheidungen benötigt wird, zur Spielzeit des/der jeweiligen Spielers/Spielerin. Alle Änderungen sind dem Gegner bzw. der Gegnerin deutlich mitzuteilen und schriftlich festzuhalten.

6.6. **Wichtig:** Um den *Aufwand vor jedem Spiel* zu reduzieren und damit man überhaupt einen Warlordtrait, eine Psikraft, usw. hat, *falls einmal vergessen* wurde, die Auswahlen zum richtigen Zeitpunkt zu treffen, gilt die folgende Regel: Auf der Armeeliste **müssen** alle Auswahlen angegeben werden, die “before the battle” getroffen werden und für die *keine* zusätzlichen Kosten in Form von Command Points oder ähnlichem entstehen. Das heißt auf der Armeeliste müssen der Warlordtrait des Warlords, das kostenlose Relikt, die Psikräfte, die aussortierten Karten für Refined Strategy angegeben werden. Regeln wie “Missions Tactics” der Death Watch müssen ebenfalls angegeben werden. Eine Armeeliste ohne diese Angabe ist unvollständig. Um Zeit zu sparen **sollten** außerdem auch zusätzlich gekaufte Warlordtraits, Relikte und Stratagems und Auswahlen, die “during the deployment” gewählt werden, auf der Armeeliste vermerkt werden.

7. **Verbot des “Flow-Charts”:** Der “Flow-Chart” bzw. die Möglichkeit, Optionen aus Index Datasheets für Codex Datasheets zu verwenden, ist nicht erlaubt. D.h. Einheiten haben immer genau die Optionen, welche in ihrem aktuellen Datasheet angeben sind. Optionen von Index Datasheets, für die es ein entsprechendes neues Datasheet im Codex gibt, werden also komplett ignoriert. (Dies gibt zum Beispiel für die Banshee Mask des Craftworld Autarchen, den Kustom Mega Blasta der “kleinen” Ork Meks oder das Instrument of Chaos der Tzaangors.)

Überall dort, wo die TTM *keine* Regeln vorschreibt und *keine* Regelanpassungen vornimmt, gelten die Regeln von Games-Workshop in vollem Umfang.

Zusätzlich zu diesen Regelanpassungen haben wir die Tabletopmaster Alternativregeln entwickelt. Sie finden sich in den *Regeln für Turnierorganisatoren.* Aber keine Sorge! Wenn diese verwendet werden, so wird die Turnierorganisation bei der diese vollständig mit angegeben.

Platzierung der Missionszielmarker

Allgemein müssen alle Missionszielmarker immer *mindestens* 6“ von den Spielfeldkanten und *mindestens 12“* voneinander entfernt platziert werden.
Feste Missionszielmarker müssen immer zuerst, gemäß den Angaben in der Missionsbeschreibung und immer auf dem untersten Level eines Geländestücks bzw. auf dem Boden platziert werden.
Freie Missionszielmarker können abgesehen von der allgemeinen Einschränkung auf allen ebenen Flächen auf dem Spielfeld platziert werden. (Das schließt Baumkronen und Ruinenwände aus. Stockwerke, Hügel, größere Fässer o.ä. sind aber okay!)
Eingeschränkte Missionszielmarker verhalten sich wie *freie* Missionszielmarker. Für sie gelten zusätzlich die Einschränkungen der jeweiligen Missionsbeschreibung.

Ablauf vor Spielbeginn

1. **Geländedeklaration**: Deklariert gemeinsam das Gelände gemäß „Battlefield Terrain“ (CA18 S.62-65). Beachtet die Angaben der Turnierorganisatoren.
2. **Vorstellung**: Stellt euch Eure Armeeliste und Eure Armee vor.
3. **Schachuhr**: Entscheidet euch für oder gegen den Einsatz einer Schachuhr. Es reicht, wenn eine Seite mit Schachuhr spielen möchte. (Wenn mit Schachuhr gespielt wird: Verständigt euch *jetzt* über die gemeinsame Bedienung und startet *jetzt* die Uhr mit 50% der verbleibenden Spielzeit für jeden Spieler bzw. Spielerin.)
4. **Warlordtrait anpassen, Psikräfte ändern, Maelstrom-Karten entfernen, usw:** Nehmt jetzt jegliche Änderungen an Euer Armeeliste vor, die “before the battle” stattfinden. Teilt Euch alle Änderungen verständlich mit und haltet sie schriftlich fest.
5. ***Feste* Markerplatzierung:** Platziert gemeinsam alle Marker mit *fester* Platzierung.
6. ***Freie* Markerplatzierung:** Führt einen Roll-Off durch, um zu bestimmen, wer mit der *freien* Markerplatzierung beginnt und platziert sie abwechselnd. (Achtet darauf, nur *genau so viele* Missionszielmarker mit *freier* Platzierung zu platzieren, dass von maximal 6 Missionszielmarkern noch genug für die *eingeschränkte* Markerplatzierung übrig sind.)
7. **Seitenwahl*:*** Führt einen Roll-Off durch, um zu bestimmen, wer die Aufstellungszone wählen muss. (*Gewinner/in der Seitenwahl*.)
8. ***Eingeschränkte* Markerplatzierung:** Platziert, beginnend mit der *Gewinner/in der Seitenwahl*, alle Marker mit *eingeschränkter* Platzierung.
9. **Aufstellung:** Die *Verlierer/in der Seitenwahl* stellt zuerst ihre gesamte Armee auf. Anschließend stellt die *Gewinner/in der Seitenwahl* ihre gesamte Armee auf.

10. **Initiative:** Die *Verlierer/in der Seitenwahl* wählt, wer den ersten Player Turn hat. Wenn die *Verlierer/in der Seitenwahl* den ersten Player Turn wählt, dann kann die *Gewinner/in der Seitenwahl* versuchen, die Initiative zu stehlen.
11. **Zusatzaktionen:** Handelt alle Regeln ab, die „at the start of the first Battle Round but before the first Turn begins“ stattfinden.
12. **Spielbeginn:** Beginnt mit dem ersten Player Turn und habt Spaß!

Missionen

Missionsdesign

In jedem Turnierspiel wird immer eine **Kombination aus mehreren Teilmissionen, die sogenannte Kombimission,** gespielt. Die Kombination von verschiedenen Missionen stellt die Spielerinnen und Spieler vor eine Vielzahl von Herausforderungen und fördert die Vielfalt der Armeekonzepte, der Spielstile und den Spielspaß!

Die Teilmissionen sind bis auf kleine, deutlich gekennzeichnete Änderungen unmittelbar den GW-Publikationen entnommen. Die GW-Publikation ist jeweils angegeben. Ergänzt werden diese Teilmissionen durch eine von den TabletopMasters entwickelte “Tertiärmission”.

In der Beschreibung einer Kombimission findet ihr *alle* relevanten Missionsregeln. Die Missionsbeschreibungen für alle fünf empfohlene **Tabletopmastersmissionen** sind in diesem Dokument enthalten. Werden andere Missionen verwendet, so sind diese in den Ankündigungen der Organisatoren zu finden.

Die Wertung jedes Spiels hängt von dem auf dem Turnier verwendeten **Wertungssystem** ab. Das verwendete Wertungssystem ist immer vollständig der Ankündigung der Turnierorganisatoren zu entnehmen. (Interessierte finden die verfügbaren Wertungssysteme in den *Regeln für Turnierorganisatoren*.)

(In der Missionsbeschreibung sind die einzelnen Teilmissionen in “Primär-”, “Sekundär-” und “Tertiärmission” aufgeteilt. Diese Unterscheidung ist nur dann relevant, wenn nach “12er-Matrix” gewertet wird und kann ansonsten ignoriert werden)

Tertiär-Mission

Auf allen Tabletopmastersturnieren und in jedem Turnierspiel gilt unabhängig von dem Wertungssystem die folgende Tertiärmission, auch genannt “TTM-Tertiär”:

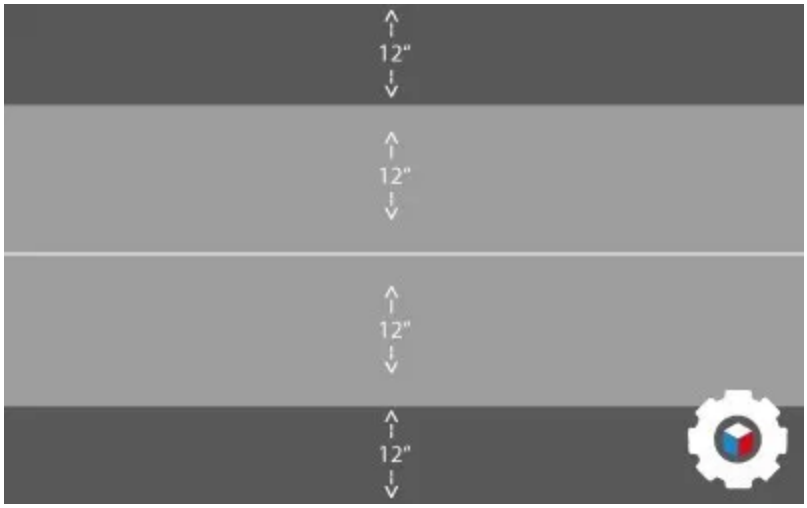
- First Strike / Erstschlag (CA18): **2 Missionspunkte**, wenn eine gegnerische Einheit *während der ersten Battle Round* vernichtet wurde.

- Slay the Warlord/ Töte den Kriegsherrn (CA18): **2 Missionspunkte**, wenn der gegnerische Warlord vernichtet worden ist.
- Line Breaker / Durchbruch (CA18): **2 Missionspunkte**, wenn sich mindestens ein eigenes Modell innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone *am Ende des Spiels* befindet.
- Blood Bath / Blutbad (TTM): *Am Ende des Spiels* werden die Armeelistenpunkte von vollständig vernichteten Einheiten der einzelnen Spieler aufaddiert. Der Spieler mit der kleineren Summe erhält **2 Missionspunkte.**

Tabletopmastersmission

TTM Mission 1

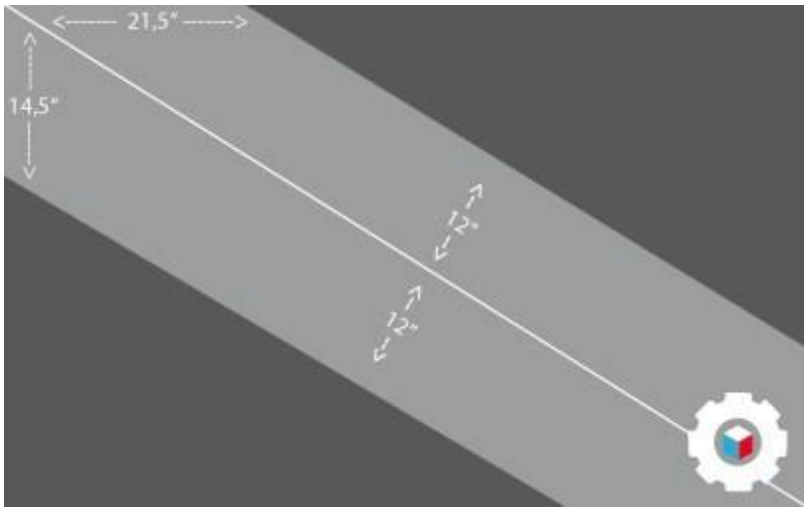
- Aufstellung: **Dawn of War / Aufmarsch**



- Missionszielmarker:
  - Es werden insgesamt 6 Missionszielmarker in folgender Reihenfolge platziert:
  - Missionszielmarker 1-4 werden *frei* platziert.
  - Missionszielmarker 5-6 werden nach der Seitenwahl jeweils in der eigenen Aufstellungszone platziert.
- Primärmission: **Contact Lost / Kein Kontakt** (RB S. 231, Marker 1-6)
  - Ab Turn 2 eine Maelstrom-Karte pro gehaltenem Missionszielmarker *zu Beginn des eigenen Player Turn.*
  - Extra Stratagem: 1 zusätzliche Maelstrom-Karte – bis 6 Karten – für 3 CP.
- Sekundärmission: **Secure and Control / Sichern und Halten** (RB S. 222, Marker 5-6)
  - Missionszielmarker 5-6 sind am Ende des Spiels **5 Siegespunkte** wert. **(Angepasst für TTM 20er-Matrix)**
- Tertiärmission: **TTM-Tertiär**

TTM Mission 2

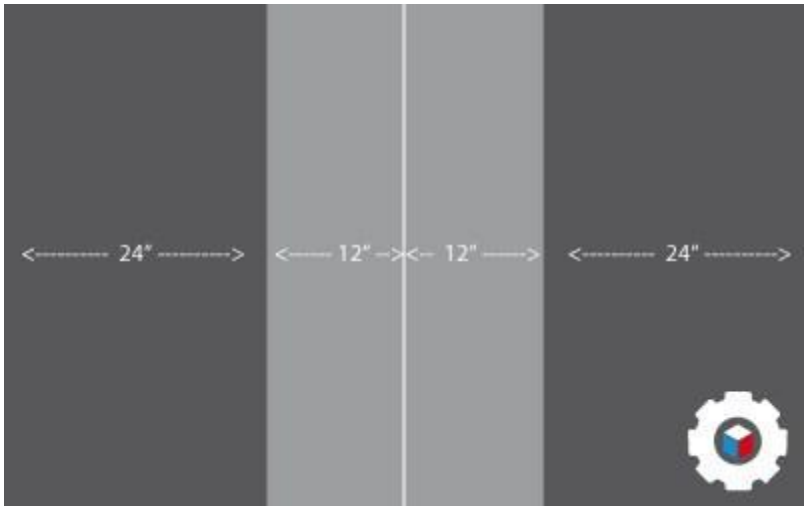
- Aufstellung: **Vanguard Strike / Feindberührung**



- Markerplatzierung:
    - Es werden insgesamt 6 Missionszielmarker in folgender Reihenfolge platziert:
    - Missionszielmarker 1-6 werden *frei* platziert.
- Primärmission: **Resupply Drop / Nachschubabwurf** (CA17 S. 69, Marker 1-6, TTM-Anpassung)
    - *Zu Beginn der dritten Battle Round* **wählt jeder Spieler bzw. Spielerin**, beginnend mit dem Startspieler bzw. der Startspielerin, **einen Missionszielmarker**. Die vier übrigens Missionszielmarker sind *am Ende des Spiels* jeweils 3 Missionspunkte wert. Diese Markers sollten irgendwie gekennzeichnet werden. **(Allgemeine TTM-Anpassung)**
- Sekundärmission: **Scorched Earth / Verbrannte Erde** (CA17 S. 70, Marker 1-6)
    - 1 Missionspunkt pro Missionszielmarker *am Ende des eigenen Player Turn.*
    - *Am Ende des eigenen Player Turn* kann ein gehaltener Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone für 2 Missionspunkte abgebrannt werden. Von da an ist der Missionszielmarker für Scorched Earth keine Punkte mehr wert. Der Marker sollte irgendwie gekennzeichnet werden.
- Tertiärmission: **TTM-Tertiär**

TTM Mission 3

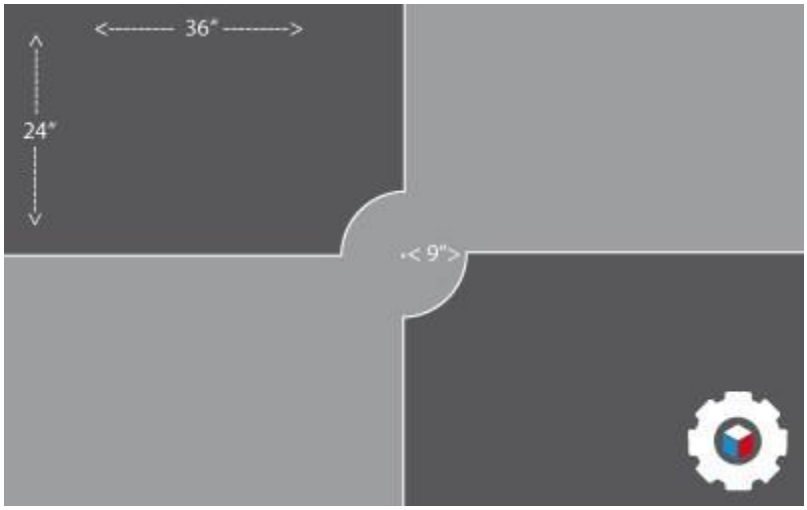
- Aufstellung: **Hammer and Anvil / Hammer und Amboss**



- Markerplatzierung:
    - Es werden insgesamt 6 Missionszielmarker in folgender Reihenfolge platziert:
    - Missionszielmarker 1-2 werden *fest* 12“ von den Aufstellungszonen und vom Mittelpunkt entfernt platziert.
    - Missionszielmarker 5-6 werden *frei* platziert.
    - Missionszielmarker 3-4 werden nach der Seitenwahl jeweils in einer der Aufstellungszonen.
- Primärmission: **Targets of Opportunity / Gelegenheitsziele** (CA17 S. 75, Marker 1-6)
    - 3 Maelstrom-Karten *zu Beginn des eigenen Player Turn*.
    - Alle nicht erfüllten Karten werden *vor Beginn des nächsten eigenen Player Turn* abgeworfen.
    - Extra Stratagem: 1 Maelstrom-Karte *zu Beginn des eigenen Player Turn* auf der Hand behalten für 2 CP.
- Sekundärmission: **Front-line Warfare / Krieg an der Front** (CA17 S. 68, Marker 1-4)
    - 4 Missionspunkte für den Missionszielmarker in der gegnerischen Aufstellungszone *am Ende des Spiels*.
    - 1 Missionspunkt für den Missionszielmarker in der eigenen Aufstellungszone *am Ende des Spiels*.
    - 2 Missionspunkte für die Missionszielmarker außerhalb der Aufstellungszonen *am Ende des Spiels*.
- Tertiärmission: **TTM-Tertiär**

TTM Mission 4

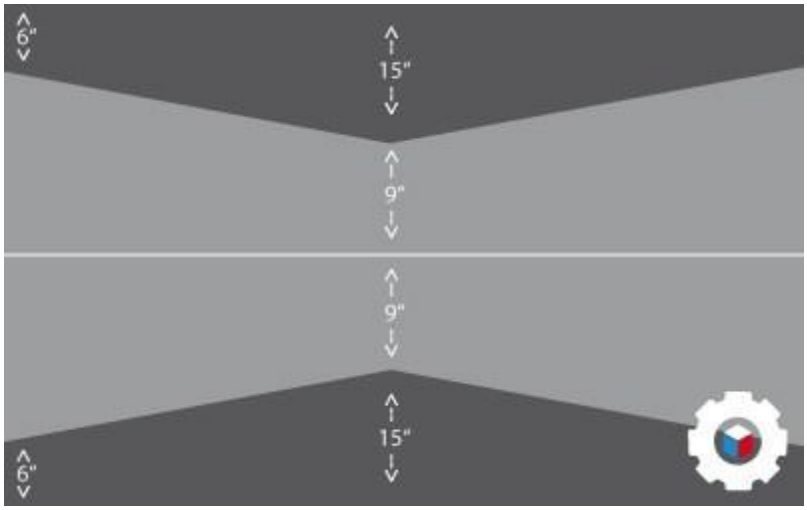
- Aufstellung: **Search and Destroy / Suchen und Zerstören**



- Markerplatzierung:
    - Es werden insgesamt 5 Missionszielmarker in folgender Reihenfolge platziert:
    - Missionszielmarker 1 wird *fest* in der Mitte des Spielfelds platziert.
    - Missionszielmarker 2-5 werden *fest* jeweils auf halber Entfernung von Spielfeldmitte in Richtung einer der Spielfeldecken platziert.
- Primärmission: **Vital Intelligence / Geheimdienst Informationen** (CA18 S. 48, Marker 1-5)
    - 1 Missionspunkt pro Missionszielmarker *am Ende jeder Battle Round.*
    - *Zu Beginn jeder Battle Round* wird mittels eines W6 bestimmt, welcher Missionszielmarker 2 Missionspunkte wert ist, bei einer 6 sind alle 5 Missionszielmarker 2 Missionspunkte wert.
- Sekundärmission: **Big Guns Never Tire / Große Kanonen Ruhen Nie** (RB S. 221, Marker 1-5, TTM-Anpassung)
    - Missionszielmarker 2-5 sind *am Ende des Spiels* jeweils 3 Missionspunkte wert.
    - Nach der *Vorstellung der Armeeliste* **wählen** beide Spieler bzw. Spielerinnen eine ***beliebige*** **Battlefield Role**. Gegnerische Einheiten mit gewählten Schlachtfeldrolle erhalten die Regel "*Objective Secured"* und vergeben bei Vernichtung 1 Missionspunkt. **(Allgemeine TTM-Anpassung)**
- Tertiärmission: **TTM-Tertiär**

TTM Mission 5

- Aufstellung: **Front-Line Assault / Frontal Angriff**



- Markerplatzierung:
    - Es werden insgesamt 6 Missionszielmarker in folgender Reihenfolge platziert:
    - Missionszielmarker 1-6 werden *frei* platziert.
- Primärmission: **Decapitation Strike / Enthauptungsschlag** (CA18 S. 55, Marker 1-6)
    - *Zu Beginn des Player Turns* 3 Maelstrom-Karten bis maximal 6 Karten.
    - Für jeden verlorenen *Charakter* muss *sofort* eine zufällige Maelstrom-Karte abgeworfen werden.
    - Für den verlorenen Warlord müssen sofort **2** zufällige Maelstrom-Karten abgeworfen werden. **(Allgemeine TTM-Anpassung)**
- Sekundärmission: **Retrieval Mission / Bergungsmission** (RB S. 218, Marker 1-4)
    - Missionszielmarker 1-4 sind *am Ende des Spiels* 3 Missionspunkte wert.
- Tertiärmission: **TTM-Tertiär**

Modelle

Für alle Modelle gilt “What You See Is What You Get” (= WYSIWYG). Waffen und spieltechnisch wichtige Ausrüstungsgegenstände (z.B. Sprungmodule, Flügel), die in der Armeeliste angegeben sind, müssen auch am Modell dargestellt sein. Ausnahmen bilden Granaten und herkömmliche Sekundärbewaffnung (z.B. Boltpistolen bei Marines).

Abweichungen von WYSIWYG sind im Einzelfall im Vorfeld mit der Turnierorganisation direkt zu klären.

Ältere Modelle, Umbauten oder Count-As-Modellen können verwendet werden. Es gilt immer das aktuelle GW Modell als Referenz, wenn es um Sichtlinen o.ä. geht. Im Zweifelsfall wird gegen das veraltete bzw. nicht-original Modell entschieden.

Hier wird noch einmal betont, dass die diese Regel ausschließlich dafür gemacht wurde, sicherzustellen, dass sich niemand durch die verwendeten Modelle einen unfairen Vorteil erschleichen kann (sogenanntes “modelling for advantage”). Kommuniziert vor und während des Spiels mit eurem Gegner bzw. euer Gegnerin um unklare Situationen zu vermeiden.

Bases

Alle Modelle müssen auf den Bases stehen, welche in der aktuellen Version des Modells mitgeliefert werden. Dies schließt ältere Modelle, Umbauten oder Count-As-Modelle mit ein! Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, wie zum Beispiel bei Space Marine Bikes oder Symbioten, so kann ausgesucht werden, auf welchen Bases, alle diese Modelle stehen.

Welches die aktuellen Bases für ein Modell sind, steht (in fast allen Fällen) in der “Beschreibung” im Online-Shop von Games-Workshop. Falls dort keine Angaben sind, gilt das aktuelle Base Chart der ETC.

Abweichungen bei Basegrößen sind im Einzelfall im Vorfeld mit der Turnierorganisation direkt zu klären.

Gelände

Es gilt die Regelanpassung für **Sichtblockierende Ruinen**. Ansonsten gilt folgende Regelhierarchie: Ansagen der Turnierorganisatoren > Geländedeklaration durch beide Spieler(innen) vor Spielbeginn > Tablestopmastersregeln > GW Regeln („Battlefield Terrain“ CA18 S.62-65)

Zeitspielregel

Jedem Spieler und jeder Spielerin stehen 50% der zur Verfügung stehenden Spielzeit zu. Beide Seiten müssen sich bei Schritt 3 des *Ablaufs vor Spielbeginn* über die Nutzung einer Schachuhr gemeinsam einigen. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler mit einer Schachuhr spielen möchte, dann wird eine Schachuhr genutzt und beide Seiten verpflichten sich im Sinne des “Gentlemen’s Play” gemeinsam zur korrekten Bedienung der Schachuhr.

Die Uhr darf nach Beginn des Spiels nur noch von der Turnierorganisation angehalten werden. Sollte es zu Regelfragen kommen, die nicht unmittelbar gelöst werden können, so läuft die Zeit

desjenigen, der die Regelfrage gestellt hat. Damit soll vermieden werden, dass jemand durch ständiges Fragen die Zeit des Anderen ablaufen lässt.

Wenn die Zeit von einem der beiden Seiten abgelaufen ist, dann darf diese Spielerin bzw. dieser Spieler nur noch folgende Aktionen durchführen:

- Ablegen von Schutzwürfen (inkl. “Feel no Pain”-Äquivalenten),
- Ablegen von Moraltests,
- Punkte erhalten für erfüllte Maelstrom-Karten,
- Punkte erhalten für gehaltene Missionsziele.

Im Sinne des “Gentlemen’s Play” verpflichtet sich die Spielerin bzw. der Spieler, dessen Zeit abgelaufen ist, zügig die erlittenen Verwundungen zuzuteilen und Schutzwürfe durchzuführen. Es dürfen zwar Maelstrom-Karten erfüllt werden (zum Beispiele “Halte Missionszielmarker X”), aber unter keinen Umständen neue gezogen werden.

Wenn *keine* Schachuhr verwendet wurde, dann muss auf andere Art und Weise etwaiges Zeitspiel nachgewiesen werden. Wir empfehlen so früh wie möglich, während des Spiels einen Schiedsrichter zu informieren, damit dieser eine Möglichkeit hat, sich ein unparteiisches Bild zu machen.

Hier wird noch einmal betont, dass die Zeitspielregel ausschließlich dafür gemacht wurde, sicherzustellen, dass jeder Spieler die gleiche Zeit zum Spielen eines Turnierspiels hat und nicht, um dadurch Spielvorteile zu erhalten.

Eine Saison der Tabletopmasters

Eine **Tabletopmasterssaison** läuft vom 1. Januar bis zum 30. November. In diesem Zeitraum ist das Regelwerk sowie der Armeeaufbau fest und wird nicht verändert, um den Spielerinnen und Spielern Planungssicherheit zu geben. In einem MidSaison Update können vereinzelte Regeln angepasst werden, wenn dies Vergleichbarkeit nicht gefährdet.

Über die Saison hinweg sammeln alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Tabletopmastersturnieren Punkte für das **Tabletopmasterranking**. Das Ranking und genaue Berechnung der Punkte kann jederzeit auf der Webseite der Tabletopmasters eingesehen werden.

Jede Saison wird mit einem Finalturnier, dem **Tabletopmastersfinale**, abgeschlossen. Die Top 8 des Rankings und die vier Erstplatzierten der 4 **Grand Tournaments** einer Saison spielen im Finalturnier in drei Gruppen und im anschließenden KO-Modus den Sieger bzw. die Siegerin der Tabletopmasters aus. Sollte ein Spieler bzw. eine Spielerin verhindert oder bereits qualifiziert sein wird der jeweils nächste Ranklistenplatz aufgerückt. Der Veranstaltungsort wird zum Ende der Saison angekündigt.

Neben unendlichem Ruhm und Sachpreisen erhält der Sieger bzw. die Siegerin der einen festen Platz im Team Germany 40k für die nächste **European Team Championship**.

Tabletopmasters-FAQ

In dem FAQ der Tabletopmasters sind häufige Fragen und Antworten gesammelt, die GW (noch) nicht geklärt hat. Fragen für das FAQ können jederzeit im entsprechenden Forum auf der Tabletopmastersseite gestellt werden.

Legende

Kombi-Mission: Eine Kombination von 3 Teil-Missionen.

Teil-Mission: Eine Mission aus einer GW-Publikation mit Regeln für Markerplatzierung, Siegesbedingungen und evtl. Zusatzregeln.

Turnierpunkte: Durch eine Kombi-Mission erspielte Punkte, die über die Platzierung eines Spielers oder einer Spielerin bei einem Tabletopmastersturnier entscheiden.

Missionspunkte: Innerhalb einer Teil-Mission erspielte Punkte (in GW-Publikationen “Siegpunkte” genannt).

RB: Das Grundregelbuch der 8. Edition Warhammer 40k.

CA17: Das Ergänzungsbuch „Chapter Approved 2017“, zu deutsch: „In Nomine Imperatoris“.

CA18: „Chapter Approved 2018“

Player Turn: Englisch für “Spielerzug”.

Battle Round. Englisch für “Spielzug”.

ObSec: „Objective Secured“, eine Sonderregel mit gleicher Formulierung, die die meisten Einheiten mit Battlefield Role „Troops“ / „Standard“ besitzen. Alle diese Sonderregeln sind gleichwertig.

Battlefield Role: Englisch für “Schlachtfeldrolle”.

Battle-Forged: Englisch für “in Schlachtordnung”.

WYSIWYG: Steht für “What You See Is What You Get”.