

## RULES

Grundlage eines Tabletop Masters Turniers ist die vollständige Nutzung dieses Turnierregelwerks.

Das nachfolgende Regelwerk ist bindend für alle Tabletop Masters Turniere und somit einheitlich für alle Spieler.

### 1 Missionen und Wertung

Missionen:

Die Turnierorganisatoren müssen vor jedem Spiel per w8 eine der Missionen aus der Nachfolgenden Liste generieren. Diese Mission wird dann von allen Teilnehmern gespielt.

Jede Mission darf nur einmal gespielt werden.

Das Pairing läuft ab der zweiten Runde nach dem Schweizer System.

Die Aufstellungsart wird, wie im Regelbuch beschrieben, ausgewürfelt.

1. Contact Lost/Kein Kontakt
2. Scorched Earth/Verbrannte Erde
3. Dominate and Destroy/Beherrschen und Zerstören
4. Kill Confirmed/Abschuss Bestätigt
5. Targets of Opportunity/Gelegenheitsziele
6. Tactical Gambit/Riskante Taktik
7. Race to Victory/Wettlauf um den Sieg
8. Sealed Orders/Geheime Befehle

Generiert ein Spieler ein Mahlstrom-Missionsziel, dass er nicht erfüllen kann, so darf er es nicht weglegen und ein neues Ziel ziehen sondern muss es nach den üblichen Regeln abwerfen.

Wertung:

Zur Wertung werden alle gesammelten Siegpunkte jedes Spielers aufaddiert und anschließend verglichen. Die Differenz der Siegpunkte beider Spieler bestimmt das Spielergebnis. Die folgende Tabelle listet Siegpunktdifferenzen und korrespondierende Spielergebnisse.

Siegpunktdifferenz	Spielergebnis
0	10:10
1	11:09
2	12:08
3	13:07
4	14:06
5	15:05
6	16:04
7	17:03
8	18:02
9	19:01
10+	20:0

Als Tiebreaker werden die Siegpunkte herangezogen. Somit müssen immer die gesamten Siegpunkte, die ein Spieler erzielt hat ebenfalls aufgeschrieben und bei der Turnierorganisation abgegeben werden.

**Beispiel:**

**Spieler A erzielt 17 Siegpunkte – Spieler B 11 Siegpunkte. Das ergibt eine Siegpunktdifferenz von 6 - Das Spielergebnis ist ein 16:4, zudem werden Spieler A 17 Tiebreakpunkte notiert und Spieler B erhält 11 Tiebreakpunkte.**

Das Auslöschten des Gegners wird in jedem Spiel durch ein zusätzliches Missionsziel dargestellt:

**Vollständige Vernichtung:** Wenn einer der beiden Spieler am Ende des Spiels keine Modelle mehr auf dem Tisch hat (wie in "Sudden Death" beschrieben), so erhält sein Gegenspieler 2 Siegpunkte. (Wenn ein Spieler keine Modelle mehr auf dem Tisch hat(, die für Boots on the Ground in Frage kommen), läuft das Spiel normal weiter und der Spieler mit noch Modellen auf dem Tisch kann noch bis Runde 5-7 Siegpunkte sammeln. Einheiten mit der „Flyer“ Battelfield Role werden, bei Sudden Death entfernt und gelten als zerstört.

Gibt ein Spieler auf, so gewinnt sein Gegenspieler automatisch mit Höchstpunktzahl. Alle Modelle des aufgebenden Spielers werden entfernt, während der Gewinner volle Punktzahl für alle noch kommenden Mahlstromkarten erhält, sowie alle Marker ab Ende jeder Runde kontrolliert. Das Spiel endet regulär nach Runde 5-7. Der Verlierer bekommt für die Sekundärwertung automatisch 0 Punkte.

Für Teamturniere werden alle Ergebnisse von allen Spielern aufaddiert um das Gesamtergebnis abzubilden. Dies gilt auch für die Tiebreakpunkte.

Zusätzlich gilt auf Teamturnieren folgende Sieg/Unentschieden/Niederlage-Matrix:

Art des Teams	Niederlage – 0 Punkte	Unentschieden – 1 Punkt	Sieg – 2 Punkte
3er Team	0-26	27-33	34-60
5er Team	0-44	45-55	56-100

**Beispiel:**

Auf einem 3er Team Turnier spielt Team A gegen Team B folgende Ergebnisse: 18:2, 15:5, 7:13. Somit ist das Gesamtergebnis 40:20 – Team A siegt gegen Team B und erhält 2 Teampunkte, während Team B 0 Teampunkte erhält.

Am Ende des Turniers gewinnt das Team mit den meisten Teampunkten. Sekundär werden die erreichten Turnierpunkte herangezogen, tertiär werden erreichte Ingame Siegpunkte herangezogen.

**Beispiel:**

Am Ende eines 3er Teamturniers mit 5 Spielen hat Team A folgende Ergebnisse erzielt: 50:10, 47:13, 40:20, 30:30 und 54:6. Somit hat Team A 9/10 Teampunkten erreicht(4 Siege, 1 Unentschieden) bei insgesamt 221/300 Turnierpunkten.

Team B spielt folgende Ergebnisse: 60:0, 60:0, 60:0, 20:40, 30:30. Team B hat am Ende des Turniers 7/10 Teampunkten (3 Siege, 1 Niederlage, 1 Unentschieden) bei 230/300 Turnierpunkten.

Team A würde vor Team B in der Rangliste platziert werden.

## 2 Armeeaufbau

Gespielt wird eine Armee mit maximal 2000 Punkten. Die Armee muss aus Kontingenten bestehen.

Die Armee darf maximal aus drei Kontingenten bestehen.

Der Warlord muss auf der Armeeliste vermerkt sein.

Warlordtraits, Psikräfte, Relikte und alle Optionen, die vor dem Spiel getroffen werden müssen (before the battle begins), wie zB. das Chapter Master Stratagem, müssen auf der Armeeliste vermerkt sein und können im Laufe des Turniers nicht geändert werden.

Bei Teamturnieren (3er- oder 5er-Teams) dürfen sich Fraktionen innerhalb des Teams nicht doppeln.

Englische, originale Regeltexte haben Vorrang gegenüber anderssprachigen Regeltexten.

Eine vollständige Liste der zugelassenen Publikationen ist im Reiter "Army" zu finden.

Die Regel "Understrength Units" findet auf TTM-Turnieren keine Anwendung. Es muss stets die Minimalanzahl der Modelle einer Einheit gespielt und mit Punkten bezahlt werden.

### 3 Zusätzliche Regeln

#### Games Workshop Beta Rules:

Wir sind sehr erfreut darüber, welchen Weg GW momentan im Bezug auf die Regelupdates geht. Sie zeigen sich engagiert darum, Regellücken und Unausgeglichheiten zu klären bzw. zu beseitigen. Damit nehmen sie nehmen uns sehr viel Arbeit ab und die Updates sind zur Zeit auch vernünftig. Deswegen übernehmen wir auch wie schon bei "Boots on the Grounds" die neuen "Beta Rules" von GW. Wir behalten uns vor, im Einzelfall bestimmte Beta Rules nicht zu übernehmen.

Die ersten Beta Rules und sowie einen Artikel zur neuen Updatestrategie von GW findet ihr hier:

<https://www.warhammer-community.com/2017/12/15/the-future-of-faqs-and-chapter-approved-dec-15gw-homepage-post-2/>

**MARKERPLATZIERUNG UND SEITENWAHL:** Nachdem alle Missionsmarker platziert wurden, würfelt der Spieler für die Aufstellungsart (und wählt dann seine Seite aus), der den ersten Missionsmarker platziert hat. Der andere Spieler stellt dann seine erste Einheit.

**SUPREME COMMAND DETACHMENT:** Das Supreme Command Detachment bringt keinen Bonus an Kommandopunkten, viel mehr kostet es einen Kommandopunkt (-1CP).

**ZUFÄLLIGE SIEGPUNKANZAHL VON MAHLSTROMKARTEN:** Wenn ein taktisches Missionsziel W3 Siegpunkte vergibt, dann vergibt es stattdessen 2 Siegpunkte. (Das gilt nicht für die W3 Siegpunkte in der Mission "Verbrannte Erde".)

### 4 Basegrößen:

– Die Basegrößen von vergleichbaren Modellen müssen innerhalb einer Armee einheitlich sein.  
Beispiel: Chaos Space Marine Havocs stehen armeeweit auf den gleichen Bases wie normale Chaos Space Marines oder Raptoren (Servorüstungen).

Hierbei dürfen einzelne Modelle von der Norm abweichen, wenn der jeweiligen Turnierorga ein plausibler Grund vorgelegt wird (zB. steht ein Space Marine Captain auf einem 40 mm Heldenbase, während alle Servorüstungen in der Armee auf 32 mm stehen.)

– Umbauten, Count-as-Modelle und Eigenbauten müssen auf den aktuellen Bases stehen.

Beispiel: Fantasy Chaoshunde, die als Bluthunde des Khorne gespielt werden, müssen auf 50 mm Bases stehen.

## 5 Fairplay:

Wir wollen, dass alle Teilnehmer eine großartige Zeit auf TTM-Turnieren genießen, deswegen geben wir Turnierorganisatoren und -teilnehmern folgenden Katalog von Verhaltensregeln an die Hand:

[Download TTM-Verhaltensregeln](#)

**Wir bedanken uns bei allen Turnierorgas für Ihr Engagement.**