

RULES

ENGLISH VERSION BELOW

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 w6 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.

Liste der Missionen:

Mission 1:

Kill Confirmed (CA S. 74, Killpoints und jede Runde 3 Karten, besondere Kartenregel)

Mission 2:

Dominant and Destroy (CA S. 71, Killpoints und jede Runde 1 Siegpunkt pro Marker)

Mission 3:

Retrieval Mission (RB S. 218, 4 Marker je 3 Siegpunkte)

und

Contact Lost (RB S. 231, 1 Karte in Runde eins, danach jede Runde 1 Karte pro Marker)

Mission 4:

The Relic (RB S. 223, 1 Extra-Marker in der Mitte für 5 Siegpunkte)

und

Sealed Orders (CA S. 78, nacheinander 6,5,4,3,2,1 Karten nachziehen, verdeckte Karten)

Mission 5:

Front-line Warfare (CA 17 S. 68, 4 Marker mit verschiedenen Wertigkeiten, besondere Markerplatzierung)

und

Targets of Opportunity (CA S. 75, jede Runde 3 Karten, besondere Kartenregel)

Mission 6:

Scorched Earth (CA S. 70, jede 1 Siegpunkt pro Marker, *feste 2 Siegpunkte* für "abgebrannte Marker")

und

Tactical Escalation (RB S. 232, entsprechend der Runde auf 1,2,3,4,5,6 Karten aufziehen)

Anmerkungen: Bei Mission 4 werden 7 Missionsmarker platziert, in jeder anderen Mission 6. Bei Frontline Warfare (CA S. 68) und The Relic (RB S. 223) gilt es für einige Marker die besondere Markerplatzierung zu beachten. Bei Mission 6 können Marker aus dem Spiel entfernt werden. Sollte eine Maelstrom-Karte mit dem entfernten Marker direkt interagieren, so wird die Karte abgelegt und eine neue gezogen.

Killpointsmissionen:

Bei 1-Tagesturnieren wird maximal eine der Killpointsmissionen (Mission 1 und 2) gespielt. Die Orga wiederholt bei Doppelungen den Würfelwurf für die Mission, so lange bis eine Mission ohne Kill Points generiert wird.

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

Art des Teams

Niederlage – 0 Punkte

Unentschieden – 1 Punkt

Sieg – 2 Punkte

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.

Das "Index vs. Codex"-Flowchart findet keine Anwendung auf TTM-Turnieren.

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 Unausgeglichenheiten zu klären bzw. zu beseitigen. Damit nehmen sie 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.

AUFSTELLUNGSART:

Die Aufstellungsart wird vor jedem Spiel zentral von der Orga ausgewürfelt. Doppelungen werden neu gewürfelt.

MARKERPLATZIERUNG UND SEITENWAHL:

NACH der Markerplatzierung gibt es einen Roll-Off beider Spieler. Der Gewinner muss sich eine Aufstellungszone aussuchen. Der Verlierer stellt die erste Einheit auf.

ZUFÄLLIGE SIEGPUNKANZAHL VON MAHLSTROMKARTEN: Wenn ein taktisches Missionsziel W3 Siegpunkte vergibt, dann vergibt es stattdessen 2 Siegpunkte. Ebenso belohnt das Abfackeln eines Missionszielmarkers in der Mission "Scorched Earth" den Spieler mit 2 Siegpunkten, anstatt W3.

FIRST BLOOD: Das Missionsziel "First Blood/Erster Abschuss" ist in der ersten Battle round/Schlachtenrunde ausgleichbar. Das bedeutet, dass beide Spieler in der ersten Battleround dieses Ziel erfüllen können, wenn sie mindestens eine feindliche Einheit komplett vernichten. Wird First Blood erst in der zweiten oder einer späteren Battleround von einem Spieler erfüllt, so kann der andere Spieler dieses Missionsziel nicht mehr erfüllen.

FIRST TURN: In allen Missionen gilt die First Turn Regel der Chapter Approved-Missionen. Das bedeutet, dass der Spieler, der zuerst all seine Einheiten aufgestellt hat, +1 auf den Wurf für die erste Runde bekommt.

MAELSTROMKARTEN:

Beim Ziehen von Maelstromkarten darf JEDE Karte, die in der gegenwärtigen Runde und auch in den kommenden Runden *prinzipiell nicht erfüllbar* ist, SOFORT abgeworfen werden und durch eine neu gezogene Karte ersetzt werden.

Als *prinzipiell nicht erfüllbar* gelten alle Missionskarten, die deswegen nicht erfüllbar sind,

- weil der Gegner oder man selbst nicht (mehr) die entsprechenden Einheitentypen (Warlord, Psyker, Modelle mit „Fly“, Modelle mit mindesten 10 Lebenspunkten, nur furchtlose Modelle usw) hat,
- weil man nicht mehr genug Einheiten zum gleichzeitigen Halten von 3 bzw. allen Markern hat,
- weil der Warlord die 66 „Priority Orders“ nicht alleine erfüllen kann
- oder weil der fragliche Marker schon abgebrannt worden ist.

Folgende Missionskarten gelten immer als *prinzipiell erfüllbar*:

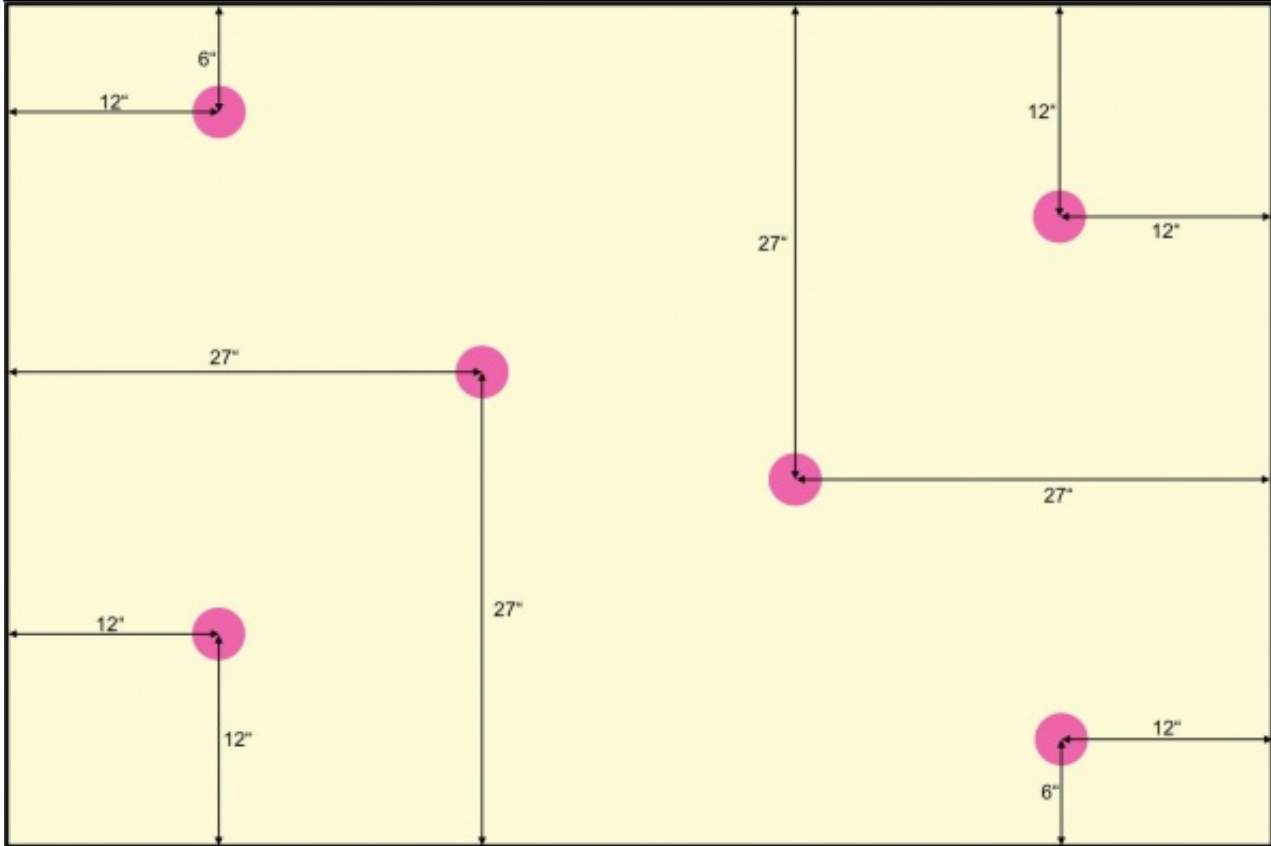
- „Halte oder verteidige Marker X.“
- „Töte den Warlord.“
- „Töte eine Einheit in der Psi-, Fern-, oder Nahkampfphase“ (Solange man (noch) irgendwelche Psi-, Fern- oder Nahkampfattacken hat).

Anmerkungen:

- 1) Sollte die 66 „Priority Orders“ prinzipiell nicht erfüllbar sein, obwohl der Warlord noch lebt, so wird eine neue „Extrakarte“ gezogen, bis die 66 erfüllbar ist. Die nicht erfüllbare/n Extrakarte/n wird/werden wieder ins Kartendeck gemischt.
- 2) Diese TTM-Regel wird zuerst angewandt. Danach gelten eventuelle Regeln wie die Regel von „Kill Confirmed“ o.ä..

OPTION AUF FESTE MARKERPLATZIERUNG:

Wenn BEIDE Spieler es möchten, kann mit folgender festen Markerplatzierung gespielt werden. (Ignoriert einfach die Einschränkungen für die Markerplatzierung bei Mission 4 und 5.)



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:

Allgemeine TTM-Zeitspielrichtlinie:

Grundsätzlich steht jedem Spieler 50% der vorgegebenen Spielzeit für eigene Aktionen zu Verfügung. Beiden Spielern steht immer die gleiche Anzahl an Runden zu.

Wer aufgrund seiner Spielweise (unabhängig, ob er zu lange nachdenkt oder seine Miniaturen zu langsam bewegt, verspätet am Spieltisch erscheint oder gar zu häufig Pinkel- und Raucherpausen einlegt,) mehr Zeit braucht als sein Gegner, „stiehlt“ seinem Gegner oft wertvolle Spielzeit. Der Spieler mit mehr Spielzeit hat meist auch einen spielerischen Vorteil. Fast immer hat einer der Spieler einen unfairen Vorteil, wenn ein Spiel schon nach Runde 3 endet. Alle diese Fälle können auf TTM Turnieren durch Punkteabzug bestraft werden.

Um Zeitspiel entgegenzuwirken gilt folgende *Richtlinie*:

WENN einer der Spieler auf Grund von „Zeitspiel“ weniger als 50% der Spielzeit zur Verfügung hat DANN wird das Endergebnis eines Spiels – unabhängig davon wie viele Runden gespielt worden – entsprechend der unten stehenden Tabelle angepasst.

Defintion von „Zeitspiel“: Eine Zeitüberschreitung gilt nur DANN als „Zeitspiel“ WENN ALLE der folgenden drei Bedingungen erfüllt sind:

1. Es ist ein klarer spielerischer Nachteil erkennbar. (Dies wird im Zweifel durch die Orga entschieden.)
2. Die Zeitüberschreitung wird durch eine Schachuhr, eine Mitschrift oder ein Orga-Mitglied am Tisch nachgewiesen.
3. Das „Zeitspiel“ wurde VOR Spielende dem Gegenspieler und der Orga das „Zeitspiel“ angezeigt.

Zeitüberschreitung	Modifizierung des Endergebnis
1-5 Minuten	-2 Turnierpunkte
6-10 Minuten	-4 Turnierpunkte
11 bis 15 Minuten	-7 Turnierpunkte
Mehr als 15 Minuten	automatisches 20:0

Diese Richtlinie deckt nicht jegliche Form von unsportlichem Verhalten ab. Die Orga sind angehalten solches Verhalten zu ahnden und behalten immer das letzte Wort.

Beispiel für Zeitspielahndung:

Ein Spiel endet im 4. Zug.

Spieler A hat von 3 Stunden Spielzeit 80 Minuten verbraucht. Spieler B hat 100 Minuten verbraucht.

Spieler B hat seine Zeit um 10 Minuten überschritten, somit tritt Stufe 2 des Maßnahmenkatalogs in Kraft:

Spieler B werden 4 Turnierpunkte vom Endergebnis abgezogen, Spieler A werden 4 Turnierpunkte auf das Endergebnis gutgeschrieben.

Eventuell hilfreiche Anmerkungen:

Sollte mal ein Judge / ein Orgamitglied nicht greifbar für eine Meldung sein, bitten wir jede Partei die Zeit-/Schachuhr als Beweismittel zu akzeptieren und daraus resultierende Zeitspiel-Sanktionen selbständig zu ermitteln und beim Endergebnis der Partie einfließen zu lassen.

Bei durchschnittlich 3 Stunden Spielzeit hat sich bewährt, die Zeit für jeden Spieler auf 1 Std. 25min. einzustellen. So haben beide Spieler rund 10 Minuten Zeit auszupacken, Armeelisten vorzustellen und für Smalltalk. Ab Beginn der Aufstellung, wird dann abwechselnd die Zeit gemessen. Die Restspielzeit ist der Vorlaufzeit entsprechend anzupassen, falls mehr oder weniger Vorlaufzeit erwünscht wird von beiden Parteien.

Schachuhren können sowohl hoch- und runterzählend verwendet werden. Einigt euch vorher mit eurem Gegner.

Die Zeit wird dem Gegner jeweils am Ende des eigenen Spielerzuges über gegeben oder zusätzlich schon – nach ein Verständnis beider Spieler – innerhalb des Spielerzuges, wenn es zu relevanten Aktionen des Gegners kommt. Dazu gehören bspw. eine große Menge an Schutzwürfen, die Aktivierung von Nahkämpfen des Gegners, Soulbursten, aufwändige heroische Interventionen, Stratagems des Gegners die in den eigenen Spielerzug

eingreifen usw.

Wenn ihr keine Schachuhr habt, aber Zeitspiel vermutet, dann könnt ihr auch einfach die Rundenzeit von euch und eurem Gegner auf einen für beide einsehbaren Zettel notieren.

Wir bedanken uns bei allen Turnierorgas für Ihr Engagement.

English Version:

1 Missions and Scoring

Missions:

The tournament organisers have to roll a d6 before every round and consult the following table to determine which mission is being played on all tables. Each mission is only played once during the tournament, if a mission is being rolled that has already been played, then the organisers roll again until they get a result that has not been played before.

Mission 1:

Kill Confirmed (CA S. 74)

Mission 2:

Dominate and Destroy (CA S. 71)

Mission 3:

Retrieval Mission (RB S. 218)

and

Contact Lost (RB S. 231)

Mission 4:

The Relic (RB S. 223)

and

Sealed Orders (CA S. 78)

Mission 5:

Front-line Warfare (CA 17 S. 68)

and

Targets of Opportunity (CA S. 75)

Mission 6:

Scorched Earth (CA S. 70)

and

Tactical Escalation (RB S. 232)

The pairing of players in the first round is random, from the second round forward the pairing of the players will be determined by the Swiss System.

Scoring:

All gathered victory points are added up at the end of the match and compared against each other. The points difference determines the result of the game.

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

As a tiebreaker victory points will be used. You can note victory points on your result slip.

The total annihilation of one player will be treated as an additional objective that can be scored:

Total Annihilation:

If one player does not have any models left on the battlefield at the end of the game(as described in 'Sudden Death') his opponent will score an additional 3 Victory Points. If a player does not have any models on the battlefield that count for 'Boots on the Ground' the game will still continue and his opponent will be able to score additional victory points throughout the remaining turns, including extra turns 6 and 7. Models with the 'Flyer' Battlefield Role will be removed in 'Sudden Death' and count as destroyed.

If a player concedes the game his opponent scores the highest possible number of victory points. The player who conceded has to remove all of his units and the winner scores all Maelstrom Objectives that he draws until the end of the game and scores all objectives on the Battlefield in applicable missions. The game ends regularly after round 5-7. The conceiver gains 0 victory points.

KILLPOINTMISSIONS:

At one day tournaments that consist of only 3 Games, only 1 Killpoint mission can be played (Missions 1 and 2). If the TO generates more than one KP mission, they role again until a non KP mission is generated.

2 Constructing your Army:

Your army may not include more than 2000 points. Your army has to be battle-forged.

Your Army may not be built out of more than three detachments.

Your warlord has to be marked on your army list.

Warlord Traits, Psychic Powers, Relics and all other options that have to be decided "before the game begins" (e.g. The Chapter Master Stratagem) have to be noted down on your army list and can not be changed throughout the tournament.

English publications and rules texts always have priority compared to texts and publications in other languages.

You will find a full list of the allowed publications under the topic 'Army'.

The rule 'Understrength Units' does not apply in TTM tournaments.

The 'Index vs. Codex Flowchart' may not be used to play war-gear options out of the index that are excluded from the codex.

3 Additional Rules:

Games Workshop Beta Rules:

We are using the Beta Rules provided by Games Workshop. Please note that we still may exclude specific rulings and changes made by Games Workshop.

DEPLOYMENT ZONES:

Before each mission the TO generates a random deployment zone for all tables. Already used deployment zones are going to be re-rolled until a deployment zones comes up that hasnt been used at the tournament before.

PLACING OBJECTIVES AND CHOOSING SIDES: After all objectives have been placed, roll-off. The winne gets to choose his/her deployment zone. The other player then starts to set up his/her first unit.

RANDOMLY GENERATED VICTORY POINTS (MAELSTROM): If a tactical objective asks you to generate the amount of victory points randomly (roll a d3) , you always get 2 victory points instead.

FIRST BLOOD: The Objective 'First Blood' can be "evened out" during the first Battleround. This means that both players can score this objective during the first Battleround if they completely destroy an enemy unit. Is 'First Blood' achieved in the second or subsequent battleround by one player for the first time, then the other player cannot achieve 'First Blood' any more.

FIRST TURN: All missions use the same First Turn principle as the missions from Chapter Approved 2017, meaning that the player who deployed all his/her units first, gets a +1 modifier on the roll off to determine who goes first.

MAELSTROMCARDS:

Translation coming soon.

4 Base sizes:

Base sizes from the same kind of models have to be the same throughout the army. For example, every model in power armour (Devastators, Assault Marines, Tactical Marines) are to be played on a 32mm base. Single models may be placed on bigger bases (the hero on the heroic 40mm base) if this does not generate any unfair advantages. Any changes from the usual base size that is delivered with the miniature is to be corresponded with the judges before the tournament so there won't be any disappointments throughout the tournament.

Count-as and self-built models have to be played on the bases that come with the original models.