



Turnier-Regeln

V2.9

1. Anzahl und Größe der Partien

- Im Laufe des Turniers werden fünf Partien Warmaster gespielt. Die Punktegröße liegt dabei für alle Spiele bei **2.000 Punkten** und es muss in allen Partien dieselbe Liste gespielt werden.
- Wir spielen nach **Warmaster Revolution Compendium 2.1.0 beta**
- Scouting darf vor jedem Spiel neu festgelegt werden.

2. Armeelisten

- Alle Armeen aus dem aktuellen Buch **Warmaster Armies (v.2.26 Beta)** ([Link](#)) sind erlaubt.
- Alle Spiele werden mit der **gleichen Armeeliste** gespielt, es kann zwischendurch nichts geändert werden, auch nicht welche Einheit **welche** magischen Gegenstände hat.
- Jeder Spieler muss seine **Liste (2000 Punkte) doppelt ausgedruckt** zum Turnier mitbringen – ein Exemplar wird dem Mitspieler für das Spiel zur Verfügung gestellt. Die Listen müssen **alle verwendeten magischen Gegenstände, Sonderregeln und möglichen Zaubersprüche** beinhalten.
- Die mitgebrachten Listen müssen **per Warmaster Army Selector oder der Warmastercompanion app erstellt und gedruckt** werden. Link: <https://wm-selector.github.io/#/> (Nicht vergessen: Den Reiter ‚Warmaster Revolution‘ verwenden!)
- **Regiments of Renown** (Aus dem aktuellen Warmaster Armeebuch) **dürfen** verwendet werden.

3. Optionale Regeln

- **Alle** optionalen Regeln aus dem Regelbuch werden verwendet **mit Ausnahme der Regel „Heavy Cavalry“ S.15 WRMC 2.1.0 beta.**
- **„Der König ist tot! – Lang lebe der König!“** – Falls der General getötet wird, würfelt der betroffene Spieler sofort einen unmodifizierten Kommandotest mit einem anderen Charakter. Sollte dieser erfolgreich sein wird das neue Modell der neue General und erweitert seine Kommandoreichweite auf den ganzen Tisch, der Kommandowert ändert

sich aber nicht. Sollte er nicht erfolgreich sein kann der nächste Charakter ebenfalls versuchen das Kommando zu übernehmen. Die Reihenfolge der Tests bestimmt der Spieler, allerdings können Zauberer erst testen, wenn alle anderen Charaktere bereits getestet haben. Falls kein Charakter den Test besteht, gilt die Armee des Spielers als gebrochen und zieht sich zurück.

- **„Schwabenmeister“**: Zu Beginn jedes Spiels bekommt jeder Spieler eine Anzahl Marker. Diese können jederzeit im Spiel abgeworfen werden, **um einen einzigen W6 eines Würfelwurfs** laut nachfolgender Tabelle zu wiederholen. Ein Würfelwurf kann nur einmal wiederholt werden und **pro Spielerzug darf nur ein Marker** ausgegeben werden. Blunder dürfen nicht wiederholt werden (weder der Kommandowurf noch das Ergebnis der Blundertabelle). Lizardmen zählen im Sinne dieser Regel als Command 9 General.

General	Anzahl Rerolls	Anzahl erlaubte Commandrerolls pro Spiel	Anzahl erlaubte andere Rerolls
Command 10 General	3	1	3
Command 9 General	3	2	3
Command 8 General	3	3	3

4. Modelle und Bemalung

- Alle Modelle müssen **zusammengebaut** sein und auf den entsprechenden **Basen** stehen.
- Die Modelle einer Armee müssen **nicht** bemalt werden, es muss aber deutlich erkennbar sein, welche Einheiten dargestellt werden.
- **Magische Gegenstände** müssen klar benannt und erkennbar gemacht werden, entweder direkt am Modell oder auf Wunsch des Mitspielers durch Tokens / Marker.

5. Gelände

- Das Gelände wird zu Turnierbeginn von der Turnierorganisation aufgestellt und darf - solange es das Szenario nicht notwendig macht - nicht verändert werden.
- Wenn wegen Szenariovorgaben Geländeteile verschoben werden, bitte diese nach dem Spiel wieder zurücksetzen.

6. Spieldauer und Zeitplan

- Für die **2000 Punkte** Spiele ist eine Dauer von **2,5 Stunden** angesetzt. Jeder Spieler hat für seine Aktionen folglich 1,25 Stunden (75 Minuten).
- Die verstrichene Zeit wird regelmäßig von der Turnierleitung durchgegeben. Bei Verdacht auf Zeitspiel kann die Turnierleitung eine Schachuhr zum Einsatz bringen.

- Sollte ein Spiel nach Ablauf der vorgesehenen Zeit nicht beendet sein, wird mit der Turnierleitung eine Lösung gesucht. Je nach aktuellem Zeitdruck beinhaltet dies alles von „*Spielt einfach in Ruhe zu Ende*“ über „*spielt den Zug zu Ende*“ bis „*Sofortiger Spielabbruch*“. Im Zweifel gilt: **Nach Ablauf der Zeit wird das Spiel sofort beendet und gewertet.**

Zeitplan:	
Freitag 15.05.2027	
ab 19:00	Check in Frühreise
Samstag 16.05.2026	
08:00 Uhr	Einlass / Frühstück
09:00 Uhr	Turnierbesprechung, Tischzuteilung
09:30– 12:00 Uhr	Spiel 1
12:00 – 12:45 Uhr	Mittagspause
12:45 – 15:15 Uhr	Spiel 2
15:30 – 18:00 Uhr	Spiel 3
18:00 Uhr	Abendessen und Ausklang Tag 1 in der Burgschenke
Sonntag 17.05.2026	
08:00 – 09:00	Frühstück
09:00 – 09:30	Präsentation & Wahl der Armeen für Best painted
09:30 – 12:00	Spiel 4
12:00 – 12:45	Mittagspause
12:45 – 15:15	Spiel 5
15:30 – 16:00	Siegerehrung

7. Paarungen

- In der ersten Runde des Turniers werden die Spielpartien zufällig ausgelost. In allen folgenden Runden wird nach dem Schweizer-System gepaart.

8. Wertung und Sieger

- Das Turnier wird über fünf Runden gespielt. Die Rangliste wird nach Anzahl der erreichten Turnierpunkte ermittelt.
- Ein Spieler erhält 5 Turnierpunkte für ein Massaker, 4 Turnierpunkte für einen Sieg, 3 für einen knappen Sieg, 2 für ein Unentschieden, 1 Punkte für eine knappe Niederlage und 0 Punkte für eine klare Niederlage.

- Im Falle eines Gleichstandes auf der Turniertabelle werden die erreichten Eroberungspunkte (siehe unten) als Tiebreaker genutzt.

9. Etiquette

- Von allen Beteiligten wird ein höflicher und fairer Umgang miteinander erwartet, um ein Turnier in freundlicher Atmosphäre zu ermöglichen.
- Es ist ein Turnier ohne harte Bandagen und soll einsteigerfreundlich sein.
- Bei Regelfragen soll ein zügiger Versuch erfolgen, diese gemeinsam zufriedenstellend zu lösen.
- Sollte das nicht möglich sein, bitte die Turnierleitung einschalten. Entscheidungen der Turnierleitung werden nach bestem Wissen und Gewissen, aber womöglich ohne zehninütiges Regelstudium getroffen und haben Gültigkeit. Im Zweifel geht hier ein flüssiger Turnierablauf vor 100% Regeltreue.
- Wie üblich bei Turnieren: Die Turnierleitung hat das letzte Wort und behält sich vor, bei gravierenden Verstößen wie grober Unsportlichkeit, Betrug, Sachbeschädigung etc. einen Spieler zu disqualifizieren bzw. einen Platzverweis zu erteilen...

Durchführung einer Partie

1. Szenarioauswahl

Zu Beginn der Turnierrunde wird durch die Turnierleitung ein Szenario ermittelt. Dieses Szenario gilt für jede Partie dieser Runde. Kein Szenario kann zweimal gespielt werden.

W6	Szenario
1	Stronghold assault
2	Flank Charge
3	No Quarter
4	Linebreak
5	At all Costs
6	Spoils of War

2. Aufbau und Aufstellung

Zunächst bauen beide Spieler das Szenario nach der angegebenen Methode auf. Im Anschluss wird nach den Scouting-Regeln der Startspieler ermittelt.

Scouting

- Beide Spieler legen geheim eine Anzahl an Einheiten als **Scouts** fest (siehe Tabelle unten). Im Anschluss würfeln beide Spieler **2W6** und addieren das Ergebnis zu ihren **Scouting-Punkten**.
- Der Spieler mit dem höheren Ergebnis sucht sich eine Spielfeldseite aus und platziert alle Einheiten, die er für das Scouting festgelegt hat.
- Danach stellt der andere Spieler seine gesamte Armee auf.
- Im Anschluss stellt der Gewinner des Scouting-Wurfs den Rest seiner Armee auf.
- Der Verlierer des Scouting-Wurfs hat den ersten Spielzug.

Role	Scouting Points	Troop Types
Flyers	3	flying unit or any flying character or character on flying mount; Rangers; Gutter Runners; Gorgers; Waywatchers
Scouts	2	any unit of cavalry with 6+ Armour; Ethereal Hosts; Centigors; Warhounds; Huntsmen; Beastherd/Herdkin deployed as ambushers; Skirmishers; non-flying General
Patrols	1	any unit of cavalry with zero or 5+ Armour; Rat Swarms; Skinks; non-flying command 8 character.

3. Eroberungspunkte

- Spieler erhalten für das Kontrollieren von **Missionsmarkern** sogenannte **Eroberungspunkte (EP)**.
- EP werden **am Ende eines Spielzugs** vergeben.
- Die Spieler können diese Punkte **sowohl im eigenen als auch im gegnerischen Spielzug** erhalten.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben. In einigen Szenarien können spätere Zeitpunkte festgelegt werden.
- Wie viele EP ein Spieler erhält, wird **vom jeweiligen Szenario vorgegeben**.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler **+5 EP** wenn er die gegnerische Armee zum Rückzug zwingt (**Break**).

Missionsmarker

- Ein **Missionsmarker (MM)** hat einen Durchmesser von 3 cm. Einheiten und Charaktere können ohne Abzüge durch einen MM bewegt werden und ihre Bewegung sogar auf einem MM beenden.
- Eine Einheit kontrolliert einen MM, wenn sich **mindestens ein Stand in 5 cm Umkreis** um den MM befindet. Diese darf nicht **confused** sein.
- Sollten sich **Gegner in 5cm Umfeld** um den Marker befinden gilt dieser als **umkämpft** und generiert keine Punkte. **Charaktere** und **Einheiten** die **confused** sind werden hier **nicht berücksichtigt**.

- **Fliegende Einheiten** können einen MM nicht kontrollieren, aber den Gegner durchaus daran hindern, den MM zu kontrollieren.

4. Spielende und Ergebnis

- Ein Spieler kann auf die folgenden Weisen das Spiel **beenden**:
 - **20 EP** erreichen
 - **Die Gegnerische Armee zum Rückzug zwingen (Break):**
 - den gegnerischen **General** ausschalten, sofern kein anderer Charakter gemäß „Der König ist tot – Lang lebe der König!“ zum neuen General wird.
 - den **Breakpoint** der gegnerischen Armee erreichen
- Nach Erfüllung einer dieser Bedingungen **endet das Spiel sofort**. Im Falle eines **Breaks** wird **nochmals sofort gepunktet**. Es können aber in einem Szenario nie mehr als 20 EP durch das Szenario selbst erreicht werden. Wenn durch die Wertung über 20 Punkte erreicht werden, **stoppt der Zähler bei 20**.

Vernichtungspunkte

- Nachdem eine Partie endet, ermitteln beide Spieler ihre erreichten **Vernichtungspunkte (VP)**.
- Dafür addieren die Spieler die **Punktzahl aller ausgeschalteten gegnerischen Einheiten und Charaktermodelle**.
- Einheiten, die durch Verluste **auf eine Base reduziert** wurden, zählen die **Hälfte ihrer Punktkosten als VP**.
- Pro **vollen 50 VP** bekommt der Spieler einen **EP**
- **Maximal können hier 20 EP** erreicht werden. Sollten sich rechnerisch **mehr als 20 EP** ergeben wird bei **20 EP gestoppt**.

Ergebnis

- Vergleiche die **kombinierten Eroberungspunkte (durch Szenario und VP generierte und ggfs. Break)** beider Spieler miteinander und konsultiere die **Siegtabelle und wende die Ergebnisse pro Spieler an**. Das **Maximum** das ein Spieler an EP erreichen kann, sind somit **45 EP**:

Differenz EP	Ergebnis
16+	Massaker: Der Sieger erhält 5 Turnierpunkte, Der Verlierer bekommt 0 Turnierpunkte
11-15	Sieg: Der Sieger erhält 4 Turnierpunkte, Der Verlierer bekommt 0 Turnierpunkte
6-10	Knapper Sieg: Der Sieger bekommt 3 Turnierpunkte. Der unterlegene Spieler erhält 1 Turnierpunkt
0-5	Unentschieden: Beide erhalten 2

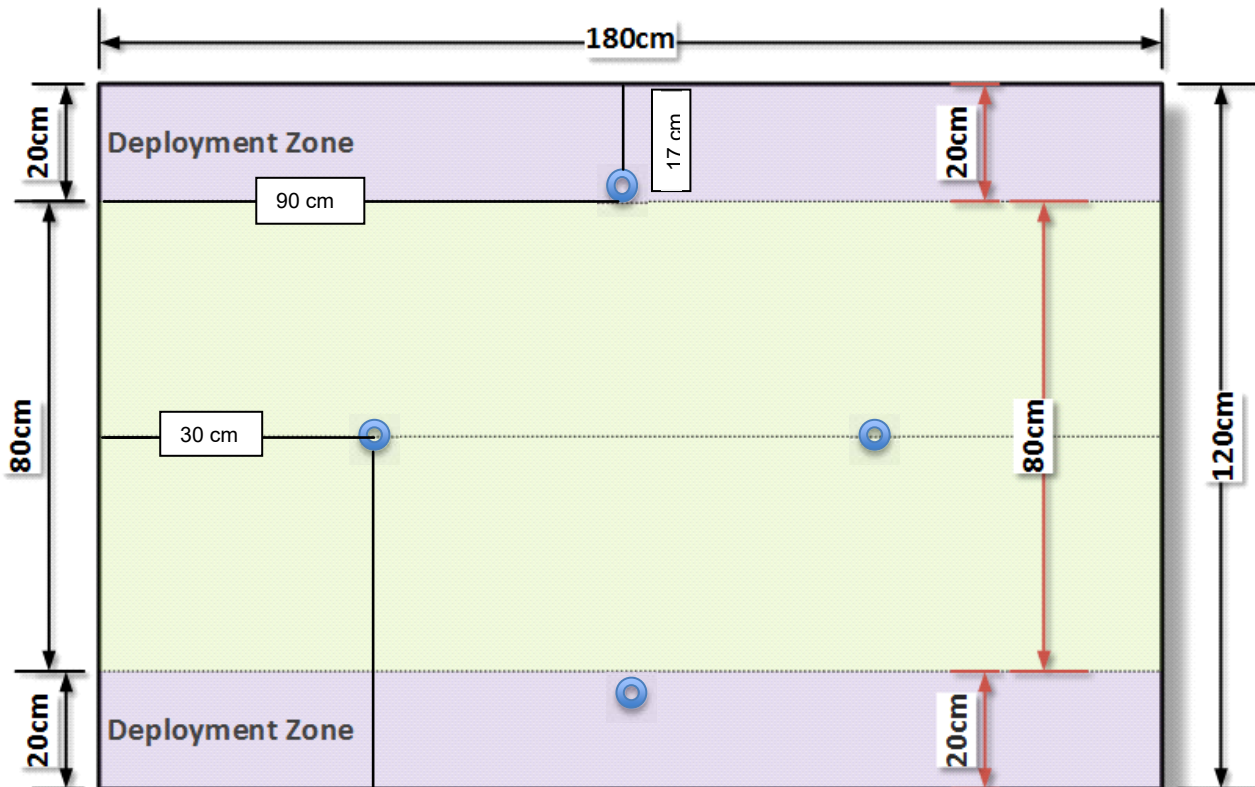
Differenz EP	Ergebnis
	Punkte

Szenarien

1. Stronghold Assault

Aufbau:

- Platziere vier MM wie abgebildet. Zumindest zwei MM müssen sich im offenen Gelände befinden (Geländestücke auf dem kürzesten Weg vom MM verschieben).



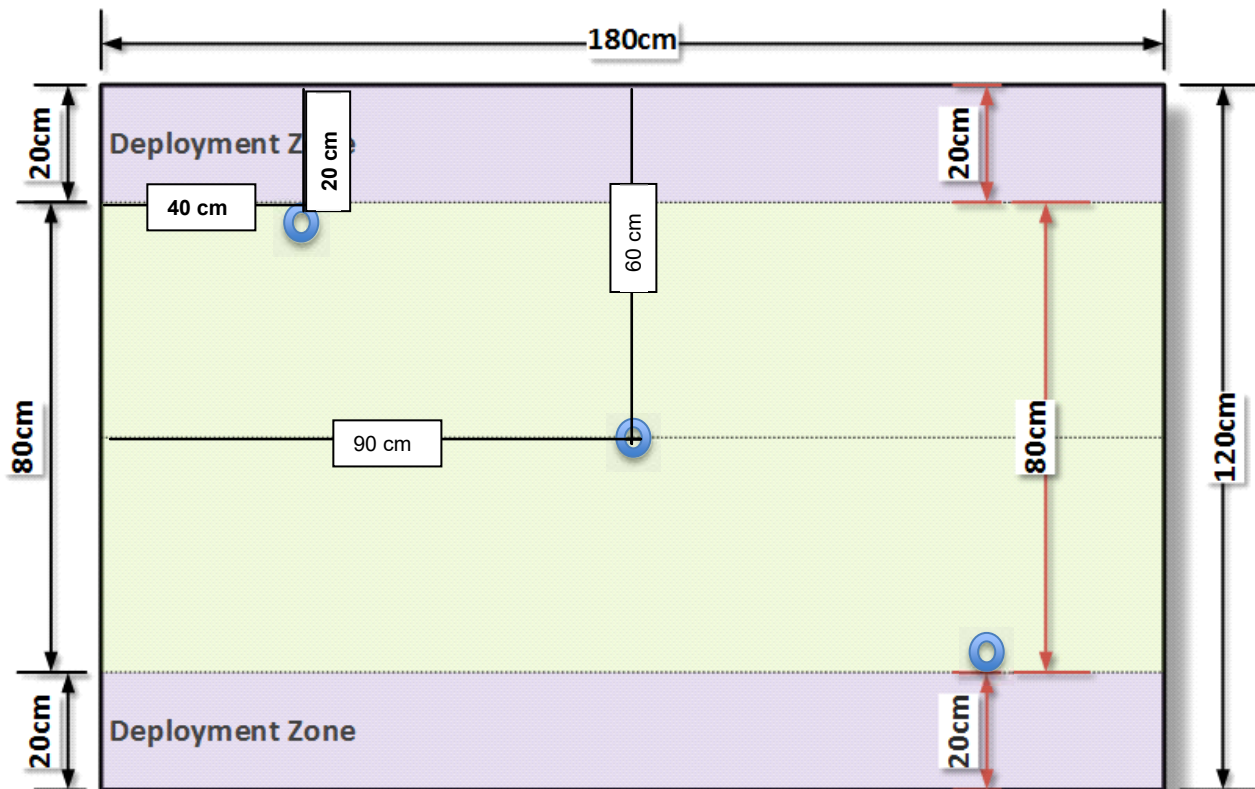
Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren jedes MM **auf der Mittellinie des Tisches**.
- Ein Spieler erhält **5 EP** für das Kontrollieren des MM **in der gegnerischen Aufstellungszone**.
- Ein Spieler erhält **3 EP** wenn er am **Ende des Spiels** den MM in **seiner eigenen Aufstellungszone** hält.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

2. Flank Charge

Aufbau:

- MM können nicht im unpassierbaren Gelände aufgestellt werden.
- Platziere drei MM wie abgebildet. Zumindest ein MM muss sich im offenen Gelände befinden (Geländestücke auf dem kürzesten Weg vom MM verschieben).



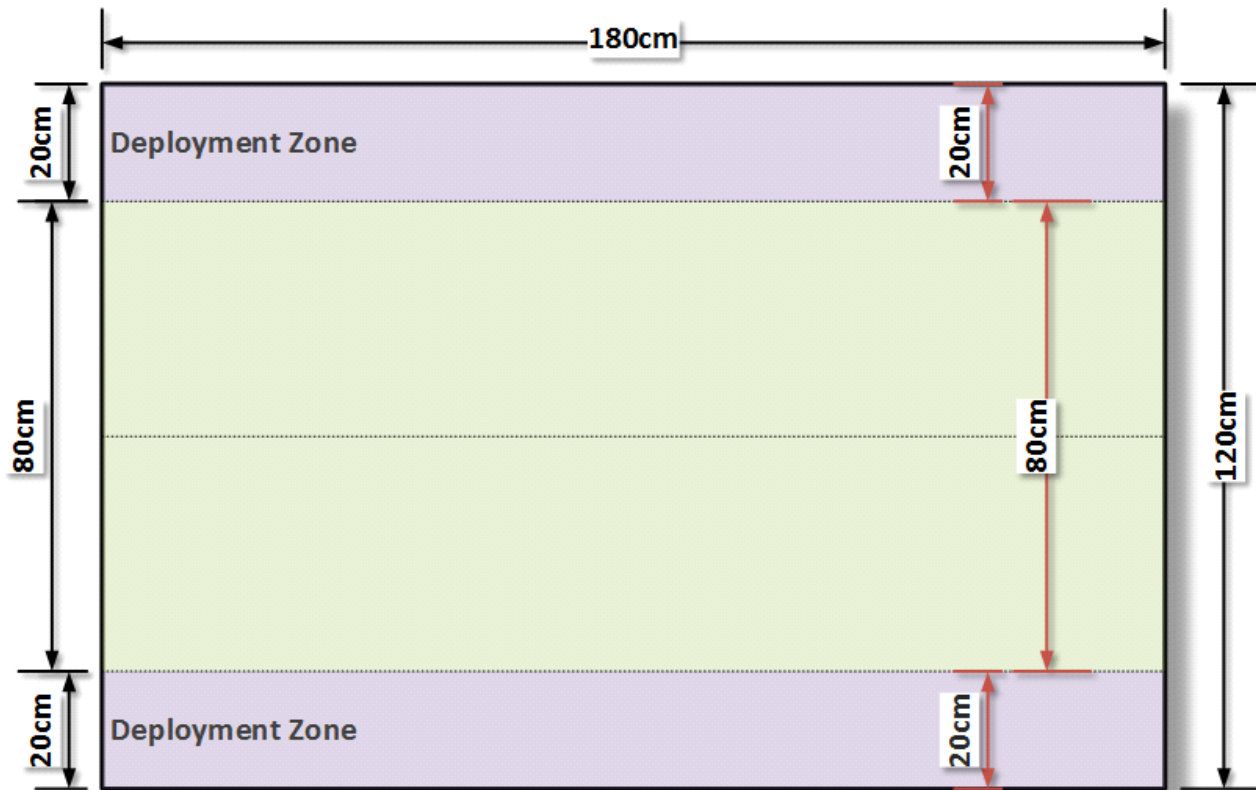
Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren des **MM an der eigenen Aufstellungszone**
- Ein Spieler erhält **3 EP** für das Kontrollieren des **MM auf der Spielfeldseite des Gegners**
- Ein Spieler erhält **5 EP** für das Kontrollieren jedes MM **auf der Mittellinie des Tisches**.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

3. No Quarter

Aufbau:

- Keine Besonderheiten. Das Spielfeld wird zusätzlich in 4 Viertel unterteilt



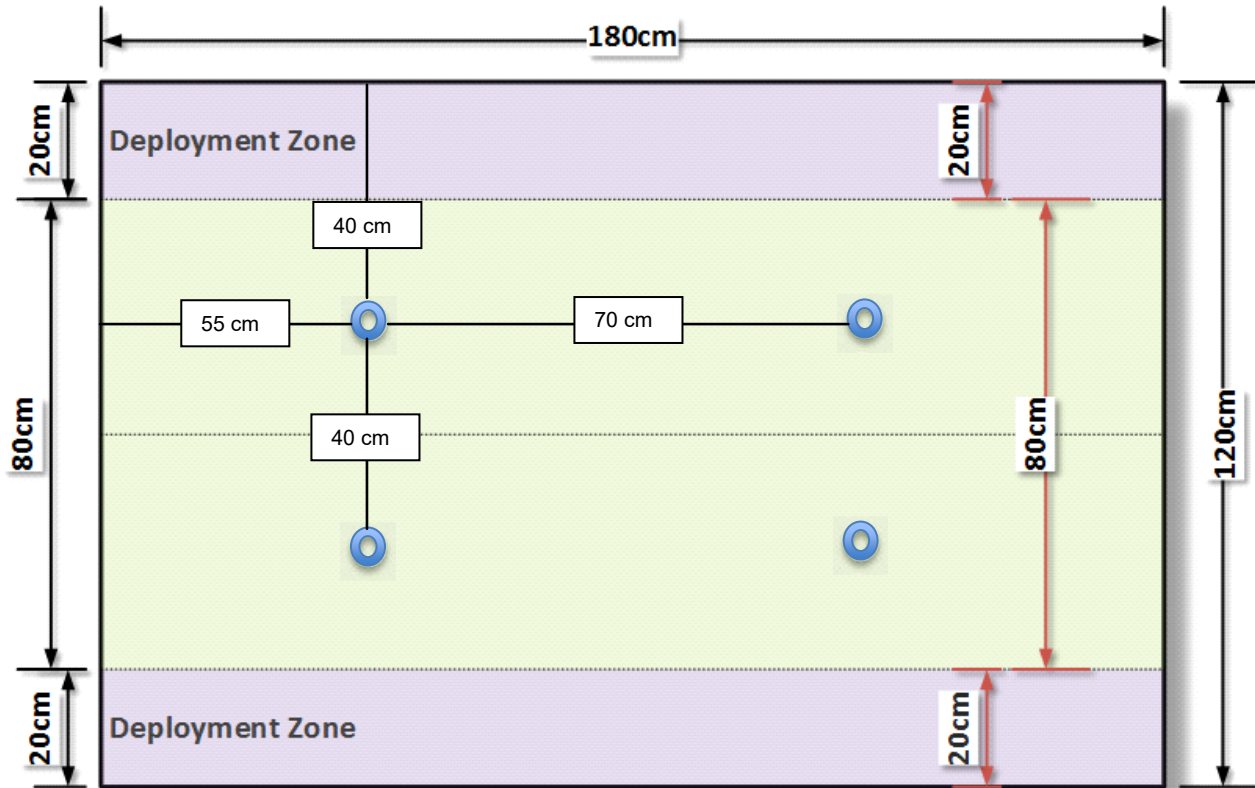
Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren **eines Spielfeldviertels**.
- Ein Spielfeldviertel wird von dem Spieler kontrolliert, der den höchsten **Breakvalue** in diesem Viertel hat. Einheiten, die die **Hälfte ihrer Bases** verloren haben, zählen als **halber Break**
- Einheiten zählen nur für das Viertel, in dem sich die **Mehrheit der Bases** der Einheit befinden.
- **Charaktere** zählen ebenfalls **nicht**.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

4. Linebreak

Aufbau:

- Platziere vier MM wie abgebildet.



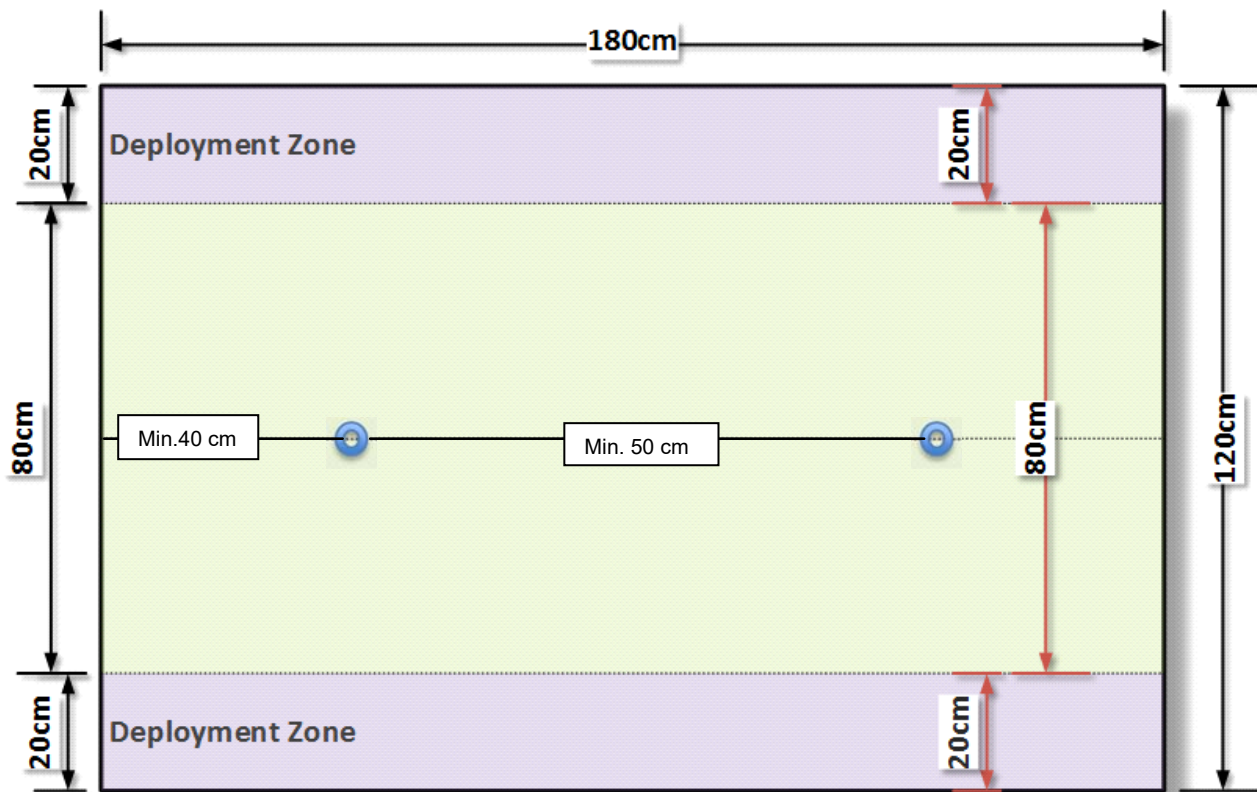
Sonderregeln:

- Ein Spieler erhält **2 EP** für das Kontrollieren eines **MM** auf der eigenen Spielfeldhälfte.
- Ein Spieler erhält **4 EP** für das Kontrollieren eines **OM** auf der gegnerischen Spielfeldhälfte.
- EP werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben.

5. At all Costs

Aufbau:

- MM können nicht im unpassierbaren Gelände aufgestellt werden.
- Platziert vor der Seitenwahl abwechselnd zwei MM wie abgebildet. Beide MM müssen sich im offenen Gelände befinden und sollten 10cm Abstand zu Gelände haben (Geländestücke auf dem kürzesten Weg vom MM verschieben). Der Gewinner des Scoutingwurfes fängt mit Platziere an.



Sonderregeln:

- Sobald ein Spieler **beide MM kontrolliert**, erhält er abhängig vom **aktuellen Spielzug** EP wie folgt:

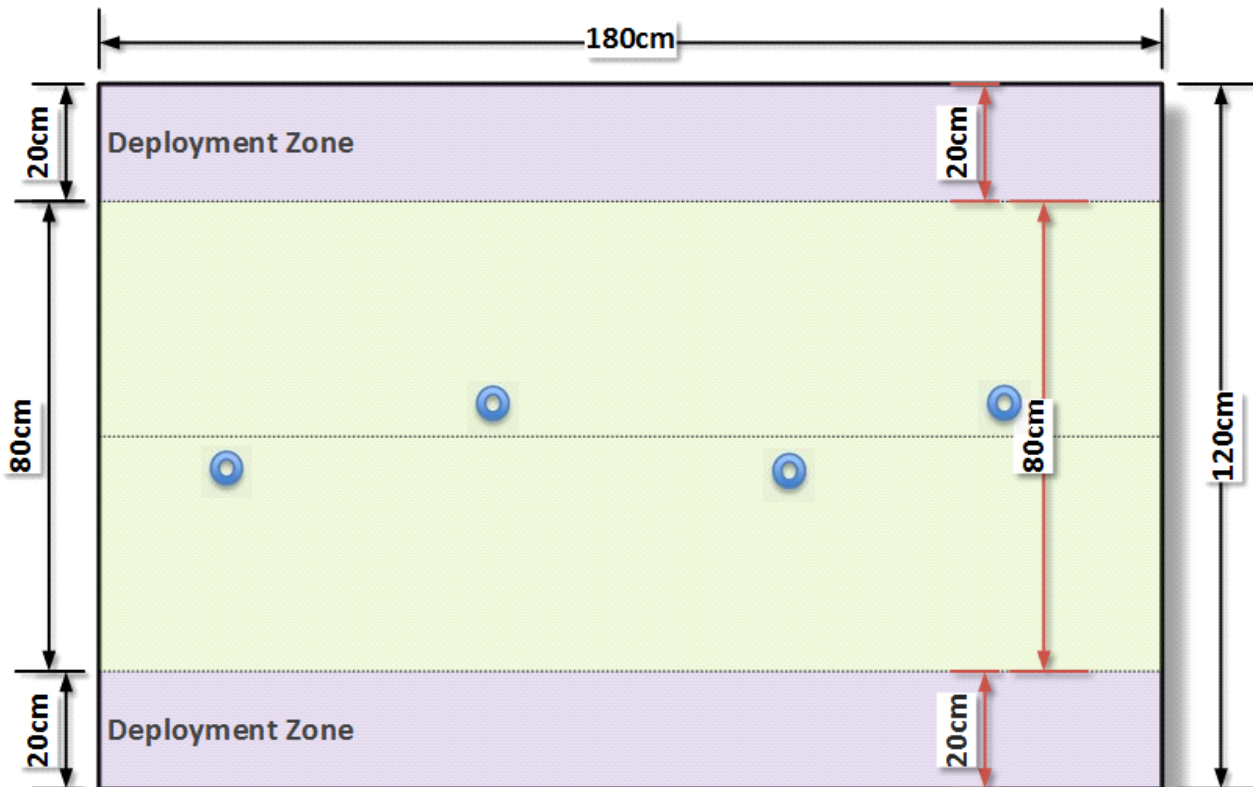
Spielzug 3	8 EP
Spielzug 4	7 EP
Spielzug 5+	5 EP

- EP für das Kontrollieren der Marker werden frühestens **ab dem dritten Spielzug des ersten Spielers** vergeben.
- Einheiten (inkl. etwaiger Charaktere und Ausrüstung) die durch eine gegnerische Einheit mit **angeschlossenem General** im Nahkampf vernichtet werden, sind **doppelt so viele VP** wert.

6. Spoils of war

Aufbau:

- Vor der Armeeaufstellung platzieren die Spieler abwechselnd insgesamt vier MM bis zu 10cm von der Mittellinie, beginnend mit dem Spieler, der den ersten Spielzug hat.
- Die MM müssen mind. 20 cm vom Spielfeldrand und mind. 10cm von anderen MM entfernt sein.
- Nachdem die Armeeaufstellung abgeschlossen ist, entfernt der Spieler, der den Scoutingwurf gewonnen hat, einen der Marker.



Sonderregeln:

- Ein Spieler kann einen Marker vom Feld entfernen so bald eine seiner Einheiten diesen kontrolliert und in direktem Basekontakt zum Marker steht. Dafür muss er einen separaten Befehlswurf für diese Aktion bestehen (zählt als regulärer Befehl für die Einheit). Die Einheit kann mit der Aktivierung nichts mehr tun. Der Marker wird anschließend entfernt. Dies kann erst ab Spielzug 2 erfolgen.
- Einen Marker zu halten generiert **1 EP**, einen Marker in den **Zügen 2-4** zu entfernen generiert **3 EP**. **Ab dem 5 Zug** generiert die Entfernung eines Markers **5 EP**
- EP für das Kontrollieren der Marker werden frühestens **ab dem zweiten Spielzug des zweiten Spielers** vergeben. Vorher entfernte Marker generieren wie zuvor beschrieben die entsprechende Anzahl an EP.

Gelände-Cheat-Sheet

Siehe auch S. 80 WMRC 2.1.0 für Details

Typ	Defended	CMD	LOS	Betreten	Dense	Bemerkungen
Hügel / Hänge	Inf / Art	-	Nein	Alle	Nein	Defended: Nur falls höher gelegen als Angreifer
Dörfer	Inf / Art	-1	2cm	Alle	Ja	Alle Einheitentypen können verfolgt werden. Einheiten sind immer in irregulärer Formation
Mauern / Hecken / Gräben <small>(Low Linear Obstacles)</small>	Inf / Art	-	Ja	Keine SAM*	Nein	Defended: Nur direkt hinter dem Terrain und bei Angriff über Terrain hinweg
Flache Flüsse	-	-1	Ja	Keine SAM*	Ja	Kein Chargebonus wenn der Charge über den Fluss geht. -1 Command für alle Folgebefehle wenn Fluss überquert wurde
Felder / Loose Terrain	-	-	Ja	Keine SAM	Nein	Kein Angriffsbonus
Wald	Inf	-1	2cm	Inf	Ja	
Geröll / Sumpf / Dünen	-	-1	Ja	Inf	Ja	Kein Angriffsbonus
Seen / Tiefe Flüsse / Lava / Abgründe etc.	-	-	Ja	Keiner	Nein	Unpassierbares Gelände
Große Gebäude / Klippen / Berge etc.	-	-	Nein	Keiner	Nein	Unpassierbares Gelände
Straßen	-	+1	Ja	Alle	Nein	Extra Half Pace zusätzlich und +1 auf den nachfolgenden CV wenn die vorausgehende Bewegung komplett auf der Straße und in Reihenformation erfolgt.
Dichter Wald	Inf	-1	2cm	Inf	Ja	Einheiten sind immer in irregulärer Formation
Brücken / Furten	-	-	Ja	Alle	Nein	Wenn eine Straße anschließt gilt die Brücke/Furt als Teil der Straße

*SAM: Streitwagen, Artillerie, Maschinen

Spielergebnisse

Spieler:
Armee:

	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Gesamtwertung
EP Szenario (Siehe Vorgaben max. 20)	Spieler					
	Gegner					
EP Bonus (Break 5)	Spieler					
	Gegner					
VP (Vernichtungspunkte)	Spieler					
	Gegner					
EP (Vernichtung, pro volle 50 VP je ein EP Maximum 20)	Spieler					
	Gegner					
Summe EP gesamt	Spieler					
	Gegner					
Turnierpunkte 5 Massaker 4 Sieg 3 Knapper Sieg 2 Unentschieden 1 Knappe Niederlage 0 Niederlage	Spieler					
	Gegner					
	Gegner (Name / Armee)					
	Szenarinummer					

Sponsored by:



CROMARTY FORGE

WARGAMES
ATLANTIC



WARGAMER
MINIS.COM



FELDHERR