



WARHAMMER AGE OF SIGMAR – REFERENZBOGEN



SEITENZAHLEN

Die Seitenzahlen auf diesem Bogen entsprechen jenen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar, die auf dieser Website zu finden sind: AGEOFSIGMAR.COM

GRUNDPRINZIPIEN

SCHLÜSSELWÖRTER SEITE 3

WÜRFEL SEITE 4

EINHEITENFORMATION SEITE 3

ABILITIES AND EFFECTS SEITE 5

ENTFERNUNGEN ABMESSEN SEITE 4

SCHLACHTFELD UND AUFSTELLUNG
SEITE 6

DAS SCHLACHTFELD

1: HELDENPHASE SEITE 8

BEFEHLSPUNKE SEITE 7

HELDENAKTIONEN SEITE 8

4: ANGRIFFSPHASE SEITE 12

ANGRIFFSBEWEGUNGEN SEITE 12

**BEFEHLSFÄHIGKEITEN DER ANGRIFFS-
PHASE** SEITE 12

2: BEWEGUNGSPHASE SEITE 9

BEFEHLSFÄHIGKEITEN DER BEWEGUNGSPHASE SEITE 9

GELÄNDE SEITE 11

FLIEGEN SEITE 11

5: NAHKAMPFPHASE SEITE 13

KAMPFABFOLGE SEITE 13

NACHRÜCKEN SEITE 13

ZUERST- UND ZULETZT-ZUSCHLAGEN-EFFEKTE SEITE 13

3: FERNKAMPFPHASE SEITE 12

FERNKAMPF UND NAHE FEINDLICHE EINHEITEN SEITE 12

ACHTUNG, SIR! SEITE 12

6: KAMPFSCHOCKPHASE SEITE 17

KAMPFSCHOCKTESTS SEITE 17

BEFEHLSFÄHIGKEITEN DER KAMPFSCHOCKPHASE SEITE 17

ATTACKEN AUSFÜHREN SEITE 14

FERNKAMPFATTACKEN SEITE 14

NAHKAMPFATTACKEN SEITE 14

ATTACKENABFOLGE SEITE 15

BEFEHLSFÄHIGKEITEN FÜR ATTACKEN

WEITERE REGELN SEITE 18+

GELÄNDE SEITE 18

PUNKTE SEITE 31

ZIELE SEITE 21

BATAILLONE SEITE 32

ZAUBERER SEITE 22

TREUEFÄHIGKEITEN

SCHRIFTROLLEN

SCHLACHTPLÄNE

Bist du bereit, die vollständigen Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen? Eine gute Art, sich die Informationen einzuprägen, besteht darin, Spiele zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und nutze ihn beim Erlernen des Spiels, indem du in die Boxen schreibst, was in jeder Phase geschieht.



Dieser Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln entwickelt, und diese findest du in der App, online, oder als gebundenes Buch.

ARMEE:

VERBESSERUNGEN:

TREUEFÄHIGKEITEN:

BATAILLONE:

ZAUBER:

1: HELDENPHASE

2: BEWEGUNGSPHASE

4: FERNKAMPFPHASE

5: ANGRIFFSPHASE

6: NAHKAMPFPHASE

7: KAMPFSCHOCKPHASE

NOTIZEN

TIPP FÜR MEHRSPIELERSPIELE

Normalerweise finden Warhammer-Spiele zwischen zwei Spielern statt. Auch wenn es Regeln für Teamspiele oder riesige Schlachten gibt, möchten Gruppen aus Jugendlichen manchmal vielleicht ein großes, inklusives Spiel austragen. Vielleicht haben sie je nur eine Handvoll Modelle, wissen nicht genau, wie das Spiel funktioniert und möchten, dass jemand das Spiel leitet, oder vielleicht ist der Platz für die AG begrenzt.

Hier folgen einige Vorschläge, um Mehrspielerspiele in Ihrer AG durchzuführen.

TEAMSPIELE

Bei der einfachsten Art des Mehrspielerspiels werden die Teilnehmer in Teams unterteilt. Der Anzahl der Teams ist keine Grenze gesetzt, aber während Sie noch die Regeln erlernen, empfehlen wir, die Mitglieder zufällig in zwei Teams zu unterteilen, da die meisten Missionen der Grundregeln für zwei Seiten geschrieben wurden. Sobald Sie sicherer mit den Regeln von Warhammer sind, können Sie Material aus dem Grundregelbuch für mehr Gruppen anpassen, wie Sie es für angemessen halten.

MODELLBESCHRÄNKUNGEN

Setzen sie ein Limit für die Anzahl der Modelle oder „Einheiten“, die jeder Spieler mitbringen kann. Ein Charaktermodell/Anführer und eine einzelne Gruppe Modelle ist ein guter Anfang. Wenn Sie mit den Regeln vertraut sind, können Sie das Spiel mit Punkten/Macht begrenzen.

ZEITBESCHRÄNKUNG

Die Materialien in der Box sind für Spiele gedacht, die weniger als eine Stunde dauern. Manchmal steht nicht so viel Zeit zur Verfügung oder die Spiele sind zu stark besucht. Es ist wichtig, Zeitpunkte auszumachen, an denen Sie das Spiel auf natürliche Weise beenden können.

Beispielsweise könnten Sie vorab festlegen, wie viele Runden gespielt werden, oder die Zeit begrenzen, die jeder Seite zur Verfügung steht, um ihren Zug auszuführen.

ZUFÄLLIGE ABFOLGE BEIM SPIEL

Wenn Sie ein Teamspiel mit mehr als zwei Gruppen austragen, ist es eine gute Idee, die Reihenfolge zufällig zu ermitteln, sodass jedes Team seinen Zug vollständig ausführt, bevor die nächste am Zug ist. Dies reduziert die Wartezeiten auf ein Minimum.

Tipp: Verwenden Sie Würfel unterschiedlicher Farbe, um jedes Team darzustellen, oder schreiben Sie ihre Namen auf ein Stück Papier. Legen Sie sie in einen Beutel und ziehen sie zufällig einen, bis der Beutel leer ist und alle Teams einen Zug ausgeführt haben. Dieses Zufallselement kann das Spiel spannender und unberechenbarer machen.

WIEDERVERWERTEN!

Hat ein Jugendlicher nur ein paar Modelle, kann es entmutigend sein, wenn diese früh im Spiel entfernt werden und das Spiel noch eine Stunde oder mehr ohne ihn weitergeht. Überlegen Sie, Spielern zu erlauben, Modelle wieder auf den Tisch zu bringen, wenn sie eine Frage zu den Spielregeln beantworten können oder die Niederlage ihres Charaktermodells auf kreative Weise beschreiben. Antworten sie richtig, können die Modelle über die Schlachtfeldkante wieder ins Spiel kommen. So entsteht ein Endlosspiel, ein Zeitlimit ist also wichtig!

SETZEN SIE EIN ZIEL

Dem Spiel ein Ziel oder eine Geschichte zu geben, sorgt dafür, dass die Spieler involviert und fokussiert bleiben. Das können feste Punkte oder Geländestücke auf dem Schlachtfeld sein, die es zu erobern gilt, ein großes Monster/Panzer, den alle gemeinsam zerstören müssen, oder ein Wettlauf zu einer Seite des Spielbereichs. Hier sind der Vorstellungskraft keine Grenzen gesetzt.

