

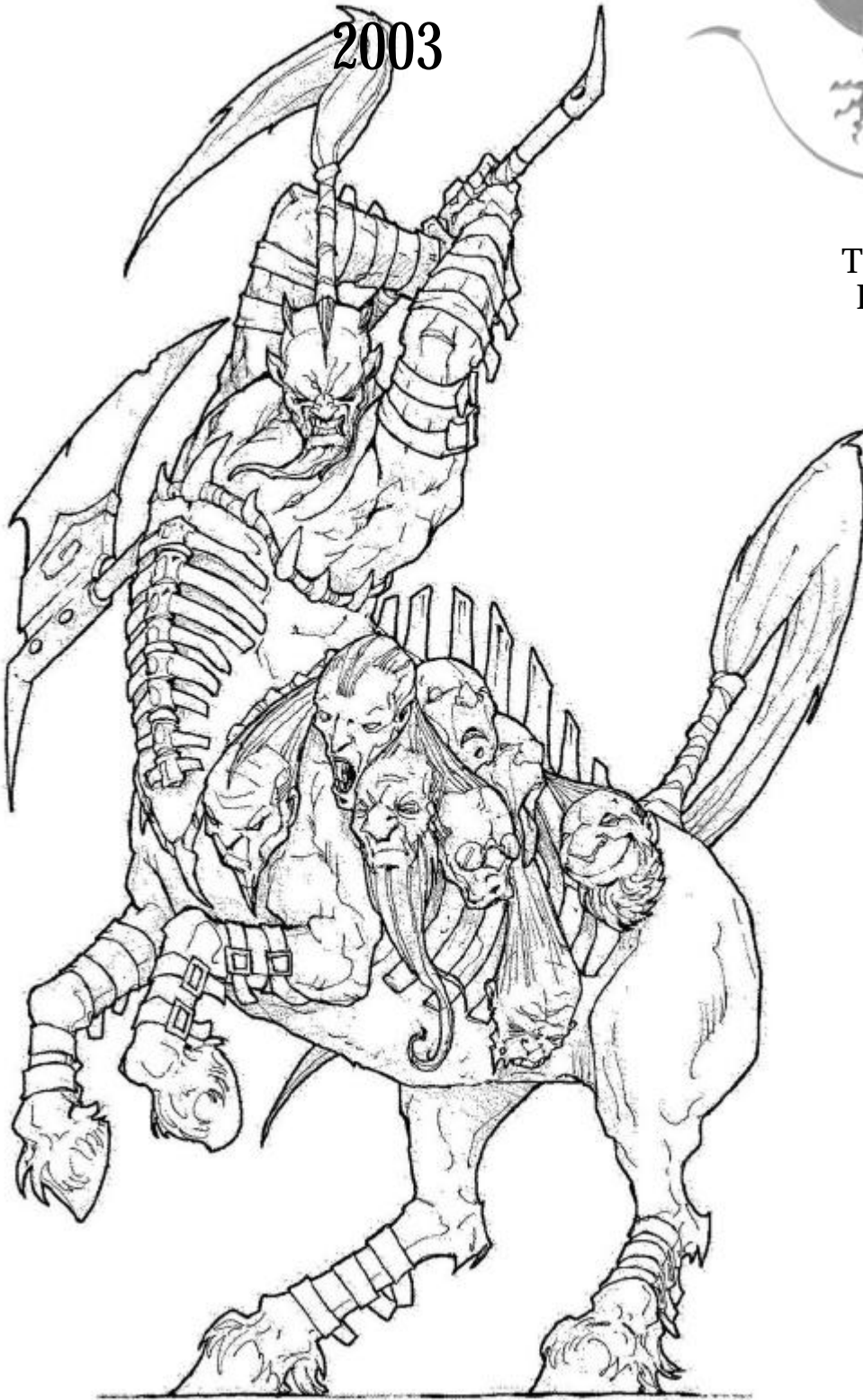
# TJOST

Oktober  
2003



TURNIER- UND  
LIGAREGELN  
FÜR

CONFRONTATION



Turnierregelgestaltung:

Beutelsend  
Rackham

Entwicklung / Text / Überarbeitung:

Timo Hanschke, Martin Becker,  
Marko Schlegelmilch & Daniel „VB“ Klimmeck,  
York Kries

Layout:

Timo Hanschke

© 2003 by Beutelsend GmbH

## INDEX 2003

Einführung .....	2
Ein Dankeschön .....	2
Grundsätzliches .....	3
Turnierspielfläche & Aufstellung .....	3
Turnierverlauf .....	4
400 A.P. Armee - Auswahlliste .....	4
300 A.P. – Auswahl .....	5
Dauer einer Partie .....	5
Siegbedingungen .....	5
Unentschieden .....	5
Missionen .....	5
Punktwertung .....	6
Ligawertung .....	6
Gelände .....	7
Geländeregeln .....	7
Geländeplatzierung & Geländekorrektur .....	7
Das Lager .....	8
Kantenmarker .....	8
Geländeteile zerstören .....	8
Nahkampf über Mauern .....	8
Geländemenü / Geländebeschreibungen .....	9
Sichtlinien .....	10
Ein Wort an die Veranstalter .....	10
Spielbalance .....	10
Kartenvordrucke für Missionen .....	11

## EINFÜHRUNG

Diese Regeln ermöglichen es Spiele in einem angemessenen Zeitrahmen (ca. 90 Minuten) zu einem eindeutigen Ausgang zu bringen.

Sie sind nicht nur für die Turniere gedacht, sondern auch für Freundschaftsspiele zwischendurch.

Für Spiele der Liga sind diese Regeln bindend.

Auch „alten Turnierhasen“ empfehlen wir das gründliche Lesen dieses Dokumentes, um alle Änderungen seit alten Turnierregelversionen mitzubekommen.

Die Turnierregeln Oktober 2003 werden für ein Jahr Gültigkeit besitzen.

Wir wünschen Euch viel Spaß!

## EIN DANKESCHÖN

Es war für den ambitionierten CONFRONTATION-Turnierspieler in der Vergangenheit sicherlich nicht immer leicht: Das Regelwerk änderte sich häufiger, und z.T. waren verschiedene Versionen gleichzeitig im Umlauf, so dass Verwirrung bei Spielern und Veranstaltern herrschte.

Die Tatsache, dass ihr nun diese Zeilen lest, zeigt, dass ihr trotzdem nicht abgeschreckt worden seid, und dafür verdient ihr unseren Dank und unsere Hochachtung !

Natürlich danken wir auch den vielen hilfreichen Tipps und Anregungen aus dem [www.confrontation.de](http://www.confrontation.de) Forum und den vielen namenlosen Zinnhelden, auf deren Rücken dieses Regelwerk in endlosen Schlachten entstand.

Timo Hanschke, Martin Becker,  
Marko Schlegelmilch &  
Daniel „VB“ Klimmeck,  
York Kries



## GRUNDSÄTZLICHES

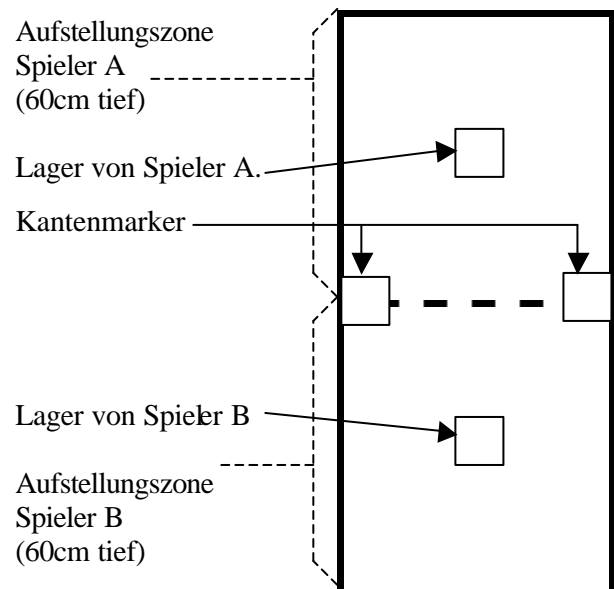
1. Wir setzen voraus, dass die verwendeten Modelle dem Hersteller entsprechend basiert sind.
2. Die Figuren der ausgewählten 300 A.P. Armeen müssen in der Aufstellungsphase aufgestellt werden. Man kann keine Figur „beschützen“ indem man sie nicht mitspielen lässt.
3. Fliehende Kreaturen rennen immer auf dem kürzesten Weg in Richtung der eigenen Tischkante und gelten als Verluste, sobald sie die eigene Spielfeldkante überquert haben.
4. Eine Figur muss komplett auf dem Spieltisch positioniert sein. Wenn ein Teil der Base über die Spielfeldkante hinausragt gilt sie als Verlust. Nur fliehende oder ausgeschaltete Figuren können das Spielfeld verlassen, man darf keine Figuren freiwillig aus dem Spiel nehmen, indem man vom Feld läuft.
5. Wir begrüßen die Verwendung von Würfelbechern. Würfel, die nicht flach auf der Spielfläche liegen „brennen“. Würfel auf dem Boden oder im Gelände und „gestapelte“ Würfel „brennen“ auch. Alle Tests werden mit handelsüblichen sechsseitigen Würfeln durchgeführt (im ff W6 genannt).
6. Unterstützend zu Punkt 5. darf der Veranstalter allen Spielern hauseigene Würfel und Würfelbecher verordnen und diese zu Beginn des Turniers verteilen (bzw. „ziehen“ lassen).
7. Der Veranstalter gilt bei Streitfragen als Schiedsrichter, bzw. kann einen solchen ernennen.
8. Für das Turnier und die Liga gelten folgende Regeln und Erweiterungen (alle liegen auch unter [www.confrontation.de](http://www.confrontation.de) zum Download bereit):  
Die vorliegenden Turnierregeln, CONFRONTATION, INCANTATION, INCARNATION, DIVINATION, FAQ, Regeländerungen aus dem Magazin, und FORTIFIKATION (sobald auf Deutsch erschienen).
9. Jeder Spieler, der an einem Turnier teilnehmen möchte, ist angehalten, folgendes Material mitzubringen: Seine Figuren, Karten, Maßband & Würfel, ein Kartendeck mit den 8 Missionen, bis zu drei Geländeteile, ein Lager und ein Kantenmarker. (Gegebenenfalls kann er zuvor beim Veranstalter erfragen, was dieser bereitstellt).

## TURNIERSPIELFLÄCHE & AUFSTELLUNG

Die Spielfläche misst 60cm x 120cm.  
Die Aufstellungszonen der beiden Spieler befinden sich in ihren jeweiligen Spielfeldhälften, die 60cm x 60cm groß sind. Innerhalb dieser Aufstellungszonen werden die Modelle, wie in CONFRONTATION beschrieben, platziert.

Es gilt jedoch folgende Aufstellungseinschränkung für Turniere: Jede Figur muss mindestens ihre aufgedruckte Bewegungsweite von der Mittellinie entfernt aufgestellt werden. Eine Ausnahme von dieser Aufstellungseinschränkung stellen nur Aufklärer dar, die wie im CONFRONTATION Regelwerk beschrieben aufgestellt werden können.

Es wird über die Länge gespielt.  
In der Mitte beider Spielfeldhälften werden je zwei Marker (5cm x 5cm) platziert. Diese sind die jeweiligen „Lager“ der Spieler (diese Basen lassen sich leicht aus zwei Reiterbasen basteln).  
Auf der Mitte der langen Spielfeldseiten wird je ein Kantenmarker (5cm x 5cm, z.B. 2 Reiterbasen) platziert.  
Keine Figur darf auf einem Kantenmarker das Spiel beginnen.  
Beim späteren Legen des Geländes darf keines der Geländeteile näher als 5cm an die Lager und Kantenmarker platziert werden.



## TURNIERVERLAUF

1. Bekanntgabe der Kontrahentenpaarungen (zu Turnierbeginn empfehlen wir den Losentscheid).
2. Spieler treffen ihre 300+ (max. 310) A.P. Auswahl.
3. Platzierung der Lager und Kantenmarker
4. Legen des Geländes.
5. Die Spieler ziehen verdeckt je zwei Missionen aus ihrem vorher gut gemischten Missionsdeck und entscheiden sich sofort für eine von beiden. Die gewählte Mission wird auf dem Turnierformblatt (geheim) vermerkt und auf der Hand behalten. Die andere wird wieder in den Stapel gemischt. Die Kartendecks der Spieler sind vom Veranstalter zu prüfen.
6. Die Spieler tauschen ihre Armeekartendecks (incl. Zauber, Wunder, Artefakte usw.) zur gegenseitigen Inspektion. Eventuelle Regelfragen oder Auslegungen können jetzt geklärt werden.
7. Spielseitenverteilung. Wenn einer der Spieler einen Seitenwechsel wünscht, wird von ihm 1W6 geworfen. Bei 1-3 tauschen die beiden Spieler die Seiten, bei 4-6 verbleiben sie wo sie sind.
8. Geländekorrektur.
9. Es folgt eine CONFRONTATION.
10. Auswertung der Spielergebnisse und Vergabe der Punkte. Points d' Honneur (Ehrenpunkte) und Points de Fauchage (Schnitterpunkte).
11. Erstellung der neuen Rangfolge der Spieler. **Die Spieler treten nun gemäß der neuen Rangfolge gegeneinander an (die beiden Besten etc.).** Sollten sich im Laufe des Turniers Paarungen wiederholen, liegt es im Ermessen des Veranstalters zu „tauschen“. Jetzt geht's wieder hoch zur 2.
12. Nach der letzten Runde wird ausgezählt und die Sieger ermittelt.
13. Bekanntgabe der Sieger und Vergabe der Preise.
14. Der Veranstalter reicht die Ergebnisse an uns weiter und wir veröffentlichen diese in der Liga ([www.confrontation.de](http://www.confrontation.de)).

## DIE ARMEE-AUSWAHLLISTE

1. Die Spieler reichen beim Veranstalter eine Armeeauswahlliste ihres Volkes ein. Diese Armeeauswahlliste darf max. 400AP beinhalten, incl. Magie und eventueller Ausrüstung. Sollen beispielsweise mehrere Magier mit dem gleichen Zauber ausgestattet werden, muss dieser auch entsprechend mehrmals in der 400 A.P. Liste aufgeführt sein. „Persönlichkeiten“ dürfen maximal 1x, „Nicht - Persönlichkeiten“, Zauber, Wunder, Artefakte usw. maximal 2x vertreten sein. Dies gilt auch für Sonderminiaturen der Mailorder, für welche dann passende Karten benötigt werden.
2. Für Blister mit verschiedenen Bewaffnungsoptionen (Klone der Dirz, Garde von Alahan, usw.) gilt: Auch hier darf jede Figur höchstens 2x vorhanden sein. Somit kann man 6 Klone mit Schwertern aufstellen (da sich drei Figuren im Blister befinden), und zusätzlich je 6 mit den anderen Bewaffnungsoptionen. Wichtig: Die Figuren müssen den Karten eindeutig zugeordnet werden. Auch bis zu drei verschiedene Bewaffnungen pro Karte sind möglich.
3. Es sind nur Karten im CONFRONTATION 2 Format erlaubt. Sollten Armeekarten noch nicht im CO2 Format neu aufgelegt worden sein (kein Rang angegeben), gelten die Werte unserer Armeeliste ([www.confrontation.de](http://www.confrontation.de)). Zauber und Gegenstände aus CONFRONTATION 1 (hellgrau) sind zur Liga nicht zugelassen. Zauber, Wunder, Gegenstände & Zusatzkarten müssen in offizieller deutscher Version vorliegen.
4. Im Gegensatz zur Vorgängerversion der Turnierregeln sind „Flieger“ nun erlaubt, allerdings werden sie in ihrer Effektivität etwas eingeschränkt (siehe Missionskarten). Der Ausdruck „Flieger“ in diesen Turnierregeln bezeichnet alle Figuren, die durch die Spezialfertigkeit „Flug“ oder durch einen Zauber, ein Wunder oder ein Artefakt eine flugartige Bewegung ausführen dürfen (Fliegen, Teleportieren usw.).
5. Neue Truppenkarten und/oder 2te Inkarnationen von Persönlichkeiten (Aus Boxen, Kartensets usw.) können auch im Turnier benutzt werden. Die maximale Anzahl von Figuren, die mit einer solchen Truppenkarte (beispielsweise „Heulender Predator aus der Wolfenbox) dargestellt und aktiviert werden, entspricht der normalerweise nutzbaren Anzahl (Ein heulender Predator pro „Heulender Predator“ Karte).
6. Figuren mit dem Rang „Schatten...“ sind auf Turnieren nicht zugelassen.
7. Gegenstände, Zauber usw. aus INCARNATION (z.B. Szenariopacks, Reisetagebücher) sind nicht zugelassen, ebenso Erfahrungskarten.
8. Verbündete sind nicht erlaubt. Söldner des eigenen Volkes dürfen benutzt werden. Elementare und Familiare sind erlaubt, wenn die Armee jene aufgrund ihrer verfügbaren Elemente nutzen kann.



9. Heimatlose zählen als dem Volk angehörig, dem sie sich anschließen. Daher dürfen Heimatlose auch auf Turnieren aufgestellt werden und zählen auch für die Wirkungen von Zaubern, Wundern, Gegenständen und Spezialfertigkeiten als Angehörige des Volkes, in dessen Armee sie kämpfen.
10. Figuren aus Clan- und Themenboxen, die dem eigentlich vertretenen Volk nicht angehören (Elf aus der Wolfenclanbox, Goblin aus der Orkclanbox usw.) dürfen mit den Figuren des jeweiligen Clans und/oder Thementrupps aufgestellt werden, solange mindestens 50% des Clans (in A.P.) aufgestellt werden.
11. Figuren, die durch einen Zauber beschworen werden, müssen nicht in der 400 A.P. Liste enthalten sein. Es reicht die entsprechende Zauberkarte mit ihren AP (z.B. Beschwörung des Feuelementar). „Blutsbrüder“ müssen in der 400 AP Liste mit dem AP-Preis der Karte bezahlt werden (in der 300 AP Aufstellung werden „Blutbrüder“ der Regel entsprechend behandelt).
12. Der Veranstalter sollte die Listen vorab sichten und kontrollieren.

## DIE 300 A.P. AUFSTELLUNG

Ein Spieler kann sich vor der Partie auf den Gegner einstellen.

Die Spieler wählen aus ihren 400AP Auswahllisten eine 300 AP starke Armee aus (incl. Magie, Wunder und Ausrüstung). Die Grenze von 300 AP darf um die Hälfte der billigsten Figur des Spielers (maximal um 10 Punkte) überschritten werden. Eine so zusammengestellte Armee darf aus maximal 20 Figuren bestehen (ein Familiar zählt auch als einzelne Figur). Wenn ein Modell 2x vertreten ist müssen die Figuren eindeutig den jeweiligen Karten zugeordnet werden können (z.B. durch farbige Markierungen an Basen und Karten). Magie-, Wunder- und Ausrüstungskarten müssen den jeweiligen Trägern eindeutig zugeordnet werden. Haben mehrere Figuren die gleichen Zauber, Wunder oder Artefakte, dann müssen sie entsprechend mehrfach bezahlt werden. Diese Zuordnung ist auf dem Turnierformblatt zu notieren.

Es müssen mindestens 275 A.P. aufgestellt werden.

## DAUER EINER PARTIE

Eine CONFRONTATION läuft maximal über 6 Runden. Eine begonnene Spielrunde wird immer zuende gespielt.

Des Weiteren empfehlen wir, die Spielzeit auf 90 Minuten zu begrenzen. Nach 80 Minuten Spielzeit wird die „letzte Runde“ angesagt. Die laufende Runde wird damit zur Letzten. Die CONFRONTATION endet nach dieser letzten Spielrunde.

Eine Spielrunde gilt als begonnen, wenn beide Spieler ihren Disziplinwurf erbracht haben.

## SIEGBEDINGUNGEN

Die Standard-Siegbedingung einer Partie ist immer das Erfüllen einer Mission (siehe „Die Missionen“).

Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, das Spiel durch das „Brechen“ des Gegners zu gewinnen (siehe „Der Bruch einer Armee“). Die Partie kann ab dem Ende der 4ten Runde durch das „Brechen“ des Gegners entschieden werden. Früher ist dies nur dann möglich, wenn die Partie durch Ablauf der Spielzeit (90 Minuten) vor der 4ten Runde endet (dafür muss dann allerdings schon recht langsam gespielt worden sein).

- Eine Armee gewinnt am Ende der laufenden Runde, wenn sie als einzige ihr Missionsziel erfüllt hat.
- Haben beide Armeen ihr Missionsziel in der gleichen Runde erfüllt, kommt es zu einem Unentschieden (siehe „Unentschieden“).
- Haben beide Armeen ihr Missionsziel am Ende der 4ten Runde nicht erreichen können, gewinnt die Armee, die ihren Gegner gebrochen (siehe „Der Bruch einer Armee“) UND einen PF Vorsprung von 20 Punkten hat. Ist dieser Vorsprung noch nicht erreicht, so wird, wenn die 90 Minuten noch nicht verstrichen sind, bis zum Erreichen dieses Vorsprungs innerhalb des Runden/Zeitlimits weitergespielt. Ist dieser nach 90 Minuten bzw. 6 Runden dann immer noch nicht erreicht (selbst wenn beide Armeen gebrochen sind) so verlieren beide Armeen (PH=0).

## DER BRUCH EINER ARMEE

Eine Armee, die 200 A.P. oder mehr an Verlusten einstecken musste, gilt als gebrochen. Eine gebrochene Armee verliert das Spiel, wenn der Gegner einen PF Vorsprung von 20 Punkten hat.

## UNENTSCHEIDEN

Sollte bei einem Unentschieden einer der beiden Spieler 100% mehr PF (also das Doppelte) als sein Gegner aufweisen und gleichzeitig mindestens 20 PF mehr haben, dann hat dieser gewonnen. Ansonsten bleibt es endgültig beim Unentschieden.

## DIE MISSIONEN

Jeder Spieler zieht zu Beginn der Partie (siehe „Turnierverlauf“) zwei Missionen aus seinem Kartenstapel mit Missionen und wählt eine davon. Die gewählte Mission behält der Spieler verdeckt vor sich liegen, die andere steckt er zurück in den Stapel. Vordrucke für Missionskarten finden sich im Anhang. Der Turnierleiter sollte die Kartendecks vor Turnierbeginn prüfen.

Was ein Spieler für die Erfüllung seiner Mission tun muss steht auf den jeweiligen Missionskarten beschrieben. Zur Erfüllung stehen ihm maximal 4 Runden zur Verfügung.

Ist ein Missionsziel erreicht, wird die laufende Runde noch beendet und dann der Sieger wie unter „Siegbedingungen“ beschrieben bestimmt.

Ein Sieg durch Missionserfüllung bringt dem Sieger zusätzliche PF ein (siehe Punktwertung).

Eine Mission wird auf dem Turnierformblatt vermerkt und sollte bis zum Ende der Partie geheim gehalten werden.

Ist ein Missionsziel nicht mehr zu erreichen, braucht der Spieler dies nicht anzukündigen.

## PUNKTWERTUNG

Am Ende einer Partie erhalten beide Spieler „Points d’Honneur“ (Ehrenpunkte) und „Points de Fauchage“ (Schmitterpunkte).

### POINTS D’HONNEUR:

( in Zukunft **PH** genannt )

Ein eindeutiger Sieg bringt dem Spieler **3 PH**.

Ein Unentschieden bringt jedem Spieler je **1 PH**.

Eine Niederlage bringt dem Spieler **0 PH**.

### POINTS DE FAUCHAGE:

( in Zukunft **PF** genannt )

Sie sind die Summe der feindlichen vernichteten AP (incl. Magie und Ausrüstung) eines Spiels. „Blutsbrüder“ sind immer die AP in PF wert, die auf der Karte stehen. Auch durch Zauber, Wunder, Gegenstände oder Spezialfertigkeiten (Verstärkung) ins Spiel gelangte oder vom Gegner auf dessen Seite „gestohlene“ Figuren bringen bei Vernichtung PF und können somit zum „brechen“ der gegnerischen Armee beitragen.

Der Übersicht wegen, und auch für die Mission „Kreuzzug“, sollten am Ende jeder Runde die aktuellen PF bestimmt und dem Gegner gesagt werden.

Ein Spieler, der eine Partie durch eine Missionserfüllung gewinnt, bekommt nach der Abrechnung der PH und PF (und der Siegerermittlung) der gerade gespielten Partie noch einmal PF zusätzlich gutgeschrieben. Die Anzahl der zusätzlichen PF ist davon abhängig, in welcher Runde die Mission als erfüllt gilt:

Erfüllung in Runde 1:	+100 PF
Erfüllung in Runde 2:	+75 PF
Erfüllung in Runde 3:	+50 PF
Erfüllung in Runde 4:	+25 PF

Manche Missionen können auch andere PF-Bewertungen haben. Dies ist dann auf der Missionskarte vermerkt.

Die **PH** geben in der Liga den Rang an, die **PF** sind eine Feinjustierung um die Ränge zu unterscheiden (je mehr PH und je mehr PF umso besser).

Die PH und PF werden während des Turniers jeweils von Runde zu Runde aufaddiert.

**Beispiel:** Spieler XYZ hat die 1. Runde gewonnen und bekommt 3 PH und erhält 151 PF für die vernichteten feindlichen AP.

In der 2. Runde verliert er und bekommt 0 PH und diesmal nur 4 PF.

Das dritte Spiel endet unentschieden. Er bekommt 1 PH und diesmal 32 PF.

Am Ende der 1. Runde

hat er insgesamt ..... 3 PH / 151 PF.

Am Ende der 2. Runde

hat er insgesamt ..... 3 PH / 155 PF.

Am Ende der 3. Runde

hat er insgesamt ..... 4 PH / 187 PF.

=====  
Gesamtwertung:

XYZ / Fraktion / 3 Spiele / 4 PH / 187 PF

Vorausgesetzt das Turnier hat drei Runden, dann ist dies sein Endergebnis, welches über seinen Rang im Turnier entscheidet.

## LIGAWERTUNG

In der offiziellen Rangliste, die auf

[www.confrontation.de](http://www.confrontation.de) geführt wird, werden für die Dauer von einem Jahr (jeweils von einer Messe in Essen zur nächsten) alle Turnierspieler mit ihren Ergebnissen geführt. Dabei gelten folgende Kriterien:

- Es werden die 12 besten Spiele gewertet (PH)
- Bei gleichen PH-Stand ist die Summe der PF für die Platzierung ausschlaggebend

Die Spieler, die am Ende der Saison die Plätze 1,2 und 3 halten können sich auf feine Preise freuen, die ihnen entweder auf der Spielmesse in Essen persönlich verliehen, oder auch per Post zugeschickt werden.

Ferner werden folgende Sonderpreise ebenfalls am Ende einer Saison verliehen:

- Der Preis für den Spieler, der die meisten Spiele bestritten hat.
- Der Preis für den Spieler, der die meisten Kilometer für die Anfahrten zu den Turnieren zurückgelegt hat.
- Der Preis für den jüngsten Spieler.
- Der Preis für den ehrwürdigsten Spieler (auch hier zählt das Alter).



## GELÄNDE

Das Legen der Geländeteile kann ein wichtiger Teil des Spiels sein.

Zur Größe der Geländeteile: Die Maxima sollen garantieren, dass kein Spieler den Tisch mit Geländeteilen blockieren kann.

Die Größenangabe „max. 20x20cm“ bedeutet, dass das Geländeteil auf eine rechtwinklige Fläche von 20x20cm passen muss ohne irgendwo überzustehen. Der Grundriss des Geländeteils selbst muss nicht rechteckig sein. „Min. 10x10cm“ bedeutet, dass sich eine 10x10cm große Fläche (z.B. Papier, rechteckig) unter das Modell schieben lässt, ohne dass ein Zipfel des Papiers rausschaut.

Praktisch bedeuten 3 Geländeteile pro Spieler einen kleinen Aufwand an Bastelei und Transport.

Tipp: Stellt die Bäume „lose“ auf die Waldbasen, so sind sie leichter zu transportieren und können während des Spiels den Figuren „aus dem Weg“ genommen werden.

## GELÄNDEREGELN

Die vorgeschlagenen Geländeteile definieren sich spieltechnisch durch:

- Höhe/Tiefe ( siehe CO2 Regelbuch )
- Evtl. Sichtbeschränkung
- Evtl. Bewegungseinschränkung
- Größe (die Fläche, die sie beanspruchen)

Die oben aufgeführten Eigenschaften beginnen am Rand der Base und gelten für das gesamte Geländestück. Eine Geländeauswahl hat demnach nur eine Höhe und eine Art der Sichtbeschränkung. Es bewirkt beim Betreten nur eine Art der Bewegungseinschränkung. Um eindeutige Grenzen zu erhalten, sollte jedes Geländeteil basiert sein.

- Höhe: Klein (0,5cm bis 2cm\*)
- Normal (2cm bis 4cm\*)
- Groß (4cm bis 6cm\*)
- Sehr Groß (6cm und mehr\*)

\* Diese Maße finden sich nicht im Regelwerk, sondern sind von uns für das Turnierregelwerk gestellte Parameter. Sie sind zum Beispiel wichtig fürs klettern.

Die Maße werden vom platzierenden Spieler festgelegt und müssen der Maßgabe des Geländemenüs entsprechen.

**WICHTIG:** Bei Eigenkreationen bitte immer vorher die Turnierleitung konsultieren.

**ACHTUNG:** Figuren dürfen während der Aufstellungsphase nicht auf Geländeteilen platziert werden! Davon ausgenommen sind Acker, Feld, Hain und Wald..

## GELÄNDEPLATZIERUNG & KORREKTUR

### PLATZIERUNG

Beide Spieler werfen je einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis präsentiert als erster seine ausgewählten Geländeteile, gefolgt vom zweiten Spieler.

Beide Spieler dürfen je bis zu 3 Geländeteile auswählen und legen.

Die Wahl ist keine Pflicht.

Diese ausgewählten Geländeteile müssen klar definiert werden.

Wichtig sind folgende Faktoren:

Höhe, Sichtbegrenzung und evtl. Bewegungseinschränkungen. Diese drei Faktoren können auf dem Turnierformblatt notiert werden.

- Der Spieler mit dem niedrigen Wurf Ergebnis legt seine erste Geländeteilerauswahl.

- Falls der andere Spieler Terrain legen möchte, positioniert er jetzt seine Geländeteilerauswahl.

- Die Spieler legen abwechselnd.

- Gelände muss gelegt werden, wenn man am Zug ist. Man kann es sich nicht aufsparen, bis der andere Spieler alles gelegt hat.

Eine Geländeteilerauswahl darf nirgendwo dichter als 5cm an eine bereits gelegte Auswahl, einem Lager oder einem Kantenmarker positioniert werden.

### KORREKTUR

Die Gelände Korrektur ist eine Möglichkeit platziertes Gelände dem eigenen Plan anzupassen.

- Jeder Spieler darf max. eine Geländeteilerauswahl (mit allen Einzelteilen) korrigieren.

- Die Lager und die Kantenmarker können nicht korrigiert werden.

- Eine Geländeteilerauswahl darf nur einmal korrigiert werden.

Beide Spieler werfen je einen W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis korrigiert zuerst. Korrigiert er nicht, so ist seine Option verfallen. Dann korrigiert der zweite Spieler. Der Spieler muss vor dem Wurf ansagen, welches Geländeteil korrigiert werden soll.

Beim Korrigieren darf das gewählte Geländeteil verschoben und/oder gedreht werden.

**Verschieben:** Der Spieler wirft erneut 1W6. Die Augenzahl des Wurfes wird mit 2,5 multipliziert (x 1,5 wenn außerdem noch gedreht werden soll). Die Geländeteilerauswahl darf nun um diese Zahl in cm in eine beliebige Richtung verschoben werden, ohne dass dessen Ausrichtung geändert wird.

**Drehen:** Das Geländeteil wird beliebig um seine Achse (dem mittigsten Punkt) gedreht.

- Die korrigierte Geländeteilerauswahl darf sich nicht mit anderen Geländeteilen überschneiden.

- Eine korrigierte Geländeteilerauswahl darf nicht über den Spielfeldrand hinaus geschoben/gedreht werden.

- Die korrigierten Geländeteile dürfen nicht dichter als 5cm an ein anderes Geländeteil, an ein Lager oder einen Kantenmarker gelegt/gedreht werden.



## DAS LAGER

Das Lager wird in der Mitte der Spielfeldhälfte platziert und bedeckt eine Fläche von 5 cm x 5 cm (zwei Reiterbasen). Das Lager gilt als „groß“ und blockiert die Sichtlinie und Bewegung auf der Höhenstufe 0. Die Basis des Lagers (5cm x 5cm) gilt als unpassierbar.

Kein Geländeteil darf näher als 5cm am Lager liegen.

Ein Lager kann nicht während der Geländekorrektur verschoben werden.

Das Lager hat 8 Strukturpunkte (SP) und eine WK von 8. Es erhält im Nahkampf keine Kampfwürfel und hat einen unveränderlichen VER-Wert von 0.

Lager haben die Spezialfertigkeit Immun / Zauber, Wunder, Fernkampf, Kriegsrausch, Meisterschlag, giftig,Assassine.

Ferner verursachen Sakralwaffen nur „normalen Paschschaden“ und Axtschwerter und andere Waffen mit Spezialeffekten (z.B. die immer den Rumpf treffen, oder bei Kopftreffern sofort töten ect.) verursachen ebenfalls nur normalen Schaden.

Außerdem können Flieger gegen das Lager nicht ihren Sturzflugbonus einsetzen.

Das Lager kann an jeder Seite von maximal 2 Figuren mit Infanteriebasis angegriffen werden. Figuren, die eine größere Basis besitzen, können das Lager nur angreifen, wenn ihre Platzierung mit der Vollen Basenkante möglich ist, ohne andere Figuren zu versetzen.

Schlagen mehrere Figuren auf ein Lager ein, kann jede Figur für jeden ihrer gelungenen Angriffe einen Verletzungswurf durchführen.

Das Lager generiert keine zusätzlichen Kampfwürfel bei Figuren in Basenkontakt, es gilt nicht als Gegner für die Berechnung der Kampfwürfel.

Persönlichkeiten und andere Figuren mit der Möglichkeit zu Mehrfachangriffen dürfen gegen das Lager maximal einen zusätzlichen Kampfwürfel „kaufen“.

Unter keinen Umständen kann eine Figur mehr als zwei Kampfwürfel gegen das Lager führen, auch wenn sie aufgrund von mehreren Gegnern deutlich mehr Kampfwürfel besitzt

Eine Figur kann sich immer vom Lager mit dem es in Kontakt steht lösen, wenn sie nicht außerdem mit einem Gegner im Basenkontakt steht. Das heißt: Die Figur muss keinen Initiativtest für den Lösungsversuch leisten.

Ein Lager, das zerstört ist wird vom Spieltisch entfernt.

Unsere Empfehlung: Jeder Spieler bringt ein eigenes Lager mit, das seiner Armee entsprechend gestaltet sein sollte.

## KANTENMARKER

Auf der Mitte der beiden langen Tischseitenkanten wird je ein Kantenmarker gelegt. Der Marker misst 5cm x 5cm (2 Reiterbasen). Diese Marker sind begehbar und behindern nicht die Sichtlinie. Geländeteile müssen in mindestens 5cm Abstand liegen. Eine Figur muss komplett auf dem Marker stehen. Eine Figur, die ihre Bewegung komplett auf dem Marker beendet, wird sofort auf die Mitte des Markers gestellt. Die Kanten des Markers ersetzen jetzt die Kanten der eigentlichen Figurenbasis (Wichtig für Nahkampf und Sichtbarkeit für Beschuss, Zaubern etc.) Ein Kantenmarker kann zu keinem Zeitpunkt verschoben oder vernichtet werden. Eine Figur darf das Spiel nicht auf dem Kantenmarker beginnen. Eine auf einem Kantenmarker stehende Figur gilt nicht als erhöht stehend. Es kann zu jedem Zeitpunkt nur eine Figur auf einem Kantenmarker stehen.

## GELÄNDETEILE ZERSTÖREN

Manche Geländeteile haben eine Angabe für ihre Widerstandskraft und ihre Strukturpunkte. Diese können zerstört werden.

Strukturpunkte ersetzen die Verletzungsgrade, die Figuren haben. Sinken die Strukturpunkte auf 0 oder niedriger ab, ist das Geländeteil zerstört.

Die Strukturpunkte sinken anhand der Verletzungen:

Betäubung:	kein Effekt
Leichte Verletzung:	SP -1
Schwere Verletzung:	SP -2
Kritische Verletzung:	SP -3
Sofort tot:	SP -4

### **Nahkampf über Mauern/Erhöhungen:**

Für die Turnierregeln gilt ergänzend zum CONFRONTATION Regelwerk.

Zwei Figuren können sich über ein lineares Hindernis hinweg bekämpfen, wenn mindestens eine Figur die gleiche oder eine größere „Höhe“ wie das Hindernis aufweist.

Dafür müssen sich beide Figuren im „Basenkontakt“ mit dem Hindernis befinden und sich direkt gegenüber stehen.

Auf diese Weise kann auch über senkrechte Höhenniveauunterschiede gekämpft werden.

Die Kontrahenten müssen mit den Basenkanten die Aussenkante der Erhöhung berühren (es darf eine Brüstung/Mauerkrone dazwischen liegen) und sich gegenüber stehen.

Die untere Figur muss mindestens die gleiche Höhenklasse aufweisen wie die Erhöhung.

Eine Figur, die auf einer Erhöhung oder hinter einer Mauer, Brüstung usw. steht, genießt den Vorteil, dass sie über jene hinweg nur verwickelt werden kann.





## GELÄNDETEILE

*Zur Vereinfachung im Turnier, empfehlen wir den unterschiedlichen Geländeteilen eindeutige und leicht zu verwaltende Höhen zu geben. Zum Beispiel: Alle Wälder und Felsen haben Höhenstufe 1, Äcker haben Höhenstufe 0, usw.*

### Schonung/Hain:

Höhe: Mindestens Groß  
Sicht: auf 7,5cm beschränkt  
Bewegung: Keine Einschränkung  
Größe: Min. 10x10cm  
Max. 20x20cm  
Spezial: Figuren im Hain haben Deckung (+1)

### Dichter Wald:

Höhe: Mindestens Groß  
Sicht: auf 2,5cm beschränkt  
Bewegung: Halbiert  
Größe: Min. 10x10cm  
Max. 20x20cm  
Spezial: Figuren im dichten Wald haben Deckung (+1)

### Gepflügter Acker, Geröll, Matsch:

Höhe: Keine  
Sicht: Uneingeschränkt  
Bewegung: Halbiert (frisch gepflügt!)  
Größe: Min. 15x15cm  
Max. 20x20cm

### Feld mit Bewuchs

Höhe: Klein  
Sicht: Uneingeschränkt  
Bewegung: Uneingeschränkt  
Größe: Min. 15x15cm  
Max. 20x20cm  
Spezial: Figuren im Feld bekommen Deckung (+1)

### Felsen:

Höhe: Min. Klein  
Sicht: Unterbrechen die Sicht entsprechend ihrer Größe.  
Beispiel: Eine normale Figur kann nicht über einen normalen Felsen schauen.  
Eine Große Figur kann über einen normalen Felsen schauen.  
Bewegung: Nur durch „Klettern“ zu überwinden.  
Größe: Min 5x5cm  
Max 20x20cm

### See:

Höhe: Keine  
Sicht: Keine Einschränkung  
Bewegung: Unpassierbar (Schwimmen ist möglich)  
Größe: Min. 10x10cm  
Max. 20x20cm  
Spezial: Wenn der See die Minima nicht überschreitet, dann kann zusätzlich ein offener Wald 10x10cm in Kontakt zum Teich gelegt werden.

### Häuser:

Höhe: Min. Normal  
Sicht: Unterbricht Sichtlinie  
Bewegung: Unpassierbar  
Größe: Min. 5x7,5cm  
Max. 20x20cm  
Spezial: Ein Haus muss „größer“ sein als das Volk, das in ihm wohnt.  
Widerstand: 10, Strukturpunkte: 10

### Mauern:

Höhe: Min. Klein  
Sicht: Der Höhe entsprechend.  
Zusätzlich gilt im Turnier: Eine Figur im Basenkontakt kann über eine Mauer hinwegsehen; kann dann aber auch über dieses Hindernis hinweg gesehen werden (Deckungsmodifikation: +1). Schützen im Basenkontakt mit einer Mauer können über diese ohne Malus hinweg schießen.  
Bewegung: um über oder auf eine Mauer zu klettern siehe Regelbuch.  
Es können keine Figuren bei Spielbeginn auf einer Mauer platziert werden.  
Größe: Eine Mauer ist Spieltechnisch max. 20 cm lang. Sie ist max. 2.5cm breit. Diese 20cm können in Sektionen aufgeteilt werden. Sektionen müssen min. 5cm lang sein. 20cm Gesamtlänge zählen als eine Geländeteilerauswahl.  
Spezial: Einzelne Sektionen können in Kontakt oder separat aufgestellt werden. Sektionen die separat stehen, müssen in 5cm Abstand zu anderen Geländeteilen platziert werden.  
Widerstand: 6, Strukturpunkte: 6



## **Ruinen:**

**Höhe:** Min. Groß  
**Sicht:** Mauern unterbrechen Sichtlinien. Durch Fenster kann nur geschossen werden, wenn Schütze oder Ziel direkt am Fenster steht. Öffnungen in Wänden, die bis zum Boden reichen und 2,5 bis 3cm breit sind, zählen als Türen. Öffnungen, die bis zu Boden reichen und breiter als 3 cm sind, zählen als Tore bzw. Portale. In oder hinter einer offenen Tür zu stehen gibt eine Deckung von (+1). Ein Ziel das direkt am Fenster steht bekommt Deckung (+1). Offene Tore und Portale geben keine Deckung. Große Figuren passen nicht durch Türen! Logo! Geschlossene Türen sind ... zu! Und sie bleiben es (Der Einfachheit halber, wir wollen das Spiel in einem gewissen Zeitrahmen über die Bühne bringen).

**Bewegung:** Keine Einschränkung  
Ein Teil der Ruine Min.10x10cm, Max. 15x15cm, kann als halbierte Bewegung definiert werden, da ist alles voller Schutt! Mauern sind bis auf Türen und Portalen undurchdringbar – aber zu überklettern. Durch Fenster kann man klettern. Große Figuren können nicht durch Fenster klettern.

**Größe:** Min. 15x15cm  
Max. 30x30cm

**Spezial:** Die Ruine besteht natürlich aus Mauern, sie sind alle „groß“. Die Mauern sollten ca. alle 7,5 bis 12,5cm durchbrochen sein. Definiert diese als „Türen“ oder „Portale“ Dies ist eine Ruine und keine Burg! Sie muss doppelt so viele Portale wie Türen haben. Mauern sind Max. 5cm breit. Sie sind zu über-/beklettern. Figuren dürfen in der Aufstellungsphase nicht auf Mauern, Türmen usw. platziert werden. Der Mindestabstand zwischen zwei parallelen Mauern beträgt 5cm. Alle Mauern müssen parallel oder im rechten Winkel zueinander stehen.

**Mauer:** Widerstand 8, Strukturpunkte 8  
(je Segment)

## **SICHTLINIEN**

Wir empfehlen zur Ermittlung der Sichtlinien, sich auf die Basenmitten der Miniaturen zu beziehen.

Das heißt:

Wenn ich eine gedachte Linie von der Basenmitte der „schießenden/angreifenden/zaubernden“ Figur zur Basenmitte der „Zielfigur“ ziehen kann, dann kann geschossen/angegriffen/gezaubert werden, solange keine zu hohen Hindernisse, wie Geländeteile oder freundliche oder feindliche Figuren diese Sichtlinie unterbrechen. Dies gilt natürlich auch für Priester, die für ihr Wunder eine entsprechende Sichtlinie benötigen.

Natürlich muss sich das Ziel im Sichtbereich befinden.

Der Sichtbereich beinhaltet jeden Punkt, zu dem sich von der Basenmitte aus im 180° Winkel in Blickrichtung der Figur eine Sichtlinie bilden lässt (also auch durch die Hälfte der Basenseiten).

## **EIN WORT AN DIE VERANSTALTER**

Die hier vorgestellten Turnierregeln sind bindend für die CONFRONTATION - Liga.

Der Veranstalter muss sich vor dem Turnier bei der Liga anmelden. Die Anmeldung ist Voraussetzung die von uns gestellten Preise zu erhalten.

Die aktuelle Rangliste und weitere Informationen findet Ihr unter:

[www.confrontation.de](http://www.confrontation.de)



### DURCHBRUCH

Mindestens die Hälfte der eigenen Figuren (Startaufstellung) muss sich am Ende einer Runde (maximal vier Runden Zeit) vollständig innerhalb eines Bereiches von 30 cm von der gegnerischen Tischkante aus (dem „hinteren Viertel“) befinden und sich dort bereits seit der vorigen Runde aufgehalten haben.

Dabei werden durch Zauber, Wunder, Gegenstände oder Spezialfertigkeiten ins Spiel gekommene Figuren nicht mitgezählt.

Folgende Figuren werden im Zielbereich nur als ½ Figur gewertet:

- Aufklärer
- Figuren, die durch Zauber, Wunder, Gegenstände oder Spezialfertigkeiten von einer Steigerung des BEW-Wertes profitiert haben.
- Durch Flugbewegungen (Zauber, Wunder, Gegenstände & Spezialfertigkeit) bewegte Figuren. Diese „Flieger“ müssen sich am Boden (Höhenstufe 0) befinden, um gewertet zu werden.

#### **PF Bonus:**

siehe Tabelle im Turnierregelwerk

### DER BOTE

Die zu Beginn des Spiels teuerste eigene Figur, inklusive Zauber, Wunder und Gegenstände, muss innerhalb der ersten vier Runden die gegnerische Tischkante erreichen.. Sobald dies gelingt, wird die laufende Runde zu Ende gespielt, der Bote muss so lange am Leben bleiben. Stehen mehrere Figuren mit gleich hohem AP-Wert zur Auswahl, muss sich der Spieler vor dem Spiel für einen Boten entscheiden (geheim aufschreiben).

Der « Bote » darf keine Figur sein, die :

- nicht in der eigenen Tischhälfte gestartet ist.
- durch Zauber, Wunder, Gegenstände oder Spezialfertigkeiten ins Spiel gekommen ist.
- sich zu irgendeinem Zeitpunkt nicht am Boden befand.
- deren BEW durch irgendeinen Effekt erhöht wurde.
- Durch einen anderen Effekt als Bewegung versetzt wurde (Geht diese Versetzung vom Gegner aus, wird dieser Punkt nicht beachtet).

Zusatz: Wird der Bote verwundet, so muss er nach Erreichen des Missionsziels würfeln, ob er überhaupt noch die Kraft hat, die Botschaft nach Überquerung des Schlachtfeldes abzuliefern:

Leicht: 2-6, schwer: 3-6, kritisch: 4-6

Wird dieser Wurf nicht geschafft, gilt die Mission als gescheitert.

#### **PF Bonus:**

siehe Tabelle im Turnierregelwerk

### KOPFGELD

Die gegnerische Figur mit den höchsten A.P. Kosten (inklusive Zauber, Wunder und Gegenstände) muss innerhalb der ersten vier Runden ausgeschaltet werden. Stehen mehrere Figuren durch gleich hohe A.P. Kosten zur Wahl, so muss eine von ihnen ausgeschaltet werden – welche ist egal.

#### **PF Bonus:**

siehe Tabelle im Turnierregelwerk

### KREUZZUG

Die Mission fordert die schnelle Ausschaltung der gegnerischen Truppen. Am Ende einer jeden Runde wird geprüft, ob eine Bestimmte Anzahl von PF erreicht wurde.

Runde 1:	90 PF
Runde 2:	120 PF
Runde 3:	150 PF
Runde 4:	170 PF

Spätestens am Ende der vierten Runde muss die passende Bedingung erfüllt sein, damit die Mission als erfüllt gewertet werden kann.

#### **PF Bonus:**

siehe Tabelle im Turnierregelwerk



### BEUTE

Das gegnerische Lager muss innerhalb der ersten vier Runden erobert werden! Dazu sind mindestens drei eigene Modelle und mehr als vom Gegner in Basenkontakt mit dem Lager zu bringen.

Folgende Figuren werden nur als 1/2 Figur gewertet:

- Aufklärer
- Figuren, die durch Zauber, Wunder, Gegenstände oder Spezialfertigkeiten von einer Steigerung des BEW-Wertes profitiert haben.
- Durch Flugbewegungen (Zauber, Wunder, Gegenstände & Spezialfertigkeit) am Lager platzierte Figuren.
- Figuren, durch Zauber, Wunder, Gegenstände oder Spezialfertigkeiten ins Spiel gekommen sind

**PF Bonus:**  
siehe Tabelle im Turnierregelwerk

### VERGELTUNG

Das gegnerische Lager muss innerhalb der ersten vier Runden zerstört werden! Es hat eine WK von 8 und 8 Strukturpunkte (SP).

Es erhält keine Kampfwürfel und hat keinen Paradowert.

Details zum Lager sind auf Seite 8 der Turnierregeln nachzulesen.

Verletzungen verringern die SP wie folgt:

Leicht: -1 SP; Schwer: -2 SP, Kritisch: -3 SP;  
Sofort Tot: -4 SP. Sind 0 oder weniger SP erreicht, ist das Lager zerstört

**PF Bonus:**  
siehe Tabelle im Turnierregelwerk

### GRENZSTEINE

Es müssen beide Kantenmarker mit je einer eigenen Miniatur besetzt werden. Auf einem Kantenmarker dürfen niemals mehr als eine Figur stehen. In der Aufstellungsphase darf keine Miniatur auf einem Kantenmarker platziert werden.

Die Kantenmarker müssen innerhalb der ersten beiden Runden besetzt werden und danach bis zum Ende der dritten Runde von diesen Figuren gehalten werden (sie dürfen nicht „ausgetauscht“ werden).

Diese Mission gilt mit dem Erreichen des Ziels am Ende der dritten Runde als erfüllt. Der Spieler kann sich freiwillig zum Aushalten bis zum Ende der vierten Runde entschließen, was ihm einen entsprechenden PF Bonus beschert. Am Ende der dritten Runde muss gegebenenfalls das Erreichen des Missionsziels angesagt werden und ob man noch bis zum Ende der 4ten Runde verlängert. Im Falle einer Verlängerung gilt die Mission nur bei Erreichen des neuen Missionsziels als geschafft.

**PF Bonus:**  
Am Ende der dritten Runde: 50 PF  
Verlängerung: 75 PF

### FÜR DIE EHRE

Es muss einer der beiden Kantenmarker mit der eigenen teuersten Miniatur (inklusive Zauber, Wunder und Gegenstände) besetzt werden. Fallen mehrere Figuren in diese Kategorie, muss sich der Spieler vor dem Spiel entscheiden, welche Figur der „Kantenmarkerbesetzer“ sein soll (geheim aufschreiben). Auf einem Kantenmarker darf zu jedem Zeitpunkt nur eine Miniatur stehen. In der Aufstellungsphase darf keine Miniatur auf einem Kantenmarker platziert werden.

Der Kantenmarker muss innerhalb der ersten beiden Runden besetzt werden und danach zwei Runden lang von dieser Figur gehalten werden.

**PF Bonus:**  
siehe Tabelle im Turnierregelwerk