

HILFSMITTEL



Hier finden Sie nützliche Werkzeuge, die helfen, wenn die AG größer wird. Die Grundregeln von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar können kostenlos heruntergeladen werden, doch die Mitglieder der AG können ihr Wissen über das Spiel während den Sitzungen und abseits davon erweitern. Wir wissen, dass viele Leiter mit unseren Spielen nicht eng vertraut sind, und daher ist es eine ausgezeichnete Methode, die Fähigkeiten der Mitglieder zum selbstständigen Lernen zu verbessern, um die AG dauerhaft aktiv und attraktiv zu halten.

Die Hilfsmittel in diesem Paket unterteilen sich in Inhalte für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000.

Die Inhalte zu Warhammer 40.000 umfassen:

- Regeln für ein fortlaufendes Minispiel, das auf dem im Magazin aufbaut und noch eine neue Phase einführt
- Einen Referenzbogen, der einen Spielzug von Warhammer 40.000 zusammenfasst und angibt, wo die Regeln jeder Sektion in den Grundregeln von Warhammer 40.000 zu finden sind
- Ein „Spielen lernen“-Bogen, der AG-Mitgliedern hilft, die Regeln von Warhammer 40.000 zu erlernen
- Ratschläge zum Durchführen von Mehrspielerpartien von Warhammer 40.000

Die Inhalte zu Warhammer Age of Sigmar umfassen:

- Regeln für ein fortlaufendes Minispiel, das auf dem im Magazin aufbaut und noch eine neue Phase einführt
- Einen Referenzbogen, der einen Spielzug von Warhammer Age of Sigmar zusammenfasst und angibt, wo die Regeln jeder Sektion in den Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar zu finden sind
- Ein „Spielen lernen“-Bogen, der AG-Mitgliedern hilft, die Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen
- Ratschläge zum Durchführen von Mehrspielerpartien von Warhammer Age of Sigmar

HOLEN SIE SICH DIE GRUNDREGELN

Die kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar enthalten Bewegung, Schießen, Angreifen und Kämpfen mit Miniaturen während des Spiels. Sie bieten die Grundlagen des Spiels und sind perfekt für neue AGs.

Während die AG wächst, lohnt es sich, ein Grundregelbuch für jedes Spiel anzuschaffen, denn jedes enthält zusätzliche Regeln, welche die Spiele noch erweitern.

Die Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sind auf unseren Websites verfügbar:

WARHAMMER40000.COM
AGEOFSIGMAR.COM



WARHAMMER40000.COM



AGEOFSIGMAR.COM

TIPP

Warhammer-Spiele können von einer halben Stunde bis zu einem ganzen Tag dauern! Wir raten, nur kleine Spiele zuzulassen, die im Zeitrahmen Ihrer Sitzungen beendet werden können.

Tabletop-Spiele lassen sich nicht einfach pausieren und es kann frustrieren, wenn sie nie zuende gespielt werden. Wir empfehlen maximal 500 Punkte oder 25 Macht an Miniaturen.

MINISPIEL: TRANSPORTIERE DAS STK-FRAGMENT



Dieses Minispiel wurde so geschrieben, das die Teilnehmenden es nach der Mission „Berge das STK-Fragment“ auf Seite 20 des Alliance-Magazins spielen können. Es führt die Geschichte der ersten Mission fort und führt zudem eine neue Phase ein, die Ihre Teilnehmer meistern können - die Fernkampfphase.

Die Legenden erzählen von einer mythischen Maschine aus dem Zeitalter der Technologie, die imstande ist, jeden der Menschheit bekannten Gegenstand herzustellen. Sie ist als Standardtechnologiekonstrukt bekannt und wurde in einer lange vergangenen Ära von menschlichen Siedlern überall in der Galaxis eingesetzt. Schon das kleinste Fragment dieser Maschine gilt als ein extrem kostbares Artefakt.

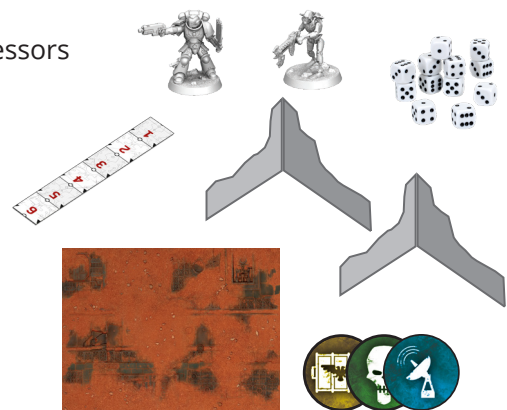
Deine Einheit Space Marines hat ein solches Fragment aus der Wüste geborgen und wurde beauftragt, es zu ihrem Schiff zurückzubringen. Aber die metallenen Feinde schleichen immer noch durch die Dünen - die Necrons sind zornig, weil du ihnen das Fragment entrissen hast, und sie werden dich nicht so einfach nach Hause gehen lassen ...

LERNZIELE

- *Bewegungsphase - wird im Magazin behandelt*
- **Fernkampfphase**
 - **Sichtlinie: ob dein Feind sichtbar ist**
 - **Reichweite: wie weit deine Waffe schießen kann**
 - **Trefferwurf ablegen**
 - **Verwundungswurf ablegen**
- *Rüstungswürfe - werden im Magazin behandelt*
- *Lebenspunkte - werden im Magazin behandelt*

SIE BENÖTIGEN

- 1 Miniatur eines Necronkriegers oder 1 Miniatur eines Intercessors der Space Marines pro Spieler
- 1 oder mehr Würfel
- 1 oder mehr Messstäbe
- Spielplan
- Ruinen/Barrikaden
- Missionszielmarker



AUFBAU

1. Sie benötigen die folgenden Missionszielmarker:
 - 1 Fragment-Marker
 - 1 Necron-Portal-Marker
 - 1 Extraktionspunktmarker
2. Stellen Sie die Barrikaden auf dem Spielplan auf.
3. Legen Sie den Fragment-Marker in die Mitte des Spielplans und den Portal-Marker und den Extraktionspunktmarker an die gegenüberliegenden Ränder des Spielplans. Diese dienen als Verstärkungspunkte, an denen gefallene Modelle wieder in den Kampf zurückkehren können.
4. Teilen Sie die Spieler in zwei gleich große Teams auf (Space Marines und Necrons). Space-Marine-Spieler stellen angrenzend an dieselbe Spielplankante wie der Extraktionspunktmarker auf. Necron-Warrior stellen angrenzend an dieselbe Spielplankante wie der Necron-Portal-Marker auf.



Fragment



Necron portal



Extraction Point

MISSIONSREGELN

Ein Modell kann das Fragment aufsammeln, indem es seine Bewegung in Berührung mit dem Fragment-Marker beendet. Wenn es dann an seinen Verstärkungspunkt zurückkehrt, gewinnt es das Spiel. Wenn ein Modell entfernt wird, während es das Fragment trägt, wird der Marker dort platziert, wo das Modell gestanden hat.

ZUGABFOLGE

- Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Würfeln Sie entweder, um zu sehen, wer zuerst dran ist, oder das Team mit weniger Spielern ist zuerst dran, falls eines weniger Spieler als das andere hat.
- Ein Team führt alle seine Bewegungen aus und dann, wenn sich alle Modelle bewegt haben, führt das Team all seinen Beschuss aus. Dann tut das andere Team dasselbe.
- Sobald beide Teams ihre Züge ausgeführt haben, beginnt sofort eine neue Schlachtrunde.

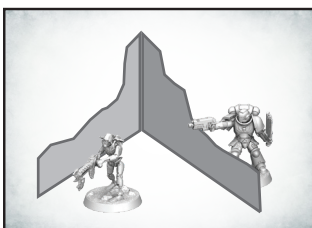
SONDERREGELN

- Ein Modell kann nicht vorrücken, wenn es das Fragment trägt.
- Ein Modell kann nicht schießen, wenn es vorgerückt ist.
- Endlose Verstärkung: Wenn ein Modell aus dem Spiel entfernt wird, kann es wieder mit vollen Lebenspunkten in Kontakt mit dem Verstärkungspunkt seines Teams aufgestellt werden.
- Ein Necronkrieger, der in der Schlacht fällt, kann entweder zurück zu seinem Verstärkungspunkt teleportiert werden oder sich mit seinen Reanimationsprotokollen reparieren. Wenn Sie sich entscheiden, die Reanimationsprotokolle einzusetzen, legen Sie das Modell auf die Seite. Stellen Sie das Modell zu Beginn der Necron-Bewegungsphase wieder auf. Es kann in diesem Zug nicht vorrücken, aber wie gewöhnlich schießen.

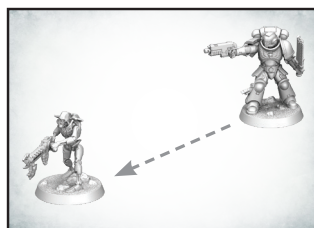
ZUG/ZUGBEGRENZUNG

- Das Spiel endet, wenn ein Team seine Bewegung beendet und das Fragment seinen Verstärkungspunkt berührt.
- Sie können auch eine Zugbegrenzung oder eine zeitliche Begrenzung für das Spiel festlegen, wenn die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist. Wenn Sie dies tun, gewinnt das Team, welches das Fragment am nächsten an seinen Verstärkungspunkt bringen konnte.

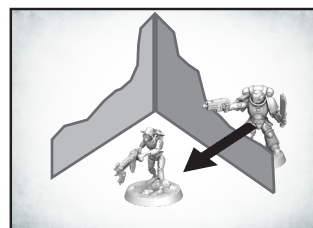
SICHTLINIE



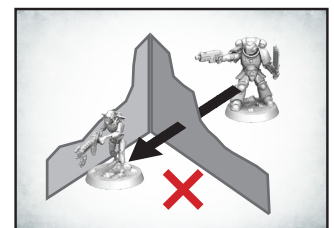
Um auf ein gegnerisches Modell zu schießen, ist eine Sichtlinie erforderlich – das bedeutet, dass Sie das Modell sehen müssen, auf das Sie anlegen.



Sie haben Sichtlinie, wenn Sie eine Linie von einem Modell zum anderen ziehen können, ohne dass diese Linie von Gelände blockiert wird.

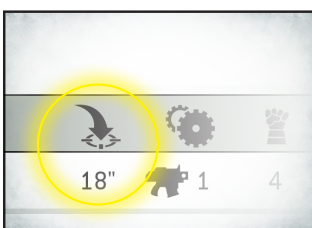


Dieses Ziel ist nicht von Gelände verdeckt. Der Schütze hat Sichtlinie.

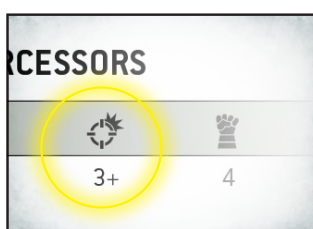


Dieses Ziel ist von Gelände verborgen. Der Schütze hat keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.

SHOOTING



Um zu schießen, müssen Sie Sichtlinie haben und in der Reichweite sein, die auf dem Datenblatt des Modells angegeben ist.



Würfeln Sie, um zu ermitteln, ob Sie treffen. Alle Würfe, die gleich hoch oder höher als die Ballistische Fertigkeit (BF) auf dem Datenblatt Ihres Modells sind, zählen als erfolgreiche Treffer.



Wenn der Schuss erfolgreich getroffen hat, würfeln Sie zum Verwunden.

In diesem Spiel verwundet ein Schuss das Ziel bei 4 oder mehr erfolgreich.



Dann legt Ihr Gegner einen Rüstungswurf für jeden erfolgreichen Treffer sich ab (siehe Seite 19 des Magazins).



WARHAMMER 40.000 – REFERENZBOGEN



SEITENZAHLEN

Die Seitenzahlen auf diesem Bogen entsprechen jenen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000, die auf dieser Website zu finden sind: WARHAMMER40000.COM

GRUNDREGELN

SCHLÜSSELWÖRTER SEITE 3

ENTFERNUNGEN MESSEN SEITE 5

EINHEITENFORMATION SEITE 4

WÜRFEL SEITE 5

SCHLACHTFELD SEITE 4

DATENBLÄTTER SEITE 7

DIE SCHLACHTRUNDE

1: BEFEHLSPHASE SEITE 9

2: BEWEGUNGSPHASE SEITE 10

EINHEITEN BEWEGEN SEITE 10

VERSTÄRKUNGEN SEITE 11

ÜBER GELÄNDE BEWEGEN SEITE 11

FLIEGEN SEITE 11

TRANSPORTER SEITE 12

FLUGZEUGE SEITE 13

3: PSIPHASE SEITE 14

4: FERNKAMPFPHASE SEITE 15

TYPEN VON FERNKAMPFWAFFEN SEITE 17

ATTACKEN AUSFÜHREN SEITE 18

EXPLOSIVWAFFEN SEITE 17

GROSSE KANONEN RUHEN NIE SEITE 16

ACHTUNG, SIR! SEITE 16

RETTUNGSWÜRFE SEITE 19

5: ANGRIFFSPHASE SEITE 19

ANGRIFFE SEITE 19

HEROISCHE INTERVENTIONEN SEITE 20

ÜBER GELÄNDE ANGREIFEN SEITE 20

FLIEGEN UND ANGREIFEN SEITE 20

ABWEHRFEUER SEITE 20

6: NAHKAMPFPHASE SEITE 21

7: MORALPHASE SEITE 23

VERWUNDUNGSWURF

STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS

W6

Die Stärke ist das **DOPPELTE (oder mehr)** des Widerstands

2+

Die Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand

3+

Die Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand

4+

Die Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand

5+

Die Stärke ist die **HÄLFTE (oder weniger)** des Widerstands

6+

Bist du bereit, die vollständigen Regeln von Warhammer 40.000 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.

KONTINGENTSFÄHIGKEITEN:

BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

ARTEFAKTE/RELIQUIEN:

VOR DER SCHLACHT/AUFSTELLUNG:

1: BEFEHLSPHASE

2: BEWEGUNGSPHASE

3: PSIPHASE

4: FERNKAMPFFHASE

5: ANGRIFFSPHASE

6: NAHKAMPFHASE

7: MORALPHASE

NOTIZEN

VERWUNDUNGSWURF

STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS

W6

Die Stärke ist das **DOPPELTE (oder mehr)** des Widerstands

2+

Die Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand

3+

Die Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand

4+

Die Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand

5+

Die Stärke ist die **HÄLFTE (oder weniger)** des Widerstands

6+

► Dieses Minispiel wurde so geschrieben, das die Teilnehmenden es nach der Mission „Öffne das Sturmgewölbe“ auf Seite 24 des Alliance-Magazins spielen können. Es führt die Geschichte der ersten Mission fort und führt zudem eine neue Phase ein, die Ihre Teilnehmenden meistern können - die Nahkampfphase

Vor Jahrhunderten verbarg Sigmar einige seiner größten Schätze in versiegelten Sturmgewölben, um zu verhindern, dass sie Übeltätern in die Hände fallen. Doch in den nebligen Sümpfen von Ghur wurde kürzlich ein Sturmgewölbe durch die donnernden Erdbeben des Reiches freigelegt. Sigmars Sturmgeschmiedete haben erfolgreich ein uraltes Relikt daraus geborgen, aber die gerissenen Moopirscha haben nicht vor, sie lebendig aus ihrem Sumpf entkommen zu lassen ...

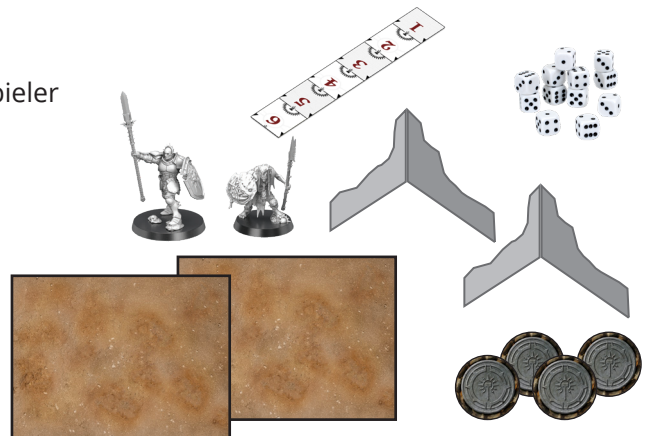
Deine Einheit Sturmgeschmiedete Ewige hat das uralte Relikt gefunden, das sie gesucht hat, aber die Moopirscha versuchen, es zu stehlen, bevor sie aus dem Nebel entkommt. Können die Sturmgeschmiedeten das Relikt weiter sichern, oder werden die Moopirscha am Ende doch noch triumphieren?

LERNZIELE

- *Bewegungsphase - wird im Magazin behandelt*
- **Nahkampfphase**
 - **Trefferwürfe**
 - **Verwundungswürfe: verursacht Ihr Treffer eine Verwundung?**
- *Rüstungswürfe - werden im Magazin behandelt*
- *Verwundungen - werden im Magazin behandelt*

SIE BENÖTIGEN

- 1 Miniatur eines Sturmgeschmiedeten Ewigen oder 1 Miniatur der Wanstreißas der Moopirscha pro Spieler
- 1 oder mehr Würfel
- 1 oder mehr Messstäbe
- 2 Spielpläne
- Ruinen/Barrikaden
- Missionszielmarker



AUFBAU

1. Sie benötigen die folgenden Missionszielmarker:
 - 1 Reliktmarker
 - 6 Moopirscha-Marker
2. Legen Sie die beiden Spielpläne der Länge nach aneinander. Stellen Sie die Barrikaden auf den Spielplänen auf.
3. Teilen Sie die Spieler in zwei gleich große Teams auf (Sturmgeschmiedete und Moopirscha).
4. Das Sturmgeschmiedete-Team notiert verdeckt, welcher der Spieler das Relikt bei sich trägt.
5. Das Moopirscha-Team platziert die 6 Moopirscha-Marker irgendwo auf dem Spielplan. Diese sind ihre Verstärkungspunkte.
6. Das Sturmgeschmiedete-Team stellt dann in Kontakt mit einer der kurzen Kanten des Spielplans auf. Die gegenüberliegende Kante ist sein Fluchtpunkt. Das Moopirscha-Team stellt zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf und kommt im ersten Zug durch die Regel Verstärkungen ins Spiel (siehe unten).



MISSIONSREGELN

Durchquere den Nebel mit dem Relikt aus dem Sturmgewölbe - oder stiehl es um jeden Preis. Der Sturmgeschmiedete mit dem Relikt muss zum anderen Ende des Spielplans gelangen, um zu entkommen und zu gewinnen. Die Moorpirscha gewinnen, wenn sie das Relikt finden und zurück an das andere Ende des Spielplans bringen.

ZUGABFOLGE

- Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Würfeln Sie entweder, um zu sehen, wer zuerst dran ist, oder das Team mit weniger Spielern ist zuerst dran, falls eines weniger Spieler als das andere hat.
- Ein Team führt alle seine Bewegungen aus und dann, wenn sich alle Modelle bewegt haben, führt das Team all seinen Nahkampf aus. Dann tut das andere Team dasselbe.
- Sobald beide Teams ihre Züge ausgeführt haben, beginnt sofort eine neue Schlachtrunde.

SONDERREGELN

- Sturmgeschmiedete Ewige können in diesem Minispiel nicht RENNEN.
- Endlose Verstärkung: Zu Beginn seines Zugs, wenn das Modell eines Spielers nicht auf dem Spielplan steht, kann jeder Spieler des Teams, das gerade am Zug ist, nacheinander einen Würfel werfen.
- Bei 3-6 kann er einen Verstärkungspunkt wählen und sein Modell in Kontakt damit aufstellen. Bei 1-2 entscheidet das andere Team stattdessen, welcher Verstärkungspunkt verwendet wird.
- Sigmars Blitze: Nachdem der Sturmgeschmiedete, der das Relikt trägt, getötet wurde, kann jeder Sturmgeschmiedete, der vorher aus dem Spiel entfernt wurde, mit der Regel Endlose Verstärkung wieder ins Spiel kommen.


RELIKT-REGELN



- Der Standort des Relikts bleibt geheim, bis der Sturmgeschmiedete, der es trägt, getötet wird. Wenn das Modell, das das Relikt trägt, getötet wird, wird ein Marker dorthin gelegt, wo jener Sturmgeschmiedete gestanden hat.
- Ein anderes Modell kann ihn aufheben, indem es seine Bewegung in Kontakt mit dem Marker beendet.
- Ein Modell kann nicht RENNEN, wenn es den Marker trägt.
- Wenn ein Modell aus dem Spiel entfernt wird, während es den Marker trägt, wird der Marker dort platziert, wo es gestanden hat.

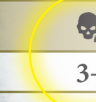

ZUG/ZUGBEGRENZUNG


- Das Spiel endet, wenn ein Team seine Bewegung beendet und das Relikt die gegenüberliegende Spielplankante berührt.
- Sie können auch eine Zugbegrenzung oder eine zeitliche Begrenzung für das Spiel festlegen, wenn die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist. Wenn Sie dies tun, gewinnt das Team, welches das Relikt am nächsten an die gegenüberliegende Spielplankante bringen konnte.

COMBAT

VINDICTORS	
 2"	 2
Um zu attackieren, muss sich ein Modell in der Reichweite befinden, die auf der Truppschriftrolle des Modells angegeben ist.	
Nehmen Sie eine Anzahl Würfel, die dem Attackenwert entspricht	

VINDICTORS	
 3+	 3+
Legen Sie mit den Würfeln einen Trefferwurf ab.	
Alle Ergebnisse, die gleich hoch oder höher als der Treffen-Wert auf der Truppschriftrolle des Modells sind, zählen als erfolgreiche Treffer.	

VINDICTORS	
 3+	 -1
Legen Sie mit den übrigen Würfeln einen Verwundungswurf ab.	
Alle Ergebnisse, die gleich hoch oder höher als der Verwunden-Wert auf der Truppschriftrolle des Modells sind, zählen als erfolgreiche Treffer.	


Dann legt der Gegner einen Rüstungswurf für jede erfolgreiche Attacke gegen sich ab (siehe Seite 23 des Magazins).



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.

