

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 zusätzliches Minispiel
- 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 zusätzliches Minispiel
- 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

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.

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](https://www.warhammer40000.com)



[AGEOFSIGMAR.COM](https://www.ageofsigmar.com)



Zu den besten Dingen an Warhammer 40.000 zählt, es mit Freunden und der Familie zu spielen. Diese schnelle Startmission ist eine perfekte Einführung und lädt dich ein, die Bewegungsphase zu entdecken.

DATENBLÄTTER

Jedes Modell hat ein Datenblatt, auf dem steht, was es tun kann. In dieser Mission konzentrieren wir uns auf die eingekreisten Werte. Die Datenblätter für den Intercessor der Space Marines und den Necronkrieger finden Sie auf den Basteln- und Malen-Anleitungsseiten, die im Warhammer-Alliance-Paket enthalten sind, und zudem weiter hinten in diesem Leitfaden für Pädagogen.

INTERCESSOR-STURMTRUPP

| | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|
| 6" | 4 | 3+ | 2 | 6+ | 2 |
|----|---|----|---|----|---|

| FERNKAMPFWAFFEN | ☠ | ☠☠☠ | ☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠☠ |
|-------------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Schwere Boltpistole [PISTOLE] | 18" | 1 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| NAHKAMPFWAFFEN | ☠☠☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠☠ | ☠☠☠☠☠☠☠ |
| Astartes-Kettenschwert | ☠☠☠☠☠☠☠ | 4 | 3+ | 4 | -1 | 1 |

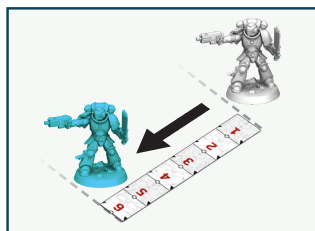
Datenblattfähigkeiten:
Wiederhole bei jeder Nahkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich jene feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSOR-STURMTRUPP

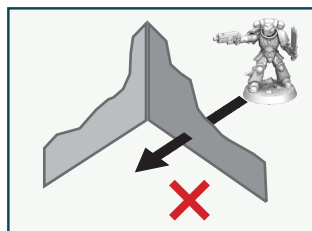
NORMALE BEWEGUNG



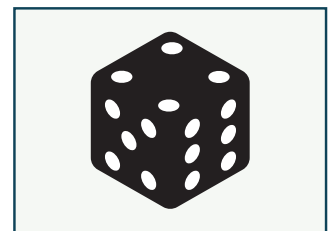
Entnimm dem Datenblatt des Modells seinen Bewegungswert.



Verwende einen Messstreifen, um das Modell die mit dem Bewegungswert angegebene Anzahl Zoll zu bewegen.

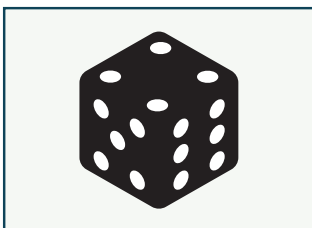


Wenn es sich bewegt, darf ein Modell sich nicht durch Gelände oder andere Modelle bewegen.



Wirf einen Würfel. Addiere das Ergebnis in Zoll in diesem Zug zu deinem Bewegungswert.

RÜSTUNGSWÜRFE



Einen Rüstungswurf legst du ab, indem du einen Würfel wirfst und dir dann das Datenblatt des Modells ansiehst.



Ist das Ergebnis des Wurfs gleich hoch oder höher als der Rüstungswurf-Wert auf dem Datenblatt, wird die Attacke abgewehrt.



Ist das Ergebnis des Wurfs niedriger als der Rüstungswurf-Wert auf dem Datenblatt, verliert das Modell einen Lebenspunkt.



Wenn die Anzahl verlorener Lebenspunkte der Zahl auf dem Datenblatt entspricht, wird das Modell gefangen und aus dem Spiel entfernt.

MISSION: BERGE DAS STK-FRAGMENT

Die Legenden berichten von einer mythischen Maschine aus dem Zeitalter der Technologie, die jeden den Menschen bekannten Gegenstand herstellen kann. Sie ist als Standardtechnologiekonstrukt bekannt und wurde in einer längst vergangenen Zeit von menschlichen Siedlern in der ganzen Galaxis verwendet. Diese Technologie war Tausende Jahre verloren, doch schon der kleinste Teil dieser Maschine wird als extrem kostbares Artefakt angesehen.

Deine Einheit Space Marines wurde ausgesandt, ein STK-Fragment zu bergen, das sich Gerüchten zufolge in einem großen Wüstental befindet. Deine Sensoren berichten, dass ihr dem Relikt nahe seid - doch du merkst schnell, dass ihr in der Wüste nicht allein seid, als grünes Gausslicht um ferne Ruinenwände zum Leben erwacht. Auch die Necrons wollen sich das STK-Fragment holen - und sie werden nicht zulassen, dass du ihnen dabei im Weg stehst ...

Um diese Mission abzuschließen musst du das STK-Fragment bergen und den Extraktionspunkt erreichen, um zu entkommen, während du den Necrons ausweichst.

DU BRAUCHST



1 Sturm-Intercessor der Space Marines pro Spieler



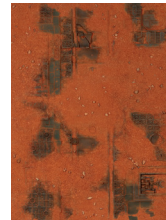
1 Necronkrieger pro Spieler



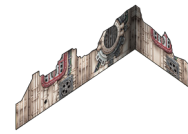
1 oder mehr Würfel



1 oder mehr Messstreifen



Spielplan



Ruinen/Barrikaden



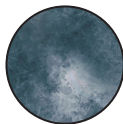
Missionszielmarker

AUFSTELLUNG

Du benötigst die folgenden Missionszielmarker:



1 fragment marker



2 blank markers



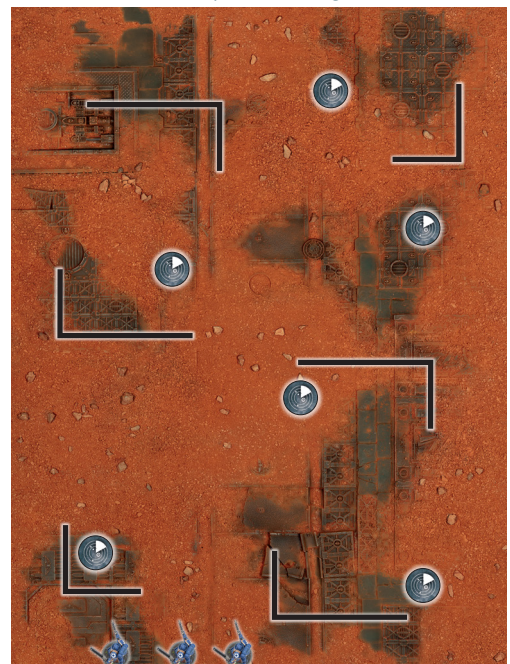
1 extraction point marker



1 Necron portal marker per player (maximum of 6)

1. Stell die Barrikaden auf dem Spielplan auf. Lege den Extraktionspunkt-Marker für später zur Seite.
2. Mische die übrigen Marker verdeckt. Jeder Spieler platziert abwechselnd einen Marker verdeckt auf dem Plan, mindestens 3 Zoll von der Kante und mindestens 6 Zoll von anderen Markern entfernt. Während dem Spiel können die Spieler diese Marker untersuchen, um das Fragment zu finden.
3. Die Spieler stellen ihre Space Marines so auf, dass sie alle dieselbe Kante des Spielplans berühren.

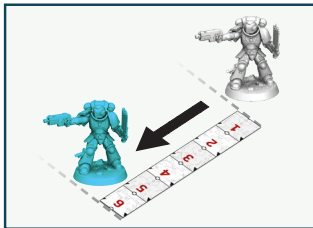
Beispielaufstellung



WIE MAN GEWINNT

Um zu gewinnen, muss der Space Marine mit dem Fragment den Extraktionspunktmarker erreichen, ohne gefangen genommen zu werden.

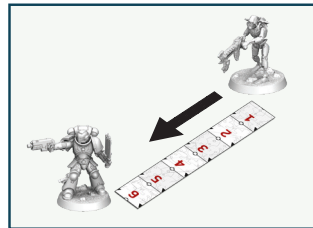
Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Der jüngste Spieler fängt in der ersten Schlachtrunde an und dann fahren die Spieler im Uhrzeigersinn fort.



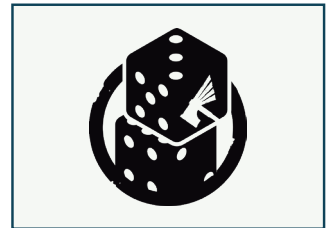
In einer Schlachtrunde bewegt jeder Spieler seinen Sturm-Intercessor der Space Marines, indem er eine normale Bewegung ausführt oder vorrückt.



Wenn der Space Marine eine normale Bewegung ausführt, kann er die Aktion „Das Fragment suchen“ ausführen (siehe unten). Rückt er vor, geht das nicht.



Wenn sich Necronkrieger auf dem Schlachtfeld befinden, führt jeder von ihnen eine Bewegung gemäß den Necron-Wächterprotokollen aus.



Wenn alle Spieler ihre Space Marines bewegt haben und sich alle Necronkrieger bewegt haben, beginnt eine neue Schlachtrunde.

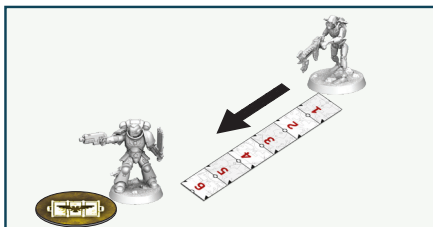
AKTION: DAS FRAGMENT SUCHEN

Wirf einen Würfel, wenn das Base eines Sturm-Intercessors der Space Marines einen nicht untersuchten Missionszielmarker berührt. Bei 3+ wird der Marker umgedreht:

| Marker Result | | Consequence |
|---------------|---------------|---|
| | Leer | Nichts geschieht. |
| | Necron-Portal | Stelle eine Necronkrieger-Miniatur auf den Marker! Du wurdest angegriffen. |
| | Fragment | Dieser Space Marine hat das STK-Fragment entdeckt! Gib den Marker dem Spieler, der ihn gefunden hat. |

Sobald das Fragment gefunden wurde, platziere den Extraktionspunktmarker neben jenem Marker, der von dem Ort, wo das Fragment gefunden wurde, am weitesten entfernt ist. Du musst zudem sofort die übrigen nicht untersuchten Marker umdrehen und alle etwaigen Necronkrieger platzieren, wenn Necron-Portalmarker enthüllt werden.

NECRON-WÄCHTERPROTOKOLLE









Wähle einen Necronkrieger und bewege die Miniatur ihren vollen Bewegungswert in Zoll auf den Space Marine, der das Fragment trägt, oder, falls das Fragment noch nicht entdeckt wurde, den nächsten Space Marine zu.



Berührt das Base des Necronkriegers einen Space Marine, hält er an und versucht, diesen zu fangen. Der Spieler, der den Space Marine kontrolliert, legt einen Rüstungswurf ab.

INTERCESSOR-STURMTRUPP

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|
|  6" |  4 |  3+ |  2 |  6+ |  2 |
|--|---|--|---|--|---|



| FERNKAMPFWAFFEN |  |  |  |  |  | |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Schwere Boltpistole [PISTOLE] | 18" | 1 | 3+ | 4 | -1 | 1 |
| NAHKAMPFWAFFEN |  |  |  |  |  | |
| Astartes-Kettenschwert |  | 4 | 3+ | 4 | -1 | 1 |

Datenblattfähigkeiten:

Wiederhole bei jeder Nahkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich jene feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSOR-STURMTRUPP



NECRONKRIEGER

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|---|
|  5" |  4 |  4+ |  1 |  7+ |  2 |
|--|---|--|---|--|---|



| FERNKAMPFWAFFEN |  |  |  |  |  | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| Gauss-Desintegrator [TÖDLICHE TREFFER, SCHNELLFEUER 1] | 24" | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |
| NAHKAMPFWAFFEN |  |  |  |  |  | |
| Handwaffe |  | 1 | 4+ | 4 | 0 | 1 |

Datenblattfähigkeiten:

Jedes Mal, wenn die Reanimationsprotokolle dieser Einheit aktiviert werden, kannst du den Würfel neu werfen, mit dem du ermittelst, wie viele Lebenspunkte reanimiert werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTRIE, LINIENTRUPPEN, NECRONKRIEGER





WARHAMMER 40.000 – REFERENZBOGEN



SEITENZAHLEN

Die Seitenverweise auf diesem Bogen beziehen sich auf die kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000, die du auf der Website findest:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/

GRUNDREGELN

| | | | |
|---------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|
| GRUNDKONZEPTE | 4 | ENTFERNUNGEN MESSEN | 7 |
| EINHEITENFORMATION | 6 | SICHTBARKEIT BESTIMMEN | 8 |
| NAHKAMPFREICHWEITE | 7 | WÜRFEL | 9 |
| DATENBLÄTTER | 37 | GEFECHTSOPTIONEN | 41 |

DIE SCHLACHTRUNDE

| 1: BEFEHLSPHASE 11 BEFEHLSPUNKTE - 11 ERSCHÜTTERUNG - 11 SOLLSTÄRKE/UNTER HALBER SOLLSTÄRKE - 12 | 5: ANGRIFFSPHASE 29 MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN - 29 ÜBER GELÄNDE ANGREIFEN - 30 MIT FLIEGENDEN MODELLEN ANGREIFEN - 30 | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---|----|---|-----------|--|-----------|---|-----------|--|-----------|--|-----------|
| 2: BEWEGUNGSPHASE 13 EINHEITEN BEWEGEN - 13 VERSTÄRKUNGEN - 16 ÜBER GELÄNDE BEWEGEN - 15 FLIEGEN - 15 TRANSPORTER - 17 FLUGZEUGE - 53 | 6: NAHKAMPFPHASE 32 ERSTSCHLAG - 32 NACHRÜCKEN - 33 NAHKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN - 33 NEU ORDNET - 35 | | | | | | | | | | | | |
| 4: FERNKAMPFPHASE 19 FÄHIGKEITEN VON WAFFEN - 25 ATTACKEN AUSFÜHREN - 21 EXPLOSIVWAFFEN - 26 GROSSE KANONEN RUHEN NIE - 20 RETTUNGSWÜRFEL - 22 | VERWUNDUNGSWURF <table border="1"> <thead> <tr> <th>STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS</th> <th>W6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher)</td> <td>2+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ist HÖHER als der Widerstand</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand</td> <td>4+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger)</td> <td>6+</td> </tr> </tbody> </table> | STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS | W6 | Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher) | 2+ | Stärke ist HÖHER als der Widerstand | 3+ | Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand | 4+ | Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand | 5+ | Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger) | 6+ |
| STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS | W6 | | | | | | | | | | | | |
| Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher) | 2+ | | | | | | | | | | | | |
| Stärke ist HÖHER als der Widerstand | 3+ | | | | | | | | | | | | |
| Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand | 4+ | | | | | | | | | | | | |
| Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand | 5+ | | | | | | | | | | | | |
| Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger) | 6+ | | | | | | | | | | | | |

BOGEN FÜR ANFÄNGER



Bist du bereit, dir die vollständigen Regeln von Warhammer 40.000 anzueignen? Informationen prägen sich gut ein, wenn du beim Spielen eigene Notizen machst. Druck den Bogen unten aus erlerne mit seiner Hilfe das Spiel, indem du einträgst, was in jeder Phase geschieht.

Der Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln gestaltet, und diese kannst du in der App, online oder als gebundenes Buch bekommen.

KONTINGENTSFÄHIGKEITEN:

VERBESSERUNGEN:

GEFECHTSOPTIONEN:

VOR DER SCHLACHT/AUFSTELLUNG:

1: BEFEHLSPHASE

2: BEWEGUNGSPHASE

4: FERNKAMPFPHASE

5: ANGRIFFSPHASE

6: NAHKAMPFPHASE

ANMERKUNGEN

VERWUNDUNGSWURF

| STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS | W6 |
|---|-----------|
| Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher) | 2+ |
| Stärke ist HÖHER als der Widerstand | 3+ |
| Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand | 4+ |
| Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand | 5+ |
| Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger) | 6+ |

Tauche in Warhammer Age of Sigmar ein, um fantastische Geschichten des Heldenmuts und der Niedertracht zu entdecken. Dieser taktische, sumpfige Schlachtplan ist eine perfekte Einführung, wenn du noch nie zuvor gespielt hast, und er wird dich herausfordern, während du die Bewegungsphase entdeckst.

TRUPPENSCHRIFTROLLEN

Jedes Modell hat eine Schriftrolle, auf der steht, was es tun kann.

Bei diesem Schlachtplan konzentrieren wir uns auf die eingekreisten Werte. Die Schriftrolle für den Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen und den Wanstreißa der Moorpirscha finden Sie auf den Basteln- und Malen-Anleitungsseiten, die im Warhammer-Alliance-Paket enthalten sind, und zudem weiter hinten in diesem Leitfaden für Pädagogen.

BEWEGUNG

5"

AUSDAUER 2

SCHUTZ 3+

1

KONTROLLE

• SCHRIFTROLLE DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN •

VINDICTOREN

| NAHKAMPFWAFFEN | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|----------------|-----|-----|-----|----|-----|-------------------------|
| Sturmspeer | 2 | 3+ | 3+ | 1 | 1 | Anti-Angriff (+1 Wucht) |

✂ **Beliebige Nahkampfphase**

SCHILDWALL HALTEN: Die Vindictor-Gefolge sind der Schildwall, an dem die Mächte der Verderbnis zerschellen.

Effekt: Wenn diese Einheit in diesem Zug nicht angegriffen hat und sich im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit befindet, die in diesem Zug angegriffen hat, wirf einen Würfel. Bei 4+ hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.

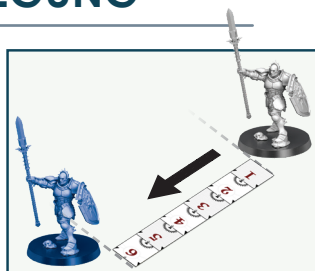
SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, ORDNUNG, STURMGESCHMIEDETE EWIGE, KRIEGERBANNER

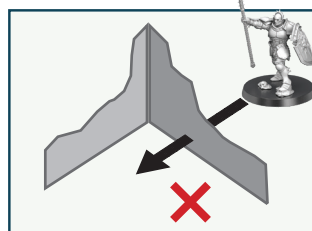
NORMALE BEWEGUNG



Entnimm der Truppen-schiftrolle des Modells seinen Bewegungswert.

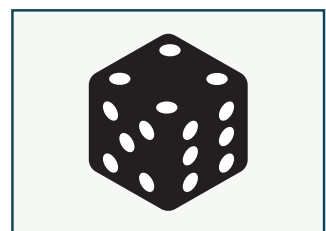


Verwende einen Messstreifen, um das Modell die mit dem Bewegungswert angegebene Anzahl Zoll zu bewegen.



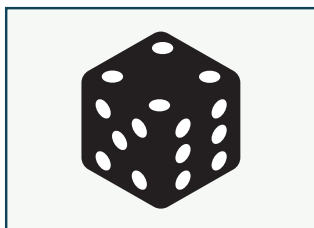
Wenn es sich bewegt, darf ein Modell sich nicht durch Gelände oder andere Modelle bewegen.

RENNEN

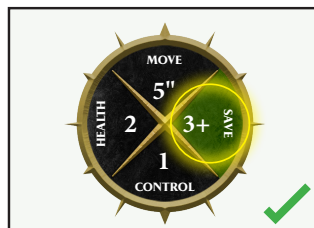


Wirf einen Würfel. Addiere das Ergebnis in Zoll in diesem Zug zu deinem Bewegungswert.

RÜSTUNGSWÜRFE



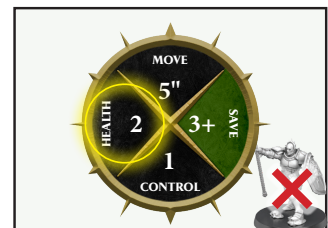
Einen Rüstungswurf legst du ab, indem du einen Würfel wirfst und dir dann die Truppen-schiftrolle des Modells ansiehst.



Ist das Ergebnis des Wurfs gleich hoch oder höher als der Rüstungswurf-Wert auf der Truppen-schiftrolle, wird die Attacke abgewehrt.



Ist das Ergebnis des Wurfs niedriger als der Rüstungswurf-Wert auf der Truppen-schiftrolle, erleidet das Modell eine Verwundung.



Wenn die Anzahl Verwundungen der Zahl auf der Truppen-schiftrolle entspricht, wird das Modell gefangen und aus dem Spiel entfernt.

Vor Jahrhunderten verbarg Sigmar einige seiner mächtigsten Schätze in versiegelten Sturmgewölben, um zu verhindern, dass sie in die Hände von Bösewichten fielen. In Ghurs Sümpfen jedoch wurde ein Sturmgewölbe kürzlich durch die tosenden Erdbeben des Reiches vorzeitig freigelegt. Da es uralte Schätze enthalten soll, hat es das Interesse der Sturmgeschmiedeten Ewigen geweckt – aber die Moorpirscha des Sumpfes sind entschlossen, ihnen ihr Ziel zu verwehren.

Deine Einheit Sturmgeschmiedete Ewige wurde ausgesandt, um das Sturmgewölbe zu öffnen. Der riesige Komplex ist durch ein großes Rätsel verschlossen, bei dem Krieger auf eine Reihe verborgene Druckplatten treten müssen. Du musst aufpassen - blutrünstige Wanstreißer lauern in der Finsternis des Sumpfes!

Um diese Mission abzuschließen, musst du das Sturmgewölbe öffnen, indem du vier Druckplatten findest, und dann das Gewölbe betreten, um zu gewinnen.

DU BRAUCHST



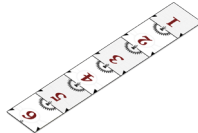
1 Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen pro Spieler



1 Wanstreißer der Moorpirscha pro Spieler



1 oder mehr Würfel



1 oder mehr Messstreifen



Spielplan



Ruinen/Barrikaden



Zielmarker

AUFSTELLUNG

Du benötigst die folgenden Zielmarker:

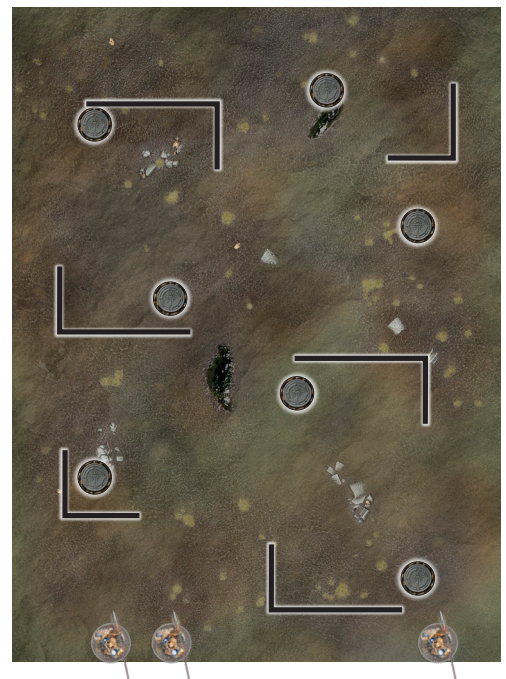


4 Druckplattenmarker



1 Moorpirscha-Überfallmarker pro Spieler (maximal 6)

Beispielaufstellung



1. Stell die Barrikaden auf dem Spielplan auf.
2. Mische die übrigen Marker verdeckt. Jeder Spieler platziert abwechselnd einen Marker verdeckt auf dem Plan, mindestens 3 Zoll von der Kante und mindestens 6 Zoll von anderen Markern entfernt. Während dem Spiel können die Spieler diese Marker untersuchen, um die Druckplatten zu finden.
3. Die Spieler stellen ihre Sturmgeschmiedeten Ewigen so auf, dass sie alle dieselbe Kante des Spielplans berühren (eine beliebige Kante). die Gegenüberliegende Kante gilt als Eingang des Sturmgewölbes.

WIE MAN GEWINNT

Sobald alle 4 Druckplatten aktiviert wurden, können die Vindictoren das Sturmgewölbe durch den Eingang betreten (die ihrer Aufstellungskante gegenüberliegende Kante), um das Spiel zu gewinnen.

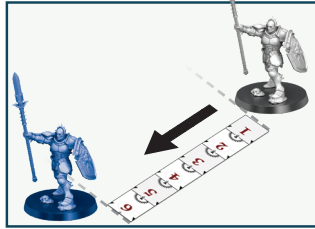
SCHLACHTPLANREGELN



Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Der jüngste Spieler fängt in der ersten Schlachtrunde an und dann fahren die Spieler im Uhrzeigersinn fort.



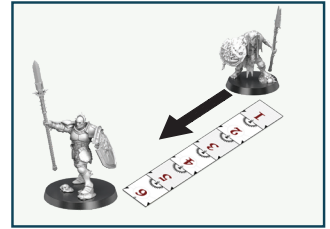
Bevor er seinen Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen bewegt, wählt der Spieler einen nicht aufgedeckten Marker und dreht ihn um. Es ist entweder ein Wanstreißa der Moorpirscha oder eine Druckplatte. Ist es ein Wanstreißa, dann ersetze den Marker durch ein Modell.



Jeder Spieler bewegt dann seinen Vindictor, indem er entweder eine normale Bewegung ausführt oder rennt.

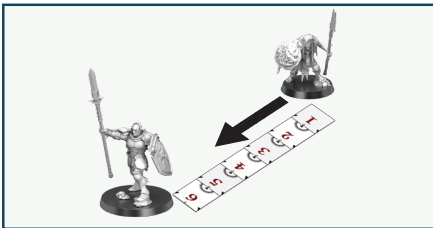


Wenn der Vindictor eine normale Bewegung ausführt, kann er eine Druckplatte aktivieren, indem er seine Bewegung darauf beendet. Er kann dies nicht tun, wenn er sich entschieden hat zu rennen.



Wenn sich Wanstreißa auf dem Schlachtfeld befinden, führt dann jeder Wanstreißa eine Bewegung nach den Bewegungsregeln der Moorpirscha durch. Dann beginnt sofort eine neue Schlachtrunde.

KRULEBOYZ MOVEMENT RULES



Wähle einen Wanstreißa der Moorpirscha und bewege die Miniatur entsprechend ihres vollen Bewegungswerts in Zoll auf den nächsten Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu.



Wenn das Base des Wanstreißas einen Vindictor berührt, hält er an und versucht, ihn zu fangen. Der Spieler, der den Vindictor kontrolliert, legt einen Rüstungswurf ab.



• SCHRIFTRÖLE DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN •

VINDICTOREN

| ✂ NAHKAMPFWAFFEN | Att | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|------------------|-----|-----|-----|----|-----|-------------------------|
| Sturmspeer | 2 | 3+ | 3+ | 1 | 1 | Anti-Angriff (+1 Wucht) |

✂ Beliebige Nahkampfphase

SCHILDWALL HALTEN: Die Vindictor-Gefolge sind der Schildwall, an dem die Mächte der Verderbnis zerschellen.

Effekt: Wenn diese Einheit in diesem Zug nicht angegriffen hat und sich im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit befindet, die in diesem Zug angegriffen hat, wirf einen Würfel. Bei 4+ hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.



SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, ORDNUNG, STURMGESCHMIEDETE EWIGE, KRIEGERBANNER



• SCHRIFTRÖLE DER MOORPIRSCHA •

WANSTREISSA

| ✂ NAHKAMPFWAFFEN | Atk | Trf | Vrw | Wt | Sch | Fähigkeit |
|-------------------|-----|-----|-----|----|-----|-----------------|
| Gemeines Hackbeil | 2 | 4+ | 3+ | - | 1 | Krit. (tödlich) |

👁 Beliebige Nahkampfphase

ANGST MACHEN: Wanstreißa setzen die verschiedensten Mittel ein, um dem Feind Angst einzujagen und ihn weiczuklopfen.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ ziehe für den Rest des Zugs 1 von Trefferwürfen für Attacken von Nicht-**HELDEN**-Einheiten ab, die diese Einheit zum Ziel haben.



SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, ZERSTÖRUNG, MOORPIRSCHA



REFERENZBOGEN



SEITENZAHLN

Die auf diesem Bogen angegebenen Seitenzahlen entsprechen denen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar, die du auf der Website findest:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/

BEGINN DES ZUGES

Beginn der Schlachtrunde 13

HELDENPHASE

Befehle 29

Magie 33

BEWEGUNGSPHASE

Formation 15

Gelände 16

FERNKAMPFPHASE

Fernkampfphase-Fähigkeiten 14

Fernkampfattacken 17

ANGRIFFSPHASE

Angriffsphase-Fähigkeiten 14

NAHKAMPFPHASE

Nahkampfphase-Fähigkeiten 14

Nahkampfattacken 17

ENDE DES ZUGES

Ziele 27

Ende der Schlachtrunde 27

WÜRFEL

5

ENTFERNUNGEN BESTIMMEN

5

SCHLÜSSELWÖRTER UND FÄHIGKEITEN

7

AUFSTELLUNG

11

ATTACKIEREN

Attackenabfolge 17

Schadensabfolge 19

Rettungswürfe 19

Sonderregeln 23

FORTGESCHRITTENE REGELN

Befehle 29

Gelände 31

Magie 33

Armeezusammstellung 35

Taktische Vorhaben 40



„LERNE DAS SPIEL“-BOGEN



Bist du bereit, die vollständigen Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen? Eine gute Art, sie dir zu merken, ist zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und trage, während du das Spiel erlernst, in die Boxen ein, was in jeder Phase geschieht.

Dieser Bogen ist dazu gedacht, mit den Grundregeln verwendet zu werden, diese findest du in der App, online oder als gebundenes Buch.

ARMEE:

Kampfformation:

Lehren:

Verbesserungen:

Beginn des Zuges

HELDENPHASE

BEWEGUNGSPHASE

FERNKAMPFPHASE

ANGRIFFSPHASE

NAHKAMPFPHASE

ENDE DES ZUGES

ANMERKUNGEN

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.