

## **Ruleset für Ars-Bellica Tag-Team-Turniere:**

### **Armeeaufbau:**

- 1000 Pkte
- Keine Lord of War/Kriegskolosse
- Benutzt bitte genau 1 Detachment und eine Fraktion z.B. Eldar, AM, SM, Tyras usw. (Ynnari nur eine Fraktion neben dem HQ).
- Keine Fraktion doppelt im selben Team.
- Sollten die beiden Teamfraktionen Zugriff auf gleichnamige Datasheets haben (z.B. SM und BA), so darf jedes Datasheet (außer Standardeinheiten) teamweit nur einmal gewählt werden.
- Keine Einheiten doppelt aus HQ, Elite, Sturm, Unterstützung und Flieger.
- Max. 2 mal das gleiche Transportfahrzeug, es sei denn, die Armee hat nur eines, dann max. 3
- Einheiten mit dem Keywords VEHICLE dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 100 oder weniger Punkten, bis zu 3 Modelle in der Einheit enthalten. Bei Modellkosten incl. Ausrüstung von 101 oder mehr Punkten, dürfen diese Einheiten nur die Mindestmenge an Modellen enthalten.
- Einheiten mit dem Keyword Monster oder Battlesuit dürfen bei Modellkosten inkl. Ausrüstung von 96 oder weniger Punkten beliebig bis zu ihrer Maximalanzahl laut Datasheet aufgestockt werden. Bei Modellkosten von 97 oder mehr Punkten, darf die Einheit aus maximal 2 Modellen bestehen.- Max. – - max. 80 Modelle pro Teampartner
- Max. 3 mal die gleiche Standard Einheit
  - „Legends“ – Einheiten dürfen nicht in die Armeeliste integriert werden
  - Relikte und Psikräfte sind vor dem Spiel wählbar, der Warlord muss auf der Armeeliste vermerkt sein.

### **Zusatzregeln Tac-Team:**

- Jeder Spieler hat seinen eigenen Pool aus Befehlsunkten, die er auch nur alleine nutzen kann.
- Gleichnamige Stratagems dürfen nur 1 mal pro Team und Phase genutzt werden (Also setzt den Reroll weise ein)
- Beide Armeen profitieren in keiner Weise voneinander.

### **Beispiele:**

1) Ein Autarch steht hinter Kultisten und ist, aus Sicht des Gegners, die vorderste Eldareinheit. Dann kann der Gegner den Autarchen beschießen da die Modelle seines Mitspielers in diesem Fall keine Relevanz haben.

2) Gegner A möchte eine Dark Eldar Einheit angreifen. Sein Teampartner, der Tau spielt, kann die DE nicht durch das abgeben von Abwehrfeuer unterstützen.

### **Allgemeiner Ablauf:**

- Die Orga erwürfelt die Aufstellungsart für alle Teilnehmer zentral.
- Gespielt werden feste 6 Runden.
- Wählt eure Relikte und Psikräfte und stellt dem gegnerischen Team eure Armee vor.
- Jedes Team bannt dem anderen Team eine Mission und wählt dann 3 eigene, die gemeinsam gespielt werden. Es gelten die Werte für AB 1750.
- Nach dem evtl. Tabellen wird weiter gespielt.

Alle weiteren Regeln, wie Ruinen etc. gemäß den aktuellen AB Regeln.

Spielzeit:

Aus Erfahrung schlagen wir eine Spielzeit von min. 195 min., besser noch 210 Min. vor.

### **Regelfragen:**

Bei Regelfragen halten wir uns an die FAQs von GW und Ars Bellica . Ansonsten gilt Orga>FAQ>Codex>Regelbuch.

### **Wertungsmatrix:**

Wir spielen nach der Prozent-Matrix. Die Spieler schreiben nur die erreichten Siegpunkte auf. Die Rechnung macht die Orga.

Wir empfehlen der Einfachheit halber der Ergebnisse bis auf eine Nachkommastelle in Goepp zu erfassen:

Bsp. Spieler A gewinnt gegen Spieler B mit 31 zu 23 Punkten

Spieler A erhält dann:  $31 \text{ Punkte} / (31+23) \text{ Gesamtpunkte} \text{ mal } 1000$  also hier 596 Punkte, Spieler B dann entsprechend  $1000 - 596 = 404$  Punkte.

Das wird dann in Turnierpunkte eingetragen.

Ein Sieg kann niemals höher als ein 800/200 sein.