



Offizielle Mage Knight Turnierregeln

Gültig ab: 04.05.2005

Updates wurden in **Blau** gekennzeichnet.

Einführung

Willkommen zu den offiziellen MageKnight Turnieren. Die Regeln zu MageKnight wurden entwickelt um ein schnelles und aktionsgeladenes Spiel zu ermöglichen. Zunächst einmal sollten MageKnight Turniere Spass machen. Zusätzlich können die Teilnehmer verschiedene Preise gewinnen und Ihr internationales Ranking verbessern. Das Beste aber ist das man mit vielen Gleichgesinnten in lockerer Runde ein interessantes Spiel spielen kann. Fragen die das Turnier oder die Regeln betreffen sollten an den zuständigen Warlord oder an FanPro gerichtet werden.

Dieses Dokument enthält die Regeln wie ein MageKnight Turnier abzulaufen hat. Die aktuelle Version ist zu finden auf: www.mageknight.de und ersetzt alle bisherigen Versionen.

In einigen Teilen weichen diese Turnierregeln von den englischen Turnierregeln ab. Im deutschsprachigen Raum haben ausschließlich diese Turnierregeln Gültigkeit.

Offizielle Regeln

Für alle sanktionierten MageKnight Turniere gelten folgende Regeln:

- Das MageKnight Regelheft welches sich in jedem MageKnight Starter befindet und auch als Download auf www.mageknight.de zur Verfügung steht.
- Die MageKnight Spezialfähigkeitenkarte welche sich in jedem MageKnight Starter befindet und aktualisiert auch als Download auf www.mageknight.de zur Verfügung steht.
- Die offiziellen Regelklärungen, ebenfalls zu finden unter www.mageknight.de.
- Die Turnierregeln (Dieses Dokument)
- Bitte prüfe ob Du die aktuellen Regeln verwendest. Dazu kannst Du dich auf der MageKnight Webseite und im dazugehörigen Forum informieren.

Klärungen im offiziellen Regelforum dienen zur Erklärung der Regeln, sind für sich selbst gesehen aber keine Regeln. Regelentscheidungen sollten immer aufgrund der oben genannten Dokumente erfolgen.

Venue

Venue ist die Bezeichnung für einen MageKnight-Händler. Jeder Venue richtet MageKnight-Events in Zusammenarbeit mit seinen Warlord aus. Bei einem Event trägt der Venue die oberste Verantwortung.

Warlord

Ein Warlord ist ein erfahrener Spieler im MageKnight-Universum und unterstützt einen Venue in seiner Umgebung. Die MK-Turniere werden von ihm mitorganisiert und später im Internet online ausgewertet. Auf einem Turnier fungiert er als Schiedsrichter und entscheidet alle Regelfragen.

Schiedsrichter

Nur Warlord können Schiedsrichter sein. Alle Regelentscheidungen der Warlord sind bindend. Offizielle Turniere benötigen die Leitung von mindestens einem Warlord. Die genaue Anzahl von Warlord auf einem offiziellen Turnier ist nicht vorgeschrieben, sondern nur wünschenswert (1-15 Spieler = 1 Warlord, ab 16 Spieler = mindestens 2 Warlords).

Wenn mehrere Warlords ein Turnier leiten, muss einer von ihnen als Head-Judge zu Beginn des Turniers deklariert werden. Der Head-Judge entscheidet auf dem Turnier alle Probleme in letzter Instanz.

Ein Warlord darf nicht an dem Turnier teilnehmen, es sei denn es handelt sich um ein Turnier im Unrestricted Format und es wurde mehr als ein Warlord bestimmt. In diesem Fall darf keiner der zuständigen Warlord den Fairness Preise erhalten. Sollte der Head-Judge das Turnier gewinnen, so muss er den Siegerpreis an den nächst platzierten Spieler weitergeben.

Die Schiedsrichter entscheiden nach dem neusten Regelwerk und den Regelklärungen. Diese sind unter www.mageknight.de für jedermann zugänglich.

Turnier-Anmeldung

Jeder kann an einem offiziellen MageKnight-Turnier teilnehmen (Einschränkungen gibt es nur durch eine mögliche begrenzte Teilnehmerzahl).

Für ein Turnier ist eine Mindestteilnehmerzahl von 4 Spielern erforderlich. Bei seiner ersten Teilnahme an einem MageKnight-Turnier füllt der Spieler eine Heldenkarte aus und trägt seine Daten zur Kontrolle in eine Teilnehmerliste ein. Mit der Heldenkarte bekommt der Spieler seine Spieler-ID, die er bei allen zukünftigen Veranstaltungen nutzen soll. Bei allen weiteren Turnieren gibt der Spieler jeweils seine Spieler-ID bei der Anmeldung mit an.

Woher bekomme ich die Heldenkarten?

Die Heldenkarten werden von den Warlords verwaltet.

Des Weiteren wird bei einem Turnier an jeden Spieler ein Schlachtenfoliant ausgeteilt. Dieser Schlachtenfoliant dient dazu, die Siege und Niederlagen der Spieler während der einzelnen Turnierrunden festzuhalten.

Woher bekomme ich den Schlachtenfoliant?

Der Schlachtenfoliant steht zum Download auf www.mageknight.de unter dem Punkt Download bereit.

1. Allgemeine Turnierregeln

1.1. Gültige Regeln

Es wird nach den aktuellsten MageKnight Regeln gespielt.

Die Spezialfähigkeiten finden gemäß der Spezialfähigkeiten-Karte Anwendung. (soweit sie nicht an dieser Stelle oder in den Regelklärungen abgeändert wurden). Regelfragen können mit Hilfe der FAQ-Liste beantwortet werden.

Alle Regelentscheidungen der Schiedsrichter sind bindend. Zudem sind die Spieler dazu angehalten, Regelfragen selbst zu klären, wie es im Regelbuch unter "MageKnight-Etikette" erklärt wird.

1.2. Turniermodus / Schweizer System

WizKids und FanPro schlagen das Schweizer System vor.

Was ist das Schweizer System?

Der Vorteil des Schweizer Systems ist, dass alle Spieler die gesamte Zeit über an dem Turnier teilnehmen können. Kein Spieler scheidet vorzeitig aus.

In der ersten Runde werden die Spielpaarungen frei und zufällig ausgelost.

In den folgenden Runden werden die Spielpaarungen anhand der aktuellen Reihenfolge zusammengestellt. Hierbei werden folgende Kriterien herangezogen:

1. Summe eigene Siege
2. Summe Siege der bisherigen Gegner
3. Summe kontrollierte Missionsziele
4. Summe kontrollierte Missionsziele der bisherigen Gegner
5. Summe errungene Siegpunkte

Es muss sicher gestellt werden das eine Paarung in diesen Runden nicht doppelt vorkommt. Dieses System wird bis zu den Finalrunden in jeder Runde durchgeführt.

Abhängig von der Anzahl der Teilnehmer folgen eine oder mehrere Finalrunden. In den Finalrunden gilt das K.O.-System.

SA	ARS	ASF	AF
4	3	2	1
5-8	4	2	1
9-16	4	4	2
17-32	5	4	2
33-64	5	8	3
65+	6	8	3

SA = Spieleranzahl

ARS = Anzahl der Runden nach dem Schweizer System

ASF = Anzahl der Spieler für die Finalrunden

AF = Anzahl der Finalrunden im K.O.-System

Für einen Sieg erhalten die Spieler einen Punkt, für eine Niederlage keinen Punkt. Bei einer ungeraden Anzahl an Teilnehmern, erhält in jeder Runde der Spieler ein Freilos der am wenigsten Spiele gewonnen hat. [Dieser sog. Lucky Looser bekommt einen Sieg mit keinen errungenen Missionzielen und Siegpunkten entsprechend der ausgemachten Gesamtpunktezahl gutgeschrieben.](#)

1.3. Armeegröße

Der Warlord und der Venue legen zusammen einen Gesamtpunktwert pro Armee fest. Für Constructed Mage Knight Turniere muss ein Gesamtpunktwert zwischen 200 und 500 Punkten festgelegt werden. (also wären 200, 250, 375, 450 und 500 Punkte akzeptabel). Ein Gesamtpunktwert unter 200 oder über 500 zählt als Hausregel und kann somit nur im Unrestricted Format erfolgen. Die Spieler sollten sich rechtzeitig über die entsprechende Armeegröße eines Turniers informieren. Ein Standard Mage Knight Turnier wird mit einem Gesamtpunktwert von 300 Punkten gespielt. Sollte in der Turnierbeschreibung nicht anderes angegeben sein wird davon ausgegangen das das Turnier mit 300 Punkten gespielt wird.

1.4. Benötigte Materialien

Wenn nicht anders angegeben muss jeder Spieler folgender Materialien zu einem sanktionierten Mage Knight Turnier mitbringen:

- Eine Mage Knight Armee mit dem korrekten Punktwert. Diese Armee darf während des Turniers nicht verändert werden.
- 4 Geländeteile. Diese Geländeteile dürfen während des Turniers nicht verändert werden. Zu Beginn des Turniers muss bei Wassergelände zudem festgelegt werden ob es sich um seichtes oder tiefes Wasser handelt. Diese Festlegung bleibt während des gesamten Turniers gültig.
- 3 Missionsmarken
- 3 Kontrollmarken
- 2 sechsseitige Würfel
- ein Maßband mit Zolleinteilung
- Steine, Münzen oder Pappmarker die als Aktionsmarken verwendet werden können
- Hex/Überwachungsmarken

1.4.1. Schlachtfeld

Das Schlachtfeld ist von dem Format des Turniers abhängig. Das Spielfeld wird von dem Turnierveranstalter gestellt (Grasmatte, markierte Tische ...)

Die Standard Größe für das Schlachtfeld bei einem offiziellen MageKnight Turnier beträgt 3 x 3 Fuß. Dies entspricht ca. 91,5 x 91,5 cm. Der zuständige Warlord kann die Größe je nach Gegebenheit anpassen.

1.4.2. Gelände

Zum Turnierspiel sind nur die offiziellen Standard-Geländeteile erlaubt. Diese gibt es zum kostenlosen Download auf unserer Homepage (www.mageknight.de). Jeder Spieler muss 4 Geländeteile zu einem Turnier mitbringen und zu Beginn einer Schlacht in den Pool legen. Alle Wasser Geländeteile zählen als seichtes Wasser es sei den tiefes Wasser wird für ein veröffentlichtes Szenario explizit zugelassen. **Erhöhtes und abrupt ansteigendes Gelände darf nur in Unrestricted Turnieren verwendet werden.**

Während eines Turniers muss er immer dieselben Geländeteile benutzen. Aus diesem Pool wird dann das Gelände anhand der Regeln zum Aufbau des Schlachtfeldes auf Seite 4 des Regelheftes platziert. Das Gelände muss einen Mindestabstand von 3 Zoll zu anderen Geländeteilen, der Augstellungszone, den Missionsmarken und vom Rand haben.

Zusätzlich kann er noch 2 konstruierte Geländeteile mitbringen und in den Pool legen. Anstatt eines normalen Geländeteils kann ein Spieler zwei konstruierte Geländeteile platzieren. Konstruierte Geländeteile müssen über das gesamte Turnier beibehalten werden. **Konstruierte Geländeteile dürfen nur in Unrestricted Turnieren verwendet werden und der Spieler der es einsetzt will muss alle zugehörigen Teile sowie die zugehörigen Karten mitbringen.**

Konstruierte Geländeteile müssen 3 Zoll voneinander und entfernt platziert werden und während eines Spiels darf ein bewegliches konstruiertes Geländeteil nicht näher als 3 Zoll an ein anderes konstruiertes Geländeteil bewegt werden.

1.4.3. Ausrüstungsgegenstände

Relikte und Ausrüstungsgegenstände dürfen in sanktionierten Turnieren eingesetzt werden. Im Construced oder Szenario Format dürfen allerdings Relikte die keine Fraktion oder Unterfraktion als Voraussetzung haben nicht von einer Figur getragen werden deren Punktwert unter dem des Reliktes liegt. Relikte mit einer Fraktion oder Unterfraktion als Voraussetzung dürfen von allen Figuren getragen werden die die sonstigen Voraussetzungen erfüllen, unabhängig von den Punktekosten.

1.4.4. Verlorene oder defekte Kartenelemente

Wenn ein Ausrüstungsgegenstand, Relikt oder Zauberspruch zur Armee gehört ist der Spieler dafür verantwortlich alle Teile der Karte mit zu bringen. Nach Absprache mit dem zuständigen Warlord kann der Spieler aber für verlorene oder defekte Marker oder Spruchelemente andere Teile einsetzen, solange sie über die selbe Größe und Form verfügen und es klar ist zu welchem Ausrüstungsgegenstand bzw. Zauberspruch dieser Marker bzw. Spruchelement gehört. Allerdings muss in jedem Fall immer die eigentliche Karte vorhanden sein. Das Spielen mit einer „Proxy“ Karte ist nicht erlaubt.

1.5. Legale Figuren

Armeen dürfen nur MageKnight Figuren enthalten die von WizKids produziert wurden. Alle Figuren müssen auf der korrekten Basis stehen und die Sammelnummer auf der Kampfscheibe muss mit der auf der Basis übereinstimmen. Die Figuren können modifiziert oder bemalt werden, aber sowohl die Basis als auch die Kampfscheibe muß unverändert bleiben.

Einheiten die die Aufschrift „Demo“ oder „Promotional“ haben oder von WizKids oder FanPro als solche eingestuft werden sind nicht zulässig.

Promo Figuren (engl. Limited Edition oder LE) sind legale Figuren und dürfen eingesetzt werden sobald sie sich im Besitz des Spielers befinden. Eventuell vorhandene neue Regeln dürfen erst 14 Tage nach erscheinen der entsprechenden Erweiterung genutzt werden.

Der zuständige Warlord sollte die eingesetzten Figuren überprüfen und einen Spieler gegebenenfalls auffordern die Figur auszutauschen oder den Spieler von der Runde bzw. dem Turnier ausschließen.

Mit der Ausnahme von Sealed und Draft Turnieren sind nur Figuren zugelassen die bereits seit 14 oder mehr Tagen verfügbar sind.

Figuren aus den folgenden Serien wurden für das Turnierspiel ausgemustert: Rebellion (Alpha  und Beta

 Ausgaben), Lancers , Whirlwind , Dungeons , Sinister , Unlimited , Minions ,

Pyramid , Uprising  und Dragon's Gate . Diese Ausmusterung betrifft sowohl die regulären Figuren als auch die Promos (LE Figuren) der jeweiligen Serien. Dies schließt die Figuren „Mounted General“ (Lancers) und „C06 Maren'Kar“ (Minions) ein.

Ausnahmen hierfür sind Unrestricted Turniere.

1.6. Besondere Spielregeln

Vor dem Schlachtfeld-Aufbau offenbaren beide Spieler gleichzeitig ihre Armeen. Ein Umbau der Armee ist danach nicht mehr möglich. Jeder Spieler sollte die Möglichkeit erhalten vor der Runde die Figuren seines Gegners durchzuklicken, bzw. von ihm durchklicken lassen. Im Anschluss wählen sie dann erst ihre Geländeteile aus, die sie für diese Schlacht einsetzen wollen. Während der Schlacht sind die gegnerischen Figuren für jeden Spieler "tabu", d.h. jeder Spieler setzt und bewegt nur seine eigenen Figuren. Es ist nicht erlaubt, die Kampfscheibe oder das Wärmerad von eigenen Figuren auf dem Schlachtfeld (außer bei Schaden und Heilung) zu drehen (um z.B. weitere Werte zu sehen). Die Spieler kündigen jede ihrer Befehle (Bewegung, Fernkampf, Nahkampf, Passen) für eine Figur oder eine Formation ihrem Gegner an. Eine Ankündigung einer gültigen Aktion ist nicht widerrufbar. Wenn der Spieler mit seinen Aktionen fertig ist, gibt er den Spielzug an seinen Gegner weiter. Eine durch eine Bewegung einmal abgesetzte Figur darf nicht weiter bewegt werden ("berührt-geführt"). Diese Figur darf aber einmalig noch ausgerichtet werden. Ein jederzeitiges Nachmessen mit dem Maßband ist für beide Spieler erlaubt. Es könne auch so genannte Blind-Bases eingesetzt werden um zu prüfen ob Aktionen gültig sind.

Während eines Turnierspiels sind keinerlei Hilfsmittel erlaubt, die dem Spieler Aufschluss über die Werte und Spezialfähigkeiten seiner oder gegnerischer Figuren auf allen Klick-Leveln geben. Also keine gedruckten oder selbstgeschriebenen Listen mit Informationen über die Figuren, keine zusätzlichen Figuren, die nicht am Spiel teilnehmen und zum Nachschauen verwendet werden, kein "Vorausklicken" der am Spiel teilnehmenden Figuren und keine Markierungen auf oder in der Kampfscheibe.

1.7. Anwesenheit der Spieler

Alle Spieler müssen zum jeweiligen Rundenbeginn anwesend sein. Ist ein Spieler nach Rundenbeginn nicht innerhalb von 5 Minuten anwesend, so wird die Schlacht für ihn als verloren gewertet. Ist der Spieler bis zum Schlachtenende nach 50 Minuten nicht anwesend, so wird er disqualifiziert.

1.8. Rückzug/Aufgabe

Auf einem offiziellen Turnier ist ein Rückzug oder einer Aufgabe in der Schlacht nicht möglich. Sollte dies dennoch geschehen, so wird der Spieler disqualifiziert.

1.9. Freiwilliges Aussteigen

Jeder Spieler kann während der Schweizer Runden freiwillig das gesamte Turnier beenden. Dies teilt er dem Head-Judge vor dem Beginn der nächsten Runde mit. Ein freiwilliges Aussteigen hat keine negativen Konsequenzen für den Spieler zur Folge.

1.10. Disqualifikation

Wenn ein Schiedsrichter (Turnierleitung oder Warlord) feststellt, dass ein Spieler mit fehlerhaften oder gefälschten Figuren (z.B. Sammelnummer auf der Wertescheibe entspricht nicht der Sammelnummer auf der Basis) spielt, wird dieser Spieler umgehend disqualifiziert. Absichtliche Betrugsversuche werden ebenso bestraft.

Unfares Spiel (dazu gehören "Stalling" - Zeit schinden wenn man nach Punkten vorne liegt, "Cheating" - Betrügen auf eine beliebige Art z.B. falsches Klicken von Schaden und "Collusion" –Versuch das Ergebnis des Turniers auf unfaire Weise zu manipulieren) soll durch den Schiedsrichter geahndet werden. Wenn ein Spieler also feststellt, dass sein Gegner nur Zeit schinden will, ruft er den Schiedsrichter. Dieser beurteilt die Situation und wird den Spieler dann (wenn tatsächlich nötig) zu schnellerem Spiel anhalten. Beim wiederholten unfairen Spiel wird der Spieler disqualifiziert.

Der Gegner eines disqualifizierten Spielers bekommt den Gewinn der Schlacht mit allen Missionszielen und 300 Siegpunkten zugesprochen. Der Disqualifizierte scheidet anschließend ganz von dem Turnier aus ("drop").

Eine Disqualifizierung wird an FanPro gemeldet und mit weiteren Turniersperren geahndet.

1.11. Zeitnahme

Der zuständige Warlord muss die Zeit nehmen und sie zwei mal während des Turniers ansagen. Einmal sobald noch zwischen 20 und 30 Minuten verbleiben und ein weiteres Mal sobald noch zwischen 3 und 7 Minuten verbleiben.

1.12. Spielende

Wenn 50 Minuten abgelaufen sind wird durch den zuständigen Warlord das Spielende angesagt. Der Spieler dessen Spielzug dies ist beendet diesen Spielzug noch komplett. Wenn es sich um den Startspieler handelt

geht das Spiel noch so lange weiter bis der Spieler der zur Rechten des Startspielers sitzt seinen Spielzug beendet hat.

Wenn am Ende eines Spielzuges nur noch ein Spieler aktive Krieger auf dem Schlachtfeld hat ist das Spiel beendet und dieser Spieler ist der Gewinner.

1.13. Sieg

Der Sieger eines Spiels wird nach den „Sieg!“ Regeln auf Seite 19 der Mage Knight Spielregeln ermittelt. Wenn kein Spieler die Mehrzahl der Missionsziele kontrolliert wird die Punktezahl aller eliminierten Krieger aussummiert. Der Sieger ist dann der Spieler der die meisten Punkte eliminiert hat. Wenn auch diese Punktezahl gleich ist hat der Spieler gewonnen dessen Armee aus weniger Punkten erstellt wurde. Wenn auch diese Punktezahl gleich ist werfen beide Spieler zwei Würfel und der Spieler ist derjenige dem der höhere Wurf gelingt (hier wird bei Gleichstand erneut gewürfelt).

1.14. Schlachtenfoliant

Am Ende jeder Schlacht werden das Ergebnis (Sieg/Niederlage), die Missionsziele und die Gesamtsiegpunkte für jeden Spieler auf der öffentlichen Version des Schlachtenfoliant festgehalten.

Die einzelnen Spalten im Überblick:

Spiel: jeweilige aktuelle Spielrunde (je nach Anzahl der Spieler)

Gegner: Name/Heldennamen: Name des Gegners (für die Auswertung später auch die ID des Spielers)

Ergebnis: S für Sieg oder ein N für eine Niederlage (tragen Spieler ein)

Missionsziele: Anzahl der kontrollierten Missionsziele. (tragen Spieler ein)

Siegpunkte: gewonnene Siegpunkte aus diesem Kampf (tragen Spieler ein)

Gesamt-Missionsziele: Die Anzahl der kontrollierten Missionsziele werden von Kampf zu Kampf addiert.

Gesamtsiegpunkte: Siegpunkte werden von Kampf zu Kampf aufaddiert

Gewonnene Spiele: Anzahl der gewonnenen Spiele

Beide Folianten (der des Gewinners und der des Verlierers) müssen nach dem Spiel zeitnah bei der Turnierleitung zusammen abgegeben werden. Beide Spieler müssen zur Verfügung stehen bis verifiziert wurde das beide Folianten ordnungsgemäß ausgefüllt wurden.

Tipp: Mit den Schlachtenfoliant kann sehr gut die Auslosung der nächsten Runde nach Schweizer System erfolgen.

1.15. Armee Registrierung

Vor jedem Turnier muss die Armee einschließlich Domänen, Ausrüstungsgegenständen, Abenteurergruppen, Spruchbücher und Zaubersprüche in zwei unterschiedliche Schlachtenfolianten eingetragen werden. Die Armee, Ausrüstungsgegenstände, Spruchbücher und Abenteurergruppen werden auf die öffentliche Version notiert, die Domänen und Zaubersprüche auf die Version die nur dem Warlord zugänglich ist. Es muss sicher gestellt werden das kein Spieler erfahren kann welche Zaubersprüche oder Domänen ein anderer Spieler in seiner Armee hat. Bei den Zaubersprüchen muss angegeben werden in welchem Spruchbuch sie sich befinden. Der Spieler gibt dann beide Schlachtenfolianten bei der Turnierleitung ab.

1.15.1. Figuren und Ausrüstung

Vor jedem Spiel überprüfen die Spieler gegenseitig die komplette Armee des Gegners indem sie nachrechnen ob die Summe der Punkte der Figuren und Ausrüstungsgegenstände die angegebene Gesamtpunktezahl nicht überschreitet. Jeder Spieler kann vor der Aufstellung alle Figuren und Ausrüstungsgegenstände seines Gegners einsehen, nicht jedoch die Zaubersprüche und Domänen.

Jeder Spieler überprüft ob sein Gegner die Armee legal aufstellt, ob jedes Reittier mit einem legalen Reiter aufgestellt wird und ob die Zuordnung der Ausrüstungsgegenstände legal ist.

1.15.1.1. Champions

Wenn sich in der Armee eines Spielers ein Champions befindet so muss dieser in jeder Turnierrunde mit der selben Kampfscheibe gespielt werden. Es ist nicht gestattet die Kampfscheibe eines Champions zwischen Turnierrunden auszutauschen.

1.15.2. Spruchbücher und Zaubersprüche

Bei der Platzierung der Armee können Spruchbücher beliebigen Figuren zugeordnet werden solange die Voraussetzungen erfüllt sind und durch die Zuordnung die im Spruchbuch enthaltenen Sprüche maximale Seitenzahl des Spruchbuches nicht überschreitet. Der Spieler muss für jede Runde des Turniers notieren welche Figur zu Beginn des Spieles welches Spruchbuch getragen hat.

Die Spruchstapel bleiben geheim und werden nicht bei der Armeeprüfung überprüft. Ein Spieler kann jedoch zu jeder Zeit während eines Spieles verlangen das ein Warlord prüft ob die Spruchstapel seines Gegners legal für dieses Spruchbuch und den entsprechenden Träger sind. Diese Überprüfung geschieht so das der Spieler der die Überprüfung anfordert keinen Einblick in die Spruchstapel seines Gegners erhält. Der zuständige oberste Warlord kann eine maximale Anzahl einführen die ein Spieler eine Überprüfung der Spruchstapel seiner Gegner anfordern darf.

Zaubersprüche die den Satz „Spreche ... nicht“ enthalten müssen zu Beginn des Spieles aufgedeckt werden.

1.15.3. Domänen

Zu Beginn des Turniers wird anhand der unten stehenden Regeln festgelegt mit wie vielen Domänen gespielt wird. Diese Domänen werden wie oben beschrieben auf der Warlord Version des Schlachtenfolianten notiert und sind dem Gegner nicht bekannt. Nach jeder Runde notiert der Spieler welche Domäne in dieser Runde zum Einsatz gekommen ist auf der öffentlichen Version des Schlachtenfolianten.

1.15.4. Abenteurergruppen

Abenteurergruppen sind turnierlegal und werden in die Gesamtpunktezahl eingerechnet. Wenn eine Abenteurergruppenkarte zum Einsatz kommt muss sie in jeder Turnierrunde benutzt werden.

1.16. Nichtspieler

Ein Nichtspieler ist eine Person die nicht an dem Turnier teilnimmt oder ein Teilnehmer der ein anderes Spiel dieses Turniers beobachtet.

Wenn ein Spieler darum bittet das ein Nichtspieler das Spiel nicht beobachtet sollte der zuständige Warlord sinnvolle Maßnahmen ergreifen um diese Bitte zu erfüllen.

2. Constructed Turnierregeln

2.1. Legale Figuren

Figuren aus den folgenden Serien sind legal für Constructed Turniere: Mage Knight , Dark Riders , Sorcery  und Omens . Zusätzlich sind auch die folgenden Krieger und Spielmaterialien in diesem Format erlaubt: Großfiguren, Titanen, Heroic Quest , Conquest  und Mage Knight Castle Packs.

2.2. Domänen

Domänenkarten sind in einem sanktionierten Event legal. Jeder Spieler kann eine Anzahl an Domänenkarten mitbringen die der Anzahl an zu spielenden Runden abzüglich Eins (oder weniger) entspricht. Keine dieser Domänenkarten darf doppelt vorkommen. Diese Domänenkarten entsprechen der „Hand“ des Spielers. Die „Hand“ wird mit weiteren Karten, entweder Relikte oder Teile eines konstruierten Geländes, aufgefüllt so dass die Anzahl der Karten der Anzahl der zu spielenden Runden entspricht. Diese zusätzlichen Karten dürfen nie in das Spiel genommen werden sondern dienen nur als Platzhalter in der „Hand“.

Nachdem das Gelände gelegt wurde, jedoch bevor der erste Spieler seine Armee platziert wählt jeder Spieler eine der Karten aus seiner Hand die dann für dieses Spiel benutzt wird. Beide Spieler zeigen ihre Karten gleichzeitig. Wenn ein Spieler für diese Runde keine Domänenkarte spielen möchte so zeigt er stattdessen eine der hinzugefügten Relikt- oder Geländekarten. Ein Spieler der dies tut entfernt diese Karte aus seiner Hand und kann diese Karte nicht ein weiteres Mal als Platzhalter benutzen

Eine Domänenkarte die einmal benutzt wurde wird aus dem Turnier entfernt und kann in weiteren Runden nicht mehr benutzt werden. Dies gilt ebenso für Domänen die durch das Relikt „Book of the Stormcrow“ (Buch der Sturmkrähe) ins Spiel gebracht wurden. Wenn man die Unterfraktionsfähigkeit der Nordländer benutzt wird nur die Karte die auch verwendet wird aus dem Turnier entfernt, die andere geht zurück auf die Hand des Spielers.

2.3. Zaubersprüche

Wenn die Armee eines Spielers einen Zauberspruch enthält der den Zugriff auf Figuren außerhalb des Spiels erlaubt (z.B. S-061 Ritual der Transformation) kann dieser Spieler eine zusätzliche Figur pro Ausgabe eines solchen Zauberspruches auf seinem Schlachtenfolianten notieren.

Während des Spiels kann der Spieler dann frei aus diesen Figuren wählen, die einzige Voraussetzung sind die, welche auf der Spruchkarte angegeben sind.

3. Szenario Turnierregeln

3.1. Szenariobeschreibung

Ein Szenario Turnier hat ein bestimmtes Szenario das nachgespielt werden muss. Das Szenario wird auf www.mageknight.de veröffentlicht.

3.2. Aufwirkungen auf die Geschichte

Die Szenarioturniere haben eine direkte Auswirkung auf die Geschichte von Mage Knight. Die entsprechenden Veränderungen werden auf www.mageknight.de bekannt gegeben.

3.2.1. Gewinnerfraktion

Soweit nicht anders angegeben ist die Gewinnerfraktion die Fraktion für die sich der Gewinner des Turniers entschieden hat.

3.2.2. Turniere die auf vorigen Ergebnissen basieren

Sollte die Fraktionsauswahl eines Szenarios auf dem Ergebnis eines vorangegangenen Szenarios beruhen so wird dafür das Gesamtergebnis aller Turniere herangezogen auch wenn bei diesem Venue eine andere Fraktion das vorangegangene Szenario gewonnen hat. Zu diesem Zweck wird die Szenariobeschreibung rechtzeitig auf der www.Mageknight.de Webseite angepasst.

3.3. Domänen

Wenn nicht anders angegeben werden in Szenario Turnieren alle Domänen automatisch gekontert, es sei denn dies wird im entsprechenden Szenario speziell ausgeschlossen.

3.4. Ungleiche Seiten

Wenn es von einer Fraktion mehr Spieler gibt als für die andere werden zunächst alle Paarungen mit unterschiedlichen Fraktionen zusammengestellt. Danach werden die Restlichen Spieler der selben Fraktion zusammengestellt, wobei beide Spieler die Sonderregeln ihrer Fraktion benutzen. Ein Spieler muss immer die Möglichkeit haben sich für die Fraktion zu entscheiden die er gerne spielen möchte und sollte nie gezwungen werden sich für eine andere Fraktion zu entscheiden um die Seiten ausgeglichen zu halten.

3.5. Zaubersprüche

Wenn die Armee eines Spielers einen Zauberspruch enthält der den Zugriff auf Figuren außerhalb des Spiels erlaubt (z.B. S-061 Ritual der Transformation) kann dieser Spieler eine zusätzliche Figur pro Ausgabe eines solchen Zauberspruches auf seinem Schlachtenfolianten notieren.

Während des Spiels kann der Spieler dann frei aus diesen Figuren wählen, die einzige Voraussetzung sind die, welche auf der Spruchkarte angegeben sind.

4. Junior Turnierregeln

4.1. Altersbeschränkung

Junior Turniere benutzen die Constructed Turnierregeln mit der Einschränkung das nur Spieler die 14 Jahr oder jünger sind an diesen Turnieren teilnehmen können.

5. Sealed Turnierregeln

5.1. Öffnen der Boxen

Jeder Spieler erstellt eine 300 Punkte Armee nur aus den Figuren die in den verschlossenen Boxen waren. Mage Knight: Dungeons Starter und Booster können ebenfalls benutzt werden. Der Warlord händigt jedem

Spieler 3 verschlossene Mage Knight Booster oder 1 verschlossenen Mage Knight Starter und 1 verschlossene Mage Knight Booster aus. Die Boxen dürfen erst geöffnet werden wenn der zuständige Warlord das Zeichen dazu gibt. Die Booster können aus jeder beliebigen, nicht ausgemusterten Serie von Mage Knight sein, solange jeder Spieler dieselbe Kombination an Boostern bekommt. Wenn der Warlord das Zeichen dazu gibt öffnet jeder Spieler zunächst eine Box und überprüft den Inhalt. Wenn die Box die falsche Anzahl Figuren enthalten sollte oder eine der Figuren nicht turnierlegal ist so wird der gesamte Booster durch den Warlord ausgetauscht. Turnierlegale Figuren die anderweitig defekt sind können gespielt werden und die Box wird nach dem Turnier ausgetauscht. Wenn so die Boxen aller Spieler geprüft wurden gibt der Warlord das Zeichen das die nächsten Boxen geöffnet und geprüft werden.

5.1.1. Domänen

Domänen können in einem sanktionierten Sealed Turnier verwendet werden. Zieht ein Spieler eine oder mehrere Domänen aus den verschlossenen Boxen so kann er diese verwenden. Zieht er keine entsprechende Karte so muss er ohne Domänen spielen. In Sealed Turnieren unterliegen Domänen nicht den selben Beschränkungen wie im Constructed Format – ein Spieler kann eine gezogene Domäne so oft einsetzen wie er möchte und er kann jede Runde eine andere Domäne benutzen sollte er mehrere Domänen gezogen haben.

5.1.2. Konstruiertes Gelände

Konstruiertes Gelände darf eingesetzt werden wenn der Spieler alle benötigten Karten aus seinen verschlossenen Boxen zieht.

5.1.3. Relikte und Ausrüstungsgegenstände

Relikte und Ausrüstungsgegenstände dürfen eingesetzt werden sofern sie aus den verschlossenen Boxen gezogen wurden und der Einsatz laut den Mage Knight Regeln möglich ist.

5.1.4. Zaubersprüche

Wenn die Armee eines Spielers einen Zauberspruch enthält der den Zugriff auf Figuren außerhalb des Spiels erlaubt (z.B. S-061 Ritual der Transformation) kann dieser Spieler nur Figuren die er aus einem der Booster gezogen hat ins Spiel bringen.

Während des Spiels kann der Spieler dann frei aus allen Figuren die er aus den Boostern gezogen hat wählen, die einzige Voraussetzung sind die, welche auf der Spruchkarte angegeben sind.

5.2. Verkauf von Boostern

Der Venue der das Turnier veranstaltet verkauft alle für das Turnier benötigten Boxen. Ein Spieler kann nicht selbst verschlossene Boxen zu einem Sealed Turnier mitbringen.

5.3. Konstruktionszeit

Wenn die oben beschriebene Prozedur beendet wurde haben die Spieler 15 Minuten Zeit eine 300 Punkte Armee aus dem Inhalt der Boxen zu erstellen. Es dürfen keine Booster oder Figuren getauscht werden. Nach der Konstruktionszeit folgen die Spieler den Anweisung zum Beginnen des Spiels.

5.4. Defekte Figuren

Erhält ein Spieler defekte Figuren kann er sich entweder dafür entscheiden mit den defekten Figuren weiter zu spielen oder die komplette Box auszutauschen. Ein Austausch einzelner Figuren kann nicht stattfinden. Wenn ein Spieler eine falsche Anzahl an Figuren erhält oder eine der Figuren nicht turnierlegal ist muss der dem Warlord Bescheid geben, der dann die komplette Box austauscht.

6. Draft Turnierregeln

6.1. Draften von Figuren

Jeder Spieler erstellt eine 300 Punkte Armee nur aus den Figuren die in den verschlossenen Boxen waren. Mage Knight: Dungeons Booster können ebenfalls benutzt werden. Der Warlord händigt jedem Spieler 3 verschlossene Mage Knight Booster aus. Die Boxen dürfen erst geöffnet werden wenn der zuständige Warlord das Zeichen dazu gibt. Die Booster können aus jeder beliebigen, nicht ausgemusterten, Serie von Mage Knight sein, solange jeder Spieler dieselbe Kombination an Boostern bekommt.

Das Draften geschieht in Gruppen zu maximal je 8 Spielern. Jede Gruppe sollten möglichst die gleiche Anzahl Spieler enthalten. Jeder Spieler in der Gruppe würfelt mit zwei Würfeln und der Spieler der die

höchste Zahl würfelt entscheidet wer zuerst draftet (bei Gleichstand wird erneut gewürfelt). Diese Person öffnet nach Aufforderung durch den Warlord eine Box. Alle Figuren und Karten dieser Box werden in die Mitte der Gruppe gelegt. Die Person die links von dem Spieler sitzt der die Box geöffnet hat stellt sicher, dass alle Figuren auf ihrer Startmarkierung stehen. Alle Spieler haben dann eine Minute Zeit sich die Figuren und Karten anzuschauen. Keine Figur darf in dieser Zeit von ihrer Startmarkierung weg geklickt werden. Das Draften beginnt mit dem Spieler der die Box geöffnet hat und geht dann im Uhrzeigersinn weiter, wobei jeder Spieler 10 Sekunden hat um sich eine Figur oder Karte auszusuchen. Wenn alle Figuren und Karten aus der Box gedraftet wurden gibt der Warlord das Zeichen das der Spieler der zur Linken des Spieler sitzt der die letzte Box geöffnet hatte mit der Prozedur fort fährt. Dies geschieht so lange bis alle Figuren gedraftet wurden.

6.1.1. Domänen

Domänen können in einem sanktionierten Draft Turnier verwendet werden. Draftet ein Spieler eine oder mehrere Domänen aus den verschlossenen Boxen so kann er diese verwenden. Draftet er keine entsprechende Karte so muss er ohne Domänen spielen.

6.1.2. Konstruiertes Gelände

Konstruiertes Gelände darf eingesetzt werden wenn der Spieler alle benötigten Karten aus seinen verschlossenen Boxen draftet.

6.1.3. Relikte und Ausrüstungsgegenstände

Relikte und Ausrüstungsgegenstände dürfen eingesetzt werden sofern sie aus den verschlossenen Boxen gedraftet wurden und der Einsatz laut den Mage Knight Regeln möglich ist.

6.1.4. Zaubersprüche

Wenn die Armee eines Spielers einen Zauberspruch enthält der den Zugriff auf Figuren außerhalb des Spiels erlaubt (z.B. S-061 Ritual der Transformation) kann dieser Spieler nur Figuren die er gedraftet hat ins Spiel bringen.

Während des Spiels kann der Spieler dann frei aus allen Figuren die er gedraftet hat wählen, die einzige Voraussetzung sind die, welche auf der Spruchkarte angegeben sind.

6.2. Verkauf von Boostern

Der Venue der das Turnier veranstaltet verkauft alle für das Turnier benötigten Boxen. Ein Spieler kann nicht selbst verschlossene Boxen zu einem Draft Turnier mitbringen.

6.3. Konstruktionszeit

Wenn die oben beschriebene Prozedur beendet wurde haben die Spieler 15 Minuten Zeit eine 300 Punkte Armee aus den gedrafteten Figuren und Karten zu erstellen. Es dürfen keine Booster oder Figuren getauscht werden. Nach der Konstruktionszeit folgen die Spieler den Anweisung zum Beginnen des Spiels.

6.4. Defekte Figuren

Erhält ein Spieler defekte Figuren kann er sich entweder dafür entscheiden mit den defekten Figuren weiter zu spielen oder die komplette Box auszutauschen. Ein Austausch einzelner Figuren kann nicht stattfinden. Wenn ein Spieler eine falsche Anzahl an Figuren erhält oder eine der Figuren nicht turnierlegal ist muss der dem Warlord Bescheid geben, der dann die komplette Box austauscht.

6.5. Reiter und Reittiere bei Draft Turnieren

Für das Draften zählt die Kombination aus Reiter und Reittier die aus einem Booster gezogen wird als ein Krieger. Man kann ein Reittier nicht ohne den Reiter draften und man kann den Reiter nicht ohne das Reittier draften.

6.6. Super-Seltene und Ultra-Seltene Figuren

Wenn der Booster eines Spielers eine der Super-Seltenen oder Ultra-Seltenen Figuren (z.B. einen der Avatare der Apokalypse) enthält kann er:

1. Diesen Booster komplett zur Seite legen (inkl. aller Karten und Figuren) und einen neuen kaufen mit dem er spielt. ODER
2. Diesen Booster nach den normalen Regeln spielen.

7. Unrestricted Turnierregeln

7.1. Hausregeln

Bei Unrestricted Turnieren kommen die Constructed Turnierregeln zur Anwendung mit der Ausnahme das hier auch Hausregeln zum Einsatz kommen dürfen. Hausregeln erlauben es einem Warlord spezielle Szenarios abzuhalten. Hausregeln müssen auf der Webseite angekündigt und mindestens eine Woche vor dem Turnier beim Venue ausgehängt werden.

7.1.1. Was Hausregeln nicht können

Hausregeln können die Sektionen 1.1. und 1.2. nicht außer Kraft setzen. Hausregeln dürfen zudem die Basisregeln oder das Format eines Turniers nicht abändern.

7.2. Figuren aus ausgemusterten Serien

Figuren aus ausgemusterten Serien dürfen bei Unrestricted Turniere eingesetzt werden solange es sich ansonsten um legale Figuren handelt.

8. Marquee Turnierregeln

8.1. Marquee Turnierregeln

Um eine neue Mage Knight Serie einzuführen werden Marquee Turniere angeboten. Marquee Turniere werden nach den Sealed Turnierregeln gespielt mit folgenden Einschränkungen:

- Es dürfen nur Booster der neuen Serien zum Einsatz kommen.
- Jedes Marquee Turnier muss an einem bestimmten Wochenende statt finden.
- Das Turnier muss anhand der Turnierbeschreibung durchgeführt werden die für dieses Turnier ausgeschrieben wurde.

9. Melee Turnierregeln

9.1. Melee Spezialregeln

Melee Turniere sind ein schnelles Turnierformat und lassen sich am besten mit 8 Spielen in 2 Runden spielen. Jeder Spieler benötigt einen Booster der für alle Spieler aus der selben Serie stammen sollte. Sollten sich die Melee Turnierregeln den Mage Knight Regeln oder den Allgemeinen Turnierregeln widersprechen so haben die Melee Turnierregeln Vorrang.

9.2. Öffnen der Boxen

Jeder Spieler mit den Figuren die in einer verschlossener Boxen war. Mage Knight: Dungeons Booster können ebenfalls benutzt werden. Der Warlord händigt jedem Spieler 1 verschlossene Mage Knight Booster aus. Die Boxen dürfen erst geöffnet werden wenn der zuständige Warlord das Zeichen dazu gibt. Die Booster können aus jeder beliebigen, nicht ausgemusterten Serie von Mage Knight sein, solange jeder Spieler einen Boostern aus der selben Serie bekommt. Wenn der Warlord das Zeichen dazu gibt öffnet jeder Spieler seine Box und überprüft den Inhalt. Wenn die Box die falsche Anzahl Figuren enthalten sollte oder eine der Figuren nicht turnierlegal ist so wird der gesamte Booster durch den Warlord ausgetauscht. Turnierlegale Figuren die anderweitig defekt sind können gespielt werden und die Box wird nach dem Turnier ausgetauscht.

9.2.1. Domänen

Domänen können in einem sanktionierten Melee Turnier verwendet werden. Zieht ein Spieler eine Domänen aus seiner verschlossenen Box so kann er diese verwenden. Zieht er keine entsprechende Karte so muss er ohne Domänen spielen.

9.2.2. Konstruiertes Gelände

Konstruiertes Gelände darf eingesetzt werden wenn der Spiele alle benötigten Karten aus seiner verschlossenen Box zieht.

9.2.3. Relikte und Ausrüstungsgegenstände

Relikte und Ausrüstungsgegenstände dürfen eingesetzt werden sofern sie aus der verschlossenen Box gezogen wurden und der Einsatz laut den Mage Knight Regeln möglich ist.

9.2.4. Zaubersprüche

In Melee Turnieren können Zaubersprüche, die den Zugriff auf Figuren außerhalb des Spiels erlauben (z.B. S-061 Ritual der Transformation) nicht eingesetzt werden.

9.3. Verkauf von Boostern

Der Venue der das Turnier veranstaltet verkauft alle für das Turnier benötigten Boxen. Ein Spieler kann nicht selbst verschlossene Boxen zu einem Melee Turnier mitbringen.

9.4. Schlachtfeld

Pro 4 Spieler wird bei einem Melee Turnier ein 36 x 36 Zoll großes Schlachtfeld benötigt. Bevor das Spiel beginnt platziert jeder Spieler ein Geländeteil auf dem Schlachtfeld. Pro Schlachtfeld werden vom Warlord 3 Missionsmarken direkt diagonal platziert, wobei eine Missionsmarke in der Mitte des Schlachtfeldes platziert wird und die beiden anderen 9 Zoll von der mittleren Missionsmarke entfernt.

9.5. Armeekonstruktion

Jeder Spieler benutzt alle Figuren die er gedraftet hat. Sollte er eine Figur nicht einsetzen können oder wollen so wird sie für das gesamte Turnier nicht benutzt. Unabhängig von der Punktezahl der eingesetzten Figuren hat jeder Spieler 2 Aktionen pro Spielzug.

9.6. Defekte Figuren

Erhält ein Spieler defekte Figuren kann er sich entweder dafür entscheiden mit den defekten Figuren weiter zu spielen oder die komplette Box auszutauschen. Ein Austausch einzelner Figuren kann nicht stattfinden. Wenn ein Spieler eine falsche Anzahl an Figuren erhält oder eine der Figuren nicht turnierlegal ist muss der dem Warlord Bescheid geben, der dann die komplette Box austauscht.

9.7. Spielablauf

Jede Gruppe spielt dann ein 4 Spieler Spiel. Wenn nur noch 2 Spieler aktive Krieger auf dem Schlachtfeld besitzen hält das Spiel in dieser Gruppe an. Die beiden verbleibenden Spieler spielen nun gegen zwei verbleibenden Spieler einer anderen Gruppe. Zwischen den Spielen ist keine Heilung erlaubt. Die Aufstellung für das nächste Spiel erfolgt wie oben beschrieben. Die verbleibenden Spieler spielen nun weiter bis nur ein Spieler mit aktiven Kriegern verbleibt.

9.7.1. Missionsziele

Missionsziele funktionieren in Melee Turnieren etwas anders als in normalen Mage Knight Spielen. Missionsziele repräsentieren mächtige Artefakte, Magestone Vorkommen oder einen sonstigen gefährlichen Preis. Wenn ein Spieler ein Missionsziel kontrolliert und zu Beginn seiner Befehlsphase einen Krieger mit diesem Missionsziel in Basenkontakt hat so kann er einer beliebigen Figur ein Klick Überanstressungsschaden verursachen. Wenn ein Spieler mehrere Missionsziele kontrolliert und zu Beginn seiner Befehlsphase einen Krieger mit jedem dieser Ziele in Basenkontakt hat so kann er entweder einem Krieger mehrere Klicks Überanstressungsschaden verursachen oder den Schaden auf mehrere Krieger aufteilen. Umkämpfte Missionsziele erlauben es nicht das man Schaden austeilt, nur kontrollierte Missionsziele die einen freundlichen Krieger in Basenkontakt haben.

9.7.2. Team Regeln

Die Team Regeln für Mage Knight Melee unterscheidet sich nicht von den normalen Melee Regeln, mit der Ausnahme das pro Gruppe zwei Spieler zusammen ein Team bilden. Die Teams werden zufällig ermittelt. Die beiden Spieler eines Team sollten das Spiel gegenüber voneinander beginnen. Wenn ein Mitglied eines Teams ausgeschaltet wird so ist auch das andere Mitglied ausgeschaltet und dieser Spieler muss all seine Figuren vom Spielfeld nehmen.

9.8. Sieg

Der Sieger eines Spiels ist derjenige der nach 2 Runden (also nachdem die Sieger aus 2 Gruppen zusammengelegt wurden) als letzter noch aktive Krieger auf dem Schlachtfeld hat.

10. Mage Knight: Dark Riders Lanzenstechen

10.1. Lanzenstechen Sonderregeln

Das Mage Knight: Dark Riders Lanzenstechen Format enthält schnelle Turnierregeln für vier Spieler wobei ein Spiel zwischen 20 und 40 Minuten dauert. Jeder Spieler muß einen Booster Mage Knight: Dark Riders kaufen. Zudem werden vier Würfel und ein Maßband bzw. eine Mage Knight: Dark Riders Lanzenstechen Spielmatte benötigt (verfügbar unter www.mageknight.de). Es ist zu beachten das dieses Format unterschiedliche Regeln für Mage Knight: Dark Riders Figuren benutzt. Für den Einsatz von Dark Riders Figuren in einem normalen Mage Knight Spiel gelten die Mage Knight und Kavallerie-Regeln.

10.1. Aufbau

Die Spieler setzen sich um einen Tisch und öffnen ihre Booster. Der Reiter den jeder Spieler zieht ist dessen Champion im Lanzenstechen, das Reittier ist das Schlachtross. Die beiden verbliebenen Figuren sind die Fans des Champions und sollten zusammen mit der Karte vor den Spieler platziert werden. Sie haben mit dem weiteren Verlauf des Lanzenstechens nichts zu tun.

Der Spieler mit dem Reittier mit den höchsten Punktekosten ist der erste Spieler. Wenn zwei oder mehr Spieler Reittiere mit den selben Punktekosten haben vergleiche die Punktekosten deren Champions miteinander. Der Spieler der von diesen den Champion mit der höchsten Punktezahl hat ist der erste Spieler. Haben auch die Champions die selben Punktekosten, so entscheidet ein Würfelwurf über den ersten Spieler.

10.1.1. Einen Avatar der Apokalypse ziehen

Herzlichen Glückwunsch! Dein Champion ist der Bringer des Verderbens und der Zerstörung. Benutze diese Figur wie du auch jede andere Reittier und Reiter Kombination benutzen würdest.

10.2. Der Lanzengang

Der Lanzengang wird um die vom Veranstalter ausgelobten Preise ausgetragen. Der erste Spieler fordert einen beliebigen Mitspieler heraus und der Lanzengang findet nach den unten beschriebenen Regeln statt.

- Gewinnt der Herausforderer die Herausforderung, so darf er sofort einen anderen Spieler herausfordern, den er bisher noch nicht herausgefordert hat. Für jeden gewonnenen Lanzengang bekommt er einen Lanzenpunkt. Gelingt es ihm, nacheinander alle drei anderen Spieler herauszufordern und zu besiegen, so bekommt er zwei zusätzliche Lanzenpunkte und das Recht, eine Herausforderung auszusprechen, geht an den Spieler zu seiner Linken.
- Verliert der Herausforderer die Herausforderung, so bekommt der herausgeforderte Spieler einen Lanzenpunkt. Das Recht, eine Herausforderung auszusprechen, geht an den Spieler zur Linken des bisherigen Herausforderers.

10.2.1. Lanzengang Strategien

Bevor der Lanzengang startet muss sich jeder Spieler für die Strategie entscheiden die sein Champion benutzen wird. Dabei wählt der Herausforderer zuerst und danach der Verteidiger. Es gibt zwei Optionen:

- Genauigkeit: Dein Champion hat sich für einen leichten Galopp entschieden und konzentriert sich auf die Genauigkeit des Angriffes. Du kannst nichts zu deinem Geschwindigkeitswurf addieren. Du kannst dich dafür entscheiden den Angriffsbonus des Reiters zum Angriff zu addieren.
- Geschwindigkeit: Dein Champion hat sich dafür entschieden zu galoppieren und die Genauigkeit zugunsten eines kräftigeren Aufschlags aufzugeben. Addiere die Hälfte des Bewegungswertes des Reittieres zum Geschwindigkeitswurf (aufgerundet).

10.3. Bewegung

Platziere die berittenen Champions auf unterschiedlichen Seiten des Zaunes mit der Front zueinander und 14 Zoll auseinander. Dies ist die Startposition des Champions. Um mit dem Lanzengang zu beginnen muss jeder Spieler die Gesamtgeschwindigkeit ermitteln. Führe einen Geschwindigkeitswurf (2W6) durch und bewege deinen Champion diese Anzahl an Linien* entlang des Zaunes auf Deinen Gegner zu (du kannst die Hälfte des Bewegungswerts deines Reittiers addieren wenn du dich für Geschwindigkeit entschieden hast.)

Der Spieler mit der höchsten Gesamtgeschwindigkeit bewegt zuerst. Wenn beide Spieler die selbe Gesamtgeschwindigkeit haben werden beide Champions gleichzeitig bewegt. Wiederhole dies solange bis sich die Vorderseiten der Basen beider Reittiere an einer Stelle am Zaun treffen. Es kann vorkommen das sich Champions zwischen zwei Linien treffen, dies ist in Ordnung. Bonuswürfel werden normal ermittelt.

* Hinweis: Mage Knight: Dark Riders Lanzenstechen Spielmatte gibt es als kostenlosen Download auf www.mageknight.de. Wenn du keine offizielle Spielmatte verwenden willst lege ein Maßband oder anderes Zollmaß auf ein DIN A4 Blatt. Zeichne einen Zaun entlang der Mitte des Papiers und markiere sie in Halbzoll Abständen. Zeichen Bonuszonen in Abständen von vollen Zoll, beginnend bei der 7 Zoll Marke.

10.4. Aufschlag Bonus

Wenn der Punkt am Zaun wo die Champions aufeinander treffen weiter als 7 Zoll von der Startposition eines Champions entfernt ist hat dieser Champion einen Geschwindigkeits-Vorteil und addiert einen Aufschlag Bonus zu seinem Angriffswurf. Lese den Bonus entlang den Zaun an der Stelle ab wo die Reittiere aufeinander treffen (dies wird ein Bonus von +1 bis +4 sein). Wenn sich die Reittiere zwischen zwei unterschiedlichen Bonus Bereichen treffen wird der niedrigere der Bonusse benutzt.

10.6. Das Ergebnis des Lanzenganges ermittelt.

Um das Ergebnis des Lanzenganges zu ermitteln führt jeder Spieler einen Angriffswurf durch (2W6). Die Angriffssumme eines Champions wird wie folgt ermittelt:

[Ergebnis des Angriffswurfes] + [Angriffsbonus des Champions (wenn er sich für Genauigkeit entschieden hat)] + [Aufschlagbonus (wenn oben ermittelt)].

Der Angriffsbonus eines Champions ist die Zahl zwischen 2 und 4 die in einem Quadrat auf der Basis der Figur neben dem Angriffssymbol aufgedruckt ist. Der Angriffswert des Champions wird zur Ermittlung des Lanzenganges nicht benutzt.

10.5. Kritische Treffer und Patzer

Wenn das Ergebnis eines Angriffswurfes 2 (zwei 1en auf den Würfeln) ist wird dieser Champion aus dem Sattel geworfen und verliert den Preis an seinen Gegner.

Wenn das Ergebnis eines Angriffswurfes 12 (zwei 2en auf den Würfeln) ist hat dieser Champion einen legendären Treffer gelandet und gewinnt den Preis sofort womit die aktuelle Herausforderung beendet ist.

10.6. Sieg

Der Champion mit der höchsten Angriffssumme hat seinen Gegner aus dem Sattel geworfen und den Lanzengang gewonnen. Bei Gleichstand (auch bei kritischen Treffern und Patzern) wird solange erneut gewürfelt bis kein Gleichstand mehr besteht oder es kommen die optionalen Handgemenge Regeln zum Einsatz.

10.7. Handgemenge (Optionale Regel)

Wenn beide Champions die selbe Angriffssumme haben werden beide aus dem Sattel geworfen und der Lanzengang muß im Handgemenge ermittelt werden. Entferne beide Champions von ihren Reittieren und platziere sie in Basenkontakt zueinander. Der Champion mit den niedrigeren Punktekosten führt den ersten Angriff durch. Würfle mit zwei Würfeln und addiere den Angriffswert des Angreifers. Diese Summe ist das Angriffs Ergebnis. Wenn das Angriffsergebnis höher oder gleich dem Verteidigungswert des Zieles ist gelingt der Angriff und der angreifende Champion verursacht einen Schadenskick bei seinem Gegner. Die Spieler wechseln sich so mit Angreifen ab bis bei einem Champion drei Totenköpfe erscheinen. Dieser Champion bittet um Gnade und hat den Lanzengang verloren.

10.8. Spielende

Erringt ein Spieler 10 Lanzenpunkte, so gewinnt er das Spiel und bekommt den Preis.