

SPEERSPITZE-DOPPEL

Speerspitze ist eine schnelle, spaßige Variante, um bei Warhammer Age of Sigmar kleinere Gefechte gegen eine Freundin oder einen Freund auszutragen. Was aber, wenn ihr zu viert seid und Speerspitze spielen möchtet? Für diesen Fall haben wir genau das Richtige für euch, denn auf den folgenden Seiten präsentieren wir die Regeln für Speerspitze-Doppel.

Diese Regeln erläutern, wie ihr eure Speerspitze-Sets benutzen könnt, um zu zweit gegen ein anderes Zweiterteam in Aqshy, Ghyran oder Shyish anzutreten.

Ihr benötigt zwei Speerspitze-Spielsets – entweder zweimal Flamme und Jade oder zweimal Sand und Knochen – und jede Spielerin und jeder Spieler benötigt eine Speerspitze-Armee.

EINE DOPPELTE PORTION SPEERSPITZE

Speerspitze-Doppel ermöglichen es auch, auf einfache Weise größere Speerspitze-Partien auszutragen. Unter zwei Spielerinnen oder Spielern finden sich häufig zwei Ausgaben von Flamme und Jade oder Sand und Knochen, und wenn ihr möchtet, können dein Gegenüber und du die Regeln auf diesen Seiten benutzen, um je zwei Speerspitze-Armeen ins Feld zu führen. Dies ist eine prima Gelegenheit, noch mehr von den Armeen auf den Spieltisch zu bekommen, die ihr gesammelt und für die Schlacht vorbereitet habt. Und hast du zwei Speerspitze-Armeen derselben Fraktion, etwa der Städte Sigmars oder der Ogor-Schlundstämme, ergibt dies eine besonders stimmungsvolle Armee!



SCHLACHTPLAN SPEERSPITZE-DOPPEL

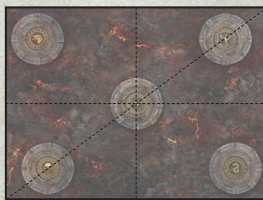


Nach einer verlustreichen Schlacht haben zwei Feldherren keine andere Wahl, als sich gegen gemeinsame Feinde zusammenzutun. Auch wenn sie einander kaum trauen können, lassen sie die ihnen noch gebliebenen Truppen aufmarschieren, um ihre Gegner in die Flucht zu schlagen und Ruhm zu erringen.

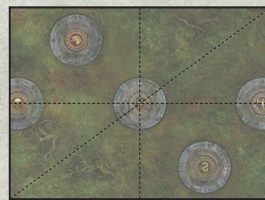
Im Speerspitze-Doppel trittst du mit einem Freund oder einer Freundin gegen ein anderes Team aus zwei Spielern an. Alle gemeinsam müsst ihr entscheiden, welche Speerspitze-Schlachtensammlung ihr benutzen möchtet: Flamme und Jade oder Sand und Knochen. Wenn ihr euch entschieden habt, folgt den Regeln unten.

ABFOLGE VOR DER SCHLACHT

1. Jeder Spieler wählt eine Speerspitze-Armee für sich. Innerhalb jedes Teams müssen die Spieler verschiedene Speerspitze-Armeen wählen.
2. Die Spieler jedes Teams würfeln gegeneinander, um den **Oberbefehlshaber** ihres Teams zu ermitteln. Falls sich ein Team bei einer Entscheidung nicht einig ist, hat der **Oberbefehlshaber** das letzte Wort.
3. Die Spieler jedes Teams werfen je einen Würfel und addieren ihre Würfe. Das Team mit der höheren Summe gewinnt den Wurf. Dies nennen wir **gegeneinander würfeln im Doppel**. Das Team, das den Wurf gewinnt, entscheidet, welches Team das **attackierende Team** und welches Team das **verteidigende Team** ist.
4. Jeder Spieler des **attackierenden Teams** wählt die Regimentsfähigkeit und die Verbesserung seiner Speerspitze-Armee. Dann tut dies jeder Spieler des **verteidigenden Teams**.
5. Das **verteidigende Team** entscheidet, wo die Spieler kämpfen. Benutzt ihr Flamme und Jade, wählt entweder Aqshy oder Ghyran:

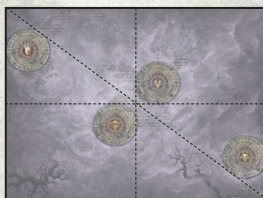


Aqshy

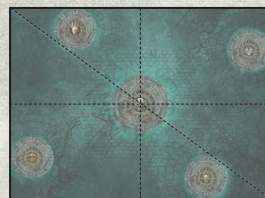


Ghyran

Benutzt ihr Sand und Knochen, wählt entweder Ossia oder Dolorum:



Ossia



Dolorum

Dann baut das **verteidigende Team** zwei Reichschlachtfelder für jenen Ort auf wie dargestellt in der dazugehörigen **Reichkarte** (Seite 3).

6. Das **verteidigende Team** wählt eine der **Aufstellungskarten** (Seite 3) und entscheidet, welches Team welches Territorium erhält.
7. Wenn ihr Sand und Knochen benutzt, stellt das **verteidigende Team** dann das mystische Gelände wie in der **Aufstellungskarte** dargestellt auf (falls zutreffend).
8. Benutzt ihr Flamme und Jade, stellt das **verteidigende Team** zwei große Geländestücke und zwei kleine Geländestücke auf. Danach tut dies auch das **attackierende Team**.

Benutzt ihr Sand und Knochen, stellt das **verteidigende Team** sowohl Geländegruppe A (große Mauer und kleiner Zaun) als auch Geländegruppe B (kleine Mauer und großer Zaun) auf. Dann tut dies auch das **attackierende Team**.

In jedem Fall muss jedes Geländestück vollständig in befreundetem Territorium, weiter als 6" von allen anderen Geländestücken und weiter als 3" von den **langen** Schlachtfeldkanten und von feindlichem Territorium entfernt sein. Geländestücke können nicht auf Zielen aufgestellt werden (auch nicht teilweise).

AUFSTELLUNG

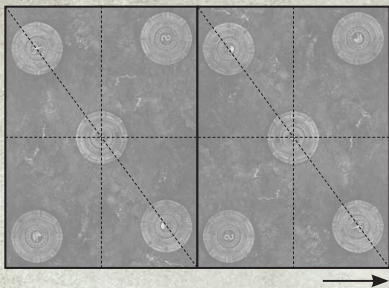
Stellt die Armeen nicht wie in den Grundregeln beschrieben auf. Stattdessen stellt zuerst ein Spieler des **attackierenden Teams** alle Einheiten seiner Armee auf, dann ein Spieler des **verteidigenden Teams**, gefolgt vom anderen Spieler des **attackierenden Teams** und schließlich vom verbleibenden Spieler des **verteidigenden Teams**. Jede Einheit muss vollständig in befreundetem Territorium und weiter als 6" von feindlichem Territorium entfernt aufgestellt werden.

DAUER DER SCHLACHT

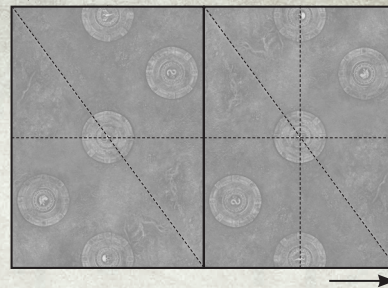
Die Schlacht geht über 4 Schlachtrunden.

REICHKARTEN FLAMME UND JADE

AQSHY

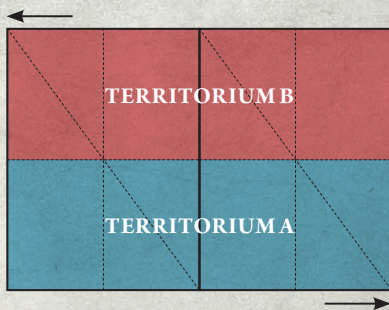


GHYRAN

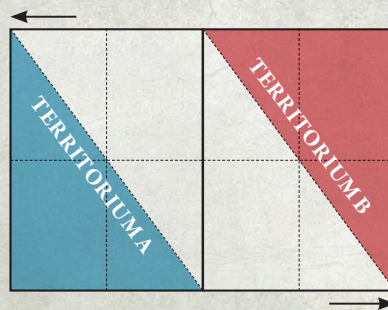


AUFSTELLUNGSKARTEN FLAMME UND JADE

AUFSTELLUNGSOPTION 1

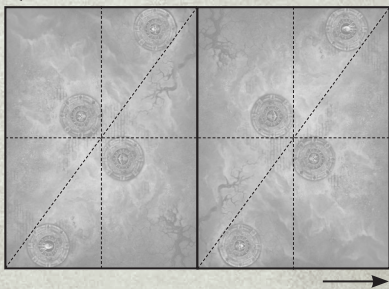


AUFSTELLUNGSOPTION 2

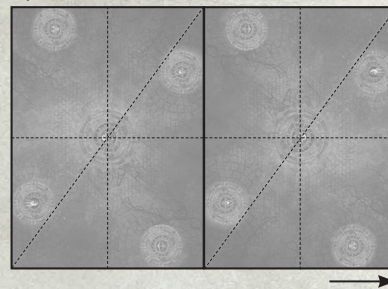


REICHKARTEN SAND UND KNOCHEN

OSSIA

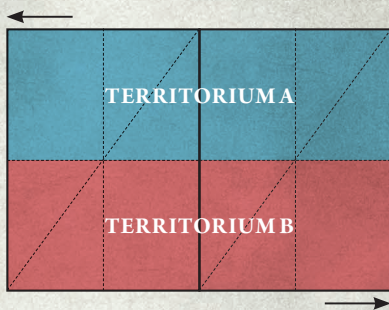


DOLORUM

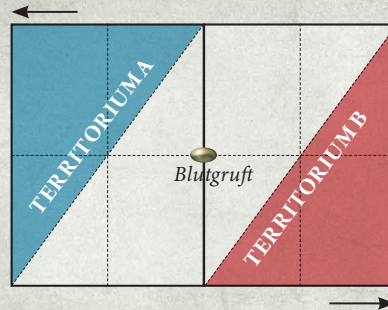


AUFSTELLUNGSKARTEN SAND UND KNOCHEN

AUFSTELLUNGSOPTION 1



AUFSTELLUNGSOPTION 2



SONDERREGELN

DOPPEL

Für Speerspitze-Doppel-Schlachten gelten die folgenden Regeln:

- Einheiten, die der andere Spieler deines Teams befiehlt, sind befreundete Einheiten, aber alle Regeln deiner Speerspitze-Armee, die befreundete Einheiten betreffen oder als Ziel wählen, können nur Einheiten deiner eigenen Speerspitze-Armee betreffen beziehungsweise als Ziel wählen.
- Einheiten der gegnerischen Speerspitze-Armeen sind feindliche Einheiten.
- Falls ein taktisches Vorhaben erfordert, dass ein genanntes Ziel kontrolliert wird (z. B. das Dracothion-Ziel beim taktischen Vorhaben Podium des Dracothion), muss dein Team beide genannten Ziele kontrollieren, um jenes taktische Vorhaben abzuschließen.
- Falls ein taktisches Vorhaben erfordert, dass ein Geländestück kontrolliert wird (z. B. das große Geländestück in befreundetem Territorium), muss dein Team beide genannten Geländestücke kontrollieren, um jenes taktische Vorhaben abzuschließen.
- Verlangt eine Regel, dass die Spieler gegeneinander würfeln, **würfelt stattdessen im Doppel gegeneinander**.
- Wenn abwechselnd Einheiten gewählt werden, die eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzen, wählt ein Team eine Einheit einer ihrer Speerspitze-Armeen, dann wählt das andere Team eine Einheit einer ihrer Speerspitze-Armeen und so weiter.

DAS SPEERSPITZE-DECK VORBEREITEN

Ein Spieler nimmt das **Wendungsdeck** für die benutzte Speerspitze-Schlachtensammlung und die gewählte Reichkarte, mischt es und legt es verdeckt neben das Schlachtfeld (das andere Wendungsdeck wird nicht benutzt).

Dann nimmt jedes Team ein **Taktikvorhabendeck** für die benutzte Speerspitze-Schlachtensammlung, mischt es und legt es verdeckt an einen Ort, wo es während der Schlacht gut erreichbar ist.

ABFOLGE ZU BEGINN DER SCHLACHTRUNDE

In der ersten Schlachtrunde entscheidet das **attackierende Team**, wer den ersten Zug hat. In jeder anderen Schlachtrunde führen die Spieler einen **Prioritätswurf** aus (Grundregeln, 12.0).

1. Bestimmt den **Außenseiter** (Grundregeln, 12.0).
2. Die **Wendungskarte** wird gezogen (siehe gegenüber).
3. Die Spieler ziehen **Taktikvorhabenkarten** (siehe gegenüber).

4. Etwaige Fähigkeiten mit dem Zeitpunkt

Beginn der Schlachtrunde werden eingesetzt.

WENDUNGSKARTEN

Zu **Beginn jeder Schlachtrunde** wird eine Wendungskarte gezogen. Folgt den Regeln darauf, sobald sie gezogen wurde.

TAKTIKVORHABENKARTEN

Zu Beginn der **ersten Schlachtrunde** zieht jedes Team eine gemeinsame Hand aus **drei Taktikvorhabenkarten**.

Zu Beginn jeder folgenden Schlachtrunde zieht jedes Team Taktikvorhabenkarten, bis es wieder eine gemeinsame Hand aus drei Taktikvorhabenkarten hat. Bevor es das tut, kann es beliebig viele Taktikvorhabenkarten aus seiner Hand **ablegen**. Karten werden offen abgelegt. Beide Spieler können zu den taktischen Vorhaben ihres Teams beitragen.

DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Falls das Team, das in der vorherigen Schlachtrunde den zweiten Zug hatte, den Prioritätswurf gewinnt und sich **entscheidet, den ersten Zug zu haben**, nennt man das **die Initiative ergreifen**. Wenn ein Team die Initiative ergreift, zieht es für jene Schlachtrunde keine Taktikvorhabenkarten, es sei denn, es ist der Außenseiter und die Differenz der Siegespunkte der Teams ist mindestens 5.

SIEGESPUNKTE

Jedes Team erhält **am Ende jedes seiner Züge** wie folgt **Siegespunkte**:

- Ihr erhaltet 1 Siegespunkt, wenn ihr **mindestens zwei** Ziele kontrolliert.
- Ihr erhaltet 1 Siegespunkt, wenn ihr **mindestens vier** Ziele kontrolliert.
- Ihr erhaltet 1 Siegespunkt, wenn ihr **mehr Ziele als das gegnerische Team** kontrolliert.
- Ihr erhaltet 1 Siegespunkt für **jedes taktische Vorhaben**, das euer Team in diesem Zug abgeschlossen hat.

RUHMREICHER SIEG

Das Team mit den **meisten Siegespunkten** am Ende der Schlacht ist der **Gewinner**. Falls die Teams gleich viele Siegespunkte haben, endet die Schlacht **unentschieden**.