Deutsche Meisterschaft 2022

Einladung

Mesdames et Messieurs, Ladies and Gentlemen,

nachdem wir 2 Jahre zur Pause gezwungen wurden und die Disease Containment Unit gründlich durchgefegt hat lädt AdArma zum 3. Mal zur Deutschen Malifaux Meisterschaft ein!

2022 wird endlich wieder um den Titel gespielt!

Wie gewohnt könnt ihr auch dieses Jahr wieder ein freundschaftlich-familiäres Event erwarten, bei dem die Community den Spielspaß über den Ehrgeiz stellt. Liebevoll gestaltete Spieltische werdet ihr ebenso vorfinden wie ein Goodie-Bag dessen Inhalt euch beim Spielen unterstützt und euch ein Andenken an das Wochenende bewahrt. Natürlich wird es auch wieder einen gut gefüllten Preistisch und einige Sonderpreise geben!

Außerdem haben wir dieses Jahr eine Sporthalle angemietet um noch mehr Spielern eine Teilnahme zu ermöglichen. Leckeres Mittagessen sowie Getränke werden wir direkt und ohne viel Zeitverlust in der angeschlossenen deutsch-kroatischen Gaststätte bekommen können. Ebenso laden wir euch dort Samstagabend auf ein gemeinsames Abendessen mit ein oder zwei Bier ein ;)

Die Speisekarte könnt ihr hier schon einmal einsehen:
https://www.tvrheingoenheim.de/_files/ugd/db5599_d05d59df4c6a40f2af51de0dba8d3f09.pdf

Zur Anmeldung geht es hier entlang:

https://www.longshanks.org/events/detail/?event=5005

Deutsche Meisterschaft 2022

Die harten Fakten

Wo und Wann:

29./30. Oktober 2022

Sporthalle TV Rheingönheim

Bürgermeister-Horlacher-Straße 8

67065 Ludwigshafen

Regeln:

- **50 Soulstones Single Master** Variante (keine zusätzlichen Master out of Keyword)
- **Kein Dead Mans Hand**
- **5-6 Runden Gaining Grounds Season 3** (Daumen gedrückt!) abhänging von der Teilnehmerzahl. (3-4 Runden Samstag, 2 Runden Sonntag)
- **Bemalung ist optional**, aber wir wollen euch mit Sonderpreisen für Bemalung motivieren. **Proxys sind erlaubt**, solange sie optisch in die Malifauxwelt passen und klar ist was sie darstellen (Coole Umbauten: ja bitte, Space Marines als Gremlins: nein).
- Zum Zeitmanagement werden wir diesmal auf vielfachen Wunsch eine **Schachuhr** nutzen. Detailierte Regeln dazu findet ihr nachfolgend. Bitte bringt eine Schachuhr mit oder nutzt hierzu eine App.
- **Schemes und Strategies** werden ca. 4 Wochen vor dem Turnier bekannt gegeben.

Kosten:

Wir kalkulieren mit einer Teilnahmegebühr von **35€ pro Spieler**.

Diese Umfasst die Miete für die Halle, Preise und Goodies, sowie Kosten für die Organisation und die Spieltische.

Bitte überweist den Betrag **vorab per paypal** an Marc Leuck (marc@leuck.info) um eure Anmeldung zu finalisieren. Eine Rückerstattung ist aus organisatorischen Gründen nur bis 2 Wochen vor dem Event möglich.

Deutsche Meisterschaft 2022

Schachuhr Etikette

Rundenzeit

- Jeder Spieler erhält eine **persönliche Rundenzeit von 90min**
- Das Spiel endet spätestens nach einer **Gesamtdauer von 3h 30min** (entspricht 2x 90min + 30min für Start/Endphase und Crewbau)
- Sollte das Turnier über 40 Teilnehmer haben werden wir samstags 4 Runden spielen. In diesem Fall muss die persönliche Rundenzeit auf 75min (3h Gesamtspieldauer) gekürzt werden.

Nach Auflauf der Gesamtspieldauer wird die aktuelle Aktivierung des aktiven Spielers noch beendet und der passive Spieler darf ebenfalls eine **letzte Aktivierung** durchführen, bevor das Spiel für beendet erklärt wird.

Sollten entweder beide Uhren oder die Gesamtspieldauer vor Ende der 5. Runde abgelaufen sein, darf das Spiel durchgesprochen werden und ein entsprechendes Ergebnis eingetragen werden, **sofern sich beide Spieler einig sind**. Andernfalls wird sofort zur Endphase gesprungen, End-VP gescoret und das Spiel beendet.

Sollten am Ende einer beliebigen Runde **beide Spieler weniger als 5:00min Zeit** auf ihrer Uhr haben darf keine neue Runde begonnen werden. Das Spiel endet in diesem Fall am Ende der aktuellen Runde.

Wessen Zeit läuft?

- Die Schachuhr läuft auf den **aktiven Spieler** (also der Spieler der gerade Modelle aktiviert oder aufstellt).
- Wenn der passive Spieler für eine Entscheidung (z.B. Cheaten, Def-Trigger ansagen, Pushes) **besonders lange braucht**, darf die Uhr an den passiven Spieler gegeben werden. Um den Spielfluss zu gewährleisten sollte hiervon nur in Ausnahmesituationen gebraucht gemacht werden.
- Sollte der passive Spieler eine **längere Aktion** während der Aktivierung des aktiven Spielers durchführen wollen (z.B. Parry, Butterfly Jump), wird die Uhr an den passiven Spieler gegeben.
- Während der **Start- und Endphase** sind beide Uhren pausiert.
- Wenn ein Spieler einen **Judge** rufen möchte sind beide Uhren pausiert bis die Frage geklärt wurde. Auch die Gesamtspieldauer verlängert sich für diesen Tisch um die Dauer des Judge calls.

Beispiel des zeitlichen Ablaufs

- Deployment: Die Uhr wird zum ersten Mal gestartet wenn der Angreifer seine Modelle aufstellt, danach an den Verteidiger weiter gegeben für dessen Deployment und wieder pausiert nachdem beide Spieler ihre Modelle (inklusive Effekte in der Deploymentphase wie z.B. Underbrush Marker) aufgestellt haben.
- Während der Startphase (Karten ziehen, Initiative, usw.) wird die Uhr pausiert.
- Während den Aktivierungen läuft die Uhr in der Regel auf den aktiven Spieler (Ausnahmen siehe oben)
- Während der Endphase (Conditions abhandeln, VP scoren, usw.) wird die Uhr pausiert und mit der ersten Aktivierung der nächsten Runde wieder gestartet.

Was passiert wenn meine Uhr abgelaufen ist?

Ein Spieler dessen Schachuhr abgelaufen ist **darf noch**:

- Die aktuell laufende Aktivierung beenden
- Für vom Gegner generierte Duelle Karten flippen
- Nicht-optionale Effekte abhandeln („must …“)
- Soulstones, Karten und Marker für gegnerische Effekte abwerfen (z. B. Execute)
- In der Endphase Conditions abhandeln und VP scoren
- Das Spiel gewinnen ;)

Ein Spieler dessen Schachuhr abgelaufen ist **darf nicht mehr**:

- Weitere Modelle aktivieren
- Cheaten oder Karten ziehen
- Soulstones verwenden
- Aktionen oder Trigger ansagen
- Optionale eigene Effekte abhandeln die Duels generieren, Marker droppen, Bewegungen verursachen oder Modelle beschwören („may …“). Sonstige optionale Effekte (wie z. B. Laugh off) bleiben weiterhin erlaubt.

Falls die Schachuhr eines Spielers abgelaufen ist darf der gegnerische Spieler weiter eigene Aktivierungen durchführen bis seine Schachuhr ebenfalls abgelaufen ist, die Gesamtspieldauer abgelaufen ist, oder das Spiel am Ende der 5. Runde endet.

Deutsche Meisterschaft 2022

Schemes and Strategies (folgen Ende September)

RUNDE 1		Deployment:		Strategy:	
Schemes:					

RUNDE 2		Deployment:		Strategy:	
Schemes:					

RUNDE 3		Deployment:		Strategy:	
Schemes:					

RUNDE 4		Deployment:		Strategy:	
Schemes:					

RUNDE 5		Deployment:		Strategy:	
Schemes:					

RUNDE 6 **(nur bei > 40 Spielern)**		Deployment:		Strategy:	
Schemes:					

Deutsche Meisterschaft 2022

Gelände Regeln

Häuser – blocking, impassable
Ht = Größe in Zoll (aufgerundet)
Flachdächer – climbable
Treppen – climbable

Wälder / Büsche – concealing, dense, severe

Flüsse / Seen / Wasser – severe

Hügel – dense, Ht 2
Modelle auf dem Hügel haben +2 Ht

Zäune / Mauern – blocking, climbable
Ht = Größe in Zoll (aufgerundet)

Nebelbänke – concealing, dense

Felsen – blocking, impassable
Ht = Größe in Zoll (aufgerundet)

Stein-Bases – Ht 2, blocking, climbable

Fässer, Kisten, Grabsteine, etc.
Ht 1, blocking climbable

Straßen, Wege, Brücken
keine terrain traits

Kaktus-Bases – concealing, dense
Hazardous (1 Damage)

Kutschen, Wägen, Brunnen etc.
Ht 2, blocking climbable

Sumpf – severe

Gefährliches Gelände
Einige besonders gefährliche Geländestücke werden Hazardous Marker haben.
Diese gelten zusätzlich zu ihren normalen traits als hazardous mit dem auf dem Marker Beschriebenen Effekt