

GAME OF THRONES™

DER EISERNE THRON

DAS KARTENSPIEL

◀ ZWEITE EDITION ▶



TURNIER-REGULARIEN

VERSION 2.0 / GÜLTIG AB DEM 23. JANUAR 2017

ÜBERSICHT ÜBER DIE ÄNDERUNGEN DIESER VERSION

- Fehlerkorrektur und vereinzelte Klarstellungen
- Rollen der Turnierteilnehmer
- Beinhaltet die englische Version 2.0

Alle Änderungen und Ergänzungen zur letzten Version werden in **rot** dargestellt.

Alle Turniere des Organized Play („OP“)-Programms für *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel, Zweite Edition*, unterstützt durch Fantasy Flight Games („FFG“) und ihren internationalen Partnern, folgen den Regeln, die in diesem Dokument niedergeschrieben dargestellt werden.

EINLEITUNG

Ein Turnier ist ein Wettkampf zwischen Spielern von *Game of Thrones*. Nach der Anmeldung zu einem Turnier werden die **konkurrierenden Spieler** nach bestimmten Regeln gegen andere Gegner gepaart. Nach mehreren Spielen gegen andere Gegner werden die Spieler nach ihrem Abschneiden in einer Rangliste aufgelistet. Die meisten Turniere werden mit der Siegerehrung und der Verleihung der Preise beendet.

Die Turniere für *Game of Thrones* werden nach den Regeln und den FAQ gespielt, diese können jederzeit von unserer und von der FFG-Webseite heruntergeladen werden. Zusätzliche Regeln für das Turnier-Spiel werden detailliert in diesem Dokument aufgelistet.

Dieses Dokument beschreibt wichtige Konzepte für das Turnier-Spiel und Details für Tjost-Turniere, bei denen die Spieler mit vorgefertigten Decks zum Turnier erscheinen und gegeneinander gepaart werden. Bei einem Event in einem anderen Format sollten zusätzlich noch die Regularien für Alternativformate durchgelesen werden, um die wichtigen Unterschiede kennenzulernen.

INHALTSVERZEICHNIS

I. Rollen der Turnierteilnehmer

1. Organisator
2. Oberschiedsrichter
3. Schiedsrichter
4. Spieler
5. Zuschauer
6. Teilnahme der Verantwortlichen
7. Verhalten

a. Unsportliches Verhalten

II. Turniermaterial

1. Material des Organisors
2. Material der Spieler
 - a. Deckbau
 - b. Decklisten
 - c. Kartenhüllen
 - d. Verlorene und beschädigte Karten
 - e. Marker
3. **Zugelassene Produkte**

III. Turnierablauf

1. Turniervorbereitung
2. Spielvorbereitung
3. Verpasste Gelegenheiten
4. Notizen machen und Material außen

IV. Turnierkonzepte

1. Zeitdauer der Turnirrunden
2. Paarungen
 - a. Schweizer System
 - b. Der Schnitt
 - b. K. o.-Runden
3. Ende der Runde
 - a. In die Verlängerung gehen
4. Turnierpunkte
 - a. Tiebreaker

V. Turnierstrukturen

1. Basis-Struktur
2. Fortgeschrittene Struktur
3. Eigenständige Struktur

VI. Turnierebenen

1. Entspannt
2. Formal
3. Premium

ROLLEN DER TURNIERTEILNEHMER

Jede bei einem Turnier anwesende Person ist ein Teilnehmer. Teilnehmer haben nach ihren Rollen bestimmte Zuständigkeiten/Pflichten in einem Turnier. Alle Teilnehmer stehen in der Verantwortung respektvoll miteinander umzugehen. Weiterführende Informationen über die Rollen findet man im Turnierleitfaden. Die teilnehmenden Rollen der Verantwortlichen sind: Organisator, **Oberschiedsrichter und Schiedsrichter**. Die anderen Rollen sind die Spieler und die Zuschauer.

ORGANISATOR

Jedes Event verlangt nach einer einzigen Person als dessen Organisator. Dieser ist endgültig für das ganze Event verantwortlich, was dessen Planung und Durchführung mit einschließt. Falls der Organisator keinen Oberschiedsrichter für das Event bestimmt, muss der Organisator selbst die Aufgaben übernehmen, welche die Rolle des Oberschiedsrichters mit sich bringt.

OBERSCHIEDSRICHTER

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Oberschiedsrichtern geben, das schließt auch keinen ein. Ein Oberschiedsrichter sollte sich besonders gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen und hat bei Regelfragen im Turnier das letzte Wort. Der Oberschiedsrichter entscheidet auch über unsportliches Verhalten und was die entsprechenden Konsequenzen dafür sind. Dabei schlägt er mögliche Disqualifikationen dem Organisator vor. Wenn ein Oberschiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

SCHIEDSRICHTER

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Schiedsrichtern geben, das schließt auch keinen ein. Ein Schiedsrichter sollte sich sehr gut mit den Spielregeln

und den Eventregeln auskennen. Die Aufgaben eines Schiedsrichters umfassen, Spielern behilflich zu sein, Streitigkeiten zu lösen und Regelfragen zu beantworten. Wenn ein Schiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

Wenn ein Schiedsrichter ein Spiel beobachtet und ihm ein Fehler auffällt oder ihm ein Fehler zugetragen wird, so sollte der Schiedsrichter die Spieler über jede Regelabweichung informieren. Die Spieler haben so die Möglichkeit, die Situation selbstständig aufzuklären. Jeder Spieler hat jedoch die Möglichkeit den Schiedsrichter entscheiden zu lassen. Bei Bedarf kann ein Spieler die Entscheidung eines Schiedsrichters von einem Oberschiedsrichter überprüfen lassen und diesen bitten eine finale Entscheidung zu treffen.

SPIELER

Ein Spieler ist eine Person, die *Game of Thrones* auf einem Event spielt. Ein Spieler muss alle Spielkomponenten mitbringen, die er zum Spielen von *Game of Thrones* braucht. Wenn ein Spieler nicht aktiv an einem Spiel von *Game of Thrones* teilnimmt, gilt er als Zuschauer.

ZUSCHAUER

Ein Zuschauer ist eine Person, die nicht aktiv eine andere Rolle auf dem Turnier einnimmt. Zuschauer dürfen laufende Spiele nicht stören und dürfen Spielern während der Spiele keine Tipps geben oder anderweitige Hilfe leisten. Wenn ein Zuschauer glaubt einen Regelverstoß (keine verpasste Gelegenheit) zu erkennen, kann er oder sie einen Turnierverantwortlichen aufsuchen und zu Rate ziehen.

TEILNAHME DER VERANTWORTLICHEN

Ein Verantwortlicher darf an einem entspannten Turnier, für das er selbst verantwortlich ist, als Spieler nur teilnehmen, falls noch ein zweiter Verantwortlicher anwesend ist. Der zweite Verantwortliche muss zu Beginn des Turniers öffentlich bekannt gegeben werden und ist dafür verantwortlich, Spiele mit dem ersten Verantwortlichen zu regeln. Falls beide Verantwortlichen gegeneinander spielen, ist der Oberschiedsrichter für die Regelung dieses Spiels verantwortlich.

Bei Turnieren auf formaler und Premium-Ebene dürfen die Verantwortlichen als Spieler nicht teilnehmen. Hier wird von den Verantwortlichen erwartet ihre ganze Aufmerksamkeit darauf zu lenken, das Event zu organisieren und zu überwachen.

VERHALTEN

Von allen Turnier-Teilnehmern wird erwartet, dass sie sich während des Turniers respektvoll und professionell verhalten. Falls es unter Spielern zum Streit kommen sollte und sie diesen nicht selbst lösen können, müssen sie einen Schiedsrichter rufen, um ihn zu schlichten und alles Nötige zu regeln. Die Aufgabe des Oberschiedsrichters während eines Turnier ist es, Kartentexte zu interpretieren, wobei er die Regeldokumente auch überstimmen kann, falls darin ein Fehler entdeckt wird.

Unsportliches Verhalten

Von den Spielern wird ein reifes und rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Sie sollen die Regeln befolgen und nicht versuchen, Lücken in ihnen ausfindig zu machen und diese in unfairer Weise auszunutzen. Dies verbietet das Aufrechterhalten eines nicht zulässigen Spielzustandes, das Behandeln von Spielkomponenten mit unnötiger Gewalt, unangemessenes Verhalten, Gegner respektlos oder unhöflich zu behandeln, Betrügen, usw. Absprachen zwischen den Spielern, das Spielergebnis zu manipulieren, sind strengstens verboten.

Der Organisator darf nach seinem eigenen Ermessen einen Spieler wegen unsportlichen Verhaltens vom Turnier ausschließen.

TURNIERMATERIAL

Für die Durchführung eines Turniers werden viele Materialien und Spielkomponenten benötigt. Der Organisator und die Spieler sind beide dafür verantwortlich, unterschiedliche Gegenstände beizusteuern.

MATERIAL DES ORGANISATORS

Zusätzlich zur Bereitstellung eines Spielorts ist der Organisator dafür verantwortlich, genug Tische und Stühle für jeden Spieler zur Verfügung zu stellen. Der Organisator sollte die Tische nummerieren oder auf andere Weise markieren, so dass die Spieler leicht ihre Plätze zu Beginn jeder Runde im Turnier finden können. Der Organisator ist auch dafür verantwortlich, leere Deck-

listen und Stifte zur Verfügung zu stellen, falls diese für das Event nötig sind.

Außerdem ist der Organisator dafür verantwortlich, alle benötigten Regeldokumente zur Hand zu haben, um darin während des Turniers nachschlagen zu können. Das umfasst das Referenzhandbuch von *Game of Thrones*, die FAQ, die Turnier-Regularien (dieses Dokument), eine-Event-Übersicht für das passende Event und alle anderen nötigen Dokumente für dieses Event. Die meisten dieser Dokumente können auf der Webseite auf www.fantasyflightgames.com gefunden werden.

MATERIAL DER SPIELER

Die Spieler sind dafür verantwortlich, alle nötigen Spielkomponenten mitzubringen, die sie zum Spielen von *Game of Thrones* benötigen. Dies umfasst Karten, Hüllen und Marker. Sie sollten darauf achten, ein legales Deck dabeizuhaben. Wenn eine Deckliste verlangt wird, sollten die Spieler die ausgefüllte Liste mitbringen oder früh genug am Austragungsort eintreffen, um sie vor Ort auszufüllen.

Deckbau

Jeder Spieler muss ein Deck (Nachziestapel) bauen und einen Strategiestapel, die er beide für die Dauer des Turniers benutzt. Jedes Deck muss aus einer Fraktionskarte und mindestens 60 weiteren Karten bestehen. Ein Spieler darf eine Agendakarte einbauen, die nicht zur Mindestgröße von 60 Karten im Deck mitzählt. Es gibt keine Obergrenze für den Nachziehstapel. Die Spieler müssen aber in der Lage sein, ihr Deck ohne Hilfsmittel und in einer vertretbaren Zeit zu mischen. Jeder Strategiestapel muss genau sieben Karten enthalten.

Die Spieler müssen für die Dauer des Turniers denselben Nachziehstapel und denselben Strategiestapel verwenden.

Decklisten

Bei manchen Events wird von den Spielern eine Deckliste benötigt, auf der ihr Name und alle benutzten Karten in Deck und Strategiestapel aufgeführt sind. Diese Liste muss dem Organisator vor dem Beginn des Turniers ausgehändigt werden.

Falls ein Spieler eine Karte mit dem gleichen Namen einer anderen Karte, die er zulässigerweise in sein Deck oder Strategiestapel aufnehmen könnte, in sein Deck oder Strategiestapel aufgenommen hat, muss er

diese Karte eindeutig kennzeichnen. Die vorgeschlagene Methode, eine Karte eindeutig zu kennzeichnen, ist es, den vollständigen Namen und in Klammern den Namen des Produkts, aus der sie stammt, anzugeben. Ein Spieler kann einen Verantwortlichen fragen, falls er sich unsicher ist, wie eine bestimmte Karte eindeutig zu kennzeichnen ist.

Beispiel: *Veronica nimmt Jon Schnee in ihr Deck auf. Sie verwendet den aus dem Grundspiel. Es gibt aber noch andere Karten mit dem Namen Jon Schnee im Spiel, mit unterschiedlichen Attributen und Fähigkeiten. Also schreibt Veronica „Jon Schnee (Grundspiel)“ auf ihre Deckliste.*

Falls einem Verantwortlichen auffallen sollte, dass eine entsprechende Information fehlt, sollte er den Spieler umgehend aufsuchen und seine Deckliste mit den von ihm gespielten Karten auf den neusten Stand bringen. Falls dies eine bedeutende und möglicherweise vorteilhafte Änderung ist, sollte der Verantwortliche Betrug in Betracht ziehen und dies weiter untersuchen.

Kartenhüllen

Auf allen formalen und Premium-Events sind die Spieler verpflichtet Kartenhüllen zu verwenden. Jeder Stapel (Nachziehstapel und Strategiestapel) kann unterschiedliche Hüllen verwenden aber pro Stapel müssen die gleichen Kartenhüllen mit undurchsichtigem Rücken verwendet werden und alle Karten müssen in gleicher Weise in die Hüllen gesteckt werden. Die **Hüllen** müssen für jedes Deck von gleicher Größe und Farbe sein, das gleiche Muster aufweisen und im gleichen Zustand sein. Auf entspannten Events sollten die Spieler darauf achten, dass die Rückseite ihrer Decks gleich aussehen, falls sie keine Hüllen mit undurchsichtigen Rücken verwenden. Die Spieler sollten ein paar Ersatzhüllen für ihre Decks mitbringen, für den Fall, dass ein Hülle reißt oder auf andere Weise unbrauchbar wird.

Verlorene und beschädigte Karten

Falls ein Spieler während des Turniers eine Karte verliert, hat er die Chance Ersatz zu besorgen, falls das nötig wird. Ein Spieler, der zu Beginn einer Runde feststellt, dass ihm eine Karte fehlt, sollte unverzüglich einen Verantwortlichen davon informieren. Der Verantwortliche wird dem Spieler etwas zusätzliche Zeit gewähren, damit er Ersatz beschaffen kann. Falls der Spieler innerhalb der gewährten Zeit keinen Ersatz finden kann, muss er das Spiel aufgeben. Falls er zu Beginn der nächsten Runde immer noch keinen Ersatz gefunden hat, wird der Spieler aus dem Turnier entfernt.

Falls ein Spieler während des Spiels feststellt, dass ihm eine Karte in seinem Deck fehlt, das er gerade verwendet, muss er das Spiel aufgeben.

Falls im Laufe des Turniers eine Karte beschädigt wird, hat der Spieler die Möglichkeit Ersatz zu beschaffen. Falls der Spieler keinen Ersatz finden kann, wird bis zum Ende des Turniers eine Proxy-Karte verwendet. Ein Verantwortlicher wird eine Proxy-Karte erstellen, auf welcher der Kartename samt sämtlicher wichtiger, nicht mehr lesbarer Informationen sowie der Name des Verantwortlichen, der sie erstellt hat, und das Datum der Erstellung steht. Die beschädigte Karte muss verdeckt in der Nähe bleiben, um sich darauf beziehen zu können, wenn die Proxy-Karte gespielt wird.

Marker

Marker repräsentieren Informationen über das Spiel und den Spielzustand. Die Anwesenheit von Markern wird mit ein oder mehr Anzeigern symbolisiert. Anzeiger können auch verwendet werden, um mehrere Marker sowie offene und abgeleitete Informationen zu repräsentieren.

Normalerweise verwenden Spieler die Marker aus Pappe aus den offiziellen Produkten als Anzeiger. Die Spieler dürfen allerdings andere Gegenstände als Anzeiger wählen, solange diese die wichtigen Informationen der Komponente nicht verdecken und nicht so einfach versehentlich ihren Anzeigestatus verändern können. Beide Spieler sollten sich im Klaren sein, was sie repräsentieren. Der Oberschiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Zulässigkeit der Anzeiger und ihre sinnvolle Verwendung während eines Spiels zu prüfen, falls ein Gegner dagegen Einspruch erhebt.

ZUGELASSENE PRODUKTE

Es sind alle deutschen *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel, Zweite Edition*-Karten und -Materialien für sanktionierte Turniere zugelassen, solange sie nicht verboten sind und sie bereits seit mindestens seit 2 Wochen erhältlich sind. Ebenso sind alle von Fantasy Flight Games produzierten englischen Karten zugelassen, sofern sie bereits seit mindestens 2 Wochen auf Deutsch erschienen sind. Auf Turnieren dürfen Spieler nur offizielle *Game of Thrones*-Materialien verwenden, mit der folgenden Ausnahme für Austauschmaterialien von Drittanbietern:

- Marker, die die Informationen auf Karten nicht verdecken

Andere Karten und sogenannte Proxies sind nicht zugelassen (mit Ausnahme der Regel unter „Verlorene und beschädigte Karten“ weiter oben).

TURNIERABLAUF

In diesem Abschnitt stehen Informationen und Anmerkung zum Turnierspiel von *Game of Thrones*.

TURNIERVORBEREITUNG

Vor dem Beginn des Turniers muss der Organisator die Tische so vorbereiten, dass daran ein Turnier gespielt werden kann. Jeder Platz sollte so vorbereitet werden, dass die Spieler genug Platz auf dem Tisch haben, und dass sie bequem ihre Karten und Marker zum Spielen benutzen können. Zusätzlich sollte der Organisator den Spielern deutlich und rechtzeitig die Details des Events mitteilen.

SPIELVORBEREITUNG

Die folgenden Schritte müssen von den Spielern durchgeführt werden, bevor sie mit ihrem ersten Spiel in jeder Turnierrunde beginnen können.

1. Die Spieler bestimmen zufällig, wer der Startspieler ist. Das sollten sie mithilfe eines Münzwurfs, eines Würfelwurfs oder einer anderen zufälligen Methode ermitteln.
2. Jeder Spieler deckt in Spielerreihenfolge seine Fraktionskarte und Agendakarte, falls den eine gespielt wird, auf, indem er sie deutlich sichtbar in seinen Spielbereich legt.
3. Die Spieler bereiten die Marker, die sie im Laufe des Spiels benötigen, vor und legen sie gut erreichbar vor sich hin.
4. Jeder Spieler legt sein Strategiestapel verdeckt neben seine Fraktionskarte.
5. Jeder Spieler mischt sorgfältig sein Deck und bietet es dann seinem Gegner an. Der Gegner darf, wenn er möchte, das Deck mischen und abheben. Nach-

dem der Gegner die Möglichkeit zum Mischen des Decks gehabt hat, legt jeder Spieler sein Deck leicht zugänglich in seinen Spielbereich.

6. Jeder Spieler zieht die obersten sieben Karten seines Nachziehstapels. Jeder Spieler darf in Spielerreihenfolge dann entscheiden diese sieben Karten wieder zurück in sein Nachziehstapel zu mischen und es seinem Gegner wieder anzubieten, bevor er die neuen sieben Karten auf seine Hand zieht. Die Spieler müssen ihre zweite Hand behalten.
7. Jeder Spieler darf in Spielerreihenfolge nun Charaktere, Orte und Verstärkungen mit Gesamtkosten von bis zu 8 Gold als Startkarten von der Hand platzieren. Startkarten werden verdeckt in seinen Spielbereich gelegt.
8. Die Spieler decken gleichzeitig ihre Karten auf. Dann legt jeder Spieler in Spielerreihenfolge seine Verstärkungen an und platziert Duplikate.
9. Jeder Spieler zieht wieder auf sieben Handkarten auf.

Wenn die Spieler mit der Vorbereitung fertig sind, **müssen** sie auf den Start der Runde warten, der von einem Verantwortlichen ausgerufen wird, bevor sie mit ihrem Spiel anfangen können. Falls die Runde schon angefangen hat, dürfen die Spieler sofort mit dem Spielen beginnen, nachdem sie die obigen Schritte abgeschlossen haben.

VERPASSTE GELEGENHEITEN

Von den Spielern wird erwartet, dass sie gemäß den Spielregeln spielen und daran denken, Aktionen durchzuführen und Karteneffekte zu nutzen, wenn dies verlangt wird. Es liegt im Verantwortungsbereich der Spieler, den Spielzustand vernünftig aufrechtzuhalten und sicherzustellen, dass verpflichtende Fähigkeiten und Spielschritte eingehalten werden. Falls ein Spieler vergessen hat, einen Effekt in dem Zeitfenster zu nutzen, in dem er genutzt werden kann, kann er diesen nicht im Nachhinein ohne die Zustimmung seines Gegners nachholen. Die Spieler sollten respektvoll miteinander umgehen und den Gegner nicht absichtlich ablenken oder unter Druck setzen, um ihn dazu zu bringen, Gelegenheiten zu verpassen.

NOTIZEN MACHEN UND MATERIALIEN VON AUSSEN

Die Spieler dürfen während einer Turnierrunde keine Notizen machen oder auf Material und Informationen von außen zugreifen. Auf offizielle Regeldokumente oder Spielmaterial, das keine versteckten Informationen beinhaltet, darf jederzeit zurückgegriffen werden. Außerdem darf man jederzeit auch einen Schiedsrichter fragen, wenn etwas unklar ist, der dann in Regeldokumenten nachschauen kann. Offizielle Regeldokumente beinhalten alle auf der *Game of Thrones*-Webseite verfügbaren Regeldokumente und alle Dokumente aus *Game of Thrones*-Produkten oder Teile davon.

TURNIER-KONZEPTE

Die Turnier-Konzepte bilden den Rahmen für ein *Game of Thrones*-Turnier.

ZEITDAUER DER TURNIERRUNDEN

Jede Runde in einem *Game of Thrones*-Turnier hat eine vorher festgelegte Länge, die den Spielern genug Zeit gibt, ihre Spiele zu beenden. Ein Verantwortlicher sollte die Stoppuhr für die Turnierrunde starten, nachdem die meisten Spieler ihren Platz eingenommen und mit dem Aufbau des Spiels begonnen haben. Falls ein Spiel noch nicht beendet ist, nachdem die Zeit für eine Turnierrunde abgelaufen ist, spielen die Spieler bis zum Ende der nächsten Abgabenphase weiter (siehe „Ende der Runde“, weiter unten). Die Länge einer Turnierrunde hängt von der Art der Runde ab.

- Schweizer Runde: je 55 Minuten
- K. o.-Runde: je 55 Minuten
- K. o.-Runde im Finale: 120 Minuten

PAARUNGEN

Game of Thrones-Turniere bestehen aus einer Reihe von Runden. Die Methode der Paarung unterscheidet sich voneinander. Der Organisator muss vor Beginn des Turniers die Anzahl und Art der Runden bekanntgeben, ob es danach K. o.-Runden gibt und wie groß der Schnitt ist.

Ein Spieler erhält wenn nötig ein Freilos, wenn er gegen keinen anderen Gegner gepaart werden kann. Dieser Spieler erringt für diese Turnierrunde einen Sieg. Die

Regeln für das Zuweisen eines Freiloses werden weiter unten im Detail beschreiben.

Ein Spieler sollte nicht mehr als ein Mal gegen den gleichen Gegner im selben Abschnitt eines Turniers gepaart werden. Ein Abschnitt eines Turniers ist vorüber, wenn der Schnitt gemacht wird.

Falls ein Spieler nicht länger mitspielen will, kann er den Organisator darüber informieren. Der Organisator wird ihn in zukünftigen Runden nicht mehr mit einem Gegner paaren, indem er ihn aus dem Turnier nimmt. Spieler werden ebenfalls aus dem Turnier genommen, wenn sie in einer Runde nicht innerhalb einer angemessenen Zeit zum Spiel antreten oder sie aus anderen Gründen nicht mehr am Turnier teilnehmen können. Spieler dürfen den Organisator darum bitten, dem Turnier, aus dem sie zuvor herausgenommen worden sind, wieder beitreten zu dürfen. Dann erleiden sie für jede Runde, in der sie gefehlt haben, eine ungepaarte Niederlage. Spieler können nur im selben Abschnitt des Turniers erneut beitreten, in dem sie es verlassen haben. Disqualifizierte Spieler werden vom Turnier entfernt und dürfen nicht wieder beitreten.

Schweizer System

Die meisten *Game of Thrones*-Turniere werden im Schweizer System durchgeführt, indem der Gewinner jedes Spiels Turnierpunkte erhält. In jeder Runde nach dem Schweizer System werden zwei Spieler gegeneinander gepaart. Dabei wird versucht, Spieler mit gleichen Turnierpunkten gegeneinander spielen zu lassen, aber darauf geachtet, dass kein Spieler zwei Mal gegen den gleichen Gegner spielen muss. Am Ende der Schweizer Runden ist der Spieler mit den meisten Turnierpunkten der Gewinner des Turniers, es sei denn, es geht danach noch in die K. o.-Runden (siehe K. o.-Runden weiter unten).

In der ersten Runde des Schweizer Systems werden die Spielerpaarungen zufällig ausgelost. In den darauffolgenden Runden werden die Spieler gegen Spieler mit der gleichen Anzahl an Turnierpunkten gelost.

Zuerst werden die Spieler in der Gruppe mit den meisten Turnierpunkten zufällig gegeneinander gepaart. Falls die Gruppe aus einer ungeraden Anzahl besteht, wird der verbliebene Spieler mit einem zufälligen Spieler aus der Gruppe aus Spielern mit den zweitmeisten Turnierpunkten gepaart. Dann werden alle Spieler der zweiten Gruppe zufällig miteinander gepaart. Dies wird so lange fortgeführt, bis keine Spieler mehr gepaart werden können.

Gibt es in einem Turnier eine ungerade Spieleranzahl, erhält der übrig gebliebene Spieler in der ersten Runde ein Freilos. In den nächsten Runden erhält der letztplatzierte Spieler, der bisher noch Freilos erhalten hat, das Freilos, falls es noch immer eine ungerade Spieleranzahl gibt.

Beispiel: *Sven, Anne und Gregor haben alle 15 Turnierpunkte und damit die meisten von allem Spielern in diesem Turnier. Sven wird zufällig gegen Anne gepaart. Da es nur noch einen Spieler mit 15 Turnierpunkten gibt, wird Gregor gegen einen zufälligen Spieler aus der Gruppe mit den zweitmeisten Turnierpunkten – in diesem Fall 10 Punkte – gepaart. Kai ist dieser zufällige Spieler aus der Gruppe mit 10 Turnierpunkten, der in der nächsten Runde gegen Gregor spielt.*

Der Schnitt

Bei vielen *Game of Thrones*-Turnieren wird mit einer vorbestimmten Anzahl an Runden gespielt. Danach rücken alle Spieler, die bestimmten Kriterien entsprechen, in den nächsten Abschnitt des Turniers vor. Alle anderen Spieler werden aus dem Turnier genommen. Das wird gewöhnlich mit „den Schnitt schaffen“ umschrieben. Meistens wird jetzt mit veränderten Turnieren gespielt. **Ein neuer Turnierabschnitt beginnt.**

Diese Turnierregularien umfassen die Art des Schnittes, der in Basis- und fortgeschrittenen Turnierstrukturen angewandt wird: der Schnitt nach der Rangliste anhand von Turnierpunkten auf die Top-4-, Top-8-, Top-16- oder Top-32-Spieler. Im Turnierleitfaden werden noch andere Arten des Schnitts beschrieben.

Falls ein durch den Schnitt qualifizierter Spieler aus dem Turnier ausscheidet, noch bevor ein Spiel im nächsten Abschnitt des Turniers gespielt worden ist, sollte der nächste Spieler in der Rangliste nachrücken und den ausgeschiedenen Spieler als der Spieler mit dem niedrigsten Rang nach dem Schnitt ersetzen.

Beispiel für das Ausscheiden eines Spielers: *Stefan beendet das Turnier nach dem Schweizer System an sechster Stelle und schafft den Schnitt in die Top-8. Leider kommt ihm ein Notfall in der Familie noch vor dem ersten Spiels der K. o.-Runden in die Quere. Er informiert den Organisator, dass er aus dem Turnier ausscheiden muss und geht. Der Organisator ruft sofort den neuntplatzierten Spieler aus: Eva. Er informiert sie, dass sie in den Top-8 spielen darf, da jemand gehen musste. Sie akzeptiert und wird als Achteplatzierte den fehlenden Platz*

einnehmen. Der eigentliche Achteplatzierte rückt auf den siebten Platz auf, verdrängt den dortigen Siebtplatzierten auf den sechsten Platz. Dann paart der Organisator alle acht Spieler anhand der neuen Rangliste.

K. o.-Runden

Viele *Game of Thrones*-Turniere nutzen die K. o.-Runden, in denen der Gewinner jeder Paarung im Turnier bleibt und der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet und aus dem Turnier genommen wird. K. o.-Runden werden oft nach einem Schnitt auf 4, 8, 16 oder 32 Spieler durchgeführt. Die K. o.-Runden werden so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt, der zum Sieger des Turniers erklärt wird.

In der ersten K. o.-Runde, die auf den Schnitt folgt, wird der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke mit dem Spieler mit der niedrigsten Tabellenstärke, der den Schnitt geschafft hat, gepaart. Das ist Spiel #1. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke wird mit dem Spieler der zweitniedrigsten Tabellenstärke gepaart. Das ist Spiel #2. Dies geht so weiter, bis alle Spieler gepaart sind.

Für Turniere, die mit K. o.-Runden beginnen, müssen in der ersten Runde Freilose vergeben werden, falls die Anzahl der Spieler nicht gleich einem Exponent von 2 ist (4, 8, 16, 32 usw.). Die Freilose werden zufällig an eine Anzahl von Spielern vergeben, die gleich der Differenz zwischen der aktuellen Spieleranzahl und dem nächsthöchsten Exponent von 2 ist. Dann werden alle verbliebenen Spieler zufällig gegeneinander gepaart. Jeder Paarung und jedem Spieler mit Freilos wird zufällig eine Nummer zugewiesen, die mit #1 beginnt.

In den folgenden K. o.-Runden wird der Sieger von Spiel #1 gegen den Sieger der letzten Paarung (das Spiel mit der höchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #1. Wenn mehr als zwei Spieler übrig bleiben, wird der Sieger von Spiel #2 gegen den Sieger der zweitletzten Paarung (das Spiel mit der zweithöchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #2. Das geht so weiter, bis alle Spieler für die nächste Runde gepaart sind.

Für die folgenden K. o.-Runden wird die gleiche Methode angewandt, bis alle Spieler gepaart sind.

Falls ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, nachdem die K. o.-Runden begonnen haben, erhält der derzeitige Gegner dieses Spielers – oder der nächste Gegner, falls

der Spieler zwischen den Runden ausscheidet – ein Freilos für diese Runde.

ENDE DER RUNDE

Jede Turnierrunde endet auf eine der folgenden Arten:

- ✦ **Siegbedingung:** Ein Spieler erfüllt die Siegbedingung seines Decks (normalerweise mit 15 Macht auf seinen kontrollierten Karten). Dieser Spieler erringt einen Sieg. Sein Gegner verliert das Spiel und erleidet eine Niederlage.
- ✦ **Leerer Nachziehstapel:** Falls ein Spieler keine Karten mehr in seinem Nachziehstapel hat, verliert er das Spiel und erleidet eine Niederlage. Sein Gegner erringt einen Sieg.
- ✦ **Zeitlimit:** Wenn die Zeit während der Runde abläuft, müssen die Spieler bis zum Ende der Abgabephase dieser Runde weiterspielen. Wenn dann kein Spieler gewonnen hat, wird nach den Regeln „In die Verlängerung gehen“ (siehe weiter unten) bestimmt, wer einen modifizierten Sieg erringt.
- ✦ **Aufgabe:** Ein Spieler kann jederzeit während des Spiels aufgeben. Tut er dies, verliert er das Spiel und sein Gegner gewinnt das Spiel.

In die Verlängerung gehen

Falls am Ende der Runde kein Spieler einen Sieg errungen hat, wird der Reihe nach mithilfe folgender Punkte bestimmt, wer einen modifizierten Sieg erringt. Der Gegner dieses Spielers erleidet eine Niederlage.

1. Der Spieler, der die wenigste Macht zum Erreichen seiner Siegbedingung benötigt. Falls beide Spieler die gleiche Menge an Macht benötigen, wird mit Punkt 2 fortgefahren.
2. Der Spieler, der noch die meisten Karten in seinem Nachziehstapel hat. Falls beide Spieler die gleiche Menge an Karten hat, wird mit Punkt 3 fortgefahren.
3. Der Spieler, der in der letzten Spielrunde die Dominanz gewonnen hat. Falls in der letzten Spielrunde kein Spieler die Dominanz gewonnen hat, wird mit Punkt 4 fortgefahren.
4. Der Spieler, der die wenigsten Charaktere in seinem Totenstapel hat. Falls beide Spieler die gleiche Menge an Charakteren in ihren Totenstapeln haben, wird mit Punkt 5 fortgefahren.
5. Der Spieler, der am Ende des Spiels der Startspieler war, wählt einen Spieler aus, der den modifizierten Sieg erringt. Der Gegner des gewählten Spielers erleidet eine Niederlage.

Beispiel: *Die Zeit ist in dieser Turnierrunde abgelaufen. Daniel und Emilia sind gerade in der Herausforderungsphase, deshalb spielen sie bis zum Ende der Abgabephase weiter. Am Ende der Abgabephase gewinnt keiner der beiden Spieler, sodass sie „in die Verlängerung gehen“. Punkt 1 dieser Regel folgend, erringt Emilia einen modifizierten Sieg und Daniel erleidet eine Niederlage: Am Ende der Runde hat Daniel 11 Macht und Emilia 13 Macht. Emilia braucht 2 weitere Macht zum Sieg, Daniel braucht dagegen noch 4 Macht. Somit ist Emilia näher an ihrer Siegbedingung.*

TURNIERPUNKTE

Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler je nach Abschneiden in der Turnierrunde entsprechende Turnierpunkte. Am Ende des Turniers gewinnt der Spieler mit den meisten Turnierpunkten. Im Falle eines größeren Events werden sie stattdessen dafür benutzt, zu bestimmen, wer den Schnitt in die K. o.-Runden schafft.

Für jedes Spiel erhalten die Spieler Turnierpunkte wie folgt:

- ✦ Sieg = 5 Turnierpunkte
- ✦ Modifizierter Sieg = 4 Turnierpunkte
- ✦ Niederlage = 0 Turnierpunkte

Tiebreaker

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Turnierpunkten aufweisen, werden Tiebreaker benutzt, um Gleichstände innerhalb der Gruppe aufzulösen. Tiebreaker werden in folgender Reihenfolge angewandt, bis alle Spieler innerhalb einer Gruppe einen eigenen Tabellenrang aufweisen.

- ✦ **Tabellenstärke:** Die Tabellenstärke eines Spielers errechnet sich wie folgt: Die Summe aller Turnierpunkte jedes seiner Gegner wird durch die Anzahl der Runden geteilt, die dieser Gegner gespielt hat. Die so für seine Gegner ermittelten Werte werden

addiert und dann durch die Anzahl der Gegner, gegen die der Spieler gespielt hat, geteilt. Der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke erhält den höchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke erhält den zweithöchsten Rang unter allen Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang haben usw.

✦ **Erweiterte Tabellenstärke:** Die erweiterte Tabellenstärke eines Spielers errechnet sich wie folgt: Die Tabellenstärke jedes seiner Gegner wird durch die Anzahl der Gegner, gegen die der Gegner gespielt hat, geteilt. Der Spieler mit der höchsten erweiterten Tabellenstärke erhält den höchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben. Der Spieler mit der zweithöchsten erweiterten Tabellenstärke erhält den zweithöchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben usw.

✦ **Zufällig:** Falls bei mehreren Spielern nach Anwendung der Tiebreaker immer noch Gleichstand herrscht, werden diese Spieler in zufälliger Reihenfolge unter den schon eingeordneten Spielern der Gruppe eingeordnet.

TURNIERSTRUKTUREN

Die Struktur eines Turniers bestimmt, wie viele Schweizer Runden und K.o.-Runden gespielt werden. Alle *Game of Thrones*-Turniere gehören zu einem der drei folgenden Typen:

BASIS-TURNIERSTRUKTUR

Die Basis-Turnierstruktur ist leicht zugänglich und besonders für Spielneulinge geschaffen worden. Diese Struktur bietet eine Turnier-Erfahrung, die eine durchschnittliche Investition von Zeit und Material für Orga-

nisatoren und Spieler bedeutet. Die Basis-Struktur wird für Lokalmeisterschaften verwendet.

| ANZAHL DER REGISTRIERTEN SPIELER | ANZAHL DER SCHWEIZER RUNDEN | SCHNITTGRÖSSE |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------|
| 4-8 | 3 | - |
| 9-16 | 4 | - |
| 17-24 | 4 | TOP-4 |
| 25-40 | 5 | TOP-4 |
| 41-44 | 5 | TOP-8 |
| 45-76 | 6 | TOP-8 |
| 77-148 | 6 | TOP-16 |
| 149 UND MEHR | 7 | TOP-16 |

FORTGESCHRITTENE TURNIERSTRUKTUR

Die fortgeschrittene Turnierstruktur richtet sich an Teilnehmer, die den Wettkampf untereinander schätzen. Diese Struktur bietet eine starke Turniererfahrung an, die mehr Zeit und Ressourcen von Organisatoren und Spielern verlangt. Die fortgeschrittene Struktur wird für Regionalmeisterschaften verwendet.

| ANZAHL DER REGISTRIERTEN SPIELER | ANZAHL DER SCHWEIZER RUNDEN | SCHNITTGRÖSSE |
|----------------------------------|-----------------------------|---------------|
| 9-12 | 4 | TOP-4 |
| 13-24 | 4 | TOP-8 |
| 25-40 | 5 | TOP-8 |
| 41-76 | 6 | TOP-8 |
| 77-148 | 6 | TOP-16 |
| 149-288 | 6 | TOP-32 |
| 289-512 | 7 | TOP-32 |
| 513 UND MEHR | 8 | TOP-32 |

EIGENSTÄNDIGE TURNIERSTRUKTUR

Der Begriff „Eigenständig“ gilt für alle Rundenstrukturen, die nicht auf die Basis- oder die fortgeschrittene Turnierstruktur aufbauen. In die eigenständige Turnierstruktur gehören auch alle Turniere, die eine bestimmte Anzahl an Runden oder eine bestimmte Größe eines Schnitts verwenden, der unabhängig von der Teilneh-

meranzahl ist. Die Event-Übersicht von eigenständigen Turnieren beinhaltet entweder eine spezifische Struktur, die auf einen bestimmten Event-Typ zugeschnitten ist, oder weist den Organisator an, eine eigene Struktur zu erschaffen und diese den Teilnehmern mitzuteilen. Die eigenständige Turnierstruktur wird bei offiziellen Premium-Events verwendet wie zum Beispiel den National-, Nordamerika-, Europa- und Weltmeisterschaften.

TURNIEREBENEN

Für FFGs OP-Events gibt es drei Ebenen: Entspannt, Formal und Premium. Diese Ebenen legen die Erwartungen an ein *Game of Thrones*-Turnier fest. Diese Erwartungen sollen Spieler nicht davon abhalten, daran teilzunehmen, sondern ihnen den Erfahrungsgrad anzeigen, der von ihnen für die Teilnahme an einem solchen Event erwartet wird. Offizielle Turniere werden in eine der drei Ebenen eingeteilt. Organisatoren von inoffiziellen Turnieren werden ermutigt, die entspannte Ebene zu verwenden, außer ihr Turnier ist auf kompetitive Spieler zugeschnitten. Die Turnierebenen sind folgende:

ENTSPANNT

Bei Turnieren dieser Ebene sind alle Spieler willkommen, unabhängig ihrer Erfahrung in diesem Spiel. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer spaßigen, freundlichen Spielatmosphäre und die Spieler werden ermuntert, anderen Spielern beim Erlernen und Verbessern des Spiels zu helfen, solange es nicht zu sehr den Spielfluss stört.

FORMAL

Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine minimale Grunderfahrung im Umgang mit diesem Spiel erwartet. Spieler sollten sich mit den Spielregeln auskennen und darauf vorbereitet sein, in angemessenem Tempo dieses Wissen anzuwenden. Von den Spielern wird erwartet, dass sie verwirrende Handlungen und nachlässige Spielfehler vermeiden. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer freundlichen, kompetitiven Spielatmosphäre.

PREMIUM

Premium-Events sind die höchste Ebene bei FFG-Turnieren. Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine durchschnittliche Erfahrung im Umgang mit diesem Spiel erwartet. Spieler sollten nicht nur mit den

Spielregeln vertraut sein, sondern auch mit der FAQ und den Turnier-Regularien. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer kompetitiven, fairen Spielatmosphäre.

Dieses und andere Dokumente für das Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel können auf den Websites abgerufen werden:

<https://www.fantasyflightgames.com/en/products/a-game-of-thrones-the-card-game-second-edition/>

WWW.HDS-FANTASY.DE

© 2016 Fantasy Flight Games. & George R.R. Martin. Licensed by George R.R. Martin. A Game of Thrones is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® of Fantasy Flight Games.



