



# DOKUMENT DES VOLKSFUSSBALLBUNDES

ZULETZT AKTUALISIERT AM 4. APRIL 2017

## EINFÜHRUNG

Du bist bereits mit Guild Ball vertraut und suchst nach einer völlig neuen Art, das Spiel zu spielen? In diesem Dokument stellt der Volksfußballbund eine Reihe von spaßigen, sportlich alternativen Formaten vor, mit denen du und deine Freunde Guild Ball auf neue und aufregende Weise entdecken kannst!

### EVENTREGELN

Jedwede Änderungen gegenüber den Guild-Ball-Grundregeln werden in den jeweiligen Formaten beschrieben. In keinem der VFB-Formate sind bemalte Modelle Pflicht.

## I. SPEED BALL!

*Speed Ball ist die schnellste, schmutzigste Variante von Guild Ball, die du je gesehen hast. Es reicht nicht, einfach nur zu gewinnen, man muss vor allem schnell gewinnen. Speed Ball ist wie Guild Ball nach einem doppelten Espresso, mit einem ganz eigenen schnellen, hektischen Reiz.*

### MANNSCHAFTSGRÖSSE UND -AUSWAHL

Um eine Mannschaftsliste zusammenzustellen, wählt ein Spieler eine Gilde aus und wählt 6 Modelle, die für die jeweilige Gilde spielen dürfen. Diese Mannschaftsliste muss aus 1 [Kapitän]-Modell, 1 [Maskottchen]-Modell und 4 Mannschaftsmitgliedern bestehen, die alle für die jeweils ausgewählte Gilde spielen.

### ZEITVORGABE:

Bei diesem Format werden keine Schachuhren verwendet. Jedes Mal, wenn ein Modell aktiviert wird, hat der Kontrollierende Spieler 120 Sekunden auf einer Stoppuhr, um die Aktivierung abzuschließen. Wird irgendeine Aktion außerhalb der Aktivierung abgehandelt, wie etwa ein Gegenangriff, wird die Stoppuhr für die Dauer der Aktion pausiert. Jeder Spieler hat darüber hinaus nur 120 Sekunden, um jeden Zug die Schritte 3, 4 & 5 der Versorgungsphase abzuhandeln.

Die Rundenlänge beträgt 60 Minuten.

### SIEGBEDINGUNG

Speed-Ball!-Spiele werden bis zu einer Siegbedingung von [8] SP gespielt.

## 2. KÄPT'N, MEIN KÄPT'N!

---

*Hast du dich jemals gefragt, die es wäre, den Kapitän einer anderen Gilde in DEINER Mannschaftsliste zu verwenden? Dies ist deine Chance, es herauszufinden! In jeder Runde Käpt'n, mein Käpt'n! wird dir ein zufälliges Kapitän-Modell zugewiesen, mit dem du spielen musst. Was für neue und aufregende Spielzüge wirst du dir dadurch erschließen? Wirst du der Situation gewachsen sein und deinen Spielstil auf die Schnelle anpassen können? Käpt'n, mein Käpt'n! ist ein spaßiges, einzigartiges und unbeschwertes Format, das für Spieler aller Erfahrungsstufen geeignet ist.*

### MANNSCHAFTSGRÖSSE UND -AUSWAHL

Jeder Spieler bringt eine Mannschaftsliste aus 1 [Maskottchen] und 4 Mannschaftsmitgliedern einer einzelnen Gilde mit. Vor Beginn jedes Spiels erhält jeder Spieler in Schritt 2 der Vorbereitungsabfolge ein zufälliges [Kapitän]-Modell.

Jeder [Kapitän] verliert für die Dauer des Spiels seine ursprüngliche Gildenzugehörigkeit. Alle Modelle in deiner Mannschaft (einschließlich des [Kapitän]s) gelten für die Dauer des Spiels füreinander als befreundete Gildenmodelle.

Abgesehen davon werden die normalen Regeln eines Guild-Ball-Spiels befolgt.

### BESONDERE AUSTRÜSTUNG

Dieses Event erfordert eine große Menge an Kapitänen. Allgemein ist es am besten, jeden teilnehmenden Spieler zu bitten, jedes Kapitän-Modell mitzubringen, das er oder sie besitzt.

## 3. HEIMATPOKAL

---

*Der Gildenball ist nicht nur ein Werkzeug der Gilden. In seiner reinsten Form ist es ein Spiel um Gemeinschaftssinn, ein Spiel der Nationen. Im Heimatpokal versammeln Coaches ihre Mannschaftslisten basierend auf dem Heimatland ihrer Modelle, nicht ihrer Gildenzugehörigkeit. Wirst du dich dazu entschließen, die wilde Nation der Skalden, die heißblütigen Castellyer, die gerissenen Erskirii oder die stolzen Raeden zum Sieg zu führen? Eines ist sicher: Dies ist ein Ereignis wie kaum ein anderes!*

### MANNSCHAFTSGRÖSSE UND -AUSWAHL

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Nation und bringt eine Mannschaftsliste aus 1 [Kapitän], 1 [Maskottchen] und 4 Mannschaftsmitgliedern mit, die alle diese Nationalität besitzen. Diese 6 Modelle bilden seine Mannschaftsliste für jedes Spiel. Spieler dürfen eine der folgenden Nationalitäten wählen:

Castellyier  
Eisnoraner  
Erskirii  
Ethraynnier  
Figeone  
Indar  
Malde  
Raede  
Skalde  
Valentier

Alle Modelle in einer Mannschaft gelten für die Dauer des Spiels füreinander als befreundete Gildenmodelle.

Einige Nationalitäten verfügen bisher noch nicht über genügend Modelle, um in diesem Format gespielt zu werden, aber dies kann sich in der Zukunft mit kommenden Veröffentlichungen ändern.

Abgesehen davon werden die normalen Regeln eines Guild-Ball-Spiels befolgt.

## 4. VÖLKERBALL!

---

*Spiele das klassische Spiel um Schnelligkeit und Reaktionen mit einem Guild-Ball-Twist. Führe deine Mannschaft durch eine Kombination aus Können und Glück zum Sieg gegen deine Gegner. Dies ist ein spaßiges, rasantes und wildes Format für schnelle und schmutzige Spiele. Denke daran: Wenn du Boar ausweichen kannst, kannst du auch einem Gildenball ausweichen!*

### MANNSCHAFTSGRÖSSE UND -AUSWAHL

Spieler stellen eine Mannschaftsliste aus 1 [Kapitän]-Modell, 1 [Maskottchen]-Modell und 4 zulässige Mannschaftsmitgliedern zusammen, die alle für dieselbe Gilde spielen wie der [Kapitän]. Diese 6 Modelle bilden seine Mannschaftsliste für jedes Spiel.

### SONDERREGELN

1. Bei diesem Format gibt keinen Anstoßenden oder Empfangenden Spieler. Stattdessen sollten beide Spieler einen Würfel werfen. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf entscheiden, ob er die erste Aktivierung in Zug 1 haben möchte. Der Spieler, der nicht die erste Aktivierung hat, entscheidet, auf welcher Seite des Feldes er aufstellen möchte. Beide Spieler stellen ihre Mannschaften auf, beginnend mit dem Spieler mit der ersten Aktivierung.
2. Beginnend mit dem Spieler, der die erste Aktivierung hat, muss jeder Spieler nach der Aufstellung 2 seiner Modelle auswählen, die das Spiel im Besitz eines Ballmarkers beginnen.

3. Modelle dürfen gegnerische Modelle mit Pass-Aktionen anvisieren. Ist der Pass erfolgreich, erleidet das gegnerische Modell, sofort nachdem es den Ballbesitz erhalten hat, den Zustand Ausgeschaltet.
4. Fängt ein gegnerisches Modell einen Pass ab, erleidet das schießende Modell sofort den Zustand Ausgeschaltet.
5. Wenn ein Modell den Pass eines gegnerischen Modells abfängt, darf der Kontrollierende Spieler des abfangenden Modells sofort ein befreundetes Modell mittels der Kalter-Schwamm-Regeln aufs Feld zurückbringen. Das befreundete Modell darf in diesem Zug normal aktivieren, ihm wird jedoch kein Einfluss zugeteilt.
6. Ein Modell darf in diesem Format im Besitz mehrerer Ballmarker sein. Ein Modell im Besitz mehrerer Ballmarker muss weiterhin [1] Einfluss ausgeben, um jeweils einen einzelnen Ballmarker zu Passen.

Abgesehen davon werden die normalen Regeln eines Guild-Ball-Spiels befolgt.

### BESONDERE AUSRÜSTUNG

Dieses Format erfordert – kaum überraschend – eine ordentliche Menge Eier, äh, Bälle! Allgemein ist es am besten, jeden teilnehmenden Spieler zu bitten, so viele Ballmarker mitzubringen, wie er oder sie besitzt.

## 5. MULTIBALL-CHAOS

---

*Wolltest du schon immer einmal das Chaos von Guild Ball in einer irren Geschwindigkeit erleben, bei der es Tore in großer Zahl und von fast überall auf dem Feld hagelt? Multiball-Chaos erlaubt es Spielern, ihre Fähigkeiten zur Ballkontrolle wirklich auf die Probe zu stellen! Dieses Format verwendet im Spiel nicht nur einen, nicht zwei, sondern gleich DREI Bälle gleichzeitig!*

### MANNSCHAFTSGRÖSSE UND -AUSWAHL

Baut ein Gild-Ball-Spiel wie üblich auf. Nachdem der Anstoß ausgeführt wurde, platziert einen Ballmarker auf der Mittellinie, [12"] von der linken Kante des Feldes entfernt. Platziert einen weiteren Ballmarker [12"] von der rechten Kante des Feldes entfernt. Können diese Ballmarker nicht an diesen Punkten platziert werden, verwende die Regel der geringsten Störung, um sie zu platzieren.

### SONDERREGELN

1. Ein Modell darf in diesem Format im Besitz mehrerer Ballmarker sein. Ein Modell im Besitz mehrerer Ballmarker muss weiterhin [1] Einfluss ausgeben, um jeweils einen einzelnen Ballmarker zu Passen.
2. Spiele werden bis zu einer Siegbedingung von [16] SP gespielt.

Abgesehen davon werden die normalen Regeln eines Guild-Ball-Spiels befolgt.

### BESONDERE AUSRÜSTUNG

Dieses Format erfordert – kaum überraschend – eine ordentliche Menge Eier, äh, Bälle! Allgemein ist es am besten, jeden teilnehmenden Spieler zu bitten, so viele Ballmarker mitzubringen, wie er oder sie besitzt.



# 6. GUILD-BALL-DOUBLES

Schliesse dich mit deinem besten Mitspielerkumpel oder engsten Rivalen zusammen, um dich anderen Zweiertteams von Guild-Ball-Coaches zu stellen. Jeder Coach bringt eine Mannschaftsliste aus 3 Modellen mit und kombiniert sie mit der Liste seines Partners, um so eine gemeinsame Mannschaft zu bilden. Da es so viele Kombinationsmöglichkeiten gibt, ist es nur recht und billig, dass wir auch ebenso viele Sonderpreise anbieten! Welchem Preis wird eure Mannschaft entgegenstreben? Bestgekleidete Mannschaft? Bestes Mannschaftsthema? Bestbemalte Mannschaft? Dieses Event bietet jedem etwas!

## MANNSCHAFTSGRÖSSE UND -AUSWAHL

Jedes Spieler-Zweierteam kontrolliert eine einzelne Mannschaft aus 6 Modellen. Jeder Spieler innerhalb eines Teams stellt eine Mannschaftsliste aus 3 Modellen einer einzelnen Gilde zusammen. Jeder Spieler darf eine andere Gilde wählen. Ein Spieler, der nicht die Gewerkschaft spielt, darf keine Gewerkschaft-Modelle auswählen. Jedes Modell desselben Namens darf nur einmal pro Mannschaft ausgewählt werden. Es dürfen keine [Kapitän]-Modelle ausgewählt werden, jede Mannschaft darf allerdings 1 [Maskottchen] auswählen.

## SONDERREGELN

1. Alle Modelle in deiner Mannschaft gelten für die Dauer des Spiels füreinander als befreundete Gildenmodelle.
2. Jeder Spieler generiert seinen eigenen Einflussvorrat und teilt ihn seinen eigenen Modellen zu.
3. Aktivierungen sind pro Team asynchron (ein Team aktiviert 1 Modell, dann aktiviert das andere Team 1 Modell und so weiter).
4. Erzielt ein Modell ein Tor, darf der Kontrollierende Spieler dieses Modells den Tor-Einfluss zum Einflussvorrat seines Teams hinzufügen.
5. Werden Schachuhren verwendet, sollte die Rundenzeit für dieses Event 120 Minuten betragen.

Abgesehen davon werden die normalen Regeln eines Guild-Ball-Spiels befolgt.

# ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN FÜR EVENTORGANISATOREN (E.O.s)

## LOGISTIK

Der E.O. sollte versuchen, ein Event so reibungslos wie möglich verlaufen zu lassen. Dies erfordert einige Vorarbeit im Vorfeld des Events. Es ist eine gute Idee, dafür zu sorgen, dass eine ausreichende Anzahl Spieltische und Gelände sowie genügend Platz zum Spielen zur Verfügung stehen. Offizielle Guild-Ball-Spielmatten von Steamforged Games sind über Ulisses Spiele erhältlich und werden empfohlen.

Bei der Vorbereitung des Turniers sollte der EO eine Uhrzeit zum Beginn des Events, die Rundenzeiten, Endzeit und etwaige Preise festlegen. Sollte der EO entscheiden, Zeitmessgeräte zu verwenden, sollte er davon eine ausreichende Anzahl zur Verfügung zu stellen. Bedenke, dass Smartphones Zugriff auf Apps haben, die beide dieser Funktionen erfüllen können.

## EVENTLÄNGE

Diese Events werden gespielt, bis eine zuvor festgelegte Anzahl an Runden gespielt wurde. Die folgende Tabelle soll dabei helfen zu bestimmen, wie viele Runden üblicherweise erforderlich sind, um einen Sieger zu ermitteln:

Spieleranzahl	Runden
8 oder weniger	Event mit 3 Runden
9 bis 16	Event mit 4 Runden
17 bis 32	Event mit 5 Runden
33 bis 64	Event mit 6 Runden
65 bis 128	Event mit 7 Runden

## ZEITVORGABE & WÜRFEL WEG

Sofern nicht anders angegeben, beträgt die Rundendauer insgesamt 100 Minuten.

Sobald die Gesamtrundenzeit abgelaufen ist, verkündet der EO ‚Würfel weg‘. In diesem Moment, falls der Kontrollierende Spieler bereits damit begonnen hat, ein Modell zu bewegen, bringt er die Bewegung dieses Modells zu Ende, danach endet seine Aktivierung. Ist ein Spieler gerade noch darin begriffen, einen Wurf durchzuführen, bringt er diese Aktion zu Ende, danach endet seine Aktivierung. Alle etwaigen ‚Ende der Aktivierung‘-Effekte werden jetzt ausgelöst. Danach enden der aktuelle Zug und das Spiel.

Sobald ‚Würfel weg‘ verkündet wird und bei den SP Gleichstand herrscht, gilt das Spiel als Unentschieden. Andernfalls ist der Spieler mit den meisten Gesamt-SP der Sieger.

## GELÄNDE

Vor Beginn des Turniers sollte der EO das Gelände und die Untergründe auf allen Feldern aufbauen. Als generelle Regel sollte ein Guild-Ball-Feld vier bis sechs Gelände- und Untergrundstücke umfassen, die gleichmäßig verteilt werden und von denen sich kein Teil in den Aufstellungszonen der Spieler befindet. Es wird eine Mischung aus unterschiedlichen Gelände- und Untergrundtypen empfohlen.

## PAARUNGEN, FREILOSE UND UNGERADE SPIELERANZAHL

Es wird empfohlen, dass der EO dafür sorgt, dass ein Ersatzspieler zur Verfügung steht, um Freilose zu vermeiden – das Spielerlebnis ist für alle Beteiligten angenehmer, wenn niemand warten muss.

Die Paarungen für Runde 1 sollten vom EO zufällig bestimmt werden. Ab Runde 2 sollten die Paarungen zufällig erfolgen, und zwar unter Spielern mit derselben Turnierpunktezah. Gibt es eine ungerade Anzahl an Spielern mit derselben Turnierpunktezah, wird ein zufälliger Spieler aus der Gruppe mit den nächstniedrigeren Turnierpunkten ausgewählt, um den freien Platz zu füllen. Ein EO sollte soweit wie möglich verhindern, im Laufe eines Events dieselben Spieler mehrmals aufeinandertreffen zu lassen.

## EVENTPUNKTE

Am Ende eines Spiels sollte der EO die Spieler dazu ermuntern, ihre Spielberichtsbögen auszufüllen. Jeder Spieler vermerkt den Namen seines Gegners, das Ergebnis des Spiels (Sieg/Niederlage/Unentschieden), die ausgewählten Modelle, die in diesem Spiel eingesetzt wurden, die SP, die er erzielt hat, und die SP, die ihr Gegner erzielt hat.

Bitte bedenkt, dass sie Maximalanzahl an SP, die für einen Sieg im Guild-Ball-Turnierspiel erforderlich sind, von der im Turnier verwendeten Siegbedingung (normalerweise [12] SP) abhängig sind. Spieler können nicht mehr SP erzielen als die Siegbedingung vorgibt.

Spieler erzielen Turnierpunkte (TP) in Abhängigkeit vom Ausgang des Spiels.

- Ein Spieler erhält [10] TP für einen Sieg.
- Ein Spieler erhält [1] TP für ein Unentschieden.
- Ein Spieler erhält [0] TP für eine Niederlage.

Sollten zwei Spieler am Ende eines Events über dieselbe Menge an TP verfügen, sollte der TO den Ersten Tiebreaker anwenden. Herrscht zwischen Spielern danach immer noch Gleichstand, sollte der TO zusätzlich den Zweiten Tiebreaker anwenden.

**Erster Tiebreaker** – Der Spieler mit den höchsten kumulativen SP.

**Zweiter Tiebreaker** – Der Spieler mit der besten SP-Differenz (berechnet die Netto-SP, die ein Spieler erzielt hat, indem ihr die kumulativen gegen ihn erzielten SP von den kumulativen durch ihn erzielten SP abzieht).

**Credits:** David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Richard Loxam, Sherwin Matthews, and Jamie Perkins