

Spiele in Berlin XV

WARHAMMER

Turnier des Tabletop- und Strategiespiele Vereins Kulturkreis Siemens e.V.
<http://www.spieleninberlin.de>

1. Allgemeines:

Das Warhammer- Fantasy Turnier findet am Samstag und Sonntag, den 29. und 30.11.2008 in den Räumen des Kulturkreises Siemens e.V. Nonnendammallee 101, 13629 Berlin statt. Die Räume sind mit der U7 Station Rohrdamm und den Bussen der Linien 123 und 139 zu erreichen. Es sind auch ausreichend Parkplätze vorhanden.

Gespielt werden 5 Szenarien mit den Regeln der aktuellen 7. Edition.



1.1 Zeitplan:

Samstag:

09:30-10:00 Anmeldung
10:00-12:30 Spiel 1
12:30-13:00 Mittagspause
13:00-15:30 Spiel 2
15:45-18:00 Spiel 3

Sonntag:

10:00-12:30 Spiel 1
12:30-13:00 Mittagspause
13:00-15:30 Spiel 2
15:30-16:00 Auswertung und Siegerehrung

1.2 Materialien:

Jeder Spieler sollte folgende Spielutensilien mitbringen:

Regelbuch, Turnierregeln, das benötigte Armeebuch, 7x leserliche und nachvollziehbare Kopien der Armeeliste (**tabellarisch, alle Ausrüstung und magische Gegenstände zusammen mit den Punktkosten müssen aufgeführt sein**) (→ 3. Spielablauf), evtl. Taschenrechner (für Siegespunkte), ausreichend Würfel, Maßband/ Zollstab, die benötigten Figuren, Stift und Papier, evtl. Kleber (falls etwas den Transport nicht überlebt).

1.3 Verpflegung:

Wie immer gibt es wieder lecker Essen zum günstigen Preis. Kaffee, Getränke (Cola, Fanta, Wasser,...), Kartoffelsalat, Nudelsalat, Würstchen, Bouletten, und vieles mehr.

1.4 Anmeldung

Die Anmeldung zum Turnier erfolgt über T3 und ist bis zum 21.11.08 12:00 Uhr freigeschaltet. Die Kontodaten für die Überweisung der Startgebühr werden bei der Anmeldung verschickt. Die Anmeldung ist erst nach dem Eingang der Startgebühr endgültig. Die Startgebühr beträgt 5 Euro.

In Ausnahmefällen kann eine Anmeldung auch über MacCall@arcor.de erfolgen.

Besucher müssen ebenfalls bis zum 21.11.08 über MacCall@arcor.de angemeldet werden, weil sie sonst beim Wachschatz von Siemens nicht durchgelassen werden.

1.5 Abgabe der Armeeliste

Um der Orga die Kontrolle der Armeelisten vor dem Turnier zu erleichtern erhält jeder Spieler, der seine Armeeliste bis zum 21.11.2008 an mich schickt und diese bis zum Turnier nicht mehr ändert, fünf Turnierpunkte.

Die Listen sollten als Word- oder Excell-Dokument oder als ArmyBuilder2 Roster an MacCall@arcor.de geschickt werden. Die Dateibezeichnung sollte den eigenen Namen und den des gespielten Volkes enthalten.

2. Armeeaufstellung:

GRUNDREGELN

- Die Armeen dürfen maximal **2000 Punkte** groß sein und keinen Punkt mehr.
- Die Armee **muss komplett bemalt sein** (gründiert zählt nicht als bemalt, unbemalte Figuren werden vor dem Spiel als Verluste entfernt).
- Keine Drachen, keine großen Dämonen und keine Todbringer
- Keine Söldner in Nicht-Söldner-Armeen, keine Alliierten, keine bes. Charaktermodelle, **kein Sturm des Chaos**, keine Albiongegenstände
- Nur Armeebücher, die bis zum 31.10.2008 offiziell erschienen sind.
- Keine Kerneinheit mehr als dreimal
- Max. eine Eliteauswahl doppelt
- Keine doppelte Seltene Auswahl
- Es dürfen maximal 9 Energiewürfel pro Magiephase benutzt werden; gebundene Sprüche mit einer Komplexität von 3 oder weniger zählen als 1 Würfel, ab Komplexität von 4 oder mehr als zwei Würfel.
- Es dürfen pro Magiephase maximal 9 Bannwürfel benutzt werden, inklusive Magieresistenz; Bannrollen und alle Gegenstände, die auf diese Weise wirken, gelten bei Einsatz als zwei Bannwürfel.
- Max. 3 Streitwagen (inkl. Charakteren)
- Max. 5 schießende Einheiten/Kriegsmaschinen, inklusive Charakteren mit magischen Schuss- und/oder Mehrschusswaffen; Alle Einheiten, die Attacken in der Schussphase durchführen, zählen als schießende Einheiten. Streitwagen, die zwangsweise eine Schusswaffe haben, dürfen auf diese verzichten, um nicht als schießende Einheiten zu gelten. Dies muss in der Armeeliste verzeichnet sein und dem Gegner vor dem Spiel mitgeteilt werden.
- Max. 3 fliegende Einheiten (inkl. Charakteren)
- Max. 5 Kavallerieeinheiten mit Rüstungswurf 6+ oder besser, davon max. 3 mit Rüstungswurf 4+ oder besser, inklusive fliegender Kavallerie, dämonischer Kavallerie und allen berittenen Charaktermodellen mit einer Einheitenstärke 5+
- Max. 1 großes Ziel
- Max. 2 Einheiten/Modelle, die Entsetzen verursachen

VÖLKERREGELN

- **Bretonen:** Kein Kavallerie-Limit; max. 6 Einheiten mit Rüstungswurf 3+; mind. 300 Punkte Bauereinheiten
- **Dämonen des Chaos:** Kein Großer Dämon, keine Standarte des ruhmreichen Chaos, kein Sirenenengesang; Magieverweigerung zählt immer als drei Bannwürfel; Max. 3 Auswahlen aus:
 - Herold des Khorne/Nurgle (nur, wenn auf Reittier/Streitwagen/Palanquin, zu Fuß frei verfügbar)

- Herold des Tzeentch (egal, ob zu Fuß oder nicht)
- Einheit Bluthunde
- Flamer (ab 5+ Modellen zählen sie sogar als 2 Auswahlen)
- jede Einheit Horrors nach der ersten
- **Dunkelelfen:** jeder Assassine nach dem ersten belegt eine Heldenauswahl; Max. 3 Auswahlen aus:
 - Kette von Kaeleth
 - Ring des Hotek
 - Zauberhomunkulus
 - Standarte von Hag Graef
 - Hydrabanner
 - Hydra
- **Echsenmenschen:** Max. addierte 6 Auswahlen:
 - Slann
 - Amulett des Jaguarkriegers
 - keine Sauruskrieger oder Tempelwache (= 1 Auswahl)
 - Sauruskavallerie mit Huanchibanner
 - Kroxigore
 - Teradons
 - Salamander
 - Stegadon
- **Hochelfen:** Seltene Auswahlen max. doppelt; Max. 2 Eliteauswahlen doppelt; max. ein Sonnendrache erlaubt
- **Horden des Chaos:** Müssen weiterhin das alte Armeebuch benutzen. Max. 1 Auswahl aus Bestien des Chaos
- **Imperium:** Panzer oder Altar; große Ziele zählen je als 1 Kriegsmaschine und 1 Kavallerieeinheit (Limit Rüstungswurf 4+)
- **Khemri:** Jeder Anrufungswürfel zählt als Energiewürfel; max. 3 Streitwageneinheiten (inkl. Gruftkönig auf Streitwagen)
- **Ogerkönigreiche:** Rhinoxreiter ist erlaubt (aber keine Rhinoxbullen)
- **Orks und Goblins:** Max. 6 Fanatics, 2 Snotling-Kurbelwagen zählen als 1 Streitwagen
- **Skaven:** je angefangene vier Jezzails zählen als schießende Einheit; max. 3 Ratlingkanonen
- **Tiermenschen:** Dürfen weiterhin das Armeebuch in Kombination mit den Horden des Chaos verwenden. Jede Einheit aus dem anderen Buch maximal einmal. Herden müssen mindestens 5 breit aufstellen.
- **Vampire:** Kein Drakenhofbanner; Einheiten dürfen max. bis zum doppelten der Anfangsstärke vergrößert werden; Vampircharaktere: Vanhels ist kein Nekromatiezauber und Magiestufe = Anzahl der Zaubersprüche pro Magiephase; für die Anrufung von Nehek sind Vampirfledermäuse keine Infanterie
- **Waldelfen:** Kein zusätzlicher Wald; Stab der Bergulme: wiederholte Würfe zählen als benutzte Bannwürfel; max. 6 addierte Auswahlen:
 - Armeestandarte
 - Waldelfenkrieger (die 3.)
 - Dryaden
 - Wilde Jäger
 - Kampftänzer
 - Baumältester/Baummensch (max. 1, zählt als 2)
- **Zwerge:** Der Runenamboss ist eine Kriegsmaschine

2.1 Sonderregeln:

- Seid nett zueinander
- Salamander haben keine Flammenattacken
- Baummensch darf stehen und schießen nur in seinem Sichtbereich
- Maximiert wird nur soweit es die Bewegung zulässt
- Modelle werden nur aus dem Nahkampf entfernt, wenn es keine andere Möglichkeit mehr gibt.
- Keine Phase kann vergessen werden
- KM's und Waffenteams müssen das Ziel schon vor dem Ausrichten sehen können, ansonsten dürfen sie nicht schießen
- Kriegsmaschinen stehen auf einem mindestens 40x40mm großen Base
- Das rüstungsbrechend der Dunkelelfenrepeterspeerschleuder ist bereits in der Rüstungswurfmodifikation berücksichtigt.

- Blutfener wirkt erst **nach** anderen Stärkemodifikationen
- Magische Schusswaffen haben immer magische Attacken
- Beim Verbreitern oder Verringern der Breite eines Gliedes, geschieht dies von der Mitte des ersten Gliedes aus

3. Spielablauf:

- Bei der Anmeldung am Turniertag **müssen** 7 Kopien der Armeeliste mitgebracht werden, eine behält der Spieler, eine geht an die Turnierleitung (bei der Anmeldung abgeben) und eine nach jedem Spiel an den Gegner.
- Die Spieler bestreiten 5 Spiele mit ein und derselben Armee. Das erste Spiel wird ausgelost, das 2.-5. Spiel wird nach dem Rang des Spielers zugeordnet.
- Vor dem Spiel müssen dem Gegenspieler eventuelle Sonderregeln der Armee, Ausrüstung usw. erklärt werden. Das beinhaltet NICHT die magischen Gegenstände, Assassinen oder ähnliches.
- Nach jedem Spiel werden die Siegespunkte wie im Warhammer Regelbuch auf Seite 102 beschrieben berechnet. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Der Spieler, der die meisten Spielfeldviertel kontrolliert, bekommt 100 Siegespunkte. Der Spieler, der die meisten Standarten erobert hat, bekommt ebenfalls 100 Siegespunkte. Die 100 Punkte für die Armeestandarte zählen ganz normal. Daraus berechnen sich dann die Turnierpunkte:

		Wertung	Turnierpunkte Spieler A (positive Differenz)	Turnierpunkte Spieler B (negative Differenz)
Differenz an Siegespunkten	0000-0149	U	10	10
	0150-0299	U	11	9
	0300-0449	KS	12	8
	0450-0599	KS	13	7
	0600-0749	ÜS	14	6
	0750-0899	ÜS	15	5
	0900-1199	ÜS	16	4
	1200-1499	M	17	3
	1500-1799	M	18	2
	1800-2099	M	19	1
	2100+	M	20	0

- Jeder Spieler bekommt vor jedem Spiel einen Spielzettel, der nach dem Spiel auszufüllen und an die Turnierleitung zurückzugeben ist.
- Am Ende **jedes** Spieles werden die Armeelisten der beiden Spieler ausgetauscht und mit der Armee verglichen. Sollte es Differenzen geben, sind diese der Turnierleitung zu melden.
- Regelfragen sollten unter den Spielern geklärt werden. Ist dies nicht möglich, kann die Turnierleitung gefragt werden. Deren Entscheidung ist endgültig, auch wenn sie gegen die Regeln verstößt oder total schwachsinnig ist!

3.1 Gewinner

Es gewinnt die Armee mit den meisten Turnierpunkten. Die folgenden Plätze erhalten einen Pokal:

- erster Platz
- zweiter Platz
- dritter Platz

4. Szenarien und Gelände

Die Szenarienbeschreibungen der einzelnen Spiele finden Sie im separaten Anhang.

Auf jedem Tisch stehen Geländeteile, dieses Gelände ist fest und darf nicht bewegt werden. Bitte einigt Euch vor dem Spiel über die Einschränkungen und die Benutzung von Gelände.

5. Bemalpunkte

Alle Armeen müssen komplett bemalt sein. Zusätzlich gibt es Malpunkte für besonders liebevoll gestaltete Armeen:

+3 Punkte für Hobbybemalung

Es sind mehr als nur die drei nötigen Grundfarben auf den Modellen. Die Armee ist im Grunde als solche zu erkennen.

+6 Punkte für Profibemalung

Der Spieler hat sich Mühe gegeben. Kleinere Details, die Banner oder die Bases sind gestaltet worden.

+10 Punkte für Expertenarmee:

WOW!! Der Spieler hat wirklich viel Liebe und Mühe in die Armee gesteckt.

Es geht hierbei primär um das einheitliche Aussehen einer Armee, nicht um die Malqualität.

6. Bemalwettbewerb

Im Rahmen des Turniers findet auch ein Malwettbewerb statt. Prämiert wird die bestbemalte Armee. Während des Turniers wird die Turnierleitung aus den teilnehmenden Armeen 5 Kandidaten auswählen.

Diese 5 Armeen werden am Sonntag ausgestellt. Aus ihnen können alle Teilnehmer die bestbemalte Armee wählen. Der Sieger erhält einen Pokal.

7. Fairneswertung

Jeder Spieler bekommt einen Zettel, auf dem er nach dem vierten Spiel einmal den fairsten seiner bisherigen Gegner und die beste Armeeekomposition benennen darf. Die Kombination dieser beiden Stimmen ergibt folgende zusätzliche Turnierpunkte:

Stimmen	Zusätzliche Turnierpunkte
3	3
4	5
5	6
6	8
7	11
8	15

Außerdem erhält der Spieler mit den meisten Gesamtstimmen einen Pokal für den fairsten General.