

# Spielen in Berlin XIII

## 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 24. und 25.11.2007 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 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 16.11.07 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](mailto:MacCall@arcor.de) erfolgen.

Besucher müssen ebenfalls bis zum 16.11.07 über [MacCall@arcor.de](mailto:MacCall@arcor.de) angemeldet werden, weil sie sonst beim Wachschatz von Siemens nicht durchgelassen werden.

## 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).

(Hierbei handelt es sich um eine geänderte Version nach der „Lehre des Akito“ mit dem Stand vom 24.09.07. Diese werden nicht weiter aktualisiert.)

- Keine Drachen oder große Dämonen, keine Todbringer
- Keine Söldner in Nicht-Söldner-Armeen, keine Alliierten, keine bes. Charaktermodelle, **kein Sturm des Chaos**
- Nur Armeebücher, die bis zum 30.10.2007 offiziell erschienen sind.
- Keine Kerneinheit mehr als dreimal
- Keine Eliteauswahl mehr als doppelt
- Keine doppelte Seltene Auswahl
- Max. 9 einsetzbare Energiewürfel
- Max. 10 einsetzbare Bannwürfel
- Max. 2 Max. 2 große Ziele
- Max. 3 Streitwagen oder Einheiten von leichten Streitwagen (inkl. Charakteren)
- Max. 4 Kriegsmaschinen
- Max. 3 fliegende und/oder schwebende Einheiten (inkl. Charakteren)
- Max. 5 Kavallerieeinheiten (davon max. drei mit Rüstungswurf 4+ oder besser)

### ANMERKUNGEN

- "Einsetzbare" Energie-/Bannwürfel beinhaltet Würfeln und Speichern, Generieren unbeschränkt, Magieresistenz zählt nicht gegen das Limit
- Magiebannende Spruchrolle (und Äquivalente): unabhängig vom Einsatz zählt die erste als einen Bannwürfel in jeder Phase, jede weitere als zwei zusätzliche
- Gebundene Zaubersprüche: Bei Einsatz zählt der erste pro Runde als ein Energiewürfel, jeder weitere als zwei (Khemri: einer pro Würfel)
- Kavallerieeinheiten: Inklusiv fliegender Kavallerie, dämonischer Kavallerie und allen Charakteren auf Monstern (wenn Charakter oder Monster Profilstärke 5+: gegen Limit Rüstungswurf 4+)
- Infanterieeinheiten die nicht plänkeln und für Nah- oder Fernkampf ausgerüstet werden können zählen als unterschiedliche Einheiten

### VÖLKERREGELN

- **Bretonen:** Kein Kavallerie-Limit; max. 5 Einheiten mit Rüstungswurf 2+; max. 2 fliegende Einheiten (inkl. Charakteren); mind. 300 Punkte (+30 mit Trebuchet) Bauereinheiten, davon zählen max. 2x Bogenschützen
- **Echsenmenschen:** Max. addierte 6 Auswahlen: Slann, Amulett des Jaguarkriegers, keine Sauruskrieger oder Tempelwache (= 1 Auswahl), Sauruskavallerie mit Huanchibanner, Kroxigore, Teradons, Salamander, Stegaden
- Hochelfen: Prinz auf Greif zählt als Kavallerieeinheit, aber nicht als Rüstungswurf 4+

- **Imperium:** Imperium: Panzer oder Altar; große Ziele zählen je als 1 Kriegsmaschine und 1 Kavallerieeinheit (Limit Rüstungswurf 4+); addierte ES von Modellen mit (Bündel-)Musketen + Armbrüsten max. 35
- **Khemri:** Streitwagenlimit - Gruftprinz auf Streitwagen zählt nicht dagegen, aber ein Gruftkönig mit Staubmantel
- **Ogerkönigreiche:** Rhinoxreiter ist erlaubt
- Orks und Goblins: Max. 6 Fanatics, 2 Snotling-Kurbelwagen zählen als 1 Streitwagen
- **Skaven:** Jezzails zählen als Kriegsmaschinen (Verhältnis 4:1, aufgerundet); max. 3 Ratlingkanonen
- **Tiermenschen:** Jede Auswahl aus dem anderen Buch max. einmal
- **Vampire:** ES von Fluchrittereinheiten max. so hoch wie addierte ES von Skeletten, Zombies und Verfluchten
- **Waldelfen:** Kein zusätzlicher Wald; Stab der Bergulme zählt als 3 BW; max. 6 addierte Auswahlen: Armeestandarte, Waldelfenkrieger (die 3.), Dryaden, Wilde Jäger, Kampftänzer, Baumältester/Baummensch (max. 1, zählt als 2)
- **Zwerge:** Armbrust- und Musketenschützen zählen als dieselbe Einheit; Runenamboss: Max. ein Versuch Uralter Macht pro Rune

## 2.1 Sonderregeln:

- Seid nett zueinander...

## 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.

**Legendäre Orte:** Auf jedem Tisch steht zusätzlich ein Monolith (oder ähnliches Geländestück). Im zweiten bis vierten Szenario stellt dieser einen legendären Ort dar, dessen Auswirkungen im jeweiligen Szenario beschrieben sind. Der Legendäre Ort wird in der Mitte aufgestellt und weicht von dort W6 Zoll in eine zufällige Richtung ab. Sollte einer der Spieler Zwerge spielen, ist die Anfangsposition des Legendären Ortes 6 Zoll (3 Zoll sollte der Zwerg einen Amboss oder Marschrune einsetzen, 0 Zoll wenn beides) näher an dessen Aufstellungszone. Die nähere Aufstellung des Legendären Ortes für Zwerge gilt nicht im vierten Szenario.

Die nicht fliehende Einheit mit einer Einheitenstärke von fünf oder mehr, die am Ende einer Bewegungsphase innerhalb von sechs Zoll, am dichtesten am Legendären Ort ist, kontrolliert diesen bis zum Ende der nächsten Bewegungsphase. Sollte beide Spieler Einheiten gleich dicht am Legendären Ort haben, so hat keiner die Kontrolle darüber.

Die erste Einheit, die den Ort kontrolliert, würfelt, um zu sehen, welchen Effekt dieser Ort hat. Der Effekt gilt für den kontrollierenden Spieler.

## 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 Armeekomposition 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.