

Spiele in Berlin XIV – Teamturnier I



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

1. Allgemeines:

Das Warhammer-Fantasy Teamturnier findet am Samstag und Sonntag, den 10. und 11.05.2008 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 4 Szenarien mit den Regeln der aktuellen 7. Edition.



1.1 Zeitplan:

Samstag:

09:30-09:55 Anmeldung
10:00-13:30 Spiel 1
13:30-14:00 Mittagspause
14:00-17:30 Spiel 2

Sonntag:

10:00-13:30 Spiel 1
13:30-14:00 Mittagspause
14:00-17:30 Spiel 2
17:30-18:00 Auswertung und Siegerehrung

1.2 Materialien:

Jeder Spieler sollte folgende Spielutensilien mitbringen:

Regelbuch, Turnierregeln, das benötigte Armeebuch, 6x 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 02.05.08 11:00 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.

Wichtig: Besucher müssen ebenfalls bis zum 02.05.08 über MacCall@arcor.de angemeldet werden, weil sie sonst beim Wachschutz von Siemens nicht durchgelassen werden.

2. Armeeaufstellung:

GRUNDREGELN

- Gespielt wird in Teams von zwei Spielern, die zusammen an einer Spielplatte gegen ein anderes Team antreten. Für die Bildung von Teams gilt folgende Matrix:

	Bd C	B	DE	E M	G K	H E	Hd C	Hd Cd	I	O	O G	S	SÖ	V	W E	Z
Bestien des Chaos (BdC)	-	-	X	-	-	-	X	X	-	X	X	X	X	X	-	-
Bretonen (B)	-	-	-	X	-	X	-	-	X	X	-	-	-	-	X	X
Dunkelelfen (DE)	X	-	-	-	-	-	X	X	-	X	X	X	X	X	-	-
Echsenmenschen (EM)	-	X	-	-	-	X	-	-	X	X	-	-	X	-	-	X
Gruftkönige von Khemri (GK)	-	-	-	-	-	X	-	-	X	X	-	-	X	-	-	-
Hochelfen (HE)	-	X	-	X	X	-	-	-	X	X	-	-	X	-	X	X
Horden des Chaos (HdC)	X	-	X	-	-	-	-	X	-	X	X	X	X	X	-	-
Horden des Chaos dämonisch (HdCd)	X	-	X	-	-	-	X	-	-	X	X	X	-	X	-	-
Imperium (I)	-	X	-	X	X	X	-	-	-	X	-	-	X	-	X	X
Ogerkönigreiche (O)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X	X	X	X
Orks und Goblins (OG)	X	-	X	-	-	-	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-
Skaven (S)	X	-	X	-	-	-	X	X	-	X	X	-	X	X	-	-
Söldner (SÖ)	X	-	X	X	X	X	X	-	X	X	X	X	-	X	-	X
Vampire (V)	X	-	X	-	-	-	X	X	-	X	X	X	X	-	-	-
Waldelfen (WE)	-	X	-	-	-	X	-	-	X	X	-	-	-	-	-	X
Zwerge (Z)	-	X	-	X	-	X	-	-	X	X	-	-	X	-	X	-

- Chaosarmeen dürfen ihre Armee nicht aus allen Chaos-Büchern aussuchen, wenn das Teammitglied eine Armee aus dem jeweiligen anderen Buch spielt (z.B. Bestien des Chaos mit dämonischen Einheiten geht nicht, wenn anderes Teammitglied Dämonen spielt).
- Jeder Spieler stellt eine eigene, regelkonforme Armee auf. Die Armeen dürfen maximal **1250 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 Söldner in Nicht-Söldner-Armeen, keine Alliierten, keine bes. Charaktermodelle, keine Albiongegenstände, **kein Sturm des Chaos**
- Nur Armeebücher, die bis zum 30.04.2008 offiziell erschienen sind.
- Diese Armeen bilden zusammen eine 2500 Punkte Armee, wobei jeder Spieler für seine eigene Armeehälfte verantwortlich (inkl. Würfeln) ist.

Für die Gesamtarmee gelten folgende Einschränkungen:

- Keine Kerneinheit mehr als doppelt
- Maximal 5 Eliteeinheiten. Dabei darf nur dann eine zweite gleiche Eliteeinheit gewählt werden, wenn bereits eine andere Eliteeinheit gewählt wurde.

- Maximal 2 Seltene Einheiten
- Max. 9 einsetzbare Energiewürfel
- Max. 10 einsetzbare Bannwürfel
- Max. 4 Streitwagen oder Einheiten von leichten Streitwagen (inkl. Charakteren)
- Max. 6 schießende Einheiten inklusive Charakteren mit magischen Schusswaffen, davon maximal 4 Kriegsmaschinen (jeweils angefangene vier Jezzails oder zwei Ratlingkanonen zählen als eine Kriegsmaschine); Einheiten mit 3 oder weniger nicht magischen Schüssen dürfen auf ihre Schusswaffen verzichten. W6 Schüsse sind mehr als 3.
- Max. 3 fliegende und/oder schwebende Einheiten (inkl. Charakteren)
- Max. 6 Kavallerieeinheiten (davon max. vier mit Rüstungswurf 4+ oder besser)
- Es dürfen maximal 5 Helden aufgestellt werden.
- Es dürfen keine magischen Gegenstände doppelt eingesetzt werden (Kriegsbanner etc.).
- Die Gesamtarmee darf nur einen Armeestandartenträger enthalten, dieser gilt dann für die gesamte Armee.
- Jede Teilarmee muss ein Charaktermodell enthalten, das der General sein kann. Der General für die Gesamtarmee wird dann vor dem Spiel zufällig ermittelt.

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 im gesamten Spiel, 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: Inklusive 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

2.1 Sonderregeln:

- Während des Spielens sollte erkennbar sein, dass die Spieler einer Seite zusammen spielen. Sollte der Eindruck entstehen, dass nur einer der beiden die komplette Armee führt, ist ein Schiedsrichter darüber zu informieren. Der Schiedsrichter wird die Spieler bis zu zwei Mal ermahnen, sollte sich danach das Verhalten nicht ändern, wird er Strafpunkte vergeben.
- Absprachen sollten wenn möglich offen unter den Teammitgliedern getroffen werden.
- Energiewürfel, die durch Gegenstände oder ähnliches erzeugt oder gespeichert werden, dürfen nur vom Erzeuger (Teammitglied) verwendet oder gespeichert werden.
- Die Gesamt-Armee hat nur 2 Grundenergie – und Bannwürfel, die restlichen Würfel werden normal generiert. Wenn eins der Teammitglieder Zwerge spielt, erhöht sich die Anzahl der Bannwürfel auf 3.
- Tritt ein Effekt auf (Magie oder ähnliches) der die Zielmodelle mit „befreundete Einheit“ bezeichnet, gilt dieser Effekt für die Gesamt-Armee.
- Charaktermodelle dürfen sich nur Einheiten der eigenen Armee anschließen, nicht denen des Teammitglieds.
- Kriegsmaschinen dürfen nur von eigenen Modellen wieder bemannt werden, nicht von Modellen des Teammitglieds.
- Für das Auslösen eines Paniktests für vernichtete oder aufgeriebene Einheiten zählt die Einheitenstärke zu Beginn der entsprechenden Phase.
- **Aufstellung:** Alle Spieler werfen einen W6. Die Seite mit dem höheren Ergebnis darf entscheiden, wer anfängt aufzustellen. Die Seite, die als erstes aufstellt, sucht sich die Tischseite aus und stellt eine der beiden Teilarmeen dort auf. Danach stellt die andere Seite eine der Teilarmeen auf usw. Wenn in den Szenarien erlaubt, stellen Kundschafter und ähnliches ihren Regeln entsprechend auf. Die Seite, die als erstes aufgestellt hat, fängt an.
- Seid nett zueinander...

3. Spielablauf:

- Bei der Anmeldung am Turniertag **müssen** 6 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 4 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. Dampfpanzer, die auf die Hälfte ihrer Lebenspunkte oder weniger reduziert werden, geben dem Gegner die Hälfte ihrer Siegespunkte. 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	

- Jedes Team 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 Turnierpunkte für besonders liebevoll gestaltete Armeen. Diese Punkte werden für beide Teilarmeen separat vergeben.

+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 Teamarmee. Während des Turniers wird die Turnierleitung aus den teilnehmenden Armeen 5 Kandidatenteams auswählen. Diese 5 Teams werden am Sonntag ausgestellt. Aus ihnen können alle Teilnehmer die bestbemalte Armee wählen. Der Sieger erhält einen Pokal.

7. Fairnesswertung

Jedes Team bekommt einen Zettel, auf dem er nach dem vierten Spiel einmal den fairsten seiner bisherigen Gegner (Team) und die beste Gesamtarmeekomposition benennen darf. Die Kombination dieser beiden Stimmen ergibt folgende zusätzliche Turnierpunkte für das Team:

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

Dazu wird noch der Name des fairsten Einzelspielers und der besten Einzelarmeekomposition benannt. Der Spieler mit den meisten Gesamtstimmen erhält einen Pokal für den fairsten General.

8. Szenarien

Gespielt werden vier Szenarien. Das heißt, dass Waldelfenspieler keinen zusätzlichen Wald aufstellen dürfen. Die Szenarien befinden sich in einem separaten Anhang.