

# Spiele in Berlin XVI – Teamturnier II



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 30. und 31.05.2009 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 26.05.08 18:00 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.

**Wichtig:** Besucher müssen ebenfalls bis zum 26.05.09 über [MacCall@arcor.de](mailto:MacCall@arcor.de) angemeldet werden, weil sie sonst beim Wachschutz 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 26.05.2008 an mich schickt und diese bis zum Turnier nicht mehr ändert, fünf Turnierpunkte. Armeelisten können auch später noch eingeschickt werden, erhalten dann aber zwei Punkte weniger pro Tag.

Die Listen sollten als Word- oder Excel-Dokument oder als ArmyBuilder2 Roster an [MacCall@arcor.de](mailto:MacCall@arcor.de) geschickt werden. **Die Dateibezeichnung sollte den eigenen Namen und den des gespielten Volkes enthalten.**

## 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	Kd C	Dä	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	-	-	-
Echsenmenschen (EM)	-	X	-	-	X	X	-	-	X	X	-	-	X	-	-	X
Grufkönige von Khemri (GK)	-	-	-	X	-	X	-	-	X	X	-	-	X	-	X	X
Hochelfen (HE)	-	X	-	X	X	-	-	-	X	X	-	-	X	-	X	X
Krieger des Chaos (KdC)	X	-	X	-	-	-	-	X	-	X	X	X	X	X	-	-
Dämonen (Dä)	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	-	-	-
Waldelfen (WE)	-	X	-	-	X	X	-	-	X	X	-	-	-	-	-	X
Zwerge (Z)	-	X	-	X	X	X	-	-	X	X	-	-	X	-	X	-

- 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 15.05.2009 offiziell erschienen sind.

**Für die Armeen gelten folgende Einschränkungen:**

- Die Teilarmeen bilden zusammen eine 2500 Punkte Armee, wobei jeder Spieler für seine eigene Armeehälfte verantwortlich (inkl. Würfeln) ist. Jede Teilarmee muss eine legale Armee mit maximal 1250 Punkten bilden.
- Alle Beschränkungen gelten für die Gesamtarmee. Gibt es eine zusätzliche Beschränkung für die Teilarmee, so wird diese in Klammern angegeben. 9(6) eingesetzte Energiewürfel bedeutet als die Gesamtarmee darf maximal 9 Energiewürfel einsetzen, aber eine Teilarmee davon nur 6. Das eine Teilarmee 7 und die andere nur 2 einsetzt ist also nicht möglich.
- Es dürfen maximal 5 Helden aufgestellt werden.
- Keine Heldenauswahl mehr als zweimal.
- Keine Kerneinheit mehr als doppelt
- Maximal 5 Eliteeinheiten.
- Keine doppelte Elite
- Max. 1 Modell/Einheit das entweder groß ist und/oder Entsetzen verursacht.
- Max. 9(6) eingesetzte Energiewürfel.
- Max. 4(3) Streitwagen oder Einheiten von leichten Streitwagen (inkl. Charakteren).
- Max. 6(4) schießende Einheiten, inklusive Charakteren mit magischen oder mehrschüssigen Schusswaffen, davon maximal 4(3) Kriegsmaschinen; Einheiten mit 3 oder weniger nicht magischen Schüssen dürfen auf ihre Schusswaffen verzichten. W6 Schüsse sind mehr als 3
- Max. 3(2) fliegende Einheiten (inkl. Charakteren) .
- Max. 6(4) Kavallerieeinheiten, davon max. 4(2) mit Rüstungswurf 4+ oder besser.
- Es dürfen keine magischen Gegenstände doppelt eingesetzt werden (Kriegsbanner etc.).
- Die Gesamtarmee darf nur einen Armeestandardenträger enthalten, dieser gilt dann für die gesamte Armee.
- Jede Teilarmee muss ein Charaktermodell enthalten, dass der General sein kann. Der General für die Gesamtarmee wird dann vor dem Spiel zufällig ermittelt.

## ANMERKUNGEN

- **"Eingesetzte" Energiewürfel** bedeutet deren Würfeln in einer Magiephase oder deren Speichern, Generieren kann man unbeschränkt
- **Gebundene Zaubersprüche:** Bei Einsatz zählt der erste pro Runde als ein eingesetzter Energiewürfel, jeder weitere als zwei
- **Kavallerieeinheiten:** Inklusive fliegender Kavallerie, dämonischer Kavallerie und allen Charakteren auf Monstern (wenn Charakter oder Monster Profilstärke 5+: gegen Limit Rüstungswurf 4+)

## VÖLKERREGELN

- **Bretonen:** max. 4 Einheiten mit Rüstungswurf 3+; mind. 150 Punkte Bauereinheiten
- **Chaoszwerge:** Max. 22 Donnerbüchsen
- **Dämonen des Chaos:** keine Standarte des ruhmreichen Chaos, kein Sirenengesang; Max. 2 Auswahlen aus:
  - Herold des Khorne auf Moloch oder Streitwagen
  - jeder Herold des Tzeentch (egal, ob zu Fuß oder nicht)
  - Einheit Bluthunde
  - Flamer (max. 4)
  - jede Einheit Horrors nach der ersten
- **Dunkelelfen:** jeder Assassine nach dem ersten belegt eine Heldenauswahl; Max. 22 Repetierarmbrüste (Schatten zählen doppelt); Max. 3 Auswahlen aus:
  - Kette von Kaeleth (nur zu Fuß erlaubt)
  - Blutkessel
  - Ring des Hotek
  - Zauberhomunkulus
  - Standarte von Hag Graef
  - Opferdolch
  - Kriegshydra(zählt als 2)
- **Echsenmenschen:** Altherrwürdiges Stegadon mit Maschine der Götter belegt einen seltenen Slot
- **Hochelfen:** Max. 3 Eliteeinheiten.
- **Krieger des Chaos:** Kein Banner der Götter
- **Imperium:** Der Dampfpanzer zählt je als insgesamt 1 Kriegsmaschine und 1 Kavallerieeinheit (Limit Rüstungswurf 4+); addierte Einheitenstärke aller Modelle mit (Bündel-)Musketen/Armbrüsten max. 24
- **Khemri:** Jeder Anrufungswürfel zählt als Energiewürfel

- **Ogerkönigreiche:** Rhinoxreiter ist erlaubt (aber keine Rhinoxbullen)
- **Orks und Goblins:** Max. 4 Fanatics, 2 Snotling-Kurbelwagen zählen als 1 Streitwagen
- **Skaven:** max. 2 Waffenteams
- **Tiermenschen:** Herden müssen mindestens 5 breit aufstellen.
- **Vampire:** Kein Drakenhofbanner; Vampircharaktere: Vanhels ist kein Nekromatiezauber und Magiestufe = Anzahl der Zaubersprüche pro Magiephase; für die Anrufung von Nehek sind Vampirfledermäuse keine Infanterie; max. 2 Auswahlen:
  - Helm der absoluten Kontrolle
  - Buch des Arkhan
  - Varghulf
  - Gespenster (max. Einheitenstärke 4)
  - Fluchritter (gesamt je volle 5 Modelle = 1)
- **Waldelfen:** Kein zusätzlicher Wald; max. 4 addierte Auswahlen:
  - Armeestandarte
  - Waldelfenkrieger (die 2.)
  - Dryaden
  - Wilde Jäger
  - Kampftänzer
  - Baummensch (zählt als 2)
- **Zwerge:** Addierte Einheitenstärke aller Musketen-/Armbrustschützen max. 24

## 2.1 Sonderregeln:

### Für das Teamspiel

- 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. Dies betrifft vor allem den Spielablauf. Die Strategie kann auch im Geheimen besprochen 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 in einem gemeinsamen Pool, 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.
- **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. Sollte die Seite mit einem Bretonenspieler den Würfelwurf gewinnen und sich selbst entscheiden, mit dem Aufstellen anzufangen, verzichtet die bretonische Armee auf den Segen.

### Allgemein:

- Baummensch darf stehen und schießen nur in seinem Sichtbereich
- Maximiert wird nur soweit es die Bewegung zulässt
- Verluste werden, wie im Regelbuch beschrieben, aus dem letzten Rang abwechselnd links und rechts entfernt. Modelle im Feindkontakt werden davon ausgenommen. Modelle im Feindkontakt werden erst entfernt, wenn alle Modelle im selben Rang und ohne Feindkontakt entfernt wurden.
- Keine Phase kann vergessen werden
- Kriegsmaschinen stehen auf einem mindestens 40x40mm großen Base. Die Besatzung muss auf dem Base Platz haben. Es besteht weiterhin ein 360° Sichtbereich.
- Kriegsmaschinen und Waffenteams dürfen durch das Ausrichten keine Sichtlinie zu einem Ziel herstellen, zu dem vorher noch keine bestanden hat (z.B. aus einem Wald heraus oder um ein Geländestück herum).

- Das rüstungsbrechend der Dunkelelfenrepetierspeerschleuder ist bereits in der Rüstungswurfmodifikation berücksichtigt.
- Blutfener wirkt erst **nach** anderen Stärkmodifikationen
- Magische Schusswaffen haben immer magische Attacken
- Der Dampfpanzer gibt halbe Siegespunkte, wenn er auf die Hälfte seiner Lebenspunkte reduziert wird.
- Beim Verbreitern oder Verringern der Breite eines Gliedes, geschieht dies von der Mitte des ersten Gliedes aus.
- Für das Auslösen eines Paniktests für vernichtete oder aufgeriebene Einheiten zählt die Einheitenstärke zu Beginn der entsprechenden Phase.
- Kein Modell darf sich jemals vorsätzlich (also außer bei Flucht etc) weiter als seine Maximalbewegung bewegen.
- Assassinen treten immer an den Platz eines bereits auf dem Tisch stehen Modells (auch bei Plänklern).
- Angriffe auf mehrere Einheiten finden gemäß des Appendix des FAQs statt ( [http://www.games-workshop.com/MEDIA\\_CustomProductCatalog/m2230655\\_Warhammer\\_F&A.pdf](http://www.games-workshop.com/MEDIA_CustomProductCatalog/m2230655_Warhammer_F&A.pdf) ).
- 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 ausgeschaltete Armeestandarte zählen ganz normal.

Daraus berechnen sich dann die Turnierpunkte:

		Wertung	Turnierpunkte Spieler A (positive Differenz)	Turnierpunkte Spieler B (negative Differenz)
Differenz an Siegespunkten	0000-0199	U	10	10
	0200-0399	U	11	9
	0400-0599	KS	12	8
	0600-0849	KS	13	7
	0850-1099	ÜS	14	6
	1100-1349	ÜS	15	5
	1350-1599	ÜS	16	4
	1600-1899	M	17	3
	1900-2199	M	18	2
	2200-2499	M	19	1
2500+	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. Diese befinden sich in einem separaten Anhang.