

# Spiele in Berlin XII

## 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 12. und 13.05.2007 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:

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

#### Sonntag:

10:00-12:15 Spiel 1  
12:15-13:00 Mittagspause  
13:00-15:15 Spiel 2  
15:15-16:00 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 04.05.07 19:00 Uhr freigeschaltet. Die Kontodaten für die Überweisung der Startgebühr werden bei der Anmeldung verschickt. Die Anmeldung ist erst nach dem Eingang der Startgebühr endgültig.

In Ausnahmefällen kann eine Anmeldung auch über [MacCall@arcor.de](mailto:MacCall@arcor.de) erfolgen.

Besucher müssen ebenfalls bis zum 04.05.07 über [MacCall@arcor.de](mailto:MacCall@arcor.de) angemeldet werden, weil sie sonst beim Wachschatz von Siemens nicht durchgelassen werden.

## 2. Armeeaufstellung:

- 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).
- Der Spieler muss alle 5 Spiele mit derselben Armee und Aufstellung bestreiten,
- Es gelten die bis zum 04.05.07 erschienenen Armeebücher.
- Söldner sind nur in reinen Söldnerarmeen gestattet. Diese dürfen die entsprechende Liste aus den Chroniken bzw. die offiziellen Einheiten aus dem White Dwarf benutzen.
- Die Alternativ Armeeliste aus den Armeebüchern, Chroniken und dem White Dwarf sind nicht zugelassen.
- Spezielle Charaktermodelle sind nicht zugelassen
- Appendixlisten, optionale Einheiten aus dem White Dwarf sind nicht zugelassen.
- Sturm des Chaos-Listen sind zugelassen.
- Albiongegenstände und berittene Dämonetten sind zugelassen.
- Alle Modelle **müssen** als das erkennbar sein, was sie darstellen sollen. Eine Großkanone ist keine Höllenfeuersalvenkanone, ein Wolfsreiter kein Wildschweinreiter, ein Chaoshund kein Ritter. Die Firma der Modelle spielt dabei keine Rolle. Auch die Ausrüstung muss eindeutig erkennbar sein (mindestens die Hälfte der Modelle einer Einheit müssen der Armeeliste entsprechend ausgerüstet sein).
- Keine Kerneinheit mehr als dreimal. Keine Eliteeinheit mehr als zweimal. Keine Seltene Einheit mehr als einmal. Als gleich gelten alle separat aufgestellten Einheiten aus dem gleichen Eintrag des Armeebuchs unabhängig von ihrer Ausrüstung.
- Eine Armee darf in der Magiephase maximal 8 Energiewürfel benutzen. Gebundene Zaubersprüche zählen bis zu Energiestufe 3 als 1 Energiewürfel, ab Energiestufe 4 als zwei Energiewürfel.  
Khemrispieler: dem Priester misslingt bei einer Doppel-Eins die Anrufung und muss nicht gebannt werden (kein Patzer). Außerdem endet bei einem anschließenden Würfelwurf von 1 die Magiephase. Zum Ausgleich kann eine Anrufung mit einer Doppel-Sechs nicht gebannt werden.
- Maximal 4 schießende Einheiten. Je angefangene 5 Jezzails, jede Kriegsmaschine, jedes Waffenteam und jeder Dammaz Drengi wird als eine schießende Einheit gewertet. Streitwagen/-einheiten können auf ihre Schusswaffen verzichten, um nicht als schießende Einheit zu gelten. Dies muss auf dem Armeebogen verzeichnet sein und gilt für das ganze Turnier. Charaktermodelle zählen unabhängig von ihrer Bewaffnung nie als schießende Einheit.
- Maximal 2 Streitwagen bzw. Einheiten von Streitwagen.
- Maximal 3 fliegende Einheiten (inkl. Helden und deren Reittiere).
- Maximal 4 plänkelnde Einheiten.
- Maximal 5 Einheiten Kavallerie. Davon dürfen maximal 3 Einheiten (Bretonen 4) einen Rüstungswurf von 3+ oder besser haben. Berittene Charaktermodelle zählen nicht zu diesem Limit.
- Maximal 3 Monster (inkl. Helden und deren Reittiere) oder Einheiten mit drei oder mehr Lebenspunkten pro Modell (gilt nicht für Ogerkönigreiche)
- Maximal ein Modell das Entsetzen verursacht und/oder groß ist.
- Mindestens 4 Kerneinheiten.

### 2.1 Sonderregeln:

- Alle Schüsse müssen auf einmal angesagt werden
- 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. 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 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 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.