

WARHAMMER

9. Warhammer- Fantasy 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 05. und 06.11.2005 in den Räumen des Kulturkreises Siemens e.V. statt. Die Räume sind mit der U7 Station Rohrdamm und dem Bus zu erreichen, ausreichend Parkplätze sind vorhanden. Die Teilnahmegebühr beträgt 12Euro für beide Tage. Eine verbindliche Anmeldung muss bis zum 31.10.2005 bei Christian Weiß cw@stronghold-online.de Tel: 030/ 62409566 erfolgen. Bei der Anmeldung benötigte Daten: Name, Armee, Telefon/ Emailadresse. Das Turnier ist auf maximal 40 Teilnehmer beschränkt!

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 4
12:15-13:00 Mittagspause
13:00-15:15 Spiel 5
15:15-16:00 Auswertung und Siegerehrung



1.2 Materialien:

Jeder Spieler sollte unter Anderem folgende Spielutensilien mitbringen:

Regelbuch, das benötigte Armeebuch, 7x leserliche und nachvollziehbare Armeelisten (→ 3. Spielablauf), evtl. Taschenrechner (für Siegespunkte), ausreichend Würfel, Maßband/ Zollstab, die benötigten Figuren, Stift und Papier, evtl. Kleber (falls etwas den Transport nicht überlebt). Wie immer sind auch Glücksbringer erlaubt, es wird darum gebeten große Dämonen und Stegadons im Hof anzuleinen!

1.3 Verpflegung:

Wie immer gibt es wieder lecker Essen zum günstigen Preis. Kaffee, Getränke (Cola, Fanta, Alster, Wasser,...), Kartoffelsalat, Nudelsalat, Nurglings, Würstchen, Bouletten, und vieles mehr. Ok, das mit den Nurglings war ein Scherz...

2. Armeeaufstellung:

- Die Armeen dürfen maximal **2000 Punkte** groß sein und keinen Punkt mehr.
- Der Spieler muss alle 5 Spiele mit derselben Armee und Aufstellung bestreiten,
- Es gelten die veränderten Magieregeln aus dem White Dwarf 73.
- Es gelten die bis zum 01.10.05 erschienenen Armeebücher, die Listen aus dem White Dwarf, den kriegerischen Horden und den Chroniken.
- Die Alternativ Armeelisten aus den Armeebüchern, Chroniken und dem White Dwarf sind nicht zugelassen.
- Söldner sind nur in reinen Söldnerarmeen erlaubt.
- Spezielle Charaktermodelle sind nicht zugelassen

- Alle Modelle **müssen** als das erkennbar sein, was sie darstellen sollen. Eine Großkanone ist keine Höllenfeueralvenkanone, ein Wolfsreiter ein 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 nach ausgerüstet sein).
- ALLE Modelle **müssen** bemalt sein (Basen müssen bestreut und bemalt sein). Grundierte Modelle sind NICHT bemalt.

2.1 Sonderregeln:

- Alle Schüsse müssen am Anfang der Schussphase angesagt werden.
- Die Regeln für ungewollte Angriffe kommen NICHT zur Geltung.
- Beim Angriff müssen auch möglichst viele gegnerische Modelle in Kontakt gebracht werden.
- Das Gelände ist fest!
- Jeder hat diese Regel ausgedruckt mitzubringen
- Seid nett zueinander...

3. Spielablauf:

- Bei der Anmeldung am Turniertag **müssen** mindestens 7 Kopien der Armeeliste mitgebracht werden, eine behält der Spieler, eine geht an die Turnierleitung (bei der Anmeldung abgeben) und eine bekommt immer der Gegenspieler.
- 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 beide Spieler ihre Armeen auf den jeweiligen Spieltisch (am besten in der Mitte) aufstellen, dann wird die Armee den Mitspieler vorgestellt und die Armeelisten werden ausgetauscht
- Dann werden die Karten (werden weiter unten erklärt) verdeckt ausgespielt, jeder **muss** eine pro Spiel ausspielen, wenn beide eine Karte in die Mitte gelegt haben, werden sie umgedreht und von beiden Spielern gelesen.
- Beide Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf sich aussuchen, auf welcher Seite er seine Armee platzieren möchte.
- Beide Spieler werfen erneut einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf sich aussuchen, wer mit der Aufstellung beginnt.
- Die Spieler stellen abwechselnd je eine Einheit auf.
- Sämtliche Kriegsmaschinen einer Armee müssen auf einmal aufgestellt werden, können sich aber an unterschiedlichen Stellen des Schlachtfelds befinden.
- Champions werden zusammen mit ihren Einheiten aufgestellt. Alle anderen Charaktermodelle werden auf einmal aufgestellt, nachdem alle anderen Einheiten platziert wurden.
- Es werden 5 offene Feldschlachten geschlagen.
- 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!
- Jeder Spieler trägt das Spielergebnis in die Karten ein, der nach dem Spiel auszufüllen und an die Turnierleitung zu übergeben ist.

Spieldauer:

Das Spiel dauert 6 Spielzüge ODER wird nach 120 Minuten abgebrochen, je nachdem was zuerst Eintritt.

Siegesbedingungen:

Es wird die Siegespunkttabelle verwendet um den Sieger zu bestimmen.

		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	

- Tischviertel können nur von Einheiten mit einer Einheitenstärke von 5 eingenommen und strittig gemacht werden. Derjenige, der mehr Tischviertel hat, bekommt nur 100 Punkte.
- General gibt 100 Punkte
- Jede Standarte gibt 100 Punkte.

3.2 Gewinner

Es gewinnt die Armee mit den meisten Turnierpunkten.

4. Die Karten :

Jeder Spieler **muss** pro Spiel eine Karte einsetzen und dann ist sie verbraucht (das heißt, das man eine Karte nur einmal im Turnier einsetzen kann).

Die Regeln auf den Karten betreffen beide Spieler.

Hier die Karten :

.....

Magie

Beim Aussprechen des zweiten Zaubers in einer Runde werden 6en ignoriert, beim dritten Zauber 5en und 6en usw. (dies betrifft auch Khemrisprüche). Dies betrifft nur den Casting roll, nicht den Bannwurf.

Gebundene Zauber die beim Würfeln einer 1 ausgehen, gehen nun bei einer 1 oder 2 aus.

Gebundene Zauber (magische Gegenstände oder z.B. auch Grabmarken) die normalerweise nicht ausgehen, gehen nun bei einer 1 aus.

Die Auswirkung betrifft beide Spieler!!!!

.....

Reserve

Zu Beginn der Schlacht zählen, wie üblich, beide Spieler ihre Einheiten. Allerdings wird jeder Truppentyp, der mehr als zweimal (Kerneinheiten) bzw. mehr als einmal (Elite- und Seltene Einheiten) vorkommt (auch wenn sie aus einer Einheitenauswahl stammen!) als Reserve zurückgehalten. Dies gilt auch für Kundschafter und Einheiten, die üblicherweise nicht zu Beginn des Spiels aufgebaut werden. Zusätzlich wird auch jede Charakterauswahl, die mehr als einmal (gleiche Heldenauswahl)vorhanden ist, als Reserve zurückgehalten (z.B. der zweite Warlocktechniker bei Skaven oder der zweite Nekromant bei Vampiren etc.). Alles außer der Reserve wird wie oben beschrieben aufgestellt.

Die Reserve erscheint erst später auf dem Schlachtfeld. Zu Beginn der eigenen 3. Runde würfelt der Spieler für jede seiner Reserve-Einheiten:

3. Runde: die Einheit erscheint bei 4+

4. Runde: die Einheit erscheint bei 3+ Die Reserve-Einheiten erscheinen von der eigenen Tischkante; sie verhalten sich so, als hätten sie einen Gegner von der Platte verfolgt (s. S. 76 im Regelbuch)."

5. Runde: die Einheit erscheint automatisch

Die Auswirkung betrifft beide Spieler!!!!

.....

Regen und Wind

Vor jedem Schuss (inkl. Magischer Beschuss), nach Festlegung wie viel Schuss man macht, gehen nur Schüsse durch, für die man eine 4+ würfelt!

Bei Doppelschuss wird für jeden der beiden Schüsse gewürfelt so dass man einfach So viele Würfel werfen muss, wie man Schuss hat und dann mit denen die 4+ zeigen den Trefferwurf macht. Bei der Salvenkanone z.B. schaut man wie viele Schüsse rauskommen und würfelt dann, wie viele davon wirklich funktionieren.

FLIEGER halbieren ihre Flugbewegung !

Die Auswirkung betrifft beide Spieler!!!!

.....

Kopfgeldjäger

Für den ausgeschalteten General + Reiter gibt es die doppelte Punktzahl.

Das heißt : Der General und sein Reittier zählen hierfür als ein Modell, es ist egal ob der General noch lebt und sein Reittier ausgeschaltet wurde, dann gibt es doppelte Punktzahl nur für das Reittier oder andersrum.

Die Auswirkung betrifft beide Spieler!!!!

.....

NIX

Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix
Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix
Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix
Nix Nix Nix NIX
Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix
Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix
Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix Nix
Nix Nix Nix

.....

5. Fairnesspunkte

Am Ende des 4. Spiels bekommt jeder Spieler einen Zettel, wo er seinen fairsten Gegenspieler, die fairste Armeeliste und die best Bemalteste Armee gegen die er gespielt hat nominiert.

6. Bemalwettbewerb

Unabhängig vom Turnier findet auch ein Bemalwettbewerb statt. Die Teilnahme ist kostenlos. Es werden von der Turnierleitung mehrere Armeen nominiert, von denen alle Turnierteilnehmer eine wählen