Der 1. Kampf um den Tirolerhuat

Sche war d`Zeit, als in di Tiroler Berg no Ruh und Friedn gwesen is. Doch die Idül` trügt- da Lenz und seine Tiroler Buam hom gnuag vo die reichen Schnösel aus die Nachbarprovinzn, de ena onschaff`n und fongen an z` Hetzen. Des lassen si die hohen Herrn natürlich net g`falln und schickn ena Armeen ins sonst so ruhige Unterlandl, bevors zum Aufstand kimmt...

Anmeldung

Beim „Kampf um den Tirolerhuat“ handelt es sich um ein zweitägiges Warhammer-Fantasy Turnier (von Sa. 8.April bis So 9.April 2006) mit 5 Partien im Sparkassensaal der Sparkasse in Wörgl/Speckbacherstraße 4. Gespielt wird mit max. **2000 Punkte** Armeen und nach dem Schweizer Prinzip (ab Runde zwei treffen immer Leute mit ähnlicher Platzierung aufeinander). Für jede Runde sind 2,5 Stunden vorgesehen, in dieser Zeit muss jeder eigentlich ein 2000 Punkte Spiel durchbringen können, ansonsten wird von der Organisation abgebrochen.

Modus zur Anmeldung:

Voranmeldungen bitte im dafür vorgesehenen Thread im Forum : ...

Es sind 34 Plätze vorgesehen. Jeder der einen Teilnahmewunsch äußert, kommt auf die Liste der Voranmeldungen. Als fix angemeldet gilt jedoch nur, wer eingezahlt hat. Sind die 34 Fixplätze vergeben, wird eine Warteliste erstellt (gereiht nach dem Datum der Voranmeldung).

Die Personen auf der Warteliste können nachrutschen sobald es Ausfälle unter den fix Angemeldeten gibt (bitte beachtet, dass wir bei einer Abmeldung ohne **triftigen** Grund einen bereits eingezahlten Turnierbetrag nicht zurückerstatten).

Bei der Voranmeldung bitte Vornamen, Nachnamen, Nickname, (falls vorhanden) und die voraussichtlich gespielte Armee (nicht bindend!) angeben.

Die Startgebühr beträgt: **13 Euro (siehe hierzu auch das Rabattsystem)** und muss bis zum **25.März 2006 auf folgendes Konto eingezahlt werden:**

Bankverbindung:

Kontoinhaber : Michael Walter

Bank: Raiffeisenbank Wörgl

Bankleitzahl: 36358

Kontonummer: 00000692533

IBAN: AT90 3635 8000 0069 2533

BIC: RZTIAT22358

Als Betreff bitte den kompletten Namen angeben (+ eventuellen Nickname).

Neben dem Eingang der Zahlung muss die **Armeeliste** bis zum **25. März 2006** an **woergl@gmx.net** eingereicht werden. Nur Eingang der Zahlung und Zusendung der verbindlichen Armeeliste sichern einen Startplatz!

Bei verspäteter Armeelistenabgabe hat der Säumige bei Turnierantritt eine zusätzliche Gebühr von 5 Euro zu entrichten

Rabattsystem

Für die 3 besten deutschen (laut NTR Deutschland – Stand 09.03.2006) und die 3 besten österreichischen Spieler (laut NTR Österreich – Stand 09.03.2006) werden die Unterkunft (im Haus Auheim -siehe Unterkünfte- für Sa auf So) und der Turnierbeitrag vom Veranstalter gezahlt.

Gemeint sind hier nicht nur die jeweiligen Plätze 1-3 sondern die jeweils Bestplatzierten (soll heißen, dass man durchaus auch als 20. noch die Möglichkeit hat, in diese Rubrik zu fallen).

Außerdem müssen alle, die von weiter als 200 Kilometern anreisen, nur 6 Euro (statt 13 Euro) Turnierbeitrag zahlen.

Ablauf

8. April 06

10.30 – 13.00: **Runde 1**

Szenario: „Wenn zwoa si streitn` freit sich da Lenz“

13.00 – 13.45: Jauszeit - Für Speisen und Getränke zu günstigen Preisen wird in beschränktem Rahmen gesorgt.

13.45 – 16.15: **Runde 2**

Szenario: „Mander isch Zeit“

16.45 – 19.15: **Runde 3**

Szenario: „Capture the Lenz“

9. April 06

10.00 – 12.30: **Runde 1**

Szenario: „Auf zur Hütt`n“

12.30 – 13.30: Jauszeit - Für Speisen und Getränke zu günstigen Preisen wird in beschränktem Rahmen gesorgt.

13.30 – 16.00: **Runde 2**

Szenario: „Da Lenz is tot- aber wer kriags Unterlandl“

16.30 – 17.00: Siegerehrung der drei blutrünstigsten Generäle und Verleihung der „Freiheit des Adlers“ an den besten Tiroler Spieler.

Szenarienbeschreibung

Szenario 1: „Wenn zwoa sich streitn` freit sich da Lenz“

Die Armeen der anrückenden Generäle treffen zum ersten Mal auf den fruchtbaren, grünen Feldern vor Wörgl aufeinander. Es kommt durch wiederaufkeimende alte Rivalitäten zur Eskalation, welche den ansonsten schon bröckelnden Waffenstillstand zwischen den Nachbarprovinzen vergessen lässt.

Offene Talschlacht, (Warhammer Regelbuch, Seiten 199/200)

Szenario 2: „Mander´s isch Zeit“

Die Bauern, bis jetzt nur Aufwiegler zwischen den Parteien, greifen jetzt aktiv ins Kampfgeschehen ein, wobei sie sich als unzuverlässige Verbündete auszeichnen, die spontan die Seiten wechseln....

Offene Talschlacht (Warhammer Regelbuch, Seiten 199/200) mit folgenden **Sonderregeln**: Beide Spieler bieten verdeckt Siegpunkte (auf Zettel notiert). Derjenige mit dem höheren Gebot bekommt sein Gebot am Spielende abgezogen. Dafür kann er 4 Bauern (sind immun gegen Panik) herbeirufen (wie Ghoule/Todeswölfe herbeirufen der Vampire). Die Freischärler können zu Beginn jeder eigenen Runde herbeigerufen werden und betreten das Spielfeld dann in der sonstigen Bewegungsphase, als ob sie zurückkommende Verfolger wären. Bieten beide Spieler gar keine bzw. gleich viele Punkte, erhält keiner die Verstärkung – es werden auch keine Punkte abgezogen. Die Vernichtung des Bauernregiments bringt dem Gegner keine Siegespunkte ein (sind ja nur Bauernmilizen..)

Jeder der beabsichtigt zu bieten, packt bitte 4 Infanterie Modelle (20mm Base) ein, um die Modelle darstellen zu können. Egal welches Aussehen die Modelle haben es sind und bleiben Bauern (B4, KG3, S3, W3, LP1, I3, A1, MW7, 2 Handwaffen, immun gegen Panik).

Szenario 3: „Capture the Lenz“

Es kommt, wie es kommen musste! Der Bauernaufstand scheitert. Zu verschieden sind die Interessen der Tiroler Gemeinden, zu aussichtslos scheint der Kampf gegen die zahlenmäßig, überlegenen, hochtechnisierten Gegner (sogar ein dampfbetriebener Panzer wurde gesichtet)...

Doch der Lenz will davon nichts wissen: Wenn schon der Aufstand scheitert, so will er doch selbst von der Auseinandersetzung profitieren und schlägt sich als Verbündeter auf die vermeintliche Siegerseite...Doch der Verräter hat die Rechnung ohne seinen verhassten Zwilling Bruder gemacht...

Offene Talschlacht (Warhammer Regelbuch, Seiten 199/200) mit den Sonderregeln der „**Verrätersau**“: Jeder Spieler muss eines seiner Modelle dem Gegner überreichen (nach Wahl). Unabhängig davon, welches Modell das war, gelten folgende Werte: B:4 KG:4 BF:3 S:3 W:3 LP:2 I:3 A:2 MW:7. Die Ausrüstung besteht lediglich aus einem Flegel. Wenn das Modell beritten war, geht es jetzt trotzdem zu Fuß (wertetechnisch zumindest). Keine Einheit darf den Moralwert des Verräters verwenden (falls jemand auf diese Idee überhaupt kommen würde!)

Der Verräter zählt in jeder Hinsicht als Charaktermodell (Beschuss, Aufstellung, Herausforderungen usw...)

Szenario 4: „Auf zur Hütt`n“

Die Feldherrn beginnen langsam das falsche Spiel des Lenz zu durchschauen und fordern den Kopf des rüudigen Verräters und Aufwieglers. Dessen Versteck- eine Almhütte wird von den Tirolern bereitwillig (und gegen eine kleine Spende für den spontan gegründeten „Kriegswaisenfont“) preisgegeben. Doch wer darf seinem Herrn den Kopf des Lenz auf einer „Speckplattn“ servieren?...

Es gelten die Regeln für **Erobern** aus dem Warhammer Regelbuch auf den Seiten 207/208.

Wer am Ende des Spiels die Hütt`n besitzt, erhält 400 Siegespunkte extra. Wenn beide Spieler das Missionsziel besetzen (dafür muss sich mindestens ein Modell der Einheit in einem Zoll um die Hütte befinden), gibt es unabhängig von der Einheitenstärke und/oder Punktezahl der Einheit keine Extrasiegespunkte. Um das Missionsziel zu erobern, ist eine Einheit (keine Charaktermodelle, Monster oder fliehende Einheiten) mit einer Einheitenstärke von mindestens 5 erforderlich, ebenso um dem Gegner das Missionsziel zu verweigern.

Die Siegespunkte werden ganz normal errechnet. Es zählen also vernichtete Einheiten, Standarten, Armeestandarte und Einheiten/Monster und Charaktermodelle unter halber Sollstärke, jedoch KEINE Spielfeldviertel.

Monster, Charaktermodelle, fliehende Einheiten und Streitwägen (Ausnahme Khemri!) können

das Missionsziel nicht besetzen.

Es werden normal 6 Spielzüge gespielt.

Szenario 5: „Da Lenz is tot- aber wer kriags Unterlandl“

Der Aufstand scheint niedergeschlagen- die einst so grünen Almen sind rot vom Blut tapferer Krieger, die Verluste schrecklich- doch noch will keiner der Generäle den beschwerlichen Heimweg antreten- schließlich ist noch nicht geklärt, wer zukünftig die Gebiete rund um Wörgl regieren darf....Also auf zum letzten Gefecht....

Offene Talschlacht, (Warhammer Regelbuch, Seiten 199/200)

Armeelimitationen

Prinzipiell gilt, dass man eine legale 2000 Punkte (und keinen Punkt mehr!) starke Armee nach dem entsprechen Armeebuch aufstellen muss. Die Armee muss nicht bemalt, aber komplett zusammengebaut sein.

Appendix-Armeelisten sind nicht erlaubt; SdC-Listen, die Stadtgarde und die Südlande sind jedoch ohnehin offizielle Armeelisten und dürfen verwendet werden, die gesegneten Armeen der Echsenmenschen ebenso. Die Lustria-Listen und der Züchter-Klan sind erlaubt, allerdings ohne Besondere Charaktermodelle als Pflichtauswahl.

Zusätzlich zu allen normalen Limitationen gelten folgende Einschränkungen:

Keine Dampfpanzer mit Salvenkanone, Drachen, große Dämonen oder Todbringer

Keine Söldner in Nicht-Söldner-Armeen, keine Alliierten, keine bes. Charaktermodelle (Ausnahmen: Rhinoxreiter für Ogerarmeen, Goblinsch Ritter in Slayerarmeen, Rüglüds Rüstige Schützen in Grimgorks Horde)

Keine Kerneinheit mehr als viermal (inkl. Waffenteams)

Keine Eliteauswahl mehr als doppelt

Keine doppelte Seltene Auswahl

Max. 3 Streitwagen oder Einheiten von leichten Streitwagen (Ausnahme: Es dürfen bis zu 4 Goblinstreitwägen eingesetzt werden)

Max. 5 Kriegsmaschinen (Waffenteams und Jezzailregis fallen unter diese Kategorie)

Max. 4 fliegende Einheiten (inkl. Schwebler)

Max. 2 Entsetzen verursachende Modelle (davon max. ein großes Ziel)

Max. 5 Kavallerieeinheiten - davon max. drei mit Rüstungswurf 4+ oder besser (Inklusive fliegender Kavallerie, dämonischer Kavallerie) – siehe auch *Bretonen*

Max. 3 Monstereinheiten (hier sind mehrere Modelle auf 40x40 mm Bases der ES 3 (außer Schwärme), körperlose Modelle und Einzelmodelle der ES 5+ (Charaktere nur, wenn auf Reittier gemeint) – siehe auch *Oger*

Max. 5 Plänklereinheiten der ES 3+

Keine Armee darf über mehr als 10 Energiewürfel verfügen

Zusätzlich zählen in Bezug auf diese Beschränkung sämtliche folgenden Gegenstände als 1 EW:

- Jeder gebundene Zauberspruch, der (zumindest potentiell) mehr als einmal benutzt
- Jedes Item, das JEDE Runde einen oder mehrere Energiewürfel generiert
- (z. B. Magiekomunkulus, Sternenlichtmantel, Zauberbanner,...)
- Buzgobs Knorrige Krücke (Orks & Goblins)
- Schwarzer Periapt (Vampire)
- Buch von Hoeth (Hochelfen)
- Stab des Wandels (Chaos)
- Diadem der Macht (Echsenmenschen)

Sigmarpriester und Ulricspriester zählen als 1 EW.

Slann der zweiten Generation kosten zusätzliche +2 EW.

Jede Einheit, die über gebundene Zauber verfügt (z.B. Horrors) zählt ebenfalls als 1 EW.

Für **Khemri** gelten folgende Regeln: Die zwei Grundenergiewürfel zählen nicht, dafür zählen folgende Einheiten in Bezug auf diese Limitation:

Hohepriester..... 5 EW Gruftkönig..... 3 EW
Priester..... 2 EW Gruftprinz..... 1 EW
Lade..... 2 EW Neferras Tafeln..... 1 EW
Stab der Plage, Urne & Enkhils Kanopi je 1 EW

Völkerspezifische Beschränkungen:

- **Bretonen:**
 - Keine Rüstungswurf-Beschränkung bei Kavallerie
 - max. 4 Charaktere (keine Pflicht-Armeestandarte)
 - ES der Rittereinheiten darf max. doppelt so hoch sein wie ES der Modelle mit Bauernpflicht.
 - bei nur einer Einheit Pegasi <4 zählt diese nicht in die Kav-Beschränkung

- **Chaos:**
 - Auswahlen aus dem anderen Bereich je max. einmal (Eine Sterblichen-Armee dürfte z.B. eine Einheit aus der Dämonenliste und eine Einheit aus der Tiermenschenliste beinhalten)

- **Däm. Legion:**
 - Eine "Wahre Kerneinheit" muss ES 15+ haben

- **Imperium und Zwerge:**
 - Armbrust- und Musketenschützen zählen als dieselbe Einheit

- **Ogerkönigreiche:**
 - Keine Beschränkung der Anzahl der Monstereinheiten

- **Orks und Goblins:**
 - Max. 9 Fanatics

- **Slayer:**
 - Max. 5 Dammaz Drengi

- **Tiermenschen:**
 - Falls von Minotaurenlord angeführt keine Beschränkung der Monstereinheiten

- **Vampire und Sylvania:**
 - ES von Fluchrittereinheiten darf max. so hoch sein wie addierte ES von Skeletten, Zombies, Verfluchten und Ghoulen (-diese zählen immer nur als ES 5 unabhängig von ihrer Größe).

- **Waldelfen:**
 - müssen eine Einheit Kern-Bogenschützen einsetzen

WYSIWYG

Einheiten und Miniaturen müssen eindeutig als das zu erkennen sein, was sie darstellen sollen. Sprich kein Goblin als Chaoskrieger oder ähnliches. Die vorhandene Bewaffnung des Regiments sollte überwiegend im Regiment vorhanden sein, Kommandoeinheit muss klar erkennbar sein.

Das Spielfeld

Generell wird auf Tischen von 1,20 x 1.80 gespielt (mit den 1.80 als Spielfeldrand der Aufstellungszone)

Gelände

Das Gelände wird von uns bereitgestellt und bereits vor dem Turnier fest aufgestellt. Es darf nicht mehr verschoben werden. Die von Waldelfen bewegten Wälder müssen nach dem Spiel wieder in die ungefähre Ausgangsposition gebracht werden. Intakte Gebäude dürfen nie betreten werden.

Waldelfen bekommen natürlich ihren zusätzlichen Gratiswald. Dieser muss jedoch selbst mitgebracht werden.

Alle Spieler sind dazu angehalten, vor jedem Spiel mit ihrem Gegner das Gelände zu besprechen und sich auf dessen Auswirkungen auf das Spiel zu einigen.

Regeln

Prinzipiell haben alle offiziell veröffentlichten Regeln volle Gültigkeit (beachte vor allem die deutschen Errata von Mai 2005). Zusätzlich gelten die auf der GW Homepage veröffentlichten Online-FAQs. Außerdem werden die überarbeiteten Regeln, bzgl. Himmel, Bestien und Lebensmagie verwendet.

Tiroler Hausregeln/ Regelklarstellungen:

Die alte Frage mit Fliegern und überrennen/verfolgen...

Flieger verfolgen wie ganz normale Truppen bekommen deshalb auch keine Abzüge für schwieriges Gelände. Außerdem gelten die normalen „Überrennregeln“! Es dürfen also keine eigenen Truppen überflogen werden, etc...

An Ort und Stelle vernichtet:

Verfolger, die höher würfeln als ihr Gegner werden einfach direkt nach vorne (bzw. durch die Position des Gegners) bewegt, und der Gegner wird an Ort und Stelle „ausradiert“.

Wenn der Gegner entkommt, gelten die Regeln für Flucht laut RB sowie dem "Flucht" Artikel aus den Chroniken 1, und der Verfolger bewegt sich einfach direkt auf den Flüchtenden zu.

Bei einem multiplen Nahkampf (z.Bsp: Angriffe in Rücken + Flanke) bewegen sich alle siegreichen Einheiten direkt in die vorher festgestellte Fluchtrichtung der gebrochenen Einheit.

Angriffe von mehreren Angst verursachenden Gegnern:

Bei multiplen Angriffen von Angstverursachern testet man für jede Einheit einzeln. Gegen jene Einheiten, gegen die der Angsttest verpatzt wurde, trifft man auf die 6, gegen die anderen Angreifer normal.

Kongaliniën:

Das Aufstellen/Umformieren/Beschwören von Einheiten in einer langen Linie (also nur ein Modell breit, Blickrichtung nach vorne) ist untersagt.

Clipping:

Es müssen immer maximal Modelle in Kontakt gebracht werden und zwar sowohl bei Angreifer als auch Verteidiger.

Angriff auf mehrere Ziele:

Kommen bei einem Angriff zwei Regimenter des Verteidigers gleichzeitig in den Nahkampf, darf der Angreifer drüber entscheiden, ob er dies will oder nicht. Ein Regiment des Verteidigers muss dann nach hinten geschoben werden. Diese Entscheidung ist vor der Entscheidung der Angriffsreaktion durchzuführen.

Schätzwaffen müssen immer zu Beginn der Schussphase benützt werden, wobei die Reichweiten alle gleichzeitig anzusagen sind.

Raserei: Truppen in Raserei haben nicht auch die Sonderregel „Immun gegen Psychologie“

Turnierpunkte / Ergebnis

Für jedes Spiel bekommen beide Spieler eine Anzahl von Generalspunkten, je nach erspieltem Ergebnis. Punkte für Bemalung und Fairness werden am Schluss dazuaddiert. Die Spieler müssen nach jedem Spiel selbstständig ihre Siegespunkte ausrechnen und auf die dafür vorgesehenen Karten eintragen. Anschließend werden die Karten ausgetauscht und Fairnesspunkte verteilt.

Die Generalspunkte ergeben sich aus der Differenz der Siegespunkte:

Differenz	Ergebnis
0 – 149	Unentschieden 10:10
150 – 299	Unentschieden 11:9
300 – 449	Knapper Sieg 12:8
450 – 599	Knapper Sieg 13:7
600 – 749	Überlegener Sieg 14:6
750 – 899	Überlegener Sieg 15:5
900 – 1199	Überlegener Sieg 16:4
1200 – 1499	Massaker 17:3
1500 – 1799	Massaker 18:2
1800 – 2099	Massaker 19:1
2100+	Massaker 20:0

Bemalwertung

Wie bereits oben erwähnt, muss JEDES Modell der Armee komplett zusammengebaut sein.

Erwünscht, wenn auch nicht unbedingt notwendig ist eine komplett angemalte Armee. Je nachdem, wie „schön“ die Armee angemalt ist, gibt es zusätzliche Turnierpunkte zu verdienen.

Der Bemalschlüssel:

Bases bemalt (inkl. Grasstreu usw.):	+1 Punkt
Armee KOMPLETT bemalt:	+3 Punkte
Nennenswerte Umbauten vorhanden:	max +2 Punkt
Schönstes Einzelmodell (unabhängig davon ob der Rest der Armee bemalt ist)	max +2 Punkt
Hohe Qualität der Bemalung	max +2 Punkte

Fairnesspunkte

Nach jedem Spiel müssen die Spieler 0-2 Fairnesspunkte verteilen.

Die Fairnesspunkte stehen für Fairness (was für eine Überraschung), Höflichkeit und Atmosphäre des Spiels. Die Armeezusammenstellung, Würfelglück und wer gewinnt sollte hierbei nicht mit einbezogen werden. Seid gerecht bei der Vergabe der Punkte! Normalerweise hat ein Spieler einen Punkt verdient. Nur für ein von Unstimmigkeiten geprägtes Spiel mit einem extrem unsympathischen Gegner sollten 0 Punkte vergeben werden (möglicherweise wird von der Spielleitung eine Erklärung gefordert wenn man tatsächlich 0 Punkte vergibt). 2 Punkte haben sich Spieler verdient, die ein wirklich außergewöhnlich spannendes und/oder lustiges Spiel geliefert haben- egal wer gewinnt oder verliert. Bitte beachtet, dass Fairnesspunkte wirklich Fairnesspunkte und nicht Mitleidspunkte oder Freundschaftspunkte sind.

Für weitere Fragen: ...