

2. Kampf um den Tirolerhuat

Tiroler Warhammer Turnier

Wörgl, 28./29. April, Anno Domini 2007

Vorwort / Anmeldung

Beim „2. Kampf um den Tirolerhuat“ handelt es sich um ein zweitägiges Turnier mit 5 Spielrunden. Das Turnier findet von **Sa, 28. 4.** bis **So, 29. 4. 2007** im schönen **Wörgl** in Tirol statt, das viele bereits letztes Jahr lieb gewinnen konnten. Gespielt wird mit **2200 Punkte**-Armeen und nach dem Schweizer System (ab Runde zwei treffen immer Leute mit vergleichbarer Platzierung aufeinander). Für jede Runde sind 2,5 Stunden vorgesehen, in dieser Zeit sollte jeder im Stande sein ein 2200 Punkte-Spiel durchzubringen; ansonsten wird von der Organisation abgebrochen.

Das **Startgeld** beträgt pauschal **€56** für jeden Teilnehmer – wieso so viel? Weil wir mit Stolz das erste All-inclusive-Turnier Österreichs präsentieren!

- **Inklusive** Turnierbeitrag
- **Inklusive** Turniermappe
- **Inklusive** Übernachtung im 3 Sterne-Haus von Samstag auf Sonntag mit Frühstück
- **Inklusive** warme Verpflegung (Gulasch, Toast, Würstel) & Snacks (Obst, Knabbergebäck) während des Turniers
- **Inklusive** alkoholfreie Getränke
- **Inklusive** Kaffee und Kuchen
- **Inklusive** Abholservice für die Zugreisenden vom Bahnhof, bzw. am Sonntag vom Hotel zum Turnierort.

Die besten drei Generäle des letzten Tirolerhuats, also die Herren **Aumeier**, **Auer** und **Huslich** bezahlen nur **€50**.

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 (+evtl. Nickname) angeben!

Die **Anmeldung** wird komplett über **T³** abgewickelt:

<http://www.tabletopturniere.de/at/index.php>

Sämtliche Fragen können in **Der Festung** ungezügelt losgelassen werden:

Für Regelfragen: <http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=31576>

Sonstige Fragen: <http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=31577>

Neben dem Eingang der Zahlung muss die **Armeeliste** bis zum **14. April 2007** an tirolerhuat@gmx.at eingereicht werden, bei späterem Einlangen der Armeeliste drohen **2 Punkte Abzug** in der Turnierwertung. Nur Eingang der Zahlung und Zusendung der verbindlichen Armeeliste sichern einen Startplatz!

Preise wird es für folgende Errungenschaften geben:

- 1. bis 3. Platz in der Gesamtwertung
- Best bemalte Armee (Ermittelt durch Players-Choice)
- Quizmaster

Zeitlicher Ablauf

SAMSTAG, 28. April

10.00 – 10.30: Begrüßung

10.30 – 13.00: Runde 1 – Offene Feldschlacht

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3.

13.00 – 13.45: Mittagspause

13.45 – 16.15: Runde 2 - Erobern

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3.

Zusätzlich befindet sich ein **Historisches Wahrzeichen** (Legendärer Ort) in der Mitte des Tisches, der nicht 100 Siegespunkte, sondern 400 Siegespunkte wert ist. Es gibt **keine Zusatzpunkte für Tischviertel!**

16.30 – 19.00: Runde 3 – Vernichtet Sie Alle!

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3.

Zusätzlich gilt: Es gibt **keine Zusatzpunkte für Tischviertel, General oder Armeestandartenträger**, dafür jedoch zusätzliche Punkte für die komplette Vernichtung von Einheiten in der Höhe ihrer halben Punktekosten – mindestens 50 Punkte, maximal jedoch 100 Punkte Bonus pro Einheit.

SONNTAG, 29. April

9.30 – 10.00: Quiz

10.00 – 12.30: Runde 4 - Feldzug

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3.

Zusätzlich gilt: die zwei Tischviertel, die in der Tischhälfte des Gegners liegen, sind die doppelte Anzahl von Siegespunkten wert.

12.30 – 13.30: Mittagspause

Ermittlung der best bemalten Armee durch die Spieler

13.30 – 16.00: Runde 5 – Offene Feldschlacht

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3.

16:30 – 17:00: Siegerehrung

Bekanntgabe der Ergebnisse und Ehrung der besten Teilnehmer. Verleihung der „Freiheit des Adlers“ an den besten Tiroler Spieler.

Armeelimitationen / Regeln

Das leidige Thema, Armeelimitationen. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass Beschränkungen auf Turnieren einfach weniger Frustrationen und eine größere Anzahl interessanter Spiele bringen, und dass gewisse Aufstellungen einem Spieler relativ skillfrei relativ einfache Siege beschern. Daher haben wir uns für folgendes Beschränkungssystem entschieden:

Prinzipiell gilt, dass man eine legale **2200 Punkte** (und keinen Punkt mehr!) starke Armee aufstellen muss. Erlaubt ist prinzipiell jedes Armeebuch (exklusive Appendixlisten aber inklusive den Büchern „Sturm des Chaos“, „Kislev“ und „Lustria“). Armeelisten, die ein besonderes Charaktermodell als Pflichtauswahl enthalten, sind erlaubt, das Charaktermodell darf aber nicht genommen werden. Söldner nach Chroniken (nur in reinen Söldnerarmeen), Chaoszwerge nach Kriegerische Horden.

Folgende Auswahlen sind **kategorisch** verboten: Drachen, große Dämonen, Baumälteste, Todbringer und spezielle Charaktermodelle.

- **KEINE CHARAKTERAUSWAHL DARF ÖFTER ALS ZWEIMAL GENOMMEN WERDEN**

- **KEINE KERNAUSWAHL DARF ÖFTER ALS DREIMAL GENOMMEN WERDEN**

- **KEINE ELITEAUSWAHL DARF ÖFTER ALS ZWEIMAL GENOMMEN WERDEN**

- **KEINE SELTENE AUSWAHL DARF ZWEIMAL GENOMMEN WERDEN**

- **GROSSE MONSTER: HÖCHSTENS EINES**

Definition: ein Modell mit der Sonderregel „Großes Ziel“, das Entsetzen verursacht.

- **SCHWERE KAVALLERIE: GESAMTE EINHEITENSTÄRKE HÖCHSTENS 70**

Definition: Jedes Modell auf einer 25x50mm Base mit einem Rüstungswurf von mindestens 3+; jedes Modell mit der Sonderregel „fliegende Kavallerie“ und einem Rüstungswurf von mindestens 3+. Ausnahme: Charaktermodelle.

- **KRIEGSMASCHINEN: HÖCHSTENS VIER, DAVON NUR ZWEI GLEICHE**

Definition laut WHFB Regelbuch.

- **FLIEGER: GESAMTE EINHEITENSTÄRKE HÖCHSTENS 14**

Definition: Jedes Modell mit den Sonderregeln Fliegen bzw. Fliegendes Regiment/Einheit oder Fliegende Kavallerie. Es zählt immer die gesamte Einheitenstärke inklusive Reiter.

- **STREITWAGEN: HÖCHSTENS DREI**

Definition: Jedes Modell, das (potentiell) mehr als einen Aufpralltreffer verursacht. Dies enthält neben normalen Streitwagen somit auch die Schrottschleuder, Höllenglocke, etc.

- **MAGIE: HÖCHSTENS 9 ENERGIEWÜRFEL**

Definition: es zählt als jeweils 1 Energiewürfel (EW): jeder Grund-EW, jeder von einem Zauberer generierte EW, jeder gebundene Zauber mit mehr als einer Anwendung, jeder Gegenstand, der mehr als einmal EW entweder generieren oder speichern kann, sowie jedes Arkane Artefakt, das 50 Punkte oder mehr kostet.

ARMEESPEZIFISCHE ANMERKUNGEN:

Zwerge: Der Runenamboss zählt als Kriegsmaschine. Gyrokopter zählen nicht als Kriegsmaschine.

Chaos: Flugdämonen des Tzeentch zählen als Flieger.

Skaven: Jedes Waffenteam und Jezzails pro angefangene 8 zählen als Kriegsmaschine.

Imperium: Es kann entweder ein Altar oder ein Dampfpanzer genommen werden, wobei der Dampfpanzer als Kriegsmaschine und die Bordkanone als Großkanone zählt (insgesamt also als 2 Kriegsmaschinen, und man darf nur eine weitere Großkanone in der Armee haben).

Echsenmenschen: Ein Slann der 2ten Generation zählt als 6 Energiewürfel.

Khemri: Für Khemri zählen die Grund-EW nicht zum Limit. Da Khemri-Charaktere keine EW generieren, sondern Anrufungen benutzen, gilt Folgendes:

Hohepriester zählt als 5 EW,
König zählt als 3 EW,
Priester zählen als 2 EW und
Prinzen zählen als 1 EW.

Alle anderen EW-Beschränkungen gelten wie beschrieben.

Die Lade der Verdammten Seelen zählt als Kriegsmaschine und 2 EW.

Die Streitwagenbeschränkung gilt für Einheiten, nicht Modelle. Charaktermodelle in Streitwägen zählen nicht gegen das Limit.

Regeln:

Prinzipiell haben alle offiziell veröffentlichten Regeln volle Gültigkeit (Beachte vor allem das Erratum/FAQ zur 7. Edition:

<http://download.games-workshop.biz/408>

Das Spielfeld

Gespielt wird auf 1,80 x 1,20 m großen Tischen (mit den 1,80 als Spielfeldrand der Aufstellungszone).

Gelände

Das Gelände bleibt fix auf den Tischen. Wenn Waldelfen einen Wald verschoben haben, nach dem Spiel bitte wieder in die ungefähre Ausgangsposition zurückschieben. Intakte Gebäude dürfen nicht betreten werden.

Waldelfen dürfen ihren zusätzlichen Wald (natürlich selbst mitzubringen) in Runde 1 und Runde 5 (Offene Feldschlachten) benutzen, ansonsten nicht.

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.

Turnierpunkte / Ergebnis

Generalspunkte (0 - 100)

Für jedes Spiel bekommen beide Spieler eine Anzahl von Punkten, je nach Ergebnis. Die Spieler müssen nach jedem Spiel selbstständig zusammen mit ihrem Gegner ihre Siegespunkte ausrechnen und ihr Ergebnisblatt ausfüllen.

Die Turnierpunkte 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

Bemalpunkte (0-12)

Armeen müssen **NICHT** bemalt sein, müssen aber komplett zusammgebaut sein. **WYSIWYG** („what you see is what you get“) gilt ebenfalls – sprich, die Modelle müssen für den Gegner einwandfrei identifizierbar sein.

Für vollständig bemalte Armeen bekommen die Spieler folgende Punkte:

Punkte	Vorraussetzung
3	Armee vollständig bemalt, in zumindest einigen wenigen Farben. Grundieren reicht nicht
3	Details bemalt, Bases gestaltet (zumindest Streu)
1	Umbauten vorhanden, zumindest einfach und oder vereinzelt
2	Schattierungen vorhanden (Inks/Trockenbürsten reicht nicht aus), Details herausgearbeitet
1-3	Profi-Punkte... diese Kategorie ist für die talentierten Maler, die mit aufwändigen Ideen, Techniken oder Umbauten glänzen

Wobei 6-7 Punkte eigentlich für jeden erreichbar sind, für durchschnittliche Maler 8-9 Punkte usw.

Die Bemalwertung wird während der Spiele von zwei Juroren durchgeführt werden. Wir bitten die Spieler zu akzeptieren, dass Bemalwertungen **immer** einer gewisse Subjektivität unterliegen.

Hier noch einige Beispiellarmeen um euch einen Eindruck von der Bemalwertung zu vermitteln: <http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=31920>

Fairnesspunkte (-6 bis +6)

Auch das Verhalten der Spieler wollten wir auf irgendeine Weise miteinbeziehen. Uns ist bewusst, dass gerade das Thema „Fairness“ immer wieder für Diskussionen sorgt, wir haben uns aber schlussendlich dafür entschieden

Nach jedem Spiel, wenn ihr eure Ergebnisse abgebt, liegen bei der Orga kleine Zettel auf:

Spiel	Gegner	Wertung

Mit diesen könnt ihr entweder gleich oder wann ihr sonst Zeit habt, den Gegner des jeweiligen Spiels mit „+1“ (kurz „+“), „0“, oder „-1“ (kurz „-“) bewerten.

„+1“ ist ein Spiel in entspannter freundschaftlicher Atmosphäre - kurzum ein Spiel wie man es sich wünscht, „0“ ist ein normales Spiel evtl. mit einigen kleinen Regeldiskussionen, alles in allem aber ohne besondere Hoch- oder Tiefpunkte, und „-1“ heißt soviel wie „bitte nie wieder diesen Gegner!“

Am Ende des Turniers bekommt man dann Turnierpunkte entsprechend seiner gesamten Fairnesswertung:

Fairness	Turnierpunkte
+5	+6
+4	+5
+3	+4
-3	-4
-4	-5
-5	-6
Jedes andere Resultat	Keine Punkte

Quizpunkte (0 - 2)

Wie jedem zivilisierten Menschen geläufig ist, wäre kein Turnier komplett ohne ein anständiges Quiz. Daher werden wir am Sonntag Morgen ein kleines Quiz abhalten, eine exquisite Mischung aus Hintergrund- und Regelfragen, bei der man bis zu 2 Turnierpunkte ergattern kann, schon allein um dem öffentlich-rechtlichen Bildungsauftrag Rechnung zu tragen.