

4. MITTELERDEMOSCHEN



EINLEITUNG

In Innsbruck wird ein Turnier ausgetragen für alle Spieler des Tabletop-Spiels „Herr der Ringe“/„Hobbit“.

Die Anmeldung zum Turnier erfolgt ausschließlich über T3:

<https://www.tabletopturniere.de/at/turnier/htl-4-mittelerdemoschen>

Eine Anmeldung ist erst nach eingegangener Bezahlung der Teilnahmegebühr vollständig.

Das Turnier findet am Sonntag, 20. Mai 2018 statt und dauert den ganzen Tag.

Bitte findet euch zwischen 08:30 und (spätestens) 08:50 Uhr am Turnierort ein.

Wer zu spät erscheint, wird in der ersten Runde des Turniers nicht berücksichtigt!

Ausgetragen wird das Turnier in den Räumlichkeiten von Team Tirol (siehe unten).

Weitere Informationen sowie diese, komplette Ausschreibung findet man im Forum von Team Tirol:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=7593>

(Version 1.1 der Turnier-Ausschreibung)

KONTAKT

Ansprechpersonen:

Antônio Windischer

„Brazork“

E-Mail: antonio.windischer@gmx.at

Tel.: +43 / 650 / 27 27 456

Michael Hölzl

„Kurl Veranek“

E-Mail: michael.hoelzl@student.uibk.ac.at

Ausgetragen wird das Turnier in den Räumlichkeiten von Team Tirol:

**Gutenbergstraße 16
(Saggen)
A-6020 Innsbruck**

eine genaue Ortsbeschreibung findest du hier:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=1029>

Rund um den Turnierort ist das Gratis-Parken am Sonntag möglich (Die Kurzparkzone gilt nur Mo-Fr).

Die Turnier-Gebühr beträgt 10 Euro.

Die Turniergebühr muss rechtzeitig vor Turnierstart auf meinem Konto eingelangt sein (oder mir in bar übergeben worden sein), damit eine Anmeldung zum Turnier vollständig ist.

**Michael Hölzl
IBAN: AT83 3632 2000 0013 5186
BIC: RZTIAT22322
Verwendungszweck: HdR Turnier [Nickname]**

Ein Rückerstattung der Turniergebühr erfolgt nur bei Absage des Turnieres oder einer guten Begründung.

Bitte beachtet, dass ihr euch auch auf T3 für das Turnier anmelden müsst, damit eure Anmeldung dort als vollständig markiert werden kann. Die Anmeldung zum Turnier erfolgt ausschließlich über T3:

<https://www.tabletopturniere.de/at/turnier/htl-4-mittelerdemoschen>

Eine Verpflegung ist in der Teilnahmegebühr nicht enthalten!

(Es ist aber eine Pizzeria in der Nähe, für gemeinsame Besorgungen)

Minderjährige benötigen ein Einverständnis der Eltern. Die schriftliche Einverständniserklärung muss vor Beginn des Turniers beim Turnierveranstalter vorliegen.

Jeder Turnierteilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass er für Schäden oder sonstige Unfälle, die er verursacht, selbst verantwortlich ist und auch für den entstandenen Schaden aufkommt. Die Turnierleitung übernimmt keinerlei Haftung für Schäden oder Unfälle! Außerdem übernimmt die Turnierleitung nicht die Verantwortung für eventuelle aufkommende Stornierungsgebühren für Hotels, Anreise oder anderer Kosten, falls aus bestimmten Gründen das Turnier nicht stattfinden kann.

Jeder Teilnehmer ist für seine Turnierutensilien (Würfel, Maßband, ausgedruckte Armeeliste etc.) selbst verantwortlich.

ABLAUF

⤴	08:00	bis	08:45	–	Einlass und Aufbau
⤴	08:45	bis	09:00	–	Begrüßung und Auslosung
⤴	09:00	bis	11:00	–	Szenario 1: „Eliminiert die Helden!“
⤴	11:10	bis	13:10	–	Szenario 2: „Hinterhalt“
⤴	13:10	bis	14:00	–	Mittagspause
⤴	14:00	bis	16:00	–	Szenario 3: „Chaotisches Schlachtfeld“
⤴	16:10	bis	18:10	–	Szenario 4: „Tötet sie alle!“
⤴	18:20	bis	18:30	–	Siegerehrung, Zusammenkunft

Der Zeitplan ist einzuhalten. Die Organisatoren können und werden einzelne Spiele auch abrupt abbrechen, wenn die Zeit abgelaufen ist. Zeitspiel ist zu unterlassen.

Gespielt wird nach dem aktuellen Regelbuch "Der Hobbit".

- ⤴ **Eine Armee besteht aus maximal 650 Punkten.**
- ⤴ **Jede Armee muss aus mindestens 4 und maximal 50 Modellen bestehen.**
- ⤴ Die Spieler dürfen sich entscheiden, mit nur einer Armee zu kommen oder mit je einer der guten und einer der bösen Seite.
- ⤴ Für Spieler mit zwei Armeen gibt es Extra-Punkte (siehe unten).

Die Armeeliste(n) sind in schriftlicher Form (deutsch oder englisch) abzugeben

bis spätestens 15. Mai 2018, 23:59
Michael.Hoelzl@student.uibk.ac.at

(Es gibt für die rechtzeitige Abgabe korrekter Armeelisten Extrapunkte, siehe unten)

Es sind alle Profile aus den folgenden Erweiterungsbüchern und Quellenbüchern zugelassen.

- ⤴ Die freien Völker
- ⤴ Die Königreiche der Menschen
- ⤴ Mordor
- ⤴ Die gefallenen Reiche
- ⤴ Moria und Angmar
- ⤴ Eine unerwartete Reise
- ⤴ The Hobbit – There And Back Again
- ⤴ **der Mûmak War Leader** (<https://www.forgeworld.co.uk/en-GB/Mumak-War-Leader-2018>)

Modelle, für die laut „The Hobbit – There And Back Again“ neuere Regeln gelten, dürfen nur nach den neuen Regeln gespielt werden, aber auch in den entsprechenden Fraktionen der alten Bücher gespielt werden.

Es gelten alle FAQ von Games Workshop sowie das HTL-FAQ.

Weiters muss jede Armee mindestens einem der folgenden 2 Kriterien entsprechen:

1.) HTL-BÜNDNISLISTE

Die Armeeliste entspricht vollständig den Regeln der HTL-Bündnisliste v3.0

2.) ALTERNATIVE GESCHICHTE

Wer sich mit der Bündnisliste nicht anfreunden kann, darf auch eine andere Armee aus mehreren Alliiertenkontingenten laut Grundregelwerk zusammenstellen. In dem Fall gilt aber, dass die Armeeliste hintergrundgetreu sein sollte.

Im Zweifel werde ich nachfragen, daher bitte ich Spieler, die sich für diese Option entscheiden, in ein zwei Zeilen die Gedanken zu seiner Armeeliste gleich mitzuliefern.

VETO DER TURNIER-ORGA

Es gilt für ALLE abgegebenen Armeelisten, dass die Turnier-Orga Listen ablehnen kann. In bestimmten Fällen können Zusammenstellungen eben auch „nicht“ hintergrundgetreu genug sein oder nicht spielspaßfördernd. In solchen Fällen muss zeitnah eine neue, andere Armeeliste abgegeben werden.

ARMEE-ZUSAMMENSTELLUNG

Das bedeutet im Umkehrschluss: Eine Armeeliste muss nicht den Regeln der Bündnisliste entsprechen, wenn man sich für 2.) entscheidet.

Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, einzelne Modelle vom Turnier auszuschließen, wenn diese nicht mit den abgegebenen Turnier-Listen übereinstimmen.

Das „Proxen“ von Modellen ist nur dann erlaubt, wenn eindeutig erkennbar ist, um welches Modell es sich handelt und auch keine Verwechslungsgefahr herrscht. Heldenmodelle, die Helden mit anderen Profil

(Thranduil König des Düsterwaldes als Thranduil König des Waldlandreiches) darstellen sollen, werden nicht als Proxies angesehen und sind somit auf jeden Fall erlaubt.

Für bemalte Armeen, die außerdem eindeutig und komplett in WYSIWYG dargestellt werden, gibt es Extra-Punkte. Anmerkung: Umbauten verhindern keine WYSIWYG-Punkte, sofern diese begründet werden können.

- ⤴ Gollum (o Punkte-Version aus dem Mordor-Quellenbuch) ist nicht gestattet.
- ⤴ Tom Bombadil und Goldbeere sowie Smeagol (Freie Völker) und Gollum aus dem Hobbitregelbuch (Goblinstadt-Armeeliste) dürfen verwendet werden.
Für Gollum gilt die HTL-FAQ: Die Kontrolle, wenn er den Ring trägt kann unter Umständen durch den Gegenspieler erfolgen.
- ⤴ Sauron darf auch den einen Ring tragen - beachte auch hier das neueste GW-FAQ zum 2+ Wurf.
- ⤴ Isildur darf den einen Ring nur dann verwenden, wenn in derselben Armee weder Elendil noch Gil-galad auf dem Spielfeld und am Leben sind.

SPIELE

Jeder Spieler sollte alle für ihn notwendigen Utensilien selbst mitbringen (Regelwerke, Würfel, Maßband, Szenario-Marker, Zettel, Stift, etc.)

Die Paarungen der einzelnen Spiele erfolgt immer nach „Schweizer System“, wobei keine Soft-Points in die Erstellung der Zwischen-Ranglisten einfließen.

Extra-Punkte wie z.B. durch Bemalung etc. werden erst nach Szenario 4 addiert.

Nachdem die Paarungen feststehen, stellen sich die beiden Kontrahenten ihre beiden Armeen vor.

- ⤴ Spieler, die nur eine Armee zum Turnier gemeldet haben, spielen jedes Szenario mit dieser Armee.
- ⤴ Spieler, die eine gute und eine böse Armee gemeldet haben, wählen nach Bekanntgabe ihres Mitspielers pro Runde ihre Armee wie folgt aus:
 - 1.) Hat der Mitspieler nur eine gute Armee, spielt der Spieler mit der bösen Armeen oder umgekehrt.
 - 2.) Haben beide Spieler je eine gute und eine böse Armee, dann wird durch einen Würfelwurf entschieden: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis kann sich aussuchen, ob er Gut oder Böse spielen will. Der Gegner spielt mit der entgegengesetzten Armee.

Die Platten (48 x 48 Zoll) werden von der Turnierleitung gestaltet und dürfen von den Spielern unter Absprache mit der Tunierleitung verändert werden.

Die zu bespielende Platte wird den Spielern von der Turnierleitung vor dem Spiel zugewiesen. Es wird seitens der Turnierleitung darauf geachtet, dass die Platten ausgeglichen gestaltet sind und die Spieler möglichst auf verschiedenen Platten zum Einsatz kommen.

In keinem Szenario ist es Modellen erlaubt, Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände von getöteten Modellen aufzuheben. Standarten dürfen wie im Regelbuch beschrieben weitergegeben werden.

Die Passagierregel findet im Turnier keine Anwendung.

SZENARIEN

Die Szenarien sind durch die Turnier-Veranstalter vorgegeben und werden im folgenden beschrieben.

Grundsätzlich gilt, dass bei kompletter Auslöschung des Gegners der am Spielfeld verbliebene Spieler auf jeden Fall zum Sieger des Spieles erklärt wird, unabhängig von den berechneten Szenario-Punkten. Für den Fall, dass der Spieler aufgrund der eigentlichen Szenario-Punkte-Berechnung nicht mehr Szenario-Punkte erreicht als der Gegner, werden seine Punkte so weit nach oben korrigiert, bis der Spieler genau 1 Punkt mehr hat als sein Gegner.

SZENARIO 1: „ELIMINIERT DIE HELDEN!“

Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, teilt das Spielfeld orthogonal in zwei Hälften und wählt selbst eine der beiden Hälften, in die er den ersten Kriegertrupp positioniert. Abwechselnd werden alle Kriegertruppen aufgestellt. Zwischen den eigenen und den gegnerischen Modellen muss zum Zeitpunkt der Aufstellung immer über 6" Abstand eingehalten werden.

Beim Aufstellen wird außerdem für jeden Kriegertrupp gewürfelt, ob dieser in der zentralen Hälfte der eigenen Hälfte (bei 1-3) oder in der entfernten Hälfte der eigenen Hälfte (4-6) aufgestellt werden muss.

Die „entfernte“ Hälfte ist also der 12" breite Streifen von der eigenen Spielfeldkante weg gemessen, während die „zentrale Hälfte“ der andere Streifen der eigenen Spielfeldseite ist.

4-6

1-3

1-3

4-6

Spieldauer:

Das Spiel endet automatisch, sobald am Ende einer Runde eine der beiden Seiten gebrochen ist. Anmerkung: Beachte, dass zu Rundenbeginn ermittelt wird, ob eine Armee gebrochen ist und somit zumindest eine der beiden Seiten noch eine Runde lang mit gebrochener Armee spielen muss!

Szenario-Punkte:

- ♣ **3 Punkte**, wenn man mehr gegnerische Helden ausgeschaltet als eigene Helden verloren hat
- 5 Punkte** stattdessen, wenn man mindestens doppelt so viele Helden – und gleichzeitig mindestens **2 gegnerische Helden** – ausgeschaltet hat
- 7 Punkte** stattdessen, wenn man mindestens dreimal so viele Helden – und gleichzeitig mindestens **3 gegnerische Helden** – ausgeschaltet hat
- ♣ **1 Punkt**, wenn man mindestens 1 gegnerischen Standartenträger ausgeschaltet hat
- ♣ **1 Punkt**, wenn man mindestens 1 gegnerisches Modell mit Kriegshorn ausgeschaltet hat
- ♣ **3 Punkte**, wenn man den Gegner gebrochen hat

SZENARIO 2: „HINTERHALT“

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein möchte.

In der Spielfeldmitte wird ein Marker platziert.

Aufstellung:

Der Verteidiger muss genau einen Kriegertrupp auswählen und diesen im Zentrum aufstellen, dort wird ein Kreis mit 6" Radius (12" Durchmesser) definiert, alle Modelle des Kriegertrupps müssen zumindest teilweise innerhalb dieses Kreises aufgestellt werden.

Danach stellt der Angreifer seine komplette Armee auf, wobei alle Modelle über 12" zu jedem feindlichen Modell entfernt sein müssen.

Anschließend stellt der Verteidiger seine restliche Armee auf. Dabei müssen alle noch aufzustellenden Modelle an beliebigen Kanten des Spielfeldes aufgestellt werden.

Verschiedene Kriegertruppen können an verschiedenen Kanten positioniert werden.

Der Verteidiger erhält im ersten Spielzug die Initiative.

Der Verteidiger darf aber in seinem ersten Spielzug keinen Angriff durchführen.

Spieldauer:

Sobald ein Anführer ausgeschaltet oder eine Seite gebrochen wurde, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei einer 1 endet das Spiel, bei 2-6 folgt eine weitere Runde.

Haben beide Seiten ihren Anführer verloren oder sind beide Seiten gebrochen oder ist eine Seite gebrochen, während die andere Seite ihren Anführer verloren hat, endet das Spiel bei 1-3 und bei 4-6 folgt eine weitere Runde.

Sind gar 3 Kriterien erfüllt (beide Anführer tot und eine Seite gebrochen, oder beide Seiten gebrochen und ein Anführer tot), dann endet das Spiel automatisch.

Es wird jedenfalls zu Beginn der Runde (also gleich nachdem ermittelt wird, ob eine Seite gebrochen ist!) überprüft, ob das Spiel endet!

Sonderregeln:

Alle Krieger des vom Verteidiger zu Beginn in der Mitte aufgestellten Kriegertrupps sind Leibwächter und beschützen den Anführer ihres Kriegertrupps.

Szenario-Punkte:

- ⤴ **3 Punkte**, wenn man mehr Modelle als der Gegner in 3 Zoll um den Marker hat
- 5 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als doppelt so viele Modelle – und gleichzeitig mindestens 2 Modelle – in 3 Zoll um den Marker hat
- 7 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als dreimal so viele Modelle – und gleichzeitig mindestens 3 Modelle – in 3 Zoll um den Marker hat
- ⤴ Der Verteidiger erhält **3 Punkte**, wenn der Held des zuerst aufgestellten Kriegertrupps am Ende des Spiels noch am Leben ist
- 5 Punkte** stattdessen, wenn dieser keinen Lebenspunkt verloren hat
- ⤴ Der Angreifer erhält **3 Punkte**, wenn er den Gegner gebrochen hat
- 5 Punkte** stattdessen, wenn man selbst nicht gebrochen wurde

SZENARIO 3: „CHAOTISCHES SCHLACHTFELD“

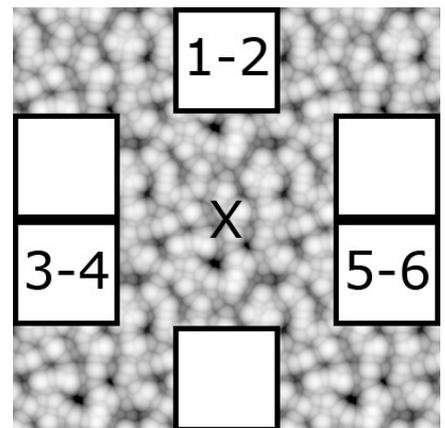
Aufstellung:

Vor der Aufstellung werden insgesamt 3 Szenario-Marker auf dem Spielfeld positioniert: 1 Marker genau in der Mitte des Spielfeldes. Danach wird gewürfelt: Der Spieler mit dem höheren Ergebnis setzt den zweiten Marker, der andere Spieler den dritten Marker. Alle Marker müssen immer mindestens 6 Zoll Abstand zu allen anderen Markern haben und in der in der Skizze schraffierten Fläche aufgestellt werden!

Danach wird gewürfelt, wer mit der Aufstellung beginnt. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis halbiert das Spielfeld orthogonal, definiert die 6 Aufstellungszonen wie in der Grafik beschrieben und setzt seinen ersten Kriegertrupp, wobei er würfeln muss, in welcher Zone der Trupp aufgestellt werden muss (beachte: Die drei unbeschrifteten Kästchen sind die Zonen des Gegners, die genau spiegelverkehrt betrachtet werden müssen).

Die übrigen Kriegertrupps werden danach abwechselnd platziert. Heldentum und ähnliche Sonderregeln dürfen benutzt werden, um den Wurf zu modifizieren.

Anmerkung: Alle eingezeichneten Kästchen sind exakt 12x12 Zoll groß.



Wertung:

Man *beherrscht* einen Szenario-Marker, wenn man sowohl mehr Modelle als der Gegner als auch mehr Punkte (die die Modelle kosten) als der Gegner in 3 Zoll um den Marker platziert hat (auch teilweise in 3 Zoll).

Hat man nur mehr Modelle als der Gegner, nicht aber mehr Punkte in der Nähe des Markers, so *dominiert* man diesen Marker. Hat man nur gleich viele oder weniger Modelle am Marker erhält man keine Punkte dafür.

Spieldauer:

Wenn am Ende einer Runde mindestens eine Armee gebrochen ist, wird gewürfelt, ob das Spiel endet. Bei einer 1-2 endet das Spiel, bei 3-6 wird das Spiel fortgesetzt und in der nachfolgenden Runde erneut gewürfelt.

Szenario-Punkte:

- ⤴ **3 Punkte**, wenn man den Marker im Zentrum *dominiert*
- 5 Punkte** stattdessen, wenn man den Marker im Zentrum *sogar beherrscht*
- ⤴ **1 Punkt** für jeden der beiden anderen Marker, den man *dominiert*
- 2 Punkte** stattdessen für jeden dieser beiden Marker, den man *beherrscht*
- ⤴ **2 Punkte**, wenn der gegnerische Anführer ausgeschaltet wurde (kumulativ)
- ⤴ **1 Punkt**, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

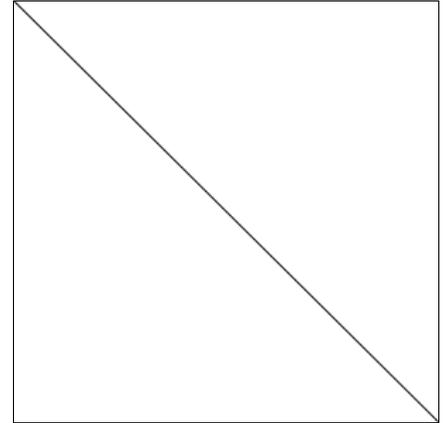
SZENARIO 4: „TÖTET SIE ALLE!“

Aufstellung:

Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, teilt das Spielfeld diagonal in zwei Hälften und wählt selbst eine der beiden Hälften, in die er den ersten Kriegertrupp positioniert. Abwechselnd werden alle Kriegertrupps positioniert.

Zwischen den Modellen eines Kriegertrupps und allen anderen bereits am Tische Modellen (Freund und Feind!) muss zum Zeitpunkt der Aufstellung immer ein Mindest-Abstand eingehalten werden, der für jeden Kriegertrupp separat mit 4W6 gewürfelt wird: Das Ergebnis des Würfelwurfs (4 bis 24") ist der Mindest-Abstand in Zoll.

Kann man einen Kriegertrupp aufgrund der notwendigen Distanz nicht mehr aufstellen, dann positioniert man alle Modelle des Kriegertrupps in Base-zu-Base-Kontakt an einer Spielfeldkante der eigenen Hälfte.



Spieldauer:

Sobald eine Seite auf 25% oder weniger ihrer ursprünglichen Modellzahl gesunken ist, wird zu Rundenbeginn gewürfelt, ob das Spiel eine weitere Runde andauert oder endet. Bei 1-3 endet das Spiel, bei 4-6 folgt eine weitere Runde.

Szenario-Punkte:

- ⤴ **3 Punkte**, wenn man mehr Modelle des Gegners ausgeschaltet wie eigene Modelle verloren hat
- 5 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als doppelt so viele Modelle des Gegners – **und gleichzeitig mindestens 2 gegnerische Modelle** – ausgeschaltet hat
- 7 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als dreimal so viele Modelle des Gegners – **und gleichzeitig mindestens 3 gegnerische Modelle** – ausgeschaltet hat
- ⤴ **1 Punkt**, wenn man mehr gegnerische Helden ausgeschaltet als eigene verloren hat
- 3 Punkte** stattdessen, wenn man mehr als doppelt so viele gegnerische Helden ausgeschaltet hat
- ⤴ **2 Punkte**, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

SIEGPUNKTMATRIX

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	8	13	14	15	16	17	18	19	19	20	20	20	20
1	7	8	12	13	14	15	16	17	18	19	19	20	20
2	6	8	9	11	13	14	15	16	17	18	18	19	20
3	5	7	9	9	11	12	14	15	16	17	17	18	19
4	4	6	7	9	9	11	12	13	14	15	16	17	18
5	3	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6	2	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7	1	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15
8	1	2	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14
9	0	1	2	3	5	6	7	8	9	10	11	12	13
10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
11	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Die Orga wird die Modelle stichprobenartig während des Turnieres begutachten und notfalls entfernen.

PROXIES UND MODELLE, DIE NICHT DAS DARSTELLEN, WAS MAN SPIELT

Wer berittene Modelle spielen möchte, muss auch tatsächlich berittene Modelle aufstellen!

Standarten – auch auf Chars – müssen ebenfalls (zumindest zu Spielbeginn) tatsächlich dargestellt werden.

Modelle tragen im Spiel immer die Waffen, die man auf dem Modell sieht! Ausnahme: Charaktermodelle

CHARAKTERMODELLE

Man darf (ausnahmsweise) Charaktermodelle auch mit anderen Waffen spielen, wenn das Modell die Waffe nicht trägt. Es zählt in dem Fall, was in der abgegebenen Armeeliste steht.

Zum Beispiel kann man ein normales berittenes Modell von Faramir auch als „Faramir mit Lanze“ spielen.

SONDERPUNKT: 100% WYSIWYG

Der Sonderpunkt für hundertprozentiges „What You See Is What You Get“ wird separat für jede Armee vergeben. Dafür ist notwendig, dass jedes einzelne Modell zu 100% dem entspricht, was in der Armeeliste steht. Für diesen Extra-Punkt müssen auch die Bewaffnungen und Schilde aller Charaktermodelle passen!

Dabei entscheidet die Orga, ob dieser Punkt vergeben wird.

PUNKTE

Somit ergibt sich insgesamt der folgende Punkteschlüssel:

▲ Szenario 1-4:	je 0 bis 20 Punkte (nach einer Siegpunkt-Matrix) = 0 bis 80 Punkte
▲ rechtzeitiges Abgeben der Armeeliste/n (Deadline: Dienstag, 15. Mai):	0 oder 5 Punkte
▲ zwei Armeen vorhanden (gut und böse):	0 oder 5 Punkte
▲ vollständig bemalt (je Armee):	0 bis 4 Punkte
▲ 100% WYSIWYG (je Armee):	0 oder 1 Punkt

Gesamt können also bis zu 100 Punkte geholt werden.

Im Fall eines Punktegleichstandes zwischen nur 2 Spielern zählt das direkte Duell! Ist dieses unentschieden ausgegangen, hat nicht stattgefunden oder es sind mehr als 2 Spieler punktgleich, gewinnt zuerst der Spieler, der die meisten Spielpunkte (also in der Generalswertung) erreicht hat, danach wird die Differenz der Szenario-Punkte der Spieler miteinander verglichen. Ist auch diese bei mindestens 2 Spielern gleich hoch, dann zählen die eigenen, erzielten Szenario-Punkte.

Die Sonderpunkte (alle Punkte, die man nicht während des Turnieres erspielt) fließen getrennt in die Wertung ein und beeinflussen nicht die Paarungen, sondern erst das Endergebnis.