

Weihnachtsmoschen am Inn

22. Dezember 2007



Ein Warhammer-Fantasy Turnier an der Brücke am Inn.

The Return Of the Lameness

Jungscharhaus Mutters (bei Innsbruck)

Einleitung

„Weihnachtsmoschen“ steht für einen Tag mit drei Warhammer-Spielen in der derzeitigen Warhammer-Hochburg Österreichs.

Gespielt werden drei Runden mit Armeen aus maximal 2000 Punkten.

Gepaart werden die Spieler nach dem Schweizer System, also treffen ab Runde zwei immer Spieler mit ähnlicher Platzierung aufeinander.

Das Turnier wird um 9:30 beginnen und pro Runde werden den Spielern in etwa zweieinhalb Stunden zur Verfügung stehen. Nach Ablauf dieser Zeit kann die Turnierleitung Spiele auch plötzlich abbrechen.

Als Startgeld müssen von jedem Teilnehmer 10 Euro gezahlt werden – Raummiete und kleine Preise für die Sieger sollten davon gezahlt werden können. Von Tirolern wird dieser Betrag bereits im Vorfeld eingesammelt, Spieler von außerhalb dürfen den Betrag natürlich auch gerne vor Turnierstart bezahlen.

Neu seit 16. Dezember: Die Armeeliste muss bis allerspätestens (!) 20. Dezember, 22:00 an Brazork (antonio.windischer@gmx.at) als Email oder PM geschickt oder auch ausgedruckt direkt übergeben werden. Irgendwann wollen die Armeelisten ja auch noch kontrolliert werden.

Ein Punkteabzug für verspätet abgegebene Listen wird vor Turnierstart noch einmal mit sämtlichen Teilnehmern abgeklärt. Ein 2 Punkte-Abzug für Listen, die nach dem 15. Dezember abgegeben werden, stand bisher im Flyer, das soll aber jetzt niemanden mehr abschrecken, der vielleicht doch noch mitspielen möchte.

Location

Für dieses Turnier steht uns das Jungscharhaus in Mutters zur Verfügung!

Einige von euch mögen die Turnier-Location schon von den Einkehrtagen kennen, ein paar andere haben noch nie etwas von diesem rätselhaften Ort „Mutters“ gehört. Die Hütte liegt leicht außerhalb von Innsbruck – mit dem Auto sehr gut erreichbar, aber auch für Anreisende per Zug sollte sich eine Lösung finden...

Die uns zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten bieten leicht Platz für 20+ Spieler, das Turnier ist aber vorerst auf 20 Spieler beschränkt. Bei wirklich großem Andrang könnte kurzfristig aber noch erhöht werden, wenn sich dann auch noch die nötigen Helferlein finden.

Anfahrt zum Turnier und Diskussion bzgl. Shuttle findet ihr in unserem Forum:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=1814>

Teilnahmegebühr

Das Turnier kostet für jeden Teilnehmer 10 Euro.

Wenn wer das Geld überwiesen hat, ist das auch ok, ab sofort hätte ich aber lieber, wenn ihr mir das Geld in Bar direkt vor Ort und vor Turnierstart gebt!

Beachtet bitte, dass ihr euch auch nur dann anmeldet, wenn ihr ernsthaft beabsichtigt, am Turnier teilzunehmen.

Anmeldung

Die Anmeldung findet ausschließlich über das Tiroler Forum oder per Mail an mich statt:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=1814>

Kontakt

Für alle möglichen Fragen stehe ich immer gerne zur Verfügung!
In erster Linie könnt ihr mich (natürlich ;-) über das Tiroler Warhammer-Forum erreichen:

<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=1814>

aber grundsätzlich bin ich auch über Email: antonio.windischer@gmx.at

und Telefon: +43 (0)650 / 27 27 456

bis knapp vor dem Turnier erreichbar.

Zeitplan

9:30 – 12:00 ... Offene Feldschlacht

Die kennen die meisten von euch eh schon. Der Klassiker zum Einspielen

12:00 – 13:00 ... Mittagspause

Wir werden Toast vorbereiten, der in der Mittagspause gegen Entgelt direkt bei uns gekauft werden kann, solange der Vorrat reicht! Lokale direkt in der Nähe sind leider Mangelware, da die Location sich im Grunde im Grünen befindet, aber alternativ kann man sich z.B. gesammelt auch eine Pizza kommen lassen.

13:00 – 15:30 ... „Katerstimmung“

Zuerst stellen sich die Kontrahenten ihre Armeen vor – nach dem Vorstellen, aber noch bevor irgendetwas erwürfelt wird (Zauber oder Seite), darf jeder Spieler eine beliebige Einheit des Gegners komplett aus dem Spiel entfernen! Dafür gilt:

- die zu entfernende Einheit darf kein Charaktermodell (oder ein Ausrüstungsgegenstand/Reittier/Streitwagen eines solchen) sein und
- sie darf maximal 300 Punkte kosten – ohne magischen Krimskrams!

Bsp.: Eine Hammerträger-Einheit aus 20 Hammerträgern mit Schildern und kompletter Kommando-Einheit darf ausgewählt werden, da sie 290 Punkte kostet. Es ist unerheblich, ob die Einheit nun magische Runen trägt oder nicht, auch wenn sie dadurch teurer würde!

Die Einheit nimmt nicht am Spiel teil (weil die Jungz vom Vorabend noch ein wenig verkatert waren), somit gibt es auch keine Punkte dafür für den gegnerischen Spieler. Ansonsten wird das Szenario wie eine Offene Feldschlacht gespielt.

Die Auswahl der entsprechenden Einheit geschieht gleichzeitig – d.h. beide Kontrahenten schreiben den Namen der Einheit auf ein Blatt Papier und decken dieses gleichzeitig auf.

16:00 – 18:30 ... „Hoch die Fahnen“

Es gelten die Regeln wie für das gleichnamige Szenario bei den Salzburger Neujahrsfestspielen 2008: Offene Feldschlacht, allerdings können Spielfeldviertel nur von Infanterieregimentern mit mindestens Einheitenstärke 5 und Standartenträger erobert und verweigert werden.

Turnierbeschränkungen

Klein aber hoffentlich fein: Die Beschränkungen für das Turnier:

Allgemeine Beschränkungen

- Die Armee besteht aus mindestens 1900 und maximal 2000 Punkten
- Die Armee muss WYSIWYG (light) sein. Keine Bemalfpflicht! Die Orga behält sich das Recht vor, Modelle, die ganz klar nicht WYSIWYG sind, ersatzlos aus der Armeeliste zu streichen.
- Maximal 3 gleiche Elite-Auswahlen. Für Hochelfen gilt: max. 4 gleiche Elite!
- Maximal 1 Söldner-Einheit in Nicht-Söldner-Armeen. Legendäre Söldner sind nur für Söldner-Armeen erlaubt.
- Keine Besonderen Charaktermodelle und keine Appendixlisten
- Albion-Modelle nur in Söldner-Armeen, wobei Dunkler Abgesandter und Bewahrer jeweils eine Kommandanten-Auswahl belegen.
- Erlaubt sind außerdem die Sturm-des-Chaos-Listen bis auf Slayer-Kult, Hochelfen Seewache, Grimgorks Hartä Horde und Middenheim
- weiters Stadtgarde, Südlande, gesegnete Armeen der Echsenmenschen, Lustria-Listen und Züchter-Klan (ohne Bes. Char. als Pflichtauswahl) – diese Armeen sollten sich aber modelltechnisch klar von den mit ihnen verwandten Völkern unterscheiden, es handelt sich schließlich um sogenannte Liebhaber- bzw. Bastler-Armeen.
- Erlaubt ist Rhinox-Kavallerie bei Ogern
- Erlaubt sind die optionalen Khemri-Riesen Bewaffnungen, sofern die Modelle entsprechend umgebaut sind.
- Erlaubt sind die Hydra-Varianten bei Dunkelelfen.

Die Armee darf über maximal 10 Energiewürfel verfügen

Hier gelten die aktuellgültigen Regelungen für die Salzburger Neujahrsfestspiele 2008 (Seite 6)

Turnierpunkte

Nach jedem Spiel tragen die beiden Kontrahenten das Ergebnis auf dem vorbereiteten Zettel dafür ein. Es gilt folgende Siegpunkte-Tabelle:

Siegespunktedifferenz	Art des Sieges	Punkte
0-150	U	10:10
151-300	U	11:9
301-450	KS	12:8
451-600	KS	13:7
601-800	ÜS	14:6
801-1000	ÜS	15:5
1001-1200	ÜS	16:4
1201-1400	M	17:3
1401-1700	M	18:2
1701-2000	M	19:1
2001+	M	20:0

Best Game/Worst Game

Zusätzlich bekommt jeder Spieler einen Zettel, auf dem er NACH dem letzten Spiel (optional!) einem seiner Gegner „Best Game“ oder „Worst Game“ Bewertung geben kann. Das soll Spieler belohnen, die es schaffen, spannende, interessante und faire Spiele zu liefern und solche Gegner bestrafen, die eine angespannte Stimmung erzeugen. Hier darf grundsätzlich das subjektive Empfinden während des Spieles miteinfließen also ebenso die Armeeliste wie Fairness und Spielverhalten in strittigen Situationen. Eine „Best Game“ Bewertung gibt dem Spieler am Ende des Turnieres einen Extrapunkt, eine „Worst Game“ Bewertung zieht dem Spieler einen Punkt ab. Beachtet bitte, dass dieser Extra-Punkt optional ist!

In der Endwertung wird auch ein Gewinner in dieser Wertung ermittelt! Er erhält die Auszeichnung „Fairster Spieler“.

FAQ

- Waldelfen-Armeestandartenträger dürfen einen magischen Bogen erhalten und auch benutzen
- Es gibt auch Häuser bei diesem Turnier. Häuserkampf wird gespielt – es gilt generell eine Limitation von Einheitenstärke 20 pro Haus, alle Häuser sind ebenerdig.
- Waldelfen bekommen ihren Extra-Wald nur in Szenario 1. Der Extrawald muss natürlich selber mitgebracht werden.
- Für das aufgestellte Gelände gilt in erster Linie, dass sich die beiden Kontrahenten VOR dem Spiel auf deren Auswirkungen bzgl. Bewegung oder Sicht einigen sollten. Bei unterschiedlichen Auffassungen kann gerne das Schiedsgericht dazu befragt werden. Auch ob Häuser betreten werden können, kann vor jedem Spiel mit dem Gegner ausgemacht werden, wobei hier bei keiner Einigung die Häuser generell als betretbar gelten.
- (...)
- weitere Regelfragen bitte unter:
<http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=1814>