

3. Kampf um den Tirolerhuat

Tiroler Warhammer Turnier

Wörgl, 26./27. April, Anno Domini 2008

Vorwort / Anmeldung

Beim „3.Kampf um den Tirolerhuat“ handelt es sich um ein zweitägiges Turnier mit 5 Spielrunden. Das Turnier findet von **Sa, 26. 4.** bis **So, 27. 4. 2008** im schönen **Wörgl** in Tirol statt, das viele bereits die letzten Jahre lieb gewinnen konnten. Gespielt wird mit **2200 Punkte**-Armeen und nach dem Schweizer System (ab Runde zwei treffen immer Spieler 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 das einzige All-Inclusive Turnier Österreichs sind!

Natürlich besteht auch die Möglichkeit zu pendeln, also ohne Unterkunft, aber natürlich mit voller Verpflegung für €35, mit Übernachtung von Freitag auf Samstag beträgt der Pauschalpreis €77.

Was ist also alles dabei?

- **Inklusive** Turnierbeitrag
- **Inklusive** Turniermappe
- **Inklusive** Übernachtung im 3 Sterne-Haus von Samstag auf Sonntag mit Frühstück
- **Inklusive** warme Verpflegung (Gulasch, Toast, Würstel, irgendwas für Vegetarier unter euch & 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.
- ! • **Inklusive** Schweinsbraten mit Kartoffelsalat am Samstag-Mittag
- ! • **Inklusive** „Who’s the winner?“-Bet. Es gilt aus den Teilnehmern den diesjährigen Gewinner der Gesamtwertung zu erraten und dadurch 60 Euro (der bei mehreren Gewinnern gleichmäßig verteilt wird) in bar zu gewinnen.

! **Weitere Neuheit:** Außerdem wird es höchstwahrscheinlich eine live Onlineübertragung des Turniers geben.

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/t3_tournament.php?tid=2770

Sämtliche Fragen können in **DieFestung** ungezügelt losgelassen werden:

Für Regelfragen: <http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=36747>

Sonstige Fragen: <http://www.diefestung.com/forum/thread.php?threadid=36746>

Neben dem Eingang der Zahlung muss die **Armeeliste** bis zum **14. April 2007** an tirolerhuat@gmx.at eingereicht werden. Nur Eingang der Zahlung und Zusendung der verbindlichen Armeeliste sichern einen Startplatz!

Ich würde euch bitten keine **Armeebuilderfiles** zu schicken (also .rst) - **als HTML gespeichert** geht aber absolut in Ordnung. Wir haben auch noch eine Vorlage vorbereitet (<http://www.shoot1.com/~woergl/vorlage-armeeliste.doc>), die ihr verwenden könnt.

Wir würden euch bitten die jeweilige Datei folgendermaßen zu benennen:

Nachname_Vorname_Armeer

Es stehen dieses Jahr für die auswärtigen Gäste wieder **4 Einzelzimmer, 8 Doppelzimmer, 7 Dreibettzimmer, 5 Vierbettzimmer** zur Verfügung; dabei wird es, da das Ganze letztes Jahr etwas chaotisch war dieses Jahr einfach so gemacht, dass jeder, der bezahlt hat, für sich und andere Spieler, die schon bezahlt haben, ein Zimmer reservieren kann.

Preise wird es für folgende Errungenschaften geben:

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



MICROCONSTRUCT
DER ONLINE STORE IN ÖSTERREICH
www.microconstruct.com

Zeitlicher Ablauf

SAMSTAG, 26. 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 – Schweinsbraten mit Kartoffelsalat

13.45 – 16.15: Runde 2 - Erobern

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

Es gilt ein Missionsziel in der Mitte des Spielfeldes zu erobern.

Die dem Missionsziel nächste Einheit (sind zwei Einheiten gleich nahe wird gewürfelt) wird durch eine Sonderregel beeinflusst. Einer der Spieler würfelt dafür zu Beginn des Spiels auf um der folgenden **Tabelle**: 1,2: Blödheit; 3,4: Hass; 5,6: Raserei

Der Einfluss dieser Sonderregel reicht nur **max.6 Zoll** (die Einheit muss sich also zw. 6 und 0 Zoll vom Missionsziel entfernt aufhalten)

Die Einheit(ES>4)die sich am Ende des Spiels am nächsten am Missionsziel befindet, erhält **300 Siegespunkte** (sind zwei Einheiten gleich nah entfernt bekommt keiner die Siegespunkte). Es gibt **keine** Zusatzpunkte für **Tischfeldviertel**.

Monster, Charaktermodelle, fliehende Einheiten und Streitwägen (Ausnahme Khemri!) können das Missionsziel nicht besetzen.

Wälder, die durch Baumsänger bewegt werden, bleiben automatisch am Rand der Zone stehen.

16.30 – 19.00: Runde 3 – Beschützt den Boten!

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

Jeder Spieler ernennt eines seiner **Charaktermodelle als Boten**. Weder das Charaktermodell, noch die Einheit der es sich angeschlossen hat, darf jemals einen Angriff ansagen oder verfolgen(auch nicht durch Magie).

Zusätzliche Siegespunkte:

Der Bote befindet sich in der **gegnerischen Tischhälfte**: +100

Befindet er sich in der **gegnerischen Aufstellungszone**: +200 zusätzlich

(also insgesamt +300)

Tötet man den gegnerischen Boten: +200

SONNTAG, 27. April

9.30 – 10.00: Ermittlung der best bemalten Armee durch die Spieler

10.00 – 12.30: Runde 4 - Feldzug

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

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

12.30 – 13.30: Mittagspause

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 bescheren. 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 Sylvania, Dämonische Legion, Kult des Slaanesh, Seuchenklan (ohne besonderen Chars), Söldner nach Chroniken (nur in reinen Söldnerarmeen) und Chaoszwerge nach Kriegerischen Horden.

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

- **KEINE KERNAUSWAHL DARF ÖFTER ALS DREIMAL GENOMMEN WERDEN**
- **KEINE ELITEAUSWAHL DARF ÖFTER ALS ZWEIMAL GENOMMEN WERDEN**
- **KEINE SELTENE AUSWAHL DARF ZWEIMAL GENOMMEN WERDEN**

- **KRIEGSMASCHINEN: HÖCHSTENS VIER, DAVON NUR ZWEI GLEICHE**
Definition laut WHFB Regelbuch.

- **FLIEGER: GESAMTE EINHEITENSTÄRKE HÖCHSTENS 16**
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 und ähnliches.

- **HÖCHSTENS 9 EINGESETZTE ENERGIEWÜRFEL PRO MAGIEPHASE**
Zusätzl. Erläuterungen: Man darf zudem nur diese Energiewürfel durch Gegenstände speichern, die potenziell verwendet werden dürfen (**wenn 10+ Energiewürfel generiert** werden und davon 9 verwendet wurden, dürfen überschüssige auch nicht gespeichert werden). Bei Einsatz von **gebundenen Zaubersprüchen** zählt der erste pro Runde als ein EW, jeder weitere als 2.
Alle **Energiewürfel, welche normalerweise nicht zur Verfügung stehen** würden, sondern durch Fähigkeiten oder Gegenstände erzeugt werden (Skaven Warpsteine, Warpsteinspruchrollen, Nachtgoblinpilze, 2 Generation Slann Zusatzwürfel etc.), zählen ebenfalls gegen dieses Limit.

- **HÖCHSTENS 10 EINGESETZTE BANNWÜRFEL PRO MAGIEPHASE**
Zusätzl. Erläuterungen: **Magiebannende Spruchrollen** (und Äquivalente): unabhängig vom Einsatz zählt die erste als ein Bannwürfel in jeder Phase, jede weitere als zwei zusätzliche; Magieresistenz zählt nicht gegen das Limit.

ARMEESPEZIFISCHE ANMERKUNGEN:

Zwerge: Der Runenamboss zählt als Kriegsmaschine. Gyrokopter zählen nicht als Kriegsmaschine. Max. ES von Musketen und Armbrustschützen nicht größer als 35.

Skaven: Maximal 14 Jezzails, maximal 3 Ratlingkanonen

Hochelfen: Die Seltenenbeschränkungen wird folgendmaßen geändert: Max. zweimal die selbe Seltene Auswahl. Drachenmagier auf Sonnendrache erlaubt.

Imperium: Es kann entweder ein Altar oder ein Dampfpanzer genommen werden, wobei der Dampfpanzer selbst als Kriegsmaschine und die Bordkanone als Großkanone zählt. Die ES von Kavalleristen (exklusive Charaktermodelle) darf 50 nicht überschreiten. Die ES von Modellen mit Schusswaffen darf 35 nicht überschreiten(exclusive KM).

Echsenmenschen: Max. addierte 6 Auswahlen: Slann, Hornacken mit Amulett des Jaguarkriegers, Hornacken mit RW besser als 1+, Hornacken mit Mal der Alten, Sauruskavallerie mit Huanchibanner, Kroxigore, Teradons, Salamander, Stegadon

Khemri: Max. 8 einsetzbare EW (einer pro Würfel(Ausnahme: Bei König zählt die erste Anrufung als 2EW die 2. als 1EW), Gebundene mit Energiestufe je 1, Urne 2); max. 3 Streitwageneinheiten (inkl. Gruftkönig auf Streitwagen)

Bretonen: Für jedes berittene Regiment mit Ritter-, Quest- oder Gralstugend nach dem dritten muss ein Regiment Landsknechte, Bogenschützen, Gralspilger, oder berittene Knappen (nur einmalig) aufgestellt werden.

Waldelfen: Stab der Bergulme zählt als 2 BW; Max. 7 addierte Auswahlen: Armeestandarte, Waldelfenkrieger (jedes Regiment nach ES 25), Dryaden, Kampftänzer, Wilde Jäger, Baumältester/Baummensch (max. 1, zählt als 2);

Ogerkönigreiche: Rhinoxreiter sind erlaubt

Orks und Goblins: 2 Snotling-Kurbelwagen zählen als 1 Streitwagen

Sylvania: max. ES. 30 pro Einheit (incl. Anrufungen; excl. Charaktermodelle)

Dämonen: Wahre Kernauswahlen haben min. ES 12; max. 1 Slaaneshmagier pro Armee;

Chaoszwerge: Einzig erlaubte Grünhäute Hobgoblins (incl. Speerschledern) – stänkern laut KH; Stierzentauren haben mit Bihänder Stärke 5; Kelch der Finsternis zählt als 1EW;

Regeln:

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

<http://download.games-workshop.biz/414>

Das Spielfeld

Gespielt wird auf 6x4 Fuß(1,83x1,21m) großen Tischen (mit den 1,83 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. Genaue Regelungen zu den einzelnen Geländearten werden noch in der Festung veröffentlicht (Link folgt hier).

Turnierpunkte / Ergebnis

Generalspunkte (0 - 100)

Für jedes Spiel bekommen beide Spieler eine Anzahl von Punkten, je nach Ergebnis. Die Spieler müssen nach jedem Spiel selbständig 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 zusammengebaut 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.

- Gedippte Armeen erhalten im Normalfall keine Punkte für Schattierung

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

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

Fairnesspunkte

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 nichtsdestotrotz dafür entschieden.

Und zwar wird es so ablaufen, dass im Turnierbogen nach dem letzten Spiel das Best- und Worst-Game der gesamten 5 Spiele eingetragen werden kann. Dies ist jedoch nicht verpflichtend!

Dabei bringt jedes Best-game einen Bonuspunkt und jedes Worst-Game einen Maluspunkt in der Gesamtwertung. Wobei ab der dritten negativen Bewertung ein Zusatzpunkt vergeben wird.