

5. Kampf um den Tirolerhuat

Tiroler Warhammer Turnier

Wörgl, 24./25. April Anno Domini 2010

Vorwort / Anmeldung

Beim „5.Kampf um den Tirolerhuat“ handelt es sich um ein zweitägiges Turnier mit 5 Spielrunden. Das Turnier findet von **Sa, 24.04.2010** bis **So, 25.04. 2010** 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 **€59** 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 €37, mit Übernachtung von Freitag auf Samstag beträgt der Pauschalpreis €81.

Was ist also alles dabei?

- **Inklusive** Turnierbeitrag
- **Inklusive** Turniermappe
- **Inklusive** Übernachtung im 3 Sterne-Gasthof von Samstag auf Sonntag mit Frühstück
- **Inklusive** warme Verpflegung (Gulasch, Toast, Würstel, irgendwas für Vegetarier unter euch) & Snacks (Obst, Süßigkeiten) während des Turniers
- **Inklusive** alkoholfreie Getränke
- **Inklusive** Kaffee und Kuchen
- **Inklusive Geselchtes** mit Kartoffelsalat am Samstagmittag
- **Inklusive** Fleischkäsesemmel am Sonntagmittag

Bankverbindung:

Kontoinhaber: Andreas 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=5548

Achtung: Bitte immer den Club/das Team korrekt angeben. Ansonsten kann es passieren, dass ihr bereits in Runde 1 gegen einen Clubkollegen spielt!

Sämtliche Fragen können auf der Tabletop-Tirol Seite ungezügelt losgelassen werden:
Für Regelfragen: <http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=3123>
Sonstige Fragen: <http://www.tabletop-tirol.net/board/thread.php?threadid=3124>

Neben dem Eingang der Zahlung muss die **Armeeliste** bis zum **11. April 2010** an Tirolerhuatlisten@gmx.at eingereicht werden. Wir behalten uns vor für zu spät, oder nicht eingesendete Listen Punkteabzüge für die Gesamtwertung vorzunehmen. 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.tabletop-tirol.net/~woergl/Sonstiges.shtml>), die ihr verwenden könnt. Wir würden euch bitten die jeweilige Datei folgendermaßen zu benennen:
Nachname_Vorname_Armee

Es stehen dieses Jahr für die auswärtigen Gäste wieder **4 Einzelzimmer, 8 Doppelzimmer, 7 Dreibettzimmer, 5 Vierbettzimmer** zur Verfügung; dabei wird es wie letztes Jahr einfach so gehandhabt dass jeder, der bezahlt hat, für sich und andere Spieler, die bereits eingezahlt haben, ein Zimmer reservieren kann. Bitte euch schon im Vorhinein mit anderen absprechen, da die Einzelzimmer erfahrungsgemäß sehr schnell weg sind.

Preise wird es für folgende Errungenschaften geben:

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

Zeitlicher Ablauf

SAMSTAG, 24. April

10.00 – 10.30: Begrüßung und Anmeldung

10.30 – 13.00: Runde 1 – Feldzug

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3, mit einer Ausnahme: Die zwei gegnerischen Tischfeldviertel sind 150 Siegpunkte wert und die eigenen Tischfeldviertel nur 50 Siegpunkte.

13.00 – 13.45: Mittagspause – Geselchtes mit Kartoffelsalat

13.45 – 16.15: Runde 2 - Feldzug

Siehe Runde 1.

16.30 – 19.00: Runde 3 – Beschützt den Boten!

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3, allerdings gibt es keine Siegpunkte für Tischviertel. Zusätzlich ernennt jeder Spieler 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 Raserei, Magie, etc.). Zusätzliche Siegpunkte:

Der eigene 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, 25. April

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

10.00 – 12.30: Runde 4 - Beutezug

Es gelten die üblichen Regeln laut Regelbuch S. 2/3, allerdings gibt es keine Siegpunkte für Tischviertel. Zusätzlich werden von der Orga entlang der Mittellinie 3 Marker platziert, auf denen ein Pfeil aufgezeichnet ist. Die Pfeile Marker deuten zu Beginn des Spiels auf die neutralen Seitenränder des Spielfelds. Wann immer ein Spieler eine Einheit mit mindestens ES5 über oder auf einen Marker bewegt (zählt als offenes Gelände), wird der Marker so gedreht, dass der Pfeil auf den Spielfeldrand des Spielers zeigt. Hierfür gilt jede Art von Bewegung außer Flucht oder Flugbewegungen.

Pro Marker, der am Ende des Spiels in seine Richtung zeigt, erhält der Spieler 100 Siegpunkte.

Zusätzlich darf er die Nummern an der Unterseite der erbeuteten Marker, in die vorgesehenen Kästchen im Flyer eintragen und nimmt so an der „Plünderung der Schatzkammer“ teil.

12.30 – 13.30: Mittagspause- Fleischkäsesemmel

13.30 – 16.00: Runde 5 - Feldzug

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

Mit einer Ausnahme: Die zwei Tischfeldviertel, die in der Tischhälfte des Gegners liegen, sind 150 Siegpunkte wert und die Tischfeldviertel in der eigenen Hälfte sind nur 50 Siegpunkte wert.

16:30 – 17:00: Siegerehrung

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

Armeelimitationen / Regeln

Grundbeschränkungen

Gespielt werden 2200 Punkte.

Erlaubt sind folgende Armeen: Dämonen des Chaos, Vampirfürsten, Dunkelelfen, Skaven, Echsenmenschen, Waldelfen, Imperium, Krieger des Chaos, Zwerge, Hochelfen, Gruftkönige von Khemri, Ogerkönigreiche, Orks & Goblins, Söldner (nach Kriegerische Horden und Chroniken), Bretonia, Tiernmenschen, Chaoszwerge (nach Dwarfs of Chaos Armeebuch)

- Keine Drachen oder Großen Dämonen
- Keine besonderen Charaktermodelle, Söldner nur in Söldner-Armeen
- Keine Kerneinheit öfter als dreimal
- Keine Eliteeinheit öfter als doppelt
- Keine Seltene Einheit öfter als einmal
- Maximal 4 Kriegsmaschinen
- Maximal 9 eingesetzte Energiewürfel (EW) pro Magiephase. Zusätzlich zu normalen EW zählt der erste Gebundene Zauber pro Runde als 1 EW, der zweite pro Runde als 2 EW, der dritte als 3 EW, etc. Sollte mindestens ein Magier der Armee die Fähigkeit haben, alle Sprüche einer Lehre zu kennen, dürfen jede Runde nur 8 EW eingesetzt werden.
- Armeestandartenträger der älteren Armeebücher (alles vor dem AB Hochelfen) dürfen so wie in allen neuen Armeebüchern beliebige zusätzliche Ausrüstung erhalten, obwohl sie die Armeestandarte tragen.

Diese Grundregeln können von bestimmten armeespezifischen Regeln modifiziert oder überschrieben werden.

Dämonen des Chaos

- Einer Dämonenarmee stehen nur 2000 Punkte (statt 2200) zur Verfügung, und sie darf in jeder Magiephase nur 7 Energiewürfel (statt 9) einsetzen
- Verboten: *Sirenengesang*, *Standarte des Ruhmreichen Chaos*, *Rüstung des Khorne*
- Alternativauswahl: Bluthunde (max. 5) ODER Feuerdämonen (max. 4)
- Alternativauswahl: Slaaneshbestien (max. 3) ODER Schleimbestien (max. 2)
- Maximal 3 Einheiten (inkl. Charaktermodelle) mit Bewegung 10 oder Flugbewegung, davon maximal eine Einheit Chaosgargoyle
- Jeder Herold darf nur einmal ausgewählt werden und für jeden Herold muss eine Kerneinheit derselben Gottheit aufgestellt werden
- Der Armeestandartenträger darf entweder Dämonengeschenke oder eine legendäre Dämonische Ikone erhalten

Vampirfürsten

- Verboten: *Helm der absoluten Kontrolle*, *Drakenhofbanner*, *Schädelstab*
- Alternativauswahl: Varghulf ODER max. 1 Modell mit der Vampirkraft *Fliegender Schrecken* bzw. *Amulett der Bestie*
- Maximal 2 Charaktermodelle mit der Sonderregel *Vampir*
- Maximal 1 Einheit mit der Sonderregel *Körperlos* und maximal 4 Gespenster (inkl. Banshee)
- Maximal je 1 Einheit Verfluchte und Fluchritter
- *Vanhels Totentanz* darf jede Runde höchstens zweimal erfolgreich – vor Bannversuchen – gewirkt werden, egal aus welcher Quelle
- Vampirfledermäuse gelten für *Anrufung des Nèhek* nicht als Infanterie
- Eigene Energiewürfel des Vampirspielers, die von der Schwarzen Kutsche absorbiert werden, gelten als eingesetzt

Dunkel elfen

- Verboten: *Kette von Khaeleth*, *Standarte von Hag Graef*, *Ring des Hotek*, *Todessplitter* in Kombination mit *Blutfeuer*
- Alternativauswahl: Erzzauberin ODER Blutkessel
- Alternativauswahl: Kriegshydra ODER Repetierspeerschleudern (max. 2)
- Maximal 7 Schatten
- Maximal 1 Einheit Harpien
- Maximal 1 Assassine
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Repetierarmbrustschützen, Schatten, Schwarze Reiter mit Repetierarmbrüsten (zählen doppelt)
- Der Segen des Blutkessels wirkt nicht auf die Kriegshydra, nur auf Elfen
- Ein Assassine darf sich in einer Einheit Schatten nur dann enttarnen, wenn diese formiert ist (also im Nahkampf), da die Einheit sonst kein Frontglied hat

Skaven

- Verboten: *Verdammnisrakete*
- Alternativauswahl: Höllengrubenbrut (zählt als zwei Seltene Auswahlen) ODER Grauer Prophet ODER *Sturmbanner*
- Maximal 1 Modell mit der Sonderregel *Großes Ziel*
- Maximal 12 Jezzails
- Jedes Waffenteam mit Schussattacken zählt als 1 Kriegsmaschine. Das Todesrad und die Warpblitzkanone zählen jeweils als 2 Kriegsmaschinen. Kein Waffenteam darf mehr als zweimal ausgewählt werden
- Ein Assassine in einer Einheit Gossenläufer darf sich nur dann enttarnen, wenn diese formiert ist (also im Nahkampf)

Echsenmenschen

- Alternativauswahl: Tempelwache ODER Maschine der Götter
- Maximal 1 Stegadon (inkl. Reittiere)
- Maximal 5 Teradons (inkl. Reittiere)
- Maximal 2 Saurus-Hornnacken
- Maximal 3 Disziplinen der Alten (*Hohe Konzentration* und *Besänftigender Geist* zählen dabei jeweils als zwei Disziplinen)

Imperium

- Alternativauswahl: Erzlektor ODER Dampfpanzer
- Maximal 3 Kriegsmaschinen (sowohl Kriegsaltar als auch Dampfpanzer zählen hierfür als jeweils 1 Kriegsmaschine)
- Maximal 1 Großkanone, wenn sich ein Dampfpanzer in der Armee befindet
- Maximal 2 Kampfzauberer, wenn sich ein Erzlektor in der Armee befindet
- Maximal 3 Einheiten Ordensritter (egal ob Innerer Zirkel oder nicht)
- Maximal 1 Einheit Schützenreiter
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Musketenschützen, Armbrustschützen, Bogenschützen, Pistoliere (zählen doppelt), Schützenreiter (zählen doppelt)
- Bezüglich der Siegpunkte wird der Dampfpanzer nicht als Kriegsmaschine behandelt (für alle anderen Belange schon)

Waldelfen

- Alternativauswahl: Baummensch ODER Baumältester
- Maximal gesamt 30 Modelle von: Waldelfenkrieger, Waldelfenkundschafter, Waldläufer

Krieger des Chaos

- Maximal zwei Modelle mit Flugdämon des Tzeentch
- Die *Höllanmarionette* darf nur für Zauberpatzer von eigenen Zauberern verwendet werden
- Wenn der Würfelwurf für die Stärke des Höllentors 11 oder 12 ergibt, wird die Einheit nicht als Verlust entfernt, sondern erhält Treffer der Stärke 10

Zwerge

- Maximal gesamt 30 Modelle von: Armbrustschützen (inkl. Aufwertung zu Grenzläufers), Musketenschützen

Tiermenschen

- Alternativauswahl: Grunderlak ODER Ghorgor
- Maximal vier Modelle mit der Sonderregel *Streitwagen*

Hochelfen

- Verboten: *Buch von Hoeth*
- Der Sonnendrache fällt nicht unter das Verbot von Drachen
- Hochelfen dürfen jede Seltene Auswahl maximal zweimal auswählen

Gruftkönige von Khemri

- Maximal 2 Priester des Todes
- Die übliche Beschränkung der Energiewürfel entfällt und wird ersetzt durch: Jede Runde dürfen Anrufungen im Ausmaß von 8 Anrufungswürfeln (AW) gewirkt werden. Dabei zählt:
 - Gruftkönig: erste Anrufung 2 AW, zweite 1 AW
 - Priester des Todes: jede Anrufung 2 AW
 - Gruftprinz: jede Anrufung 1 AW
 - Hohepriester des Todes: jede Anrufung 2 AW
 - Lade der Verdammten Seelen: jede Anrufung 2 AW
 - Gebundene Zauber: jeder Einsatz 1 AW

Oger Königreiche

- Einer Ogerarmee stehen 2300 Punkte (statt 2200) zur Verfügung
- Fleischermeister dürfen auch ohne Tyrann in der Armee aufgestellt werden
- Die Punkte für *Große Namen* werden nicht vom Budget für Magische Gegenstände abgezogen.
- Die *Walze* funktioniert unabhängig von der Anzahl der Modelle in einer Einheit und von der Angriffsentfernung
- Rhinobullenreiter sind erlaubt
- Oger dürfen eine Seltene Auswahl auch doppelt auswählen

Bretonia

- Mindestens 150 Punkte muss in folgende Einheiten investiert werden: Gralspilger, Landsknechte, Bogenschützen, Berittene Knappen, Trebuchet

Söldner

- Maximal kombinierte Einheitenstärke von 50 an Modellen, die über Schussattacken verfügen, inkl. Charaktermodelle und Kriegsmaschinen
- Maximal 10 Menghils Häuter (inkl. Menghil und sämtlichen Kommandomodellen). Die Schussattacken von Menghils Häutern zählen als *magisch* und *Giftattacken* und jedes Modell der Einheit zählt mit ES 2 gegen das Beschusslimit
- Söldner dürfen eine Seltene Auswahl auch doppelt auswählen

Orks & Goblins

- Maximal 5 Modelle mit der Sonderregel *Streitwagen*, 2 Snotling Kurbelwägen zählen hierfür als 1 Streitwagen
- Orks & Goblins dürfen eine zusätzliche Heldenauswahl belegen, solange es sich dabei um einen Goblin (egal welcher Art) handelt
- Orks & Goblins dürfen eine Seltene Auswahl auch doppelt auswählen

Chaoszwerge

- Alternativauswahl: Great Taurus ODER Earthshaker Cannon ODER Chaos Hellcannon ODER Kollossus
- Maximal ES 35 aus Hobgoblin Stikkas und Annihilators
- Eruption Gun und Hailfire Gun zählen als Kriegsmaschine, die Earthshaker Cannon und der Todbringer als 2 Kriegsmaschinen
- Gebundene Zaubersprüche mit Energiestufe 5+ zählen immer als mindestens 2 EW

Allgemeine Regelklarstellungen / Änderungen

- Kein *Sliding*: Einheiten werden nach Kontakt nicht nachträglich seitlich verschoben, um Kontakt zu maximieren. Man muss natürlich trotzdem versuchen, in jedem Fall so viele Modelle beider Seiten wie möglich in Kontakt zu bringen.
- Kongabeschränkung: Einheiten müssen mindestens 3 Modelle breit sein, um schwenken zu dürfen. Einheiten mit Charaktermodellen und/oder Champions müssen am Ende jeder Bewegungsphase mindestens 3 Modelle breit sein. Beide Einschränkungen gelten nicht für Einheiten, die aus weniger als 3 Modellen bestehen.
- Magische Attacken: Sämtliche Treffer, die von Magischen Gegenständen (inkl. Äquivalente wie Geschenke der Götter, Feen von Athel Loren, etc.) verursacht werden, gelten als *magisch*. Sämtliche anders lautende FAQs werden ignoriert.
- Überrennen: Eine Einheit darf überrennen, wenn sie in der aktuellen Nahkampfphase als Angreifer gezählt hat und am Ende des Nahkampfes alle gegnerischen Einheiten, mit denen sie in Kontakt war, vollständig vernichtet sind. Eine Einheit darf auch überrennen, wenn sie einen Gegner angegriffen hat, der Gegner aber durch andere Einwirkungen (z.B. Magie) bereits vor der Nahkampfphase vernichtet wurde. Eine Überrennbewegung folgt allen Regeln einer Verfolgungsbewegung.

Das Spielfeld

Gespielt wird auf 6 x 4 Fuß(1,83 x 1,21m) großen Tischen (mit den 1,83 als Spielfeldrand der Aufstellungszone).

Gelände

Das Gelände bleibt fix auf den Tischen. Sollten Waldelfen Wälder verschieben, sind diese nach dem Spiel wieder in die Ausgangsposition zurückzustellen.

Waldelfen dürfen ihren Zusatzwald (ist natürlich selbst mitzubringen) in jedem Spiel verwenden, außer wenn sich bereits zwei oder mehr Wälder am Tisch befinden.

Alle Spieler sind dazu angehalten, vor jedem Spiel mit ihrem Gegner das Gelände zu besprechen. Genaue Regelungen zu den einzelnen Geländearten sind auf <http://www.tabletop-tirol.net/~woergl/Sonstiges.shtml> veröffentlicht (unter Geländeschlüssel).

Turnierpunkte / Ergebnis

Generalspunkte (0 - 100)

Für jedes Spiel bekommen beide Spieler eine Anzahl von Punkten, je nach Ergebnis. 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 (0-9)

Armeen müssen **NICHT** bemalt, 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!
1	Details bemalt, Bases gestaltet (zumindest Streu)
1	Einfachere Umbauten vorhanden
2	Schattierungen vorhanden (Inks/Trockenbürsten alleine reicht nicht aus), Details herausgearbeitet
1-2	Profi-Punkte... diese Kategorie ist für die talentierten Maler, die mit aufwändigen Ideen, Techniken oder Umbauten glänzen

- wobei 5 Punkte eigentlich für jeden erreichbar sind, für durchschnittliche Maler 7 Punkte usw.

- Gedippte Armeen erhalten im Normalfall keine Punkte für Schattierung

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

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 bringen zwei oder mehr Best-Game Auszeichnungen einen Bonuspunkt und jedes Worst-Game einen Maluspunkt in der Gesamtwertung.

Wichtige Adressen

Turnierort: Schulzentrum Wörgl, Innsbruckerstr. 34, 6300 Wörgl

Hotel: Kammerhof, Angath 22, 6300 Angath; Tel.: 05332/76331