

# 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:

<http://www.tabletopturniere.de/at/turnier/mittelerdemoschen>

Eine Anmeldung ist erst nach eingegangener Bezahlung der Teilnahmegebühr vollständig.

Das Turnier findet am 09. Juli 2016 statt und dauert den ganzen Tag.

Bitte findet euch zwischen 08:30 und (spätestens) 09:00 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=6974>

(Version 1 der Turnier-Ausschreibung)

---

## KONTAKT

Ansprechperson:

Antônio Windischer  
„Brazork“

E-Mail: [antonio.windischer@gmx.at](mailto:antonio.windischer@gmx.at)

Tel.: 0650 / 27 27 456

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 Samstag 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.

**Antonio Windischer  
IBAN: AT75 5700 0210 1109 2233  
BIC: HYPTAT22  
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:

<http://www.tabletopturniere.de/at/turnier/mittelerdemoschen>

Eine Verpflegung ist in der Teilnahmegebühr nicht enthalten!

(Es ist aber ein Supermarkt und eine Pizzeria in der Nähe, für kurzfristige 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

- 08:30 bis 09:00 – Einlass und Aufbau
- 09:00 bis 09:15 – Begrüßung und Auslosung
- 09:15 bis 11:00 – Szenario 1: „Eliminiert die Helden!“
- 11:15 bis 13:00 – Szenario 2: „Zufällige Begegnung“
- 13:00 bis 14:00 – Mittagspause
- 14:00 bis 15:45 – Szenario 3: „Hinterhalt“
- 16:00 bis 17:45 – Szenario 4: „Tötet sie alle!“
- 18:00 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 500 Punkten.**
- **Jede Armee muss aus mindestens 4 und maximal 40 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 05. Juli 2016, 23:59**  
[antonio.windischer@gmx.at](mailto:antonio.windischer@gmx.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
- Smaugs Einöde
- Die Schlacht der 5 Heere

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

Weiters muss jede Armee mindestens einem der folgenden 3 Kriterien entsprechen:

### 1.) HTL-BÜNDNISLISTE

Die Armeeliste entspricht vollständig den Regeln der HTL-Bündnisliste.

### 2.) EINE FRAKTION OHNE ALLIIERTE

Alle Modelle kommen aus einer einzigen Fraktion. Es gibt keine Alliierten-Kontingente.

z.B. alle Modelle aus „Isengart“ (Gefallene Reiche) oder alle Modelle aus „Azogs Jäger“ (Hobbit HaVoME).

### 3.) ALTERNATIVE GESCHICHTE

Wer sich weder mit 1.) noch mit 2.) 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 3.) entscheiden, in ein zwei Zeilen die Gedanken zu seiner Armeeliste gleich mitzuliefern.

### ARMEE-ZUSAMMENSTELLUNG

Das bedeutet im Umkehrschluss: Eine Armeeliste muss nicht den Regeln der Bündnisliste entsprechen, wenn man sich für 2.) oder 3.) 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

(Legolas Grünblatt als Legolas, Prinz des Dürerwaldes) 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 HTL-FAQ zum 2+ Wurf).

---

## SPIELE

Jeder Spieler sollte alle für ihn notwendigen Utensilien selbst mitbringen (Regelwerke, Würfel, Maßband, 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 Turnierleitung 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.



## SCENARIO 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 positioniert. 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 zu Rundenbeginn eine der beiden Seiten gebrochen ist.

### Szenario-Punkte:

- 5 Punkte, wenn man den gegnerischen Anführer ausgeschaltet hat
- 2 Punkte für jeden weiteren gegnerischen Held, den man ausgeschaltet hat
- 3 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde
- 1 Punkt, wenn man mindestens 1 gegnerischen Standartenträger ausgeschaltet hat
- 1 Punkt, wenn man mindestens 1 gegnerisches Modell mit Kriegshorn ausgeschaltet hat

## SCENARIO 2: „ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG“

### Aufstellung:

Es wird keine Einheit zu Beginn aufgestellt. Stattdessen wird, wenn man am Zug ist, für jeden Kriegertrupp, der noch nicht am Feld ist, gewürfelt, ob und wo dieser das Spielfeld betritt (Es können Heldentums-Punkte ausgegeben werden, um dieses Ergebnis zu modifizieren):

- 1-3: Der Kriegertrupp betritt das Spielfeld noch nicht. In der nächsten Runde wird erneut auf dieser Tabelle gewürfelt.
- 4: Der Gegner bestimmt eine Spielfeldkante. Der Kriegertrupp wird an dieser Kante (Base an Base) aufgestellt und darf sich dann bewegen, nicht aber angreifen.
- 5: Man selbst sucht sich eine Spielfeldkante aus. Der Kriegertrupp wird an dieser Kante (Base an Base) aufgestellt und darf sich dann bewegen, nicht aber angreifen.
- 6: Der Kriegertrupp darf irgendwo am Spielfeld platziert werden, dabei muss jedes Modell über 6" von jedem feindlichen Modell entfernt sein. Die Modelle dürfen sich bewegen und auch angreifen.

### Spieldauer:

Sobald zu Rundenbeginn eine Seite auf 25% oder weniger der anfänglichen 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 den gegnerischen Anführer ausgeschaltet hat
- 2 Punkte für jeden anderen gegnerischen Held, den man ausgeschaltet hat
- 3 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde
- 2 Punkte für jeden eigenen Standartenträger, der am Ende noch am Leben ist

### SZENARIO 3: „HINTERHALT“

#### Aufstellung:

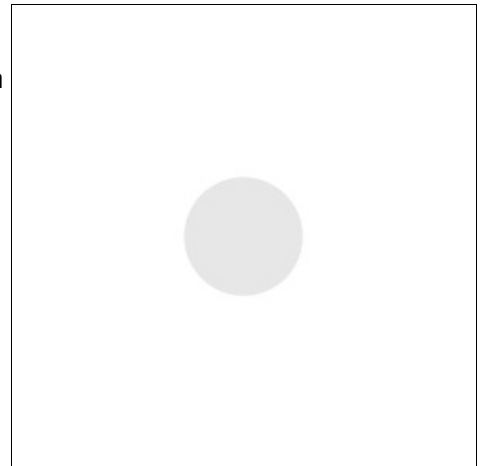
Der Spieler, der den Würfelwurf gewinnt, entscheidet, ob er Angreifer oder Verteidiger sein möchte.

Der Verteidiger muss genau einen Kriegertrupp auswählen und diese 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.

Der Verteidiger erhält im ersten Spielzug die Initiative. Der Verteidiger darf in seinem ersten Spielzug keinen Angriff durchführen.



#### Spieldauer:

Sobald ein Anführer ausgeschaltet 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.

Sobald beide Seiten ihren Anführer verloren haben, endet das Spiel bei 1-3 und bei 4-6 folgt eine weitere Runde.

#### Szenario-Punkte:

- Der Verteidiger erhält 4 Punkte, wenn der Held des zuerst aufgestellten Kriegertrupps am Ende des Spiels noch am Leben ist
- Der Angreifer erhält 1 Punkt für jeden gegnerischen Helden, der ausgeschaltet wurde
- zusätzlich 2 Punkte, wenn der gegnerische Anführer ausgeschaltet wurde (kumulativ)
- 2 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

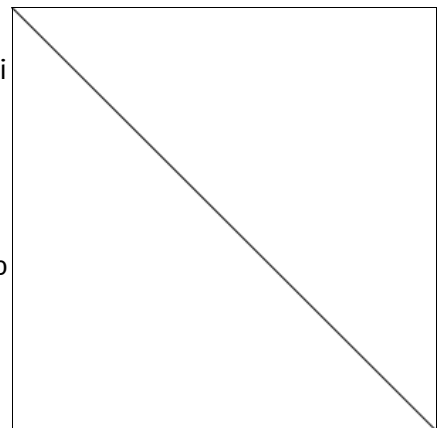
### SZENARIO 4: „TÖTET SIE ALLE!“

#### 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 1-2 endet das Spiel, bei 3-6 folgt eine weitere Runde.

#### Szenario-Punkte:

- 2 Punkte für jeden gegnerischen Helden, den man ausgeschaltet hat
- 1 Punkt für jedes weitere gegnerische Modell, das man ausgeschaltet hat
- 3 Punkte, wenn die gegnerische Armee gebrochen wurde

- Szenario 1-4: je 0 bis 20 Punkte wie folgt:
  - Großer Sieg (*über* doppelt so viele Szenario-Punkte wie der Gegner): 20 Punkte
  - Kleiner Sieg (*maximal* doppelt so viele Szenario-Punkte): 15 Punkte
  - Unentschieden (gleich viele Szenario-Punkte): 10 Punkte
  - Kleine Niederlage: 5 Punkte
  - Große Niederlage: 0 Punkte
- rechtzeitiges Abgeben der Armeeliste/n (Deadline: Dienstag, 5. Juli): 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 gewinnt **zuerst** der Spieler, der die meisten Spielpunkte (also in der Generalswertung) erreicht hat, **danach wird die Differenz der Szenarienpunkte der Spieler miteinander verglichen**.

Die Sonderpunkte fließen getrennt in die Wertung ein und beeinflussen **nicht die Paarungen, sondern erst** das Endergebnis.