

# Warhammer 40.000 Team-Turnier

Am Samstag den 26. März 2016

Organisation: Robin Meister (Turnierleitung), Mario Flötotto (Organisationshelfer)

Start: 11:00 Uhr a.t.

Teilnahmegebühr: 10€

## Turnier-Regeln:

### Punktzahl:

Jeder Spieler nimmt mit einer 500 Punkte-Warhammer 40.000-Armee am Turnier teil. Diese gilt es auf einen Armeebogen am Tag des Turniers bei der Turnierleitung mit Namen und genauer Einheitenbeschreibung einzureichen (siehe Beispiel im Anhang). Die Armee darf im Verlaufe des Turniers nicht mehr geändert werden und gilt für das gesamte Turnier.

Forge World Einheiten und „proxen“ sind nicht erlaubt. Was als Umbau zählt und was nicht obliegt dem Urteil der Organisation. Modelle mit dem Eintrag „unique“ bzw „einzigartig“ sind nicht erlaubt.

### Teilnehmeranzahl:

Die Teilnehmeranzahl ist aufgrund von räumlichen Gegebenheiten eingeschränkt. Eine definitive Teilnahmebestätigung erfolgt am Tag des Turniers mit Abgabe des Armeebogens bei der Turnierleitung und dem Bezahlen der Teilnahmegebühr. Bei einer ungeraden Teilnehmeranzahl wird die Turnierleitung einspringen um einen flüssigen Ablauf des Turniers zu gewährleisten.

### Teambildung:

Die Teams werden zu Beginn **jeder** Turnierrunde durch eine Losziehung gebildet. Dadurch ist eine wiederholte, identische Teamkonstellation möglich. Es wird nicht erneut gelost. **Weiterhin wird kein Schweizer System angewendet.** In jeder Turnierrunde werden somit auch die Paarungen der Teams durch die Losziehung bestimmt.

Jede Armee bestimmt ihren eigenen Kriegsherren und dessen Kriegsherrenfähigkeit, somit hat jedes Team zwei Kriegsherren und zwei Kriegsherrenfähigkeiten.

Weiterhin gelten die Regeln für Verbündete.

Sollte es aufgrund der Spieleranzahl passieren, dass zwei Spieler übrig bleiben, spielen diese ein normales Spiel mit der Mission der Turnierrunde aus.

### Turnierrunden:

Im Rahmen dieses Turniers werden drei Spiele nach den Regeln für Mahlstrom Missionen gespielt, „(3) Tactical Escalation“, „(4) The Spoils of War“ und „(6) Deadlock“. In diesen Missionen gelten die Regeln für **Taktische Missionsziele, Geheimnisvolle Missionsziele, Reserven, Erster Abschuss, Getöteter Kriegsherr und Durchbruch.** Aufstellung der Armeen erfolgt nach der **Hammerschlag-Aufstellung.** Jede Mission wird über genau sechs Spielrunden oder über 90 Minuten gespielt (je nachdem was als erstes erfolgen sollte), es wird nicht zufällig ermittelt ob es einen sechsten oder siebten Spielzug gibt. Bei einem Ende des Spiels aufgrund der 90 Minuten wird die Spielrunde noch zu Ende gespielt, sodass beide Teams gleichviele Spielzüge hatten. Jedes Team zieht nur einmal Missionszielkarten. Es werden keine völkerspezifischen Missionszielkarten verwendet. Stattdessen gelten diese als die jeweiligen Karten aus dem Warhammer 40.000 Grundregelwerk.

Sollte es während eines Spiels zu einer **„Sudden Death Victory“-Situation** kommen wird das Spiel normal weiter fortgeführt. Die ausgeschaltete Seite kann keine Siegespunkte mehr bekommen, der anderen Seite ist dies jedoch noch möglich.

Die folgenden Taktischen Missionsziele werden wie folgt abgeändert für dieses Turnier:

56 – Das gegnerische Team bestimmt zwei Missionszielmarker auf der Hälfte des Spielfeldes, in welcher es auch aufgestellt hat. Wenn am Ende eines Spielzuges einer von diesen Missionszielmarkern kontrolliert wird erhält das Team einen Siegespunkt. Sollten beide Missionszielmarker kontrolliert werden erhält das Team zwei Siegespunkte.

61 – Sollte ein gegnerischer Kriegsherr in diesem oder einem vorherigen Spielzug ausgeschaltet werden, so erhält dieses Team W3 Siegespunkte. Sollten beide gegnerischen Kriegsherren in diesem oder einem vorherigen Spielzug ausgeschaltet worden sein so erhält dieses Team 2W3 Siegespunkte.

62 – Jeder Spieler in diesem Team bestimmt ein Charaktermodell in seiner Armee. Sollte eines dieser Charaktermodelle in diesem oder einem späteren Spielzug ausgeschaltet werden erhält das Team einen Siegespunkt. Sollten beide Charaktermodelle im selben Spielzug ausgeschaltet werden erhält das Team W3 Siegespunkte.

63 – Dieses Team erhält einen Siegespunkt wenn sich am Ende ihres Zuges keine feindliche Einheit im Umkreis von 9 Zoll um die Spielfeldmitte befindet. Dieses Team erhält W3 Siegespunkte wenn sich am Ende ihres Zuges keine feindliche Einheit im Umkreis von 15 Zoll um die Spielfeldmitte befindet.

65 – Dieses Team erhält einen Siegespunkt wenn sie den Missionszielmarker halten dessen Nummer der Nummer des Spielzuges entspricht in welcher dieses gezogen wurde. Beispiel: Dieses Missionsziel wird in Spielzug 3 gezogen. Dann erhält das Team einen Siegespunkt wenn es den Missionszielmarker 3 kontrolliert.

66 – Dieses Team erhält einen Siegespunkt wenn sich innerhalb von 3 Zoll von der Mittellinie zwischen den beiden Aufstellungszonen der Teams drei eigene Einheiten und keine Einheit des gegnerischen Teams befinden. Sollten sechs oder mehr eigene Einheiten und keine feindliche Einheit innerhalb von drei Zoll um die Mittellinie zwischen den beiden Aufstellungszonen sich befinden so erhält dieses Team W3 Siegespunkte.

Am Ende jeder Turnierrunde gilt es die Ergebnisse bei der Organisation zu melden, sodass diese die Siegespunkte den jeweiligen Teams notieren kann.

### **Sieger des Turniers:**

Die Siegespunkte welche eine Person mit ihrem Teampartner in der jeweiligen Runde bekommen hat werden individuell zusammen gerechnet. Jeder Spieler erhält die volle erreichte Anzahl an Siegespunkten aus jeder Runde die er bestritten hat. Der Sieger des Turniers ist die Person, die am meisten Siegespunkte nach dem dritten Spiel hat.

### **Der Gewinn:**

Die Teilnahmegebühr wird zu 100% als Gewinn an die drei Bestplatzierten in Form von Games Workshop-Gutscheinen überreicht. Das Ausmaß des Gewinns wird von der Organisation je nach Teilnehmeranzahl variiert.

## Anhang

### Armeeliste:

Genereller Aufbau der Armeeliste

Name, Vorname/Armee (Gebunden/Ungebunden)
Auswahl
Einheit 1(Punktkosten; Detachment/Formation)
- Ausrüstung 1(Punktkosten)
- Ausrüstung 2 (Punktkosten)
<b>Gesamt:</b> (Punktkosten der Einheit)
.....
<b>Gesamte Armee:</b> (Punktkosten aller Einheiten)

Die Armeeliste kann auch Handgeschrieben sein, solange alles gut leserlich für die Organisation ist.

Beispiel für eine Armeeliste:

<b>Meister, Robin</b>	<b>Astra Militarum (Gebunden)</b>
Tank Commander (30; Combined Arms Detachment)	
- Leman Russ Battle Tank (150)	
- Leman Russ Battle Tank (150)	
<b>Gesamt:</b> 330	
Veterans (60; Combined Arms Detachment)	
- Lasercannon (20)	
- Grenadiers (15)	
<b>Gesamt:</b> 95	
Veterans (60; Combined Arms Detachment)	
- Grenadiers (15)	
<b>Gesamt:</b> 75	
<b>Gesamte Armee:</b> 500	

### Zeitplan:

Dies ist ein ungefährender Zeitplan für das Turnier:

11:00 Uhr: Turnierbeginn

11:15 Uhr bis 12:45 Uhr: Ersten Turnierrunde

13:15 Uhr bis 14:45 Uhr: Zweite Turnierrunde

15:15 Uhr bis 16:45 Uhr: Dritte Turnierrunde

17:15 Uhr: Siegerehrung

**Interessesenten:**

In die folgende Liste können sich alle eintragen, welche Interesse haben am Turnier teilzunehmen. Dies ist keine Teilnahmebestätigung oder verpflichtende Zusage und dient nur der Organisation zum Abschätzen der möglichen Teilnehmer.

<b>Name</b>
1:
2:
3:
4:
5:
6:
7:
8:
9:
10:
11:
12:
13:
14:
15:
16:
17:
18:
19:
20:
21:
22:
23:
24: