

# **12. Warhammer-Fantasy-Turnier**

## **DUZI 2009** **(Duisburger Zinnfigurenbörse)** **Wesel-Niederrheinhalle**

**Am 10.-11. Oktober 2009**

**Turnierbeginn 10.00 Uhr**

**Einlass ab 09.30 Uhr**

Geehrte Generäle,

wir freuen uns, euch zum 12. Warhammer-Fantasy Turnier im Rahmen der Duisburger Zinnfigurenbörse (**DUZI**) einzuladen.

## Anmeldung:

- Die Anmeldung erfolgt ausschließlich über T<sup>3</sup>
- **Die Anmeldung ist erst nach Eingang der Startgebühr gültig**, falls ihr 10 Tage nach Überweisung keine Bestätigung in der T<sup>3</sup> Anmeldeliste seht, informiert uns bitte

## Startgebühr und Kontoverbindung:

Das Startgeld von 25 Euro überweist ihr bitte an folgendes Konto

**Inhaber: Klaus Zupan**

**Konto: 2028965200**

**BLZ 35211012**

**Verwendungszweck: Euer Name und DUZI 2009**

## !! Sonstiges zur Anmeldung !!

- Eine Rückerstattung bei Abmeldung erfolgt nur bis 31.07.2009. Danach erfolgt keine Rückerstattung mehr. Bis zum 31.08.2009 geben wir euch die Möglichkeit euch selbsttätig um einen Ersatzspieler zu kümmern.
- Ein Spieler wird ohne weitere Angabe von Gründen und ohne Erstattung des Startgeldes aus dem Teilnehmerfeld gestrichen, wenn die Armeeliste uns am 30.09.2008 23.59 Uhr nicht fehlerfrei vorliegt.

## Anreise Niederrheinhalle

**46485 Wesel, An der Tent 1**

- **Bahn:** Mit der DB könnt ihr bis Wesel fahren, vom Bahnhof bis zur Halle sind es 10-12 min. zu Fuß oder 4 Euro mit dem Taxi ☺
- **Flieger:** Ankunft Düsseldorf ist ideal, mit der S Bahn bis Duisburg HBF (oder direkt nach Wesel), von dort habt ihr einen sehr guten Anschluss nach Wesel.
- **Auto:** A3, Abfahrt Wesel – Richtung Wesel und immer geradeaus, die Niederrheinhalle ist später gut ausgeschildert. Fahrzeit von der Abfahrt Wesel bis zur Halle ca. 15 min.

## Übernachtungsmöglichkeiten

Wir hatten uns direkt nach der DUZI 2008 um entsprechende Zimmeroptionen im Kaiserhof für 2009 gekümmert. Ziel war es direkt ein großes Kontingent zu buchen, damit ihr nicht wieder auf umliegende Hotels ausweichen müsst.

Nach vielen Jahren stabiler Preise (sogar über den Wechsel von DM auf Euro) hat der Kaiserhof die Preise leicht erhöht.

Einzelzimmer mit Frühstück: Euro 40

Doppelzimmer mit Frühstück: Euro 64 (pro Person 32)

Dreibettzimmer mit Frühstück: Euro 83 (pro Person 27,67)

Vierbettzimmer (Suite) mit Frühstück: Euro 95 (pro Person 23,75)

Die Abwicklung 2008 hat den Mitarbeitern vom Kaiserhof gut gefallen. 2008 habt ihr die Zimmer über mich gebucht, somit konnten frei gewordene Zimmer auch schnell wieder belegt werden. Seitens des Hotels möchte man gerne diese Abwicklung beibehalten.

D. h., ihr „bestellt“ die Zimmer bei mir und ich leite eure Reservierung an den Kaiserhof weiter. Die Reservierung läuft direkt über euren Namen.

Ihr findet unter [www.Wesel.de](http://www.Wesel.de) alternativ weitere Hotels oder Pensionen in Wesel oder Umgebung. Hier bitte ich euch, dass ihr euch selbst um die Reservierung kümmert. Es gibt in Wesel Möglichkeiten in jeder Preislage. Günstig und halbwegs zentral liegen die Hotels „Zur Aue“ oder „Galant“.

## Abendgestaltung

Zu dem Thema „gemeinsame Abendveranstaltung“ informieren wir zu einem späteren Zeitpunkt separat.

## Allgemeine Hausregeln

- Es wird nur mit komplett bemalten Armeen gespielt. **Seuche auf Silber**. Da es trotz dieser Regel im letzten Jahr Spieler gab die mit Silberfischen bzw. grundierten Modellen gespielt haben, wird die Hausregel verschärft. Ein Spieler der sich dieser Regel widersetzt kann direkt seine Figuren packen und sich die Spiele als Zuschauer ansehen.
- Jeder spielt bringt bitte neben seinen Figuren Würfel, Maßband, benötigte Schablonen sowie Armee- und Regelbuch selbst mit. Von uns erhaltet Ihr zum Turnierbeginn eine Mappe mit den wichtigsten Regeln, eurer Gruppe und eurer Armeeliste.
- Einheiten und Einzelmodelle müssen klar zu erkennen sein, d. h. keine Platzhalter. Ferner sollten regelkonforme Basen genutzt werden. Falls dem nicht so ist, wird in Abhängigkeit der Situation immer zu ungunsten des Spielers mit falscher Basegröße entschieden.
- Kriegsmaschinen (gilt auch für Runenamboss ☺) dürfen zu Spielbeginn nicht in Wälder oder Gewässer gestellt werden und diese auch während des Spiels nicht freiwillig betreten.
- Spieltechnisch gehen wir davon aus, das eine Kriegsmaschine ebenfalls eine Base von mindestens 50x50 mm besitzt (ansonsten gilt die Base des Modelles), auch wenn die Maschine ohne gespielt wird. Dies gilt für Drehungen und Sicht. D. h. eine Kriegsmaschine die hinter 2 Einheiten Armbrustschützen steht und durch einen schmalen Spalt von 2 mm sieht, hat auch nicht die volle Sicht nach vorne.
- Waldelfen bringen ihren Extrawald bitte selbst mit. Falls es in den einzelnen Szenarien nicht ausdrücklich untersagt ist, darf der Wald auch gestellt werden. Falls der Wald größer sein sollte als erlaubt (6 Zoll Durchmesser), darf dieser nicht gestellt werden. Zettel oder sonstige geproxte Wälder sind ebenfalls verboten. Der Gegenspieler hat das Recht diese zu entfernen, bitte in jedem Fall auch die Orga darüber informieren.
- Neu beschworene Einheiten können **keine** Szenarienziele erfüllen.
- Jede Einheit (außer leichte Kavallerie) muss mindestens 3 Modelle breit aufgestellt und bewegt werden (keine Kongas).
- Tiermenschen werden im Nahkampf min. 5 breit aufgestellt.
- Magiephase: bei 2.250 Pkt dürfen max. 10 (bei 3.250 Pkt. max 15) Energiewürfel eingesetzt werden. Gebundene Zaubersprüche zählen als 1 Würfel. Es zählt jeder geworfene Würfel, auch zusätzliche Würfel des Slann.

## Spielablauf

- Wir spielen am Samstag und Sonntag nach Schweizer System innerhalb der Gruppen mit Ausnahme, dass niemand gegen den gleichen Gegner zweimal spielt.
- Am Samstag gelten zusätzlich folgende Ausnahmen:
  - ⇒ nicht gegen Teampartner
  - ⇒ nicht zweimal gegen das gleiche Volk

Inwieweit wir am Sonntag im ersten Spiel ebenfalls zweimal gegen das gleiche Volk ausklammern können, steht und fällt mit der Anzahl der angemeldeten Vertreter je Volk sowie mit der Gruppenzusammensetzung.

## Armeeaufstellung

- Ihr spielt drei Spiele mit 2.250 Punkte und zwei Spiele mit 3.250 Punkte. Bitte stellt eine 2.250 Punkte Liste unter Berücksichtigung der Hausregeln und der allgemeinen Vorgaben für die Armeeaufstellung laut eurem Armeebuch. Die 2.250 Punkte Armeeliste ergänzt ihr dann auf max. 3.250 Punkte. Hierbei gilt bereits bestehende Einheiten dürfen nicht erhöht oder reduziert werden. Ebenso darf die Ausrüstung/mag. Gegenstände der Modelle die bereits in der 2.250 Liste enthalten waren nicht reduziert oder erhöht werden.
- Zugelassen sind alle Armeebücher der 7. Edition bzw. falls noch nicht erschienen die Bücher der 6. Edition sowie die Söldnerarmee (siehe Chroniken) bzw. Chaoszwerge laut kriegerischen Horden.
- Die Kampagnebücher SDC und Albion, sowie deren Modelle, Regeln oder magische Gegenstände sind ausgeschlossen.
- Besondere Charaktere und Alliierte sowie Söldner in Nicht-Söldnerarmeen sind verboten.
- Albionmodelle und Gegenstände sind nicht zugelassen.
- Abgabeschluss für Armeelisten: **10.09.2009** – Spieler die diesen Zeitpunkt einhalten und deren Liste zu diesem Zeitpunkt **korrekt** ist erhalten 10 Bonuspunkte am Ende des Turniers gutgeschrieben. Bis zum 20.09. gibt es immer noch 5 Bonuspunkte, Also lieber etwas früher abgeben, falls sich doch mal ein Fehler eingeschlichen hat. Da sich erfahrungsgemäß zum Stichtag die eingehenden Listen häufen ☺ kann es in der Phase bis zu einer Woche dauern, bis ihr eine Info bekommt. Liste die nach dem 20.09. eingehen oder in der Zeit ab dem 10.09. noch korrigiert werden müssen erhalten nicht die Bonuspunkte. Ab dem 01.10. werden wir weder eingehende Listen bearbeiten noch Korrekturen bearbeiten. Spieler die es bis dahin nicht geschafft haben eine korrekte Liste abgegeben zu haben, werden ohne Erstattung des Startgeldes gestrichen.
- **Auch wenn ihr jetzt meckert, es werden nur Armeelisten in deutsch akzeptiert!!!**

### Wohin mit der Armeeliste?

Bitte an [Feedy@arcor.de](mailto:Feedy@arcor.de) oder per Post an  
Dieter Zupan  
Sternstr. 28  
47179 Duisburg

# Ablauf Gruppensystem

**Sinn des Systems: wir möchten euch keine Beschränkungen vorgeben, aber es sollte nachher auch jeder gegen etwa gleichstarke Armeen spielen.**

Die Spieler werden in drei möglichst (von der Spieleranzahl her) gleichstarke Gruppen eingeteilt. Alle Spiele werden nur innerhalb der Gruppe gespielt.

Im Anhang findet ihr allgemeine und Völkerspezifische Angaben. Im Prinzip ist es einfach, ihr erhaltet für die verschiedensten Dinge Punkte. Es gibt allgemeine Punkte, die für alle Völker gelten sowie völkerspezifische Punkte.

Allgemeine und völkerspezifische Punkte sind kumulativ. So würde der Imperiale für einen General auf Greif zwei Punkte für das fliegende Modell und drei Punkte für Entsetzen erhalten – in Summe also 5 Punkte.

Anderes Beispiel, der Dampfpanzer erhält Punkte für Entsetzen zuzüglich der im völkerspezifischen Teil genannten Punkte für den Dampfpanzer.

Da die 2.250 Punkte Armeeliste und die 3.250 Punkte Armeeliste separat bewertet werden, ist es möglich in unterschiedlichen Gruppen zu spielen. Diese Regelung wird dafür sorgen, dass im dritten und vierten Spiel innerhalb der Gruppen noch mal etwas gemischt wird.

In der 2.250 Punkte Liste dürfen max. 40 (in der 3.250 Punkte Liste max. 50) Punkte eingesetzt werden. Dies soll das totale überpowern verhindern

## Zusammensetzung der Tabelle (Feldherrenpunkte)

Die Feldherrenpunkte setzen sich aus Siegespunkte, Szenariopunkte und Zusatzpunkte zusammen.

<b>Siegespunkte</b>	<b>Samstag Spiel 1 2250 Pkt.</b>	<b>Spiel 2 2250 Pkt</b>	<b>Spiel 3 3250 Pkt</b>	<b>Sonntag Spiel 4 3250 Pkt</b>	<b>Spiel 5 2250 Pkt</b>
<b>10:10</b>	0	0	0	0	0
<b>11:09</b>	1-200	1-200	1-300	1-300	1-200
<b>12:08</b>	201-400	201-400	301-600	301-600	201-400
<b>13:07</b>	401-600	401-600	601-900	601-900	401-600
<b>14:06</b>	601-800	601-800	901-1300	901-1300	601-800
<b>15:05</b>	801-1000	801-1000	1301-1700	1301-1700	801-1000
<b>16:04</b>	1001-1300	1001-1300	1701-2100	1701-2100	1001-1300
<b>17:03</b>	1301-1600	1301-1600	2101-2501	2101-2501	1301-1600
<b>18:02</b>	1601-1900	1601-1900	2501-2900	2501-2900	1601-1900
<b>19:01</b>	1901-2250	1901-2250	2901-3225	2901-3225	1901-2250
<b>20:00</b>	Ab 2250	Ab 2200	Ab 3250	Ab 3250	Ab 2200
<b>Szenariopunkte</b>	<b>max. 8</b>	<b>max. 8</b>	<b>Max. 8</b>	<b>max. 8</b>	<b>max. 8</b>

Die **Szenariopunkte** erhaltet ihr gemäß Angabe in den einzelnen Spielen. **Zusatzpunkte** könnt ihr euch durch die pünktliche Abgabe der Armeeliste verdienen (siehe vorne). Letztere sollte eigentlich jeder bekommen, der den Abgabetermin ernst nimmt.

# Zeitplan

Samstag 10.10.2009

---

Einlass: ab 09.30 Uhr (gilt nur für Spieler, Besucher ab 10.00 Uhr)

**Begrüßung: 09.50 Uhr**

1. Spiel	: 10.00 – 12.30 Uhr
Mittagspause	: 12.30 – 12.50 Uhr
2. Spiel	: 12.50 – 15.20 Uhr
Kaffeepause	: 15.20 – 15.40 Uhr
Spiel 3	: 15.40 – 19.00 Uhr

Sonntag 11.10.2009

---

Einlass	: ab 09.30 Uhr
4. Spiel	: 10.00 – 13.30 Uhr
Mittagspause	: 13.30 – 14.00 Uhr
5. Spiel	: 14.00 – 16.30 Uhr
Pause	: 16.30 – 17.00 Uhr
Siegerehrung	: 17.00 – 17.15 Uhr

(Siegerehrung ist Bestandteil des Turniers, frühere Abreise seitens der Spieler ist unerwünscht)

Ende der Veranstaltung : 17.15 Uhr

## Gelände

**Artilleriestellung:** Die Stellung zählt als **Hügel** mit harter Deckung (gilt nicht für die offene Seite). Gilt im Nahkampf als erhöhte Position (+1 auf Kampfergebnis) analog Hügel. Auf der Artilleriestellung darf max. 1 Kriegsmaschine stehen

**Brücke:** Einheiten die die Brücke besetzen wissen um die strategische Bedeutung und gelten daher immer als unnachgiebig, wenn min. 50% der Modelle auf der Brücke stehen. Desweiteren bietet die Brücke leichte Deckung

**Friedhof:** Legendärer Ort, der auch betreten werden kann! Schwieriges Gelände! Keine Behinderung der Sichtlinie! Einheiten die sich im Umkreis von 12" um den Friedhof aufhalten sind immun gegen Angst. Gilt nur für Einheiten mit mehr als 50% der Modelle im 12" Umkreis des Friedhofs.

**Gebirgskette:** unpassierbares Gelände (gilt für alle (**wirklich alle**) Modelle inkl. Flieger! Behindert Sichtlinie! Fliehende Einheiten werden beim Berühren der Gebirgsketten nicht vernichtet (Regel unpassierbares Gelände) sondern fliehen daran entlang.

**Hügel:** Offenes Gelände! Behindert Sichtlinie! Vom Hügel aus kann nicht über einen anderen Hügel hinweg gesehen werden.

**Mauern/Hecken:** analog Regeln – geben leichte Deckung

**See/Fluss:** schwieriges Gelände (auch für Plänkler) mit Ausnahme für unsere schwimmenden Freunde (Skinks etc.). **Hausregel:** Flieger dürfen nicht im See/Fluss (es gilt **nur** das blaue) landen. Kriegsmaschinen dürfen sich weder in den See bewegen noch zu Spielbeginn dort aufgestellt werden. Keine Sichtlinienbehinderung! Modelle im Wasser (nur das blaue) gelten als in leichter Deckung.

**Steinkreis:** Legendärer Ort, der betreten werden kann. Bietet jedoch im Umkreis von 6 Zoll Magieresistenz 1 – auf dem Steinkreis Magieresistenz 2 (min. 50% der Einheit auf dem reicht); Regeln wie Hügel

**Wachturm:** Der Wachturm ermöglicht die Sicht auch über einen Hügel oder Wald hinweg. Der Wachturm kann nur von max. einer Einheit (nur Infanterie) besetzt werden. Losgelöst davon ob die Modelle alle auf den Turm pasen, spieltechnisch befindet sich immer die komplette Einheit auf dem Turm. Modelle auf dem Turm gelten als Plänkler und erhalten keinen Gliederbonus. Im Gegenzug verfügt die Einheit über Erstschatz mit KG und BF plus 1. Es können jeweils bis zu 5 Modelle **zu jeder Seite** vom Turm runterkämpfen bzw. von unten nach oben kämpfen. Speer- und Pikenträger können beliebig viele sowohl vom Turm runter als auch rauf kämpfen. Alle auf dem Turm befindlichen Modelle können schießen.

**Wald:** Schwieriges Gelände! Behindert Sichtlinie, gilt auch für Modelle die auf einem Hügel stehen!

**Hausregel Wald:** Kriegsmaschinen/Waffenteams dürfen sich weder in den Wald rein bewegen, noch zu Spielbeginn dort aufgestellt werden.

# Szenarien

Für den Samstag sind die Spieltische so vorbereitet, dass ihr durch den Tischwechsel jedes der 3 Spiele einmal spielt. Gruppe A startet mit Szenario 1, Gruppe B mit Szenario 2 und Gruppe C mit Szenario 3.

**Ermittlung der Spielergebnisse:** leider neigen einige von euch immer dazu, die Spielzeit brutal zu überziehen. Die Ursachen hierfür sind mannigfaltig, letztendlich ist es müßig darüber zu diskutieren. Wir werden ca. 40 Minuten vor Ablauf der Spielzeit euch an das Spielende erinnern. Falls zu diesem Zeitpunkt anzusehen ist, dass ihr die 6 Runden nicht schafft, einigt euch bitte wie ihr sicherstellt, dass Spielergebnis mit Ablauf der Spielzeit abzugeben. Wenn die Spielzeit abgelaufen, erhaltet ihr einen letzten Reminder. Was jetzt kommt ist kein Spass, sondern Ernst – nicht vorliegende Ergebnisse werden 10 Min. nach Spielende als Unentschieden gewertet. Wir möchten im Interesse aller den pünktlichen Spielbeginn in der Folge sicherstellen.

**Spielergebnis:** Neben den Punkten für vernichtete Einheiten, erhalten ihr je 100 Pkt für mehr Spielfeldviertel, mehr eroberte Standarten, General vernichtet, Armestandartenträger vernichtet sofern dies im Szenario nicht ausgeschlossen ist.

## Szenario 1 => Strategische Punkte besetzen

**Seitenwahl:** der Spieler mit der geringen Punktzahl (Gruppenbildung) darf wählen ob er die Wachtürme verteidigen möchte oder angreifen. Bei Punktgleichstand entscheidet ein W6 wer sich die Rolle Verteidiger oder Angreifer aussuchen darf.

**Gelände:** 3 Wachtürme, 1 Fluß, 1 Wald

Der Fluss verläuft durch die Aufstellzone und teilt das Spielfeld in zwei Teile. Der kleine Teil hat eine breite von 24 Zoll. Der Verteidiger darf die Wachtürme positionieren, diese dürfen jedoch nicht in der Aufstellzone stehen und müssen einen Abstand min. 18 Zoll zueinander haben. Der Angreifer darf den Wald in seiner Spielfeldhälfte frei positionieren.

**Spielbeginn:** Da der Angriff überraschend erfolgt, entscheidet der Angreifer wer das Spiel beginnt

**Spieldauer:** 6 Runden oder mit Ende der Spielzeit. Achtung, die Spielzeit beinhaltet das ermitteln des Spielergebnisses.

**Sonderregel:** obwohl die Wachtürme außerhalb der Aufstellzone stehen, darf der Verteidiger diese mit jeweils einer Infanterieeinheit (inklusive Charaktere) bestücken.

**Szenarienpunkte:** der Verteidiger erhält für jeden Wachturm auf dem sich zum Spielende mindestens noch ein Modell befindet 2 Szenarienpunkte. Der Angreifer erhält für jeden unbesetzten Turm 2 Szenarienpunkte.

Der Spieler der am Spielende die Brücke besetzt hält erhält zwei weitere Szenarienpunkte, hält kein Spieler die Brücke oder ist diese umkämpft erhalten beide Spieler 1 Punkt.

**Spielergebnis:** keine Punkte für Tischfeldviertel

## Szenario 2 => Hügel besetzen

**Seitenwahl: W6 entscheidet**

**Gelände:** 1 etwa Essteller grosser runder Hügel, 2 Artilleriestellungen, 2 Wälder  
Der Hügel liegt in der Spielfeldmitte. Jeder Spieler erhält eine Artilleriestellung und einen Wald. Beide Geländestücke darf er frei in seiner Spielfeldhälfte positionieren. Geländestücke müssen einen Abstand von 8 Zoll zueinander haben.

**Erste Einheit: analog Spielregel**

**Spielbeginn: analog Spielregel**

**Spieldauer:** 6 Runden oder mit Ende der Spielzeit. Achtung, die Spielzeit beinhaltet das ermitteln des Spielergebnisses.

**Szenariopunkte:** Falls ein Spieler alleine den Hügel bei Spielende mit min. 1 Modell besetzt hält erhält er 8 Punkte, falls beide oder keiner der Spieler den Hügel hält erhalten beide Spieler 4 Punkte.

**Spielergebnis:** keine Punkte für Tischfeldviertel

**Besonderheit:** kein Extrawald für Waldelfen

## Szenario 3 => Legendäre Orte

**Seitenwahl: W6**

**Gelände:** 3 Steinkreise, 2 Wälder

Die Steinkreise werden nach der Seitenwahl platziert. Sie werden in die Spielfeldmitte gelegt und weichen von dort 4W6 Zoll ab, die Abweichungsrichtung zeigt der Pfeil auf dem Abweichungswürfel. Jeder Spieler darf einen der beiden Wälder in seiner Spielfeldhälfte platzieren. Die Wälder müssen jedoch 8 Zoll Abstand von den Steinkreisen haben.

**Erste Einheit stellen:** analog Spielregel

**Spielbeginn:** analog Spielregel

**Spieldauer:** 6 Runden oder mit Ende der Spielzeit. Achtung, die Spielzeit beinhaltet das ermitteln des Spielergebnisses.

**Szenariopunkte:** kontrolliert ein Spieler alle 3 Steinkreise (Kontrolle = min. 50% der Einheit im Umkreis von 6 Zoll) erhält er 8 Szenariopunkte, ansonsten erhält der Spieler der mehr Kreise kontrolliert 5 Punkte und der andere 3 Punkte. Bei Unentschieden erhalten beide Spieler 4 Punkte.

## Szenario 4 => Territorium besetzen

**Seitenwahl:** der Spieler der weniger Punkte hat (Gruppenbildung) hat die Seitenwahl, bei Gleichstand entscheidet W6

**Besonderheit:** Falls **beide** Spieler es wünschen, können Sie die Winde der Magie (siehe Ende der Turnierbeschreibung) in diesem Spiel verwenden. Einen entsprechenden Kartensatz könnt ihr euch bei der Orga holen. Einsatz: Ihr werft beide einen W6 und addiert die Wurfzahl (das Ergebnis ist gleich der Anzahl der Karten die verwendet werden), falls eine ungerade Anzahl an Karten verwendet wird, erhält der Spieler der die höhere Zahl geworfen hat eine Karte mehr.

**Gelände:** 1 Artilleriestellung, 2 Wälder, 1 Friedhof mit Schatzkiste

Der Spieler, der die Seitenwahl hatte, darf das erste Geländestück (die Schatzkiste zählt ebenfalls als Geländestück) in einem Spielfeldviertel seiner Wahl platzieren. Die Geländestücke müssen einen Abstand von min. 8 Zoll zueinander haben und 8 Zoll von den Rändern.

**Besonderheit:** Echsenspieler dürfen einen der beiden Wälder gegen einen See austauschen. Den See erhaltet ihr bei der Orga. Der Echsenspieler setzt in diesem Fall automatisch als erstes Geländestück den See. Der See muss in der Spielfeldhälfte des Echsenspielers platziert werden.

**Erste Einheit stellen:** der Spieler der weniger Punkte hat (Gruppenbildung) kann entscheiden, bei Gleichstand entscheidet W6

**Spielbeginn:** analog Spielregel

**Spieldauer:** 6 Runden oder mit Ende der Spielzeit. Achtung, die Spielzeit beinhaltet das ermitteln des Spielergebnisses.

**Szenariopunkte:** der Spieler der in einem Spielfeldviertel die höhere Einheitenstärke hat erhält 2 Punkte je Viertel. Bei Gleichstand in einem Spielfeldviertel (auch 0) erhalten beide Spieler einen Punkt.

**Besonderheiten:** Bitte vermerkt auf eurem Ergebniszettel, wer das Viertel mit der Schatzkiste kontrolliert.

**Besonderheit:** Die Schatzkiste kann nicht bewegt werden, spieltechnisch ist die Kiste vergraben und eine Einheit kann darauf stehen.

**Spielergebnis:** keine Punkte für Spielfeldviertel

## Szenario 5 => Offene Feldschlacht

**Seitenwahl:** der Spieler der weniger Punkte hat (Gruppenbildung) hat die Seitenwahl, bei Gleichstand entscheidet W6

**Gelände:** 1 Hügel, 1 Artilleriestellung, 2 Wälder

Der Spieler, der die Seitenwahl hatte, darf das erste Geländestück in seiner Spielfeldhälfte platzieren. Die Geländestücke müssen einen Abstand von min. 8 Zoll zueinander haben.

**Besonderheit:** Echsenspieler dürfen ein beliebiges Geländestück gegen einen See austauschen. Den See erhält ihr bei der Orga. Der Echsenspieler setzt in diesem Fall automatisch als erstes Geländestück den See. Der See muss in der Spielfeldhälfte des Echsenspielers platziert werden.

**Erste Einheit stellen:** der Spieler der weniger Punkte hat (Gruppenbildung) kann entscheiden, bei Gleichstand entscheidet W6

**Spielbeginn:** analog Spielregel

**Spieldauer:** 6 Runden oder mit Ende der Spielzeit. Achtung, die Spielzeit beinhaltet das ermitteln des Spielergebnisses.

**Szenariopunkte:** ihr erhaltet jeweils 2 Szenariopunkte für

- a.) wer mehr Charakterpunkte vernichtet hat
- b.) wer mehr Standarten erobert hat (wenn der Gegner keine oder nur eine Standarte besitzt zählt dies pauschal wie 2 eroberte Standarten).
- c.) wer mehr Spielfeldviertel besetzt hält
- d.) wer mehr Modelle in der generischen Spielfeldhälfte am Ende des Spiel hat

Bei Gleichstand oder wenn keiner einen Punkt erfüllt, erhält jeder Spieler je Aufgabe 1 Punkt. Es werden auch hier alle 8 Punkte vergeben.

**Bitte an alle:** wenn ihr das fünfte Spiel beendet habt, bringt bitte mit dem Spielergebnis das Gelände mit zur Orga. Noch netter ist es, wenn ihr die Platte schon mal runterbringt (diese könnt ihr vorne in den Eingangsbereich stellen – ein Mitglied der Orga wird diese in Empfang nehmen). Last but not least entfernt ihr bitte den Müll rund um euren Spieltisch in die bereitgestellten Papierkörbe.

**Eine Frage des Anstandes:** es ist zumindest in meinen Augen eine Frage des Anstandes den Siegern im Rahmen der Siegerehrung zu gratulieren. Sicher gibt es Ausnahmen, dass jemand dringend weg muss. Ob auf der DUZI oder anderen Turnieren, es sind in der Regel immer die gleichen, die unmittelbar nach ihrem letzten Spiel die Segel streichen. Speziell an diese Spieler, die Siegerehrung ist teil des Turniers und sollte auch so gesehen werden.

**Siegerehrung:** Die drei Erstplatzierten dürfen sich wie jedes Jahr auf einen qualitativ hochwertigen Pokal freuen. Auf die Plätze eins bis zehn warten Urkunden. Um die besten Spieler eines Volkes besonders zu ehren erwartet diese neben einer Urkunde auch ein Sachpreis. Die Reihenfolge der Vergabe (ihr könnt auswählen) erfolgt per Los.

Unter allen Spielern die eine Schatzkiste erbeutet haben verlosen wir drei besonders wertvolle Sachpreise. Dies soll wie immer auf den Spielern der hinteren Ränge die Chance auf einen Top-Preis zu geben.

**Best Painted Army:** Aus Zeitgründen erfolgt durch Auswahl durch eine Jury aus Fachleuten und Laien. Dem Sieger winkt ein schöner Pokal, die drei erstplatzierten erhalten eine Urkunde.

Teilnehmen an Best Painted kann jeder, hierzu müsst ihr euch am Samstag bei der Orga melden.

**Silberrücken-Cup:** Die Jungs und Mädels, die bereits ein halbes Jahrhundert auf dem Buckel haben, spielen wie in den letzten Jahren um den begehrten Silberrücken Cup. Der Vorjahressieger Peter Köhler wird sich anstrengen müssen, es sind weitere Aspiranten hinzugekommen. Eine Urkunde und eine Medaille werden an den Erfolg erinnern.

**Teamwertung:** alle Teams die mit vier oder mehr Spieler antreten, haben die Chance den Titel „Bestes Team“ zu erringen. Neben der Ehre erhalten alle Spieler des Teams eine Urkunde.

Wichtig: Es gilt die Teambezeichnung die ich in T<sup>3</sup> angegeben habt, Änderungen während des Turniers sind nicht möglich

# Die Winde Der Magie

Eine beliebige Einheit Deiner Wahl erhält +1 auf Bewegung. Diese Karte muss zu Beginn des Spieles ausgespielt werden.

Eine beliebige Einheit des Gegners erhält -1 auf Bewegung. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgesprochen werden.

Eine Einheit Fußtruppen (nur Kernausswahl ab 20 Modelle) Deiner Wahl gilt als unnachgiebig. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgespielt werden.

Eine gegnerische Einheit Deiner Wahl (keine Charaktere) erhält -1 auf Moral. Diese Karte kann nur zu Spielbeginn ausgespielt werden.

Zu Beginn einer Deiner Spielzüge kannst Du W6+3 Lebenspunkte einer beliebigen Kerneinheit zu Fuß heilen. Die Einheit darf dadurch nicht mehr Modelle erhalten als ursprünglich vorhanden waren.

Zu Beginn des Spieles erhält eine beliebige gegnerische Einheit (keine Charaktere oder Einzelmodelle) W6 Treffer der Stärke 4, keine Paniktests erforderlich.

Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einen Wurf auf Deinen Moralwert wiederholen. Der Wiederholungswurf gilt bei 7+ als bestanden.

Zu Beginn eines gegnerischen Spielzuges kannst Du das Sturmbanner ausspielen (gilt nur diese Runde). In diesem gegnerischen Spielzug herrscht absolutes Flugverbot.

Diese Karte gilt als Bannrolle und bannt automatisch einen Zauberspruch (gilt nicht bei totaler Energie).

In einer beliebigen gegnerischen Magiephase verliert der Gegner W6 Energiewürfel. Diese Karte kannst Du zu Beginn einer gegnerischen Magiephase ausspielen.

Du kannst zu Spielbeginn eine Deiner Kerneinheiten zu Fuß in Raserei versetzen. Gilt nicht für Einheiten die immun gegen Psychologie sind.

14/15

Du kannst Dir zu einem beliebigen Zeitpunkt die magischen Gegenstände eines gegnerischen Charaktermodells zeigen lassen.