

Boltershot Tournament

Über das Boltershot

Vielen Dank für dein Interesse am **Boltershot Tournament**, einem Turnier für das Tabletop-Spiel Warhammer 40.000!

Das **Boltershot Tournament** entstand 2004 und findet seitdem mehrmals im Jahr statt. Mit vielen Ideen und Begeisterung wollen wir Dir von Turnier zu Turnier immer etwas Neues bieten, um Dich zum Überdenken deiner 1000mal erprobten Armeeliste zu bringen.

Wir hoffen auch diesmal wieder viele neue und bekannte Gesichter begrüßen zu können. Freu Dich auf einen vergnüglichen Tag zwischen Insider-Smalltalk, Modellbau, Würfeln und Muffins (Die sind wichtig!)

Siggi, Eico & Muffinfee Nina

Kurz-Info

Termin:	28. Februar 2009 (Sonntag)
Teilnehmer:	30
Kosten:	8 € / 10 € (Abendkasse)
Dauer:	09:00 Uhr – 19:00 Uhr
Ort:	Käthe-Kolwitz-Schule Turmstraße 11 59269 Beckum-Neubeckum (NRW)
Spieltische:	72" x 48"

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt über Tabletopturniere.de

Es gibt **5 Turnierpunkte** für die rechtzeitige Armeelistenabgabe. Dazu schickst du deine **korrekte** Armeeliste als Email-Anhang (PDF, DOC, XLS oder TXT) bis zum

23. Februar 2009, 23.59

an

Boltershot@web.de

Was du mitbringen musst

Notwendig:

- Deine Armee
- Deine Armeeliste (Es gibt keine Möglichkeit sie vor Ort auszudrucken)
- Regelbuch, Codizes & FAQs
- Würfel, Maßband, Schablonen
- Stift & Taschenrechner

Ebenfalls sehr zu empfehlen:

- Kleber
- Geld für Verpflegung

Grundsätzlich

Es ist ein Spaßturnier! Armeestil, Fluff und Spaß gehen vor Effektivität! Wir spielen:

- Warhammer 40.000, 5. Edition
- Alle aktuellen Codizes & FAQs
- Boltershot FAQ
- max. 1500 Punkte
- zusätzlich max. 300 Balancing Points
- 3 Runden á 2:15 h Spielzeit
- Schweizer System

Nicht erlaubt sind:

- Keine Alliierte (außer in Armeen der Dämonenjägern & Hexenjägern)
- Panzerkompanien
- Fahrzeug- oder Biokonstruktionsregeln
- Einheiten aus Imperial Armour-Büchern

Catering:

- Dank unserer Muffinfee bieten wir Getränke und leckere Snacks für den kleinen und großen Hunger.

Der Zeitplan

Um 10:00 beginnt definitiv das erste Spiel.

Teilnehmer, die bis dahin nicht anwesend sind, können leider nicht am weiteren Turnier teilnehmen.



Tagesablauf

Ab 09:00 Uhr: Einchecken
9:30: Begrüßung
10:00 - 12:15: 1. Runde
12:15 - 13:15: Mittagspause
13:15 - 15:30: 2. Runde
15:45 - 18:00: 3. Runde
18:15: Wahl des besten Armeegestaltung
18:30 Siegerehrung

Baltershot Tournament

Balancing Points

Es gibt stärkere und schwächere Armeen bei Warhammer 40.000. Anstatt pauschal Einheiten zu verbieten, werden wir es dieses Mal mit dem folgenden System probieren:

Stellt eure Armeeliste mit max. 1500 Pkt. auf, dann vergleicht eure Armeeliste mit der folgenden Liste. Einträge, die auf eure Armeeliste zutreffen, kosten Balancing Points (BP). **Jeder Spieler hat 6 BP.** Es muss auf der Armeeliste markiert werden, wo BP verbraucht wurden!

Bleiben euch am Ende BP übrig, könnt ihr mit ihnen eure Armee vergrößern. Jeder BP ist 50 Pkt. (½ BP: 25 Pkt.) wert. Dabei müsst ihr natürlich weiterhin die Einträge in der Liste beachten.

Dieses System ist nicht perfekt.

Allgemein:

- Jedes **BCM** gilt immer als Auswahl seines Standard-Typus (Eldrad als Runenprophet, Vulkan He'stan als Ordensmeister etc.)
- Jede gleiche HQ-Auswahl über einem: 1 BP

Black Templars:

- 3 Predator Annihilator: 2 BP

Blood Angels: nix

Chaos Chaosdämonen:

- Fateweaver: 2 BP
- Jeder Bloodcrusher über 8: ½ BP
- Bei Fateweaver in der Armee kostet jeder Bloodcrusher über 4: ½ BP

Chaos Space Marines:

- Abaddon: 2 BP
- 2 ‚Lash of Submission‘: 1 BP
- Jeder Kyborg über 4: ½ BP
- Bei 2 ‚Lash of Submission‘ kostet außerdem jeder Kyborg über 6: 1 BP

Dämonenjäger:

- Bei requirierten Imps in der Armee: 2 BP

Dark Angels: nix

Dark Eldar:

- Je 2 angefangene Schattenwaffen über 16 Stück: 1/2 BP
- 3 Wyvern: 2 BP

Eldar:

- Eldrad Ulthran: 2 BP
- Avatar of Khaine und Runenprophet mit Gunst des Schicksals in der Armee: 1 BP
- Jedes Modell mit Holofeld und Seelenstein über einem: 1 BP
- 3 Phantomlords: 2 BP

Hexenjäger:

- Bei requirierten Imps in der Armee: 2 BP
- 3 Exorzisten: 2 BP

Imperiale Armee:

- Colonel ‚Iron Hand‘ Straken: 2 BP
- Lord Castellan Creed: 1 BP
- Captian Al'rahem: 1 BP
- Mehr als eins dieser BCMs: 2 BP
- Jede Walküre und/oder Vendetta: ½ BP
- Jede weitere Walküre und/oder Vendetta über 2: 1 BP
- Zwei einzelne Medusen und/oder Manticore: 1 BP
- Jede Medusa und/oder Manticore über 2: 2 BP
- Jeder Hydra Flak Tank über 3: 1 BP

Necrons:

- Todesbote: 1 BP
- Gaukler: 1 BP
- Je zwei Extinktoren über 14: ½ BP
- Jeder Destruktor über 9: ½ BP
- Jeder Schwere Destruktor über 5: ½ BP
- 3 Monolithen: 2 BP

Orks:

- Ghazghkull Thraka: 2 BP
- Bei Waaghboss auf Bike in der Armee kostet jeder Bossbiker über 5: 1/2 BP
- Jeder Dok auf Bike: 1 BP
- Jeder Big Mekk mit Spezialkraftfeld: 1 BP
- Je angefangene 5 Lootaz über 20: 1 BP
- Jeder Orkboy Trupp über 20 Modelle: 1 BP
- Jede Killakan über 4: 1/2 BP

Space Marines:

- Vulkan He'stan: 2 BP
- Kayvaan Shrike: 2 BP
- Kor'sarro Khan: 2 BP
- Bei Sturmterminatoren und Land Raidern (inkl. Varianten) in der Armee: 1 BP
- Jede Einheit Sturmterminatoren mit min. 50% Sturmschilden: 1 BP
- Jeder Land Speeder Typhoon und/oder Trike mit Multimelter über 4: ½ BP
- Jede Salvenkanone über einer: 1/2 BP

Baltershot Tournament

Space Wolves:

- Logan Grimnar: 1 BP
- Jedes Lebende Blitze über 2: ½ BP
- Jeder Schlund des Weltenwolfs über 2: ½ BP
- Jeder Donnerwolf über 4: ½ BP
- Jeder Land Speeder Typhoon über 4: ½ BP
- 3 Trupps Long Fangs 2 BP

 **Tau:** Jeder Koloss über 5: ½ BP

 **Tyraniden:** nix

Missionsgenerator

Vor jeder Runde würfelt die Turnierorga aus:

Runde 1:

Ein zufälliges Missionsziel
Eine zufällige Aufstellung

Runde 2:

Ein zufälliges Missionsziel
Eine zufällige Aufstellung
mit der Zufallstabelle des Bösen (W6-1)

Runde 3:

Ein zufälliges Missionsziel
Eine zufällige Aufstellung
mit der Zufallstabelle des Bösen (W6+1)

Es gilt:

Jedes Missionsziel wird genau 1x gespielt
Jede Aufstellung wird genau 1x gespielt
Keine Sonderregel der Zufallstabelle des Bösen tritt doppelt ein
Die Anzahl der Missionsziele würfelt die Orga aus



Die Zufallstabelle des Bösen

In der zweiten und dritten wird per Zufall ermittelt, welche zusätzliche Sonderregel in dieser Runde gilt:

0-1 – Die Sonne scheint, die Vöglein zwitschern...

gähnt Außer einem leisen Windhauch nichts los.

2 – Trümmerlandschaft

„Das war früher das blühende Alphaprimus 123!“
Alle Modelle, außer Fahrzeugen und Monströsen Kreaturen, erhalten einen 5+ Deckungswurf, auch wenn sie sich nicht in Deckung befinden.

3 – Lüneburger Heide

„Verstecken is' nich'!“
Alle Deckungswürfe werden um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von 6).

4 – Schlechtes Omen

„Oh oh!“
Ab der 4. Runde gelten die Regeln für Nachtkampf (Bei Aufstellung Dawn of War wird noch einmal gewürfelt).

5 – Warpsturm

„Hokus Pokus... Arghs, mein Kopf platzt“
Ein Psoniker, der bei einem Psitest einen Pasch würfelt, erhält eine Attacke aus dem Warp.

6+ – Ich will seinen Kopf!

„Skulls for his Throne!!!“ *sabber*
Das teuerste HQ-Modell jedes Spielers wird als General deklariert. Das Ausschalten des gegnerischen Generals zählt als zusätzliches Missionsziel bzw. gibt einen zusätzlichen Killpoint.



Baltershot Tournament

Turnierpunkte

Um das **Baltershot Tournament** zu gewinnen, musst du möglichst viele Turnierpunkte erreichen:

max. 60 Pkt. Spielwertung max. 15 Pkt. Gestaltungswertung 5 Pkt. rechtzeitige Listenabgabe
<hr/> max. 80 Pkt., wenn du alles richtig machst

Spielwertung

Du kannst in 3 Runden bis zu 60 Turnierpunkte erhalten. Die Spiele werden nach dem Schweizer System ausgetragen. Die zu spielenden Missionen sind abhängig vom Missionsgenerator.

A-Wertung: Turnierpunkte

Seize Ground	Du	Gegner
Beide Spieler halten gleich viele Missionsziele	10	10
Du hältst mehr Missionsziele	15	5
Du hältst über 50% der Missionsziele, dein Gegner keins	20	0

Capture and Control	Du	Gegner
Beide Spieler halten gleich viele Missionsziele	10	10
Du hältst mehr Missionsziele	15	5
Du hältst beide Missionsziele	20	0

Annihilation	Du	Gegner
Beide Spieler haben gleich viele Killpoints	10	10
Du hast mehr Killpoints	15	5
Du hast mehr Killpoints + min. 50% der Killpoints des Gegners, er hat max. 25% deiner Killpoints	20	0

B-Wertung: Prozentuale Siegpunkte

Am Ende jedes Spiels rechnen beide Spieler ihre Siegespunkte nach S. 300 des Regelbuchs aus.

Teilt eure Siegespunkte durch die Gesamtpunktzahl der gegnerischen Armee und multipliziert es mit 100. Ihr erhaltet die Prozentzahl, wie viel der gegnerischen Armee ihr besiegt habt.

(Deshalb gehört ein Taschenrechner nun zum Pflichtprogramm ;))

Sollten am Ende des Turniers zwei Spieler über gleich viele Turnierpunkte verfügen, ist die bessere (prozentuale) Siegpunkt-Differenz für die Platzierung ausschlaggebend!



Baltershot Tournament

Gestaltungswertung

Bei Warhammer 40.000 geht es neben dem Spiel auch darum seine persönliche Armee zu gestalten. Dafür vergeben wir Punkte. Wie viele Turnierpunkte du erhältst, hängt sowohl von der Qualität als auch von der Quantität deiner Bemalung ab.

Hinweis: Deine Armee muss für die Teilnahme am Turnier NICHT bemalt sein.

Die Gestaltungswertung wird von zwei Orga-Mitgliedern (Siggie und Eico) gemeinsam vorgenommen.

Quantitative Bemalwertung

Du erhält Turnierpunkte für:

- 👤 1 Pkt.: min. 25% deiner Modelle sind bemalt.
- 👤 3 Pkt.: min. 50% deiner Modelle sind bemalt.
- 👤 5 Pkt.: min. 75% deiner Modelle sind bemalt.
- 👤 7 Pkt.: alle Modelle sind bemalt.

👤 Modelle gelten als „bemalt“, wenn sie in min. drei Farben und vollständig bemalt sind.

Qualitative Bemalwertung

Wenn mind. 50% deiner Modelle bemalt sind, erhältst du weitere Turnierpunkte für:

- 👤 +2 Pkt.: die Bases aller bemalten Modelle sind gestaltet (außer Flugbases).
- 👤 +2 Pkt.: alle bemalten Modelle sind trocken gebürstet, gedippt, geinkt o.ä.
- 👤 +2 Pkt.: Es gibt viele Umbauten in der Armee.
- 👤 +2 Pkt.: Es gibt ein beeindruckendes Modell in der Armee, dass durch besonders gute Bemalung & Umbauten heraus sticht.

Die Gewinner

👤 Gesamtsieger

Der Spieler, der die meisten Turnierpunkte erreicht, wird zum Gesamtsieger gekürt. Ihm gebührt viel Ehre und der Pokal des Siegers mit einer Urkunde. Die Zweit- und Drittplatzierten erhalten ebenfalls eine Urkunde.

👤 Schönste Armee

Die Spieler, die bei der Gestaltungswertung am besten bewertet wurden, werden gebeten am Ende des Turniers ihre Armeen noch einmal aufzustellen. Dann können alle anderen Turnierteilnehmer sie begutachten und jeder seinen Favoriten bestimmen. Die Armee, die die meisten Stimmen erhält, wird zur bestgestalteten Armee gekürt. Ihrem Besitzer gebührt viel Ehre und er erhält eine Urkunde.

Die Spielergebnis-Karte

Die Spielergebnis-Karte wird im Laufe jeder Spielrunde an den Spieltischen verteilt.

Am Ende des Spiels füllen die Spieler die Karte gemeinsam aus und geben sie bei der Turnierorga ab.

Das Diagramm zeigt eine Karte mit dem Titel 'Spielergebnis'. Die Karte ist in zwei Spalten unterteilt, die jeweils für Spieler 1 und Spieler 2 vorgesehen sind. In der linken Spalte befinden sich die Felder 'Name (Spieler 1)' und 'Siegespunkte (Spieler 1)'. In der rechten Spalte befinden sich die Felder 'Name (Spieler 2)' und 'Siegespunkte (Spieler 2)'. Unten links ist ein Feld für 'Runde' zu sehen. Ein roter Textfeld oben links erklärt: 'Hier werden die Namen der Spieler eingetragen.' Ein roter Textfeld unten links erklärt: 'Hier wird die aktuelle Spielrunde eingetragen.' Ein roter Textfeld unten rechts erklärt: 'Am Ende des Spieles und nach dem ausrechnen der Siegespunkte, werden die im Spiel erreichten Siegespunkte hier eingetragen.'