

Charity



Turnierregeln Warhammer 40k Doppelkampagne

Revision 1

Team- und Armeezusammenstellung

Jedes Team setzt sich aus 2 Spielern zusammen. Einzelpersonen, die sich anmelden, werden nach Möglichkeit in Teams eingeteilt.

Jeder Spieler verfügt über eine Armee mit bis zu 750 Punkten. Diese darf, den Grundregeln entsprechend, bis zu 2 Kontingente enthalten und muss sich in Schlachtordnung befinden. Zusätzlich gelten folgende Einschränkungen:

Highlander-Regelung: Jede Einheit darf höchstens einmal in der Armee enthalten sein (ausgenommen Standardeinheiten).

Beachtet, dass dies für die gesamte Armee eines Spielers gilt; Wenn ein Kontingent Salamanders und ein Kontingent Ultramarines eingesetzt wird, müssen sich alle Einheiten der beiden Kontingente voneinander unterscheiden, bis man keine andere Wahl mehr hat.

Keine Lords of War.

Relikte, Psikräfte und Kriegsherren-Fähigkeiten sind auf der Armeeliste festzulegen, um am Spieltag Zeit zu sparen. Werden mittels einer Gefechtsoption zusätzliche Relikte eingesetzt, ist dies ebenfalls im Voraus zu vermerken.

Ablauf

Ähnlich wie bei einem Turnier werden im Laufe des Tages drei Spielrunden stattfinden. Dabei werden die Teams aber in drei Bündnisse eingeteilt: Imperium, Chaos und Xenos. Teams spielen nach Möglichkeit immer gegen Teams aus anderen Bündnissen. „Gemischte“ Teams (zB ein Spieler mit Space Marines und einer mit Tyraniden) werden nach Absprache mit der Organisation einer Gruppe zugeteilt.

Abhängig vom Matchup spielen die Teams festgelegte Szenarien gegeneinander. Die Gewinner erzielen dabei Punkte für ihr Bündnis.

In der ersten Runde werden die Teams zufällig gegeneinander gepaart, danach nach dem Schweizer System. Vor jeder Runde dürfen Herausforderungen ausgesprochen werden.

Wertung

Der Gesamtsieger ist das Bündnis, das die meisten Punkte erzielt (dabei wird die Anzahl der Spieler pro Bündnis natürlich berücksichtigt). Die Besten Teams erhalten außerdem einen kleinen Preis für die herausragenden Leistungen, die sie für ihr Bündnis vollbringen.

Jedes Szenario verleiht abhängig vom erzielten Ergebnis (Deutlicher Sieg/Niederlage, knapper Sieg/Niederlage, Unentschieden) eine bestimmte Anzahl von Kampagnenpunkten. Außerdem können sich die Spieler Bonuspunkte sichern für:

- Rechtzeitiges Abgeben der Armeeliste
- Rechtzeitiges Einzahlen der Teilnahmegebühr
- Die Bemalung und Gestaltung ihrer Armee
- Erreichen des 5. Spielzugs (Engagement-Bonus)

Beispiele für Szenarien

Zwei Szenarien für die erste Runde:

- Imperium ist beteiligt: Angriff im Morgengrauen (Missionsziele in der Hälfte der Verteidiger=Imperium, Zusatzregeln für Nachtkampf in der ersten Runde)
- Xenos vs Chaos: Erster Kontakt (Missionsziele verleihen in jedem Spielzug SP, Einheiten sind im ersten Zug „unidentifiziert“ und haben daher einen Rettungswurf o.Ä.)

Drei Szenarien für die zweite Runde (Imp vs Xen, Xen vs, Chaos, Chaos vs Imp):

- Je nach den Ergebnissen der ersten Runde wird ein Bündnis in die Defensive gedrängt und ist daher fix Verteidiger. Weitere Variationen in Sachen Missionsziel und Sonderregeln. Verschiedene Aufstellungszonen sind auch möglich.