



WINTERMANÖVER 8

WINTERMANÖVER 8

1 Generelle Informationen

Der Tabletoptreff Hannover eV. Richtet auch dieses Jahr wieder das Wintermanöver aus.

Nun mehr zum achten Mal findet nun, wie auch die letzten Jahre, ein großes 3000 Punkte Epic:Armageddon Turnier statt. Freut euch auf 5 Spiele in gemütlicher Location, tollem Gelände und schmackhaften Catering.

In der Turniergebühr ist Verpflegung, Kaffee und andere Getränke enthalten, ebenso werden natürlich Preise ausgelobt.

Die Anmeldung erfolgt über Tabletopturniere.de (siehe Link). Alternativ könnt ihr mir auch eine E-Mail schreiben an largowhinch@googlemail.com.

Die Anmeldung ist fest mit Geldeingang. Bitte sendet das Geld, mit eurem Namen und dem Betreff Wintermanöver 8, an folgende Paypal Adresse: team@3th-events.de

Ihr habt weitere Fragen? Schreibt einfach hier in das Forum, schickt eine Nachricht über Tabletopturniere.de oder eine E-Mail

1.1 Location

Das Turnier findet in der Spichernstraße 22a, 30161 Hannover statt. Dort befinden sich die Vereinsräumlichkeiten des 3TH - Tabletoptreff Hannover eV. Im Stadtteil (Oststadt) gibt es ein paar Restaurants, auch Kioske und Supermärkte sind fußläufig gut erreichbar. Wer richtig gutes Essen sucht wird im Stadtteil Linden fündig, dafür muss man allerdings ein paar Stationen mit der Bahn fahren (es lohnt sich).

1.2 Restaurantempfehlungen

Aristoteles - <http://mentorpcservice.wixsite.com/0000> Grundsolide griechische Küche mit sehr sympathischem Besitzer und Personal. Fußläufig (5 Minuten) vom Turnierort erreichbar.

Boca - <https://boca-gastrobar.de/unsere-karte/> Gute Küche, kleines Restaurant. Ist ebenfalls fußläufig erreichbar, kann ggfs. nicht alle bewirten aufgrund der Größe des Lokals.

11a - <http://11a-restaurant.de/> Gute Küche mit regionalen und Bio-Produkten zu akzeptablen Preisen mit unkompliziertem Personal. Das Lokal liegt in Linden und ist vom Turnierort gut mit dem Bus (Linie 200 ab Station „Jakobi-/Voßstraße“) oder mit der U-Bahn (Linie 1 bis Hauptbahnhof, dann Linie 10) erreichbar.

Streetkitchen - <http://streetkitchen-viet-cuisine.de/> Gute vietnamesische Küche für schmales Geld. Ebenfalls in Linden, d.h. die Anreisempfehlung ist identisch zum 11a.

Sausalitos – <http://sausalitos.de> Franchisekette. Viel Essen für akzeptable Preise, gute Cocktails. Die Osterstraße ist mit 2 Stationen U-Bahn gut zu erreichen. Der Burger und die Rippchen sind zu empfehlen.

1.3 Unterkunft

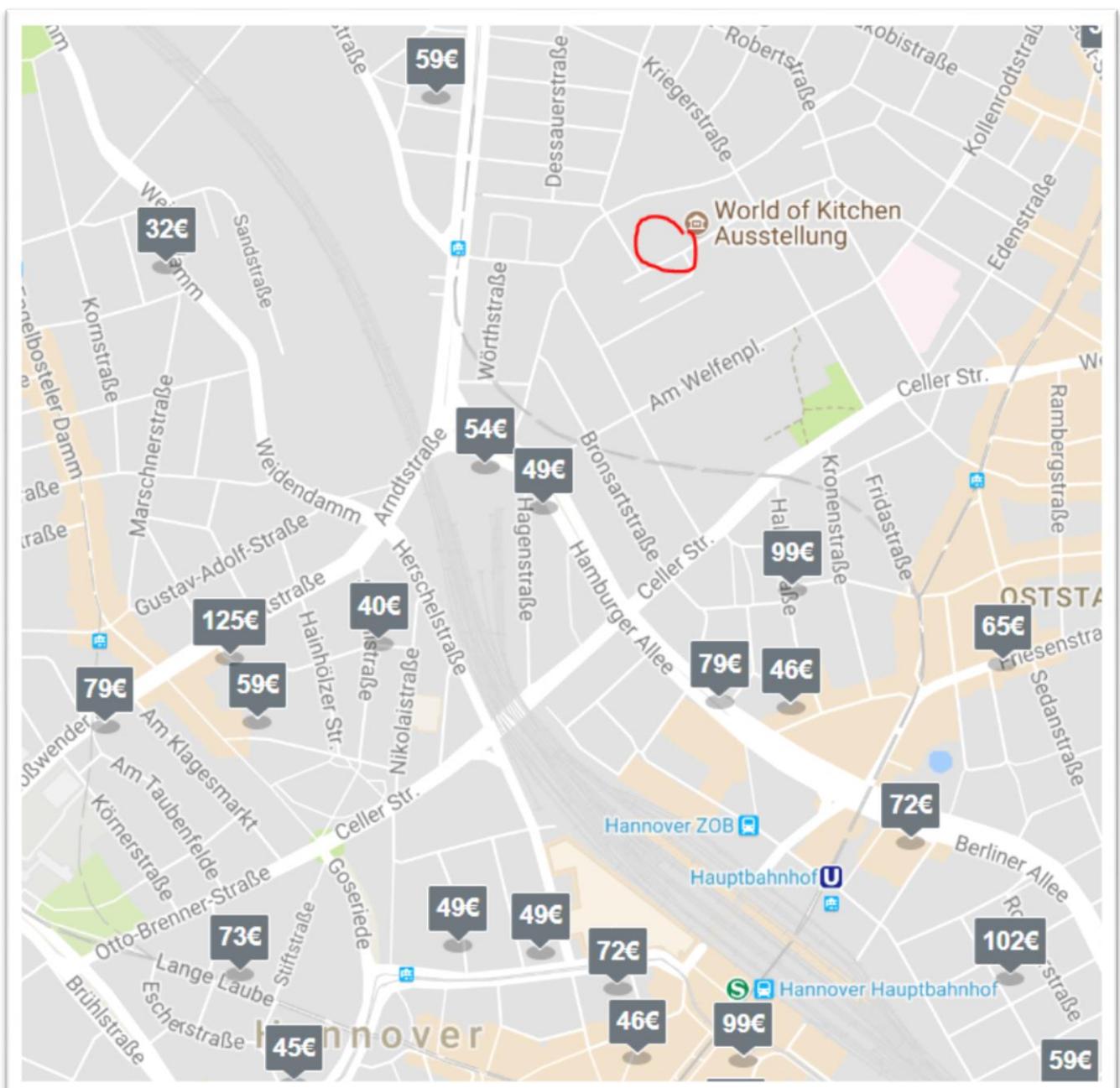
Günstige Hotels finden sich sowohl in Hannovers Innenstadt, als auch in der näheren Umgebung. Empfehlenswert sind unter anderem die größeren Ketten (Best Western, Mercure Hotels etc.) sowie das Haus Sparkuhl.

<https://www.accorhotels.com/de/hotel-5391-mercure-hotel-hannover-mitte/index.shtml> 59€ pro Nacht, Einzelzimmer

<https://www.hotel-sparkuhl.de/de/> ebenfalls 59€ pro Nacht, Einzelzimmer

Am besten bucht man das Hotel über entsprechende Hotel/Reiseportale, z.B. www.trivago.de

Übersicht über die Hotels in der näheren Umgebung. Unten rechts der Bahnhof, in Rot eingekreist der Turnierort.



2 Zeitplan

Das Turnier geht über zwei Tage, den 24. Und 25. November 2018.

Die Armeen sollen während der Mittagspause aufgebaut werden, für die Wahl zur bestbemalten Armee.

24. November		25. November	
09:00 - 09:30	Orga vor Ort	09:15 - 09:30	Orga vor Ort
09:30 - 12:30	1. Spiel	09:30 - 12:30	1. Spiel
12:30 - 13:15	Mittagspause	12:30 - 13:15	Mittagspause
13:15 - 16:15	2. Spiel	13:15 - 16:15	2. Spiel
16:15 - 16:35	Pause	16:15 - 16:35	Verwaltungspause
16:35 - 19:35	3. Spiel	<i>Im Anschluss</i>	Siegerehrung
<i>Im Anschluss</i>	Gemeinsames Abendessen (optional, nicht in Gebühr enthalten)		

3 Turnierregeln

Im Folgenden sind die Regeln, Klarstellungen und Armeelistenerweiterungen aufgezeichnet.

3.1 Generelle Regeln und Klarstellungen

- ☠ Es wird nach dem aktuellen NetEA Regelwerk gespielt.
- ☠ Alle "Approved" Listen sind zugelassen, einzusehen unter tp.net-armageddon.org. Zusätzlich ist die Vior'la Development 1.9 Liste aus diesem Thread <http://www.taccmd.tacticalwargames.net/viewtopic.php?f=23&t=24822> erlaubt. Diese Variante ist **nicht** die derzeit in Entwicklung befindliche Version von Borka sondern die ältere, stabilere von Matt-Shadowlord.
- ☠ Die Punktgröße sind bis zu 3000 Punkte. Weniger Punkte sind zulässig, mehr jedoch nicht.
- ☠ Tischgröße ist 180cm x 120cm.
- ☠ Das Gelände ist fix und wird im Vorfeld einmal kurz angesprochen werden (vor Turnierbeginn). Ungefähr ein viertel des Tisches wird mit Gelände bedeckt sein.
- ☠ Gelände wird stets als unendlich hoch angesehen
- ☠ Solange mindestens ein Teil des Base (wenn anwendbar) sich im Gelände befindet, zählt die Einheit als in Deckung befindlich. Falls Zweifel bestehen, klärt dies mit eurem Gegner bevor ihr loslegt.
- ☠ Fully within 5cm = Das gesamte Base/Modell bei Fahrzeugen muss sich innerhalb von 5cm befinden.
- ☠ Within 5cm = Ein beliebiger Teil der Base/Modell bei Fahrzeugen befindet sich innerhalb von 5cm
- ☠ Cover Bonus durch AV = Es können DC x 2 Bases durch die Deckung des Fahrzeugs profitieren, bei Nicht-War Engines also zwei Modelle.
- ☠ Bei Objective Markern wird die Mitte des Markers verwendet, beim Blitz Objective zählt der mittlere Punkt an dem es die Spielerkante berührt.
- ☠ Es wird immer mit Pre-Measuring gespielt
- ☠ CAP-a-CAP ist nicht möglich
- ☠ Damit CAP erhalten bleibt, muss wie bei Overwatch ein Order Test durchgeführt werden.

3.2 Armeelistenerweiterungen

Vergangene Turniere, Spielberichte und eine Vielzahl an privaten Spielen haben gezeigt, das einige Armeen schlicht besser sind als andere. Die folgende Liste an Änderungen gilt für die Dauer des gesamten Turniers und stellt einen Versuch dar, diese Vorteile etwas abzufedern. Feedback zu diesen Änderungen ist hoch erwünscht!

3.2.1 Chaos

- ☠ Flamers (Summoned Unit) erhöhen ihren FF Wert auf 3+. Sie verlieren im Gegenzug die Extra Attack bei ihrer Small Arms Attacke.
- ☠ Defiler, Chaos Predator (alle Varianten) und Chaos Vindicator reduzieren ihren Rüstungswurf auf 5+. Die Einheiten erhalten die Sonderregel "Reinforced Armour".

3.2.2 Chaos - Red Corsairs

- ☠ Strike Cruiser, Battle Barge und Thunderhawk zählen ebenfalls gegen das 33% Limit von Titans & Navy

3.2.3 Imperial Guard

- ☠ Eine Artillery Battery, welche ausschließlich aus Basilisken besteht, reduziert ihre Punktkosten auf 225 Punkte.
- ☠ Der Baneblade ersetzt sein Demolisher Geschütz durch folgende Waffe:
- ☠ Improved Demolisher - Range 30cm, MW 4+ AND (15cm) Small Arms, Macro Weapon
- ☠ Das "Macro Weapon" Attribut kann nicht auf etwaige "Extra attacks", z.B. durch Upgrades (u.a. Armoured Company Commissars,..) angewendet werden.

3.2.3.1 Imperial Guard - Death Korps of Krieg

- ☠ Die Formation "Warhound" ist nicht verfügbar. "Warhound Pack" kann regulär ausgewählt werden.
- ☠ Ein Commissar Upgrade darf nicht auf die Einheit "Gorgon" angewendet werden.

3.2.4 Orks

- ☠ Das Oddboyz Upgrade erlaubt bei Kauf für Battle- oder Gunfortress folgende Optionen: Soopa Gun oder SoopaZapp Gun oder 1d3 Powerfields.
- ☠ Gunwaggons erhöhen ihren Rüstungswurf auf 4+.

3.2.4.1 Orks - War Horde

- ☠ Eine Einheit mit mindestens einem Stompa ist inspiriert von seiner Anwesenheit. Dieser Götze des Gork (oder Mork) stärkt die Moral der Orks und gibt einen Bonus von +1 auf den Befehlswurf in der Rally Phase. Dieser Bonus ist kumulativ mit Köpfe zählen.

3.2.5 Space Marines

- ☠ Strike Cruiser, Battle Barge, Thunderhawk, Thunderhawk Transporter und Landing Craft zählen ebenfalls gegen das 33% Limit von Titans & Navy
- ☠ Predator (alle Varianten) und Vindicator reduzieren ihren Rüstungswurf auf 5+. Die Einheiten erhalten die Sonderregel "Reinforced Armour".

3.2.6 Tyranids

- ☠ Tyraniden erhalten Zugriff auf einen weiteren "Independent Swarm". Dieser kann Objectives nur contesten und hat einen Initiativewert von 2+. Der Schwarm darf das Spiel in Garrison beginnen.

Spore Mine Swarm	6x Spore Mine Cluster	150pts
-------------------------	-----------------------	--------

Name	Type	Speed	Arm	CC	FF	Weapons	Range	Firepower
Spore Mine Cluster	LV	15cm	5+	-	5+	<i>Explosive Spores</i>	15cm	AP5+/AT5+/AA5+
Notes	Skimmer, Scout							

4 Turnier Punkte

Es werden Turnierpunkte abhängig vom Zug und der Goal-Differenz vergeben.

Es wird das Tournament Scenario gespielt, ohne jegliche Modifikation.

4.1 Das Spiel endet in Zug 3:

- ☠ Sieg mit 4 oder 5 Goals Differenz: 32 - 0
- ☠ Sieg mit 3 Goals Differenz: 30 - 2
- ☠ Sieg mit 2 Goals Differenz: 28 - 4
- ☠ Sieg mit 1 Goal Differenz: 26 - 6

4.2 Das Spiel endet in Zug 4 oder später:

- ☠ Sieg mit 4 oder 5 Goals Differenz: 30 - 2
- ☠ Sieg mit 3 Goals Differenz: 28 - 4
- ☠ Sieg mit 2 Goals Differenz: 26 - 6
- ☠ Sieg mit 1 Goal Differenz: 24 - 8

4.3 Das Spiel endet ohne einen Sieg durch Goal-Differenz

- ☠ Unentschieden mit mehr als 250 Punkten Differenz: 18:14
- ☠ Unentschieden mit bis zu 250 Punkten Unterschied: 16 - 16

4.4 Das Spiel endet durch Timeout

- ☠ Ist die Zeit abgelaufen wird die aktuelle Aktivierung abgehandelt. Endet das Spiel aus Zeitgründen in Runde 2 wird das Spiel als ein Unentschieden gewertet und normal Siegespunkte gezählt. Ansonsten werden wie üblich Goals gezählt.

4.5 Mögliche Punkte

- ☠ Bei 5 Spielen können damit bis zu 160 Punkte durch die Spiele gemacht werden.
- ☠ Eine vollständig bemalte Armee liefert weitere 20 Punkte.
- ☠ Die rechtzeitige Abgabe der Armeeliste (bis 17.11.18; 23:59) gibt 8 weitere Punkte.

Dies ergibt maximal **188** erreichbare Punkte.