

Winiparadice  
Jubiläums Turnier



## Intro

Dies ist das Regel Pack für unser Miniparadice Jubiläums-Turnier am 23./24. Juli.

Es dient dazu Fragen rund um das Event zu beantworten und dafür zu sorgen, dass wir alle gemeinsam eine gute Zeit haben. Bitte lest es aufmerksam durch und beachtet die angesprochenen Punkte. Da es das erste Event mit neuem GHB ist, werden sicher viele Fragen aufkommen - wir bitten euch daher, offen mit diesen umzugehen und Nachsicht zu haben, wenn kleinere Ungereimtheiten auftreten sollten.

Wir freuen uns, euch bei uns willkommen zu heißen.

## Event Details

Es werden 5 Runden mit 2000 Punkte starken Armeelisten gespielt. Verwendet wird das Battlepack des Generals Handbook 2022-23 Season 1 und alle darin angegebenen legalen Regelwerke (siehe S.46 GHB2022-23 Season 1).

## Battleplans

Round 1 - The Realmstone Cache

Round 2 - The Nidus Paths

Round 3 - Head-On-Collision

Round 4 - The Silksteel Nests

Round 5 - The Prize Of Gallet

## Zeitplan

### Samstag, 23.07.2022

08:30 - 09:00 Uhr	Begrüßung und Pairing
09:00 - 12:00 Uhr	Round 1
12:00 - 13:00 Uhr	Mittagspause
13:00 - 16:00 Uhr	Round 2
16:00 - 16:15 Uhr	Pause
16:15 - 19:30 Uhr	Round 3
ab 19:30 Uhr	Gemütlicher Ausklang (Grill, Getränke & Quatschen)

### Sonntag, 24.07.2022

09:00 - 12:00 Uhr	Round 4
12:00 - 13:00 Uhr	Mittagspause
13:00 - 16:00 Uhr	Round 5
16:30 Uhr	Siegerehrung

# Awards

## Preise

Preise wird es für die ersten drei Plätze, für die Best Painted Army und das Best Painted Model geben.

## Titel

- Best Newcomer
- Bounty Hunter (erster Spieler, der gegen den Spieler gewinnt, auf den das Kopfgeld ausgesetzt ist)
- Greedy Grunt (Spieler, der als erstes ein Spiel gewinnt)
- Kingslayer (Erster Spieler, der den Spieler mit dem höchsten T3-Rang besiegt)
- Best Death
- Best Destruction
- Best Chaos
- Best Order

# Best Painted

Bei der Begrüßung am Turniertag werdet ihr darüber informiert, wann und in welcher Form die “Best Painted”-Abstimmung erfolgt. Hilfsmittel für die Darstellung wie Namensschilder, Display-Boards o.ä. sind erlaubt.

Es wird in den Kategorien Best Painted Army und Best Painted Model abgestimmt.

## Kontakt

Bei Fragen kontaktiert uns gern über folgende Email-Adresse:

[aos@miniparadice.de](mailto:aos@miniparadice.de)

# Allgemeine Regeln

## Armeelisten-Abgabe und Strafen

Bitte schickt uns eure Armeeliste bis Samstag, den 16. Juli 23:59 Uhr an unsere Email-Adresse [aos@miniparadice.de](mailto:aos@miniparadice.de).

Wir akzeptieren ausschließlich Armeelisten, die mit dem Warscroll Builder auf der Warhammer Community Seite erstellt worden sind. (<https://www.warhammer-community.com/warscroll-builder/>)

Erstellt eure Armee, klickt anschließend auf das Fragezeichen oben links, dann auf “copy” oben rechts und sendet uns die kopierte Armeeliste per Email.

Jeder Spieler, der seine Armeeliste nicht rechtzeitig oder im falschen Format abgegeben hat, bekommt eine Strafe von 15 Turnierpunkten.

Die Armeelisten werden ab Montag in der Woche des Turniers auf unserer Website [miniparadice.de](http://miniparadice.de) einsehbar sein.

## Zugelassene Modelle

Bei unseren Turnieren gilt, dass ausschließlich Figuren den Weg auf das Schlachtfeld finden, die “Battle-Ready” bemalt und gebased sind.

Dies gilt auch für Modelle, die später auf das Schlachtfeld gebracht werden in Form von Beschwörungen o.ä.

Grundsätzlich gilt, dass die Originalmodelle von Games Workshop verwendet werden sollten.

Wer jedoch Figuren verwendet möchte, die nicht die Originalmodelle sind, schickt uns bitte eine Email an [aos@miniparadice.de](mailto:aos@miniparadice.de) mit Fotos der Modelle und beschreibt uns als welches Modell sie gespielt werden sollen. Wir werden daraufhin schnellstmöglich bewerten, ob die Modelle zugelassen werden und eine Rückmeldung geben. Gleiches gilt bei Umbauten der Originalmodelle.

Wir behalten uns vor, Modelle, die nicht von uns zugelassen worden sind und keine Originalmodelle sind, jedoch dennoch für das Spiel genutzt werden, während des Events aus dem Spiel zu entfernen.

# Differential Scoring System

Wir nutzen für unser Turnier das "Differential Scoring System". Als Primärwertung zählen jedoch die errungenen Siege, Unentschieden, Niederlagen.

1. Primärwertung - Spielergebnis (Siege, Unentschieden & Niederlagen)
2. Sekundärwertung - Victory Points Differential (siehe Erklärung auf der nächsten Seite)
3. Tertiärwertung - Summe erledigter Battle Tactics
4. Summe erfüllter / verhinderter Grand Strategies

Um eine Gesamtpunktzahl errechnen zu können, vergeben wir wie folgt Punkte in der Primärwertung:

Sieg	= 300 Punkte
Unentschieden	= 100 Punkte
Niederlage	= 0 Punkte

Die Gesamtpunktzahl setzt sich dann aus Primär- und Sekundärwertung zusammen.

## Beispiel 1

Markus hat vier Spiele gewonnen (4 x 300) und eines verloren (1 x 0), sein Victory Points Differential beträgt 87.

Somit liegt seine Gesamtpunktzahl bei 1287.

## Beispiel 2

Sebastian hat zwei Spiele gewonnen (2 x 300), eins Unentschieden gespielt (1 x 100) und zwei verloren (2 x 0), sein Victory Points Differential beträgt 87.

Somit liegt seine Gesamtpunktzahl bei 787.

## Victory Points Differential (Sekundärwertung)

Victory Points Differential ist ein Punktwert, der aus dem Endergebnis eines Spiels ermittelt wird. Er basiert darauf, mit wie viel Victory Points Abstand der Sieger eines Spiels gewonnen hat. Je weiter die Victory Points auseinander liegen, desto deutlicher war der Sieg und dementsprechend deutlich fällt der Punktwert aus. Dies sorgt dafür, dass die Ergebnisse in der Endtabelle deutlich interessanter werden. Gewinnt ein Spieler mit nur einem Punkt Abstand, wird das Spiel zwar als Sieg für denjenigen gewertet, für die Sekundärwertung, also das Victory Points Differential, ist es aber ein 10 zu 10. Sollten die Victory Points gleich sein, wird es als Unentschieden für die Primärwertung gewertet, Major bzw. Minor Victories und Losses gibt es nicht.

Battle Tactics und die Grand Strategy werden natürlich in die Victory Points normal mit eingerechnet, BEVOR der Wert ermittelt wird, wie es auch auf jedem Battleplan steht.

Der Punktwert, den der Gewinner bzw. Verlierer erhält, ergibt sich aus rechts stehender Tabelle.

Differenz der Victory Points	Punktwert für Gewinner	Punktwert für Verlierer
0-1	10	10
2-3	11	9
4-5	12	8
6-7	13	7
8-9	14	6
10-11	15	5
12-13	16	4
14-15	17	3
16-17	18	2
18-19	19	1
20	20	0

**Beispiel 1:** Markus gewinnt gegen Sebastian mit 29 zu 26. Die Differenz liegt bei 3, somit ist der Punktwert für Markus 11 und für Sebastian 9.

**Beispiel 2:** Markus gewinnt gegen Sebastian mit 30 zu 15. Die Differenz liegt bei 15, somit ist der Punktwert für Markus 17 und für Sebastian 3.

## Sportsmanship

Wir gehen davon aus, dass jeder Spieler sich fair gegenüber seinem Gegner verhält.

Wir erwarten von jedem Spieler, dass darauf geachtet wird, dass beide Spieler genug Zeit für Ihre Spielzüge haben und niemand absichtlich versucht den Spielfluss zu stören.

Falls sich jemand nicht daran hält, kommt bitte auf uns zu, damit wir ggf. das Problem mit der Person klären können.

## Schachuhren

Es gibt von uns aus keine Verpflichtung mit Schachuhren zu spielen. Schachuhren werden dann verwendet, sobald einer der beiden Spieler darauf besteht. Eine geringe Menge an Schachuhren kann von uns bereitgestellt werden, bringt jedoch bitte zur Sicherheit eine eigene mit, wenn ihr befürchtet eine zu benötigen.

## FAQ

**F:** Kann die Grand Strategy “Show Of Dominance” erfüllt werden, in dem ein einzelnes Modell einer GV-Unit am Ende des Spiels in der Mitte des Spielfelds steht und somit alle Spielfeldquadranten berührt?

**A:** Nein, um diese Grand Strategy zu erfüllen, muss in jedem Spielfeldquadranten am Ende des Spiels eine andere GV-Unit stehen, somit benötigt man hierfür mindestens vier GV-units.

**F:** Kann sich die gleiche **BONESPLITTERZ** Unit mit der “Tireless Trackers”-Ability zu Beginn des Spiels mehrmals bewegen?

Kann sich die gleiche **LUMINETH REALM-LORDS** Unit mit der “Claim The Field”-Ability zu Beginn des Spiels mehrmals bewegen?

**A:** Nein zu beiden Fragen, jede Unit kann sich nur maximal einmal bewegen.



# Hausregeln

## Core Rules

In der neuesten Version des Core-Rule FAQs auf der Warhammer Community Seite vom 07.04.2022 wurde ein neuer Abschnitt auf Seite 2 hinzugefügt zum Thema "characteristics" und "specific values" - dieser Abschnitt wird für unser Turnier ignoriert, da dieser Abschnitt für uns mehr Fragen als Antworten aufwirft. Wir hoffen, dass Games Workshop hierauf zeitnah reagiert oder die weltweite Warhammer Community alternativ einen Konsens findet, wie damit umgegangen wird. Bis dies soweit ist, findet der Abschnitt bei uns keine Anwendung.

## Daughters Of Khaine

Mit dem Command Trait "Zealous Orator" können nur Units mit dem Keyword **DAUGHTERS OF KHAINE** auf 4+ gerallyed werden. Für alle anderen Units gilt die normale 6+.

## Generals Handbook Battlepack 2022-23 Season 1

Bei uns gilt folgende Regel für den Gaze of Ghur Spell:

Es wird immer zunächst errechnet als wie viele Modelle eine Unit zählt, die vom Spell betroffen ist, anschließend wird diese Zahl halbiert und abgerundet. Der Effekt des Spells hält bis zur nächsten Hero Phase des Spielers an, der ihn gecastet hat.

### Beispiele:

- Ein Monster, welches als 5 Modelle zählt ->  $5 / 2 \rightarrow 2$
- Eine Unit aus 5 Liberators, die Expert Conquerors sind ->  $15 / 2 \rightarrow 7$
- Eine Unit aus 23 Zombies ->  $23 / 2 \rightarrow 11$
- Ein Held mit 5 Wounds ->  $2 / 2 \rightarrow 1$
- Ein Mega-Gargant, in Taker-Tribe, der als 30 Modelle zählt ->  $30 / 2 \rightarrow 15$
- Kragnos mit 10 Wounds allocated ->  $25 / 2 \rightarrow 12$