

NORTHGUARD

NORTHGUARD

NORTHGUARD

NORTHGUARD

NORTHGUARD



10. Northguard Challenge am 07.+08.11.09

Spieler: _____

Armee: _____

powered by:



SPIELELAND HAMBURG
STORE FOR MYSTIC LIFESTYLE, LARP AND BATTLE GAMING

NORTHGUARD

10. Northguard Challenge '09 Infopack

Herzlich willkommen zur 10. Northguard Challenge!

Auf den folgenden Seiten findest Du alle notwendigen Informationen zu unserem Turnier.

Mitzubringen sind:

Deine **Armee** (hier sei noch mal erwähnt, dass ALLE Modelle bemalt sein müssen).

Achtung!!! Aus gegebenem Anlass möchten wir noch einmal darauf hinweisen, dass schwarzgrundierte Modelle ohne Basegestaltung 100 Turnierpunkte abgezogen bekommen. Wir behalten uns vor, diese Modelle vom Turnier auszuschließen.

Drei Farben muss das Modell haben und die Base sollte wenigstens mit Streu/Sand belegt sein. Des Weiteren gilt WYSIWYG, (What you see is what you get)).

Max. 1750 Punkte nach Standard-Armeeorganisationsplan. Wer damit schummeln möchte wird Spaß haben. Immerhin ist das eine Kung Fu Schule!

Alle Quellen, die Regeln über deine Armee enthalten (Codizes, White Dwarfs, das Regelbuch etc.)

Würfel, Schere und Maßband

Alle Schablonen, die du benötigst.

Zeitplan:

Der Zeitplan ist ein Leitfaden, aber wir werden versuchen ihn einzuhalten. Dies hängt aber nicht nur von uns, sondern auch von Euch ab. ;-)

Samstag

09.00 – 09.30 Uhr	Anmeldung
09.30 – 10.00 Uhr	Begrüßung
10.00 – 12.30 Uhr	1. Spiel
12.30 – 13.30 Uhr	Mittagspause
13.30 – 16.00 Uhr	2. Spiel
16.00 – 16.30 Uhr	Pause
16.30 – 19.00 Uhr	3. Spiel
19:00 – ??? Uhr	Bier, Party und „SEXY TIMES!!“

Sonntag

10.00 – 10.30 Uhr	Rückmeldung
10.30 – 13.00 Uhr	4. Spiel
13.00 – 13.30 Uhr	Pause
13.30 – 14.00 Uhr	Mal-, Stylewertung
14.00 – 16.30 Uhr	Spiel 5
ab 16.30 Uhr	gemeinschaftlicher Abbau
DANACH!!!!	Siegerehrung

Turnierregeln

1. Es werden Armeen bis 1750 Punkte gespielt.
2. Die Armeen müssen vollständig bemalt sein.
3. **WYSIWYG**. What you see is what you get. Granaten, Messer, etc. müssen nicht am Modell erkennbar sein. Fahrzeugausrüstung wie Extrapanzerung, Scheinwerfer etc. sind wünschenswert. Wenn ein Modell mehr Ausrüstung trägt als es besitzt, geht es in Ordnung.
4. Gespielt wird nach dem Schweizer System.
5. Alliierte sind nur in Form von Dämonenjägern und/oder Hexenjägern erlaubt. Des Weiteren gelten die in den Codizes Dämonenjägern und/oder Hexenjägern beschriebenen Einschränkungen. Ihr dürft also Space Marines mit einem Inquisitor als HQ oder so, spielen.
6. Es gelten die aktuellen Regeln + FAQ's. Im Zweifelsfall gelten die englischen.
7. Armeelisten sind vor dem Spiel nicht vom Gegner einsehbar.
8. Unabhängige Charaktermodelle, die sich Einheiten anschließen können, dürfen dies bereits vor Spielbeginn tun. Es muss dann allerdings auf der Armeeliste vermerkt werden, dass sich das Charaktermodell einer Einheit anschließt, und welche Einheit es ist. Dieser Anschluss gilt dann zwingend für alle Spiele gleich. Natürlich kann sich das Charaktermodell bei entsprechender Gelegenheit wieder von der Einheit lösen.
9. Gegnerische Einheiten, die durch die Aufstellungsregeln einer Mission zu Spielbeginn z.B. 24 Zoll voneinander entfernt stehen, können sich zunächst nicht mit Waffen beschießen, die eine Maximalreichweite von 24 Zoll oder weniger haben. Dies gilt auch für alle anderen Reichweiten / Abstände.
10. Reserven kommen über die lange Tischkante. Siehe RB S. 94

11. **Vor** dem Spiel muss festgelegt werden welche Tischkante, für Scoutbewegungen und Infiltratoren, den Würfelzahlen 1+2 und 3+4 entsprechen.

12. Es muss nachvollziehbar sein welche Einheit sich in welchem Transporter befindet.

13. Wenn eine Vendetta / Walküre ihre Scout Sonderregel benutzen möchte kann sie das mit dem transportierten Trupp tun.

14. Die Vendetta / Walküre muss vollständig auf der Platte stehen, ansonsten gilt das Base für die Ermittlung von eingenommenem Platz und Geländetests.

15. Einheiten können sich durchaus unter der Vendetta / Walküre befinden.

16. Wenn Schablonen zum Einsatz kommen, werden bei der Vendetta / Walküre alle Einheiten, die unter dem Schatten der Schablone liegen, betroffen.

17. Im FW FAQ ist angegeben, dass die Raketen bei der Vendetta / Walküre mit der Geschützaffenregel zwar als Geschütz gelten, aber davon so viele wie man will abgeschossen werden können. Also wenn Hellstrikes, dann keine anderen Waffen, dafür aber alle beide Raketen.

18. Zu der WYSIWYG Regel: Ein Rhino ist kein Land Raider so ist ein normales Droppod kein Lucius Pattern Droppod. Also wenn Ihr die FW Regeln spielen möchtet habt auch ein entsprechendes Modell bereit.

19. Oberes gilt für alle FW Modelle. Ich möchte nicht das komische Eigenbauten nach FW Regeln gespielt werden. Dass wir die Regeln zulassen hat den Sinn, dass man schönere Modelle spielen kann und nicht, dass man nur die Regeln davon nutzen kann.

20. Regelfragen werden mit den in der Kung Fu Schule vorhandenen Waffen ausgetragen.

Kategorien und Punktevergabe

Maximal 92 Punkte

1. Bestechungspunkt

Für normale Bestechungen gibt es einen Punkt.

Für geniale Bestechungen werden 2 Extraturnierpunkte vergeben. Für die Kartoffelschalen des letzten Eintopfs werden 2 Punkte abgezogen.

Es wird einen Extrapreis für die genialste Bestechung geben.

2. GENERAL (max. 70 Punkte):

Jeder Spieler macht fünf Spiele nach Schweizer System.

Das Ergebnis eines Spiels wird dann in Siegespunkten (siehe Seite 300 Regelbuch) auf dem entsprechenden Abschnitt des Ergebnisblattes notiert und zusammen mit den Bewertungen für den Gegner bei der Turnierleitung abgegeben.

Für die Gesamtwertung zählen nur Sieg (14 Gamepoints), Unentschieden (7 Gamepoints) oder Niederlage (0 Gamepoints).

3. PAINTING (max. 10 Punkte):

Die Bemalwertung wird durch die Turnierleitung vorgenommen. Während des Turniers werden alle Armeen einmal zusammen aufgebaut. Aus diesen Armeen wählt dann jeder Spieler seinen persönlichen Favoriten. Der Name des Favoriten wird auf einem Zettel notiert und bei der Turnierleitung abgegeben, die daraus den Sieger dieser Kategorie ermittelt.

4. FAIRPLAY (max. 10 Punkte):

Nach jedem Spiel vergeben die Spieler für den Gegner eine Fairplaywertung:

Die Wertung wird dann auf dem Fairplayabschnitt des Ergebnisblattes notiert. Bitte gebt die Fairplaywertungen mit dem jeweiligen Ergebnis einzeln, d.h. nicht zusammen mit dem Gegner, ab. So wird vermieden, dass ein Gegner Eure Bewertung aufgrund seiner eigenen Bewertung evt. noch „korrigiert“.

5. STYLE

Die Stylewertung erfolgt ebenfalls von der Jury, fließt aber nicht in die Overallwertung mit ein.

Schreibt bitte einen kleinen Text warum Ihr Eure Armee für stylisch erachtet.

Z.B.: Meine Armee bekommt 0 Stylepunkte weil ich eine Doppelash und 9 Kyborgs mit einem arschvoll Termies mit Kombiplasma drin habe.

Oder: Ich bin der Meinung das ich volle Stylepunkte bekommen sollte weil ich nur Imps ohne Panzer und Spezial-/ schwere Waffen dabei habe.

Während des Turniers werden alle Armeen einmal zusammen aufgebaut. Aus diesen Armeen wählt dann jeder Spieler seinen persönlichen Favoriten. Der Name des Favoriten wird auf einem Zettel notiert und bei der Turnierleitung abgegeben, die daraus den Sieger dieser Kategorie ermittelt.

6. OVERALL

Aus den Ergebnissen der 4 voran gegangenen Kategorien wird der Overall-Sieger des Turniers ermittelt.

Preise, Urkunden und Pokale gibt es natürlich wieder reichlich:

- Overall
- Best General
- Bemalung
- Fairness

Bewertungskriterien

Bemalwertung

Die Bemalwertung sollte nach objektiven Kriterien vorgenommen werden. Dabei zählt aber in erster Linie der Gesamteindruck. Jeweils 3 Punkte vergibt Ihr bitte für folgende Bemalstufen:

- 3 Farben einfaches Farbschema, nur bemalt, nichts Besonderes.
- Base gesandet und gestreut, aufwendiger als nur Standard
- Details sind aufwendig bemalt und hervorgehoben
- Die Armee enthält einige oder viele Umbauten
- Wow! Der Gesamteindruck ist hervorragend und das verdient einen Extrapunkt.

Dies sind Anhaltspunkte die Ihr verschieden miteinander kombinieren könnt.

Z.B. einfaches Farbschema ohne gute Base mit Hammerumbauten, die einen fantastischen Gesamteindruck vermitteln, ergeben 9 Punkte.

Aufwendig aber langweilig bemalt mit tollem Base gibt auch 9 Punkte.

3 Punkte für 3 Farben

3 Punkte für aufwendige Bemalung der Details
und 3 Punkte für das Base

Auch hier könnt Ihr innerhalb der 3 Punkte nach eigener Meinung mehr oder weniger Punkte vergeben.

Bewertungskriterien Fairplay

0 Punkte: Nein so benimmt man sich nicht!

1 Punkt: etwas verkrampft aber OK.

2 Punkte: normales Spiel

3 Punkte: cooles Spiel, hat gerockt

4 Punkte: SO muss 40k sein; war grandios. Halt SEXY TIMES!

Missionen

1. Mission

Gebiet sichern, Speerspitze

2. Mission

Erobern und halten mit Schlagabtausch

3. Mission

Gebiet sichern mit Kampf im Morgengrauen

4. Mission

Vernichtung mit Speerspitze

5. Mission

Gebiet sichern mit Schlagabtausch

Spiel 1

Dein Name: _____

Name des Gegners: _____

Battlepoints Siegespunkte

--	--

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--

Fairplay:

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Spiel 2

Dein Name: _____

Name des Gegners: _____

Battlepoints Siegespunkte

--	--

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--

Fairplay:

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Spiel 3

Dein Name: _____

Name des Gegners: _____

Battlepoints Siegespunkte

--	--

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--

Fairplay:

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Spiel 4

Dein Name: _____

Name des Gegners: _____

Battlepoints Siegespunkte

--	--

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--

Fairplay:

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Spiel 5

Dein Name: _____

Name des Gegners: _____

Battlepoints Siegespunkte

--	--

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--

Fairplay:

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---