

Warhammer Fantasy Rankingtoernooi Eight Conflict.

TER INLEIDING:

Eight Conflict zal uitgevochten worden op zondag 26/04/2009 in

Opgelet! Nieuw adres!

**Parochiezaal St – Cornelius,
Rillaarsebaan 134
Gelrode.**

Tornooispeleers kunnen zich aanmelden van 9u00 tot 9u50 . De eerste battle begint om 10u00 en het toernooi is gedaan om ongeveer 19u00 .

Voor meer info of inschrijving, bart.goris123@telenet.be.

Er is een maximum van 50 spelers voor het Fantasytoernooi.

De prijs om deel te nemen aan het toernooi is 7,5 €, dit is op de dag zelf te betalen.

RANKING DER NEDERLANDEN:

Eight conflict is één van de toernooien die meetellen voor de “ranking der nederlanden”.
Meer info is hierover te vinden op <http://ranking-der-nederlanden.weebly.com/>

HET TORNOOI:

Er zullen drie battles moeten afgewerkt worden tegen drie verschillende opponenten. De tegenstander in de eerste battle wordt je toegewezen door lottrekking of iets van die strekking. Voor de twee andere battles zal er een vereenvoudigt Swiss-system toegepast worden. Bij het Swiss-system wordt na elke battle een rangschikking opgemaakt en spelen de nummers een en twee op dat moment tegen elkaar. Na elke battle reken jij en je tegenstander de behaalde victorypoints uit voor de gespeelde battle en brengen die naar de judges table. De judges zullen de omrekening maken naar command points. Als de beide resultaten (de jouwe en die van je tegenstander) niet binnen zijn 15 minuten na het einde van de battle volgens het tijdschema dan wordt de battle als een massacre tegen beschouwd voor beiden. De organisatie is niet verantwoordelijk voor verkeerd binnengebrachte scores. Bovenop die commandpoints zijn er ook nog punten op painting en compositie te verzamelen.

Om exact 10 uur gaan we beginnen en laatkomers kunnen nog meespelen maar komen dan misschien tegen hun clubgenoot of reisgezel uit in de eerste battle. Het tijdschema laat zien hoelang je per battle hebt. We zouden het plezant vinden moest iedereen proberen zich daar een beetje aan te houden. We tolereren niet dat een enkeling er voor zorgt dat we achterlopen op schema. Alleen jij en je tegenstander spelen de battle, toeschouwers en supporters mogen en moeten zich niet bemoeien met de battle. Als er problemen zijn met de regels, er zijn altijd umpires aanwezig waar je met je vraag terecht kunt.

De toernooi organisatie beschikt niet over het materiaal om je battle te spelen, breng alles wat jij nodig hebt om die dag drie battles te spelen zelf mee.

Hieronder een kleine verzameling van voorwerpen die je kan nodig hebben bij het spelen van je drie battles.

- Rulebook, armybooks.
- Templates
- Lintmeter in inches
- Minimum twee copies van je Armylist
- Dobbelstenen
- Geverfd Leger
- Lijm
-

1) Tijdschema :

09:00 Begin registratie

09:50 Einde registratie

10:00 Begin eerste battle

12:30 einde eerste battle

PAUZE

13:00 Begin tweede battle

15:30 Einde tweede battle

PAUZE

16:00 Begin derde battle

18:30 Einde derde battle

19:00 Prijsuitreiking

Zoals u ziet is het schema ruim genomen dus kan het zijn dat we aan de tweede of derde battle wat vroeger beginnen.

2) Regels :

Om te voorkomen dat een klein meningsverschil over de regels uitgroeit tot een rel stellen we voor niet te aarzelen om een regel op te zoeken in de rulebook. Er is niets mis met het opzoeken van een regel waar je twijfels bij hebt zodat de verderzetting van de partij in vriendschappelijkheid kan gebeuren. Als men het toch niet vindt in de rulebook zijn er twee oplossingen ofwel smijt je een dobbelsteen ofwel roep je er een judge bij. De judge zal proberen het probleem op te lossen of te wijzen waar de regel staat. De uitspraak van de judge is definitief. Je kan niet in debat treden met een uitspraak van de judge, mocht dit aanvechten te lang en te hevig worden dan kan de judge beslissen om desbetreffende speler een aantal strafpunten te geven voor zijn commandpoints score.

3) Opwarm en afkoelperiode :

Vooraleer we aan onze battle beginnen is het misschien beter even vijf minuten pauze in te lassen en alles eens te overlopen, het terrein, de legers, het speelveld en nog enkele eigenaardigheden zodat je tijdens de battle voor geen verrassingen staat.

4) Armylist

Alle spelers die aan het toernooi willen deelnemen moeten hun **DUIDELIJK** uitgetypte armylist (in pdf, html, excell of word file) e-mailen naar bart.goris123@telenet.be . Files in welke vorm van armybuilder zijn niet toegestaan daar de organisatie niet beschikt over dit programma. Graag hadden we een gedetailleerde armylist gekregen waar duidelijk de punten per unit en unit upgrade of character en character upgrade op terug te vinden zijn, dit valt makkelijker te verbeteren.

Handig is ook je rankingnummer te vermelden, dit is terug te vinden op de site van de ranking. Heb je ooit al eens een rankingtoernooi gespeeld dan beschik je over een rankingnummer.

De correcte armylist moet in ons bezit zijn voor zaterdag 18/04/2009 24.00 h.

Geen andere lijst mag gebruikt worden dan deze die ons werd opgestuurd of gemaïld.

Dit kan resulteren in enkele strafpunten. We hebben ook wat tijd nodig om deze lijsten te controleren.

5) Army selectie

Er wordt gespeeld met de zevende editie van het warhammer fantasy rulebook.

Niet meer dan 1900 punten mogen gebruikt worden om je leger samen te stellen.

Breng minimaal 2 copies mee van je armylist op de dag van het toernooi. Een voor de organisatie en een voor te spelen.

De armylist moet alle modellen met statistieken, upgrades, punten, magische items en dergelijke duidelijk vermelden.

Uit de volgende legers kan een armylist worden samengesteld:

Beast of Chaos
Bretonnia
Chaos Dwarfs (Raveng Hordes)
Daemons of Chaos
Dark Elves
Dogs of War (Annual 2004,regiments of renown mogen gekozen worden)
Dwarfs
Empire
High Elves
Lizardmen
Ogre Kingdoms
Orcs and Goblins
Skaven
Tomb Kings
Vampire Count
Warriors of Chaos
Wood Elves.

We gebruiken hier altijd het laatst uitgebrachte boek (uitgebracht ten laatste in maart 2009) voor onze armylijsten te maken.

Geen speciale karakters mogen gekozen worden, de enige uitzondering zijn Regiments of Renown in een Dogs of War leger.

WYSIWYG regel is van toepassing en is dit niet het geval kun je best je tegenstander op voorhand inlichten om misverstanden en discussies te vermijden.

6) Tornooipunten (100 punten):

Tijdens het tornooi kan je maximaal 100 punten verdienen en dit in drie verschillende categorieën. Dit zijn voor 75 punten de commandpoints, voor 20 punten tellen de paintingpoints mee en voor 5 punten de armypresentatie. Deze vormen tesamen je tornooiscore. De winnaar is de speler die op het einde van het tornooi de hoogste tornooiscore heeft. Bij gelijke stand wordt er eerst gekeken naar hoogste commandpoints daarna de victorypoints en daarna naar de paintingpoints.

7) De te spelen battles en scenario's :

Voor je de battle aanvangt bepalen jij en je tegenstander via een D6 welk hieronder weergegeven scenario er gespeeld wordt. Een scenario dat jij of je tegenstander al gespeeld hebben kan niet meer in aanmerking komen, smijt dus de D6 opnieuw voor te kijken welk scenario het wordt. Meldt dus voor je het scenario gaat bepalen welke scenario's je al gespeeld hebt, geef dit ook door na de battle op het scoreformulier. Er zijn dus 5 verschillende scenario's mogelijk, dus het kan zijn dat je voor de laatste battle niet meer moet gooien voor het scenario.

- 1: PITCHED BATTLE
- 2: CAPTURE
- 3: ASSASSINATE
- 4: MESSENGERS
- 5: FOOD FIGHT
- 6: PITCHED BATTLE

Voor alle scenario's telt onderstaand regels tenzij er specifiek in een scenario is aangegeven welke de veranderingen zijn.

In alle scenario's mogen wood elves hun bos plaatsen.

De battlefield is 6" breed op 4" lang.

Gooien voor spreuken tovenaars.

D6 tafelkant en wie tafelkant kiest moet beginnen opzetten.

24" van elkaar opstellen.

Plaatsen units, daarna characters en dan scouts.

D6 wie begint met de turns.

Er worden maximaal 6 beurten gespeeld.

Scenario: PITCHED BATTLE.

Dit scenario heeft volgende regels.

De punten voor vernietigde of gevluchtte units worden victorypoints, units op of onder halve models en characters die onder of op halve wounds zijn gebracht leveren half hun originele punten als victorypoints op.

100 punten voor een dode generaal.

100 punten voor de speler wie de meeste tafelkwarten controleert (een niet vluchtende unit met minimum unit strength 5 of meer op die tafelkwart en geen vluchtende unit van de tegenstander met unit strength 5 of meer erop). Bij gelijk aantal tafelkwarten krijgen beide spelers geen punten.

100 punten voor de speler wie de meeste vlaggen heeft veroverd. Wil je hiervoor in aanmerking komen moet er wel minimaal een vlag (geen BSB) aanwezig geweest zijn in je leger bij de start van de partij. Bij evenveel vlaggen geen punten.

100 punten voor het veroveren van de vijandelijke BSB.

Scenario: CAPTURE.

Dit scenario heeft enkele extra regels.

Er zijn enkel punten te verdienen met de markers te controleren.

Elk speler zorgt zelf voor 2 markers en de organisatie voor de vijfde.

Er worden voor aanvang van de battle 5 objectieven op tafel gezet. 1 in het midden en elk speler heeft 2 markers dat ze mogen vrij plaatsen in de 24" zone tussen beide legers maar wel 12" van de tafelkanten (links en rechts). Dan wordt voor alle 5 de markers met 2D6 gerold en een richtingsdobbelsteen en wordt de marker in die richting geplaatst.

De objectieven kunnen gecontroleerd worden als je binnen de 6" van een objectief staat en de totale unit strength van alle claimende units is groter dan de totale claimende unit strength van de tegenstander. Per banner in de unit heb je om te zien wie de grootste unit strength heeft een extra 5 unit strength. Dit is cumulatief met andere banners in andere units die het objectief proberen mee te claimen (bv. 2 units claimen objectief 1 en hebben beide een vlag dus speler A heeft 10 extra unit strength, zit er een BSB bij krijg je nog eens 5 extra unit strength.) Een unit die wil claimen moet een minimum unitstrength hebben van 5, punten van banners niet meegeteld.

Elke marker die je alleen controleert is 400 punten waard.

Elke marker die door beide wordt gecontroleerd levert 300 punten op voor wie de grootste unit strength heeft en 100 punten voor de andere.

Elke marker die door beide met evenveel unit strength wordt gecontroleerd levert 200 punten voor beide op.

Scenario: ASSASSINATE .

Dit scenario heeft enkele extra regels.

Hieronder staat de enige manier om punten te halen.

Elk leger heeft 900 punten ter beschikking om willekeurig (1 character mag maximaal 450 punten hebben, tenzij er maar 1 character aanwezig is) te verdelen over zijn characters voor de battle begint. Dit is geheim en wordt op het einde van de battle pas getoond bij het tellen van de punten.

Elke champion in je leger is ook 100 punten waard.

Dus iedereen begint met 900 punten + 100 maal het aantal champions.

Characters en champions die dood zijn na de battle leveren de tegenstander desbetreffende punten op en heb jij niet meer.

Characters gedood in een challenge leveren dubbele punten op van de 900 eraan gegeven. Characters die gedood zijn in combat (niet gevluht en niet overuned of niet weggeschoten) maar geen challenge leveren 100 punten extra op.

Champions gedood in gevecht leveren 50 punten op. In challenge gedoodde champions leveren 100 punten extra op.

	CHARACTER	CHAMPION
alive at end	YOU get HIDDEN POINTS	YOU get 100 POINTS
not on table at end	ENEMY gets HIDDEN POINTS	ENEMY gets 100 POINTS
killed in combat	ENEMY gets HIDDEN POINTS + 100	ENEMY gets 100 POINTS + 50
killed in challenge	ENEMY gets HIDDEN POINTS X 2	ENEMY gets 100 POINTS X 2

Scenario: MESSENGERS.

Dit scenario heeft enkele extra regels.

Enkel de messengers brengen punten op.

Een leger heeft 4 messengers ter zijne beschikking volgens het onderstaande profiel.
Hier moet zelf voor gezorgd worden.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	3	3	3	3	2	3	1	8

Equipment: light armour, shield and hand weapon.

Rules: 4+ Ward save.

Stubborn.

Immune to psychology.

Single model.

Mag niet chargeren.

Mag niet in een unit.

Kan gemarchblocked worden en marchblocked.

Magic resistance 1

Magic spells of bounds items zonder strength hebben geen effect op de messenger. Maar de spreuk gaat wel door moest deze nog andere treffen.

De messengers worden na het plaatsen van de characters en voor de scouts allemaal tegelijk in de deployment zone opgesteld.

Messengers leveren de volgende punten op aan het einde van de de battle:

Als ze tijdens de battle aan de overkant het speelveld verlaten scoren ze punten naargelang waar ze eraf gingen. (dit is een uitzondering op de regel dat units niet vrijwillig het speelveld mogen verlaten)

15"	15"	12"	15"	15"
300 punten	400 punten	500 punten	400 punten	300 punten
300 punten	400 punten	500 punten	400 punten	300 punten
15"	15"	12"	15"	15"

200 punten voor per messenger die nog overblijft na de battle in de tegenstander zijn deployment zone.

100 punten voor per messenger die nog overblijft na de battle niet in de tegenstander zijn deployment zone.

100 punten per gedoodde messenger van de tegenstander.

Scenario: FOOD FIGHT (met dank aan Gaming Lords Leuven voor het idee).

Dit scenario heeft enkele extra regels.

De voorwerpen die als voedsel tokens moeten doorgaan zullen door de organisatie voorzien worden.

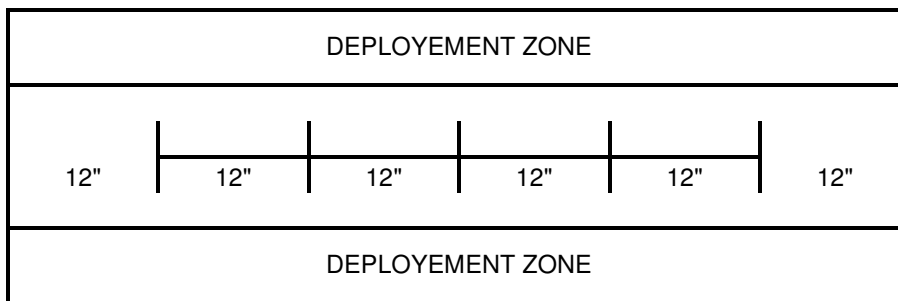
Opstellen zoals in een pitched battle.

Enkel voedsel tokens leveren punten op in dit scenario.

Beide legers zitten met een voedselprobleem en daar een soldaat niet kan vechten op een lege maag is dit een probleem. Dus moet je het voedsel gaan afpakken van de vijand.

Elk leger heeft 10 voedsel tokens ter beschikking te verdelen over zijn units die niet meer punten aan tokens kunnen dragen om de battle te beginnen als de unit waard is op papier. Dit wil dus zeggen scouts die 150 punten waard zijn kunnen maximaal de game beginnen met 1 food token als ze unit strength 5 dan ook nog eens hebben. Dit om tegen te gaan dat 1 scout unit alle tokens neemt of een grote hap en zich in een bos parkeert of in een huisje gaat zitten.

Ook liggen er 5 tokens in het midden van het speelbord zoals op onderstaande tekening.



Deze kunnen enkel gedragen worden door units met minstens unit strength 5. Als een unit onder deze unit strength komt laat het zijn voedsel ter plaatse achter. Een unit mag meerdere voedsel tokens dragen zonder maximum eenmaal de battle gestart is kan een unit zoveel tokens dragen als hij wil zolang hij unit strength 5 of meer heeft. Een token kan niet vrijwillig achtergelaten worden om zo door te geven aan een andere unit. Iedereen heeft honger en geeft dit niet zomaar af.

De voedsel tokens zijn op dezelfde manier veroverbaar als banners.

Gevallen voedsel tokens kunnen opgeraapt worden door niet vluchtende units die erover bewegen.

Als een unit van tafel vlucht met 1 of meerdere tokens zijn deze verloren voor de rest van het spel.

Elke token op het einde van de battle in je bezit levert 100 punten op.

8) Te behalen command points (75 punten):

Type of Victory	Victory points difference	Command points Winner	Command points Loser
Draw	0 - 299	13	12
Minor Victory	300 - 699	16	9
Solid Victory	700 - 1199	19	6
Crushing Victory	1200 - 1799	22	3
Massacre	1800+	25	0

9) Paintingpoints (20 punten):

De painting van de legers wordt gecontroleerd tijdens battle 1 en 2.

Paintingpoints worden alleen aan volledig geschilderde legers gegeven (1 ongeschilderd model en zero punten). Hier is maximaal 20 punten te verdienen.

Schilderwerk : 0 tot 5 punten als je minstens drie kleuren gebruikt hebt om je gehele leger te schilderen.

Extra schilderwerk : 0 tot 5 punten als we je leger mooi vinden of er iets unieks hebt mee gedaan.

Basing : 0 tot 3 punten voor een volledig gebased leger.

Extra basing : 0 tot 3 punten als je wat meer moeite gestoken hebt in het basen van je figuren.

WYSIWYG : 0 tot 2 punten als al je vlaggen, markings en dergelijke duidelijk of speciaal zijn, WYSIWYG.

Conversie : 0 tot 2 punten voor conversies.

10) Armypresentatie (5 punten):

Als je lijst binnen is bij de organisatie voor zaterdag 18 april 2009 om 24u00 en geen fouten bevat levert dit 5 punten op. Lijsten na deze datum leveren geen punten hiervoor op. Per fout in je lijst gaat er 1 punt af voor armypresentatie.

SCENERY:

De scenery wordt door de judges opgesteld bij het begin van het tornooi en mag niet verplaatst worden. Wood Elf spelers die treesinging gebruiken zetten de bossen na de battle terug op hun plaats.

NAWOORD:

Veel speelplezier toegewenst vanwege de organisatie en laten we proberen er allemaal een leuke wargame dag van te maken. Moge de beste winnen.