

# Hive Bowl 2012



## ANMELDUNG & DEADLINE

Anmeldeschluss ist der **30.11.2012**. Bis zu diesem Datum muss die **Zusendung des korrekten Teambogens** an [info@hiveworld.de](mailto:info@hiveworld.de) erfolgen.

**Es zählt die Reihenfolge der vollständigen Anmeldungen!**

**Die maximale Teilnehmerzahl beträgt 16 Teams!**

## DIE KOSTEN

10,- Euro für die Teilnahme an den 5 Spielrunden.

## DER ZEITPLAN

### Samstag, 01.12.2012

Anmeldung: 11:00 Uhr

unde 1: a! 11:"0 Uhr

unde 2: a! 1#:00 Uhr

unde ": a! 1\$: "0 Uhr

A!ends: %eselliges &eisammensein in der &rauerei ' ( ) ffggen\*

### Sonntag, 02.12.2012

unde #: a! 1":00 Uhr

+inalrunde: a! 15:"0 Uhr

## TURNIERABLAUF

, u nimmst an einer Serie -on 5 Ein.elspielen teil. /edes Spiel 0ird gegen einen anderen %egner ausgetragen. In der ersten unde 0erden die (aarungen .uf)llig ausgelost, in den folgenden unden 0erden die (aarungen na2h dem *Schweizer System* !estimmt. In der Finalrunde werden die Endplatzierungen bestimmt. Dabei spielt der Erstplatzierte nach Runde 4 gegen den Zweitplatzierten nach Runde 4, der Drittplatzierte gegen den Viertplatzierten, usw., um die Endplatzierungen zu bestimmen.

, u !e3ommst einen Tis2h .uge0iesen und solltest daher .eitli2h ers2heinen, damit die Spiele pün3tli2h starten 34nnen. /emand der 3einen %egner hat, sollte si2h !eim eferee melden, der dann -ersu2ht, den Trainer ausfindig .u ma2hen. 5enn dies innerhal! -on "0 6inuten ni2ht m4gli2h ist, 0ird das Spiel als aufgege!en ge0ertet.

7a2h 8edem Spiel füllt ihr .usammen die Erge!nis3arten aus. Auf ihnen sind folgende ,aten .u -ermer3en: ,as Enderge!nis der (artie !ei offi.iellem Ende 9An.ahl der Tou2hdo0ns: und die An.ahl an ;asualties, die du und dein %egner -erursa2ht < er.ielt ha!en.

## DIE TURNIERREGELN

Es gelten die egeln des ;ompetition rules (a23 9; (: = 5 1; >T1%?: @um freien ,o0nload auf [000.games-0or3shop.2om](http://000.games-0or3shop.2om) 9UA:?

Ein Sieg !ringt " (un3te ein.

Ein Unents2hieden !ringt 1 (un3t ein.

1. Tie!rea3er: T , - ,ifferen.
2. Tie!rea3er: ;AS- ,ifferen.
- ". Tie!rea3er: Er.ielte T ,s
- #. Tie!rea3er: Er.ielte ;AS

B Alle Teams müssen Starterteams aus 1.100.000 %S 9T 110: sein. &ea2hte !itte, dass dein Team mindestens 11 Spieler umfasst.

B @us)t.li2h erhaltende S3ills .)hlen ni2ht .um Team0ert da.u. Cerlet.ungen 0erden ni2ht in die n)2hste unde ü!ernommen. %e0)hlte S3ills gehen ni2ht -erlore.

B Es sind alle offi.iellen Teams des ; ( und die eDperimentellen Teams *Slann*, *Chaos Pact*, *Underworld* gestattet.

B &is auf die Spezialkarten sind alle Inducements, auch Starspieler, erlaubt.

B Cor Turnier!eginn sind S3ill3om!inationen 9SA: 8e na2h Team0ahl .u -erge!en:

Gruppe	Team (Rasse)	Anzahl SK	Max. Anzahl Double-Skill
1	Ama.on, ; haos , 0arf, , ar3 Elf, , 0arf, Elf, Ei.ardman, 7orse, Fr2, S3a-en, Undead, 5ood Elf	3	1
2	; haos, ; haos ( a2t, >igh Elf, >uman, Ahemri, 7e2romanti2, 7urgle, Fgre, Slann, Under0orld, Campire	4	1
3	%o!lin, >alfling, Ei.ardman 9no Saurus:, Under0orld 912G %o!lins:, Fgre 90-# Fgres:	6	2

+olgende **Skillkombinationen** 9SA: stehen .ur Aus0ahl:

A.: /e ein erster .us)t.li2her *Normal-S3ill* auf **2** unters2hiedli2he Spieler.

&.: Ein .us)t.li2her *Double-S3ill* auf **1** Spieler.

;.: Ein .0eiter .us)t.li2her *Normal-S3ill* auf **1** Spieler

Es gelten folgende **Einschränkungen**:

- Attributsteigerungen (ST, AG, MA und AV) sind nicht erlaubt.
- Es können nicht mehr als 2 zusätzliche Fertigkeiten bzw. Mutationen für einen Spieler vergeben werden.
- 6it Ausnahme der Stunth-Teams, dürfen alle Teams maD. nur einen ge0)hlten *Double-S3ill* erhalten. Stunth-Teams dürfen maD. 2 *Double-S3ills* 0)hlen.
- Ein Spieler der einen .us)t.li2hen *Double-S3ill* erhalten hat, darf 3eine .0eite +ertig3eit erhalten.
- Ein &ro23en 9Spieler mit ST I AE J 4 und +ertig3eit *Loner*: darf maD. nur 1 zusätzliche Fertigkeiten bzw. Mutationen erhalten.

### B 12G 6 ann auf dem (lat.

Im Fall, dass ein Trainer mehr Spieler als eigentlich erlaubt auf den Platz bringt, verliert er die Differenz an Spielern, die er noch haben dürfte sowie einen weiteren zusätzlichen Spieler. Diese Spieler werden zufällig ermittelt. Hatte der unentschuldigende Trainer den Spielzug, erleidet er automatisch einen Disziplinarverlust. Die Spieler dürfen bis zum nächsten Turnus oder bis zum Ende der Saison nicht wieder auf das Spielfeld gebracht werden.

### B raise-the-rod, death

Trainer von Toten und Verwundeten Teams können ihre besondere Aufmerksamkeit, verstorbenen Spielern wieder aufzubringen, entsprechend den Regeln im Regelbuch; (einsetzen). Es wird sofort nach der Verletzung für den toten Spieler mit einem 5\$ geüffelt. Bei einer Verletzung darf der tote Spieler vom Trainer als Ersatzspieler wieder eingesetzt werden.

### B ; casualties

Bei den CSA Regeln nur die durch das Spiel verursachten Verletzungen; Hinweis: Alle übrigen Verletzungen. Bei Verletzungen; Verletzung (Verletzungen, Sekret, Waffen, Verletzungen) nicht da.

### B Ceremonial

Es kommt in jedem Fall zur Ceremonial. Das Spiel endet entweder nach dem Ende der Spielzeit. Um es allen Teilnehmern so angenehm wie möglich zu machen, ist es deine Pflicht, Besonnenheit und ohne unnötige Ceremonial zu spielen.

Die meisten unangenehmen Situationen, die während einer Partie auftreten können, treten aufgrund von Regelfragen auf. Um Streitgesprächen und leidigen Diskussionen aus dem Spiel zu gehen, erfragt als erstes das Regelbuch. Sollte die Situation nicht eindeutig zu interpretieren oder im Regelbuch nicht auffindbar sein, würfelt einen 5\$ um zu entscheiden, wie die Spielsituation ausgelegt wird. Wenn du einen Schiedsrichter erfragen möchtest, steht dir die Turnierleitung gerne zur Verfügung. Bitte beachte, dass der Schiri das letzte Wort hat.

## **WAS DU MITBRINGEN SOLLTEST!**

B Alle Modelle in deinem Team sollten durch komplett farbige, passende oder umgekehrte Miniaturen dargestellt sein. Ausnahmen sind mit der Turnierleitung vorab abzustimmen. Bei Miniaturen, die nicht auf Anhieb erkennbar sind, sollte die Position sie spielen, sind die verschiedenen Farben zu markieren.

B Alle benötigten Würfel und Spielpläne

B einen Teamnamen

B dieses Regelbuch und das Regelbuch

B Spielfeld und Wasserflasche

## PREISE

1. (lat.: *Hive Bowl*- (o3al  
5 eitere (reise 0erden anhand der Teilnehmer .ahl festgelegt.

## VERPFLEGUNG

Cor Frt gi!t es &aguettes und %etr)n3e .u 3aufen? Sel!st mitge!ra2hte %etr)n3e und Speisen sind auMerhal! des Eadens .u -er.ehren. ,er Ceranstalter !ittet um Cerst)ndnis.

&elegtes &aguettes: ",00 Euro

; ola, +anta, et2. 91Eiter:: 2,50 Euro

%erolsteiner 6 edium 91 Eiter:: 2,00 Euro

&ionade, Aaffee: 1,50 Euro

S2ho3oriegel: 1,00 Euro

Allen Teilnehmern -iel SpaM und **BLUT! BLUT! BLUT!**

,ie Turnierleitung