

Allgemeines

Die zweite Ausgabe des WIZbowls findet am 15.01.2023 statt. Für das 1-Tages-Turnier fällt eine **Anmeldegebühr** in Höhe von 10 Euro an, welche in voller Höhe in den Preispool fließt. Gespielt wird nach den aktuellen Regeln für **Blood Bowl 2020** entsprechend der Regelwerke:

- Blood Bowl 2020 Regelbuch
- Blood Bowl 2020 Death Zone
- Blood Bowl Spike! Magazine (ab Aug. 11)
- Teams of Legend 2020
- FAQ, Designers' Commentary & Errata (November 2022)

Auferstehungs-Turnier

Bei dem Turnier handelt es sich um ein Auferstehungs-Turnier (**Resurrection Tournament**) Nach jedem Spiel wird das Team wieder auf den Stand von vor der Partie zurückgesetzt, sodass Verletzungen keinen spielübergreifenden Einfluss haben. Die normale SSP-Vergabe wird ausgesetzt. Spieler, die während des Spiels aufgrund der Sonderregel Meister des Untodes (**Masters of Undeath**) zu einer Teamliste hinzugefügt wurden, werden am Ende des Spiels aus der Liste entfernt und nicht in das nächste Spiel übernommen.

Paarungen

Die Paarungen werden nach dem Schweizer System ausgelost, was bedeutet, dass nach jeder Runde nur Spieler mit dem gleichen Record aufeinandertreffen. Hierdurch wird verhindert, dass eine Paarung mehrfach ausgetragen wird.

Teamerstellung

Jeder Trainer hat in seiner Kasse 1.150.000 Goldstücke zur Verfügung, mit denen er (11-16) Spieler, Team-Wiederholungswürfe (**Team Re-Rolls**), Seitenlinienpersonal (**Sideline Staff**) und die im folgenden aufgelisteten Anreize (**Inducements**) kaufen kann. Alle nicht zur Teamerstellung verwendeten Goldstücke verfallen. Für die Sequenz vor dem Spiel „Anreize“ (S. 37, Blood Bowl 2020 Regelwerk) haben alle Teams einen identischen Teamwert.

Als Seitenpersonal (**Sideline Staff**) (S. 34 f. Blood Bowl 2020 Regelwerk) können gekauft werden: (0-6) Trainerassistenten (**Assistant Coaches**) für jeweils 10.000 Goldstücke, (0-12) Cheerleader (**Cheerleaders**) für jeweils 10.000 Goldstücke, (0-1) Sanitäter (**Apothecary**) für die in der Teamliste aufgeführten Goldstücke (nur für Teams, bei denen auf der Teamliste angegeben ist, dass sie einen Sanitäter anheuern dürfen) und (0-6) Treue Fans (**Dedicated Fans**) für jeweils 10.000 Goldstücke.

Als Anreize (**Inducements**) (S. 89 ff. Blood Bowl 2020 Regelwerk) können gekauft werden: (0-2) Bloodweiser Fässer (**Bloodweiser Kegs**) für jeweils 50.000 Goldstücke, (0-3) Bestechungen (**Bribes**) für jeweils 100.000 Goldstücke (50.000 Goldstücke für Teams mit der Sonderregel „Bestechung und Korruption“), (0-2) Wandernde Sanitäter (**Wandering Apothecaries**) für jeweils 100.000 Goldstücke für Teams, die regulär einen Sanitäter kaufen können, (0-1) Begräbnisassistent (**Mortuary Assistant**) für 100.000 Goldstücke (nur für Teams mit der Sonderregel „Sylvanisches Rampenlicht“), (0-1) Pestdoktor (**Plague Doctor**) für 100.000 Goldstücke (nur für Teams

mit der Sonderregel „Auserwählte des Nurgle“), (0-1) Randalierende Neulinge (**Riotous Rookies**) für 100.000 Goldstücke (nur für Teams mit der Sonderregel „Billige Lineman“), (0-1) Halbling-Meisterkoch (**Halfling Master Chef**) für 300.000 Goldstücke (100.000 Goldstücke für Teams mit der Sonderregel „Halbling-Fingerhut-Pokal“) und (0-2) Starspieler (**Star Players**) für die beim jeweiligen Starspieler entsprechend anfallenden Goldstücke (Starspieler dürfen nur nach dem Erwerb von mindestens 11 Spielern der regulären Teamliste gekauft werden). Treffen zwei Teams mit den gleichen Starspielern aufeinander, so nimmt dieser nicht am Spiel teil.

Wertsteigerung

Für jedes Team steht entsprechend der Tierklasse ein **zusätzliches Budget** zur Verfügung, welches für Wertsteigerungen (**Value Increase**) (S. 72 Blood Bowl 2020 Regelwerk) ausgegeben werden darf. Die zufällig bestimmten Fertigkeiten und Eigenschaftsverbesserungen (**Characteristic Improvement**) entfallen, was bedeutet, dass folgende Wertsteigerungen mit den unten aufgelisteten Goldstücken zur Verfügung stehen:

Wertsteigerung (Value Increase)	Kosten
Ausgewählte primäre Fertigkeit (Primary Skill)	20.000 Goldstücke
Ausgewählte sekundäre Fertigkeit (Secondary Skill)	30.000 Goldstücke

Folgende Tierklassen sind festgelegt:

Klasse	Teams	Zusätzliches Budget
Tier 1	Amazonen, Zwerge, Skaven, Lizardmen, Shambling Undead, Dunkelelfen	100.000 Goldstücke
Tier 2	Waldelfen, Menschen, Chaos Dwarf, Underworld Denizens, Orks, Norse	120.000 Goldstücke
Tier 3	Imperial Nobility, Necromantic Horror, Elfen Union, Tomb Kings, Old World Alliance,	140.000 Goldstücke
Tier 4	Chaos Renegades, Vampire, Black Orks, Chaos Chosen, Khorne, Hochelfen, Nurgle, Slann	160.000 Goldstücke
Tier 5 (stunty)	Halblinge, Oger, Goblins, Snotlinge	190.000 Goldstücke

Kein Spieler darf mehr als eine Wertsteigerung erhalten und das Team darf insgesamt nur eine ausgewählte sekundäre Fertigkeit erhalten. Nach jedem Spiel darf ein Spieler, der noch keine wie oben beschriebene Wertsteigerung erhalten hat, eine ausgewählte primäre Fertigkeit erhalten. Diese zusätzliche Fertigkeit ist direkt in der Sequenz nach dem Spiel zu vergeben.

Figurmarkierungen

Alle, wie oben beschrieben vergebenen, zusätzlichen Fertigkeiten sollten an der Figur

mittels Bändern, Ringen, Basemarkierungen oder Fähnchen gekennzeichnet sein. Es werden bei Bedarf Gummi-Ringe (**Loom-Rings**) bereitgestellt. Für die Kennzeichnung der Fertigkeiten empfehlen wir die gängigen Farbzuordnungen zu wählen. Diese sind im Folgenden nochmals kurz festgehalten als:

Fertigkeiten (Skills) S. 74 - 87	Farbe
Blocken (Block)	Blau
Unterstützen (Guard)	Grün
Ausweichen (Dodge)	Gelb
Tackle (Tackle)	Orange
Knochenbrecher (Mighty Blow) ODER anderweitige Skills, die Gefahr bedeuten wie bspw. Rasend (Frenzy) oder Klauen (Claws)	Rot
Profi (Leader)	Lila
Sonstige Fertigkeiten (Skills)	Weiß

Spielablauf

Gespielt werden 3 Runden à 150 Minuten. Bei Ablauf der 150 Minuten müssen beide Trainer die gleiche Anzahl an Zügen gespielt haben. Sollte so die Zeit während eines Zuges des beginnenden Spielers ablaufen, darf der andere Spieler seinen so gleichziehenden Zug noch absolvieren. Vorsätzliches Zeitspiel zu bewusstem vorzeitigem Abbruch ist unsportlich und somit auf allen Fall zu vermeiden. Generell steht unser Turnier unter dem Zeichen von Fairplay, Spaß und guter Laune.

Organisatorisches

Der Teambogen ist in digitaler Ausführung vorab der Turnierleitung zur Verfügung zu stellen. Die Figuren müssen klar deklariert sein (Nummer ist ausreichend). Ab 10 Uhr werden

die Türen geöffnet und um 11 Uhr beginnt das erste Match. Der genaue Ablauf- und Zeitplan wird noch bekanntgegeben. Essen und Trinken wird (in Maßen) für die am Turnier teilnehmenden Coaches zur Verfügung gestellt.

Wertung

Für jeden Sieg werden 3 Punkte, für jedes Unentschieden 1 Punkt und für jede Niederlage 0 Punkte vergeben. Sollten nach Ablauf aller Runden mehrere Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben, werden folgende Kriterien in der hier aufgelisteten Reihenfolge herangezogen: Verhältnis erzielter zu erhaltener Touchdowns, Verhältnis verursachter zu erlittener Spielerausfälle, Anzahl erzielte Touchdowns und schließlich Anzahl verursachte Spielerausfälle.

Preise

Neben dem ersten und zweiten Platz werden ausgezeichnet: das Team mit den meisten TD, das Team mit dem meisten CAS, das beste Stunty-Team, das letzte Team (Wooden Spoon) und das best bemalteste Team.