

DAMPRULLER

WARMACHINE og HORDES turneringsprogram 2007

Version 1.0

- *Dampruller er lavet som et færdigt turneringsformat. Baseret på det amerikanske Steamroller, men tilpasset den danske mentalitet. Formatet er under stadig udvikling på battlegroup.dk.*

Hær størrelse

Der spilles med 500 eller 750 point hære valgt fra den relevante hær- eller hordeliste. Se i øvrigt annoncering fra arrangørerne.

Alternative lister

Hver spiller må medbringe to hærlistes fra samme faktion. Spillerne vælger hvilken liste de vil spille med inden hver kamp, efter de har set modstanderens liste. Spillerne afslører hvilken liste de vil spille med på samme tid.

Terræn og spilleborde

Arrangøren stiller terrænet op, der må ikke flyttes på det medmindre dommeren giver lov.

Figureerne

Der spilles med originale Privateer Press figurer, konverteringer skal være baseret på Privateer Press figurer og må ikke afvige væsentligt fra originalen. Fuldt malede hære er ikke et krav, men særdeles værdsat.

Formatet

Spillerne deltager i tidsbegrænsede spil, hvor sejren afgøres ved fuldførelsen af et givent objektiv for scenariet.

Hvert spil varer to timer. Når der er 15min. tilbage, må der kun påbegyndes nye *Rounds* såfremt begge spillere når lige mange *Turns*.

Spillerne parres efter Swiss-Draw systemet og evt. pointlighed afgøres ved Strength of Schedule. Reglerne for både Swiss-Draw og Strength of Schedule er begge at finde sidst i dokumentet.

Antal spil og scenarier

Turneringsarrangøren bestemmer, hvor mange spil der spilles. Som hovedregel er det optimale antal 3 spil for op til 10 spillere, 4 spil for op til 20 spillere og 5 spil for over 20 spillere.

Valg af scenarier

Mulighed 1: Dommeren vælger, hvilke scenarier der spilles i hver spilblok. Det kan generelt ikke anbefales at spille samme scenarium mere end en gang.

Mulighed 2: Efter alle spillere har valgt hærlistes i starten af hver spilblok, trækker dommeren lod mellem de scenarier, der endnu ikke er spillet. Det udtrukne scenarium spilles af alle spillere.

Det anbefales, at man på forhånd melder ud til spillerne, om man benytter mulighed 1 eller 2.

Tuneringspoint

Der giver turneringspoint efter følgende system: Sejr 5, uafgjort 2 og tabt 1. Bemærk, at der i DAMPRULLER ikke benyttes Victory Points til at afgøre ties.

Spillernes ansvar

Spilleren skal medbringe deres egne hære, hærlister i overensstemmelse med arrangørens retningslinjer, terninger, kort, tuscher, wreckmarkers, regel bøger, målebånd og templates.

Spillerne skal huske at medbringe to kopier af hver hærliste, skrevet således, at de er forståelige for modstanderen og dommeren. Hærlister lavet på PC er at foretrække. Den ene kopi af begge lister skal afleveres til dommeren inden spil 1 begynder.

Dommerens ansvar

Dommeren er den, der laver turneringsrunderne, tager sig af uenigheder og generelt sørger for at turneringen forløber som den skal. Dommeren skal være fair, skal have et godt kendskab til reglerne og den seneste FAQ og være velorganiseret. For at sikre at dommeren er upartisk bør han ikke deltage i sin egen turnering.

Arrangører kan evt. rekruttere assistance ved større arrangementer her: <http://www.privateerpress.com/pressgangers>

Dommeren skal være i besiddelse af alle relevante regelbøger, et turneringsskema eller et computerprogram til at lave runderne. Derudover skal han sikre sig, at der er terræn nok på alle bordene og at det er stillet op så alle er tilfredse, der skal være plads til alle spillere og gerne plads ved bordene, så spillerne kan stille figurer fra sig.

Dommeren skal medbringe scenarierne og objektivmarkers til brug i scenarierne. Desuden anbefales det at have ekstra terninger og målebånd hvis det skulle ske, at en spiller har glemt sit eget.

Det er altid godt at have noget at dele ud til spillerne efter turneringen, sørg for som minimum at have diplomer til 1., 2. og 3. pladsen. Tal med din spilforhandler og hør om de ikke vil sponsorere en præmie, eller lad spillerne betale en pris for at deltage som så går til indkøb af præmie.

Privateer Press tilbyder ligeledes forskellige præmieløsninger, se: <http://privateerpress.com>

Scenarierne

1: Condemnation

Description: The head of the beast. Eliminating the opponent's general can save you time and resources and throw your enemy into chaos. The objective is to eliminate the enemy leader.

Setup: No special rules for setup

Victory Conditions: A player wins the scenario when his opponent's Warcaster/Warlock has been destroyed or removed from play. The game is considered a draw if neither player's Warcaster/Warlock has been destroyed or removed from play at the end of the game, which lasts a maximum of 8 rounds, or if both Warcasters/Warlocks are destroyed or removed from play at the same time (do to spell effects etc).

2: Control the Line

Description: Once you have the good ground on the field, the trick is to keep it. Don't let your enemy out flank you. The objective is to take key positions and keep your opponent from pushing you back.

Setup: Before the start of the game, the judge marks three points in the middle of the table, one at the centre and two more 12" from the non-deployment table edges.

Special Rules: Players rush to points marked on the middle of the table, capturing them when a model under their control ends its activation with its base overlapping the marker. If a model leaves the point, the point remains under that player's control until the opponent player captures the point. Only one model at a time may be on top of a point.

Victory Conditions: The lasts for 6 rounds or until time runs out, and the player who controls the most points at the end of the game wins. If neither player controls the most points, the game is considered a draw.

3: The dead still carry plans

Description: In no-mans-land a dead messenger lies dead between the slain, carrying plans of highest importance. The objective is to find the messenger and get the plans.

Set Up: Before the game, 3 Corpse tokens are placed by the judge in the middle of the table, one at the centre and one on each site, but within 6" of the centre token. Corpse token has a number from 1 to 3 underneath.

No advanced deployment outside the players own deployment zone.

Special Rules: At the start of the game, after deployment, the players roll a d3. This is the number of the corpse token with the battle plans.

Warcasters, Warlocks, Solos, unit leaders, Warjacks with a functional open fist or Warbeasts with a usable claw can search a corpse token as a special action. If the token with the rolled number is

searched, the plans are discovered and picked up by the searching model. It is still possible to search corpses after the plans have been found.

Remove the Corpse token once searched.

The Battle plans must be passed on to the Warcaster/Warlock. Solos, unit leaders, Warjacks with an open fist or Warbeasts with a usable claw can pass the battle plans on by being in base contact with the Warcaster at the end of their movement.

If the model carrying the plans is destroyed or removed from play, the plans remain in the place the model last occupied. A Warcaster, Warlock, a Warjack or Warbeasts with an open fist, Solo or unit leader ending movement within base contact with the plans can pick them up.

Victory Conditions: The game ends at the completion of the 6. game round or when time runs out. The player who's Warcaster/Warlock controls the battle plans wins the game. If neither of the players has the battle plans, the player that searched the most Corpse Tokens wins the game. In case of a tie, the game is considered a draw.

4: King of Hill

Description: Holding higher ground yield significant advantages. The objective is to take and hold the hill.

Set Up: Before the game, a hill (max. 8" in width) is placed by the judge in the centre of the table 10" advanced deployment only.

Special Rules: Each turn the player that has more models on the hill than their opponent they score a game point. Game points will not be awarded during the first game round. Units count as one model for the purpose of calculating who has more troops on the hill. Incorporeal models counts for this purpose, but a player cannot score a game point if he has only incorporeal models on the hill. Award game point at the end of each players turn.

Victory Conditions: The game lasts 6 rounds or until time runs out. The player with the most game points at the end of the sixth turn wins the game. In case of a tie in game points, the game is considered a draw.

Apendix

Swiss-Draw

Første runde.

I den første kamp bør dommeren parre spillere af forskellige fraktioner så vidt muligt.

Efterfølgende runder.

Spillerne parres, så de så vidt muligt møder en modstander med det samme antal turneringspoint. Stil på et ark papir spillerne op efter turneringspoint, med spilleren med flest point øverst. Start med at parre den øverste spiller med en modstander: Som udgangspunkt møder han den næst øverste, men har de to allerede spillet mod hinanden i turneringen, møder han den tredjeøverste, hvis de ikke har spillet osv. Herefter parres så den øverste, der endnu ikke har en modstander, på samme vis. Fortsæt indtil alle spillere er parret. Dette er ikke nødvendigvis helt let. Jo flere runder og jo færre spillere der er, jo sværere bliver det. Det vil dog resultere i at man i meget højere grad end en tilfældig parring vil møde modstandere på ens eget niveau og derfor har sjovere kampe.

Strength of Schedule

I tilfælde af, at 2 eller flere spillere til sidst har lige mange point kan vi bruge Strength of Schedule (SoS).

For udregne en spillers SoS tager man hver af dennes modstandere og ligger deres samlede turneringspoint sammen. Dette repræsenterer hvor hård modstand den pågældende spiller har mødt. På den måde kan vi sige, at hvis 2 spillere er lige om en plads, så er det spilleren der har mødt de hårdeste modstandere og har den højeste SoS der nødvendigvis er den bedste spiller.



DAMPROLLER er udviklet efter det amerikanske STEAMROLLER, af Roar Gaardsøe, Søren Husum og Nicolai C. Hansen. En stor tak skal lyde til de danske turnerings deltagere for deres råd og idéer og tak til alle på battlegroup.dk for deres feedback.

WARMACHINE is a registered trademark of Privateer Press, Inc. 2001-2007. The Privateer Press logo, the WARMACHINE logo, the Rivet Head Studios logo, the HORDES logo, the Iron kingdoms, HORDES, Primal, Rivet Head Studios, and all related character names, places, and things are trademark and copyright ©2001-2007, Privateer Press, inc.