



MUNICH BUMBEL
PRÄSENTIERT

BIG BOYS BATTLE V

BLOOD BOWL TURNIER

IN LINDAU

10. MAI 2018

(VATERTAG)



4 Spiele unter freiem Himmel

Beginn um 9:00 Uhr
Ende gegen 21:15 Uhr

Keine Teilnahmegebühren

Weitere Infos und Anmeldung unter
www.biboba.de
oder E-Mail an torsten14@juno.com



BIG BOYS BATTLE

RATZZZ!

10.5.2018

TURNIER-REGELN

- Jeder Coach hat ein Team-Budget von 1.100.000 Goldstücken, welches vollständig ausgeschöpft werden muss. Jedes Team besteht aus mindestens 11 Spielern, 0-8 Re-Rolls und 0-1 Apothekern. Cheerleader, Assistent Coaches und Fan Faktor dürfen ebenfalls aus diesem Budget gekauft werden.

- Starspieler sind nur erlaubt, wenn mindestens 11 reguläre Spieler bereits im Roster sind. Falls beide Teams in einer Begegnung den gleichen Starspieler haben, spielt dieser bei keiner Mannschaft mit.

- Inducements, Zauberer, Playing Cards und Freebooter sind ausdrücklich nicht erlaubt.

- Es wird nach den aktuellen Regeln der NAF gespielt. Explizit sind Slann Teams zugelassen.

- Halbling Teams dürfen einen Master Chef für 100k Goldstücke kaufen. Goblins dürfen 0-2 Bribes für jeweils 50k Goldstücke kaufen. Alle anderen Stunty-Teams (s.u.) bekommen 0-1 Bribe für 100k Goldstücke. Chef und Bribes gelten für alle vier Spiele und zählen zum Team Value hinzu (sind also Teil der 1100kgp)

- Vor Beginn des Turniers wird in jedem Team ein Kapitän festgelegt, der aus den Spielern ausgewählt wird, deren Spieleranzahl bei 0-12, bzw. 0-16 liegt (Lineman). Dieser Spieler erhält einen Skill aus der Kategorie „General“, sowie den „Adaptiven Skill“. Dieser „Adaptive Skill“ kann vor jedem Spiel aus den regulären Kategorien des Spielers neu ausgesucht werden, nachdem der Gegner bekannt ist. Einmal während des Turniers, darf dieser Skill aus der Pasch-Skill-Liste ausgewählt werden. Der Kapitän erhält sonst keine weiteren Skills.

- Zusätzlich zu den beiden Skills des Kapitäns können weitere Skills vergeben werden. Hierzu steht ein zusätzliches Trainings-Budget je Rassen-Kategorie zur Verfügung. Aus diesem Budget dürfen Skills vergeben werden, wobei entweder max. 2 Pasch-Skill vergeben werden dürfen oder max. eine Stat Erhöhung. Es ist **nicht** möglich eine Stat-Erhöhung **und** einen Pasch Skill zu vergeben.

Die Kosten für die Skills sind:

Normaler Skill: 20kgp

Pasch Skill: 30kgp

MV/AV-Stat Increase: 40kgp

AG/ST-Stat Increase: 60kgp

Trainings-Budget:

150kgp: Goblin, Halfling, Stunty-Lizardman, Stunty-Underworld

130kgp: Chaos, Chaos Pact, Elf, High Elf, Human, Nurgle, Slann, Vampire, Underworld, Ogre

110kgp: alle anderen Team, die nicht aufgelistet sind.

Jeder Spieler erhält max. einen zusätzlichen Skill. Starplayer dürfen keinen zusätzlichen Skill erhalten.

- Es gibt keine Post Game Sequence. Tote und Verletzte werden nach dem Spiel automatisch geheilt. Ausnahmen sind hier die Starspieler, diese behalten alle Verletzungen über das Turnier hinweg bei, incl. Miss Next Game.

- Sollte ein Team die Möglichkeit haben, im Verlauf eines Spieles zusätzliche Zombie zu bekommen, dürfen diese nur während des laufenden Spiels eingesetzt werden, stehen aber für alle weiteren Spiele nicht zur Verfügung.

- Die 4 Minuten Turn Regel gilt grundsätzlich nicht. Es gibt nach 1¼ Stunden Spielzeit einen Hinweis, dass rigoros nach 2¼ h Spielzeit abgebrochen wird (auch mitten im Turn). Es wird empfohlen eine Schachuhr per Handy-App mitzubringen und seine eigene Spielzeit zu kontrollieren.

Es gibt außerdem keine Illegal Procedure, wenn man vergessen hat, den Turn Marker zu ziehen.

PUNKTEVERTEILUNG

- Win: 45

- Tie: 20

- Loss: 5

- Concede: 0 (keine Boni)

ZUSATZPUNKTE (BONI):

- Per TD: 3 (max. 3 pro Spiel)

- Per CAS: 2 (max. 3 pro Spiel)

- "There was a Ball?" Bonus: Verloren, aber mehr CAS als der Gegner: 3

- "It was close" Bonus: Niederlage nur mit einem TD: 5

- "Miss Universe" Bonus: Vollständig bemaltes Team: 3

- "Big Boy" Bonus: Vollständig bemalter Coach und Cheerleader dabei: 1

FREISE/ RUNDEN-REGELN:

1. RUNDE: SEE-BEBEN

Sobald bei einem Wetterwurf ein Ergebnis etwas anderes ist als "Nice", dann ist das Wetter automatisch "Nice" (denn am Vatertag gibt's kein anders Wetter) und es wird für jeden Spieler ein D8 gewürfelt. Der Spieler verrutscht aufgrund eines See-Bebens um ein Feld in dieser Richtung. Falls das Feld von einem anderen Spieler besetzt ist, passiert nichts und der Spieler bleibt stehen. Falls ein Spieler dadurch vom Spielfeld rutscht, kommt er in die Reserve Box. Es wird abwechselnd gewürfelt, anfangend mit einem Spieler des kickenden Coaches.

2. RUNDE: CHEERLEADER

Bei dem Kick-Off Ereignis „Cheering Fans“ heizen die Cheerleader den Zuschauern dermaßen ein, dass eine vergisst rechtzeitig vom Spielfeld zu gehen und denkt sich: „wenn ich schon mal hier bin...“.

Das Cheerleader-Mädchen wird zentral in die eigene Hälfte gestellt. Falls dieses Feld bereits durch einen Spieler belegt ist, wird ein D8 solange gewürfelt, bis ein freies Feld für den Cheerleader gefunden ist. Wenn ein Touchdown erzielt worden ist oder es in die Halbzeitpause geht, verlässt der Cheerleader wieder das Feld.

Der zusätzliche Re-Roll wird wie gewohnt ausgewürfelt.

Cheerleader MA7 ST2 AG4 AV6 Loner, Disturbing Presence, Hypnotic Gaze, Dodge Jump Up

3. RUNDE: TRAINER

Die Assistenztrainer sind aufgrund der bisher abgelieferten Leistung rasend vor Wut und brennen darauf den Spieler direkt auf dem Spielfeld Anweisungen zu geben. Sobald als Kick-Off Ergebnis "Brilliant Coaching" kommt, rennen sie aufs Spielfeld.

Die Trainer werden zentral in die eigene Hälfte gestellt. Falls dieses Feld bereits durch einen Spieler belegt ist, wird ein D8 solange gewürfelt, bis ein freies Feld für die Trainer gefunden ist. Wenn ein Touchdown erzielt worden ist oder es in die Halbzeitpause geht, verlässt der Trainer wieder das Feld.

Die Assistenztrainer sind Menschen-Lineman mit einer Niggling Injury und einer zufällige Verletzung, die mit einem D6 ermittelt wird (1-2=MA5, 3-4=AV7, 5=AG2, 6=ST2).

Der zusätzliche Re-Roll wird wie gewohnt ausgewürfelt.

Assistant Coach MA6* ST3* AG3* AV8* Guard, Frenzy, Niggling Injury + Random Injury

4. RUNDE: TOLLE WURST

Das Turnier neigt sich dem Ende zu und deswegen werden nochmal alle Kräfte mobilisiert. Die Chef-Köche schmeißen nochmal ein paar Würste auf den Grill. Jeder Coach darf beim Einsatz eines Re-Rolls einen D6 würfeln, bei einer 5+ darf der Re-Roll ein weiteres Mal eingesetzt werden (frühestens im nächsten Turn). Dies ist bis zu zweimal in einem Spiel möglich.

RAT-ÖGER BOWL

Während des gesamten Turniers wird auf einem separaten Spielfeld quasi kontinuierlich ein Rat-Oger Bowl veranstaltet. Es müssen aber immer mindestens 3 Coaches daran teilnehmen. Notfalls wird gewartet bis sich mindestens 3 Coaches eingefunden haben. Es gibt kein oberes Limit. Coaches können auch während eines laufenden Spiels hinzukommen und stellen ihren Ratten-Oger gemäß den Regeln in einer Endzone auf und greifen mit dem Beginn der nächsten Runde ins Spielgeschehen ein. Ein Laufendes Spiel wird immer mit der Verkündigung der nächsten Turnier-Spielrunde unterbrochen und wird fortgesetzt sobald sich mindestens 3 Coaches einfinden. Alle Ratten-Oger verbleiben auf dem Feld und nehmen am Spielgeschehen teil sobald ihr Coach am Arenarand eintrifft. Ansonsten bleiben sie ratlos auf dem Feld stehen (oder mit dem Gesicht nach oben liegen) und werden in den Spielrunden übersprungen. Die Regeln stehen im Anhang.

GESAMTES TURNIER: GEWINNER

Der Coach mit den meisten Punkten ist der Gewinner des Turniers und erhält einen Preis

GESAMTES TURNIER: BEST PLAYER

Es werden alle reguläre SPP (außer MVP) mitgeschrieben (COMP, TD, CAS, INT). Der Coach mit dem besten Spieler bekommt einen Preis.

GESAMTES TURNIER: MOST KILLS

Der Coach des Teams, das die meisten Kills verursacht (auch durch Fouls, Fans, Dodges, etc.) erhält einen Preis. Ein Kill zählt nur bei einer Gegner-Einwirkung jeglicher Art. Bei einer Throw-Team-Mate-Landung zählt der Kill nur, wenn die Landung aufgrund eines Tackle-Zone-Malus nicht klappt (doppelte Punktzahl gibt es, wenn der geworfene Spieler auf einem anderen Spieler landet und dabei beide Spieler sterben).

GESAMTES TURNIER: MOST DOUBLE SKULLS

Der Spieler mit den meisten Skulls (☠) im Laufe des Turniers würfelt erhält einen Preis. Gewertet werden folgende Ergebnisse:

- | | |
|---|-----------|
| - 1D-Block: Skull, RR, Skull: | 1 Punkt |
| - 2D-Block: Double Skull: | 2 Punkte |
| - 2D-Block: Double Skulls, RR, Double Skulls: | 5 Punkte |
| - 3D-Block: Triple Skull: | 4 Punkte |
| - 3D-Block: Triple Skull, RR, Triple Skull: | 10 Punkte |

GESAMTES TURNIER: BEST RAT-OGRE COACH

Der Coach mit den meisten Rat-Ogre Bowl Punkten gewinnt einen Preis.

GESAMTES TURNIER: BEST STUNTY

Falls zwei oder mehr Stunty Teams (mögliche Roster s.u.) teilnehmen gibt es einen Best Stunty Award.

Folgende Roster sind zulässig:

- Halblinge
- Goblins
- Lizardmen ohne Sauri
- Underworld nur mit Troll und Lineratten
- Oger mit max. 3 Ogern

SUPRA-ALPINE BLOOD BOWL MEISTERSCHAFT

Das Big Boys Battle ist Teil der Supra-alpinen Blood Bowl Meisterschaft-Turnierserie. Bei dieser Serie nehmen 16 Turniere im süddeutschen, österreichischem und Schweizer Raum teil. Bei jedem Turnier können Punkte gesammelt werden. Wer am Ende der Saison bei die meisten Punkte seiner besten drei Turniere gesammelt hat, wird zum „Supra-alpine Meister“ gekürt Teilnehmende Turniere sind:

Cheese Bowl NYE	Januar 2018		
White Star Cup	Januar 2018		
Munich RumBBL	März 2018		
Asgard Bowl	Mai 2018		
Charity Bowl	June 2018		
Big Boys Battle	10.5.2018		
Thundergnome	Juni 2018		
B7	Juli 2018		
Ad Arma Summer Bowl	Juli 2018		
Down Town Bowl	August 2018		
Heiner Bowl	August.2018		
Cheese Bowl	September 2018		
Kurpfalz Cup	Oktober 2018		
Ghostbowl	Oktober 2018		
Baden Basho	November 2018		
Krampusbowl	Dezember 2018		



RAT-OGRE BOWL

Alle Coaches, die ein tatsächliches Ratten-Oger-Model dabei haben dürfen teilnehmen. Es sind keine Proxis erlaubt. Unbemalte Ratten-Oger haben einen -1 Modifier auf all ihren Würfelwürfen.

RAT-RACE

Zum Turnier-Start wird zuerst ein Ratten-Oger Rennen veranstaltet, um den Tiebreaker des Ratten-Oger-Bowls zu ermitteln. Alle Ratten-Oger müssen in einer Endzone beginnen, Tacklezonen werden ignoriert, alle Ratten-Oger dürfen sich nur nach vorne bewegen. Es sind nur Move-Aktionen erlaubt. Es dürfen beliebig viele GFI gemacht werden, jedoch erhöht sich mit jedem GFI die Schwierigkeitsstufe, d.h. beim ersten und zweiten GFI benötigt man wie in den Regeln eine 2+, beim dritten GFI benötigt man eine 3+, und so weiter. Ab dem sechsten und jedem weiteren GFI eine 6. Alle würfeln den Wild Animal Wurf gleichzeitig und bewegen ihre Ratten-Oger entsprechend vorwärts (oder auch nicht). Alle, die GFI machen möchten nehmen ihren Würfel wieder in die alle anderen legen ihre Würfel in die Endzone. Wieder werden wieder alle Würfel gleichzeitig geworfen. Ein nicht geschaffter GFI führt zum Hinlegen des Ratten-Ogers, kein Rüstungswurf ist notwendig. Es wird solange weitergespielt bis der letzte Ratten-Oger im Ziel ist.

ARENA RAT-OGRE BOWL

Die Ratten-Oger werden in einer der beiden Endzonen aufgestellt, wobei immer ein Feld zwischen den Modellen frei bleiben muss. Die Ratten-Oger dürfen sich nicht in einer Tacklezone befinden. Dies gilt auch für den Fall, dass ein Ratten-Oger vom Feld geht und er wieder in die Arena geschickt wird. Der Ball wird in eines der beiden zentralen Felder an der Mittellinie. Per Münzwurf wird entschieden auf welche Feldhälfte er gelegt wird.

Es gibt keine Re-Rolls, eine Blitz-Aktion darf nur dann gemacht werden, wenn man auch tatsächlich ein Gegner blitzen kann, d.h. der Block-Teil des Blitzes muss durchgeführt werden. Ballaufnahmen auf dem Weg zum Block sind zulässig. Fouls und Pass-Aktionen sind zulässig. Assists dürfen keine gegeben werden. Alle Blocks sind 1-Würfel Blocks. Alle Rüstungswürfe werden ausschließlich für den eigenen Rattenoger gemacht (entgegen der normalen Regel). Alle Verletzungswürfe zählen als Stunned. Wird ein Rattenoger vom Feld geschoben, beginnt er wieder in einer der beiden Endzonen, darf aber nicht in einer Tacklezone stehen. Gewinner ist der Coach dessen Rattenoger den Ball in eine beliebige Endzone trägt.

Rat Oger MA6 ST5 AG2 AV8 Frenzy, Mighty Blow, Prehensile Tail, Wild Animal