



MUNICH HUMBEL
PRÄSENTIERT

BIG BOYS BATTLE IV

BLOOD BOWL TURNIER

IN LINDAU

25. MAI 2017

(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

BOUNTIES!

25.5.2017

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. **Achtung:** Starspieler können dauerhaft verletzt werden!

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

- Es wird nach den aktuellen Regeln des „BB Competition Rules Pack“ gespielt. Außerdem sind Slann, Chaos Pact und Underworld 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

PREISE/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: GULASCHKANONE

Die Halblinge sind schwer am Kochen und probieren neue Rezepte aus. Leider ist bei dem Gulasch ein wenig Schwarzpulver anstatt Pfeffer verwendet worden und das hat „unerwünschte“ Nebenwirkungen für die Spieler.

Zu Beginn des Spiels werden die Kochtöpfe in die Mitte der eigenen Endzone gestellt. Die Gulaschkanone kann wie ein eigener Spieler benutzt werden, dem auch der Ball gegeben werden kann. Die Auswirkungen des Bombardier-Skills sind aber weniger heftig: der getroffene Spieler geht zwar zu Boden, aber es wird niemals ein Armour-Roll gemacht. Für jeden getroffenen Spieler (Freund oder Feind) erhält der Coach einen Punkt gutgeschrieben und wer am Ende die meisten Punkte hat, bekommt den goldenen Kochlöffel.

Hot Pot MA0 ST1 AG3 AV9 Loner, Bombardier, Hail Mary Pass, Really Stupid, Stand Firm

3. RUNDE: CHEERLEADER UND TRAINER

Die Assistentztrainer 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.

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. Die Trainer werden in einem beliebigen Feld der eigenen rechten Widezone (in Spielrichtung), aber nicht an der Mittellinie platziert. Wenn ein Touchdown erzielt worden ist oder es in die Halbzeitpause geht, verlassen Trainer und Cheerleader wieder das Feld.

Die Assistentztrainer 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).

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

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 BOUNTY HUNTER

Dubiose Elemente setzen dieses Jahr eine Prämie auf diverse Spieler aus. Zielobjekte sind alle Team-Kapitäne und Starspieler. Derjenige Coach, der die wertvollsten Prämien eingestrichen hat erhält einen Preis. Das Kopfgeld für einen Team-Kapitän ist grundsätzlich immer 50kqp. Das Kopfgeld für einen Starspieler ist die Differenz zwischen dem Gehalt eines Starspielers (inkl. Dessen Skill-Kosten) und dem erfolgreichen Jäger, aber mindestens 50kqp, z.B. wenn ein ungeskillter Snotling Morg 'n' Thorg eine Verletzung zufügt, dann erhält der Coach 410kqp gutgeschrieben. Ein Treeman mit Block erhält für die gleiche Aktion „nur“ 280kqp. Prämien werden ähnlich wie bei der Most-Kills-Wertung ausgeschüttet: sobald eine Gegnereinwirkung die Verletzung verursacht erhält der Coach die Prämie, z.B. Block, Foul, Dodge, Throw Team-Mate (wenn die Landung durch den Tacklezonen-Malus nicht gelingt), Crowd-Push. Keine Prämie gibt es für misslungene GFI oder Throw a Rock.

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

SÜDDEUTSCHE BLOOD BOWL MEISTERSCHAFT

Das Big Boys Battle ist Teil der Süddeutschen Blood Bowl Meisterschaft-Turnierserie. Bei dieser Serie nehmen 10 Turniere im süddeutschen 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 „Süddeutschen/Schweizer Meister“ gekürt Teilnehmende Turniere sind:

White Star Cup Januar 2017



Munich RumBBL März 2017



Charity Bowl April 2017

Big Boys Battle 25.5.2017



B7 Juni.2017



Heiner Bowl August.2017



Cheese Bowl September 2017



Kurpfalz Cup Oktober 2017



Ghostbowl Oktober 2017



Baden Basho November 2017

