

DOCKLAND SEVENS IX – **GOBLIN EDITION**

★★★ *Schon gewusst ...*

Dass das DOCKLAND SEVENS Turnier das älteste, deutsche Blood Bowl Sevens Turnier ist? Es ist aus einer Konfrontation zwischen der Hoheitlichen Hafen Liegenschaften Agentur (HHLA) und der Hafendarbeitergewerkschaft entstanden. Die HHLA wollte das Blood Bowl Spielen in der Fofftein (der Arbeitspause) der Hafendarbeiter per Dekret verbieten lassen, da ihrer Meinung nach die Spieldauer deutlich über 15 Minuten hinausging und regelmäßig ein Großteil der Belegschaft nach den Spielen verletzungsbedingt nicht weiterarbeiten konnte. Das Verbot konnte durch die Hafengewerkschaften jedoch mittels einer unbedeutenden Brandstiftungen an eher kleineren Handelsschiffen verhindert werden. Gemeinsam einigte man sich auf einen Kompromiss: es sollte wieder mehr gearbeitet werden und dafür würde ein regelmäßiges Amateur-Turnier geschaffen, das DOCKLAND SEVENS.

Laaangweilig

Format

3 Spiele Blood Bowl Sevens im Swiss-Format

Wann?

Freitag, 19.07.2024
17:30 – 22:30 Uhr

Wo?

Spielecafé Würfel & Zucker
Eilbeker Weg 39
22089 Hamburg
Hinten im Kellergeschoß

Da wir das Turnier in einem Café stattfinden lassen können, möchte ich euch höflich dazu auffordern, die gut sortierte Getränke- und Speisekarte ausgiebig zu nutzen. Mitgebrachte Getränke und Speisen sind verständlicherweise nicht erlaubt.

Zeitplan

17:30 Uhr – Registrierung
18:00 Uhr – Spiel 1
19:30 Uhr – Spiel 2
21:00 Uhr – Spiel 3
22:30 Uhr – Siegerehrung

Anmeldung und Startgeld

Anmeldungen bitte per E-Mail an anni78@passtschon.com.

Bitte nennt euren Namen und – wenn vorhanden – eure NAF-ID.

Es besteht keine Mitgliedschaftspflicht bei der NAF, um mitzuspielen. Eine Mitgliedschaft wird aber empfohlen. Bei Fragen zur NAF und/oder NAF-Mitgliedschaft wird gern weitergeholfen.

Das Startgeld beträgt 6€.

Bitte zahlt vorab per Paypal an anni78@passtschon.com.

Die Teilnehmerzahl ist auf 16 begrenzt. Jugendliche unter 16 Jahren dürfen aufgrund der Örtlichkeit (rechtlich eine Gaststätte) nur in Begleitung eines Erziehungsberechtigten teilnehmen.

Mitzubringen

- Eine Blood Bowl Mannschaft
- Eine Kopie deiner Aufstellung für den Gegner
- 3 Blockwürfel, 2 W6, 1 W8, 1 W16

Preise

Es wird wunderschöne Urkunden für die folgenden Platzierungen geben:

- Bestes Goblin Team des DOCKLAND SEVENS Turniers
- Endboss des DOCKLAND SEVENS Turniers (Zweitbestes Goblin Team)
- Meiste verursachte CAS durch Fouls, Chainsaws, Balls & Chains und Bomben
- Meiste erzielte TDs (wofür auch immer das gut ist)
- 7th@Sevens MINOTAURUS MEMORIAL CUP
- 'Uumies Cup (bestplatzierte Mannschaft außer Goblins)
- Wooden Spoon
- The NicerDicer Special Award – Teilnehmerurkunde (wird an NicerDicer vergeben, sollte er keinen anderen Award gewinnen; ansonsten wird er nach Gutdünken der Turnierleitung vergeben)

★★★ **Schon gewusst ...**

Dass der „7th@Sevens MINOTAURUS MEMORIAL CUP“ nach dem Trainer und Mannschaftseigner der Venus Pin-Ups benannt wurde?

Aufgrund einer Falschmeldung durch den Hafenmedicus an die Turnierleitung kurz vor Beginn des DOCKLAND SEVENS VI, ging diese davon aus, Minotaurus sei an Nurple's Rot erlegen. Als spontanes Zeichen der Anerkennung, wurde dieser Gedächtnispreis ins Leben geführt.

Zur Erleichterung der DOCKLAND SEVENS Gemeinschaft konnte diese Falschmeldung schnell aufgeklärt werden. Minotaurus selbst zeigte sich auch erleichtert und gab bekannt, die ihm wachsenden Tentakel seien wohl nur eine vorübergehende Penizillinnebenwirkung.

Wayne?

Rylo?

Wein?

Wein, Wayne interessiert's!



Turnierregeln

- **Jede Goblin Mannschaft erhält zwei (2) kostenlose Bribes für die Mannschaftszusammenstellung. Jede Mannschaft einer anderen Rasse als Goblin erhält einen (1) Bribe für die Mannschaftszusammenstellung.**
- Es werden die aktuellen BB2020 und die BB7s Regeln aus der Death Zone Erweiterung inklusive alle FAQs und Errata verwendet.
- Es können alle im untenstehenden Abschnitt „Mannschaftszusammenstellung“ aufgeführten Teams verwendet werden.
- Es wird mit der Resurrection Regel gespielt, d.h. alle verletzten oder toten Spieler kehren unverletzt für das nächste Spiel wieder.
- Man benötigt kein geeignetes Trainermodell, um Argue the Call nutzen zu können.
- Maximale Spielzeit pro Partie beträgt 75 Minuten. Nach 75 Minuten wird der aktuelle Zug bis zum Zuggleichstand beider Trainer noch beendet und dann das bestehende Ergebnis gewertet. **Achtet bitte selbstständig auf die Einhaltung des Zeitlimits und nutzt z.B. einen Timer oder ähnliches wenn es angebracht scheint.**
- Figuren müssen nicht bemalt sein.
- Unterschiedliche Spielerpositionen **MÜSSEN** in geeigneter Weise gekennzeichnet sein (durch z.B. unterschiedliche Farben an den Bases oder Gummibänder).

Punktevergabe BB7s

Sieg: 3 Punkte

Unentschieden: 1 Punkt

Niederlage: 0 Punkte

Spielaufgabe: -3 Punkte

Tie-Breaker (in Reihenfolge der Anwendung): Bestechung der Turnierleitung, CAS-Differenz (es zählen: Fouls, Chainsaws, Balls & Chains, Bombs), Bestechung der Turnierleitung, TD-Differenz, Bestechung der Turnierleitung, Strength of Schedule, Bestechung der Turnierleitung, ein Goblin Team sein, Bestechung der Turnierleitung, Münzwurf.

★★★ Schon gewusst ...

Nachdem in der Vergangenheit BLOODSTAIN-B-GONE, TREBORIUS MOTORS 2000 und POP KHORNE Sponsoren beim DOCKLAND SEVENS waren, können wir voller Freude den Sponsor für Turnier Nummer 9 vorstellen:

B.F.N. INKASSO

Bomber Dribblesnot, Fungus the Loon und Nobbla Blackwart stehen parat, um DEINE Schulden einzutreiben! Säumige Säufer? Bezahlfaule Bettler? Geizige Gangster? Oder einfach mal so jemandem Schläger auf den Hals hetzen?

B.F.N. INKASSO steht parat. Hier wird auch ganz ohne Vorwarnung eingetrieben. Manchmal auch beim Falschen. Aber am Ende zählt das Ergebnis. Wobei... mit Zählen haben die drei es auch nicht so. Aber hey, du kannst sicher sein, dass der Schuldner seine gerechte Strafe bekommen hat! Oder sein Nachbar... Mit Hausnummern habe die drei es auch nicht so...

Egal! B.F.N. INKASSO – DEIN Partner in allen Dingen Bumm, Bong, Kreisch!

Mannschaftszusammenstellung für das DOCKLAND SEVENS Turnier

- Alle NAF zugelassenen Rassen sowie das Team der SIMYIN (Roster siehe unten) können verwendet werden.
- Das Simyin Roster lautet wie folgt:

SIMYIN TEAMS										
POSITIONAL		MA	ST	AG	PA	AV	SKILLS	PRIM	SEC	COST
0-12	Bonobo Lineape	6	3	3+	4+	8+	Extra Arms	G	AS	45k
0-2	Orangutan Throwers	5	3	3+	2+	9+	Extra Arms	GP	AS	70k
0-2	Chimpanzee Runner	7	3	3+	4+	8+	Extra Arms, Wrestle	GA	SP	80k
0-4	Gorilla Blockers	5	4	4+	5+	9+	Extra Arms, Grab	AS	G	100k
0-1	Silverback	5	5	4+	-	10+	Extra Arms, Grab, Loner (4+), Mighty Blow (+1), Unchanneled Fury	S	GA	140k
Re-Rolls: 60k								Tier: 2		
Special Rules: Lustria Superleagues								Apothecary: Yes		

- Es stehen **600.000 GC für den Mannschaftszusammenstellung** zur Verfügung.
- Es müssen **mindestens 7 Spieler** angeheuert werden. Es dürfen **maximal 11 Spieler** angeheuert werden.
- Es dürfen **maximal 4 „Spezialisten“** aus den jeweiligen Mannschaftslisten der Rassen angeheuert werden, deren Verfügbarkeit niedriger als 0 -12 bzw. 0- 16 ist.
- **0 – 6 Rerolls für die doppelten Kosten** der jeweiligen Mannschaftslisten.
- **Zusätzliche Skills:**
Tier 1 Teams erhalten **keine zusätzlichen Skills**.
Tier 2 Teams erhalten **einen (1) zusätzlichen Skill** für das gesamte Turnier.
Tier 3 Teams erhalten **zwei (2) zusätzliche Skills** für das gesamte Turnier.
Tier 4 Teams erhalten **drei (3) zusätzliche Skills** für das gesamte Turnier.

Es dürfen **nur Skills der Kategorie „Primary“** vergeben werden.

Es darf **pro Spieler nur ein Skill** vergeben werden.

Der Skill **„Leader“ darf NICHT vergeben werden!!!**

Tier 1: Amazon, Chaos Dwarf, High Elves, Old World Alliance, Skaven, Underworld

Tier 2: Chaos Pact, Dark Elves, Elven Union, Humans, Khorne, Lizardmen, Norse, Orcs, Slann, Simyin, Wood Elves

Tier 3: Black Orcs, Chaos Chosen, Dwarfs, Imperial Nobility, Necromantic Horrors, Nurgle, Tomb Kings, Shambling Undead, Snotlings, Vampires

Tier 4: Gnomes, Goblin, Halflings, Ogre

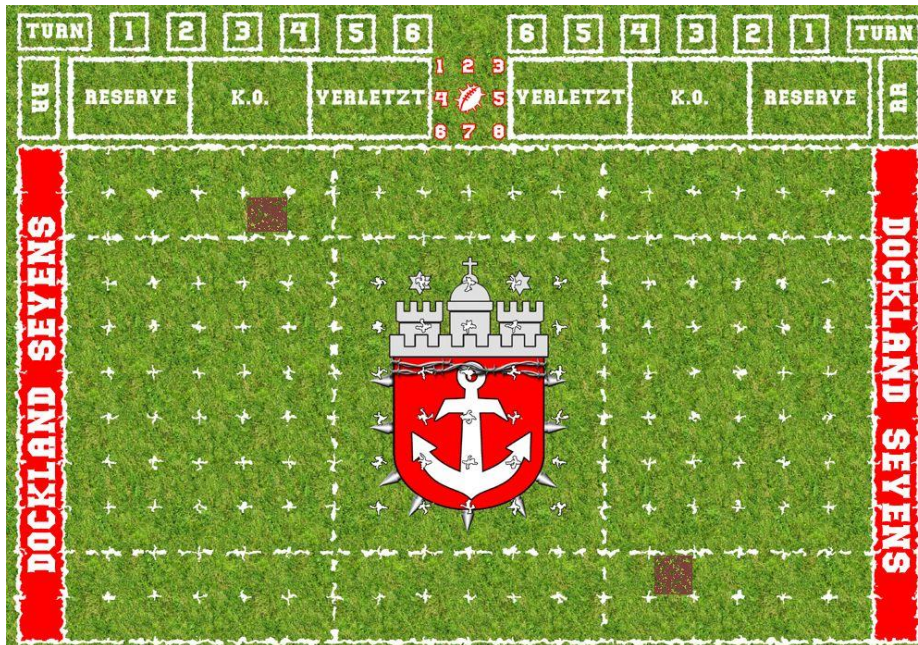
- **Team Goods:**
10.000 GC je Punkt: bis max. 6 **Dedicated Fans**, 0 - 3 **Assistent Coaches**, 0 - 6 **Cheerleader**
50.000 GC: ein **Apotheker**
- **Inducements:**
0 - 2 **Bloodweiser Kegs** zu je 50.000 GC,
0 - 3 **Bribes** zu je 100.000 GC bzw. 50.000 GC für Teams mit „Bribery & Corruption“,
0 - 1 **Master Chef** für 300.000 GC bzw. 100.000 GC für Halblinge,
0 - 5 **Desperate Measures** für je 100.000 GC bzw. 50.000 GC für Tier 4 Teams (siehe Tabelle, jeweils vor Beginn jeden Spiels neu auswürfeln)

★ Desperate Measures Tabelle (W8) ★	
1	<p>Du dopst! Der Trainer bestimmt während des ersten Set-Up des Spiels einen eigenen Spieler, der + 1 STR oder +1 AG für das Spiel erhält. Nach jedem Drive, an dem der Spieler teilgenommen hat W6: 1 und 2 – Allergische Reaktion, der Spieler fällt den Rest des Spiels aus, 3+ - der Spieler fühlt sich wunderbar!</p>
2	<p>Razzle-dazzle Ein Spieler hat hart trainiert. 1 x bei der Aktivierung eines Spielers verwendbar. Der Spieler darf zwei Aktionen ausführen.</p>
3	<p>Verkatert Unmittelbar vor dem Set-Up zum ersten Drive des Spiels bestimmst du einen gegnerischer Spieler, der den ersten Drive in der Reserve verbringen muss.</p>
4	<p>Grudge Match Bei Beginn eines Spielzugs ansagen, bevor ein Spieler aktiviert wurde. Es dürfen in diesem Spielzug beliebig viele Fouls gemäß den Regeln begangen werden.</p>
5	<p>Einstudierter Spielzug Bei der Aktivierung eines Spielers ausspielen, wenn dieser Passen will. Der Pass ist automatisch Accurate und (wenn er nicht abgefangen wird) wird automatisch gefangen.</p>
6	<p>Sportspionage Ausspielen, wenn man einen Turn Over erleidet. Dafür erhält man einen kostenlosen Reroll für den Rest des Spiels.</p>
7	<p>Bananenschale Ausspielen, wenn ein gegnerischer Spieler die Tackle Zone eines der eigenen Spieler betritt. Der gegnerische Spieler geht augenblicklich zu Boden (Rüstungswurf, etc.).</p>
8	<p>Magische Schriftrolle Die Mannschaft bekommt einen Hiring Sports Wizard umsonst. Fireball – Vor oder unmittelbar nach einem gegnerischen Zug zaubern. W6 für jeden stehenden Spieler auf oder um das vom Zauberer benannten Feld: 4+ Spieler ist getroffen, 1 – 3 Spieler konnte ausweichen. Alle getroffenen Spieler gehen zu Boden wie mit Mighty Blow (+1) getroffen. Zap! - Vor oder unmittelbar nach einem gegnerischen Zug zaubern. W6 für einen gegnerischen Spieler: bei >= gegnerische Stärke oder natürliche 6 verwandelt sich der gegnerische Spieler für den Rest des Drives in einen Frosch; ansonsten passiert nichts Frosch – MA 5, ST 1, AG 2+, PA -, AV 5+; Skills: Dodge, Leap, No Hands, Stunty, Tichy, Very Long Legs</p>



Blood Bowl Sevens Regeln

- Es werden 2 Halbzeiten zu je 6 Spielzügen gespielt.
- Es wird ein Blood Bowl Sevens Spielfeld verwendet. Das Spielfeld ist in drei gleichgroße Teile mit je 6 Feldern Länge unterteilt. Es kommt je 1 Feld Endzone an jeder Längsseite hinzu. Das Spielfeld ist 11 Felder breit. Jede Mannschaft hat so seine eigene Line of Scrimmage (LOS).



- Wenn möglich, müssen 7 Spieler pro Mannschaft hinter ihrer eigenen LOS aufgestellt werden. Pro Mannschaft darf maximal 1 Spieler pro Wide Zone aufgestellt werden. Es müssen 3 Spieler an der LOS aufgestellt werden.
- Der Kick-Off darf überall außer hinter der eignen LOS platziert werden. Ein Touchback erfolgt, wenn der Ball im eigenen Spielfeld Drittel oder im Aus landet. Für die Kick-Off Ereignisse zählen die Felder zwischen den LOS als gegnerische Hälfte.
- Für Blood Bowl Sevens wird eine eigene Injury Tabelle genutzt:

★ BB7s Injury Table (2D6) ★	
2 - 7	Stunned
8 - 9	KO'd
10	Badly Hurt
11	Seriously Hurt
12	Dead.

Stunty Spieler sind dazu abweichend bei 7-8 KO'd und bei 9-10 Badly Hurt

- Der Apotheker funktioniert wie folgt:
 - KO'd kann in Stunned umgewandelt werden.
 - KO'd durch die Crowd kann in Platzierung in Reserve umgewandelt werden.
 - Casualty: W6 – 4+ der Spieler kommt in die Reserve, 1 – 3 die Verletzung bleibt

- Es kommen die folgenden Kick-Off und Prayers to Nuffle Tabellen zur Verwendung:

★ Sevens Kick-Off Table ★	
2	GET THE REF: Each team gains a free Bribe Inducement. This Inducement must be used before the end of the game or it is lost.
3	Time-out: If the kicking team's turn marker is on turn 4, 5 or 6 for the half, both coaches move their turn marker back one space. Otherwise both coaches move their turn marker forward one space.
4	Solid Defence: D3+1 Open players on the kicking team may be removed and set up again in different locations, following all of the usual set-up rules.
5	High Kick: One Open player on the receiving team may be moved any number of squares, regardless of their MA, and placed on the same square the ball will land in.
6	Cheering Fans: Both coaches roll a D6 and add the number of cheerleaders on their Team Draft list. The coach with the highest total may immediately roll once on the Prayers to Nuffle table, in the case of a tie, neither coach rolls on the Prayers to Nuffle table. Note that if you roll a result that is currently in effect, you must re-roll it. However, if you roll a result that has been rolled previously but has since expired, there is no need to re-roll it.
7	Brilliant Coaching: Both coaches roll a D6 and add the number of Assistant Coaches on their Team Draft list. The coach with the highest total gains one extra team re-roll for the drive ahead. If this team re-roll is not used before the end of the drive, it is lost. In the case of a tie, neither coach gains an extra team re-roll.
8	Changing Weather: Make a new roll on the Weather Table and apply the result. If the weather conditions are "Perfect Conditions" as a result of this roll, the ball will scatter before landing.
9	Quick Snap: D3+1 Open players on the receiving team may immediately move one square in any direction.
10	Blitz!: D3+1 Open players on the kicking team may immediately activate to perform a Move action. One may perform a Blitz action and one may perform a Throw Team-mate action. If a player Falls Over or is Knocked Down, no further players can be activated and the Blitz end immediately.
11	Officious Ref: Both coaches roll a D6 and add their Fan Factor to the result. The coach that rolls the lowest randomly selects one of their players from among those on the pitch. In the case of a tie, both coaches randomly select a player. Roll a D6 for the selected player(s). On a roll of 2+, the player and the referee argue and come to blows. The player is Placed Prone and becomes Stunned. On a roll of 1 however, the player is immediately Send-off.
12	Pitch Invasion: Both coaches roll a D6 and add their Fan Factor to the result. The coach that rolls the lowest randomly selects D3 of their players from among those on the pitch. In the case of a tie, both coaches randomly select D3 of their players from among those on the pitch. All of the randomly selected players are placed Prone and become Stunned.

★ Prayers to Nuffle Tabelle (W8) ★	
1	Treacherous Trapdoor Until the end of this half, every time any player enters a Trapdoor square, roll a D6. On a roll of 1, the trapdoor falls open. The player is immediately removed from play. Treat them exactly as if they had been pushed into the crowd.
2	Friends with the Ref Until the end of the next drive, you may treat a roll of 5 or 6 on the Argue the Call table as a „Well, when you put it like that...“ result and a roll of 2- 4 as an „I don't care“ result.
3	Stiletto Randomly select one player on your team that is available to play during the next drive and that does not have the Loner trait. Until the end of the next drive, that player gains the Stab trait.
4	Iron Man Choose one player on your team that is available to play during the next drive and that does not have the Loner trait. Until the end of this game, that player improves their AV by 1, to a maximum of 11+.
5	Knuckle Dusters Choose one player on your team that is available to play during the next drive and that does not have the Loner trait. Until the end of the next drive, that player gains the Mighty Blow (+1) skill.
6	Bad Habits Randomly select D3 opposition players that are available to play during the next drive and that do not have the Loner trait. Until the end of the next drive, those players gain the Loner (2+) trait.
7	Greasy Cleats Randomly select one opposition player that is available to play during the next drive. That player has had their boots tampered with. Until the end of the next drive, their MA is reduced by 1.
8	Blessed Statue of Nuffle Choose one player on your team that is available to play during the next drive and that does not have the Loner trait. Until the end of this game, that player gains the Pro skill.