



# 8. Narrenball



Liebe Närrinnen und Narrhalesen!

Unter dem Motto „**Dat schlucke mer och noch**“ findet der nächste Narrenball am Sonntag, den **02.02.2020**, in der Karnevalshochburg Remscheid statt. Dieses Werk enthält die offiziellen Turnierregeln für das BloodBowl-Turnier. Die Närrinnen und Narrhalesen (40 Trainer) werden im Folgenden als *Trainer* bezeichnet.

Bei Anmeldung und Fragen wendet Euch bitte an:

Michael Twyllenimor Heising  
[twyllenimor@web.de](mailto:twyllenimor@web.de)

## ANMELDUNG & DEADLINE

Deadline ist der **26.01.2020**. Bis zu diesem Datum sind zu erledigen:

- 1. Überweisung des Startgeldes von 15 Euro.** Die Kontoverbindung wird mit der Eingangsbestätigung Deiner Anmeldung mitgeteilt.
- 2. Zusendung der korrekten Teamaufstellung.**

WICHTIG: Es gilt die Reihenfolge der eingegangenen Überweisungen!

**Anmeldungen und Teambögen, die nach der Deadline eingehen, bezahlen einen Aufschlag von 5 €. Dieser Aufschlag wird gesammelt und an das Bergische Kinder- und Jugendhospiz Burgholz gespendet.**

## SPIELORT & ZEITPLAN

**Löf – Das Eventlokal**

**Theodor-Körner-Straße 6  
42853 Remscheid**

<b>Sonntag, 02.02.2020</b>		
Aktivität	Uhrzeit [von]	Uhrzeit [bis]
Einlass	09:00	09:30
1.Partie	09:30	11:45
Pause	11:45	12:00
2.Partie	12:00	14:15
Pause	14:15	14:30
3.Partie	14:30	16:45
Pause	16:45	17:00
4.Partie	17:00	19:15
Siegehrung	19:30	

**An dieser Stelle weise ich darauf hin, dass das Mitbringen von eigenen Getränken nicht erlaubt ist!**

Es gibt ein striktes Zeitlimit von 2 Stunden pro Partie! Zur Einhaltung des Zeitplans wird jeweils nach einer bzw. zwei Stunden ein Zeitlimit von 90 Sekunden pro Turn bis zum Ende der jeweiligen Halbzeit verhängt. Entsprechende Sanduhren werden von der Turnierleitung ausgegeben und sind ab dem Augenblick der Aktivierung anzuwenden!



# 8. Narrenball



## TURNIERVERLAUF

Es werden 4 Spiele im Resurrection-Modus gespielt. Jedes Spiel wird gegen einen anderen Gegner ausgetragen. In der ersten Runde werden die Paarungen zufällig ausgelost, in den folgenden Runden werden die Paarungen nach dem Schweizer System bestimmt. Nach jedem Spiel ist die Ergebniskarte auszufüllen; auf Ihnen sind folgende Daten zu vermerken: das Endergebnis der Partie (Anzahl der Touchdowns, Casualties (Block) und Casualties (Fouls).

Es gilt folgende Punkteverteilung:

Hoher Sieg (TD-Differenz 2+)	500 Punkte
Knapper Sieg (TD-Differenz 1)	400 Punkte
Unentschieden	300 Punkte
Knappe Niederlage (TD-Differenz 1)	200 Punkte
Hohe Niederlage (TD-Differenz 2+)	100 Punkte
Concede	0 Punkte
Eine aufgegebene Partie zählt als 2:0 Sieg mit 2:0 Casualties für deinen Gegner!	
Positive CAS-Differenz (CAS for > CAS against)	10 Punkte pro CAS-Differenz (max. +50 Punkte)
Negative CAS-Differenz (CAS for < CAS against)	-10 Punkte pro CAS-Differenz (max. -50 Punkte)
CAS (Fouls)	1 Punkt pro Foul-CAS

Die Reihenfolge wird anhand der erzielten Turnierpunkte ermittelt. Bei Gleichstand entscheidet der Opponent-Score. Nach der 4. Partie wird der Trainer mit den meisten Turnierpunkten gekürt:

Es werden folgende weitere Preise vergeben (die Nummerierung bezieht sich auf den Zugriff am Preistisch):

Reihenfolge am Preistisch	Titel	Besonderheiten
1.	<b>Narrenball-König</b>	Wanderpokal, NAF-Pokal
2.	<b>Best Stunty</b>	2+ Stunty-Teams
3.	<b>Runner Up</b>	
4.	<b>Best Newcomer</b>	Neue NAF-Mitglieder (2+ Spieler)
5.	<b>Best Rookie</b>	Bester Spieler unter 18 Jahren (2+ Spieler)
6.	<b>Most Touchdowns</b>	Die meisten erzielten Touchdowns
7.	<b>Most Casualties</b>	Die meisten erzielten Casualties
8.	<b>Best Defence</b>	Die wenigsten erhaltenen Touchdowns
9.	<b>Least Casualties</b>	Die wenigsten erhaltenen Casualties
10.	<b>Best Fouler</b>	Anzahl der verursachten Foul-CAS
11.	<b>Wooden Spoon</b>	Kein Startgeld beim 7. Narrenball in 2019

Folgende Teams haben die Möglichkeit, um den *Best Stunty-Preis* zu spielen:

- Halblinge
- Goblins
- Oger



# 8. Narrenball



Darüber hinaus erhält jeder Trainer 2 Narrenball-Würfel!

**STAMPEDE**  
IRMA



Der Trainer mit den meisten gewürfelten Narrenköpfen nach 4 Partien gewinnt folgendes Team:

## Stampede Ogre Team von RNestudio

Nur die Narren, die mit den **aktuellen Würfeln** geworfen wurden (alle Würfe, in denen eine Eins = Narr gewürfelt werden) zählen. Diese sind auf dem Ergebnisbogen zu notieren und der Turnierleitung zu melden.

## MITZUBRINGEN SIND ...

- Dein Team (Nach Möglichkeit komplett bemalt. Ausnahmen sind mit der Turnierleitung vorab abzustimmen. Bei Miniaturen, bei denen nicht auf Anhieb erkennbar ist, welche Position sie spielen, sind die Baseränder farbig zu markieren)
- Alle benötigten Würfel und Schablonen
- Dein Teambogen

Spielbrett, Reservebank und Abweichschablonen werden gestellt.

## GOLDENE REGEL

Die Turnierleitung behält sich vor, bei unsportlichem Verhalten von Trainern (z.B. anhaltende Regeldiskussionen, Beleidigungen anderer Spieler, absichtliche Spielverzögerungen, etc.) verschiedene Strafen vom Punktabzug über Spielabbruch bis hin zum Ausschluss vom weiteren Turnier zu verhängen!

## KONTAKTDATEN

Für Fragen stehe ich vorrangig unter der o.g. Emailadresse zur Verfügung. Notfalls bin ich auch auf dem Handy erreichbar unter +49 (151) 50860257.



# 8. Narrenball



## TURNIERREGELN

Es gelten die Regeln des BB2016 bestehend aus der Grundbox (Box), Deathzone Season One! (DZ1), Deathzone Season Two! (DZ2), Teams of Legends, Bloodbowl ERRATA, Bloodbowl FAQ sowie *das Head Coach's Handbook (HCH) und das HCH download*. Ferner gelten alle Spike! Magazine, die bis zum Narrenball veröffentlicht werden (aktuell Lizards und Ogres).

- Der Skill *Pilling On* wird nach den Regeln aus dem BB2016 gespielt (ReRoll-Variante).
- Folgende Rassen sind erlaubt: *Bretonen, Daemons of Khorne* und *Slann* sind erlaubt (siehe NAF-Annual 2019).
- Es sind nur die Starplayer aus dem aktuellen BB2016 erlaubt. Starplayer aus dem CRP, die bisher nicht überführt wurden, sind nicht erlaubt. Golden Era Starplayers sind gleichfalls nicht erlaubt.
- **Team Building**  
Die Teams beginnen je nach Rasse mit folgender Menge an Gold. Teamdifferenzen werden nicht durch Inducements ausgeglichen!

Rasse	Gold Coins
Orc	850
Human, Skaven, Shambling Undead	860
Amazons, Chaos Dwarf, Dwarf, Underworld	870
Chaos Renegades, Dark Elf, Elven Union, Goblin, Halfling, Khemri, Lizards, Norse	880
Necromantic, Wood Elf	890
Chaos Chosen, High Elf, Nurgle, Ogre, Vampire	900
Brettonian, Slann	910
Daemons of Khorne	920

- Die Gold Coins dürfen nur für das Team Building (mindestens 11 Spieler) zzgl. Inducements verwandt werden. Übrige Gold Coins können nicht zum Ankauf von Skills verwandt werden.
  - Folgende Inducements sind erlaubt: 0-2 Starplayer, 0-2 Bloodweiser Kegs, 0-3 Bribes, 0-1 Wandering Apothecaries, 0-1 Igor und 0-1 Halfling Masterchef.
  - Das Team darf maximal einen generischen Reroll besitzen, entweder einen regulären Reroll oder durch den Skill Leader.
- Jedes Tier hat einen unterschiedlichen Betrag zum Ankauf von zusätzlichen Skills zur Verfügung. Geld, das nicht für Skills verwandt wird, kann für das Team Building verwandt werden.



# 8. Narrenball



Tier	Rasse	Skills
I	Dark Elf, Shambling Undead	100
II	Amazons, Dwarf, Norse, Wood Elf	110
III	Chaos Dwarf	120
IV	Lizards, Necromantic	130
V	Bretonnian	140
VI	Nurgle	150
VII	Chaos Renegades, Elven Union, High Elf, Khemri, Slann, Underworld	160
VIII	Chaos Chosen, Daemons of Khorne, Skaven	170
IX	Human, Orc	180
X	Vampire	190
XI	Goblin, Halfling, Ogre	200

- Normale Skills kosten 20k, Doubles 30k. Die Anzahl der normalen Skills muss größer der Anzahl an Doubles sein. Skill-Stacking ist nicht erlaubt!
- Das Team darf maximal einen generischen Reroll besitzen, entweder einen regulären Reroll oder durch den Skill Leader.
- **Pre-Match-Sequence:** Vor Beginn der Partie ist von beiden Trainern darauf zu achten, dass folgende Karten verteilt worden sind. Bitte die Turnierleitung ggf. darauf hinweisen!
  - **Special Play Card:** Jeder Trainer eine zufällige Special Play Card für dieses Spiel. Die gezogenen Special Play Cards sind nach jeder Partie der Turnierleitung zurückzugeben; diese stehen im weiteren Verlauf des Turniers am betreffenden Spielbrett nicht mehr zur Verfügung.
  - **Special Balls:** Jeder Partie erhält eine spezielle Ballkarte. Die entsprechenden Ballregeln sind der Karte zu entnehmen und zwingend anzuwenden.
  - **Match Event:** Jede Partie erhält ein spezielles Match Event. Der Zeitpunkt, wann dieses Match Event eintritt, wird individuell pro Partie festgelegt. Beide Spieler wissen, zu welchem Zeitpunkt das Match Event eintreten wird. Das Match Event selbst darf erst zu Beginn des entsprechenden Turns aufgedeckt und abgehandelt werden.
- **12+ Mann auf dem Platz:** Im Fall, dass ein Trainer mehr Spieler als eigentlich erlaubt auf den Platz bringt, verliert er die Differenz an Spielern, die er noch haben dürfte sowie einen weiteren zusätzlichen Spieler. Diese Spieler werden zufällig ermittelt. Hatte der zu bestrafende Trainer den Spielzug, erleidet er automatisch einen Zugverlust. Die Spieler dürfen bis zum Ende dieses Drives nicht wieder auf das Spielfeld gebracht werden.
- **Raise-the-Death:** Trainer von Untoten und Nekromanten Teams können ihre besondere Fähigkeit, verstorbene Spieler wiederaufzuwecken, entsprechend den Regeln im CRP einsetzen. Auferweckte Zombies können jedoch nur in der aktuellen Partie genutzt werden.
- **Casualties:** Es zählen nur die durch Blocks (auch Ball & Chain) verursachte Verletzungen. Alle übrigen Verletzungen (z.B. Kick Off, Crowd Pushes, Secret Weapons & Fouls) zählen nicht dazu. Casualties durch Fouls werden gesondert gezählt und gehen in die Turnierwertung mit ein.



# 8. Narrenball



## HISTORY

<b>Narrenball-König</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>Punkte</b>
2013	Neilpferd	Better Dead	Undead	1942
2014	Supergrass	Smashing Pumpkins	Chaos Dwarf	1620
2015	Mützchen	Da Rot'n Moscha'z	Orc	1560
2016	RoterSternHochdahl	Six Million Ways To Die	Elf	1780
2017	Arioso	Nuffleheim Nerdbreakers	Norse	1770
2018	Spielmacher	Töchter aus gutem Hause	Amazon	1821
2019	Docmaxx	Die rote Gefahr ist über all	Lizardman	1740

<b>Runner Up</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>Punkte</b>
2013	Narok	Frenzy Fools	Dwarf	1661
2014	JJ	Stinkende Humans	Human	1570
2015	JenMoe	Sodom Sodingen	Chaos	1550
2016	Neuendorf	Närrische Nasen	Wood Elf	1660
2017	Tookarti	Dodgington Deadskins	Undead	1570
2018	Rafter2k	Dawn of Dead	Undead	1693
2019	RoterSternHochdahl	Duppy know who fi frighten	Khemri	1652

<b>Best-Stunty</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>Punkte</b>
2013	Twyllenimor	Jeckass	Halfling	1152
2014	Underworld	Rocking Little Dinosaurs	Lizard	1180
2015	-----	-----	-----	-----
2016	Arioso	Kamellekrieger	Halfling	1190
2017	DonJoker	Worcestershire Flyn Saucers	Halfling	1100
2018	Twyllenimor	Big Show	Ogre	1173
2019	Twyllenimor	Blood Brothers	Ogre	1301

<b>Best Newcomer</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>Punkte</b>
2013	-----	-----	-----	-----
2014	-----	-----	-----	-----
2015	-----	-----	-----	-----
2016	-----	-----	-----	-----
2017	-----	-----	-----	-----
2018	Armored	Moschpit Moschaz	Orc	1200
2019	Yaghul	Nothing but the Rain	Skaven	1360



# 8. Narrenball



<b>Wooden Spoon</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>Punkte</b>
2013	Basilikum	Evil Gits	Goblin	670
2014	Flytime	Reik Fire	Human	680
2015	Killertomate	Totengräber	Undead	850
2016	Mützchen	Da rot'n Moschaz	Orc	510
2017	Taibak	Wrecking Ball	Orc	631
2018	Laborkatze	The Unholy Urgent Undertakers	Undead	522
2019	Wardancer74	Pirates of the Narribbean	Goblin	591

<b>Most Touchdowns</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>TD</b>
2013	Neilpferd	Better Dead	Undead	8
2014	XoD	Ribbit Incorporated	Slann	9
2015	Arioso	Tripple Head	Underworld	7
2016	RoterSternHochdahl	Six Million Ways To Die	Elf	11
2017	Mindless	Rat-Tan-Plan	Skaven	11
2018	Rafter2k	Dawn of Dead	Undead	9
2019	Docmaxx	Die rote Gefahr ist über all	Lizardman	11

<b>Most Casualties</b>				
<b>Jahr</b>	<b>Nickname</b>	<b>Teamname</b>	<b>Rasse</b>	<b>CAS</b>
2013	Narok	Frenzy Fools	Dwarf	10
2014	Flytime	Reik Fire	Human	16
2015	Flytime	Überreik Lloewen	Human	11
2016	Darlondo	Stumpi's Revenge	Dwarf	11
2017	Thoringar	Green Bay Basilisks	Lizard	10
2018	Schreckofant	Mighty Molder Munchers	Necromantic	12
2019	Flytime	Cobblestone Sweethearts	Ogre	16