

# Turnierinformationen & Regeln

## 1 Regeln zur Armeeaufstellung

- 7. Edition
- 2200 Punkte
- Benutzt werden alle bis dahin erschienenen Armeebücher (incl. Sturm des Chaos – bitte FAQ und Errata im WD 106 S. 72-75 beachten!), Söldner (Chroniken III), Chaoszwerge (Kriegerische Horden), Gesegnete Armeen der Echsenmenschen (WD 108) – alle in ihrer jeweils neuesten (deutschen) Auflage bzw. nach den neuesten offiziellen Errata
- **Verbotene Armeelisten:** alle Appendixlisten (beachte, dass die Südlande-Armee der Echsenmenschen keine Appendix- sondern eine offizielle Armeeliste ist!), alle Listen die ein besonderes Charaktermodell als Pflichtauswahl haben, „White Dwarf-Armeen“ wie z.B. die Gnoblar-Armee, alle Listen aus den „Kriegerischen Horden“.
- Keine Besonderen Charaktermodelle
- Keine „White Dwarf-Einheiten“ (z.B. Rhinoxreiter) – Ausnahme: legendäre oder normale Söldnerregimenter
- Keine Alliiertenkontingente, keine Modelle aus der Albion-Kampagne
- Nicht WYSIWYG, aber fast! Der Gegner sollte ohne große Probleme erkennen können, um was für eine Einheit es sich handelt

Die Armeen sind von der Armeeaufstellung beinahe unbeschränkt, und wir werden keine Kontrollen hinsichtlich der „Fairness“ der Armeen vornehmen – erlaubt ist, was regeltechnisch legal ist.

Allzu einseitige Armeen oder starke Charaktermodelle werden über die Szenarien „entschärft“.

## **2 Regelklarstellungen & Hausregeln**

### **2.1 Spielfeldviertel besetzen**

Zusätzlich zu allen üblichen Regeln zum Halten und Verweigern eines Spielfeldviertels gilt: nur Infanterieeinheiten mit Standarte, die lt. Armeebucheintrag einen Gliederbonus erhalten könnten, können Spielfeldviertel besetzen oder verweigern.

D.h. Kavallerieeinheiten, Monster oder Plänkler können niemals, unter keinen Umständen, ein Spielfeldviertel besetzen oder eine gegnerische Einheit davon abhalten, ein Spielfeldviertel zu besetzen.

### **2.2 Einheitenstärken**

In Streitfällen ist die „Tabelle für Basegrößen & Einheitenstärke“ aus White Dwarf 102 gültig.

### **2.3 Errata**

Es sind jeweils immer die aktuellsten Auflagen bzw. Errata gültig (unter [www.games-workshop.de](http://www.games-workshop.de))

### **2.4 Angriffe von Streitwagen und Monstern**

Streitwagen und Monster dürfen bei der Angriffsbewegung nur eine Drehung machen, bis sie in Kontakt kommen.

### **2.5 Streitwagenschwadronen & automatische Zerstörung bei Stärke 7**

Es kann maximal ein Streitwagen eines Schwadrons pro Nahkampfphase automatisch durch Stärke 7 zerstört werden.

### **2.6 Sprache der Regeln**

Es wird nach deutschen Regeln in der jeweils aktuellsten Version gespielt.

### **2.7 Kein Kampf „Mann gegen Mann“**

Es wird kein "Mann" gegen "Mann" Kampf abgehandelt, d.h. es wird sofort Schlachtlinie gebildet, wenn es möglich ist. Sollte die Front des Angreifers schmaler sein als die des Angegriffenen, so darf kein Modell des Angreifers an der Einheit "vorbeischaun" – sofern die Situation dies ermöglicht.

## **3 Völkerspezifische Sonderregeln**

### **3.1 Vampire**

#### 3.1.1 Nekromantie & Anrufung von Nehek

- Sofern eine neue Einheit erzeugt wird, müssen alle Modelle innerhalb von 18 Zoll vom Zaubernenden aufgestellt werden
- Der Spieler muss vor dem Zauber ansagen, was er wo mit diesem Zauber beschwören will
- Neu beschworene Einheiten müssen mindestens 4 Modelle breit aufgestellt werden

#### 3.1.2 Verfluchte

- Fluchklingen bekommen alle ihre normalen Boni und Mali. Damit bekommen Verfluchte mit Handwaffe und Schild den Bonus auf den Rüstungswurf für die Verwendung von Handwaffe und Schild, während die Attacken trotzdem als magisch gelten und Todesstöße versetzen können.

#### 3.1.3 Ersatzgeneral

- Für das Szenario „Zorn des Achill“ muss eine Vampirarmee ein zweites Modell beinhalten, das die Funktion des Generals übernehmen darf. Dies bedeutet, dass eine Vampirarmee immer mindestens zwei Zauberer auswählen muss.

### **3.2 Khemri**

Ausrüstungsoptionen für Skelettriesen (Chroniken III) sind gestattet, müssen aber am Modell sichtbar sein.

#### 3.2.1 Oberster Priester

- Wenn die Armee einen Hohepriester beinhalten, so muss die Armee auch mind. einen Priester des Todes beinhalten – damit im Szenario „Zorn des Achill“ ein Modell die Funktion des Obersten Priesters übernehmen kann, wenn der Hohepriester nicht teilnehmen darf.

### **3.3 Dunklelfen**

Kriegshydrantenvarianten (Chroniken I) sind gestattet, die Modelle müssen aber entsprechend umgebaut sein

### **3.4 Waldelfen**

#### 3.4.1 Zusätzliche Wälder

- Es darf kein zusätzlicher Wald mehr aufgestellt werden, wenn bereits mindestens 3 Wälder auf dem Spielfeld sind.
- Wenn Waldelfenspieler von der Sonderregel für die Aufstellung zusätzlicher Wälder Gebrauch machen wollen, müssen sie eigene entsprechende Geländestücke mitbringen. Der Wald darf nicht mehr als 6 Zoll Durchmesser haben.

#### 3.4.2 Stehen & Schießen beim Baummensch

Der Baummensch darf stehen & schießen, solange die angreifende Einheit in seinem Sichtbereich steht (90° nach vorne).

### **3.5 Armee von Sylvania**

Sylvanische Milizen sind wie folgt ausgestattet: entweder

- leichte Rüstung, Schild und Speer ODER
- leichte Rüstung, Schild und Hellebarde ODER
- leichte Rüstung, Armbrust und Handwaffe.

Sylvanische Ausgehobene sind wie folgt ausgestattet: entweder

- leichte Rüstung, Schild und Speer ODER
- leichte Rüstung, Schild und Hellebarde.

Beachte, dass weder die Milizen noch die Ausgehobenen Handwaffen tragen und daher nicht den RW-Bonus im Nahkampf für die Verwendung von Handwaffe und Schild erhalten.

## 4 Allgemeine Regeln zum Spielablauf

### 4.1 Vor dem Spiel

Beide Spieler einigen sich über die Regeln des aufgebauten Geländes – das Gelände darf, wenn überhaupt, nur nach Zustimmung des Schiedsrichters verschoben werden. Eine Oase zählt für Waldelfen nicht als Wald, der Teich in der Mitte ist unpassierbar. Hügel auf den Wüstenplatten stellen Sanddünen dar – diese zählen zwar als Hügel, sind aber schwieriges Gelände. Danach stellen Sie ihre Armeen vor (wenn nötig Regelerläuterungen etc.) und würfeln ggfs. Ihre Zauber aus.

### 4.2 Spielbeginn

Um den Akt des Aufbaus etwas zu verkürzen, verwenden wir eine gegenüber dem Regelbuch abweichende Aufstellprozedur:

Vor dem Spiel werfen beide Spieler einen W6. Der Spieler mit dem höheren Wurf darf sich aussuchen, ob er Angreifer oder Verteidiger sein möchte.

Der Angreifer sucht sich die Tischseite aus und platziert die Hälfte (aufrunden) seiner Armee-Aufstellungspunkte.

*Jede Einheit, die sonst einzeln aufgestellt wird, zählt als ein Aufstellungspunkt (z.B. eine imperiale Staatstruppeneinheit mit 2 Abteilungen ist ein Aufstellungspunkt, 2 Hochelfen-Streitwagen, die aus einer Eliteauswahl gekauft wurden, sind zwei). Alle Charaktermodelle und alle Kriegsmaschinen zählen als jeweils ein Aufstellungspunkt und werden auch jeweils zusammen platziert.*

Danach platziert der Verteidiger die Hälfte seiner Aufstellungspunkte (ebenfalls aufrunden), dann platzieren zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger den Rest ihrer Armee. Falls eine oder beide Armeen Kundschafter haben, stellt zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger auf.

Der Angreifer hat den ersten Spielzug (außer einer ist Bretonenspieler und betet... in dem Fall hat der Mitspieler die Wahl, wer den ersten Spielzug bestreitet).

### 4.3 Nach dem Spiel

Nach der Schlacht werden die Siegespunkte jedes Spielers ausgerechnet. Hier gibt es folgende Änderungen zum Regelbuch:

- 100 Siegespunkte für jedes gehaltene Spielfeldviertel (siehe Punkt 2.1 für die Hausregel auf diesem Turnier)
- 100 Siegespunkte für denjenigen, der mehr Standarten (incl. der Armeestandarte) erobert hat

Die 100 Siegespunkte für einen gefallenen oder fliehenden General bzw. Sonderregeln bestimmter Völker (Elfenstolz der Hochelfen etc.) werden wie üblich mit einberechnet.

Das Spielergebnis und die Differenz werden zusammen mit den Spielernamen auf dem Laufzettel eingetragen und zur Turnierleitung gebracht.

### 4.4 Turnierergebnis aus den Szenarien

#### Unentschieden

**000 bis 269** => 8:8

**270 bis 549** => 9:7

#### Knapper Sieg

**550 bis 799** => 10:6

**800 bis 1049** => 11:5

**1050 bis 1299** => 12:4

#### Überlegener Sieg

**1300 bis 1549** => 13:3

**1550 bis 1799** => 14:2

**1800 bis 1999** => 15:1

#### Massaker

**2000+** => 16:0

## 4.5 Szenarien

1. Szenario: Wo bleibt die Reserve?
2. Szenario: Magieflaute
3. Szenario: Unwetter
4. Szenario: Zorn des Achill
5. Szenario: Erobern und Halten

*Alle Szenarien basieren auf der „offenen Feldschlacht“. Alle Änderungen hierzu sind in den Szenariobeschreibungen aufgeführt.*

### 4.5.1 Szenario: Wo bleibt die Reserve?

*Beide Generäle haben sich einen klugen Schlachtplan ausgedacht, der darauf beruht, gleiche Truppenteile als Reserve zurückzuhalten und erst im Laufe der Schlacht einzusetzen. Jeder verspricht sich davon einen Überraschungsvorteil - wenn nur die Reserve auch pünktlich eintrifft...*

Jeder Truppentyp, der mehr als zweimal (Kerneinheiten\*) bzw. mehr als einmal (Elite- und seltene Einheiten, sowie Charaktermodelle – auch, wenn 2 Einheiten für 1 Auswahl gekauft werden) vorkommt wird als Reserve zurückgehalten und nicht zu Spielbeginn aufgestellt. Dies gilt auch für Kundschafter und Einheiten, die üblicherweise nicht zu Beginn des Spiels aufgestellt werden. Ein Armeestandardenträger zählt immer als eigenständiger Truppentyp.

Alles außer der Reserve wird wie üblich aufgestellt. Die Reserve erscheint erst später auf dem Schlachtfeld. Ab der eigenen 3. Runde würfelt der Spieler zu Beginn jeder Runde für jede Reserveeinheit einen W6:

- 3. Runde: die Einheit erscheint bei 4+
- 4. Runde: die Einheit erscheint bei 3+
- 5. Runde: die Einheit erscheint automatisch

Die Reserve-Einheiten erscheinen von der eigenen Tischkante; sie verhalten sich so, als ob sie eine Einheit vom Tisch verfolgt hätten.

\* = Dunkelelfenkrieger mit Speeren und Dunkelelfenkrieger mit Repetierarmbrüsten zählen als unterschiedliche Truppentypen.

### 4.5.2 Szenario: Magieflaute

*Die Winde der Magie wehen heute sehr schwach. Die Zauberer benötigen allergrößte Anstrengungen, die Winde der Magie überhaupt nutzbar zu machen und zu kontrollieren - was nicht selten fatal endet...*

Beim ersten und zweiten Zauberspruch in jeder Magiephase zählen alle beim Komplexitätswurf geworfenen 6en als 1en.

Ab dem dritten Zauberspruch in jeder Magiephase zählen bereits alle 5en und 6en als 1en.

Es ist daher – außer für Skaven – nicht möglich, einen Zauberspruch mit Totaler Energie zu wirken; außerdem erhöht sich die Gefahr auf Zauberpatzer.

Dies gilt nur für Komplexitätswürfe, nicht für Bannwürfe – diese werden normal durchgeführt.

Des Weiteren funktionieren gebundene Zaubersprüche (und alles, was ähnlich wirkt – z.B. Gebete der Sigmarpriester) nur bei einer 3+ auf W6. Falls der Gegenstand ausbrennen kann, muss dafür geworfen werden auch wenn der darin gebundene Zauberspruch nicht gewirkt hat.

#### 4.5.3 Szenario: Unwetter

*Es regnet schon seit über einer Woche ohne Unterlass, die Landschaft ringsum ist bereits eine einzige Schlammwüste. Die Armeen warten bereits seit Tagen auf eine Wetterbesserung, doch es wurde immer schlimmer... in der letzten Nacht kam auch noch ein heftiger Sturm auf.*

*Einer der Generäle beschloss, im Morgengrauen das Unwetter als Deckung zu nutzen um das Überraschungsmoment für den Angriff auf seiner Seite zu haben, auch wenn der matschige Untergrund das schnelle Vorankommen sehr anstrengend macht.*

Angreifer, die eine Angriffsbewegung von mehr als 10“ benötigen, bekommen im folgenden Nahkampf -1 auf ihre Trefferwürfe.

Aufgrund des heftigen Sturms können Flieger für die Dauer der Schlacht nur 10“ weit fliegen – ihre Bewegung zu Fuß bleibt dadurch aber unberührt.

Die Sichtweite ist wegen des Regens eingeschränkt und beträgt nur 24“. Diese Sichtweite beschränkt alles, was auf Sichtweite beruht, also Beschuss und Magie (soweit Sichtkontakt benötigt wird).

Jeglicher auf der BF beruhende Beschuss wird um 1 erschwert. Jeglicher Beschuss der nicht auf der BF basiert muss vor dem schießen einen W6 werfen: zeigt der Wurf eine „1“ oder „2“ kann das Modell in dieser Schussphase nicht schießen, weil die übermäßige Feuchtigkeit oder der heftige Wind ein Abschießen unmöglich macht.

#### 4.5.4 Szenario: Zorn des Achill

*In ihrem Hochmut haben sich die besten Kämpfer beider Armeen zu einem Duell vor der Schlacht hinreißen lassen... vor den Augen aller Krieger haben sie sich gegenseitig getötet. Nun ist die große Chance ihrer Nachfolger gekommen, die Schlacht doch noch siegreich zu beenden!*

Jeder Spieler wählt vor der Schlacht bei seinem Mitspieler ein einzelnes Modell (Charaktermodell mit evtl. vorhandenem Reittier, Kriegsmaschine incl. Besatzung, Monster mit Treibern, Runenmeister mit Runenamboss, Priester des Todes mit Lade, etc) aus – dieses Modell nimmt an der Schlacht nicht teil und zählt für die Berechnung der Siegespunkte als ausgeschaltet.

Falls der General betroffen sein sollte, so muss der Spieler für diese Schlacht ein anderes Charaktermodell zum Ersatzgeneral bestimmen, der seine Aufgaben übernimmt. Wenn die Armee jedoch kein weiteres Charaktermodell enthält das General sein darf (z.B. AST oder Wandler der Waldelfen), so kämpft die Armee für diese Schlacht ohne General – der Mitspieler erhält in diesem Fall aber in jedem Fall die 100 SP für einen ausgeschalteten General, da der eigentliche General gefallen ist.

Wenn eine Armee nur einen einzigen Zauberer mit max. Stufe 2 beinhaltet, darf dieser nicht entfernt werden (Gruffprinzen und -könige von Khemri zählen wie üblich nicht als Zauberer).

Eine Vampirarmee darf nicht ohne General antreten, eine Gruffkönig-Armee nicht ohne obersten Priester (dies ist über die völkerspezifischen Sonderregeln verhindert).

#### 4.5.5 Szenario: Erobern und Halten

*Beide Generäle ringen um die Kontrolle über das Schlachtfeld, und versuchen ihren eigenen Standpunkt nicht dem Gegner preiszugeben. Ein erbitterter Stellungskrieg entbrennt...*

Der Angreifer erklärt eines der beiden Spielfeldviertel auf seiner Tischhälfte zu seinem „Heimatviertel“, der Verteidiger erhält das diagonal gegenüberliegende Spielfeldviertel als Heimatviertel.

Zu Spielbeginn müssen in den „Heimatvierteln“ der General, der AST (sofern vorhanden) und mind. 50% aller Aufstellungspunkte (siehe Punkt 4.2 für die Definition der „Aufstellungspunkte“) stehen.

Das eigene Heimatviertel ist bei der Abrechnung für eroberte Spielfeldviertel 100 SP wert, die neutralen Viertel je 200 und das gegnerische Heimatviertel 400 SP.

Es gibt keine zusätzlichen Siegespunkte für eroberte Standarten, General, Elfenstolz etc. Einheiten, die die Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld begonnen haben (z.B. Bergwerker oder Gors im Hinterhalt), können in dieser Schlacht weder Spielfeldviertel halten noch verweigern.

#### 4.6 Paarungen und Tischvergabe durch GÖPP

Das GÖPP ist während des Turniers wie folgt eingestellt:

- Tische werden zufällig vergeben und nicht nach Rangliste
- In den ersten 2 Spielen wird nicht gegen Gegner aus dem eigenen Club gespielt
- In den ersten 4 Spielen wird nicht mehrfach gegen gleiche Völker gespielt
- „Mirror Matches“ sind **zugelassen**

#### 4.7 Bemalwertung

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| keine bemalte* Figur in der Armee   | 0 Punkte  |
| >0% bis einschl. 6,67% bemalt*      | 1 Punkt   |
| >6,67% bis einschl. 13,33% bemalt*  | 2 Punkte  |
| >13,33% bis einschl. 20,00% bemalt* | 3 Punkte  |
| >20,00% bis einschl. 26,67% bemalt* | 4 Punkte  |
| >26,67% bis einschl. 33,33% bemalt* | 5 Punkte  |
| >33,33% bis einschl. 40,00% bemalt* | 6 Punkte  |
| >40,00% bis einschl. 46,67% bemalt* | 7 Punkte  |
| >46,67% bis einschl. 53,33% bemalt* | 8 Punkte  |
| >53,33% bis einschl. 60,00% bemalt* | 9 Punkte  |
| >60,00% bis einschl. 66,67% bemalt* | 10 Punkte |
| >66,67% bis einschl. 73,33% bemalt* | 11 Punkte |
| >73,33% bis einschl. 80,00% bemalt* | 12 Punkte |
| >80,00% bis einschl. 86,67% bemalt* | 13 Punkte |
| >86,67% bis einschl. 93,33% bemalt* | 14 Punkte |
| >93,33% bis einschl. 100% bemalt*   | 15 Punkte |
| Alle Figuren komplettbemalt**       | 16 Punkte |

\* = kein „Proxy“, Figur vollständig, 3 Farben, keine unbemalten Stellen, Base bemalt

\*\* = offensichtlich fertig bemalte Figuren, Bases bemalt und einheitlich gestaltet (gestaltet bedeutet NICHT, dass die Bases einfach nur bemalt sein müssen, sondern z.B. mit Sand, Grasstreu, Schiefer, Bits o.ä. gestaltet sind!)

#### 4.8 Gesamtwertung

Aus 5 Spielen kann man maximal 80 Punkte (5x16) sammeln, plus max. 16 Bemalpunkte = 96 Punkte ist das zu erreichende Maximum.

#### 4.9 Preise

Es gibt jeweils einen sehr speziellen, garantiert **einzigartigen Pokal** für den ersten, zweiten und dritten Gesamtplatz zu gewinnen.

Zusätzlich gibt es:

- einen Pokal für die bestbemalte Armee und Urkunden für die nominierten Armeen
- einen Pokal für die bestbemalte Einheit
- unseren speziellen Trostpreis für den Letztplatzierten

## 5 Allgemeine Informationen

### 5.1 Verpflegung

#### 5.1.1 Essen

Direkt am Gemeindezentrum bzw. der Mehrzweckhalle befindet sich eine **Gaststätte** (jugoslawisch), die ab 17 Uhr bzw. am Sonntag ab Mittag geöffnet ist. Im Ort selbst befinden sich ein Grill-Imbiss und eine Bäckerei.

Im Nachbarort Weyhausen gibt es einen Döner-Laden, Aldi, Netto und Edeka.

Wir verkaufen Snickers sowie belegte Brötchen, Hot Dogs und weitere Kleinigkeiten.

Mittags wäre eine Sammelbestellung bei einem Bringdienst möglich, oder man geht in dem Ort zum Asia- oder Grill-Imbiss.

#### 5.1.2 Getränke

Wir verkaufen während des Turniers Cola/Fanta/Sprite, Fassbier und Kaffee (2€ Wochenend-Flatrate, 0,15€ pro Tasse).

#### 5.1.3 Geld

In Weyhausen befindet sich im Einkaufszentrum, in dem auch Netto und Aldi sind, eine Volksbank-Filiale.

#### 5.1.4 Benzin

Am Ortseingang von Weyhausen ist auf der linken Seite eine Aral-Tankstelle mit kleinem Shop, an dem man auch Sonntags einkaufen könnte.

### 5.2 Übernachtung

Wer nach den Spielen am Samstag nicht nach Hause fahren möchte, kann gerne in der Mehrzweckhalle übernachten. Bitte sagt uns aber bis spätestens **Dienstag, den 05.06.** Bescheid.

Feldbett, Luftmatratze, Schlafsack etc. sind natürlich selbst mitzubringen.

#### 5.2.1 Hotels

In Weyhausen und den Nachbarorten gibt es leider nur ein Hotel:

- Best Western Hotel Alte Mühle\*\*\*\*, EZ ab 65€, DZ ab 88€, 50 Zimmer  
Telefon: 05362-98000, <http://www.altemuehle.bestwestern.de>

Ansonsten findet ihr unter <http://www.tourismus-wolfsburg.de> Unterkünfte für jeden Geldbeutel – von der Jugendherberge in der Wolfsburger Innenstadt bis zum Ritz Carlton an der Autostadt (Wolfsburg Innenstadt ist weniger als 10km von Osloß entfernt).

### 5.3 Bankverbindung

Das Startgeld bitte bis spätestens zum **01. Juni** überweisen, später eingehendes Geld buchen wir wieder zurück.

An der „Abendkasse“ vor dem Turnier könnt ihr auch noch bezahlen, aber die Teilnahmegebühr an der Abendkasse beträgt 12€ statt 10€ bei Vorabüberweisung.

|                 |          |                             |
|-----------------|----------|-----------------------------|
| Hier die Daten: | Inhaber  | Daniel Schmidtke            |
|                 | Kontonr. | 317 260 69                  |
|                 | BLZ      | 269 513 11                  |
|                 | Bank     | Sparkasse Gifhorn-Wolfsburg |



## 5.4 Anfahrt

Über die A2 am Kreuz Wolfsburg/Königslutter auf die A39 Richtung Wolfsburg abfahren. Die A39 bis zum bitteren Ende entlangfahren, und auf der letzten Abfahrt (siehe Skizze, Abfahrt 1) auf die B188 in Richtung Gifhorn, Weyhausen abfahren.

In Weyhausen immer geradeaus auf der Hauptstraße bleiben und den Ort in Richtung Osloß verlassen. Osloß ist dann schon der nächste Ort.

In Osloß direkt vor der einzigen Ampel im Ort rechts abbiegen (auf der linken Seite befindet sich ein Wegweiser, Richtung „Gemeindezentrum“) und den Berg bis zum „Gipfel“ hinauffahren. Dort rechts abbiegen, und nach wenigen Metern befindet sich auf der linken Seite das Gemeindezentrum mit einigen Parkplätzen davor. In dem Gemeindezentrum befindet sich die Mehrzweckhalle.

Für Fans von Google Earth bzw. maps.google.com:  
Die Mehrzweckhalle liegt auf

52°28'20.91''N - 10°40'59.95''E

Für Anfahrtsbeschreibungen aus anderen Richtungen als der A2 bitte eine Mail an [belagerung@wolfsgarde.net](mailto:belagerung@wolfsgarde.net).

Falls jemand mit dem Zug anreisen möchte, würden wir einen günstigen „Transfer“ von Gifhorn oder Wolfsburg-Hauptbahnhof nach Osloß organisieren, da es nur schwer möglich ist, Osloß mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen. Bitte teilt uns das dann auch bis Dienstag, den 05.06. mit.

## 5.5 Anfahrtskizze A39 Abfahrt 1

