

# Turnierinformationen & Regeln

## 1 Regeln zur Armeeaufstellung

- 7. Edition
- 1999 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), 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, kein Asarnil der Drachenprinz
- Keine „White Dwarf-Einheiten“ (z.B. Rhinoxreiter) – Ausnahme: legendäre oder normale Söldnerregimenter
- Keine Söldnerereinheiten in Nicht-Söldnerarmeen, keine Alliiertenkontingente, keine Modelle aus der Albion-Kampagne
- Keine Einzelmodelle (oder Charaktere mit Reittier, Charaktere mit Kriegsmaschine wie z.B. Lade der Verdammten Seelen) mit einem Gesamtwert von über 255 Punkten.
- Jeder Spieler muss mind. 2 Kernregimenter aus Infanterie aufstellen, die:
  - nicht die Sonderregel „Plänkler“ und/oder „Kundschafter“ haben,
  - mind. eine Einheitenstärke von 15 besitzen und
  - das Spiel auf dem Spielfeld beginnenEine dieser Einheiten darf NICHT mit Schusswaffen ausgerüstet sein. Für Oger und Waldelfen gelten hier Sonderregeln – siehe Punkt 3 „Besonderheiten der Völker“.
- Maximal zwei Zauberer (Gruffprinzen u.ä. gelten wie üblich NICHT als Zauberer im eigentlichen Sinn)
- Kriegsmaschinenauswahlen nicht mehr als 1x (bezieht sich auf Auswahlen im Armeebuch – man kann also z.B. 2 Repetier-Speerschleudern als eine Seltene Auswahl einsetzen)
- Eliteauswahlen nicht mehr als doppelt (s. Anmerkungen zu „2 für 1“-Auswahlen)
- Nicht WYSIWYG, aber fast! Der Gegner sollte ohne große Probleme erkennen können, um was für eine Einheit es sich handelt

Wir hoffen von euch ausgewogene Armeelisten zu erhalten, behalten es uns aber vor, bestimmte Armeelisten, die nicht von diesen Regeln abgedeckt werden, nicht anzunehmen oder den Spieler um Nachbesserung zu bitten.

## **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.

Dies gilt ohne Einschränkungen auch für das Halten und Verweigern von Schlüsselgebieten im 3. Szenario („Erobern & Halten“).

### **2.2 Magie**

- Maximal 8 Energiewürfel dürfen in einer Magiephase verwendet werden (gebundene Zaubersprüche zählen in der Runde, in der sie eingesetzt werden, als 1 E-Würfel (bis ES3) bzw. 2 E-Würfel (ab ES4)). Falls mehr als 8 Würfel eingesetzt werden könnten, dürfen die überschüssigen Würfel auch nicht gespeichert werden.
- Maximal 2 Bannrollen.

### **2.3 Einheitenstärken**

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

### **2.4 Errata**

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

### **2.5 Angriffe von Streitwagen und Monstern**

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

### **2.6 Streitwagenschwadron & automatische Zerstörung bei Stärke 7**

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

### **2.7 Sprache der Regeln**

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

### **2.8 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 & Armee von Sylvania**

#### 3.1.1 Nekromantie & Anrufung von Nehek / Grabmarken

- Sofern eine neue Einheit erzeugt wird, müssen alle Modelle innerhalb von 18 Zoll vom Zaubernden aufgestellt werden und mind. 4 Modelle breit aufgestellt werden.
- Der Spieler muss vor dem Zauber ansagen, was er wo mit diesem Zauber beschwören will

#### 3.1.2 Verfluchte (incl. Fluchrittern, Drakenhofgarde und Drakenhoftemplern)

- 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.
- Für jede Einheit Verfluchte oder Fluchritter muss mind. eine Einheit Skelette mit mind. derselben ES aufgestellt werden.

### **3.2 Khemri**

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

### **3.3 Dunkelelfen**

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

### **3.4 Waldelfen**

#### 3.4.1 Zusatzwald

Waldelfen dürfen in allen 5 Szenarien keinen Zusatzwald aufstellen.

#### 3.4.2 Armeeauswahl

Die Ewige Wache gilt als Kernauswahl.

### **3.5 Skaven**

- max. eine Ratlingkanone mehr als Warpflammenwerfer
- Insgesamt max. 10 Jezzails

### **3.6 Horden des Chaos, Bestien des Chaos**

- Max. 2 Helden auf dämonischen Reittieren bzw. Reittieren der Götter
- jede Armee darf nur einer Gottheit + Ungeteilt folgen
- „Horden des Chaos“ und „Bestien des Chaos“ werden getrennt gespielt. Man darf jedoch eine Armeelisten-Auswahl aus dem anderen Buch in seine Armee mit aufnehmen. Die Auswahl der magischen Gegenstände bleibt hiervon unbeeinträchtigt.
- Es darf nur dann eine Einheit Chaoskrieger bzw. Chaosritter zu Auserkorenen aufgewertet werden, wenn die Armee noch je eine normale Einheit Chaoskrieger bzw. Chaosritter enthält.

### **3.7 Dämonische Legion**

- Jede Armee darf nur einer Gottheit + Ungeteilt folgen
- Max. 2 Einheiten dämonische (Elite-) Kavallerie
- Erhabene Dämonen: die erste Magiestufe ODER das Mal eines der 4 Chaosgötter zählt nicht gegen die 255 Punkte-Grenze

### **3.8 Oger**

- Gnoblar-Einheiten zählen zwecks Armeeaufstellung als Einheit OHNE Schusswaffen.
- Es dürfen nicht mehr Einheiten Eisenwänste als Einheiten Ogerbullen in der Armee enthalten sein.

## 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 platziert 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 Einheitenstandarten erobert hat
- Die 100 Siegespunkte für einen gefallenen oder fliehenden General, eine eroberte Armeestandarte 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 249 => 8:8

250 bis 499 => 9:7

#### Knapper Sieg

500 bis 649 => 10:6

650 bis 799 => 11:5

800 bis 949 => 12:4

#### Überlegener Sieg

950 bis 1199 => 13:3

1200 bis 1449 => 14:2

1450 bis 1699 => 15:1

#### Massaker

1700+ => 16:0

## 4.5 Szenarien

1. Szenario: Offene Feldschlacht (verdeckte Aufstellung)
2. Szenario: Schatzsuche
3. Szenario: Erobern & Halten
4. Szenario: Aufklärungseinsatz
5. Szenario: Offene Feldschlacht

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

### 4.5.1 Szenario: Verdeckte Aufstellung

Aufstellung bei der verdeckten Aufstellung: Nachdem das Gelände begutachtet wurde müssen sich die Generäle sehr schnell einen Schlachtplan ausdenken - d.h. ihr notiert die (ungefähre) Position, die jede Einheit auf dem Schlachtfeld einnehmen soll. Dabei solltet ihr Geländestücke als Anhaltspunkte mit einzeichnen.

Kundschafter dürfen ihre Sonderregel nicht verwenden – sie haben dafür aber eine um 6“ tiefere Aufstellungszone (18“ statt 12“).

Einheiten brauchen erst bei der Aufstellung vorgestellt zu werden (empfohlen: Lasst sie einfach bis dahin in den Taschen).

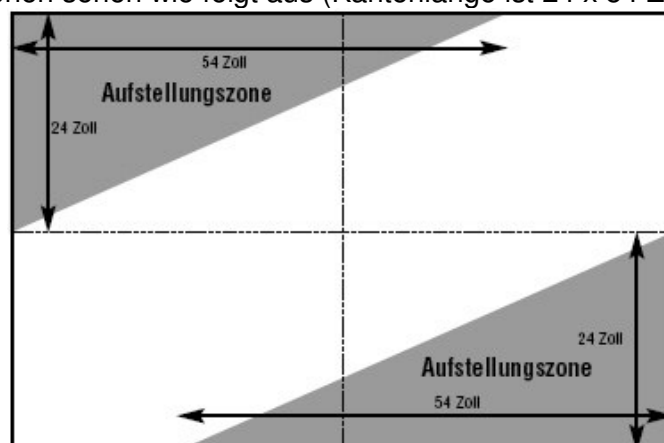
### 4.5.2 Szenario: Schatzsuche (Grand Tournament 05 Mission 2)

Bevor die Schlacht beginnt, müssen beide Spieler ihrem Gegner mitteilen, wo sich der teuerste magische Gegenstand ihrer Armee befindet und um was es sich dabei handelt (falls mehrere Gegenstände gleich teuer sind, bestimmt der Spieler, welcher der „Schatz“ für den Gegner ist). Wenn das Charaktermodell, das den Gegenstand bei sich trägt, im Nahkampf ausgeschaltet wird, erhält die Einheit, die es ausgeschaltet hat, diesen Gegenstand (sie darf ihn allerdings nicht verwenden!). Wenn sich dieser Gegenstand am Ende des Spiels im Besitz deines Gegners befindet, erhält er 250 zusätzliche Siegespunkte.

Folgende Gegenstände dürfen nicht den Schatz darstellen, die der Gegner erobern muss: Regimentsstandarten, Spruch- oder Bannrollen und Energiesteine. Falls eine Armee keine „gültigen“ Gegenstände beinhaltet, zählt der Kopf des Generals als „Schatz“ – man muss diesen im Nahkampf erschlagen um den Kopf zu bekommen.

### 4.5.3 Szenario: Erobern & Halten (Grand Tournament 06 Szenario 3)

Die Aufstellungszone sehen wie folgt aus (Kantenlänge ist 24 x 54 Zoll):



Jeder Spieler muss sich ein Geländestück aussuchen, das sich in keiner Aufstellungszone befindet. Die Spieler dürfen nicht dasselbe Geländestück wählen. Diese Geländestücke werden zu *Schlüsselgebieten* erklärt, welche die Spieler erobern müssen. Sollte ein Wald zu einem *Schlüsselgebiet* werden, dürfen Waldelfen ihren Zauber „Baumsänger“ nicht auf ihn wirken. Es gibt keine SP für das Erobern von Spielfeldvierteln.

Bonus-Siegpunkte:

- 150 SP für jedes eroberte *Schlüsselgebiet*.  
Um ein Schlüsselgebiet zu erobern, muss sich eine nicht fliehende eigene Einheit (siehe Punkt 2.1!) im Umkreis von 4“ davon befinden, und es darf sich keine entsprechende gegnerische Einheit im Umkreis von 4“ darum befinden.  
*Einheiten, die nicht auf dem Spielfeld stehen wenn das Spiel beginnt (z.B. Gruftskorpione, Bergwerker, Gorherden im Hinterhalt, neu beschworene Zombieeinheiten etc.) können Schlüsselgebiete weder halten noch verweigern.*
- 200 SP, wenn alle gegnerischen Einheiten auf unter ihre halbe Sollstärke reduziert wurden, derzeit fliehen oder schon vom Tisch geflohen sind.

#### 4.5.4 Szenario: Aufklärungseinsatz

Für jede Einheit mit mind. ES 10, die ein Spieler am Spielende in der gegnerischen Aufstellungszone stehen hat, bekommt er +100 Bonus-Siegpunkte – dafür gibt es keine Siegespunkte für eroberte Spielfeldviertel.

*Einheiten, die nicht auf dem Spielfeld stehen wenn das Spiel beginnt (z.B. Gruftskorpione, Bergwerker, Gorherden im Hinterhalt, neu beschworene Zombieeinheiten etc.) bringen keine Bonus-Siegpunkte.*

#### 4.5.5 Szenario: Offene Feldschlacht

Ohne Worte.

### **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** (einmalig)

### **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 Bemaipunkte = 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 bestbemaipalte Armee und Urkunden für die nominierten Armeen
- einen Pokal für die bestbemaipalte 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/Mineralwasser und Fassbier. Kaffee gibt es kostenlos.

#### 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 kostenlos in der Mehrzweckhalle übernachten. Bitte sagt uns aber bis spätestens **Dienstag, den 25.09.** 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 (Wolfsburgs Innenstadt ist weniger als 10km von Osloß entfernt).

### **5.3 Bankverbindung**

Das Startgeld bitte bis spätestens zum **21. September** 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	Manuel Breitfeld
	Kontonr.	591 763 800
	BLZ	271 900 82
	Bank	Volksbank Helmstedt



## 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“, der aber leider nicht immer in die richtige Richtung weist...) und den Berg bis zum „Gipfel“ hinauffahren. Dort geradeaus den Mühlenweg überqueren, nach etwa 80 Metern befindet sich auf der rechten Seite der **Parkplatz** des Kindergartens – bitte nicht den Parkplatz direkt vor der Halle benutzen, da diese Plätze für Gäste des Restaurants reserviert sind. Der Kindergartenparkplatz liegt direkt an der Rückseite der Mehrzweckhalle, ihr müsst nur einmal rechts am Gebäude vorbeigehen und seid dann schon am „Haupteingang“.

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 [wolfen-tjoste@wolfsgarde.net](mailto:wolfen-tjoste@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 25.09. mit.

## 5.5 Anfahrtsskizze A39 Abfahrt 1

