

Turnierinformationen & Regeln

1 Regeln zur Armeeaufstellung

- 7. Edition
- 1999 Punkte
- Benutzt werden alle bis dahin erschienenen Armeebücher, 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 Armeelisten aus „Sturm des Chaos“, 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 (auch solche, die keine Charaktermodellauswahlen belegen), kein Asarnil der Drachenprinz
- Keine „White Dwarf-Einheiten“ (z.B. Rhinoxreiter) – Ausnahme: legendäre oder normale Söldnerregimenter
- Keine Söldnereinheiten 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 250 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 – Dunkelelfen können also z.B. 2 Repetier-Speerschleudern als eine Seltene Auswahl einsetzen)
- Eliteauswahlen nicht mehr als doppelt (bezieht sich auf Auswahlen im Armeebuch – Dunkelelfen können also z.B. 2 Repetier-Speerschleudern als eine Seltene Auswahl einsetzen)
- 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.

ACHTUNG: NEUER VERANSTALTUNGSORT !

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 Errata

Es sind jeweils immer die aktuellsten Auflagen bzw. Errata gültig (unter 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 Dämonen des Chaos

- Der Sirenengesang hat keine Auswirkungen auf Einheiten oder Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind.
- Einheiten von Rosa Horrors zählen gegen das Limit von max. 2 Zauberern.

3.2 Horden des Chaos & Bestien des Chaos

- Es gilt das Armeebuch, nicht die White Dwarf-Armeeliste!
- 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

3.3 Hochelfen

- Hochelfen dürfen bis zu 2 Repetier-Speerschleudern einsetzen.

3.4 Khemri

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

3.5 Oger

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

3.6 Skaven

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

3.7 Vampirfürsten

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

3.8 Waldelfen

- Waldelfen dürfen in allen 5 Szenarien keinen Zusatzwald aufstellen.
- Die Ewige Wache gilt als Kernausswahl.

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 immer zusammen aufgestellt werden muss, zählt als ein Aufstellungspunkt (z.B. eine imperiale Staatstruppeneinheit mit 2 Abteilungen ist ein Aufstellungspunkt). 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 Einheitenstandarten erobert hat

Die 100 Siegespunkte für einen gefallenen oder fliehenden General, eine eroberte Armeestandarte bzw. Sonderregeln bestimmter Völker 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).

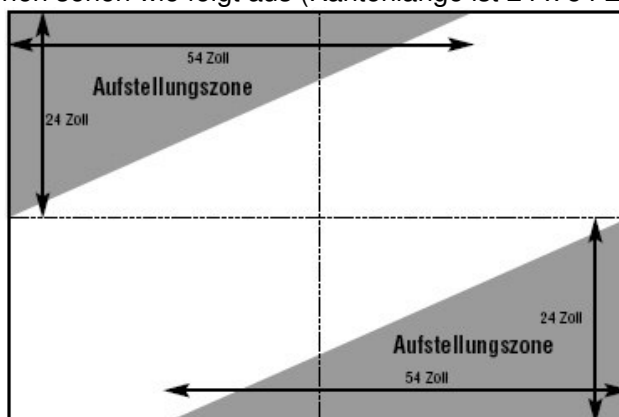
4.5.2 Szenario: Schatzsuche (Grand Tournament 05 Mission 2)

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 Aufstellungszonen 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 ZombiEinheiten 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 Siegpunkte für eroberte Spielfeldviertel.

Einheiten, die nicht auf dem Spielfeld stehen wenn das Spiel beginnt (z.B. Gruftskorpione, Bergwerker, Gorherden im Hinterhalt, neu beschworene ZombiEinheiten 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)

Bei besonderen Umständen behält es sich die Orga vor, früher als hier angegeben Beschränkungen zu lockern oder bei „Überpräsenzen“ von einigen Völkern mehrere Mirror Matches zuzulassen

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, plus 4 Bonuspunkte für eine in deutsch abgegebene Armeeliste = 100 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

Am Hansaplatz befinden sich mehrere Kneipen und Imbisse sowie eine Cocktailbar und ein Supermarkt.

Wir verkaufen wie üblich Kleinigkeiten für schmales Geld.

5.1.2 Getränke

Wir verkaufen während des Turniers Cola/Fanta/Sprite/Mineralwasser und Bier. Kaffee gibt es kostenlos.

5.1.3 Geld

Am Hansaplatz befinden sich Geldautomaten der Sparkasse und der Volksbank.

5.1.4 Benzin

Auf dem Weg zum Hansaplatz fährt ihr an einer Star-Tankstelle vorbei, bei der man auch Sonntags Kleinkram einkaufen könnte.

5.2 Übernachtung

Wer nach den Spielen am Samstag nicht nach Hause fahren möchte, kann gerne kostenlos im Mehrgenerationenhaus übernachten. Bitte sagt uns aber bis spätestens

Dienstag, den 21.10. Bescheid.

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

5.2.1 Hotels

Direkt in der Nordstadt gibt es nur ein Hotel (Entfernung vom Mehrgenerationenhaus nur ca. 700m Luftlinie):

- Alter Wolf***, EZ ab 40€, DZ ab 60€, 40 Zimmer
Telefon: 05361-86560, <http://www.alter-wolf.de>

Ansonsten findet ihr unter <http://www.tourismus-wolfsburg.de> Unterkünfte in der Wolfsburger Innenstadt für jeden Geldbeutel – von der Jugendherberge bis zum Ritz Carlton an der Autostadt. Viele Hotels sind nur 2,5 – 3km Luftlinie vom Mehrgenerationenhaus entfernt: Tryp Hotel, Vorsfelder Hof, Ritz Carlton, Jugendherberge, Global Inn, ...

5.3 Bankverbindung

Das Startgeld bitte bis spätestens zum **21. Oktober** 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 14€ statt 12€ bei Vorabüberweisung.

Hier die Daten:	Inhaber	Manuel Breitfeld
	Kontonr.	591 763 800
	BLZ	271 900 82
	Bank	Volksbank Helmstedt

5.4 Anfahrt

Von der A2 aus kommend:

Am Kreuz Wolfsburg/Königsutter auf die A39 Richtung Wolfsburg abfahren.

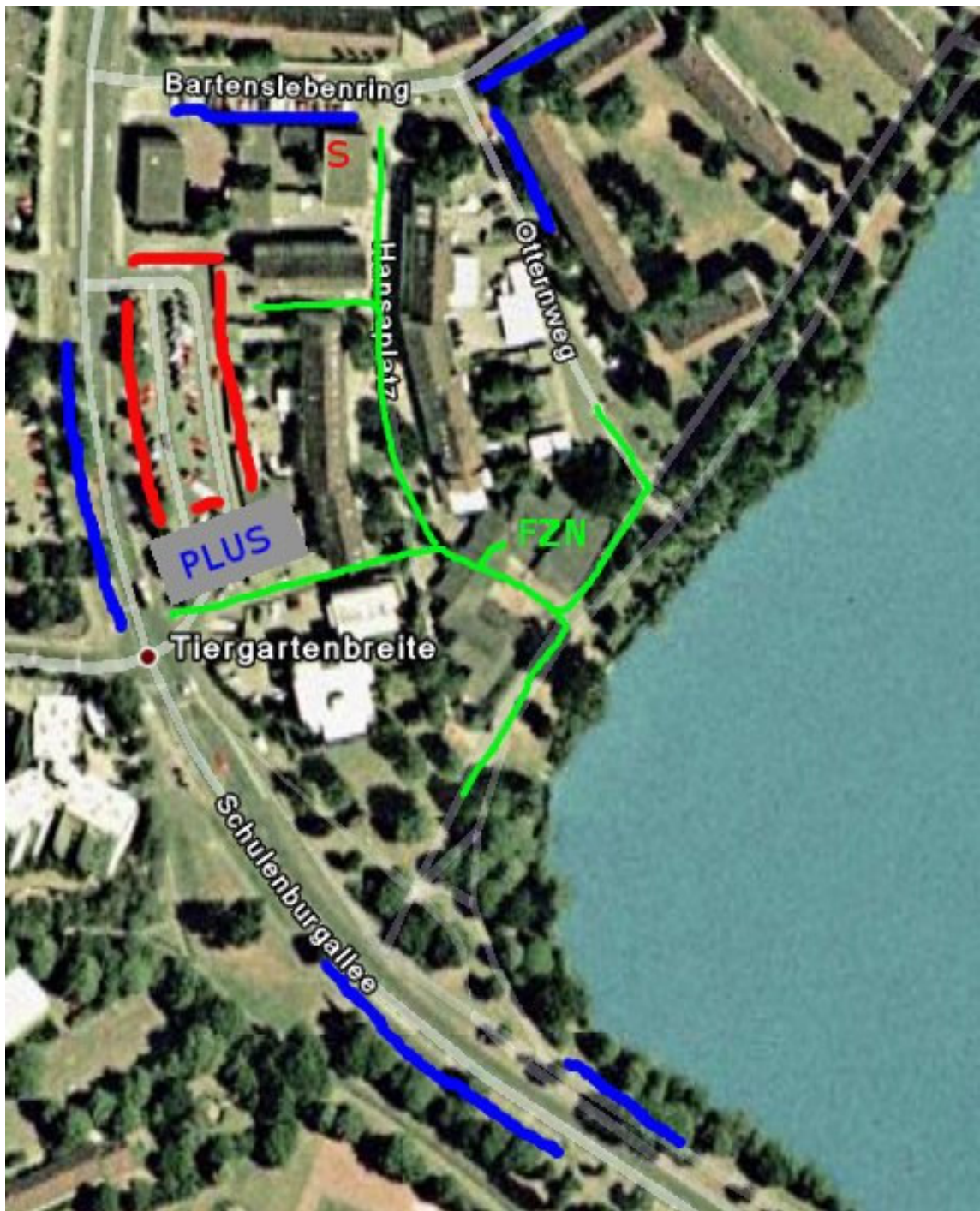
Die A39 bis zum bitteren Ende entlangfahren, und auf der letzten Abfahrt (Abfahrt 1, Gifhorn/Weyhausen/Tappenbeck; **NICHT** vorher Abfahrt Wolfsburg nehmen wenn ihr kein Navi habt ;-)) auf die B188 in Richtung Wolfsburg abfahren.

Ihr folgt der B188 für einige Kilometer und biegt an der ersten Möglichkeit links ab in die Schulenburgallee (insg. ist es die 4. Ampelkreuzung, man kann aber vorher nie links abbiegen).



Dieser folgt ihr solange, bis ihr an einem Edeka-Markt auf der rechten Seite vorbeifahrt. Dahinter kommt auf der rechten Seite ein großer See, und danach dann ein großer, neuer Plus-Markt an einer Fußgängerampel. Auf dem Plus-Parkplatz (rot umrandet) ist allerdings am Samstag bis 13 Uhr das Parken **nur mit Parkscheibe bis max. 1 Stunde** erlaubt, d.h. für das erste Spiel müsstet ihr euer Auto woanders abstellen. An den blau markierten Stellen ist das Parken auch ohne Parkscheibe kostenlos möglich, wobei der Otterweg und der Bartenslebenring meist von Anwohnern zugeparkt sind – außer den Parkplätzen an der Sparkasse (rotes S).

Die grünen Striche markieren die möglichen Fußwege zum Freizeitheim Nord (FZN), der Hansaplatz ist Fußgängerzone. Wenn ihr vom Plus-Markt oder über den Hansaplatz kommt, geht ihr genau auf das FZN zu. Ihr geht dabei auf den Durchgang in der Gebäudemitte zu - der rechte Flügel ist Teil der Stadtbibliothek, in dem Durchgang links ist der Eingang ins FZN. Wenn ihr von der Seeseite aus kommt, müsst ihr auf dem Innenhof die Treppe hoch und rechts die Tür rein.



Mit dem Zug / Bus:

Vom Hauptbahnhof Wolfsburg (bzw. vom ZOB 3 Fußminuten vom HBF entfernt) fährt mindestens halbstündlich (meist zweimal pro halber Stunde) ein Bus direkt zum Hansaplatz (siehe www.wvg.de, Linie 201 vom ZOB zur Haltestelle Hansaplatz).

Für andere Anfahrtsbeschreibungen bitte per E-Mail nachfragen.