

# Turnierinformationen & Regeln

## 1 Regeln zur Armeeaufstellung

- Wir werden das Turnier nach den Regeln der alten, **6. Edition von Warhammer** austragen, da die Zeit von der Veröffentlichung bis zu unserem Turnier zu kurz ist!
- 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), Chaoszwerge (Kriegerische Horden), Gesegnete Armeen der Echsenmenschen (WD 108), Gnoblar-Armee (WD 112) – 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!), Zwerge Slayerkult, Hochelfen Seewache, Skaven Klan Eshin und alle Listen, die ein besonderes Charaktermodell als Pflichtauswahl haben
- Jeder Spieler muss mind. 2 Kernregimenter aus Infanterie aufstellen, die:
  - nicht die Sonderregel „Plänkler“ und/oder „Kundschafter“ haben und
  - mindestens eine Einheitenstärke von 16 besitzenEine dieser Einheiten darf NICHT mit Schusswaffen ausgerüstet sein. Für Oger und Waldelfen gelten hier Sonderregeln – siehe Punkt 3 „Besonderheiten der Völker“.
- Maximal zwei Zauberer (Gruftprinzen 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. Anmerkung zu „2 für 1“-Auswahlen)
- Keine Besonderen Charaktermodelle, kein Asarnil der Drachenprinz
- Rhinoxreiter sind verboten
- Keine Söldnerregimenter in Nicht-Söldnerarmeen, keine Alliierten, 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

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

## **2 Regelklarstellungen**

### **2.1 Magie**

- Die überarbeiteten Magielehren aus den Chroniken III müssen benutzt werden.
- Max 8 Energiewürfel dürfen in einer Runde 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 dadurch mehr als 8 Würfel eingesetzt werden könnten, dürfen die überschüssigen Würfel auch nicht gespeichert werden.
- max. 2 Bannrollen

### **2.2 Einheitenstärken**

Die „Tabelle für Basegrößen & Einheitenstärke“ aus White Dwarf 102 ist 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 Doppelangriff**

Wenn nicht anders möglich, wird die nicht als Ziel erklärte zweite Feindeinheit leicht nach hinten verschoben - und wenn das nicht geht das Ziel leicht nach vorne.

### **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 Streitwagenschwadronen & 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.

### **2.9 Monster & Bändiger (Auszug aus aktuellen Errata)**

Betrifft z.B. Salamander der Echsen oder Kriegshydran der Dunkelelfen:

- Diese Einheiten zählen nicht als Plänkler, auch wenn die Modelle nicht in Reih und Glied stehen
- Wenn du bestimmst, ob die Einheit angreifen darf, oder ob feindlichen Einheiten in die Flanke oder in den Rücken fallen, gehst du von einem 90°-Winkel vom Monster selbst aus.
- Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet, formiert sie sich nach den Regeln für Plänkler – d.h. Modelle in Reichweite bewegen sich in Kontakt und der Rest formiert sich dahinter (...)

## **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 Zaubernden 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 & Fluchritter

- 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 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).

#### 3.4.3 Armeeauswahl

Die Ewige Wache gilt als Kernausswahl, obwohl die Armee nicht von einem Hochgeborenen angeführt werden kann.

### **3.5 Skaven**

- Eine Skavenarmee darf max. eine Ratlingkanone mehr besitzen, als sie Warpflammenwerfer besitzt.
- 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.

- Es darf nur dann eine Einheit Chaoskrieger bzw. Chaosritter zu Auserkorenen aufgewertet werden, wenn die Armee auch noch 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

### **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.

### **3.9 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.

Gebäude gelten als unpassierbar und können nicht betreten 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

Entsprechend den jeweiligen Szenariobeschreibungen im Regelbuch bzw. unter Punkt 4.5.x.

### 4.3 Nach dem Spiel

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

- 100 Siegespunkte für denjenigen, der mehr Spielfeldviertel erobert hat (Spielfeldviertel können nur von Einheiten mit ES 5+ gehalten bzw. verweigert werden) – wenn beide Spieler gleich viele Viertel erobert haben, erhält keiner der beiden Punkte dafür. Spielfeldviertel können nur von Einheiten mit ES 5+ gehalten oder verweigert werden
- 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 angegeben 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

Naturgemäß fällt es einigen Völkern schwerer, gravierende Siege zu erringen. Aus diesem Grund kommt hier ein völlig neuer Bewertungsansatz: das logarithmische Komplexdualspielbewertungssystem – oder einfacher – eine schlichte Tabelle, wo man selbst die Turnierpunkte anhand der Differenz beider Spieler ablesen kann:

#### Unentschieden

**000 bis 249** => 8:8

**250 bis 499** => 9:7

#### Überlegener Sieg

**950 bis 1199** => 13:3

**1200 bis 1449** => 14:2

**1450 bis 1699** => 15:1

#### Knapper Sieg

**500 bis 649** => 10:6

**650 bis 799** => 11:5

**800 bis 949** => 12:4

#### 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

#### 4.5.1 Szenario: Verdeckte Aufstellung

Dieses Szenario verwendet die Regeln der *Offenen Feldschlacht* auf Seite 199 des Regelbuches.

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

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“).

**Waldelfen dürfen keinen zusätzlichen Wald aufstellen.**

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

Dieses Szenario verwendet die Regeln der *Offenen Feldschlacht* auf Seite 199 des Regelbuches.

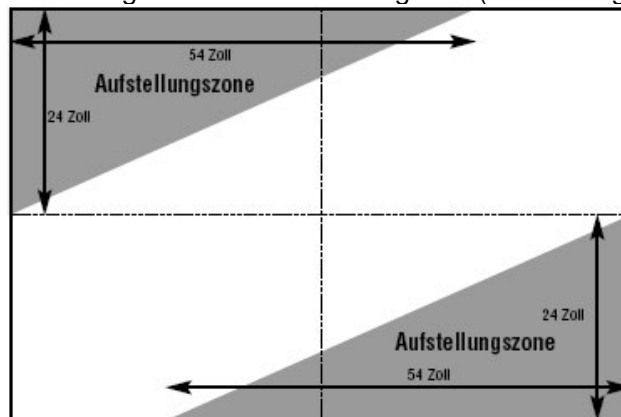
**Sonderregeln:** Bevor die Schlacht beginnt, müssen beide Spieler ihrem Gegner mitteilen, wo sich der teuerste magische Gegenstand ihrer Armee befindet und um was es sich dabei handelt (falls mehrere Gegenstände gleich teuer sind, bestimmt der Spieler, welcher der „Schatz“ für den Gegner ist). Wenn 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 Kontrolle von Schlüsselgebieten und wichtigem Gelände ist ein bedeutsames Ziel jedes Kampfes.*

Dieses Szenario verwendet die Regeln der *Offenen Feldschlacht* auf Seite 199 des Regelbuches. Die Aufstellungszonen sehen wie folgt aus (Kantenlänge ist 24 x 54 Zoll):



**Sonderregeln:** 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.

**Waldelfen dürfen keinen zusätzlichen Wald aufstellen.**

Bonus-Siegespunkte:

- 150 SP für jedes eroberte *Schlüsselgebiet*.  
Um ein Schlüsselgebiet zu erobern, muss sich eine nicht fliehende eigene Einheit mit ES 5+ 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

*Die Armeen der Spieler stellen die Vorhuten größerer Armeen dar, die am folgenden Tage aufeinander treffen werden. Diese Vorhuten versuchen, die gegnerische Armee auszuspionieren, treffen aber auf dem Weg dorthin auf die Vorhut des Gegners. Beide Seiten versuchen, die gegnerische Vorhut zu vernichten, dabei aber so viele Einheiten wie möglich am Gegner vorbeiziehen zu können, um Informationen über die gegnerische Hauptstreitmacht sammeln zu können. Dieses Szenario verwendet die Regeln der *Offenen Feldschlacht* auf Seite 199 des Regelbuches.*

**Sonderregeln:** 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.

#### 4.5.5 Szenario: Offene Feldschlacht

Dieses Szenario verwendet die Regeln auf Seite 199 des Regelbuches.

### **4.6 Paarungen und Tischvergabe durch GÖPP**

Das GÖPP ist während der Wolfen-Tjoste wie folgt eingestellt:

- Tische werden zufällig vergeben und nicht nach Rangliste
- Die ersten 2 Spiele werden nicht gegen Gegner aus dem eigenen Club gespielt
- Die ersten 4 Spiele wird nicht mehrfach gegen gleiche Völker gespielt
- „Mirror Matches“ sind grundsätzlich nicht aktiv. Bei besonderen Umständen werden wir jedoch auch „Mirror Matches“ zulassen.

### **4.7 Bemalwertung**

keine bemalte* Figur in der Armee	0 Punkte
>0% bis einschl. 7,14% bemalt*	1 Punkt
>7,14% bis einschl. 14,29% bemalt*	2 Punkte
>14,29% bis einschl. 21,43% bemalt*	3 Punkte
>21,43% bis einschl. 28,57% bemalt*	4 Punkte
>28,57% bis einschl. 35,71% bemalt*	5 Punkte
>35,71% bis einschl. 42,86% bemalt*	6 Punkte
>42,86% bis einschl. 50,00% bemalt*	7 Punkte
>50,00% bis einschl. 57,14% bemalt*	8 Punkte
>57,14% bis einschl. 64,29% bemalt*	9 Punkte
>64,29% bis einschl. 71,43% bemalt*	10 Punkte
>71,43% bis einschl. 78,57% bemalt*	11 Punkte
>78,57% bis einschl. 85,71% bemalt*	12 Punkte
>85,71% bis einschl. 92,86% bemalt*	13 Punkte
>92,86% bis einschl. 100% bemalt*	14 Punkte
Alle Figuren komplettbemalt**	15 Punkte

Die Turnierleitung wird bei besonders schön gestalteten und zur Armee passenden Armeedisplays 1 Bonuspunkt auf die Bemalung vergeben.

\* = 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 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.



## 5 Allgemeine Informationen

### 5.1 Verpflegung

#### 5.1.1 Essen

Direkt am Gemeindezentrum bzw. der Mehrzweckhalle befindet sich eine **Gaststätte**, die ab 17 Uhr geöffnet ist. Wenige hundert Meter entfernt ist eine **Bäckerei**, im Ort selbst befindet sich ein Grill-Imbiss.

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

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 werden während des Turniers Colaflaschen für 3€/Flasche verkaufen – die sind leider so teuer weil wir die vom Wirt der Mehrzweckhalle abnehmen **müssen**. Des Weiteren verkaufen wir günstig Kaffee, Eistee und Fassbier.

In Osloß befindet sich ein Getränkemarkt, ansonsten könnte man sich Getränke in Weyhausen bei Netto oder Aldi besorgen.

#### 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 12.09.** Bescheid.

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

Günstige Hotels können wir in der Nähe leider nicht anbieten – außer vielleicht der Jugendherberge in Wolfsburg, die aber gut 10km entfernt ist.

### 5.3 Bankverbindung

Das Startgeld bitte bis spätestens zum **10. 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“) 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 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 „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 12.09. mit.

## 5.5 Anfahrtskizze A39 Abfahrt 1

