

Turnierinformationen & Regeln

Stand: 29.01.2008

1 Regeln zur Armeeaufstellung

- Die Armee muss vollständig bemalt sein. Einheitliche Basegestaltung ist zwar erwünscht, aber nicht erforderlich
- 7 Spiele à 777 Punkte
- kein Modell teurer als 154 Punkte (= 2x 77... ja wir haben es dieses Jahr mit der 7!)
- Gespielt wird nach folgendem Armeeorganisationsplan:
 - 1 HQ
 - 0-2 Elite
 - 2-5 Standard
 - 0-2 Sturm
 - 0-2 Unterstützung
- **Zugelassen:**
 - Alle aktuellen Codizes (inkl. aller Orden, Regimenter, Wesenszüge und Doktrinen) – Orks werden ausschließlich nach dem neuen Codex gespielt!
 - Krootsöldner (In Nomine Imperatoris II)
 - 13te Kompanie (Codex Sturm des Chaos)
 - Verlorene und Verdammte (Codex Sturm des Chaos)
- **Nicht zugelassen:**
 - Panzerkompanien
 - Besondere bzw. benannte Charaktermodelle, C'tan
 - Modelle ohne Codexeintrag (demnach keine Kriegsmaschinen, Flieger, Fahrzeugkonstruktionsregeln (FKR), Monströse Biokonstrukte; keine besonderen Forgeworld-Modelle etc. pp., wobei beispielsweise Landungskapseln erlaubt sind).
 - Armeelisten und -varianten aus dem White Dwarf oder In Nomine Imperatoris, die nicht explizit in diesem Dokument erlaubt sind
 - Söldner und Alliierte (Ausnahmen siehe Dämonen- und Hexenjäger)
- WYSIWYG! Der Gegner sollte ohne große Probleme erkennen können, um was für eine Einheit es sich handelt und mit was sie ausgerüstet ist. Granaten müssen nicht am Modell zu erkennen sein
- Es wird keine Fairness-Wertung geben. Jeder Spieler ist jedoch dazu angehalten, nach einer fairen Liste zu spielen. Fragt euch bei der Aufstellung eurer Armee, ob ihr selbst auch gern dagegen spielen würdet.

2 Regelklarstellungen

2.1 Errata

Es sind jeweils die aktuellsten Auflagen bzw. Errata gültig (unter www.games-workshop.de)

2.2 Basegrößen

Jedes Modell muss mit wenigstens der Basegröße gespielt werden, die aktuell mit dem Modell geliefert wird. Kleinere Bases sind nicht zugelassen, auch wenn sie ursprünglich bei dem Modell dabei waren. Dieser Hinweis gilt insbesondere für

- Terminatoren und Kyborgs: 40mm Base
- Schwarmtyrant, Carnifex, Phantomlord, Kampfläufer, Sentinels, Cybots: 60mm Base

3 Völkerspezifische Sonderregeln

3.1 Dark Eldar und Hagashin-Kult

- Errata und FAQ beachten

3.2 Dämonenjäger

- ENTWEDER requirierte Imperiale Soldaten ODER verbündete Space Marines

3.3 Hexenjäger

- ENTWEDER requirierte Imperiale Soldaten ODER verbündete Space Marines

3.4 Imperiale Armee

- Doktrinen aus dem WD erlaubt (müssen jedoch am Modell erkennbar sein)

3.5 Orks

- Orks werden – solange sich die Veröffentlichung des neuen Codex nicht verzögert – bereits nach dem neuen Codex Orks gespielt.
Aus diesem Grund sind Wildorks und Heizakulte nach den alten Regeln nicht zugelassen.

3.6 Space Marines

- da Alliierte grundsätzlich verboten sind, darf der Nachteil „keine Alliierten“ nicht gewählt werden
- Space Wolves: Errata beachten

3.7 Verlorene und Verdammte

- Errata zu den Mutanten beachten

4 Allgemeine Regeln zum Spielablauf

4.1 Vor dem Spiel

Beide Spieler einigen sich über die Regeln des aufgebauten Geländes (Geländezone, Höhe, Art, Schutzwirkung etc. pp.). Das Gelände darf, wenn überhaupt, nur nach Zustimmung des Schiedsrichters verschoben werden.

4.2 Spielbeginn

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

4.3 Nach dem Spiel / Siegpunktberechnung

Nach der Schlacht werden die Siegpunkte jedes Spielers ausgerechnet.

Hierbei gelten folgende Sonderregeln:

- Jedes einzelne als Verlust vom Spielfeld entfernte Modell bringt Siegpunkte in Höhe seiner Punktkosten (z.B. aus einem 10er Trupp Space Marines wurde ein Modell im Laufe des Spiels als Verlust entfernt = 15 Siegpunkte für den Mitspieler).
- Modelle mit mehreren LPs bringen pro Lebenspunktverlust anteilig Siegpunkte (z.B. ein 150-Punkte-Modell mit 3 LP bringt dem Mitspieler 100 Siegpunkte, wenn dieser ihm 2 LP abgenommen hat).
- Fahrzeuge, die lahmgelegt wurden und/oder denen alle Waffen zerstört wurden, bringen die halben, zerstörte Fahrzeuge die vollen Siegpunkte.

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

0 bis 80 => 8:8

81 bis 170 => 9:7

Überlegener Sieg

441 bis 530 => 13:3

531 bis 620 => 14:2

621 bis 710 => 15:1

Knapper Sieg

171 bis 260 => 10:6

261 bis 340 => 11:5

351 bis 440 => 12:4

Massaker

711+ => 16:0

4.5 Missionen

1. Mission: Schlagabtausch (Alpha + SP)
2. Mission: Erkundungsmission (Gamma)
3. Mission: Aufspüren und Vernichten (Gamma + Eskalation)
4. Mission: Attentat
5. Mission: Erobern und Halten (Gamma)
6. Mission: Suchen und Sichern (Alpha + SP)
7. Mission: Schlagabtausch (Gamma)

4.5.1 Mission: Schlagabtausch

Mission aus dem Regelbuch, Stufe Alpha (zzgl. Siegespunkte).

Missionssonderregeln: Siegespunkte.

Missionsziel: Spielfeldviertel.

Sonstige Sonderregeln: Im Gegensatz zu den Punktwerten im Regelbuch, geben die eroberten Spielfeldviertel nur je 50 Punkte für die neutralen und 100 Punkte für das gegnerische „Heimatviertel“.

4.5.2 Mission: Erkundungsmision

Mission aus dem Regelbuch, Stufe Gamma.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Dämmerung, Siegespunkte.

Missionsziel: Feindliche Linien.

Sonstige Sonderregeln: Jeder Spieler kann maximal 200 zusätzliche Siegespunkte durch das Missionsziel „Feindliche Linien“ erlangen.

4.5.3 Mission: Aufspüren und Vernichten

Mission aus dem Regelbuch, Stufe Gamma (zzgl. Eskalation).

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Dämmerung, Siegespunkte, Eskalation.

Missionsziel: Auslöschen.

Sonstige Sonderregeln: Jeder Spieler kann maximal 200 zusätzliche Siegespunkte durch das Missionsziel „Auslöschen“ erlangen.

4.5.4 Mission: Attentat

Mission laut Missionsgenerator aus WD 108.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Schräge Aufstellungszone, Siegespunkte.

Missionsziel: Beute, Spezial.

Sonstige Sonderregeln: Jeder Spieler stellt einen Beutemarker im Niemandsland auf. Für jeden eroberten Beutemarker gibt es 50 SP, falls man den gegnerischen General ausgeschaltet hat weitere 100 SP.

4.5.5 Mission: Erobern und Halten

Mission aus dem Regelbuch, Stufe Gamma.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Dämmerung, Siegespunkte.

Missionsziel: Gelände halten.

Sonstige Sonderregeln: Jeder Spieler kann maximal 200 zusätzliche Siegespunkte durch das Missionsziel „Gelände halten“ erlangen.

4.5.6 Mission: Suchen und Sichern

Mission aus dem Regelbuch, Stufe Alpha (zzgl. Siegespunkte).

Missionssonderregeln: Siegespunkte.

Missionsziel: Beute.

Sonstige Sonderregeln: Es werden nur 3 (nicht W3+2) Beutemarker aufgestellt. Jeder eroberte Beutemarker bringt bei Spielende 77 SP.

4.5.7 Mission: Schlagabtausch

Mission aus dem Regelbuch, Stufe Gamma.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Dämmerung, Siegespunkte.

Missionsziel: Spielfeldviertel.

Sonstige Sonderregeln: Im Gegensatz zu den Punktwerten im Regelbuch, geben die eroberten Spielfeldviertel nur je 50 Punkte für die neutralen und 100 Punkte für das gegnerische „Heimatviertel“.

4.6 Paarungen und Tischvergabe durch GÖPP

Das GÖPP ist während des Wolves Bane wie folgt eingestellt:

- Tische werden zufällig vergeben und nicht nach Rangliste
- Die ersten 3 Spiele werden nicht gegen Gegner aus dem eigenen Club gespielt
- Die ersten 6 Spiele wird nicht mehrfach gegen gleiche Völker gespielt
- „Mirror Matches“ sind am Samstag nicht aktiv, am Sonntag sind „Mirror Matches“ **zugelassen**. Beachtet, dass es im letzten Spiel durchaus passieren kann, ein zweites Mirror Match abzubekommen.

Es werden keine Paarungen nachträglich getauscht – ohne Ausnahme.

4.7 Bemalwertung („SEUCHE AUF SILBER!“)

Da nur bemalte Miniaturen zugelassen sind, gibt es keine Bemalpunkte.

Bemalt heißt: kein Proxy, Figur vollständig, mindestens 3 Farben, keine unbemalten Stellen, Base bemalt (nicht zwingend „gestaltet“ oder einheitlich bemalt). Nur grundiert zählt NICHT als bemalt.

Figuren, die der o.g. Definition von „bemalt“ nicht entsprechen, dürfen vom Mitspieler sofort als Verlust vom Spielfeld entfernt werden. Auch wird die Orga, sofern solche Figuren bemerkt werden, diese sofort als Verluste vom Spielfeld entfernen.

4.8 Gesamtwertung

Aus 7 Spielen kann man maximal 112 Punkte (7x16) sammeln, plus 3 Bonuspunkte für eine **rechtzeitig und** in Deutsch abgegebene Armeeliste = 115 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 die bestbemalte Einheit.

Der Letztplatzierte erhält einen Trostpreis, und wir werden noch einen kleinen Sonderpreis vergeben.

Falls jemand mitgezählt hat... das sind 7 Preise ;-)

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 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 05.02. 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.altmuehle.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 **5. Februar** 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

$52^{\circ}28'20.91''\text{N}$ - $10^{\circ}40'59.95''\text{E}$

Für Anfahrtsbeschreibungen aus anderen Richtungen als der A2 bitte eine Mail an wolves-bane@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 05.02. mit.

5.5 Anfahrtskizze A39 Abfahrt 1

