

Turnierinformationen & Regeln

Stand: 1.2.2009

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 mit der 7!)
- Gespielt wird nach folgendem Armeeorganisationsplan:
 - 1 HQ
 - 0-2 Elite
 - 2-5 Standard
 - 0-2 Sturm
 - 0-2 Unterstützung
- Elite-, Sturm- und Unterstützungsauswahlen dürfen nicht mehrfach gewählt werden.
- **Zugelassen:**
 - Alle aktuellen Codizes (inkl. aller Orden, Regimenter und Doktrinen)
- **Nicht zugelassen:**
 - Panzerkompanien
 - Besondere bzw. benannte Charaktermodelle, C'tan
 - Codex Sturm des Chaos
 - Modelle ohne Codexeintrag (demnach keine Kriegsmaschinen, Flieger, Fahrzeugkonstruktionsregeln (FKR), Monströse Biokonstrukte; keine besonderen Forgeworld-Modelle etc. pp.).
 - Armeelisten und -varianten aus dem White Dwarf oder In Nomine Imperatoris, die nicht explizit in diesem Dokument erlaubt sind
 - 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.

ACHTUNG: NEUER VERANSTALTUNGORT !!!

2 Regelklarstellungen

2.1 Errata

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

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 Space Wolves

- Für Space Wolves entfällt die Pflicht, pro angefangene 750 Punkte ein HQ aufstellen zu müssen.

4 Allgemeine Regeln zum Spielablauf

4.1 Vor dem Spiel

Beide Spieler einigen sich über die Regeln des aufgebauten Geländes (Geländezone, 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

Die Ergebnisse aller Spiele werden ausschließlich über die Differenz der Siegespunkte bestimmt. In jedem Spiel gibt es Missionsziele im Wert von 750 bis 777 Punkten zu erobern.

Nach der Schlacht werden die Siegespunkte jedes Spielers ausgerechnet. Hierbei gelten folgende Regeln:

- Jedes einzelne als Verlust vom Spielfeld entfernte Modell bringt Siegespunkte in Höhe seiner Punktkosten (z.B. aus einem 10er Trupp Space Marines wurde ein Modell im Laufe des Spiels als Verlust entfernt = 16 Siegespunkte für den Mitspieler).
- Modelle mit mehreren LPs bringen pro Lebenspunktverlust anteilig Siegespunkte (z.B. ein 150-Punkte-Modell mit 3 LP bringt dem Mitspieler 100 Siegespunkte, 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 Siegespunkte.

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 119 => 8:8

120 bis 249 => 9:7

Überlegener Sieg

700 bis 859 => 13:3

860 bis 1029 => 14:2

1030 bis 1199 => 15:1

Knapper Sieg

250 bis 389 => 10:6

390 bis 539 => 11:5

540 bis 699 => 12:4

Massaker

1200+ => 16:0

4.5 Missionen

1. Mission: Zufällige Begegnung
2. Mission: Vorstoß
3. Mission: Ziel: Feindkommandeur
4. Mission: Aufspüren und vernichten
5. Mission: Suchen und sichern
6. Mission: Durchbruch
7. Mission: Erobern und halten

Selbst wenn die Missionen Standard-Missionen aus dem Regelbuch sind, so verwenden sie ausschließlich die Missions-Sonderregeln, die bei den Missionen angeführt sind.

Die Spiele werden über jeweils 6 Spielzüge ausgetragen; keine zufällige Spieldauer.

4.5.1 Mission: Zufällige Begegnung

Gefecht 1 ist eine „Erobern und Halten“-Mission und verwendet die Aufstellung für „Kampf im Morgengrauen“. Die Missionsziele sind jeweils 375 Siegespunkte wert.

Missionssonderregeln: Siegespunkte.

Sonstige Sonderregeln: Infiltratoren dürfen eine Scout-Bewegung durchführen.

4.5.2 Mission: Vorstoß

Gefecht 2 ist eine „Vernichtung“-Mission und verwendet die Aufstellung für „Speerspitze“. Anstelle der Abschusspunkte bringt jede komplett vernichtete Einheit doppelte Siegespunkte.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Dämmerung (Nachtkampf in Runde 1), Reserven, Siegespunkte.

4.5.3 Mission: Ziel: Feindkommandeur

Gefecht 3 ist eine „Gebiet sichern“-Mission und verwendet die Aufstellung für „Speerspitze“. Es gibt nur **2** Missionsziele zu sichern, diese sind jeweils 150 Siegespunkte wert. Jeder Spieler ernennt eine seiner punktenden Einheiten zur „Leibgarde“ seiner HQ-Auswahl.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Reserven, Siegespunkte.

Sonstige Sonderregeln: Das Vernichten der gegnerischen HQ-Auswahl bringt 300 zusätzliche Siegespunkte, das Vernichten der gegnerischen Leibgarde nochmals 150 Siegespunkte.

4.5.4 Mission: Aufspüren und vernichten

Gefecht 4 ist eine „Vernichtung“-Mission und verwendet die Aufstellung für „Schlagabtausch“. Anstelle der Abschusspunkte bringt jede komplett vernichtete Einheit doppelte Siegespunkte.

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

Sonstige Sonderregeln: Eskalation: Zu Beginn des Spiels dürfen ausschließlich ganz normale Infanterieeinheiten, die keine angeschlossenen Transportfahrzeuge haben (also keine Monströsen Kreaturen, Bikes, Sprungtruppen, Bestien, usw.), und Einheiten mit der Sonderregel „Scouts“ auf dem Spielfeld platziert werden. Alle nicht platzierten Einheiten bleiben in Reserve und treffen nach den normalen Regeln für Reserven ein.

4.5.5 Mission: Suchen und sichern

Gefecht 5 ist eine „Gebiet sichern“-Mission und verwendet die Aufstellung für „Kampf im Morgengrauen“. Es gibt 4 Missionsziele zu sichern, diese sind jeweils 190 Siegespunkte wert.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Reserven, Siegespunkte.

4.5.6 Mission: Durchbruch

Gefecht 6 verwendet die Aufstellung für „Schlagabtausch“.

Missionssonderregeln: Siegespunkte.

Sonstige Sonderregeln: Infiltratoren dürfen eine Scout-Bewegung durchführen. Einheiten, die sich bei Spielende in der gegnerischen Aufstellungszone befinden, bringen Bonus-Siegespunkte auf das Ergebnis: punktende Einheiten (exkl. eventueller Transportfahrzeuge / -optionen) bringen das Doppelte ihres aktuellen Punktwertes (Verluste beachten!), nicht-punktende Einheiten die Hälfte ihres aktuellen Punktwertes als Bonus-Siegespunkte.

4.5.7 Mission: Erobern und halten

Gefecht 7 ist eine „Erobern und Halten“-Mission und verwendet die Aufstellung für „Speerspitze“. Die Missionsziele sind jeweils 375 Siegespunkte wert.

Missionssonderregeln: Infiltratoren, Schocktruppen, Reserven, Siegespunkte.

4.6 Paarungen und Tischvergabe durch GÖPP

Das GÖPP ist während des Wolves Bane erstmal 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**.
- Im letzten Spiel gilt als einzige Beschränkung, dass man nicht gegen einen Spieler gepaart wird gegen den man schon angetreten ist.

Beachtet, dass es z.B. bei „Übervorhandenseins“ einer oder mehrerer Armeen (üblicherweise Space Marines) möglich ist, dass wir die oben genannten „Spielpaarungs-Regeln“ früher aufheben müssen, oder ggfs. die „übervorhandenen“ Armeen in Hinsicht auf Mirror Matches als „neutrale“ Armeen definieren müssen.

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 der Letztplatzierte erhält einen Trostpreis.

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 (Hot Dogs, Kuchen, Schokoriegel, usw.) 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 24.02.** Bescheid.

Feldbett, 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 **24. 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 14€ statt 12€ bei Vorabüberweisung.

Hier die Daten: Inhaber: Manuel Breitfeld
 Kontonr.: 783 213 688
 BLZ: 760 300 80
 Bank: Cortal Consors

5.4 Anfahrt

Von der A2 aus kommend:

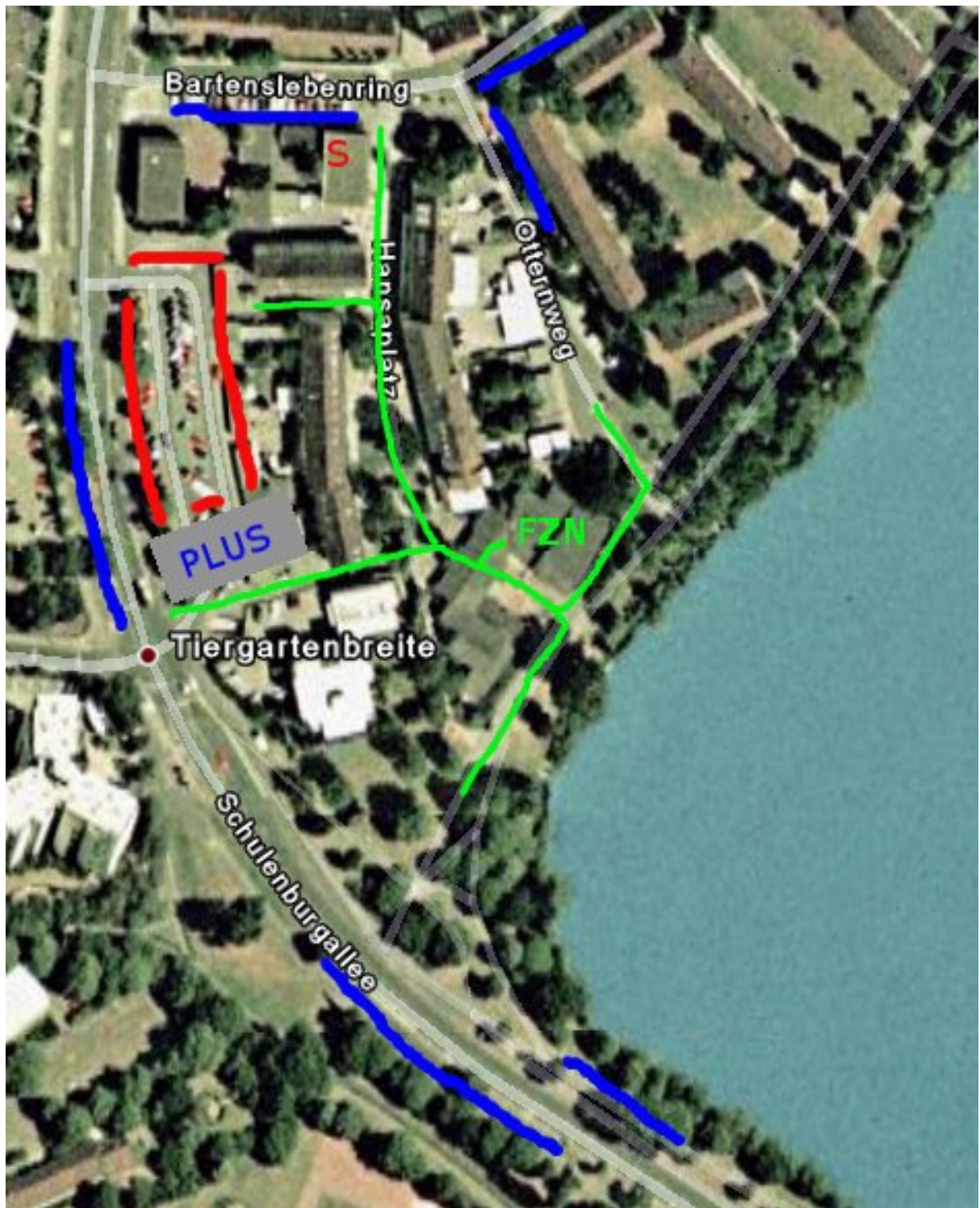
Am Kreuz Wolfsburg/Königsutter auf die A39 Richtung Wolfsburg abfahren.

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 Penny-Markt an einer Fußgängerampel. Auf dem Penny-Parkplatz (rot umrandet, im Bild noch mit PLUS beschriftet...) 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 Otternweg 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 Penny-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.