

# Turnierinformationen & Regeln

## 1 Regeln zur Armeeaufstellung

- 1750 Punkte
- Gespielt wird nach dem Armeeorganisationsplan für Standardmissionen
- **Zugelassene Armeen:**
  - Alle Armeen mit einem Codex
  - Alle Armeen aus Codex Sturm des Chaos
  - Krootsöldner (In Nomine Imperatoris II)
  - Ork Heizakult (Codex Armageddon)
  - Wildorks (In Nomine Imperatoris II)
- **Nicht zugelassen:**
  - Panzerkompanien
  - Söldner und Alliierte jeglicher Art (Ausnahmen für Dämonen- und Hexenjäger... siehe ...)
  - Besondere Charaktermodelle oder C'tan
  - Modelle ohne Codexeintrag (demnach keine Kriegsmaschinen, Flieger, Fahrzeugkonstruktionsregeln (FKR), Monströse Biokonstrukte; keine besonderen Forgeworld-Modelle etc. pp., wobei beispielsweise Landungskapseln erlaubt sind).  
Ausnahmen (wie z.B. Zeloten und berittene Dämonetten) siehe unten
- 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.

Wir behalten es uns aber auf der anderen Seite allerdings vor, bestimmte Listen nicht anzunehmen oder den Spieler um Nachbesserung zu bitten.

## **2 Regelklarstellungen**

### **2.1 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, Kampffläufer, Sentinels, Cybots: 60mm Base

### **2.2 Errata**

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

### **2.3 Abstand zwischen den Armeen**

Wenn der Abstand zwischen den Armeen bei der Aufstellung 24 Zoll beträgt, dann gilt das als 24,01 Zoll, so dass 24 Zoll Waffen in der ersten Runde nicht in Reichweite sind. (Außer natürlich sie können sich bewegen und schießen.) Diese 0,01 Zoll gelten auch für andere Distanzen, wie zum Beispiel beim Infiltrieren.

### **3 Völkerspezifische Sonderregeln**

#### **3.1 Chaos Space Marines**

- Alle Legionen aus dem Codex sind zugelassen
- Berittene Dämonetten sind zugelassen
- Iron Warriors: maximal 6 Kyborgs, ENTWEDER einen Vindicator ODER einen Basilisken

#### **3.2 Dark Eldar und Hagashin-Kult**

- 2. Auflage vom Codex und Errata

#### **3.3 Dämonenjäger**

- ENTWEDER requirierte Imperiale Soldaten ODER verbündete Space Marines

#### **3.4 Eldar, Weltenschiffe und Schattensturm**

- Der Rat der Seher darf max. 10 Modelle groß sein. Runenleser, die anderen Einheiten angeschlossen sind, zählen nicht gegen das Limit.

#### **3.5 Hexenjäger**

- ENTWEDER requirierte Imperiale Soldaten ODER verbündete Space Marines
- Zeloten (WD101) sind zugelassen

#### **3.6 Imperiale Armee**

- „berühmte“ Regimenter und mit Hilfe von Regimentsdoktrinen erschaffene eigene Regimenter sind zugelassen

#### **3.7 Orks & Wildorks**

- Nach Klanregeln aufgestellte Bad Moons, Blood Axes, Death Skulls, Goffs, Snakebites und Evil Sunz sind zugelassen
- Wildorks: Es dürfen max. 3 Einheiten Madboyz aufgestellt werden

#### **3.8 Space Marines**

- Alle Orden aus dem Codex sind zugelassen
- Eigene Orden mit Wesenszügen sind zugelassen (da Alliierte grundsätzlich verboten sind, darf der Nachteil „keine Alliierten“ nicht gewählt werden)
- Blood Angels: max. 1 Ordenspriester; Errata beachten
- Dark Angels: Deathwing- und Ravenwing-Armeen sind zugelassen; Errata beachten
- Space Wolves: Errata beachten

#### **3.9 Verlorene und Verdammte**

- Die Todesbrigaden des Blutpaktes (WD 101) sind zugelassen

## 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. 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.

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

#### 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 Missionen

1. Mission: Suchen und sichern
2. Mission: Erkundungsmision
3. Mission: Ewiges Blutbad
4. Mission: Attentat
5. Mission: Schlagabtausch

#### 4.5.1 Mission: Suchen und sichern

Mission aus dem Regelbuch.

**Sonderregeln:** Erobern von W3+2 Missionszielen. Gamma.

#### 4.5.2 Mission: Erkundungsmision

Mission aus dem Regelbuch.

**Sonderregeln:** Einheiten in die gegnerische Aufstellungszone bringen gibt extra-Siegespunkte. Gamma.

#### 4.5.3 Mission: Ewiges Blutbad (Grand Tournament 04)

**Sonderregeln:** *Schocktruppen, Infiltratoren, Angriffswellen, Schräge Aufstellungszone.* SP für jede Angriffswelle (Beispiel: Taktischer Trupp der SM für 150 Punkte. Wenn die Einheit 2x vernichtet wird, erhält man 300 Punkte, nicht nur 150).

#### 4.5.4 Mission: Attentat

Mission laut Missionsgenerator aus WD 108.

**Sonderregeln:** Jeder Spieler platziert 2 Marker auf dem Spielfeld (1x in der eigenen Aufstellungszone, 1x im Niemandsland), *Schräge Aufstellungszone*, *Infiltratoren*, *Schocktruppen*.

Ziel: gegnerischen General ausschalten (+250 SP), mind. 1 gegn. Marker erobern (+100 SP).

#### 4.5.5 Mission: Schlagabtausch

Mission aus dem Regelbuch.

### **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 Eistee.

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 05.12.** 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 **03. Dezember** 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	Carsten Ullrich
	Kontonr.	190 045 893 4
	BLZ	250 501 80
	Bank	Sparkasse Hannover

## 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 [wolves-bane@wolfsgarde.net](mailto:wolves-bane@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

