

Hausregeln

1. Vorbereitung

Zur Vorbereitung zählen sämtliche Dinge die noch vor Beginn des eigentlichen Spieles erledigt sein sollten.

- 1.1 Jeder Spieler spielt zu aller erst mit seiner eigenen Armee, ist diese nicht groß genug für das entsprechende Punktelimit, darf dieser seine Armee mit zusätzlichen Miniaturen auffüllen aber nicht ersetzen!
- 1.2 Jeder Spieler ist dafür verantwortlich das er vor Spielbeginn eine komplette und korrekte Armeeliste seiner Miniaturen zur Hand hat, ob diese handschriftlich oder mit dem PC verfasst worden ist spielt dabei keine Rolle.
- 1.3. Beide Parteien sind vor einem Spiel dafür verantwortlich das folgendes Spielmaterial vorhanden ist bevor das Spiel beginnt: Schablonenset, mindestens ein Satz Würfel, ein Abweichungswürfel, ein Maßband, ein DH-Codexmappe (wird noch erstellt), funktionstüchtiger Stift und etwas Papier.
- 1.4. Grundregelwerke oder Codex haben bei Beginn des Spiels nichts mehr in der Nähe der Platte zu suchen. Bei auftretenden Fragen ist der nächste, zur Verfügung stehende Leiter zu fragen. Die Entscheidung die dieser dann trifft ist endgültig, eventuelle Regeldiskussionen sind auf die Zeit nach dem Spiel zu verschieben.

2. Das Spiel

Hier ist alle gemeint was während des Spieles passiert, inklusive Missionsauswahl, Seitenwahl etc. aber auch das Notieren der Siegespunkte und die Festlegung des Ergebnisses.

- 2.1 Das Spiel sollte mit einem Handschlag und einer kurzen Erläuterung der Armeeliste beginnen. (letzteres entfällt wenn unter erschwerten Bedingungen gespielt wird)
- 2.2 Während des Spieles wird freundlich und respektvoll miteinander umgegangen, Streitereien und Diskussionen sind nicht erwünscht und können, durch rechtzeitiges einschalten eines Schiedsrichters, auch sicherlich vermieden werden.
- 2.3 Nach dem Spiel werden gemeinsam die Siegespunkte ermittelt und schriftlich festgehalten, diese Schriftstück wird dann auch gemeinsam dem dafür zuständigen Leiter übergeben damit dieser dann das Ergebnis in den PC eingeben kann.

3. Sonderregeln

Der Bereich umfasst alle Regeln die nicht zu einem der oberen Punkte passen aber dennoch für die Spiele rund um das Dämmerheim relevant sind.

- 3.1 Neben den „richtigen“ GW-Miniaturen sind auch alle anderen Miniaturenhersteller bei unseren Kursen, egal ob Turnier oder nicht, gerne gesehen. Bedingung ist hier nur das man deutlich erkennen kann was sie darstellen sollen und das sie voll bemalt sind.
- 3.2 In der Regel sollte nur mit bemalten Miniaturen gespielt werden. Ausnahmen sind hier sicherlich im Einzelfall möglich (z.B. weil man Anfänger ist, die Zeit fehlte etc.) sollten aber mit der Spielleitung abgesprochen werden.
- 3.3 Wenn jemand eine gute Idee und einen schönen sowie auch logisch nachzuvollziehenden Fluff (Hintergrundgeschichte) besitzt, sind auch ungewöhnliche Kombinationen von verschiedenen Völkern oder auch andere, offiziell nicht genehmigte, Veränderungen der Armeelisten erlaubt. Das letzte Wort haben hier aber die Stammlleiter der Warhammer40K-Kurse.
- 3.4 Sollte eine wie in 3.3. beschriebene Armee den Weg auf eines unserer Turniere finden, so ist die dazugehörige Armeeliste mindestens eine Woche vorher bei der Spielleitung abzugeben und benötigt dann zur Zulassung die Zustimmung aller am Turnier beteiligten Stammlleiter.