



Allgemeines

Das Turnier besteht aus zwei Spielen mit maximal 1000 Punkten.

Geplant sind 7 Tische mit 14 Spieler/-innen. Bei grösserer Nachfrage kann die Anzahl aber eventuell erhöht werden.

Das Turnier findet in den Räumlichkeiten der IBB AG, Gaswerkstrasse 5, 5200 Brugg AG statt.

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt über das Vereinsforum unter diesem Post und muss bis spätestens 29.12.2024 erfolgen. Bitte schreibt zu eurer Anmeldung auch, welche Fraktion ihr zu spielen gedenkt. Die Armeliste muss bis spätestens am 29.12. als PDF per E-Mail an swevent2024@gmail.com gesendet werden. Erst dann ist die Anmeldung definitiv.

Tournamentpack & Erratas

Gespielt wird nach dem Pariah-Turnierleitfaden (https://assets.warhammer-community.com/eng_warhammer40000_pariah_nexus_tournament_companion-eixdmbxjrp-dddcylhhbo.pdf) und mit dem Pariah-Kartendeck.

Die Punkte setzen sich zusammen aus:

Primärziele (maximal 50)

Sekundärziele (maximal 40)

Bemalbonus (maximal 10)

Eventuelle Dataslates, Codices und Erratas, die bis und mit dem 29.12. erscheinen, werden berücksichtigt.

Zugelassen sind alle Einheiten die im aktuellen Munitorum Field Manual aufgeführt werden.

https://assets.warhammer-community.com/eng_wh40k_core&key_munitorum_field_manual_dec2024-7nrluyjjjp-ati25utyka.pdf

Spielregeln

Sollten sich unterschiedliche Sprachversionen widersprechen, zählt die englische Variante.

Bei Regelfragen oder falls eine unabhängige Schiedsrichtermeinung benötigt wird, könnt ihr euch einfach an die Turnierorganisation wenden.

Was muss ich mitbringen?

- Die Armee
- alle benötigten Regeln, so dass bei Bedarf etwas nachgeschlagen werden kann
- Pariah Kartendeck
- Massband
- genügend Würfel

WYSIWYG und Bemalung

Um die Übersicht für den Gegner zu gewährleisten, sollte angestrebt werden, dass eindeutig erkennbar ist, mit welchen Waffen- und Ausrüstungsoptionen die jeweiligen Modelle einer Armee ausgestattet sind (Konversionen sind erlaubt).

In gewissen Fällen können jedoch Ausnahmen gemacht werden, wenn diese von der Turnierorganisation vorab akzeptiert wurden. Bei zu grosser Abweichung vom WYSIWYG-Prinzip kriegt man jedoch nicht die vollen Bemalpunkte.

Es besteht keine Bemalpflicht, allerdings:

- erhalten Armeen mit unbemalten oder nur grundierten Figuren keine Bemalpunkte

- Armeen bei denen das Modell und die Base zumindest in verschiedenen Farben angemalt sind erhalten 5 Punkte
- Wenn die Figuren so bemalt sind, dass sie einen kohärenten Eindruck vermitteln und Details wie Ausrüstung und Einheitenmerkmale deutlich erkennbar sind, werden die vollen 10 Punkte vergeben

Bei Unsicherheiten könnt ihr euch gerne an die Turnierorganisation wenden.

Parkplatz

Parkplätze sind direkt vor dem Gebäude vorhanden. Das Tor wird von der Turnierorganisation geöffnet.

Verpflegung

Kaffee und Mineralwasser stehen zur Verfügung.

Das Mittagessen kann bei Interesse von der Turnierorganisation als Sammelbestellung an lokale Pizza-, Kebab- und ähnlichen Lieferdiensten weitergegeben werden. (Entsprechende Bestellungen werden bei der Ankunft aufgenommen)

Turnierablauf

ab 10:00 - Ankunft und Begrüssung

ca. 10:30-13:15 - Spiel 1

ca. 14:00-16:45 - Spiel 2

anschliessend Siegerehrung und Ende

da es sich nur um ein 1000-Punkte-Turnier handelt, kann es gut sein, dass die Spiele weniger lang dauern und der Zeitplan entsprechend vorgezogen wird.

Nach Abschluss des Turniers sind wir froh um alle helfenden Hände beim Aufräumen.

Missionen

Spiel 1

Primärmission: Linchpin

Missionsregeln: Fog of War

Aufstellung: Tipping Point

Spiel 2

Primärmission: Take and Hold

Missionsregeln: Hidden Supplies

Aufstellung: Search and Destroy

Best Painted

In der Mittagspause können vollständig bemalte Armeen am Best-Painted-Wettbewerb teilnehmen

Pairings und Rangliste

Pairings werden normalerweise fürs erste Spiel zufällig ermittelt, danach nach Platzierung.

Die Ranglistenplatzierung verläuft nach folgenden Kriterien:

1. Anzahl Siege
2. Total Siegespunkte
3. Stärke der Gegner

Sollte es auf den Gewinnerplätzen trotzdem zu Gleichstand kommen, wird noch die Siegespunktedifferenz berücksichtigt.