

40k Massaka! 09 - Informationen und Regeln  
Anmeldeformalitäten:

Willkommen zum 40k Massaka! 09.

Wenn ihr an diesem Turnier teilnehmen wollt, dann sind zunächst 2 Dinge wichtig:

1. Wir brauchen vorab eine Armeeliste von euch die wir dann nochmal überprüfen um gegebenenfalls frühzeitig auf Fehler hinweisen zu können und damit wir ein in etwa homogenes Stärkeniveau auf dem Turnier anpeilen können. Diese sendet ihr bitte an: [jojorion@web.de](mailto:jojorion@web.de)

2. Ihr müsst die Turniergebühr von 7€ auf unser Clubkonto überweisen:

Sascha Kinder

Konto: 3010480428

BLZ: 20110022 (Postbank Hamburg)

Erst wenn diese beiden Punkte erfüllt sind, gilt eure Anmeldung als fest und ihr habt euren Startplatz sicher!

Da nichts ohne zusätzlichen Anreiz geht, gibt es einen Bonus, wenn man rechtzeitig Geld überwiesen und die Armeeliste eingereicht hat:

Wer bis zum 01. September überwiesen und eine gültige Armeeliste eingereicht hat, erhält einen Marker für einen einzelnen Wiederholungswurf für den Verlauf des gesamten Turniers. Dieser wird bei der Verwendung zerstört!

Maximal 1 Woche vor Turnierbeginn sind wir noch in der Lage, Geld zurück zu überweisen, falls jemand kurzfristig ausgefallen ist. Danach rechnen wir mit der Teilnahme und decken unsere Unkosten.

---

Beschränkungssystem:

Liebe Turnierteilnehmer,

da wir uns als Veranstalter ein unterhaltsames und fluffiges Turnier wünschen und die Meinungen bezüglich dieser Attribute gerne mal ein wenig auseinander gehen, haben wir für unser Turnier ein etwas restriktiveres Beschränkungssystem gewählt, als es bei 40k-Turnieren meist üblich ist. Dies beginnt bei den allgemeinen Beschränkungen, die ein wenig Variation vom üblichen AOP und damit auch von den üblichen Armeestrukturen bieten sollen. Darüber hinaus gibt es für jedes der spielbaren Völker ein eigenes kleines Beschränkungsset, welches manchmal die Grundbeschränkungen lockert, an anderen Stellen verengt und teilweise auch ein wenig fluffige Armeelisten zu fördern versucht wo das möglich ist.

Wir hoffen damit ein interessantes Turnier abseits der üblichen Maßstäbe bieten zu können. Also auch wenn das zuerst sehr nach dem Beschränkungswahn von Fantasy-Spielern aussieht, gebt dem ganzen ruhig eine Chance und spielt mal damit - am besten auf unserem Turnier :)

Allgemein:

1500 Punkte

1 HQ

0 Elite

2-6 Standard

0 Sturm

0 Unterstützung

1. Jedem Spieler stehen 4 Slots zur Verfügung, die er auf die Elite-, Sturm- oder Unterstützungskategorie verteilen darf um so seinen AOP zu gestalten. Die Verteilung darf beliebig erfolgen, so lange in keiner Kategorie mehr als 3 Slots eingesetzt werden (4 Sturmslots wären also verboten).

2. Innerhalb der Elite-, Sturm- und Unterstützungskategorie dürfen Einheiten nicht doppelt aufgestellt werden.

3. Standardeinheiten dürfen nicht mehr als dreifach aufgestellt werden, es sei denn, im jeweiligen Codex existiert nur eine Standardauswahl, womit diese Beschränkung entfällt.

4. Keine namhaften Charaktermodelle, Truppchampions (z.B. Tellion) oder Fahrzeugaufwertungen (z.B. Chronus).

5. Keine Forgeworldregeln oder Fahrzeugkonstruktionsregeln.

6. Alliierte Truppen sind untersagt (Ausnahmen sind unter Hexenjägern und Dämonenjägern vermerkt).

Space Marines

-> maximal 1 Land Raider-Variante in der Armee

-> maximal 1 Einheit Terminatoren in der Armee (aus Terminatoren und Sturmterminatoren)

-> maximal 3 Landungskapseln

---

Anmerkungen, Ergänzungen und Klarstellungen:

1. Wir spielen nach WYSIWYG mit Abstrichen - jegliche Bewaffnung sollte an den Modellen deutlich erkennbar sein (Ausnahmen sind Granaten und ähnlicher Kleinkram sowie sowie Fahrzeugausrüstungen - weist eure Gegner bitte darauf hin wenn ihr entsprechende Dinge dabei, aber nicht kenntlich gemacht habt), jedoch ist es kein Beinbruch wenn der Kombi-Melter jetzt einen Kombi-Plasmawerfer darstellt und ihr euren Gegner zu Spielbeginn darauf hinweist.
2. Proxys, also Modelle die ein ganz anderes Modell darstellen, sind nicht gestattet. Alternative Miniaturen von Fremdherstellern und schicke Umbauten sind aber, sofern sie erkennbar sind, gerne gesehen.
3. Armeeeigene Sonderregeln sind dem Gegner zu erklären und entsprechende Quellen dafür mitzuführen.
4. Jeder Spieler hat seine Armee, Massband, Schablonen, Stift, Taschenrechner, Zusatzregeln etc. selbst mitzubringen.
5. Unabhängige Charaktermodelle dürfen sich vor der 1. Runde einem Trupp anschließen, sofern sich das Modell einem Trupp anschließen darf.
6. Eine Einheit kann immer nur ein (1) Missionsziel halten.

Die Orga behält sich Ergänzungen vor, diese werden dann in den News auch noch erwähnt.