HUXLEYS OPEN 2026

WARHAMMER 40.000

Battlepack



21.–23. August 2026

Huxleys Neue Welt · Hasenheide 107 · 10967 Berlin

Veranstaltet von den Berliner Wargaming Betrieben und dem Huxleys

Auf einen Blick

Die Berliner Wargaming Betriebe und das Huxleys veranstalten mit den Huxleys Open 2026 ein dreitägiges Warhammer-40.000-Turnier in Berlin.

Datum	Freitag, 21.08.2026 bis Sonntag, 23.08.2026
Ort	Huxleys Neue Welt, Hasenheide 107, 10967 Berlin
Format	Strike Force, 2.000 Punkte
Regel-Deadline	20.08.2026, 23:59:59 Uhr
Listenabgabe	Spätestens vor Beginn von Spiel 1 am Freitag, 21.08.2026
Runden	6 Spiele à 3:20 Stunden
Pairing	Swiss Randomized Win Brackets über Herald

Inhalt

- Sponsoren
- Turnierregeln
- Zeitplan
- Verpflegung
- Preise
- The Player’s Code
- Armeeliste und Optik
- Rundenwertung und Paarungs-Mechanismus
- Rundenzeit
- Vorzeitige Aufgabe
- Stream
- Terrain
- Layoutwahl
- Anhang: Schachuhr-Regeln.

Sponsoren

Vielen Dank an unsere Sponsoren, die das Huxleys Open 2026 unterstützen.

Turnierregeln

Wir spielen Strike Force (2.000 Punkte) nach den Core Rules, allen offiziellen FAQs und dem Addendum.

Wenn eine Veröffentlichung bis zum Turnier noch kein erstes FAQ erhalten hat, kann die Orga eigene Klarstellungen festlegen. Ziel ist ein möglichst ausgewogenes und eindeutiges Spielerlebnis für alle Teilnehmer*innen.

Regel-Deadline: 20.08.2026, 23:59:59 Uhr

Zeitplan

Tag 1 – Freitag, 21.08.2026

Uhrzeit	Programmpunkt
17:15–17:55	Check-in bei der Orga
17:55–18:00	Begrüßung
18:00–21:20	Spiel 1

Tag 2 – Samstag, 22.08.2026

Uhrzeit	Programmpunkt
08:15–08:55	Check-in bei der Orga
08:55–09:00	Begrüßung
09:00–12:20	Spiel 2
12:20–13:20	Mittagspause
13:20–16:40	Spiel 3
16:40–16:55	Pause
16:55–20:15	Spiel 4
ab 20:15	Pizzaabend und Hero Arena

Tag 3 – Sonntag, 23.08.2026

Uhrzeit	Programmpunkt
08:15–08:55	Rückmeldung bei der Orga
08:55–09:00	Begrüßung
09:00–12:20	Spiel 5
12:20–13:20	Mittagspause und Wahl der stimmigsten Armee
13:20–16:40	Spiel 6
ab 16:40	Abbau und Siegerehrung

Verpflegung

Das Turnier findet im Hauptraum des Huxleys Neue Welt statt. In der Halle gibt es ausreichend Platz zwischen den Tischen; außerdem ist eine Klimaanlage vorhanden.

Tagsüber verkaufen wir Getränke zum Einkaufspreis mit einem kleinen Soli-Zuschlag. Eine weitere Verpflegung bieten wir während des Turniers nicht an. Rund um den Hermannplatz gibt es direkt vor der Tür zahlreiche Restaurants und Imbisse.

Eigenes Essen und eigene Getränke dürft ihr mit ins Huxleys bringen. Für die Hero Arena am Samstagabend bieten wir eine gemeinsame Pizzabestellung an.

Preise

- Für die Plätze 1 bis 3 gibt es Sachpreise.
- Zusätzlich gibt es Preise für „Best in Show“ und „Best Painted Single Model“.
- Platz 1 erhält ein Golden Ticket für das WCW Event in Barcelona Ende des Jahres.
- Hat Platz 1 bereits ein Ticket, geht das Golden Ticket an Platz 2. Hat auch Platz 2 bereits ein Ticket, geht es an Platz 3.
- Die Gewinner*innen der jeweiligen „Best in Faction“-Wertung erhalten eine von uns bemalte Figur ihrer Fraktion.
- Nach jedem Spiel darf jede*r Teilnehmer*in einmal am Glücksrad am Orgatisch drehen. Dort gibt es große und kleine Preise, solange der Vorrat reicht.

The Player’s Code

- Bringt alle Materialien mit, die ihr für eure Spiele braucht: Miniaturen, Würfel, Token, Maßband, Objective Marker usw.
- Geht jederzeit höflich und respektvoll miteinander um.
- Spielt fair und ehrlich.
- Begrüßt und verabschiedet eure Mitspieler*innen mit einer respektvollen Geste, zum Beispiel einem Fistbump.
- Vermeidet Formulierungen, die eure Mitspieler*innen als anstößig empfinden könnten.
- Beantwortet Fragen zu eurer Armee und den für sie geltenden Regeln offen und vollständig.
- Messt Bewegungen und Distanzen sorgfältig und genau.
- Gebt euren Mitspieler*innen die Möglichkeit, Würfelergebnisse zu prüfen, bevor ihr die Würfel aufnehmt.
- Weist euch gegenseitig auf Regeln hin, die möglicherweise vergessen oder falsch angewendet wurden.
- Verzögert das Spiel nicht absichtlich.
- Lenkt eure Mitspieler*innen nicht unnötig ab, wenn sie sich konzentrieren, und respektiert persönliche Freiräume.
- Lasst Frust über Würfelpech oder das Glück anderer nicht an euren Mitspieler*innen aus.
- **Bei Regelstreitigkeiten oder Uneinigkeit ruft bitte einen Judge.** Hebt dafür den Arm und ruft laut „Judge!“. Haltet den Arm oben und macht weiter auf euch aufmerksam, bis ein Judge euch wahrgenommen hat und zu eurem Tisch kommt.
- **Prüft die betreffende Regel nach Möglichkeit zuerst selbst in der offiziellen Games-Workshop-App.** Haltet die entsprechenden Regeln, Datasheets oder sonstigen relevanten Einträge bereit, bevor ihr einen Judge ruft. So können Regelfragen möglichst schnell geklärt werden.
- **Verstöße gegen den Player’s Code können Konsequenzen haben.** Wir behalten uns vor, bei Verstößen gelbe Karten zu vergeben. Bei wiederholten oder schwerwiegenden Verstößen können Teilnehmer*innen vom Turnier ausgeschlossen werden.

Armeeliste und Optik

Listenabgabe: Eure Armeeliste muss spätestens vor Beginn von Spiel 1 am Freitag, 21.08.2026, bei Herald eingereicht sein. Jede*r Teilnehmer*in ist selbst dafür verantwortlich, eine korrekte Armeeliste abzugeben.

Alle Modelle müssen vollständig im Battle-Ready-Standard bemalt sein. Das reine 3-Farben-Minimum reicht nicht aus.

Umbauten und 3D-Drucke sind erlaubt, solange sie keinen unfairen Vorteil verschaffen.

Die korrekte Bewaffnung am Modell ist grundsätzlich Pflicht. Ausnahmen sind möglich, wenn sie für die gegnerische Person nicht verwirrend sind und ihr die Abweichung vor dem Spiel klar erklärt.

Beispiel: *Wenn alle Custodes-Modelle Äxte tragen, ihr aber klar erklärt, dass sie im Spiel alle als Speere gelten, ist das in Ordnung.*

Die Orga prüft während des Turniers stichprobenartig die Armeelisten und den Bemal- bzw. Modellstandard. Mögliche Maßnahmen reichen von der Aberkennung des Battle-Ready-Status (10 Punkte) bis zur Disqualifikation bei Betrugsversuchen.

Wenn ihr unsicher seid, ob ein Modell oder eine Einheit so in Ordnung ist, schickt uns bitte vorab Fotos an bwg40k@gmail.com.

Rundenwertung und Paarungs-Mechanismus

Das Turnier nutzt Swiss Randomized Win Brackets über das Pairing-Tool Herald.

Falls es beim Pairing zu Unstimmigkeiten oder Verzögerungen kommt, bitten wir um Geduld. Die Orga kümmert sich so schnell wie möglich darum.

Die Spieler*innen tragen ihre Battlepoints in Herald ein. Die Punkte werden anschließend automatisch auf die 20er-Matrix umgerechnet.

Im Swiss-System werden Sieg und Niederlage gewertet.

Alle Spieler*innen, die nach Runde 5 noch ungeschlagen sind, kommen in den Top Cut. So werden sie bei einer Niederlage in der Wertung nicht weiter abrutschen.

Rundenzeit

Jede Runde dauert 3 Stunden und 15 Minuten.

- Wenn nach einer Battle Round weniger als 15 Minuten Spielzeit übrig sind und ihr ohne Schachuhr spielt, beginnt ihr keine neue Battle Round.
- Wenn ihr eine Schachuhr nutzt, dürft ihr eine neue Battle Round nur beginnen, wenn die verbleibende Zeit auf der Uhr realistisch ausreicht.
- Wenn ihr 45 Minuten vor Ende der Spielzeit noch nicht mindestens in Battle Round 4 seid, ruft bitte einen Judge. Lieber einmal zu früh als zu spät.
- Kann ein Spiel nicht vollständig beendet werden, einigt ihr euch gemeinsam auf ein Endergebnis. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, wendet euch an die Orga.

Vorzeitige Aufgabe

Gibt ein*e Spieler*in vorzeitig auf, erhält diese Person keine weiteren Punkte. Die andere Person erhält für die laufende und alle noch ausstehenden Battle Rounds die maximal möglichen und erreichbaren Punkte für Primary und Secondary Objectives.

Stream

Auf der Hauptbühne betreiben wir einen Streamtisch. Die Spiele werden auf dem Kanal „Shut up and Roll“ übertragen.

Die Teilnahme am Stream ist grundsätzlich freiwillig. Das Finale am Sonntag ist davon ausgenommen.

Terrain

An jedem Spieltisch steht eine Auswahl an Geländestücken bereit, mit der alle gespielten Layouts aufgebaut werden können.

Layoutwahl

Sobald sich beide Spieler*innen am Tisch getroffen haben, tauschen sie ihre Dispositionen aus. Daraus ergeben sich nach dem offiziellen Event Companion drei mögliche Layouts.

- Beide Spieler*innen machen einen Roll-off mit einem W6.
- Die Person mit dem höheren Ergebnis wählt eines der drei verfügbaren Layouts und bannt es. Dieses Layout wird nicht gespielt.
- Die andere Person wählt anschließend eines der beiden verbleibenden Layouts. Auf diesem Layout wird die Partie gespielt.
- Bei einem Gleichstand wird der Roll-off wiederholt, bis es ein eindeutiges Ergebnis gibt.

Schachuhr-Regeln

Warum eine Schachuhr?

- Ein vollständiges Warhammer-40.000-Spiel soll innerhalb des Zeitlimits von 3 Stunden und 15 Minuten beendet werden.
- Die Schachuhr soll die verfügbare Spielzeit ungefähr gleich zwischen beiden Spieler*innen aufteilen.
- Eine Schachuhr ist nicht dazu gedacht, ein Spiel automatisch zu gewinnen oder die gegnerische Person aus dem Spiel zu nehmen.
- Wenn eine Person am Tisch die Verwendung einer Schachuhr verlangt, gelten die Schachuhr-Regeln für beide Spieler*innen.
- Die Person, die eine Schachuhr verlangt, muss die Uhr bereitstellen.

Grundprinzip

Warhammer 40.000 enthält viele Aktionen, die während des Zuges der jeweils anderen Person stattfinden. Die folgenden Regeln sind deshalb keine sekundengenaue Abrechnung jeder Handlung. Sie sollen vor allem eine faire und ungefähr gleichmäßige Verteilung der Spielzeit ermöglichen.

Vor dem Spiel

- Die Uhr wird gestartet, sobald der Wurf zur Bestimmung von Angreifer*in und Verteidiger*in erfolgt, also noch vor der Aufstellung.
- Die Aufstellung wird über die Uhr begleitet. Nach dem Platzieren einer Einheit wird die Zeit jeweils an die andere Person weitergegeben, bis alle Einheiten aufgestellt sind.
- Bei großen Einheiten kann die andere Person die Uhr übernehmen und bereits mit der eigenen Aufstellung beginnen, wenn offensichtlich ist, wo die restlichen Modelle platziert werden.
- Die Bestimmung des ersten Zuges findet auf der Zeit der Person statt, die zuerst mit der Aufstellung fertig war.

Beispiel für eine große Einheit: Person A stellt 20 Kultisten auf. Sobald nach etwa 10 Modellen klar ist, wo die restlichen Modelle stehen werden, kann Person B die Uhr auf die eigene Zeit übernehmen und mit der eigenen Einheit beginnen. Person A beendet die Aufstellung parallel.

Während des Spiels

- Standardmäßig läuft die Uhr auf der Zeit der Person, die gerade am Zug ist.
- In folgenden Situationen wird die Uhr auf die andere Person umgestellt:

1. Die Person, die nicht am Zug ist, möchte während des gegnerischen Zuges eine Fähigkeit einsetzen. Nach der Abhandlung geht die Zeit zurück an die aktive Person.
2. Die Person, die nicht am Zug ist, aktiviert in der Kampfphase eine Einheit. Für diese Aktivierung läuft ihre Zeit; anschließend wird zurückgeschaltet.
3. Eine Person führt einen Würfelwurf aus. Der Wurf erfolgt auf ihrer Zeit.
4. Die Person, die nicht am Zug ist, fragt nach Regeln der gegnerischen Armee. Die Regelerklärung erfolgt auf ihrer Zeit.

- Wenn beide Spieler*innen einverstanden sind, können Aktionen parallel durchgeführt werden. Beispiel: Eine Person beginnt bereits mit dem nächsten Angriff, während die andere noch Verluste aus dem vorherigen Angriff entfernt.
- Ihr könnt auf Würfelwürfe verzichten, um Zeit zu sparen. Wenn ihr euch dafür entscheidet, darf die gegnerische Person das Ergebnis des entsprechenden Kampfes festlegen. Das kann vom vollständigen Überleben bis zur vollständigen Entfernung der beteiligten Einheit reichen. Diese Entscheidung muss fallen, bevor für den Kampf gewürfelt wird.
- Bei einem größeren Regelstreit wird die Uhr angehalten. Sie bleibt stehen, bis ein Judge am Tisch ist und die Situation geklärt wurde.

Wenn die eigene Zeit abgelaufen ist

Ist die Zeit einer Person vollständig abgelaufen, darf sie grundsätzlich keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Wird gerade eine Bewegung durchgeführt, darf diese noch beendet werden. Danach sind nur noch folgende Aktionen erlaubt:

- Rettungswürfe ablegen.
- Ziele punkten, die bereits erreicht wurden oder bereits gehalten werden.

Bei Rückfragen wendet euch an die Orga. Wir freuen uns auf ein tolles Turnier mit euch!