

# HUXLEYS OPEN



## 2024

Die [Berliner Wargaming Betriebe](#) und das [Huxleys](#) veranstalten vom 17.08. bis zum 18.08.2024 mit dem Huxleys Open 2024 ein 2-Tages Turnier in Berlin.

Das Battlepack gibt euch alle Informationen über Ablauf, Regeln, Deadlines etc.

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| <b>1. Sponsoren</b>                   | <b>3</b> |
| <b>2. Kontakt</b>                     | <b>3</b> |
| <b>3. Wichtige Termine</b>            | <b>3</b> |
| <b>4. Fairplay</b>                    | <b>3</b> |
| <b>5. Regeln</b>                      | <b>4</b> |
| <b>6. Ablauf</b>                      | <b>4</b> |
| <b>7. Turnier App "Herald"</b>        | <b>4</b> |
| <b>8. Armeelisten</b>                 | <b>4</b> |
| <b>9. Bemalung, WYSIWYG</b>           | <b>5</b> |
| <b>10. Wertung, Paarungen</b>         | <b>5</b> |
| <b>11. Battleplans</b>                | <b>6</b> |
| <b>12. Schachuhr</b>                  | <b>6</b> |
| <b>13. Quiz</b>                       | <b>6</b> |
| <b>14. Bingo</b>                      | <b>6</b> |
| <b>15. Best Painted</b>               | <b>7</b> |
| <b>16. Location &amp; Verpflegung</b> | <b>7</b> |
| <b>17. Anreise</b>                    | <b>7</b> |

## 1. Sponsoren

An dieser Stelle möchten wir noch einmal allen Sponsoren danken, die uns helfen und dieses Event unterstützen.



Beim Huxleys Open 2024 werden wir tatkräftig von, [Da Red Button](#), [Games Island](#), [Safe & Sound](#), [Tabletop Basics](#), [Fantasywelt](#), [Kutami](#), [Warfactor](#), [Urban Artworx](#), [Puppetswar](#), [Kromlech](#), [Playmats](#) und [Taschengelddieb](#) unterstützt! Vielen Dank! Weitere Informationen zu den Sponsoren findet ihr hier: <https://huxleys-open.de/sponsors>

## 2. Kontakt

Solltet ihr irgendwelche Fragen haben, schreibt uns einfach: [bwg40k@gmail.com](mailto:bwg40k@gmail.com)

### 3. Wichtige Termine

|                     |                             |
|---------------------|-----------------------------|
| 03.08.2024 23:59:59 | Regeldeadline               |
| 10.08.2024 23:59:59 | Deadline Armeelisten-Abgabe |
| 17.08.2024 09:00:00 | Huxleys Open 2024 Spiel #1  |

### 4. Fairplay

Wir erwarten von allen Teilnehmern ein faires Verhalten und richten uns nach dem ITC Verhaltenskodex . Verstöße können mit Strafpunkten, Disqualifikation und Ausschluss von zukünftigen Turnieren geahndet werden.

### 5. Regeln

Es wird nach den AoS Core Rules 4.0 und dem Generals Handbook 2024-25 inkl. alle FAQs gespielt.

Wenn eine Veröffentlichung zu dem Zeitpunkt ihr initiales FAQ noch nicht erhalten hat, behalten wir uns vor, bestimmte Regelungen festzulegen, um ein ausgewogenes Erlebnis für alle Spieler zu ermöglichen.

Regel-Deadline ist der 03.08.2023.

### 6. Ablauf

#### **Tag 1, Samstag:**

08:15 - 08:55 - Anmeldung bei der Orga  
08:55 - 09:00 - Begrüßung  
09:00 - 12:15 - Spiel 1  
12:15 - 13:15 - Mittagspause  
13:15 - 16:30 - Spiel 2  
16:30 - 16:45 - Pause  
16:45 - 20:00 - Spiel 3  
20:00 - ??:?? - Quiz, gemeinsames Essen gehen

#### **Tag 2, Sonntag:**

08:15 - 08:55 - Rückmeldung bei der Orga  
08:55 - 09:00 - Begrüßung  
09:00 - 12:15 - Spiel 4  
12:15 - 13:15 - Mittagspause, Best Painted  
13:15 - 16:30 - Spiel 5  
ab 16:30 Abbau und Siegerehrung

## 7. Turnier App "Herald"

Wir benutzen [Tabletop Herald, um das](#) Turnier zu managen. Erstellt euch bitte einen Account und registriert euch [hier für das Event](#).

## 8. Armeelisten

Bitte benutzt zum Erstellen eurer Liste die Warhammer Age of Sigmar App

General, Spell Lore, Manifestation Lore, Heroic Trait und Artefacts of Power müssen auf der Liste angegeben werden. Gespielt wird exakt das, was auf der Armeeliste steht.

Die Deadline für die Listenabgabe ist der 10.08.2023.

**Wichtig:** Liste bitte in dem oben stehenden Format im [Tabletop Herald](#) hochladen und eure Fraktion auswählen.

## 9. Bemalung, WYSIWYG

Ca.  $\frac{3}{4}$  der Liste müssen im Battle Ready Standard bemalt sein, das bedeutet, dass das sogenannte 3-Farben-Minimum nicht ausreichend wäre. Zusätzlich setzen wir eine gewisse Einheitlichkeit bei der Bemalung und dem Basing innerhalb der Armee voraus.

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

WYSIWYG ist erwünscht, es können aber Ausnahmen gemacht werden, solange sie nicht für den Gegner verwirrend sein könnten und ihr den Gegner ausführlich über diese Ausnahmen informiert.

Die Orga behält sich vor, Armeen, welche nicht dem Mindeststandard genügen, Strafpunkte aufzuerlegen.

Solltet ihr unsicher sein, ob ein Modell oder eine Einheit so in Ordnung ist, schickt bitte vorab Fotos an [bwg40k@gmail.com](mailto:bwg40k@gmail.com).

## 10. Wertung, Paarungen

In Runde 1 werden wir die Spieler zufällig paaren.

Ab Runde 2 wird in Pools mit dem gleichen Record (SUN) zufällig gepaart. Sollte ein solcher Pool eine ungerade Zahl von Spielern haben, wird einer dieser Spieler mit dem besten Spieler des darunter liegenden Pools gepaart (entsprechend dem gegenwärtigen Ranking im Turnier).

Sollte ein Spieler das Spiel vorzeitig beenden wollen, müssen die Spieler einen Judge rufen, damit dieser mit den Spielern die Endpunktzahl festlegt.

Nach dem Spiel tragen die Spieler ihre Siegpunkte ein.

Das Gesamtranking wird sich aus Record (SUN), Matrix Punkte, SoS (Opponent Win Percentage) berechnen.

| Punktedifferenz | Wertungspunkte Sieger | Wertungspunkte Verlierer |
|-----------------|-----------------------|--------------------------|
| 37+             | 20                    | 0                        |
| 33-36           | 19                    | 1                        |
| 29-32           | 18                    | 2                        |
| 25-28           | 17                    | 3                        |
| 21-24           | 16                    | 4                        |
| 17-20           | 15                    | 5                        |
| 13-16           | 14                    | 6                        |
| 9-12            | 13                    | 7                        |
| 5-8             | 12                    | 8                        |
| 1-4             | 11                    | 9                        |
| Unentschieden   | 10                    | 10                       |

## 11. Stream

Die Toppartie jeder Runde wird auf der Hauptbühne des Huxleys gestreamt werden.

## 12. Battleplans

Es wird mit dem Generals Handbook 2024 - 25 gespielt, folgende Battleplans werden mit dem von GW vorgeschlagenen Layout gespielt.

|                                  |                       |
|----------------------------------|-----------------------|
| Battleplan 1 Shifting Objectives | (Veränderliche Ziele) |
| Battleplan 2 Jaws of Gallet      | (Gallets Schlund)     |
| Battleplan 3 Scorched Earth      | (Verbrannte Erde)     |
| Battleplan 4 The Vice            | (Der Schraubstock)    |
| Battleplan 5 Feral Foray         | (Wilder Raubzug)      |

## Round 1 Shifting Objectives (1:4)

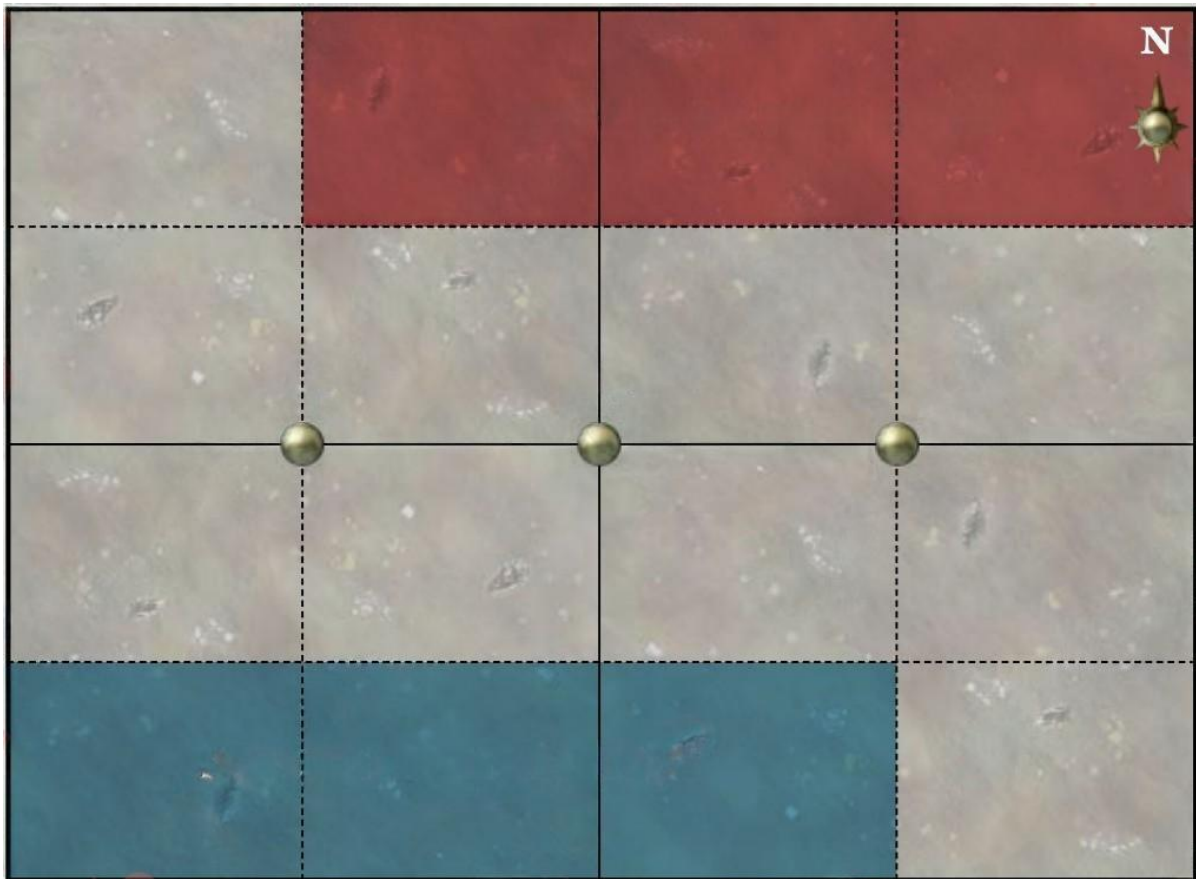
### Scoring

- Score 1 victory point for each secondary objective you control.
- Score 2 victory points if you control the **primary objective**.
- Score 2 victory points if you control more objectives than your opponent.
- Score 4 victory points if you completed the battle tactic you chose this turn.

### Twist

At the begin of the Battle Round the active player rolls one D3 to determine the primary objective. The **underdog** is able to make the active player re-roll the dice to determine which objective is the primary objective.

### Map



## Round 2 Jaws of Gallet (1:6)

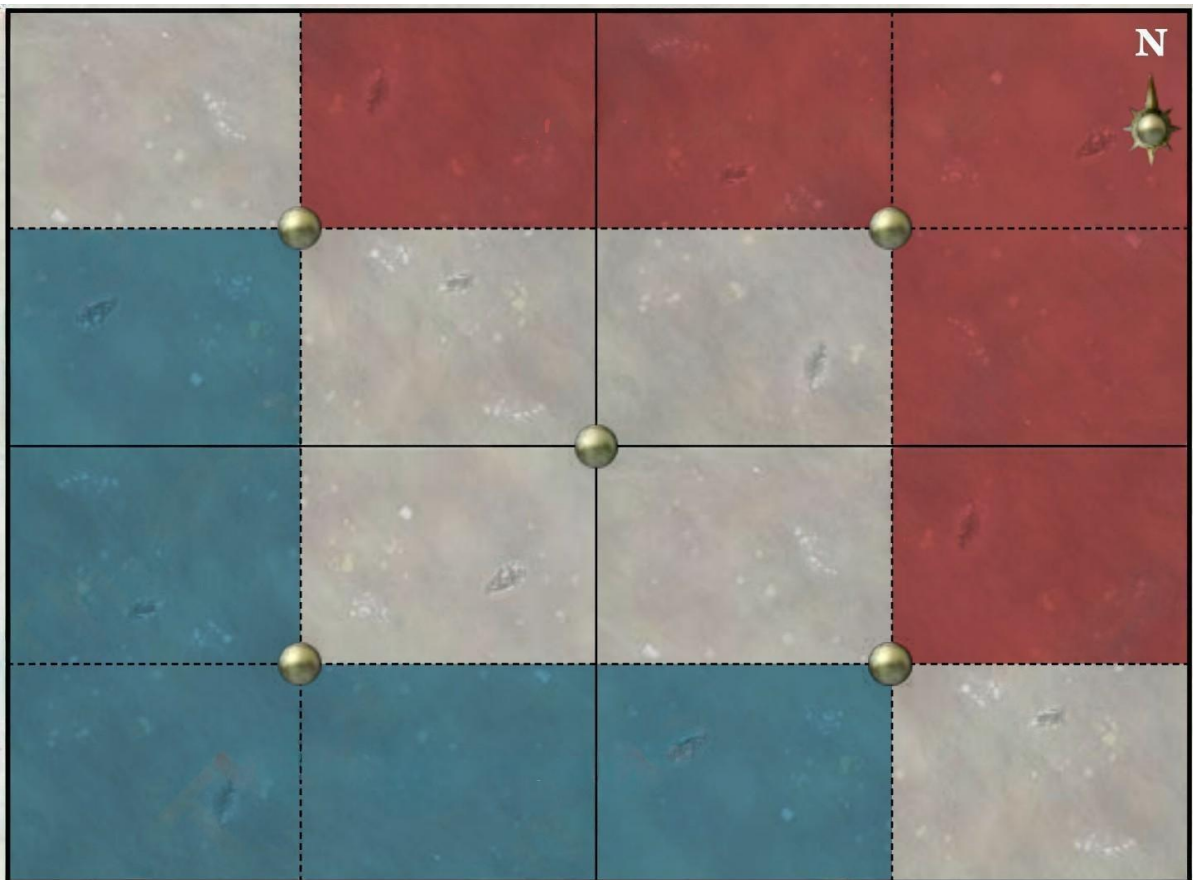
### Scoring

- Score 2 victory points if you control at least 1 objective.
- Score 2 victory points if you control 2 or more objectives.
- Score 2 victory points if you control more objectives than your opponent.
- Score 4 victory points if you completed the battle tactic you chose this turn.

### Twist

Starting on round 2, the Underdog gets to pick an objective to pull at the end of their turn if they wish. If there is no **underdog**, nothing gets pulled.

### Map



## Round 3 Scorched Earth (2:2)

### Scoring

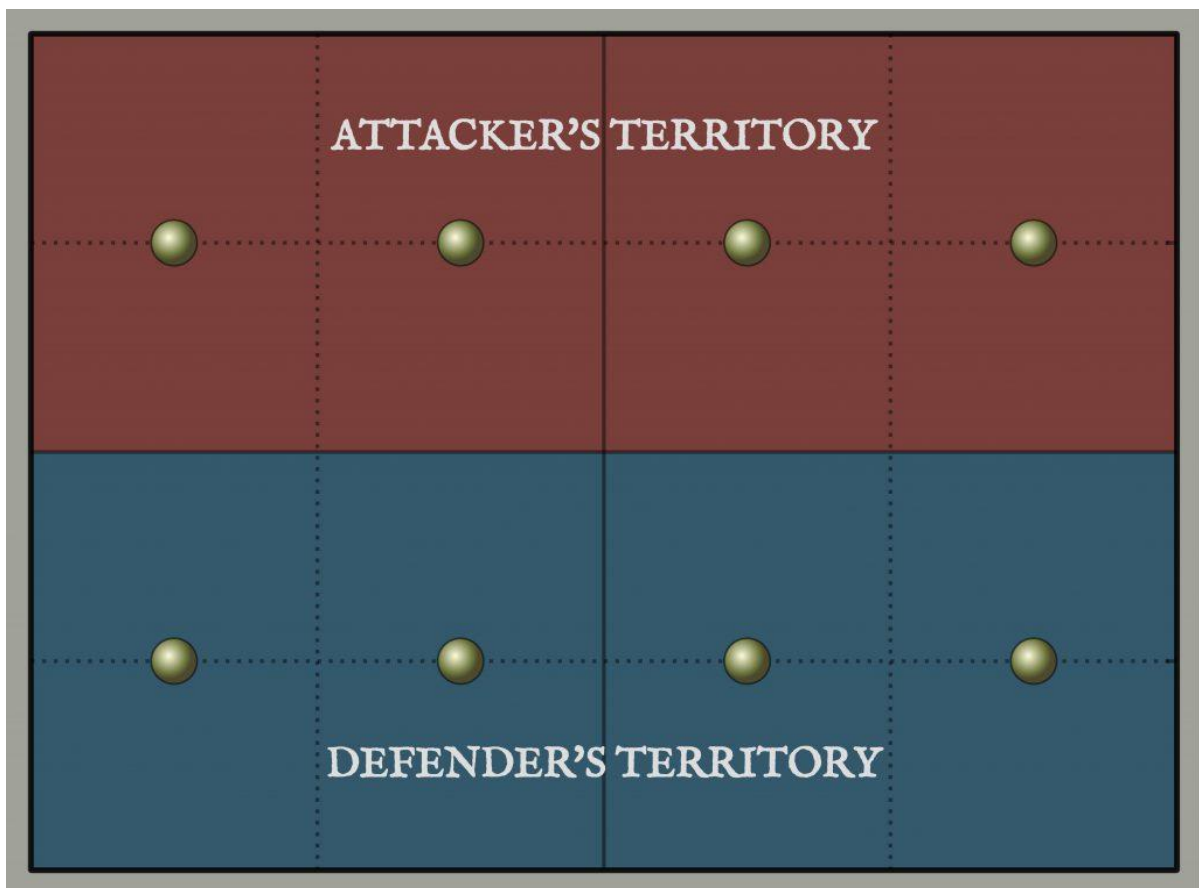
- Score 2 victory points if you control at least 1 objective.
- Score 2 victory points if you control 2 or more objectives.
- Score 2 victory points if you control more objectives than your opponent.
- Score 4 victory points if you completed the battle tactic you chose this turn.

### Twist

Starting on round 2, the active player gets to remove an objective in enemy territory that he controls and is contested by at least one of his units at the end of their turn. If there is no underdog, nothing gets pulled.

The **underdog** can pick one objective in friendly territory at the start of the Battle Round. Every enemy unit subtracts 5 from their control Score on this objective up to a minimum of 1.

### Map



## Round 4 The Vice (2:4)

### Scoring

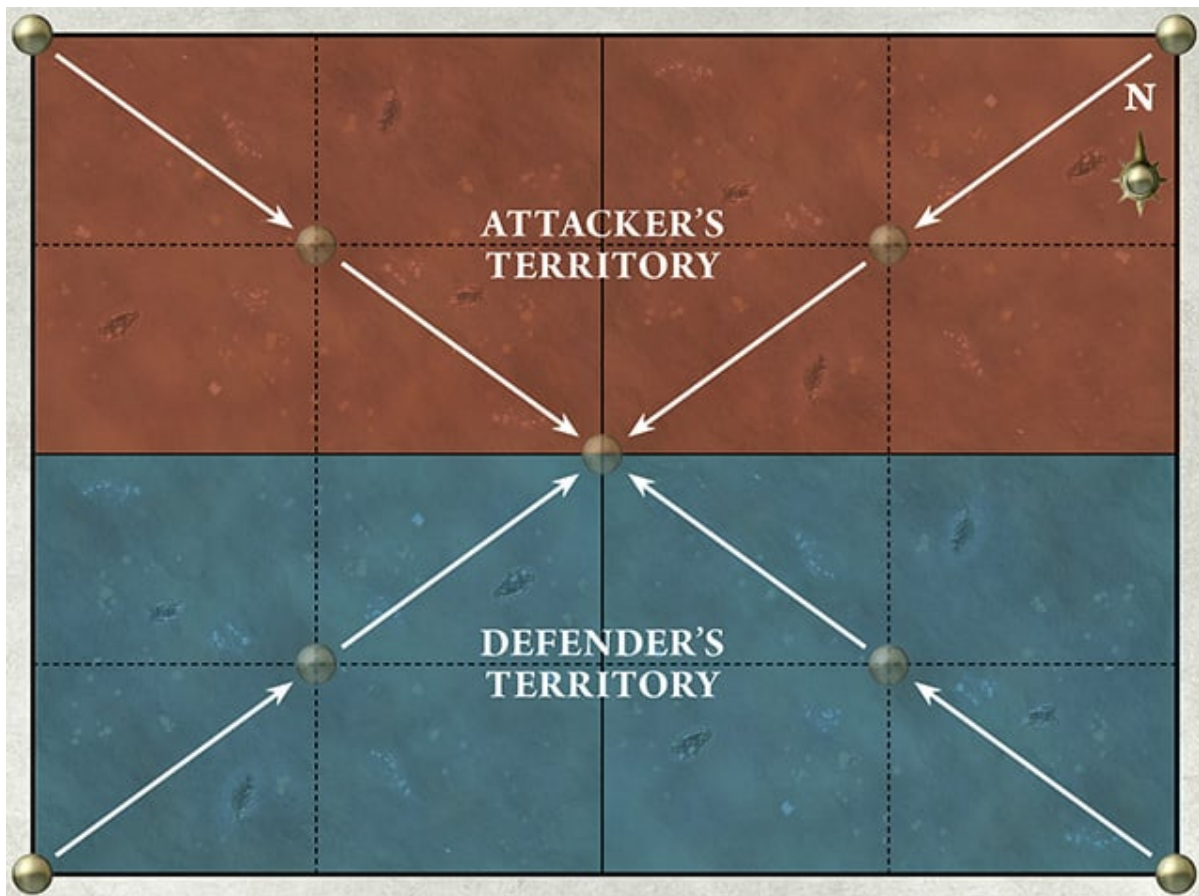
- Score 2 victory points if you control at least 1 objective.
- Score 2 victory points if you control 2 or more objectives.
- Score 2 victory points if you control more objectives than your opponent.
- Score 4 victory points if you completed the battle tactic you chose this turn

### Twist

At the start of the second battle round the objectives are removed and new objectives are set up as shown on the map. Then, at the fourth battle round the remaining objectives are removed and then a single objective in the middle is set up.

The **underdog** can pick a single objective and inflict D3 mortal damage on each unit contesting it at the end of their turn.

### Map



## Round 5 Feral Foray (1:5)

### Scoring

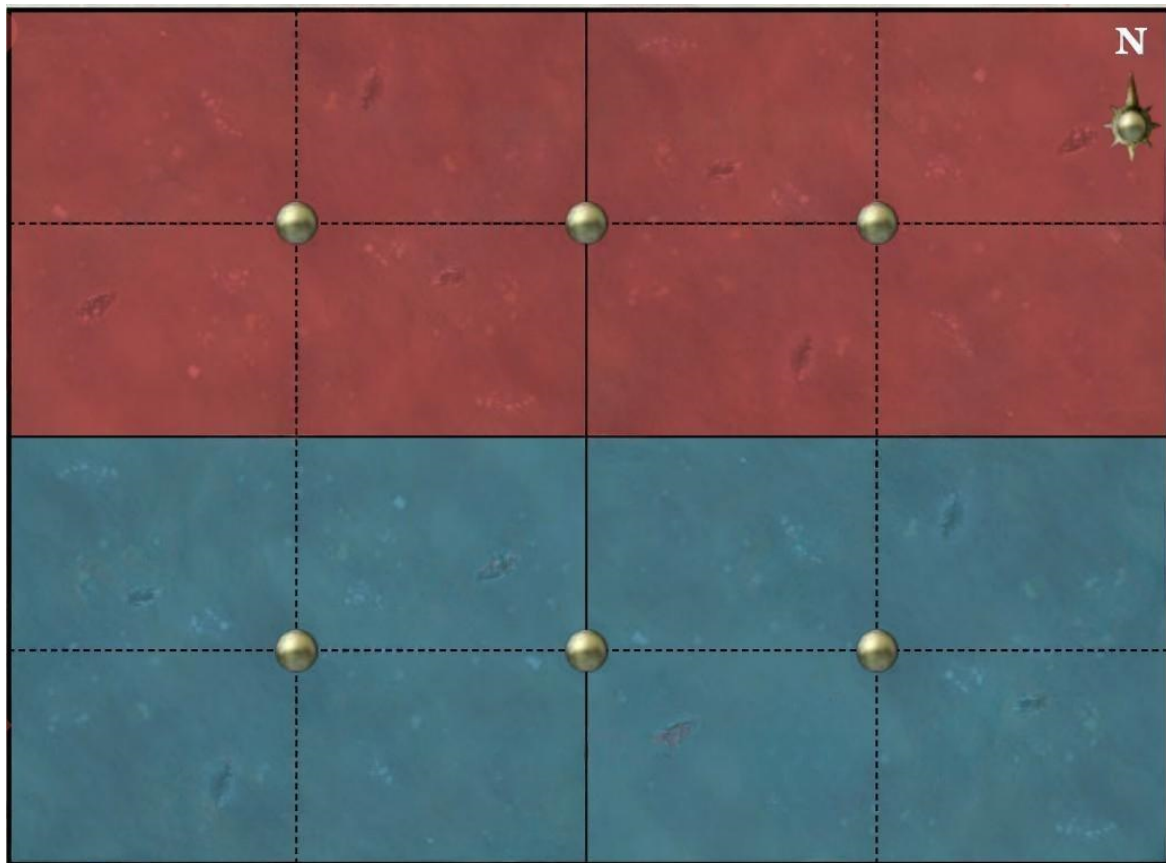
- Score 2 victory points if you control at least 1 objective.
- Score 2 victory points if you control 2 or more objectives.
- Score 2 victory points if you control more objectives than your opponent.
- Score 4 victory points if you completed the battle tactic you chose this turn

### Twist

At the start of the battle round each player can raid an enemy objective they control. This objective cannot be contested or controlled this battle round.

The **underdog** can raid an objective in enemy territory they contest but do not control.

### Map



## 13. Schachuhr

Es besteht keine Pflicht, eine Schachuhr zu benutzen. Sollte einer der beiden Spieler jedoch mit Schachuhr spielen wollen, wird das Spiel mit Schachuhr nach folgenden Regeln gespielt:

1. Jeder Spieler ist selbst verantwortlich für seine Zeit, spricht kurz vor dem Spiel, bei welchen Aktionen ihr die Zeit wechselt. Ihr dürft euren Gegner bitten, kurz für euch die Zeit zu wechseln.
2. Prüft bei den Spielvorbereitungen, wie viel Zeit euch noch bleibt und stellt die Uhr entsprechend ein.

3. Solltet ihr aus der Zeit laufen, dürft ihr eure aktuelle Aktion (Bewegung einer Unit, Nahkampfaktivierung einer Unit, Ausführen einer Aktion, ...) noch zu Ende führen.
4. Nach Ablauf der Zeit dürft ihr nur noch folgende Aktionen durchführen:
  - a. Schutzwürfe
  - b. Punkten
5. Es darf nicht auf Aktionen verzichtet werden, die laut Regelbuch verpflichtend vorgeschrieben sind.

## 14. Quiz

Am Samstagabend wird es ein kleines AoS Team Quiz geben. Anmeldung der Teams dann vor Ort.

## 15. Bingo

Jeder Spieler kann sich jeweils eine Bingo Karte abholen mit typischen Nebenmissionen, die es zu erfüllen gilt. Beim Erreichen eines Bingos kann die Karte abgegeben werden und es gibt einen Goodie Bag von unseren Sponsoren für die Erfüllung der Aufgaben.

## 16. Best Painted

Es wird in der Mittagspause von Tag 2 eine Abstimmung für die Best Painted Armee geben. Jeder Spieler, der seine Armee für Best Painted aufstellt, muss seine gesamte Armee aufstellen. Durch die Orga findet eine Vorauswahl statt. Bitte teilt bei der Anmeldung gleich mit, wenn ihr bei der Best Painted Auswahl betrachtet werden wollt.

## 17. Location & Verpflegung

Das Turnier findet im Hauptraum des [Huxleys Neue Welt, Hasenheide 107, 10967 Berlin](#) statt.

In der Halle ist ausreichend Platz zwischen den Tischen. Eine Klimaanlage ist vorhanden und wird für angenehme Temperaturen in der Halle sorgen.

Tagsüber wird es außer kalten Getränken, welche ihr beim Huxleys kaufen könnt, keine weitere Verpflegung geben. Der Hermannplatz ist bekannt für seine unglaublich facettenreiche Restaurant- und Imbissdichte, direkt vor der Tür des Huxleys. Aus diesem Grund bieten wir kein Essen für das Turnier an. Ihr könnt im Huxleys Getränke erwerben, eigenes Essen und Getränke könnt ihr aber mit ins Huxleys nehmen. Samstag Abend werden wir ein gemeinsames Essen gehen direkt am Hermannplatz organisieren.

## 18. Anreise

Die nächste Autobahnabfahrt ist A100 Britzer Damm. Es empfiehlt sich die Verwendung eines Navis. Parkplätze sind ausreichend direkt vor dem Veranstaltungsort vorhanden, 8€ pro Tag.

Solltet ihr mit der BVG kommen ist die nächste Station U Hermannplatz (U8, U7) und von dort 3 Minuten zu Fuß.