

## 10. 40k Turnier der Tabletop Knights

### Veranstaltungsort / Verpflegung:

Das Turnier findet im Bürgerzentrum in Burgkirchen statt. Warme Speisen und Getränke können beim Betreiber des Bürgerzentrums erworben werden. Wir bitten daher auf das Mitbringen von eigenen Getränken und Essen zu verzichten.

### Turnier:

Um am Turnier teilzunehmen, benötigst du einen Startplatz. Euer Startplatz ist euch erst mit Eingang der Startgebühr sicher. Bitte überweist hierfür die Startgebühr i.H.v. 20€ mit dem Betreff "Euer T<sup>3</sup>-Nick; 10. 40k Turnier der Tabletop Knights" per PayPal (Freunde).

E-Mail: [kassier@tabletopknights.de](mailto:kassier@tabletopknights.de)

Auf Anfrage kann die Startgebühr auch überwiesen werden.

### Spielregeln:

Gespielt werden 2000 Punkte nach dem aktuellen Warhammer 40k Regelwerk der 10. Edition inkl. dem neuen "In Nomine Imperatoris 2025-26" und aktuellen Balance Dataslates. Wir verwenden KEINE "Challenger"-Karten. Die "Twist"-Karten werden im Turnier ebenfalls NICHT verwendet! Ergänzend verwenden wir die WTC Rules. Englischsprachige Publikationen haben immer Vorrang vor deutschsprachigen Regeltexten. Es gilt: WTC > GW FAQs/Erratas > Core Rule

Grundsätzlich gelten alle Regelaktualisierungen, die bis zum 01.04.2026 erscheinen.

Für die Wertung verwenden wir die BCP App.

### Missionen:

Mission 1: Hammer & Anvil; Purge the Foe

Mission 2: Search & Destroy; Scorched Earth

Mission 3: Sweeping Engagement; Take & Hold

### Armeelisten:

Die Verantwortung für etwaige Fehler in der Liste liegt immer beim Spieler selbst, auch nach Kontrolle durch die Orga und / oder die Community. Fehlerhafte Listen am Turniertag führen automatisch zu Strafpunkten oder Disqualifikation.

Die Listen müssen bis zum 08.04.2026 in BCP gepostet werden!

<https://www.bestcoastpairings.com/event/BI1TCGDmCSsT>

## **Vollständigkeit und Bemalung der Armeen:**

Die Armeen müssen nicht komplett bemalt sein. Dennoch wird Battle Ready pro Spiel mit 10 Punkten wie üblich bewertet. (Vorausgesetzt wird hier, dass ein Großteil des Modells bemalt ist und die Base gestaltet ist. Im Zweifelsfall entscheidet die Orga über den „Battle Ready Status eines Modells). Allerdings müssen alle Modelle KOMPLETT zusammengebaut und mit einem zugehörigen Base (das mitgelieferte oder ein von der Größe her halbwegs passendes Alternativbase ist auch okay) ausgestattet sein. Sachen wie z.B. nur halb zusammengebaute Landungskapseln oder Jetbikes ohne Bases werden NICHT geduldet und von der Orga vom Spieltisch entfernt.

Das Konzept WYSIWYG (What you see is what you get) wird in einer Light Version verwendet. Das bedeutet, dass alle Ausrüstungsoptionen am Modell klar erkennbar sein müssen. Eine Ausnahme hierbei bilden herkömmliche Sekundärausrüstungen wie Messer, (Standard) Pistolen, Granaten usw. Jedoch muss der Trupp aus aktuellen oder Modellen des gleichen Typs der Vorgänger Editionen bestehen. Kostenlose Zusatzausrüstungen bei Fahrzeugen/Monstern, z.B. Suchkopfraketen müssen nicht zwingend optisch vorhanden sein. Alle Modelle müssen auf den aktuellen Bases stehen. Die Größe sollte dem jetzigen Originalmodell möglichst nahekommen.

Alternativmodelle und vereinzelte Proxies sind prinzipiell erlaubt. Allerdings müssen diese:

- komplett zusammengebaut sein
- bei der Orga explizit angefragt werden
- komplette "Count as" Armeen müssen ein durchgehendes Thema aufweisen. Ein bunter Modell-Mischmasch wird in diesem Fall nicht geduldet.

Bei Verstößen werden die entsprechenden Einheiten von der Orga vom Spieltisch entfernt.

Es sind keine Legends Modelle erlaubt.

## **Bemalwertung:**

Es wird eine Bemalwertung „Best Painted“ geben. Es können die jeweiligen Armeen in der Mittagspause bewertet werden.

## **Zeitplan:**

Anmeldung:	8:15 Uhr bis 8:45 Uhr
Spiel 1:	9:00 Uhr bis 12:15 Uhr
Mittagspause:	12:15 Uhr bis 13:00Uhr
Spiel 2:	13:00 Uhr bis 16:15 Uhr
Spiel 3:	16:20 Uhr bis 19:35 Uhr
Siegerehrung:	19:45 Uhr

## **Bildaufnahmen**

Wir werden während des Turniers Bildaufnahmen machen und die besten davon auch ggf. veröffentlichen. (Facebook, Instagram) Solltet ihr nicht auf diesen erscheinen wollen, dann sagt uns bitte Bescheid. Wir werden darauf selbstverständlich Rücksicht nehmen.

## PRIMARY MISSION PURGE THE FOE

*Exterminate the enemy. Show them no mercy.*

### ANY BATTLE ROUND

**WHEN:** End of the battle round.

Each player scores **4VP** if one or more enemy units were destroyed this battle round.

### SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

**WHEN:** End of the battle round.

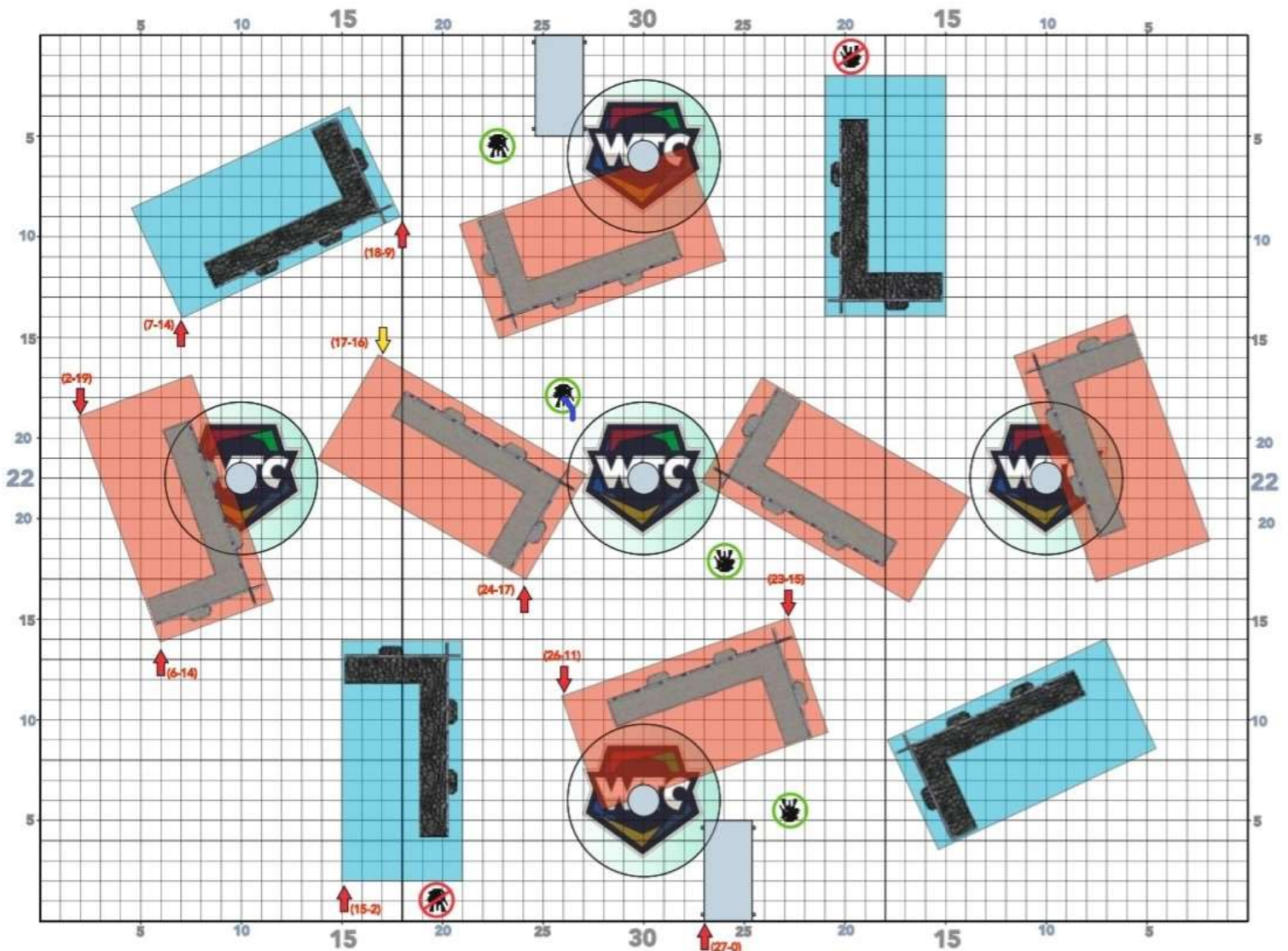
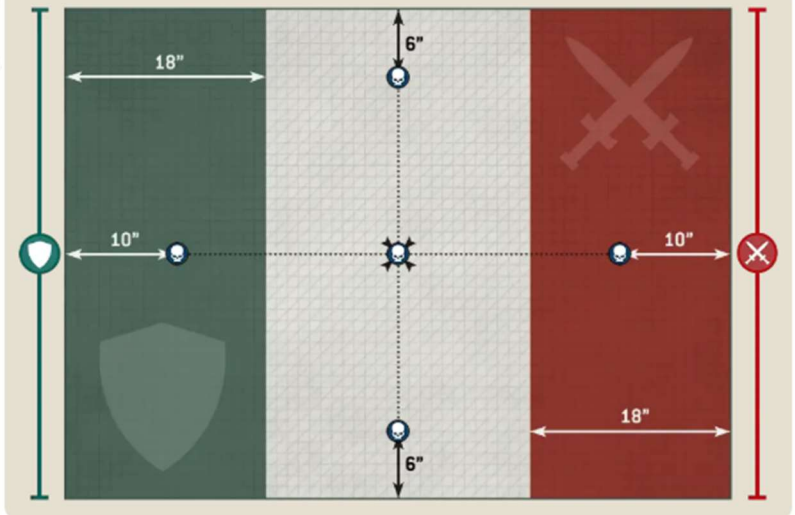
Each player scores **4VP** if more enemy units than friendly units were destroyed this battle round.

### SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

**WHEN:** End of the **Command phase** (or the end of your turn if it is the fifth battle round and you are going second).

The player whose turn it is scores **4VP** if they control one or more objective markers, and an additional **4VP** if they control more objective markers than their opponent controls.

## DEPLOYMENT - STRIKE FORCE HAMMER AND ANVIL



## PRIMARY MISSION SCORCHED EARTH

*What cannot be secured must be burned to ash.*

### BURN OBJECTIVE (ACTION)



**STARTS:** Your **Shooting phase**, from the second **battle round** onwards.

**UNITS:** One unit from your army within range of an objective marker that is not within your deployment zone.

**COMPLETES:** End of your opponent's next turn or the end of the battle (whichever comes first), if your unit is still within range of the same objective marker and you control that objective marker.

**IF COMPLETED:** That objective marker is **burned** and removed from the battlefield.

### SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

**WHEN:** Any time.

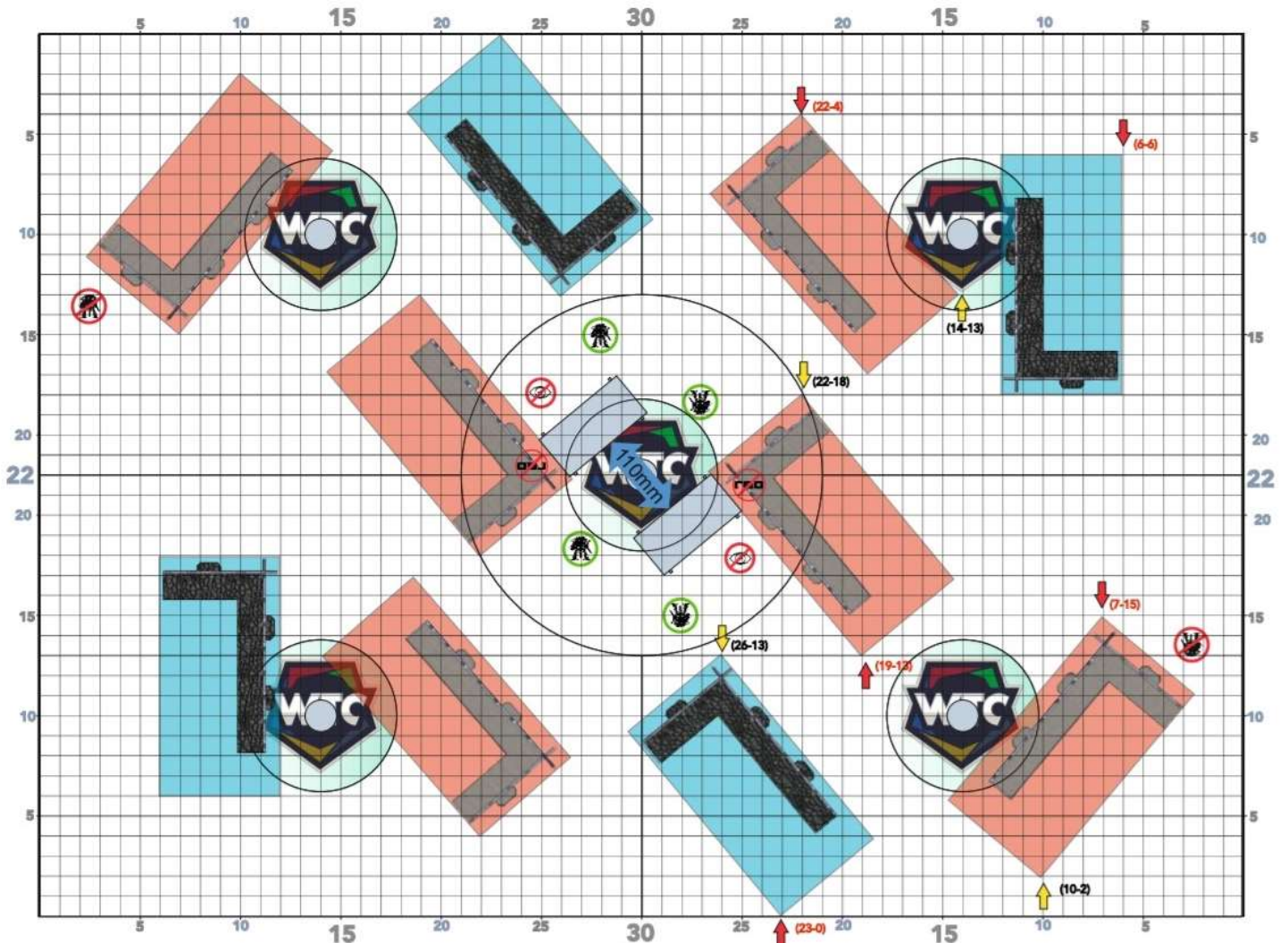
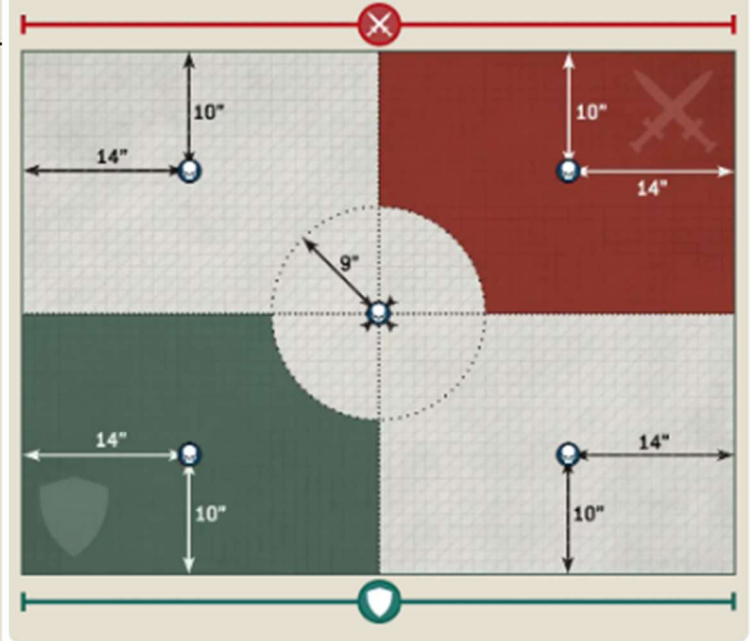
Each time a player **burns** an objective marker, that player scores **5VP** if that objective marker was in No Man's Land, or **10VP** instead if that objective marker was in their opponent's deployment zone.

### SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

**WHEN:** End of the **Command phase** (or the end of your turn if it is the fifth battle round and you are going second).

The player whose turn it is scores **5VP** for each objective marker they control (up to **10VP** per turn).

## DEPLOYMENT - STRIKE FORCE SEARCH AND DESTROY



## PRIMARY MISSION TAKE AND HOLD

Several strategic locations have been identified in your vicinity. Your orders are to assault these positions, secure them and hold them at any cost.

### SECOND BATTLE ROUND ONWARDS

**WHEN:** End of the **Command phase** (or the end of your turn if it is the fifth battle round and you are going second).

The player whose turn it is scores **5VP** for each objective marker they control (up to **15VP** per turn).

## DEPLOYMENT - STRIKE FORCE SWEEPING ENGAGEMENT

