



Правила Турнира  
«Малая война - 2015»

**28 февраля 2015 года, г. Пермь**

## 1. Призовые места

Лучший Генерал Турнира – игрок, собравший все ингредиенты и удержавший источник чистой горной воды. После проведения турнира, по старой традиции он «проставляется» пивом в баре.

Генерал Крови – игрок, который имеет на конец турнира максимальное количество очков крови.

Генерал Миротворец – игрок, который имеет на конец турнира минимальное количество очков крови.

Победные очки начисляются согласно таблице в п. 12.

Таблица перевода победных очков в Турнирные Очки также приведена в п.12.

Единиц Крови получают следующим образом. Для каждого игрока вычисляется сумма победных очков его и противника. Эта сумма и есть Единицы Крови игрока за игру. Например, игроки А и Б сыграли с результатом 10-10 по Турнирным очкам, но при этом каждый заработал по 450 победных очков. В таком случае, игроки А и Б заработают по 900 Единиц Крови. В тоже время, игроки В и Г тоже сыграли с результатом 10-10 по Победным очкам, но при этом «убили» друг друга по 100 очков. Игроки В и Г получают по 200 Единиц Крови. В единицы крови не входит бонусные очки за убитого генерала, БСБ, знамена и т.д.

## 2. Участие в Турнире

К участию в турнире допускаются все, имеющие желание, покрашенную армию (п.8), валидный ростер, с учетом всех нижеперечисленных ограничений, отправившие до 12.02.2012 свой ростер по e-mail: Vmingalev@yandex.ru.

Приславшие ростер до указанной даты получают 5 Турнирных Очков.

На турнире нет ограничений по половому, возрастному, религиозному, расовому или иному признаку. Допускаются к участию представители не человеческих рас.

## 3. Перечень армий, допущенных к турниру

Warhammer Armies: Dark Elves

Warhammer Armies: Dwarfs

Warhammer Armies: Empire

Warhammer Armies: High Elves

Warhammer Armies: Lizardmen

Warhammer Armies: Ogre Kingdoms

Warhammer Armies: Orcs and Goblins

Warhammer Armies: Skaven

Warhammer Armies: Tomb Kings

Warhammer Armies: Vampire Counts

Warhammer Armies: Beastmen

Warhammer Armies: Bretonnia

Warhammer Armies: Daemons of Chaos

Warhammer Armies: Warriors Of Chaos

Warhammer Armies: Wood Elves

## 4. Изменения к основным правилам

4.1.Правило «Берегитесь, Сэр!» применяется против следующих заклинаний, которые автоматически убивают модель или автоматически убивают целый отряд: Dwellers Below, Final Transmutation, Dreaded 13th, Infernal Gateway 11-12 effect. При этом применяются обычные требования для правила «Берегитесь, Сэр!».

4.2. Маг.предмет «Корона командования» не допускается.

4.3. На героев можно потратить 25 % от количества очков на армию.

### 5. Основные ограничения

- 5.1. Ростер армии составляет на 1200 очков.
- 5.2. Специальные или именные персонажи не допускаются.
- 5.3. Могут использоваться только официальные книги армии (GW Army books), последние версии выпущенные к началу турнира.
- 5.4. Нельзя брать монстров.
- 5.5. Нельзя брать лордов (файтеров тоже).
- 5.6. В каждой армии должно быть минимум 4 отряда.
- 5.7. Максимум 3 героя, из них не более 2 одинаковых.
- 5.8. Максимум 2 одинаковых подразделения независимо от любых модернизаций.
- 5.9. В любой армии может быть не более 2 вармашин. Вармашины, которые используют шаблоны, считаются как один чойс (выбор) для этих ограничений. Всё шаблонное оружие (с магических предметов, спец. правил и т.д.) считается, кроме заклинаний.
- 5.10. Вармашины не могут повторяться.
- 5.11. В армии может быть максимум 30 моделей вооруженных стрелковым оружием с дальностью стрельбы 20 и более дюймов (не считая вармашин, персонажей и колесниц).
- 5.12. Монстроидальной кавалерии максимум 3 модели на армию.
- 5.13. Монстроидальная пехота максимум 5 моделей (ограничение не распространяется на огров).
- 5.14. Максимум одна колесница (томбам можно 6).
- 5.15. Ограничения по кавалерии: со стоимостью до 26 очков за модель максимум 8 моделей в подразделении, со стоимостью выше 26 очков - не более 5 моделей.
- 5.16. Ограничения по пехоте: со стоимостью до 5 очков за модель максимум 35 моделей в отряде, до 10 очков - максимум 30 моделей, свыше 10 - не более 20 моделей.
- 5.17. Редкие подразделения не могут повторяться (кроме тех, где два отряда идут в один слот).
- 5.18. Ни одно подразделение в армии (включая все модернизации) не может стоить более 300 очков (для армии Beastmen 400 очков).
- 5.19. В армии может быть только один отряд с правилом флай (включая хуверов).

### 6. Ограничения по магии

- 6.1. Ветра магии 2Д6.
- 6.2. Игрок может использовать максимально 4 куба на каст.

## 7. Ограничения и дополнения по армиям

| Армия             | Размер армии | Ограничение (не более)                                                                                                  | Выбор                                                            | Кол.Выбора | Нельзя брать                    |
|-------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------|
| Beastmen          | 1300         | Нет                                                                                                                     | Нет                                                              | Нет        | Нет                             |
| Brettonnia        | 1200         | Нет                                                                                                                     | Нет                                                              | Нет        | Нет                             |
| Dark Elves        | 1200         | 10 шейдов;<br>20 арбалетов                                                                                              | 5 думфайер варлоков;<br>маг                                      | 0-1        | Cloak of Twilight               |
| Dwarfs:           | 1200         | 2 Rune of Spelleating                                                                                                   | Rune of Spelbreaking,<br>Rune of Spelleating,<br>Rune of Balance | 0-2        | Нет                             |
| Daemons of Chaos  | 1200         | 2 биста нургля;<br>10 моделей розовых ужасов                                                                            | 2 отряда розовых ужасов;<br>маг                                  | 0-1        | Нет                             |
| The Empire        | 1200         | Нет                                                                                                                     | Пушка;<br>Хеллбластер; мастер инженер; отряд демигрифов          | 0-2        | Паровой танк                    |
| High Elves        | 1200         | Нет                                                                                                                     | Маг с лорой High Elves;<br>Отряд стражей фениксов                | 0-1        | Banner of World Dragon          |
| Lizardmen         | 1200         | 3 отрядов скинков и/или скинков хамелеонов                                                                              | Саламандра; Разордон                                             | 0-1        | Нет                             |
| Ogre Kingdoms     | 1200         | Greedy Fist не может нести маг смерти<br>Ледбелчеры и менитеры с пистолетами и снайпер считаются за 3 стрелковые модели | Мурнфанги;<br>айронбластеров                                     | 0-1        | Hellheart;<br>Dragonhide Banner |
| Orcs&Goblins      | 1300         | 3 фанатика                                                                                                              | Нет                                                              | Нет        | Нет                             |
| Skaven            | 1200         | 9 гаттер раннеров                                                                                                       | дум ракет, орб, штормбаннер                                      | 0-1        | Нет                             |
| Vampire Counts    | 1200         | Нет                                                                                                                     | Этериалы                                                         | 0-1        | Баньши                          |
|                   |              |                                                                                                                         | Red Fury;<br>Quickblood                                          | 0-1        |                                 |
| Tomb Kings        | 1300         | Нет                                                                                                                     | Нет                                                              | Нет        | Нет                             |
| Wood Elves        | 1200         | 10 Waywatchers                                                                                                          | Нет                                                              | Нет        | Лору смерти                     |
| Warriors of Chaos | 1200         | Нет                                                                                                                     | чоузенгов тзинча и варшрайн, Favour Of The Gods                  | 0-1        | Нет                             |

## 8. Внешний вид армии допускаемой к турниру

8.1. Все модели, используемые на турнире, должны быть покрашены. Условием покраски является наличие минимум трех цветов на модели, покрывающих большую её поверхность, а также отсутствие не загрунтованных или не покрашенных участков. Не покрашенные модели будут изыматься судьями до окончания турнира, и будут автоматически считаться как убитые при подсчете победных очков.

8.2. В каждом отряде вашей армии оружие, броня и модернизации (*upgrades*) должны присутствовать на большинстве (75%) моделей отряда. Чемпионы, музыканты и знаменосцы должны выглядеть соответствующим образом. Здесь приветствуются любые конверсии, сохраняющие стиль данного отряда. Наличие или отсутствие командной группы должно быть представлено соответствующим образом.

8.3. **WISIWYG** строго обязателен для персонажей, неродных миниатюр и конверсий. Он **необязателен** для родных моделей и отрядов, за исключением оружия и щитов. Запрет на использование *proxies* и моделей несоответствующего модельного ряда сохраняется.

8.4. Помните о том, что те модели, которые ваша армия создает или порождает во время игры, являются неотъемлемой частью вашей армии, и все правила для основной армии применимы к ним в полном объеме. Если у вас нет нужного количества моделей для того, чтобы отобразить на поле боя происходящие там процессы, то вы не можете использовать эти модели во время игры. То есть если вы подняли 12 скелетов, а у вас всего 10 моделей, то вы выставляете 10 моделей, две считаются потерянным. В отношении правил, для которых это важно, подобные модели считаются убитыми противником.

8.5. Использование *proxies* (заменителей типа квадратиков бумаги, пробок, шахматных фигур и т.п.) категорически запрещено.

8.6. В пределах одной армии не допускается использование родных моделей для представления отрядов, коими они не являются.

### 9. Террейн и линия видимости

9.1. На игровых столах турнира магический террейн не используется, только обычный террейн.

9.2. Все холмы, здания и элементы непреодолимого террейна полностью блокируют линию видимости и считаются бесконечно высокими. Весь остальной террейн не блокирует линию видимости, в соответствии с общими правилами.

### 10. Нечетное количество участников

В случае нечетного количества участников, одному из участников турнира в пару будет предложен дополнительный игрок (прокси-бот).

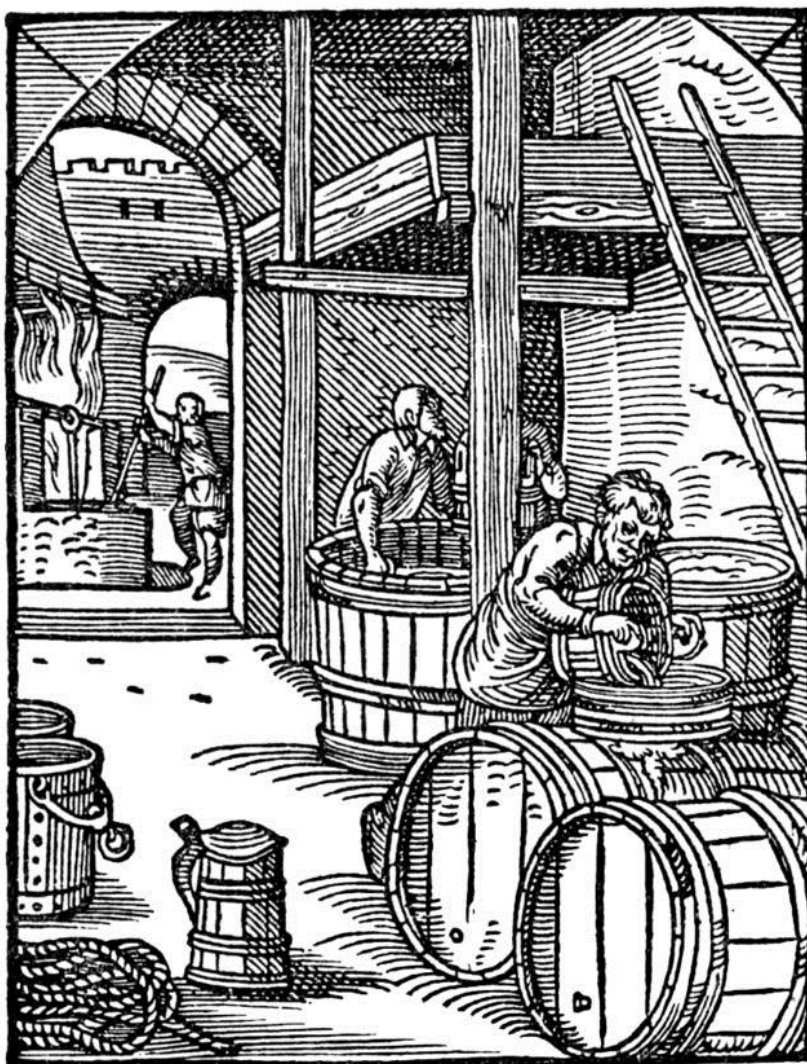
### 11. Порядок и длительность игр

Игры идут не менее 4 ходов и не более 6 ходов (1,5 часов).

Таблица единиц крови

| № игры | Ник оппонента | Количество очков |
|--------|---------------|------------------|
| 1      |               |                  |
| 2      |               |                  |
| 3      |               |                  |
| 4      |               |                  |
| 5      |               |                  |

Кампания Малая (Пивная) война.



**ВВЕДЕНИЕ**

В год 2560 от прихода Сигмара свершилось странное и удивительное. В древних руинах, оставшихся от Дарианцев, на „Камнях Веры” проступила надпись, которая открывала „Древний Рейнхеймский закон”, как сварить истинное ПИВО. Искатели приключений со всего мира устремились к этим надписям. Переводы текста Рейнхеймского закона заполнили рынки старого света. Но что бы сварить истинное пиво, надо было собрать ингредиенты Ячменный солод - Вода - Хмель - Дрожжи и наконец, откопать в указанном на карте месте Дарианские пивоваренные котлы.

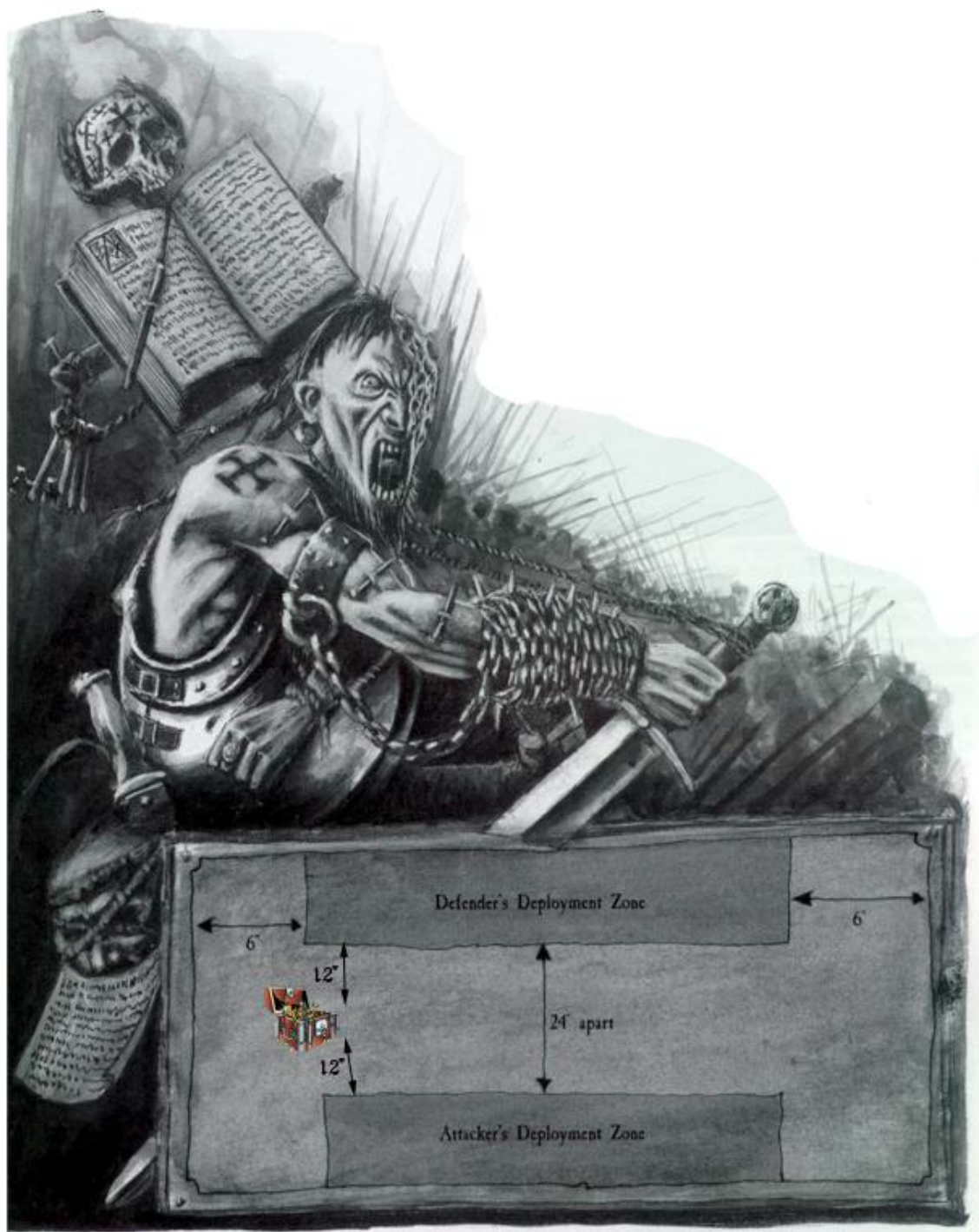
### Сценарные правила на все игры:

1. Цель собрать ингредиенты Солод–Хмель–Дрожи и пивоваренный котел.
2. Перед началом игр №1-4 главный судья игр, т.е. Дон Вито, в закрытую ставит по одному ингредиенту на стол, в то место, которое указано на плане.
3. Что бы забрать ингредиент необходимо встать на карточку.
4. Передать ингредиент от одного дружественного отряда другому в ходе игры нельзя.
5. Если ваш отряд несущий ингредиент умирает (от магии или от стрельбы), ингредиент остается лежать в том месте, где умер отряд.
6. Если вы захватили ингредиент, его несет один из ваших отрядов, если в дальнейшем ходе игры, ваш отряд был уничтожен или стоптан в бою, считается, что вы ингредиент и он передается вашему оппоненту.
7. Если ваш отряд с ингредиентом после разгрома сбежал со стола, считается, что вы сохранили ингредиент.
8. Один ингредиент может нести один отряд.
9. После расстановки всей своей армии, вы выкладываете около отряда карточку ингредиента (рубашкой вверх). Для обозначения, что данный отряд несет ингредиент. Вы не обязаны говорить, какой ингредиент несет отряд или отряды.
10. В начале каждой игры перед расстановкой, каждый игрок за игровым столом кидает один D6 кубик и сверяется с таблицей случайных событий.
11. Армия, которая имеет меньше ингредиентов считается обороняющейся стороной. В случае если количество ингредиентов равное или обе стороны не имеют ингредиентов, определяется кто обороняющийся, а кто атакующий случайным образом монетой (орел или решка).
12. Передавать и меняться ингредиентами между игроками категорически запрещается.
13. Эффект наступает сразу как только отряд получает ингредиент.

Таблица случайных событий

| Результат<br>броска | Эффект                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, становятся непоколебимыми (unbreakable)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 3                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, приобретают правило авангарда, но отличие от обычного правила, они обязаны совершить авангардное движение в начале хода.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 4                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, становятся упорными (stubborn).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 5                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, приобретают правило тупости.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 6                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, получают магический спас-бросок 6+ или улучшают свой магический спас-бросок на +1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 7                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, не могут двигаться обычным образом или атаковать, каждый раунд начиная с первого совершают случайные движения на 2D6 в направлении указанном артиллерийским кубиком. При подобном движении они не могут выйти за край стола, они обязаны остановиться в дюйме от него и реформироваться в сторону противника. В случае если они заканчивают движение в непроходимом ландшафте <b>или в дружественном отряде</b> они останавливаются в дюйме от него и разворачиваются в противоположную сторону, после чего каждый воин в отряде проходит тест на опасный ландшафт, правило «берегитесь сэр!» действует в полном объеме. |
| 8                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, становятся иммунны к психологии.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 9                   | Отряды, которые несут ингредиент в обеих армиях, приобретают правило бешенство с одним исключением, в случае если отряд оказывается на расстоянии достаточном для нападения на отряд противника, считается, что он автоматически провалил тесты на лидерство и обязан атаковать.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 10                  | Отряды, которые несут ингредиент, получают +1 на попадание.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 11                  | Отряды, которые несут ингредиент, не могут пользоваться генеральским лидерством или перебрасывать проваленные тесты за БСБ.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 12                  | Отряды, которые несут ингредиент, получают правило разрушительное нападение.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

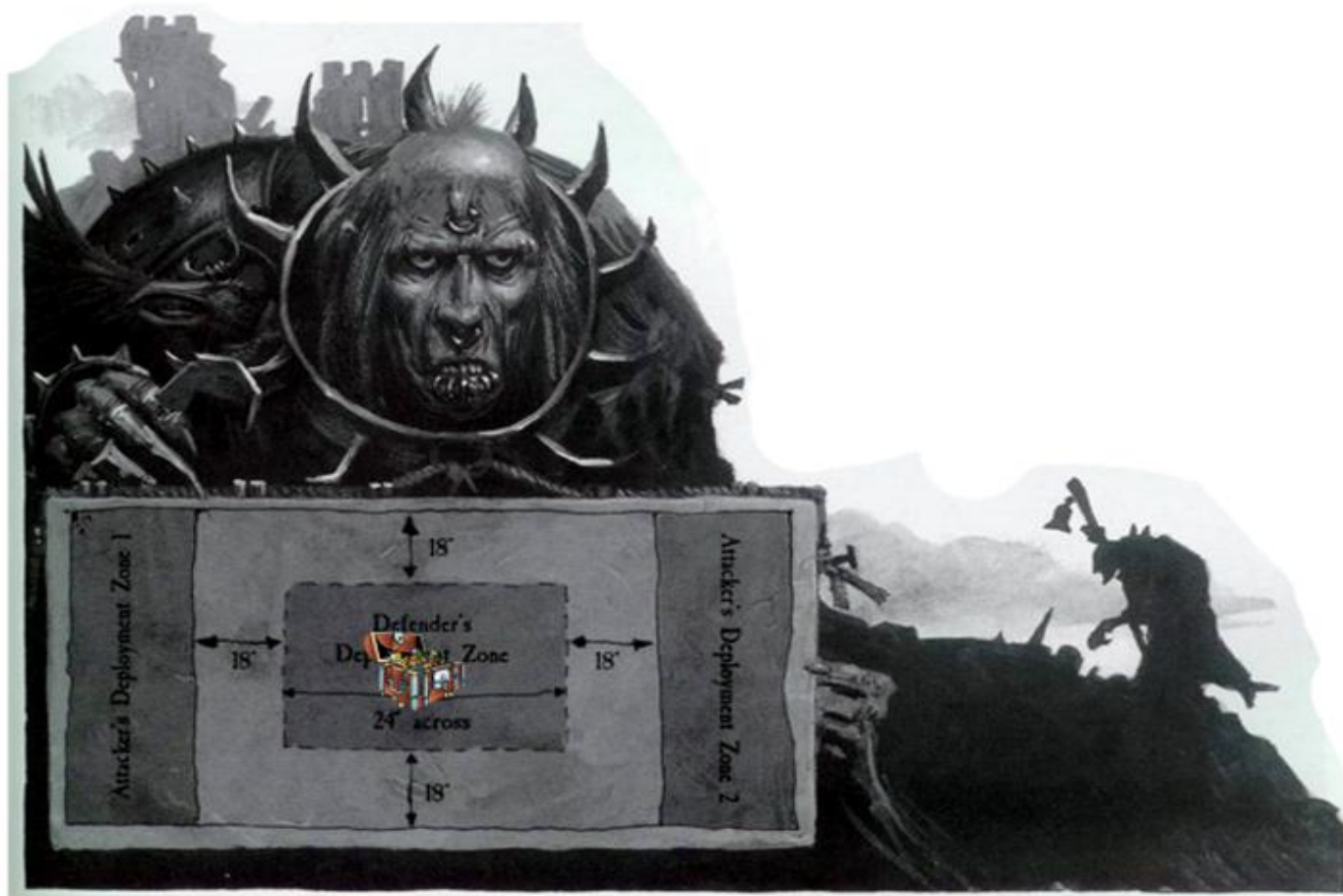
Битва за пиво №1



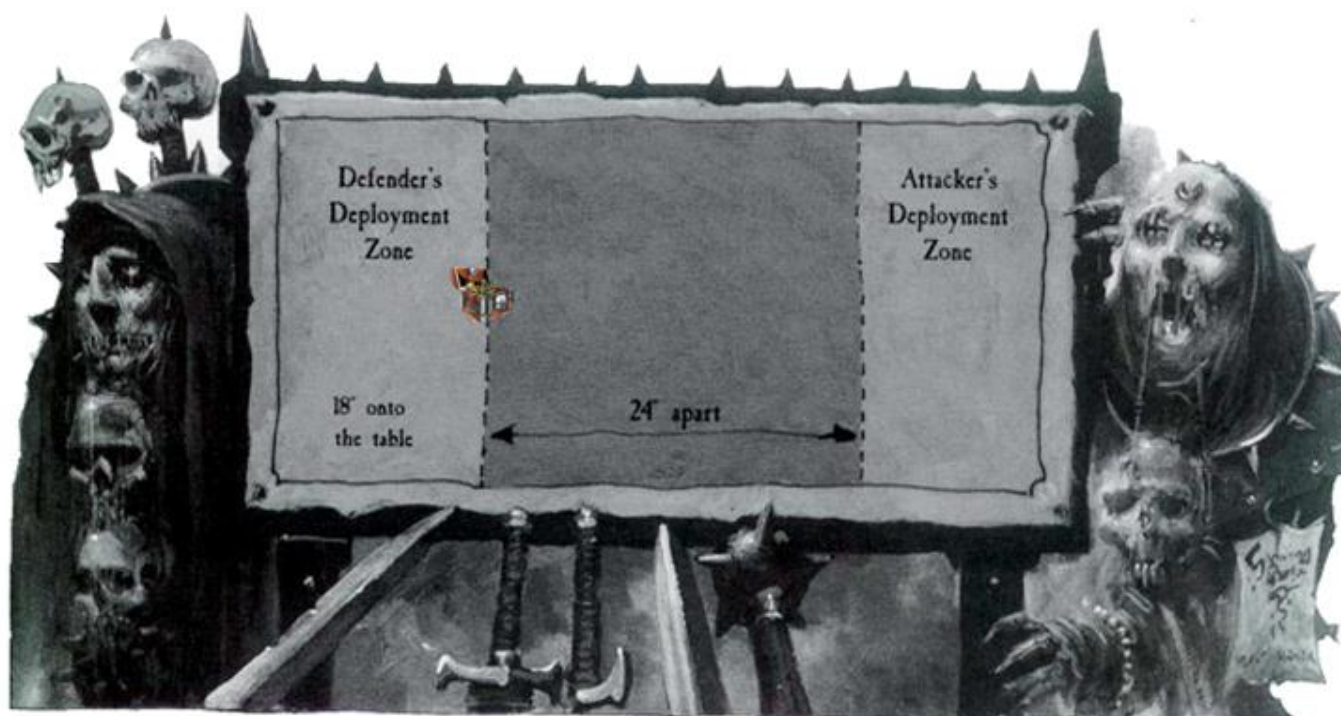
Битва за пиво №2.



Битва за пиво №3



Битва за пиво №4



Битва за пиво №5



В месте соединения стрелок находится колодец с водой для пива. Та армия отряд, которой на конец последнего хода будет находится, ближе захватила колодец и может начать производить чудный напиток.

Результат

| № игры | Солод | Хмель | Дрожжи | Котел | Вода |
|--------|-------|-------|--------|-------|------|
| 1      |       |       |        |       |      |
| 2      |       |       |        |       |      |
| 3      |       |       |        |       |      |
| 4      |       |       |        |       |      |
| 5      |       |       |        |       |      |

Поставьте напротив игры крестик ниже тех ингредиентов, которые вы имеете на конец данной игры.