

ICEMASTER-test 2008

Сибирский турнир no Warmaster

Дата проведения: 26-27 сентября 2009 г.

Место проведения: г. Новосибирск, клуб «Рарог», ул. Большевикская, 48 (подвал), ост. «Мелькомбинат».

Данный турнир снова носит тестово-обучающий характер. Отыгрываем Эррату, Триальные Армии, Осадные правила и т.п., развиваем тактический гений, общаемся.

Организаторы: Белянин Алексей АКА Bel (Новокузнецк), Рогалев Алексей (Новосибирск).

Судья-консультант: Белянин Алексей + возможно, кто-то еще.

Номинаций нет, призов нет. Формальный учет – есть (по VP и спортивности). Т.е. победителю (Overall Winner) - *решпект и уважуха*.

ПРАВИЛА ТУРНИРА

Что нужно сделать до турнира:

1. Прислать заявку и ростер в текстовом виде Алексею Белянину АКА Bel на bel101271@mail.ru. Неприславшие ростер игроки смогут принять участие после проверки ростера судьей, но если он окажется невалидированным, то игрок получит однократный штраф к общему счету турнирных очков (-1000) и далее продолжает играть ростером, валидированным судьей.
2. Собрать и покрасить армию.
3. Сыграть несколько игр.

Что нужно иметь с собой на турнире:

1. Армия на 2000pts и соответствующие ростеры в нужном количестве.
2. Правила и прочие материалы, кубы, рулетка (сантиметровая)

Организаторы турнира обеспечивают участников правилами турнира, турнирными картами, помещением и столами. Все остальное (билеты, проживание, питание и т.п.) участники обеспечивают себе сами. По вопросам проживания свяжитесь с организаторами-резидентами отдельно.

ОРИЕНТИРОВОЧНОЕ РАСПИСАНИЕ ТУРНИРА:

1 день

- | | |
|-------------|--|
| 10.00 | Начало. Регистрация. Расстановка ландшафта. Открытие, вступительные речи и т.д. Первые парринги. |
| 11.00-13.30 | Первая игра. |
| 13.30-14.00 | Перерыв. Вторые парринги. |
| 14.00-16.30 | Вторая игра. |
| 16.30-17.30 | Большой перерыв. Обед. Третьи парринги. |
| 17.30-20.00 | Третья игра. |
| 20.00 | Окончание первого дня. Хэппибездим Рогалева. |

2 день

- | | |
|-------------|--|
| 10.00-10.30 | Начало второго дня. Расстановка. Четвертые парринги. |
| 10.30-13.00 | Четвертая игра. |
| 13.00-13.30 | Перерыв. |
| 13.30-16.00 | Пятая игра. |
| 16.00-16.30 | Перерыв. Челленджи. |
| 16.30-18.30 | Шестая игра. |
| 18.30-19.00 | Подведение итогов. Закрытие. |

По прибытию на данное мероприятие вам надлежит зарегистрироваться у судьи и получить турнирную карту, а также номер стола для расстановки вашего ландшафта.

Уточнения по правилам

1. LOS ограничен 60 см. Т.е. например, флаеры могут летать по приказу на 100 см, но атаковать (*charge*) – только на 60.
2. Отход (*fall back*) при ничьей делается строго назад, при победе – в любом направлении (т.е. свободное тактическое передвижение).
3. По доигровой договоренности игроков используются альтернативные зональные Правила движения атакующих. По дефолту (и в случае разногласий) идут классические правила чарджа.
4. Таблица ошибок (*Blunder table*) используется в том виде, как она есть – т.е. без альтернативных вариантов.
5. В некоторых армиях с помощью заклинаний допускается создание новых отрядов, не включенных в изначальный ростер (VC, ТК, Araby). При отсутствии у игрока соответствующих моделей данные заклинания будут считаться проваленными до тех пор, пока он не наберет из собственных потерь достаточное количество моделей.
6. Саппорт считается на начало боя (до +4 максимум).

ТРЕБОВАНИЯ К АРМИИ:

1. К участию в турнире допускаются все армии из книг Warmaster Armies и Warmaster Trial Armies (trial&experimental chapters). Кроме того, разрешено и приветствуется следующее:
 - старые Vampire Counts Bloodlines.
2. а) Армия должна быть **легально** составлена на 2000 pts.
- б) Для сценария «Прорыв» из состава данной армии должна существовать возможность выделения контингента на 1600 pts (разрешен люфт вверх/вниз в пределах 20 pts), - очевидно, с отдельным ростером, в котором должны быть все отряды, минимально необходимые в армии на 2000pts.
- в) Для сценария «Осада» должна существовать возможность деления данной армии на две части по 1000 pts (разрешен люфт вверх/вниз в пределах 20 pts).
 - 1-я часть: осажденные - персонажи, пехота, артиллерия, машины, – в основном те, кто могут действовать на крепостных стенах.
 - 2-я часть: подкрепления - персонажи, кавалерия, колесницы, монстры, – которые появляются на поле битвы значительно позже.
3. В идеале армия должна быть покрашена, и покрашена хорошо (необходимый минимум – три цвета помимо грунта), а базы текстурированы. Имейте в виду, что, хотя непокрашенные армии допущены на турнир, **их владельцы могут быть подвергнуты ostracismu тяжелыми предметами.**
4. Армия должна удовлетворять условию WYSIWYG. Т.е. при использовании отряда с магическим знаменем знамя должно быть. При использовании альтернативных отрядов и моделей – они **должны визуально четко распознаваться**. Список альтернативных отрядов для Warmaster дан в конце книги Warmaster Armies.
5. Ростер рекомендуется составлять вручную, поскольку базы ArmyBuilder2.2C содержат достаточное количество багов.

ПРАВИЛА БОЕВ

1. Игроки играют по 6 игр. Каждую пару игроков на первые 5 игр выбирают судьи. В случае нечетного количества игроков судья делает парринг на троих участников, которые играют особый сценарий «Захват».
 - а) В первом круге противники выбираются чистой жеребьевкой. При этом судьи оставляют за собой право в любой момент изменить пару, без каких либо объяснений игрокам. Далее, игроки смещаются по столам вне зависимости от количества набранных турнирных очков по тактике и стратегии. Шестая игра – вызовы.
 - б) В первом круге судьи постараются не ставить в одну пару игроков с одного и того же клуба.
2. Игры идут установленное число ходов (max), либо до 2,5 часов.

3. Игры идут по установленным сценариям, которые жестко привязаны к столам. Игры будут проходить на столах 4х6 футов.
4. До начала сражения игрокам дается пятиминутный разминочный период, в течение которого игроки должны показать противнику все свои отряды и персонажей, которые будут выставляться на игровом столе, включая отряды со специфическими правилами появления на поле боя. Игрокам разрешается задать противнику вопросы по составу армии и специальным правилам, применяющимся к отрядам и персонажам, входящим в данный состав. Игроки не обязаны раскрывать противнику информацию об имеющихся магических предметах, хотя вполне могут пойти на это добровольно, ибо это не WHFB. После осмотра армий оба игрока могут обсудить ландшафт поля битвы, а также возможные ситуации, которые, по их мнению, могут произойти в течение битвы. После этого игроки пожимают друг другу руки, и битва начинается.
5. В конце каждой игры игроки определяют количество турнирных очков по системе начисления турнирных очков и записывают результат в турнирную карту. За правильность заполнения карты ответственность несут сами игроки.
6. Проверка ростера оппонента в конце битвы - игроки обмениваются ростерами на предмет проверки соответствия заявленной армии той, с которой игрок участвовал в игре. В случае обнаружения каких-либо расхождений следует немедленно докладывать судьям.
7. Ландшафт устанавливается судьями до начала турнира и в дальнейшем не подлежит перестановке. К каждому столу будет приложен план расстановки ландшафта.

ХОД ИГРЫ

1. Игроки определяют атакующего/обороняющегося по D6. Обороняющийся выбирает сторону, в зависимости от сценария и установленного ландшафта. Атакующий ходит первым.
2. Расстановка либо закрытая, либо по-отрядно – по договоренности. Персонажи выставляются последними.
3. Представление армий друг другу. Обсуждение возможных спецправил армий.
4. Обсуждение возможных коллизий с ландшафтом.
5. Обсуждение сценария.
6. Игра.
7. Подсчет очков, проверка ростеров оппонента, регистрация результата у судей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. КУБИКИ

- а) Все кубы, вставшие на ребро (из-за ландшафта, либо посторонних предметов) должны быть переброшены.
- б) Все броски кубов должны объявляться перед непосредственным броском кубиков.
- в) Все кубы должны бросаться таким образом, чтобы исключить неслучайное выпадение определенных результатов, т.е. кубы лучше катать.
- г) Оба игрока (т.е. игрок и его оппонент) должны видеть результаты бросков кубов.

2. ДЕБАТЫ ПО ПРАВИЛАМ

- а) RTFM. Причем RTFM, скачанный с сайта, – там поправлены некоторые баги печатного издания. Большинство ответов даны там. Все, что нужно – малая толика логики и здравого смысла. В случае осознания факта, что истина где-то рядом, но не улавливается, вы всегда можете задать вопрос судье. А вообще, предполагается, что до турнира вы успеете сыграть хотя бы несколько игр и уяснить для себя некоторые спорные и неочевидные моменты.
- б) Если вы задаете вопрос по правилам судье, его решение является окончательным.
- в) Помните, это всего лишь игра в солдатиков. Соответственно, правило D6 работает и здесь.

3. О СУДЬЯХ

- а) Задействован принцип играющих судей.
- б) Судьи имеют право прервать любую игру для уточнения или указания на ошибки игроков.
- в) Решение судей окончательно и обжалованию не подлежит. В случае спорных ситуации без однозначного ответа в правилах, судьи будут использовать правило D6.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Стратегия и тактика – до 18000 (не более 3000VP за игру)

Спортивность - до 6000

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Напоминаем, что победные очки (VP) начисляются за:

1. Все отряды, уничтоженные полностью – полная стоимость отряда, включая магические предметы.
2. Все уничтоженные персонажи – полная стоимость персонажа, включая магические предметы и то, на чем он ездил.
3. Все отряды из 3 и более баз, сведенные в численности до 1 базы – 50% полной стоимости отряда, включая магические предметы, округленные вверх до ближайшего кратного 5 количеству очков.
4. Выполненные сценарные задания – соответствующие сценарные бонусы.

Результат игры	Турнирные очки (максимум 3000 за игру)
Полная победа: Армия противника разбита и у вас большее количество победных очков	Ваши VP + 50% разницы в VP между вами и противником + 500
Победа: Никто не разбит, но у вас большее количество победных очков	Ваши VP + 50% разницы в VP между вами и противником
Незначительная победа: Противник отступил, но у вас меньшее количество победных очков	Ваши VP + 500
Ничья: Обе армии разбиты.	Ваши VP + 250
Ничья: Обе армии не отступили, и имеют одинаковое количество победных очков	Ваши VP
Незначительное поражение: Вы отступили, но у вас большее количество победных очков.	Ваши VP + 50% разницы в VP между вами и противником
Поражение: Никто не разбит, но у вас меньшее количество победных очков	Ваши VP
Полный разгром: Ваша армия отступила и у вас меньшее количество победных очков	Ваши VP

СПОРТИВНОСТЬ

После завершения последнего круга вы должны указать в своей карте учета напротив имени и номера каждого вашего оппонента оценку за спортивность (см. таблицу оценок).

1000 Чудесно	Игра прошла чудесно, противник был учтив и корректен, вопросов не возникало. Проблем с правилами не было вообще, и это одна из лучших игр, которую я вообще сыграл. И еще, будь он женщиной, я б на нем женился.
800 Отлично	Я хорошо провел время и получил большое количество фана. Я всегда готов сыграть с этим противником еще.
600 Нормально	Мы сыграли обычную игру. Возникла пара вопросов, но совместно мы эти проблемы разрешили. Думаю, мы сыграем еще.
400 Скучно	Все по-честному, но возникало слишком много вопросов по интерпретации правил. Тем не менее, мы разобрались. Хотя - да, нудно.
200 Честно	Думаю, в большинстве ситуаций все было по-честному. Не уверен, что получил удовольствие, и если честно, не готов играть с этим человеком в ближайшее время.
0 Плохо	Надеюсь, мне не придется в будущем играть с этим человеком. И вообще, пойду успокоюсь.

Помните, что армия вашего оппонента не имеет к этой оценке ни малейшего отношения – вы можете ненавидеть ее, или даже думать, что за такую читерскую армию надо расстреливать, но все это не считается - оценивается только поведение оппонента. К тому же в Warmaster'e читерскую армию собрать крайне сложно, у самой читерской армии будут большие минусы (как очевидный пример – очень низкое количество break points).

В конце пятой игры выставляете в вашей карте учета напротив каждого оппонента оценку за спортивность, руководствуясь указаниями в таблице. Помните, что за прошедшие пять игр вы можете поставить только одну оценку «Чудесно» и только одну оценку «Плохо», но можете вообще их не ставить. За шестую игру оценку за спортивность выставляете отдельно (ЧЕЛЛЕНДЖ!), она может быть любой. Но, пожалуйста, будьте объективны.

Вообще, поскольку ожидаемый контингент участников турнира – люди взрослые и опытные, я надеюсь, что оценок за спортивность ниже средних просто не будет. Но, тем не менее, позволю себе рассмотреть возможные коллизии:

1. В частности, сухого закона официально нет. Но, поскольку выходить на игру в состоянии алкогольного либо наркотического опьянения есть проявление крайнего неуважения к противнику и к организаторам мероприятия, нажравшаяся скотина автоматически снимается с игры, получает оценку «Плохо» за спортивность и 0 за игру.

Любителям расширять сознание подобными методами напоминаю, что данное состояние может привести к неадекватному восприятию окружающей действительности, а об эффективной работе мозга можно просто забыть. Нажритесь лучше энергетиков и прочих транквилизаторов. А вообще, пейте зеленый чай (как варианты - белый или улун) и да пребудет с вами ЦЗЫ!

2. Игрок, получивший одну оценку «Плохо», равно как и нажравшаяся скотина, скорее всего, будут подвергнуты остракизму тяжелыми предметами.

3. Игрок, получивший более одной оценки «Плохо», получит бан. Кроме того, вне зависимости от всех других результатов, выиграть турнир он не может.

Помните, что это всего лишь игра, и мы все получаем от нее удовольствие, иначе не занимались бы ею вообще и не собирались бы на турниры в частности.

СЦЕНАРИИ

1. Обычная битва

*Кто ходит в гости по утрам...
Чпок! Добрый вечер...*

Обе армии на 2000 очков. Длительность 6-7-8 ходов.

Закрытая расстановка (по заблаговременно расписанной карте, либо с экраном) по широкому краю в пределах приблизительно 20 см от края и на расстоянии не меньше чем 80 см друг от друга. Случайное определение атакующего/обороняющегося (атакующий ходит первым). Стандартные условия начисления очков.

2. Набег

*Oleg the Wise Prince roused to arm said "Vengeance to the ruthless horde
Of raiding Khazars! Field and farm my men will put to fire and sword"*

Обе армии на 2000 очков. Длительность 6-7-8 ходов. Определение атакующего/обороняющегося случайным образом или по договоренности (исходя из бэка).

Стандартные условия начисления очков + бонусы.

Расстановка в противоположных углах стола в областях 40x80см (80 - по широкой стороне стола) и на расстоянии не меньше чем 80 см друг от друга. Деревня состоит из 5 строений и находится в зоне расстановки обороняющегося, который ходит последним. Правило поджигания строений - после окончания фазы движения каждая войсковая база, касающаяся строения и не находящаяся в бою, может поджечь данное строение на «б» по D6. Строение убирается, на его место ставится огненный маркер, а само строение считается уничтоженным к концу битвы.

Стандартные условия начисления очков + бонусы:

Бонусы атакующего:

+200VP за каждое уничтоженное здание.

Бонусы обороняющегося:

+1000VP если ни одно здание не уничтожено, либо +100VP за каждое сохранившееся к концу битвы здание.

3. Резня

Уж мы их душили-душили...

Обе армии на 2000 очков. Длительность 6-7-8 ходов. Случайное определение

атакующего/обороняющегося (атакующий ходит первым). Расстановка как в сценарии 1.

Стандартные условия начисления очков. *Обе армии не отступают (withdraw) из-за убитого генерала или достижения числа брейк-пойнтов.* В случае ничьей обороняющийся выигрывает.

4. Прорыв через ущелье

*Opossum goes Prague
Животное топает за пражским*

Случайное определение атакующего/обороняющегося (атакующий ходит первым). Армия атакующего 2000 очков, армия обороняющегося (пресловутый контингент) 1600 очков.

Длительность 6 ходов. Расстановка вдоль узких краев стола в 30см зонах. Широкие края считаются непроходимым ландшафтом (стенами ущелья) со всеми вытекающими.

Задача атакующего – провести как можно больше своих отрядов через ущелье, контролируемое обороняющимся. Все отряды атакующего, покинувшие край стола обороняющегося, считаются выполнившими задачу и приносят бонусные VP.

Армия обороняющегося не отступает (withdraw) из-за убитого генерала или достижения числа брейк-пойнтов.

Стандартные условия начисления очков + бонусы:

Бонусы атакующего:

+200VP за каждый отряд из двух и более баз, покинувший край стола обороняющегося; флаеры и отряды из 1 базы не считаются.

Бонусы обороняющегося:

+800VP если к концу последнего хода ни один вражеский отряд из 2 и более баз не покинул стол через сторону обороняющегося.

5. Осада

*Что нам стоит дом построить
Или башню разобрать.*

Используются правила Осад (Siege Rules), опубликованные на форуме Warmaster уральского портала www.gamesworkshop.ru.

Случайное определение атакующего/обороняющегося (атакующий ходит первым).

Армия атакующего 2000 очков, армия обороняющегося делится на две части по 1000 очков, одна из которых (с включенным генералом) является **осажденными** и расставляется в крепости, другая – **подкреплением**, которая не выставляется на поле при расстановке сил, а появляется в игре позже.

Атакующий дополнительно вооружен тремя таранами и тремя осадными башнями. Осажденные вооружены тремя котлами.

Длительность 8 ходов.

Расстановка:

По центру широкой стороны стола ставится фиксированная крепость с открытым тылом по краю стола, которая является зоной расстановки осажденных.

В начале 5-го хода обороняющийся игрок может кинуть кубик на прибытие подкреплений. На 5+ по D6 подкрепления выставляются в 40-сантиметровой зоне по центру одного из узких краев стола (по выбору обороняющегося) и далее могут ходить как обычно (инициатива, приказы и т.п.). В случае если подкрепления не прибыли - обороняющийся игрок кидает кубик в начале 6-го хода на 4+, в начале 7-го хода на 3+ и т.д.

Атакующий расставляется по противоположному широкому краю стола на расстоянии 40 см от узких краев стола и не меньше чем в 40 см от крепости.

Задача атакующего – осуществить штурм крепости и достигнуть противоположного края стола в периметре крепости как можно большим числом своих отрядов. Задача обороняющегося – не допустить противника внутрь крепости.

Армия обороняющегося не отступает (withdraw) из-за убитого генерала или достижения числа брейк-пойнтов.

Стандартные условия начисления очков + бонусы:

Бонусы атакующего:

+300VP за каждый отряд из двух и более баз, достигший край стола обороняющегося внутри крепости; флаеры и отряды из 1 базы не считаются.

Бонусы обороняющегося:

+1000VP если к концу игры ни один вражеский отряд из 2 и более баз не находится на территории крепости.

6. Коровьи войны

*Когда мужчины были воинами, а коровы – валютой,
в мире шли коровьи войны.*

Обе армии на 2000 очков. Длительность 6-7-8 ходов.

Закрытая расстановка (по заблаговременно расписанной карте, либо с экраном) по широкому краю в пределах приблизительно 20 см от края и на расстоянии не меньше чем 80 см друг от друга. Случайное определение атакующего/обороняющегося (атакующий ходит первым).

Стандартные условия начисления очков.

Каждый игрок имеет пять неуничтожаемых маркеров (предоставляемых судьями). Каждый маркер обозначает стадо коров, которые игрок располагает на открытой местности вне зоны своей расстановки, но на своей половине стола и не ближе 30 см от любого своего отряда. В процессе игры маркеры могут быть захвачены и присоединены к себе отрядами игроков из расчета не более 1 маркера на 1 отряд (т.е. один отряд может присоединить к себе маркер, просто коснувшись его, но не более одного маркера), и в дальнейшем должны двигаться вместе с захватившими их отрядами. Маркер налагает на движение захватившего отряда следующие ограничения – отряд может двигаться только по открытой местности, и его максимальная дистанция передвижения ограничена 20см. В случае уничтожения захватившего маркер отряда либо движения его в непроходимую для маркера местность, маркер остается на месте (либо на границе непроходимой местности) или (при уничтожении отряда в бою) может быть присоединен к одному из отрядов-победителей.

Стандартные условия начисления очков + бонусы:

Каждый маркер, присоединенный к отрядам игрока на конец игры независимо от того, выиграл он или отступил, дает ему +100 VP.

7. Захват

Дополнительный сценарий для троих игроков, используемый в случае нечетного количества участников. Все три армии на 2000 очков. Случайное определение очередности ходов. Игрок, начинающий игру расставляется в правом углу стола. Второй игрок – в левом углу стола вдоль этой же длинной стороны. Последний (третий) игрок – на противоположной стороне вдоль всего стола. Т.е. расстановка и очередность ходов идет по часовой стрелке. Области расстановки должны находиться в не менее чем 80см друг от друга. В точке, смещенной от центра стола на 10 см к третьему игроку, ставится маркер на базе диаметром не более 10см, символизирующий объект захвата (идол Горка, башня волшебника, вход в гномью шахту и т.п.).

Игра проходит по стандартным правилам, длится 6 ходов и заканчивается либо по истечению этих 6 ходов, либо при отступлении двух из трех армий. **Отступление (*withdraw*) в отличие от стандартных правил, происходит на конец данного хода – т.е. все боевые столкновения и т.п. должны быть отыграны.**

За каждый отряд из 2 и более баз, находящийся на конец игры полностью или частично в пределах 20см от маркера, начисляется +100VP.

8. Вызов/ЧЕЛЛЕНДЖ! (опционально)

Любой сценарий по договоренности. Длительность 6 ходов (2 часа максимум).