

Екатеринбургский турнир по WHFB
«Ветераны Галактического Автостопа»
22 сентября 2018 года

Оглавление

1. Организационная информация	2
2. Правила ивента	2
2.1. Мы же с вами интеллигентные люди.....	2
2.2. Судейский произвол	2
2.3. Ограничения по правилам.....	3
2.4. Парринги.....	3
2.5. Террейн и LOS.....	3
3. Начисление очков.....	4
4. Сценарии	5
4.1. Treasure Island.....	5
4.2. Head Huntес.....	5

1. Организационная информация

Оргкомитет: Ян «Jan» Штейнберг.

Полевые судьи: Иван «Ermine» Козьмин и Дмитрий «Ditrih» Балабанов.

Поддержка: Иван Козьмин aka Ermine e-mail: u0325@rambler.ru

Призовые места: Лучший генерал.

Регистрация.

Для предварительной регистрации необходимо прислать не позднее 16 сентября заявку и ростер по адресу u0325@rambler.ru. Все игроки, приславшие валидные ростеры до указанной даты, получают 5 победных очков. В заявке необходимо указать Ваш ник, полное имя, город и армию. Ростер должен быть составлен для армии на 3000 очков. В случае принятия вашей заявки вам будет выслан соответствующий ответ. Организаторы оставляют за собой право отклонить заявку игрока без объяснения причин. Окончательная регистрация проходит непосредственно перед началом турнира. По прибытию к месту турнира вам следует:

- сдать взнос в размере 500 рублей;
- получить карточку участника.

Всё, что вам может понадобиться на турнире (покрашенная армия, книги армий, книга правил, рулетка, кубы), вы должны привезти с собой. Организаторы предоставляют помещение, столы и террейн.

2. Правила турнира

2.1. Мы же с вами интеллигентные люди.

Организаторы надеются, что все игроки - взрослые люди, способные договариваться между собой. Поэтому стандартная стена текста про визивиг\прокси, решения судей, споры по правилам и кубам опущена. Важно отметить, что на турнир будут допущены только полностью покрашенные армии. Если у вас возникает вопрос по турниру до его начала, то вы можете задать его, написав на e-mail u0325@rambler.ru или на форуме в специальной теме для вопросов.

2.2. Судейский произвол

В случае если игроки не смогут договориться между собой или не обсудят спорный вопрос по армии до турнира с организаторами, то организаторы оставляют за собой право применить к игроку штрафные меры на своё усмотрение. Решение организаторов окончательное и обжалованию не подлежит.

2.3. Ограничения по правилам

Турнир проводится по официальным правилам 8^й редакции WHFB. Размер армии не должен превышать 3000 очков. В случае если армия содержит меньше очков, разница будет добавлена к победным очкам каждого из оппонентов участника. Например, если ростер стоит 2500 очков, то оппонент автоматически заработает 500 **Victory Points**.

Кроме текущих армий на турнир допускаются **Chaos Dwarfs ForgeWorld List, Dogs of War** из **Chronicles 2004** (как отдельная армия и как Allied Contingent), **Kislev** из **Chronicles 2004** (как отдельная армия и как Allied Contingent).

На турнир **допускаются** герои и листы из дополнения **The End Times**. На лордов и героев **может** быть потрачено 50%.

На турнир **допускаются** все специальные персонажи из текущих книг армий.

2.4. Парринги

Игроки будет предложено сыграть 3 игры. На одну игру отводится 3 часа. Если вы не уложились в отведенное время, то вам будет даваться время для того, чтобы доиграть текущий ход одного из игроков. Если вы видите, что не успеваете отыграть полный ход, то лучше его не начинайте.

Для определения оппонентов будет использоваться швейцарская система на основании набранных за игры победных очков. Организаторы постараются во всех турах не ставить в одну пару игроков из одного и того же города.

2.5. Террейн и LOS

Весь террейн, используемый на турнире, соответствует типам террейна, описанных в основной книге правил WHFB 8-ой редакции. Игроки должны сами договориться, будут ли они использовать правила на магический террейн. При этом независимо от того, является террейн магическим или нет, все отряды и элементы ландшафта делятся на следующие категории:

1. Блокирующие линию видимости – холмы, дома и непроходимые элементы ландшафта. Через такие элементы ничего не видно.
2. Не блокирующие линию видимости – реки, болота, рои (swarm). Они не блокируют линию видимости.
3. Мешающие линии видимости – все остальные элементы ландшафта и отряды. Они не блокируют линию видимости, т.е. через них видно. Если вы стреляете через мешающие элементы (кроме лесов), то получаете штраф в -2 к результату броска на попадание. Лес дает штраф в -1 к результату броска на попадание (если вы стреляете отрядом, находящимся в лесу, то штраф за лес, в котором этот отряд находится, не применяется). Эти два штрафа никогда не складываются. Если стрельба происходит в отряд, имеющий правило Large Target (Большая Цель) либо в отряд в строении или на холме, то штраф к броскам на попадание не применяется, при условии, что мешающий элемент

ландшафта – не лес. Аналогичное правило применяется, если стреляет отряд, имеющий правило Large Target (Большая Цель) либо отряд в строении или на холме.

3. Начисление очков

Для начисления VP (victory points) – победных очков, используется стандартная процедура, описанная в книге правил на стр. 198. В частности, отряд, бегущий на конец игры и отряд, от которого осталась одна модель, не приносят победных очков противнику. Возможны дополнительные модификаторы победных очков, которые описаны в сценариях. При этом сценарии не могут модифицировать результат лучше 20-0. Для последующего вычисления игровых очков используется «Таблица результатов игр».

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ИГР

Условия	Игровые очки (проигравший)	Игровые очки (победитель)
0 – 199	10	10
200 – 399	9	11
400 – 599	8	12
600- 799	7	13
800 – 999	6	14
1000 – 1199	5	15
1200 – 1499	4	16
1500 – 1799	3	17
1800 - 2099	2	18
2100 - 2399	1	19
2400+	0	20

4. Сценарии

Организаторы предлагают Вам сыграть следующие сценарии в следующем порядке.

1. **Treasure Island** (см. ниже).
2. **Head Hunt** (см. ниже).
3. **Battleline** (см. стр. 144 BRB).

4.1. Treasure Island

Игра проходит по правилам Battleline, со следующими дополнениями. До броска на выбор стороны оба игрока записывают на клочке бумаги координаты своего клада. Координаты указываются по короткой стороне (в диапазоне от 13" до 35"). И по длинной стороне (в диапазоне от 13" до 59"). Верх и низ карты расположены так же, как и на распечатке карты местности, лежащей на столе.

Когда противник убивает ваш второй юнит (сбежавшие за край стола тоже считаются убитыми), вы обязаны назвать координату клада по короткой стороне. И показать на столе линию, на которой лежит клад.

Когда противник убивает ваш четвёртый юнит (сбежавшие за край тоже считаются убитыми), вы обязаны назвать координату клада по длинной стороне. И показать на столе точное местоположение клада (поставить маркер).

Если на конец игры в 6" от клада оппонента находится ваш отряд, то миссия выполнена успешно. Вы получаете 3 игровых очка, а ваш противник теряет 3 очка. Возможна ситуация, когда оба игрока выполнили миссию.

4.2. Head Hunt

Игра проходит по правилам Battleline, со следующими дополнениями. После расстановки (включая скаутов), каждый игрок маркирует монетами 3 отряда оппонента (можно выбирать отряды в амбуше). При убийстве отряда с монетой, отряд, убивший носителя в ближнем бою, забирает монету себе. В случае, если убийство было произведено на расстоянии (в том числе, по панике), игрок, совершивший убийство выбирает точку в 3" от центра убитого отряда и кладёт туда выпавшую монету. Поднять монету можно находясь на ней в начале своей мув фазы.

Если игрок имеет на конец игры больше монет, чем оппонент, то он получает 3 игровых очка, а его противник теряет 3 очка.