



5 - 6 ЯНВАРЯ 2017 ГОДА Г. ПЕРМЬ.

ПРАВИЛА ТУРНИРА

«КАМЕННЫЙ МОЛОТ – 2017»

1. Призовые места

Победитель турнира «Каменный молот – 2017 г.» — игрок, набравший наибольшее количество очков и выполнивший наибольшее количество миссий.

.

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

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

2. Участие в Турнире

К участию в турнире допускаются все имеющие желание, покрашенную армию (п.8), валидный ростер, с учетом всех ниже перечисленных ограничений, отправившие до 31.12.2016 свой ростер по e-mail: Vmingalev@yandex.ru.

Турнирный взнос 1000 рублей.

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

Warhammer Armies: Chaos dwarf s

Warhammer Armies: Dogs of war (Chronicles of the WD № 266, WD №298 (p.50-53) + Warhammer Chronicles 2004 (6E), Expansion - Storm of Chaos (6E) – 2004, p.66)

3.1. Перечень армий, которые могут быть допущены к турниру при предъявлении аутентичной армии.

Warhammer Armies: Estalia (М.
Eliasson)

Warhammer Armies: Cult of Ulric (М.
Eliasson)

Warhammer Armies: Halflings (М.
Eliasson)

Warhammer Armies: Araby (М.
Eliasson)

4. Особенности составления ростера армии:

4.1 На турнире действуют правила Warhammer FB ред.8, в том числе на процентные ограничения при составлении ростера (до End of Time).

4.2 Ростер армии составляется на 2500 очков.

4.3 Армия должна удовлетворять ограничениям [шведской компиляции](#) рейтинг 16+

4.4 При составлении ростера каждый участник должен указать Элитарный отряд (менять его в ходе турнира нельзя), который должен быть самым крупным отрядом в вашей армии, в нем должен ехать или БСБ или генерал, вы имеете право повысить на один, одну из следующих характеристик без дополнительных доплат в очках. BS (до 4), WS (до 4), T (до 4), I (до 4), Ld (до 10). Перед началом каждой битвы вы должны указать противнику элитарный отряд.

4.5 Малый отряд (указывать не надо) – отряд, составляющий 1/4 от численности отряда напавшего на него (с округлением в большую сторону). Определение малого отряда идет перед первым раундом ХТХ, если отряд стал малым в ходе ХТХ, данный отряд, не относится к данной категории.

6. Внешний вид армии допускаемой к турниру

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.

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.

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.

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.

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

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

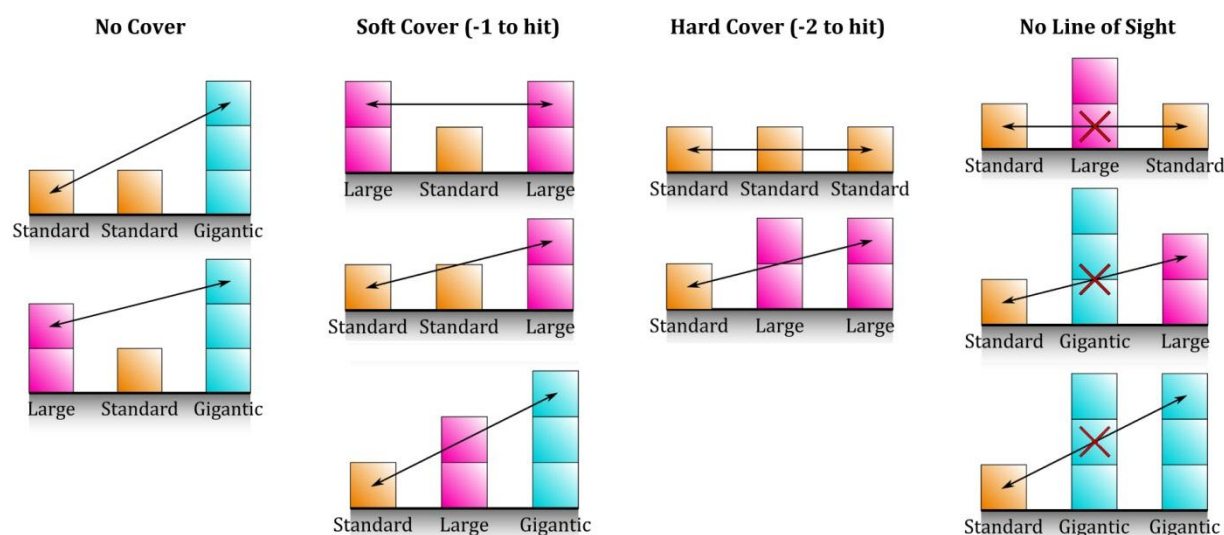
7. Террейн

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

7.2. Река, болота и укрепления считаются очень трудным ландшафтом (тест проваливается на 1-2) для кавалерии, монстр кавалерии, колесниц.

8. Линия видимости и особенности стрельбы

8.1. Линия видимости соответствует следующим параметрам.



Высота не выражена: река, болото, поле

Стандартными считаются (Standard): пехота, сварм, варбист, вармашины, лес, руины, укрепления

Большими считаются (Large): кавалерия, монстр пехота, монстр кавалерия, монстр бист, колесницы, здания одноэтажные (например, сельские дома), холмы

Гигантскими считаются (Gigantic): монстры, импаз, здания 2 этажные и выше.

8.2. Если отряд относящийся к категории Standard забирается на холм то начинает относиться к категории Gigantic, но он не может стать выше Gigantic.

9. Порядок и длительность игр.

9.1. Перед началом игры каждый участник в закрытую вытягивает 5 карт с миссиями на данный раунд.

9.2. После определения парингов, каждый участник решает, какие из миссий (не менее 2) он попытается выполнить в данной битве, данные миссии он в закрытую, складывает на край стола.

9.3. После определения миссий, перед началом битвы, каждый участник расставляет 2 точки контроля на поле.

9.4. После определите характер расстановки, каждый игрок кидает по D6 и складывает результат свертись с таблицей внизу.

2-3	рис.1
4-6-	рис.2
7-10	рис.3
11-12	рис.4

9.5. После определения характера расстановки определите, кто выбирает сторону стола бросьте каждый D6 и прибавьте количество миссий, которое вы заявили на данную битву.

9.6. После завершения битвы, миссии вскрываются и определяется, выполнил он миссии или нет, те миссии которые он выполнил дают ему очки репутации, те которые он не выполнил очки позора, разницы между очками репутации и очками позора, являются очками победы и вносятся в таблицу результатом.

9.7. После этого не забудьте посчитать очки крови - это совокупное количество набитых очков в битве, учитываются исключительно уничтоженные отряды.

9.8. Игры идут не более 6 ходов, не более 4 часа. При объявлении об окончании игры, разрешается лишь доиграть текущее действие, а не ход.

9.9. По завершению битвы и подведения итогов вы сдаете выполненные и проваленные миссии организатору, и добываете в закрытую до 5 миссий на следующую битву.



Рис.1



Рис.2



Рис.3



Рис.4

Таблица победных очков

Ник	1 игра	2 игра	3 игра	4 игра	5 игра
Очки репутации					
Очки позора					
Победные очки					

Таблица очков крови

Ник	1 игра	2 игра	3 игра	4 игра	5 игра