

Ярость Фенриса

Турнир по игровой системе Warhammer 40k 8-й редакции

28 июля 2018 г.

Место проведения: Лофт Трава - Фрунзе 19, 3-й этаж, Башня мага

Турнир проводится при поддержке магазина настольных игр «Hobby Games».

Базовые правила:

- Армии должны быть набраны на **1000** очков или меньше.
- Так как данный турнир позиционируется friendly для новичков, то правила набора армии для новичков и старичков различаются.
- Новичком считается любой игрок, не принимавший ранее участие в турнирах (или кого организатор посчитает таковым)
- Армия новичков может включать в себя любые detachменты и не использует никакие ограничения при составлении ростера. Все согласно Книги правил, раздел Matched play..
- Ограничения для «старичков»:
 - 1 - Не допускаются именные персонажи
 - 2 - Нельзя брать два одинаковых юнита, кроме Troops и Dedicated Transport
- 3 - Покрас хотя бы в 3 цвета
- Игрок **ДОЛЖЕН** использовать один и тот же лист на протяжении всего турнира.
- К использованию на турнире допущены все актуальные кодексы и материалы, вышедшие не ранее чем за 2 недели до даты проведения турнира.
- Нельзя использовать индекс, если у вашей фракции есть актуальный кодекс.
- Разрешено использование ИА
- Вы должны иметь с собой все необходимые для игры принадлежности, такие как: кодекс, книгу правил, кубики, рулетку, ручку/карандаш, калькулятор и прочие вещи, без которых как вы считаете, не сможете обойтись в игре. **Обязательно наличие ростера** с указанием очковой стоимости всех юнитов.
- На всех моделях должен быть 100% визивиг. При этом не учитываются не оружейные апгрейды и артефакты(гранаты, книжки, амулеты и пр.)
- **ЖЕЛАТЕЛЕН** покрас моделей хотя бы в три цвета. Армии **старичков допускаются** с покрасом хотя бы в 3 цвета, **новички допущены** без покраса. Покрас оценивается без формальных признаков(три цвета и т.п.), но ваши модели должны создавать ощущение того, что они покрашены.
- Взнос за участие в турнире составляет 500 р
- Для подтверждения регистрации на турнир вы должны отправить свой ростер на следующий почтовый адрес: yan.destroer@gmail.com срок до **27 июля 2018 года**. Так как ростера должны пройти предтурнирную валидацию на соответствие правилам, **высылка ростеров ОБЯЗАТЕЛЬНА.**

Игры:

- Все игроки играют 3 игры продолжительностью 2 часа каждая
- За 15 минут до окончания времени тура будет следовать объявление, после которого запрещено начинать новый цикл ходов.
- В случае, если на окончание времени сделано менее 4-х ходов, оба игрока получают отметку за задержку. При наличии 2-х отметок за время турнира игрок получает -
- Паринги на первый тур составляются организаторами. Если вы желаете в первый тур сыграть с каким-либо определенным игроком, вы можете обратиться с просьбой к организаторам и они постараются выполнить вашу просьбу.

Расписание:

28 июля:

10:00—11:00 — открытие и регистрация участников
11:00—13:00 — первый тур
13:00—14:00 — перерыв
14:00 - 16:00 — второй тур
16:15—18:15 — третий тур
18:30 — награждение и раздача призов

Очки:

На протяжении игры будут использоваться 3 сценария, представленных далее. Максимальное количество турнирных очков, которые можно будет набрать за турнир, составит 63 турнирных очков. Эти очки складываются из следующих составляющих:

- Игровые очки: 60
- Спортивность: 3

Награды:

- Победитель турнира . (ТОЛЬКО НОВИЧОК)
- Второе место. (ТОЛЬКО НОВИЧОК)
- Лучший игрок (любой игрок)
- Последнее место(любой игрок)
- Спортивность(любой игрок)
- Лучший покрас (любой игрок)

Оценка спортивности:

Оценка за атмосферу выставляется Вами после ВСЕХ игры в соответствии с Вашим личным представлением о том, какой должна быть хорошая игра (интересной с точки зрения тактики, логичной с точки зрения бэка, просто смачное рубилово и приятный человек и т.д.):

После всех 3 игр вы ОБЯЗАТЕЛЬНО отмечаете одного из ваших оппонентов как лучшего противника. Каждая отметка приносит 1 ТО.

Вы так же МОЖЕТЕ поставить минус тому человеку, игра с кем вам особо НЕ понравилась.

Оценка покраски:

Турнир предусматривает приз за лучший покрас армии . Лучший покрас будет определен организаторами. К концу турнира организаторы объявят победителя.

МИССИИ:

Перед каждой игрой производятся следующие действия:

1. Определяются типы элементов террейна на столе.
2. Игроки знакомятся с армией противника.
3. Бросок на расстановку Объектив Маркеров, расстановка маркеров по очереди не ближе 6 от края стола и не ближе 12 друг от друга..
4. Бросок на выбор стороны.
5. Начиная с игрока, который не выбирал сторону, игроки выставляют отряды в свою зону расстановки по одному. Когда отряды размещаются в резерве согласно своих спецправил, это считается за выставление отряда для подсчета очередности.
6. Бросок на первый ход. Игрок, расставившийся первый, получает +1.
7. Срабатывание спецправил на особую расстановку, редеплой и т.п.
8. Игрок выигравший кубовку решает, будет он ходить первым, или отдаст ход противнику.
9. Перехват хода.
10. ИГРА.

ОСОБЕННОСТИ ТУРНИРА:

При принципиальной невозможности выполнения выпавшей Maelstrom миссии вашей армией на протяжении оставшейся игры, миссия сразу же сбрасывается и генерится новая. Например – выпадение задания на каст психосилы без псайкеров в вашей армии, на убийство здания при отсутствии его у противника, на захват всех точек при наличии у вас менее 6 отрядов и т.п.

№ игрока	Имя игрока	Фракция

ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ ИГРЫ:

В каждой миссии есть 3 первичных цели, Maelstorm и 3 вторичных. Все очки суммируются, вычисляется разница между вашими очками и очками противника и с помощью таблицы ниже можно узнать финальный счет партии. Любая миссия может быть выполнена только 1 раз. Первичные миссии дают 2 ТО, вторичные 1 ТО.

Разница в Победных очках оценивается по следующей таблице:

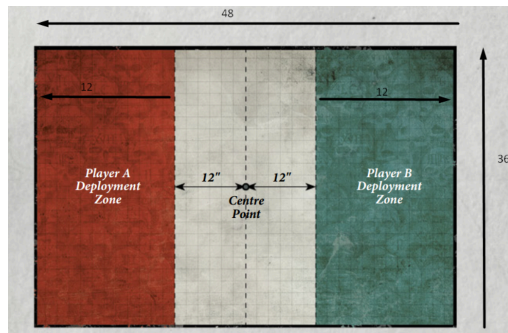
Разница в очках	Игрок 1	Игрок 2
0	10	10
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
19+	20	0

Партия	№ оппонента	Ваши очки	Очки оппонента	Спортивность
1				
2				
3				

Вайпаут происходит, когда на конец общего хода у одного из игроков нет моделей на столе. Его оппонент автоматически выигрывает игру 20-0.

Игра 1.

Расстановка: Hammer and Anvil (прямая)



Правила миссии:

Игроки по очереди ставят 3 маркера. По одному в каждой зоне расстановки, третий маркер в любом месте не ближе 6-ти дюймов от зоны расстановок армий. Маркеры должны находится не менее в 12-ти дюймах друг от друга.

Maelstrom: CLEANCE AND CAPTURE (до 3х миссий в ход)

Миссии на 4-6й маркера сбрасываются

Первичные миссии:

Каждый маркер приносит по 2 ТО на конец игры

Вторичные миссии:

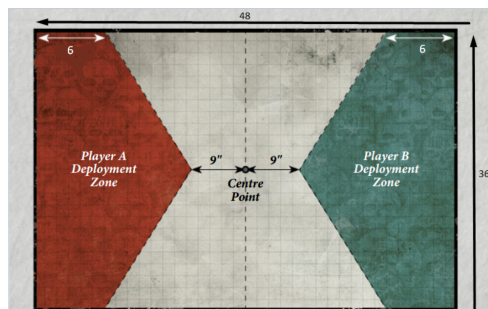
Убить варлорда

Не контролировать ни один маркер на конец хода

Иметь минимум 4 отряда в 12-ти дюймах от своего края стола (нельзя выполнить в 1-й ход)

Миссии: Игра 2.

Расстановка: Расстановка: Spearhead Assault (новая по узким)



Правила миссии:

Maelstrom: DEADLOCK (количество миссий обратно номеру хода)

Расставляется 4 маркера, миссии на 5-й и 6-й маркер сбрасываются

Первичные миссии:

Уничтожить больше отрядов, чем оппонент

Сохранить своего варлорда на конец игры

Контролировать больше точек, чем оппонент на последний ход

Вторичные миссии:

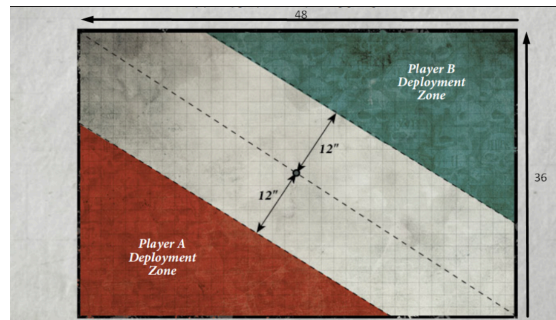
Первая кровь

Последняя кровь

Убить самый дорогой отряд противника

Игра 3.

Расстановка: Vanguard Strike (косая)



Правила миссии:

В центре стола выставляется реликт в качестве маркера (маркер-релик не имеет номера и не участвует в **Maelstrom**)
Расставляется 4 маркера, миссии на 5-й и 6-й маркер сбрасываются

Maelstrom: Contact Lost (на первый ход одна, дальше – сколько точек контролируется на начало хода)

Первичные миссии:

Контроль реликта на конец игры

Уничтожение отряда противника, контролирующий реликт

Контролировать реликт в течении 2-х ходов, не давая

контролировать реликт оппоненту

Вторичные миссии:

Иметь два отряда в 12-ти дюймах от края стола оппонента

Уничтожить 3 отряда за ход

Уничтожить самый дешёвый отряд противника