

UŚCISŁENIA ZASAD "NEUROSHIMA TACTICS" UŻYWANE NA TURNIEJACH ORGANIZOWANYCH PRZEZ WARGAMING ŁÓDŹ.

Uściślenia budowane są w oparciu o wyjaśnienia ze spornych sytuacji które miały miejsce na naszych minionych turniejach. Zmieniane rzeczy między wersjami dokumentu będą ~~wykreślane~~ ~~w ten sposób~~, a zastępujące je wpisy **pokolorowane na zielono**.

Działko Automatyczne - Ma wysokość 0,5", kąt widzenia 360 stopni, a żeton sterujący może być położony w 8" od linii środkowej. *Uzasadnienie - przyjmując że działko ma wysokość karty, tak naprawdę nie będzie można poprowadzić od niego pola widoczności w większości przypadków, żeton w strefie kontroli gracza daje dużą przewagę, a przy linii środkowej jest zbyt ciężki do zajęcia. 8" jest kompromisem mającym balansować tą lokację.*

Lokacje (duże i małe karty) - jako że w obiegu są dwa rozmiary kart, są one dopuszczone do turniejów w obu rozmiarach. Pamiętać należy, że lokacja musi cała zmieścić się na terenie w którym leży. Karty wybiera się raz na turniej na poziomie rozpiski, zarówno z nazwy jak i rozmiaru. Opisy bierzemy wyłącznie z podręcznika, gdyż po aktualizacji do wersji 1,5 niektóre opisy małych kart są przedawnione.

Przeciskanie się przez szczeliny i okna - bez względu na kształt modelu (kuca, biegnie, stoi) model może przejść przez dziurę/otwór/szczelinę jeśli ten otwór jest równy bądź większy 0.5"x0.5" dla modeli Małych i zwykłych, lub 1"x1" dla modeli z Dużych.

Zgodnie z tą samą zasadą, jeśli w ramach jakiegoś scenariusza, albo innego ułożenia makiety niż standardowe zdaży się, że mamy dwa budynki które są od siebie nie bliżej niż 0.5" ale i nie dalej niż 1" (czyli podstawka małej bądź zwyczajnej jednostki się nie zmieści) to przez takie szczeliny też można przechodzić pod warunkiem że Ruch zostanie zakończony za takim przewężeniem (czyli podstawka znowu pewnie spocznie na ziemi). Jeśli jednostka zostanie Trafiona w trakcie takiego Ruchu, należy ją ustawić przed przewężeniem.

Reakcje (utrata) - każda reakcja jest akcją tylko prowadzoną w turze reagowania. Jeśli model zmuszony jest do utraty akcji (np miotacz sieci), to może także tracić reakcje (konkretny model nie może korzystać z puli reakcji). *Uzasadnienie - interpretacja Portalu.*

Sprzęt kampanijny - jest dopuszczony do użycia, w cenie i dostępności ze stron 44-51 podręcznika Kampania 1,5.

Stalowa Policja jako frakcja - jest dopuszczona do gry. Nie posiada lokacji frakcyjnej.

WYJAŚNIENIA I DODATKOWE ZASADY DLA NASZYCH MAKIET.

Drabiny wbudowane w makiety - są bonusowymi drabinami, a liczba przysługujących graczom do rozstawienia w postaci żetonów nie zmienia się. *Uzasadnienie - większości takich drabin nie da się usunąć z makiety, stanowią jej część, a uznanie że ich nie ma będzie prowadzić do pomyłek wzrokowych, lepiej uznać że są, tym bardziej że gracze nie mają wpływu jak w przypadku żetonów gdzie taką drabinę postawić, są ułożone przez organizatora.*

Drzwi w makietach - są w takiej pozycji jaka pokazana jest na makiecie. Zmienić to może ułożenie żetonu zamknięte/otwarte. Jeżeli drzwi są elementem ruchomym, to na początku gry należy je zamknąć. *Uzasadnienie - gracz nie ma wpływu na kształt i ustawienie makiety, gdyby wirtualnie uznać że wszystkie drzwi na stole są otwarte bądź zamknięte na początku gry, to będzie prowadzić do pomyłek wzrokowych w dalszej części.*

Jeziora - na całej swej powierzchni, przez czas rozgrywki wytwarzają efekt granatu chemicznego (zasłona dymna, lekkie obrażenia). **Dym można rozwiać efektem akumulatora lecz w następnej rundzie odnowi się.** *Uzasadnienie - w grze takie żrące jeziora nie są obecne, a stały efekt dymu zmienia płaski element terenu w coś ciekawego taktycznie.*

Okna (zagraczone) - jeżeli w oknie makiety zamontowana jest siatka, deski, blachy itp to znaczy że takie okno w grze nie istnieje i jest jedynie ozdobnikiem. *Uzasadnienie - zbyt duża liczba okien w makietach źle wpływa na grę, a makiety pozbawione okien wyglądają nierealistycznie, dlatego część z nich powinna być wyłączona z rozgrywki.*

Okna (na przestrzał) - nie można poprowadzić linii strzału, lub rzutu która mija dwoje lub więcej okien po drodze. Czyli np można wrzucić granat do budynku ale nie przerzucić go oknami na drugą stronę. Pamiętać należy, że przeszkoda z którą jesteśmy w kontakcie podstawką nie utrudnia nam działania, więc wtedy można tak zrobić. Zasada dotyczy strzału i rzutu, nie odnosi się do innych testów. *Uzasadnienie - prostota zasad odbija się na możliwościach prowadzenia nierealnych linii strzału, często przez kilka budynków, co spycha z winy makiet rozgrywkę do powolnego zdobywania pozycji.*

Wraki samochodów - strefa widoczności prowadzona jest po zewnętrznym obrębie karoserii - przez wnętrze samochodu nie widać. *Jeśli przez wnętrze samochodu można by poprowadzić pole widoczności, to tak naprawdę przestaną cokolwiek zasłaniać, są zbyt małe i zbyt dziurawe.*