

"Виват, Диего" (Минская осень-2010)

1. Дата и место проведения

Дата проведения: 30 октября 2010 года (суббота)

Место проведения: г. Минск, Партизанский пр., 146. Клуб «Другой мир»



2. Расписание турнира

11.30 – 12.00 Регистрация

12.15 – 14.15 Первый тур

14.45 – 16.45 Второй тур

17.15 – 19.15 Третий тур

19.45 Награждение

3. Формат турнира

Игровая система: Warhammer 40k (5ая редакция)

Приоритетный язык правил: английский

Для решения вопросов, не имеющих четкой формулировки в книге правил и кодексе армии, будет использоваться ETC 2010 Clarification.

Стоимость участия: 5 000 бел.руб.

4. Необходимые для игры аксессуары

– армия

– кодекс армии

"Виват, Диего" (Минская осень-2010)

- распечатки FAQ для Вашей армии
- две копии листа армии (желательно в распечатанном виде)
- 3-5 маркеров (каунтеров)
- кубики
- линейку или рулетку
- шаблоны (если в Вашей армии они используются)
- листок бумаги и ручку (для подсчета победных очков)

5. Требования к армии

Размер армии: 1000 очков

Разрешенные кодексы:

- Codex: Black Templars
- Codex: Blood Angels
- Codex: Chaos Daemons
- Codex: Chaos Space Marines
- Codex: Daemonhunters*
- Codex: Dark Angels
- Codex: Dark Eldar
- Codex: Eldar
- Codex: Imperial Guard
- Codex: Necron
- Codex: Orks
- Codex: Space Marines
- Codex: Space Wolves
- Codex: Tau Empire
- Codex: Tyranids
- Codex: Witch Hunters*

* - бумажный кодекс имеет приоритет над pdf с сайта GW,

Структура составления листа армии: стандартный "force organization chart" (1-2 HQ, 0-3 Elites, 2-6 Troops, 0-3 Fast attack, 0-3 Heavy support)

Ограничения к листу армии:

- в армии нельзя использовать именных и специальных персонажей,
- в армии нельзя использовать союзников, за исключением случаев, когда список союзных отрядов входит в кодекс армии (Inducted Imperial Guard, Allied Space Marines).

Покраска: обязательные «три цвета»

"Виват, Диего" (Минская осень-2010)

WYSIWYG: модели армии должны соответствовать указанной для них в листе армии экипировкой

6. Миссии

Первый тур: миссия – seize ground (5 counters), расстановка – dawn of war

Второй тур: миссия – capture and control, расстановка – pitched battle

Третий тур: миссия – annihilation, расстановка – spearhead

7. Результаты игр

Победитель игры определяется по условиям сыгранной миссии. В случае победы игрок получает 15 турнирных очков, в случае ничьей – 10 турнирных очков, в случае поражения – 5 турнирных очков.

После игры также проводится подсчет победных очков (victory points). С учетом разницы набранных игроками победных очков к результатам игры применяются модификаторы:

Разница победных очков	Игрок с большим количеством победных очков	Игрок с меньшим количеством победных очков
0-100	+0	-0
101-280	+1	-1
281-460	+2	-2
461-640	+3	-3
641-820	+4	-4
821-1000	+5	-5

В случае, если в конце игры у одного из игроков не остается моделей на столе (wireout), победитель игры получает 20 турнирных очков, проигравший – 0 турнирных очков (обращаю ваше внимание, что в этом случае также следует проводить подсчет победных очков, для подсчет тай-брейков).

8. Победители

Победитель турнира определяется по суммарному количеству турнирных очков за три игры.

Лучшая армия турнира определяется голосованием среди игроков.