



Księgarnia Vademecum & Micro Art Studio ZAPRASZAJĄ NA: Turniej Wolsung SSG „Starter”

Wolsung Steampunk Skirmish Game jest figurową grą bitewną. Uniwersum gry to magiczna wersja XIX wieku, w którym wiktoriańskie damy i dżentelmeni przemierzają mgliste miasto Lyonesse, a tajemnicza magia przeplata się z parową techniką. Po ulicach mkną szybkie paromobile, luksusowe parowce zapewniają połączenia z zamorskimi koloniami, a nieboskłon przecinają szlaki majestatycznych sterowców. Magia, ramię w ramię z techniką, przynosi światu parowe golemy, maszyny liczące i potężne, żelazne smoki. Świat Wolsunga jest pełne wyzwań. W zakamarkach miasta kryją się niezliczone tajemnice i niebezpieczeństwa, oraz... bogactwo. Nigdy nie wiesz co może spotkać poszukiwacza przygód za rogiem. Konflikty i intrygi wiszą nad miastem jak mgła. To tutaj damy i dżentelmeni w swoich klubach prowadzą interesy i knują intrygi. Tylko od Ciebie zależy do którego z klubów lub organizacji wstąpisz.

Trudno znaleźć bardziej interesujące miejsce niż Lyonesse. Każdy dzień przynosi coś nowego i intrygującego, to tu jest stolica Imperium, wiesz, że to potęga.

Miasto kontrastów. Miasto cudów. Miasto miast. Miasto we mgle.

1. Lokalizacja i czas:

Księgarni Vademecum Gdynia ul. Świętojańska 5-7, 25.09.2016. o godz. 12:00

2. Warunki uczestnictwa:

W turnieju będą mogli brać udział gracze, którzy na miejscu zakupią figurki Wolsung SSG dowolnej frakcji (starter firmy Micro Art. Studio w promocyjnej cenie + bonusy!). Gracze którzy już posiadają swoje figurki również mogą wziąć udział w turnieju.

3. Struktura wydarzenia:

25.09.2016r.: Rozgrywamy bitwy 1vs1, według wcześniej ustalonego scenariusza na 2 bohaterów. Scenariusz: „Otwarty konflikt” - punkt 11.

23.10.2016r.: Rozgrywamy dwie bitwy 1vs1, według wcześniej ustalonego scenariusza na 2 i 3 bohaterów.

27.11.2016r.: Rozgrywamy bitwy 1vs1, według wcześniej ustalonego scenariusza na 4 bohaterów (3/4 z klubu + max 1 niezależny). Bohaterowie niezależni mają ułatwienia w scenariuszu. Rozpoczynamy pierwszą bitwę scenariuszy kampanii na 3 bohaterów.

11.12.2016r. Rozgrywamy drugą bitwę scenariuszy kampanii na 4 bohaterów. Bitwa finałowa 1vs1. (Wybór najładniejszego klubu - Tajne bezpośrednie głosowanie. Każdy z uczestników ma 1 głos i nie może oddać go na siebie. W przypadku remisu głos decydujący ma Sędzia Główny.)

Zakończenie turnieju i Nagrody!!

4. Rozpiski:

Gramy na zasady 2 Edycji Wolsung SSG z aktualnymi FAQ i Erratą <http://wolsung-ssg.com/downloads> oraz <http://goo.gl/fKmpC>.

Na ewencie gramy jedną rozpiską składającą się z 2 (później 3 i 4) bohaterów. Każdy gracz zobowiązany jest wybrać i przedstawić organizatorowi 2 (później 3 i 4) bohaterów jednego klubu. W doborze pomocników obowiązuje całkowita dowolność w każdej z gier (mieszcząca się w ramach zasad).

Gracze którzy przyjdą z własnymi figurkami mogą grać wszystkimi modelami firmy Micro Art Studio, choć w dobrym tonie będzie użyć zawartości starterów.

5. Zgłoszenia:

Osoby chcące wziąć udział w turnieju mogą zgłaszać swój udział na miejscu w Księgarni Vademecum (lub na email: norbert@microartstudio.com). Ilość miejsc ograniczona. (6-8)

7. Punktacja turnieju:

Po rozegraniu scenariusza gracze liczą różnicę w z dobotych punktach i przekładają ją na wynik właściwy wg następującego przelicznika:

0pkt różnicy - 5 : 5

1pkt różnicy - 6 : 4

2pkt różnicy - 7 : 3

3pkt różnicy - 8 : 2

4pkt różnicy - 9 : 1

5pkt różnicy - 10 : 0

Punkty będą sumowane w kolejnych bitwach ligowych turnieju „Starter”.

Dwie osoby która zdobędzie najwięcej punktów w turnieju „Starter” stoczą bitwę finałową. Osoba która zdobędzie w całym turnieju najwięcej punktów zostaje zwycięzcą turnieju.

6. Harmonogram:

Niedziela 23.10.2016r.

12:00 - 12:30 – zapisy oraz czas na zakupy

12:30 – 13:00 – pomoc w składaniu modeli przed bitwą, wyjaśnianie zasad

13:00 - 14:00 – Rozgrywamy pierwszą bitwę 1vs1 według scenariusza nr 2.

14:00 - 15:00 – Rozgrywamy drugą bitwę 1vs1 według scenariusza nr 3.

15:00 – ogłoszenie zwycięzców

Harmonogram kolejnego spotkania będzie opublikowany później.

Harmonogram kolejnego spotkania będzie opublikowany później.

8. Modele:

W turnieju można grać tylko modelami wyprodukowane przez Micro Art Studio.

W turnieju „Starter” można grać niepomalowanymi modelami zakupionymi na miejscu w czasie turnieju.

Osoby przynoszące swoje modele muszą mieć je pomalowane.

9. Zasady zachowania:

Gracze przyłapani na ewidentnym oszustwie (nieautoryzowana zmiana terenu, rażące naruszenie zasad gry), przegrywają automatycznie bitwę w której oszukiwali.

Przyłapanie na oszustwie po raz drugi skutkuje dyskwalifikacją.

Awanturowanie się na turnieju grozi dyskwalifikacją.

10. Sędziowie:

Sędzia Główny: Łukasz Perzanowski

Sędziowie: Przemysław Lisowski, Szymon Znosko

Od decyzji sędziego i sędziego głównego nie można się odwołać.

11. Scenariusze:

1. „Otwarty Konflikt”

Cel gry:

- Każdy gracz otwarcie wybiera Model Bohaterów i Pomocników ze swojego Klubu. Każdy model Bohatera jest wart 2 Punkty Zwycięstwa. Każdy Model Pomocnika jest wart 1 Punkt Zwycięstwa.
- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za każdego zabitego Bohatera i Pomocnika przeciwnika.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury.

2. "Przejąć kontrolę" (2 bohaterów)

Cele gry:

Każdy gracz otwarcie wybiera Modele dwóch Bohaterów i Pomocników ze swojego Klubu.

- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za zabicie modelu przeciwnika oraz za kontrolę znaczników. Każdy Bohater aktywuje znacznik rzucając 2k6, Pomocnik rzucając 1k6.

Przed Grą: gracze wystawiają 2 aktywowane znaczniki (switch [3], wrogi model w odległości 3" odejmuje po 1 kości każdy do rzutu na aktywację) po 9" od środka planszy.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane, rozpoczynając od Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury. Punkty zwycięstw przyznawane są na koniec każdej tury w następujący sposób:

Za kontrolę znacznika - 2 pkt.

za zabicie pierwszego modelu w turze - 1 pkt.

3. "Pokerowa twarz" (3 bohaterów)

Cele gry:

Każdy gracz otwarcie wybiera Modele trzech Bohaterów i Pomocników ze swojego Klubu.

- Kończąc grę, każdy Gracz otrzymuje Punkty Zwycięstwa za zabicie modelu przeciwnika. Przed Grą: Gracze wybierają bohatera który będą celem. Cele wybiera się w następujący sposób.

1) Każdy z Graczy wybiera bohatera który **nie** będzie celem.

2) Następnie obaj Gracze wybierają równocześnie który z pozostałych bohaterów będzie celem, do wyeliminowania przez przeciwnika.

Początek Gry: Licytacja Pierwszego Gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Strefy Wystawienia: Wybierane przez Pierwszego Gracza, zgodnie z normalnymi zasadami.

Długość Gry: Gra trwa 3 tury.

Wygrana: Wygrywa Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa na koniec 3 tury.

Punkty zwycięstw przyznawane są koniec gry w następujący sposób:

Za zabicie bohatera który jest celem - 5 pkt.

Za zabicie każdego bohatera który nie jest celem - 2 pkt.

Za zabicie każdego pomocnika - 1 pkt.

Za zabicie pierwszego modelu w grze - 1 pkt.

