

# Mała Liga BrikWars

## Zasady prowadzenia rozgrywek

### Założenia ligi

Rozgrywki w małej lidze BrikWars, są prowadzone na zasadzie spotkań turniejowych, zgłoszonych uprzednio do sędziego. Punktacja opiera się na rozegranych potyczkach w systemie „pokerowym”, tzn. za każdą potyczkę można otrzymać pełne punkty tylko jednorazowo. Założeniem jest rozegranie dwukrotnie (za każdym razem inną stroną), każdego z 3 scenariuszy – w sumie 6 rozgrywek. Ograniczenie punktowe armii jest tak dobrane, aby przeciętny czas rozegrania każdego ze scenariuszy nie przekroczył 90 minut. Ze względu na różnice wiekowe graczy, liga rozgrywana będzie w dwóch kategoriach wiekowych: Juniorów (do lat 18) i Seniorów (18 lat i wyżej). W szczególnych wypadkach, za zgodą rodzica dziecko może startować w lidze seniorów, na zasadach zwykłego uczestnika.

Armie (w tym i pojazdy) dopuszczone do rozgrywki muszą być zbudowane z użyciem klocków LEGO. Dekoracje pola bitwy i elementy stałe terenu, mogą być w drodze wyjątku z innych materiałów.

### Zgłoszenia do ligi

Zgłoszenia do ligi można dokonać za pomocą odpowiedniego tematu na stronie LUGPol'u, lub [formularza kontaktowego na stronie klocki.netla.pl](#).

Do rozgrywek ligowych, należy przygotować maksymalnie dwie armie (A i B), które będą używane podczas danego spotkania turniejowego. Do gracza należy decyzja, której armii użyje w danej rozgrywce. Każda z armii MUSI spełniać niżej podane ograniczenia. Pomiędzy spotkaniami turniejowymi, można zmieniać i poprawiać armie, trzymając się limitu 150 punktów.

Zgłoszone armie przechodzą weryfikację przez sędziego, bezpośrednio przed spotkaniem turniejowym aby mogły być używane w rozgrywkach turniejowych.

Rozgrywki przebiegają zgodnie z regułami zamieszczonymi w polskim tłumaczeniu systemu BrikWars, wraz z suplementami:

- Leczenie
- Magia
- Ukrywanie się, Spostrzegawczość i Mistrz Broni

### Ograniczenia armii

- Maksymalny koszt punktowy: do 150 punktów.
- Konstrukty / wierzchowce / jednostki nie mogą być szybsze niż 10”.

### Wymogi i zalecenia spotkania turniejowego

Stół do rozgrywki turniejowej nie może posiadać wymiarów mniejszych niż 90 cm x 90 cm, optymalny jest standardowy blat bitewny o wymiarach 120 cm x 120 cm

- Spotkanie można zgłosić jako turniejowe, na minimum dwa dni przed jego odbyciem się, z

- podaniem planowanych rozgrywek.
- Optymalnym rozwiązaniem jest obecność sędziego podczas spotkania. W drodze wyjątku można rozegrać spotkanie turniejowe bez sędziego, pod warunkiem jego dokładnego udokumentowania – zdjęcia po turze każdego gracza wraz z opisem. W wypadku rozgrywek Juniorów, obecność sędziego jest obowiązkowa.
  - Jeśli osoba będąca sędzią bierze udział w spotkaniach turniejowych, nie może pełnić roli sędziego w rozgrywkach, w których jest stroną. W takim wypadku sędziować musi osoba trzecia.
  - Na koniec spotkania trzeba sporządzić protokół z rozgrywek, wraz z wynikami i zgłosić go do sędziego. W wypadku gdy zrealizowany plan spotkania turniejowego będzie się różnił od podanego planu rozgrywek, należy podać przyczynę.
  - Jeśli osoba, która się zgłosi na rozgrywki, nie przybędzie – uznaje się, że oddała partię walkowerem. W takim wypadku, „wygrywający” otrzymuje 7 punktów (5+2) za jeden, wybrany scenariusz (ze zgłoszonych w zgłoszeniu spotkania), a osoba, która nie przybyła 0. Jeśli osoba, która nie przybyła w danej sesji już grała w ten scenariusz, od jej wyniku odejmuje się 3 punkty. W uzasadnionych przypadkach i za zgodą obu stron, można takie spotkanie potraktować jako niebyłe.

## Czas trwania ligi

Liga jest podzielona na sezony.

Jeden sezon ligi trwa do chwili gdy pierwsza osoba rozegra wszystkie scenariusze +1 miesiąc (decyduje data przesłania ostatniego sprawozdania z rozgrywek) lub 6 miesięcy.

Na zakończenie ligi, wszystkie punkty są sumowane. Jeśli zajdzie taka potrzeba, organizowane są też dogrywki. Po wyłonieniu zwycięzcy, sezon jest zamykany i następuje otwarcie nowego sezonu.

W wypadku zmian w regulaminie, zasadach prowadzenia ligi etc. MUSZĄ być one ogłoszone najpóźniej w dniu otwarcia nowego sezonu.

## Punktacja za rozegrane scenariusze

Za każdą rozegraną grę można uzyskać 5 punktów plus / minus modyfikator za osiągnięcie celów.

Każdy z rozgrywanych scenariuszy posiada cel główny, dający +2 punkty osobie wygrywającej i -2 punkty osobie przegrywającej oraz cel dodatkowy, dający +1 punkt osobie / osobom, które go osiągnęły.

Remis oznacza iż za taką rozgrywkę każda ze stron otrzymuje po 5 punktów.

**UWAGA:** Cele dodatkowe, mogą być różne, dla różnych stron biorących udział w scenariuszu. Brak osiągnięcia celu dodatkowego, nie skutkuje punktami ujemnymi.

Przykładowo: Janek i Marek rozgrywają scenariusz, w którym wygrywa Janek (osiągnął cel główny) oraz Markowi i Jankowi udało się mimo przegranej osiągnąć cel dodatkowy. Obaj za udział otrzymują 5 punktów. Janek otrzymuje +2 punkty za osiągnięcie celu głównego oraz +1 punkt za realizację celu dodatkowego. W sumie Janek ma 8 punktów. Marek przegrał, więc otrzymuje -2 punkty za cel główny oraz +1 punkt za realizację celu dodatkowego. W sumie Marek ma 4 punkty.

# Scenariusze do rozegrania

Jedna rozgrywka ligowa składa się z serii potyczek rozgrywanych według poniższych scenariuszy. Zasada jest taka, że każdy biorący udział w lidze musi rozegrać dany scenariusz dwa razy – raz stroną jasną i raz stroną ciemną. Jeśli punktacja nie wyłoni jednoznacznie zwycięzcy, będzie on wyłaniany na drodze rozegrania losowo wybranego scenariusza / scenariuszy między osobami które uzyskały te same ilości punktów. Punkty uzyskane w ten sposób, NIE dodają się do puli głównej punktów ligowych i służą jedynie określeniu na drodze rozgrywek właściwej pozycji.

## Bitwa

Gracze ścierają się swoimi armiami w ostatecznej bitwie – wygrywa ten, którego armia będzie stała na nogach (lub jej resztki) jako ostatnia.

### Pozycje startowe:

Stronę wybierającą startową krawędź planszy określa się rzutem kostką – wyższy wygrywa. Przeciwnik automatycznie zajmuje przeciwną krawędź planszy. Jednostki rozstawia się nie dalej niż 5” od krawędzi planszy zgodnie z zasadą:

1. Gracz wybierający krawędź planszy, wystawia połowę swoich sił (jeśli jest to niemożliwe, wystawia wszystkie swoje siły lub większą ich część)
2. Gracz przeciwny wystawia wszystkie swoje siły
3. Gracz wybierający krawędź planszy wystawia pozostałe swoje siły
4. Rozpoczyna gracz przeciwny (ten, który nie wybierał krawędzi planszy).

### Cel główny (+/-2 punkty):

Jest jednakowy dla obu graczy - zniszczenie wrogiej armii.

### Cel dodatkowy(+1 punkt):

Przedarcie się minimum jedną jednostką na pozycje startowe przeciwnika, gdy minimum połowa jego jednostek (ilościowo) nadal będzie na planszy.

## Zdobądź flagę

Pośrodku planszy, znajduje się magiczny artefakt, pożądany przez obie strony konfliktu. Armie są gotowe na każde poświęcenie aby go zdobyć. Kłoczek, symbolizujący artefakt, powinien być umieszczony na środku planszy.

### Pozycje startowe:

Stronę wybierającą startową krawędź planszy określa się rzutem kostką. Przeciwnik automatycznie zajmuje przeciwną krawędź planszy. Jednostki rozstawia się nie dalej niż 5” od krawędzi planszy zgodnie z zasadą:

1. Gracz wybierający krawędź planszy, wystawia połowę swoich sił (jeśli jest to niemożliwe, wystawia wszystkie swoje siły lub większą ich część)
2. Gracz przeciwny wystawia wszystkie swoje siły
3. Gracz wybierający krawędź planszy wystawia pozostałe swoje siły
4. Rozpoczyna gracz przeciwny (ten, który nie wybierał krawędzi planszy)

### Cel główny (+/-2 punkty):

Jest jednakowy dla obu graczy – zdobycie artefaktu. Rozgrywka toczy się, dopóki jedna ze stron nie zostanie wybita do nogi, lub artefakt nie zostanie zdobyty 3-krotnie, przez którąś ze stron. Zdobycie artefaktu, polega na jego zabraniu z centralnego miejsca planszy i doniesienia do swojej pozycji startowej (krawędź planszy). Jednostka niosąca artefakt jest zdejmowana z planszy – uznaje się ją za zabezpieczoną – i nie bierze dalszego udziału w grze. Jeśli używała wierzchowca lub pojazdu, jest zdejmowana razem z nim.

### Cel dodatkowy(+1 punkt):

Wyeliminowanie wszystkich jednostek przeciwnika, pozostałych na planszy. Jednostki zabezpieczone nie są wliczane w zakres jednostek, które trzeba wyeliminować. Jeśli osiągnięcie celu pierwszego zostało wykonane za pomocą ostatniej jednostki, uznaje się, że gracz przegrywający osiągnął cel dodatkowy (żadna jednostka gracza wygrywającego nie pozostała na planszy).

## Transport / Zasadzka

Strona jasna musi przetransportować „bardzo ważny przedmiot” (pierścień, odtrutkę, plany nowego statku, smocze jajo, złotą kulę Chi etc.). Na trasie jej wędrówki, strona ciemna zastawiła zasadzkę, w celu przejęcia w/w przedmiotu.

### **Pozycje startowe:**

Strona jasna rozstawia jako pierwsza połowę swoich jednostek na środku planszy. Jednostki rozstawiane są nie dalej niż 5” od jej centrum.

Strona ciemna, rozstawia wszystkie swoje jednostki wokół krawędzi planszy, nie dalej niż 5” od jej krawędzi.

O pierwszym ruchu decyduje rzut kostką – ten, kto wyrzuci wyższy wynik zaczyna.

### **Cel główny (+/-2 punkty):**

Strona Jasna musi przenieść przedmiot do krawędzi planszy, wynosząc go tym samym poza teren zasadzki.

Strona Ciemna musi przechwycić przedmiot i wynieść go do krawędzi planszy, usuwając go tym samym poza możliwość odebrania przez Stronę Jasną.

### **Cel dodatkowy(+1 punkt):**

Wybicie „do nogi” wszystkich jednostek przeciwnika, znajdujących się aktualnie na planszy. UWAGA: Ze względu na „posiłki dla strony jasnej – patrz niżej”, w wypadku osiągnięcia celu przez stronę ciemną, nie implikuje to końca gry – nadal mogą pojawić się posiłki, które przejmą przedmiot. W wypadku osiągnięcia celu przez stronę jasną, uznaje się, że zostały osiągnięte oba cele – zarówno główny jak i dodatkowy.

### **Zasady dodatkowe:**

Posiłki: Strona jasna w trakcie rozgrywki może otrzymać posiłki. Przed rozpoczęciem swojej tury, gracz rzuca kostką 1k6 i jeśli wyrzuci 4+ może dostawić jedną z dodatkowych jednostek na środku dowolnej krawędzi planszy (nie dalej niż 5” od brzegu planszy). Jednostka ta jest gotowa do akcji – czyli w trakcie tej samej tury może wykonać ruch i akcję, zgodnie z zasadami.

Bardzo Ważny Przedmiot: Postać niosąca przedmiot powinna posiadać jego znacznik (zajmuje jedną rękę). W wypadku jej śmierci, może go przejąć inna postać o ile znajdzie się w odległości nie większej niż 1” od ciała tej postaci. Przejęcie przedmiotu to akcja prosta, nie wymaga wydawania punktu akcji – postać może w tej samej turze, w której przejmuje przedmiot bronić się lub atakować, przy czym należy uwzględnić, że przedmiot zajmuje jej jedną rękę (postać niosąca przedmiot nie może używać broni dwuręcznych ani dystansowych, wymagających dwóch rąk\*). Przedmiot nie może służyć ani jako broń ani jako tarcza. Pojazdy/jednostki latające ani jednostki poruszające się w nich NIE mogą przenosić „bardzo ważnego przedmiotu”.

\*) Postaci posiadających więcej niż 2 ręce, obostrzenie to nie dotyczy.

