



## Alternatywne formaty turniejowe

### KRÓL WZGÓRZ

Miejsce 1	Miejsce 3	Miejsce 5	Miejsce 7
Stół 1	Stół 2	Stół 3	Stół 4
Miejsce 2	Miejsce 4	Miejsce 6	Miejsce 8

#### Warhammer: Inwazja - Format „Król wzgórz”

Poniżej znajduje się ogólny opis zasad obowiązujących w formacie Król wzgórz.

#### Zasady ogólne:

Celem formatu Król Wzgórz jest wyłonienie osób, które wygra najwięcej gier jako „królowie”, a następnie będą walczyć o zwycięstwo w serii rund eliminacyjnych do czasu wyłonienie jednego „króla wzgórz”.

- Gracze, którzy biorą udział w turnieju zostają losowo podzieleni na ośmioosobowe grupy – tzw. „królestwa”.

- W ramach każdego królestwa 4 stoliki zostają ponumerowane od 1 do 4.

- Każda runda trwa 30 minut, a gracze rozgrywają mecz do pierwszego zwycięstwa.

- Jeżeli po upływie wyznaczonego czasu nie da się wyłonić zwycięzcy, gracz, który ma mniej płonących stref jest uznawany za zwycięzcę. Jeżeli gracze remisują w liczbie płonących stref, wygrywa gracz, którego stolicy zostało więcej obrażeń. Jeżeli gracze nadal remisują, zwycięzca jest wyłaniany poprzez rzut kostką.

- Na koniec rundy gracz, który wygra przy stoliku 1 zostaje „królem”. Każdy mecz, w którym od tej chwili zwycięży będzie liczył się do jego całkowitej liczby zwycięstw.

**W kolejnych rundach gracze są parowani w następujący sposób:**

- Król zmierzy się z graczem, który odniósł zwycięstwo przy stoliku 2 (grają oni przy stoliku numer 1). Gracze, którzy odnieśli zwycięstwo przy stolikach 3 oraz 4 zmierzą się ze sobą (przy stoliku 2). Gracze, którzy przegrali przy stolikach 1 oraz 2 zmierzą się ze sobą (przy stoliku 3), a dwaj pozostali gracze, którzy przegrali przy stolikach 3 oraz 4 zmierzą się ze sobą (przy stoliku 4).

**Od powyższej zasady parowania jest jeden wyjątek: przegrana króla.**

Jeżeli król przegra mecz, parowanie wygląda w następujący sposób:

Nowy król zmierzy się z graczem, który wygrał przy stoliku 2 (zagrają razem przy stoliku 1). Gracze, którzy wygrali przy stolikach 3 oraz 4 zmierzą się ze sobą (przy stoliku 2). Gracze, którzy przegrali przy stolikach 2 oraz 3 zmierzą się ze sobą (przy stoliku 3), a zdetronizowany król zmierzy się z graczem, który przegrał przy stoliku 4 (przy stoliku 4).

Gracze rozgrywają kilka rund „królestw”, po których w każdym małym królestwie zostanie wyłoniony jeden król. Po rozegraniu kilku rund „królestw” (których liczba zależy od ilości graczy), gracze zostają ponownie wymieszani w nowe „królestwa”, aby ich rozgrywki były zróżnicowane.

Powyższe rundy są kontynuowane do czasu, aż ogłoszone zostanie ich zakończenie. Wtedy też gracz, który wygrał najwięcej gier będąc królem (w dowolnym królestwie), zostaje uznany królem „królestwa”, w którym znajduje się obecnie. Jeżeli gracze remisują, wtedy „królem” zostaje gracz, który wygrał więcej gier. Jeżeli gracze nadal remisują, zwycięzca spośród remisujących graczy zostaje wyłoniony poprzez rzut kostką.

W tym momencie królowie każdego z królestw mierzą się ze sobą w rundach eliminacyjnych (50 minut do 2 wygranych), dopóki nie zostanie wyłoniony jeden zwycięzca. Zwycięzca finału rund eliminacyjnych zostaje prawdziwym „Królem Wzgórz”.



## 3 NA 3

### Zasady rozgrywki drużynowej 3 na 3

Drużyny złożone z 3 graczy mierzą się ze sobą w trakcie kilku rund rozgrywanych systemem szwajcarskim (liczba rund jest wyznaczana odpowiednio do liczby drużyn biorących udział w turnieju).

### Zasady dotyczące budowania talii:

W taliach wszystkich członków jednej drużyny może występować nie więcej niż 6 kopii pojedynczej karty. Ponadto, w ramach jednej drużyny, każdy gracz musi używać innej planszy stolicy.

### Przebieg meczu:

- Każda drużyna wskazuje „kapitana drużyny”, który będzie odpowiedzialny za wybieranie przeciwników dla swoich zawodników.
- Kiedy dwie drużyny mierzą się ze sobą w trakcie rundy, wszyscy gracze wchodzący w ich skład ujawniają swoje plansze stolic, a kapitanowie drużyn losowo (np. poprzez rzut kością) wyznaczają, kto jako pierwszy ma opcję wyboru pierwszej pary zawodników, którzy będą ze sobą rozgrywali mecz. Osoba, która wygra rzut kością może zdecydować się dokonywać wyboru jako drugi.
- Kapitan drużyny, który wygra rzut kością wybiera pierwszą parę, wskazując członka swojej drużyny oraz członka drużyny przeciwnej.
- Kapitan drugiej drużyny następnie wybiera dwie pozostałe pary spośród zawodników swojej drużyny jak i drużyny przeciwnej.
- Gracze rozgrywają w wybranych parach mecze do 2 zwycięstw.
- Jeżeli gracz wygra 2 z 3 partii, uważa się, że wygrał „mecz” dla swojej drużyny.
- Drużyna, która osiągnie zwycięstwo w 2 z 3 meczy (albo osiągnie więcej zwycięstw, jeżeli mecze nie zostaną ukończone lub zakończą się remisem) wygrywa.
- Gracze kontynuują rozgrywanie turnieju zgodnie z powyższym opisem korzystając z normalnych zasad systemu szwajcarskiego, ustalając liczbę rund odpowiednio do liczby drużyn, a następnie rozgrywają finał w postaci rund eliminacyjnych.
- Drużyna, która wygra finałowe eliminacje zostaje mistrzem turnieju 3 na 3.