

WARHAMMER DISKWARS

Zasady turniejowe I.I.I

Program rozgrywek turniejowych w grę *Warhammer: Diskwars*, sponsorowany przez Fantasy Flight Games („FFG”) i ich partnerów na całym świecie, podlega zasadom zawartym w niniejszym dokumencie.

Na początku niniejszego dokumentu znajdują się ogólne zasady odnoszące się do wszystkich turniejów w ramach rozgrywek turniejowych. W dalszej części przedstawiono szczegółowe procedury wykorzystywania specjalnych scenariuszy podczas organizowanych rozgrywek. Na samym końcu znajduje się lista ograniczeń kart i modyfikowania armii.

Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji zaznaczone są na niebiesko.

POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę *Warhammer: Diskwars*. Dodatkowo, poziom rywalizacyjny i mistrzowski gwarantują, że niezależnie od tego gdzie odbywa się turniej, podlegać on będzie tym samym zasadom co inne turnieje tego rodzaju na całym świecie.

Poziom towarzyski

Główny nacisk w turniejach towarzyskich kładzie się na zabawę i przyjemną atmosferę. Turnieje tego typu pomagają budować lokalne społeczności graczy. Nowi gracze mogą dzięki nim cieszyć się swoją ulubioną grą, nie musząc martwić się tym, że nie znają każdej najdrobniejszej zasady. W tym poziomie mogą zwiierać się lokalne ligi, cotygodniowe turnieje oraz warianty rozgrywki w grę *Warhammer: Diskwars*.

Poziom rywalizacyjny

Turnieje na poziomie rywalizacyjnym wymagają od graczy ogólnej wiedzy na temat zasad gry. Bardziej doświadczeni gracze będą uczestniczyć w tych turniejach aby zdobywać nagrody, jednak gracze nie powinni być karani za niezrozumienie bardziej szczegółowych zasad gry karcianej *Warhammer: Diskwars*. Gracze mogą oczekiwać, że wszystkie turnieje tego typu będą prowadzone w podobny sposób. W tym poziomie zawierają się Mistrzostwa Sklepów, oraz wyjątkowe, jednorazowe wydarzenia.

Poziom mistrzowski

Turnieje mistrzowskie są najwyższym poziomem rywalizacji spośród rozgrywek turniejowych skierowanym do graczy, sędziów i organizatorów turniejów reprezentujących najwyższy poziom. Od graczy wymaga się dobrej znajomości zasad oraz zapisów najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Wszystkie zasady będą ściśle przestrzegane i egzekwowane. Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa krajowe oraz Mistrzostwa Świata to turnieje mistrzowskie.

ZASADY POSTĘPOWANIA

Poniższe zasady odnoszą się do ogólnego zachowania oczekiwanego od wszystkich uczestników turnieju.

Zasady i interpretacja elementów

Turnieje *Warhammer: Diskwars* są prowadzone z wykorzystaniem instrukcji z podstawowej wersji *Warhammer: Diskwars*, którą można pobrać ze strony www.galakta.pl. Elementy należy interpretować według najnowszej wersji FAQ, które również można znaleźć na tej stronie. Podczas turnieju gracze muszą odnosić się do FAQ w celu rozwiązania kwestii spornych związanych z wydrukowanymi wartościami i symbolami na dyskach oraz tekstami dysków bądź kart. Podczas interpretowania efektów dysków i kart obowiązuje również złota zasada: jeśli specjalna zdolność na dysku lub karcie stoi w sprzeczności z podstawowymi zasadami *Warhammer: Diskwars*, specjalna zdolność ma pierwszeństwo.

Ostateczna decyzja odnośnie interpretacji kart należy do Organizatora Turnieju („OT”).

Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się dojrzałego zachowania, traktowania przeciwników i sędziów z szacunkiem oraz grania zgodnie z zasadami i nie nadużywania ich. Zabronione jest celowe opóźnianie gry, nadużywanie nieskończonych pętli efektów, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwników w sposób nieuprzejmy i bez szacunku itp. Zmowy pomiędzy graczami w celu manipulowania wynikami są **zabronione**. OT może, wedle własnego uznania, usunąć graczy z turnieju za niesportowe zachowanie.

Udział OT/Sędziego w turnieju

OT może uczestniczyć w turnieju, za który jest odpowiedzialny, jedynie jeśli obecny jest drugi OT. Wspomniany drugi OT musi być obecny i wskazany na początku turnieju. To na nim spoczywa odpowiedzialność dotycząca interpretacji zasad we wszelkich grach, w których bierze udział pierwszy OT.

Od Organizatorów Turniejów oraz Sędziów turniejów mistrzowskich (regionalnych, narodowych oraz światowych) oczekuje się pełnego poświęcenia uwagi organizacji i sędziowaniu imprezy i w związku z tym nie mogą oni być graczami w organizowanych przez siebie turniejach regionalnych, narodowych oraz światowych.

Margines błędu

Dyski mogą czasem zostać przypadkowo przesunięte, lub niedokładnie umieszczone w trakcie normalnego przebiegu rozgrywki. Taka sytuacja może wystąpić jeśli dysk uderzy o inny lub zostanie podniesiony podczas rozpatrywania starcia. Jeśli dysk spadnie z pozycji przyszpilającej lub nachodzącej ponieważ został uderzony, gracze powinni umieścić go tak blisko jego wcześniejszej pozycji, jak to możliwe. Dozwolony jest niewielki margines błędu w ustawianiu dysków, w sytuacji kiedy przebieg gry nie jest przez to niepotrzebnie zakłócony. Gracze nie powinni nadużywać tego marginesu, i muszą korzystać ze wszystkich dostępnych w pudełku elementów aby być tak dokładni, jak to możliwe. W przypadku wystąpienia kwestii spornej, ostateczną decyzją o jej rozstrzygnięciu należy do OT, który może dyskwalifikować graczy nie przestrzegających zasad sportowej rywalizacji.

Przegapione okazje

Od graczy oczekuje się optymalnego prowadzenia rozgrywki, pamiętania o możliwości wykonywania akcji i korzystania z efektów kart w wyznaczonych momentach. Jeżeli gracz zapomni skorzystać z efektu w momencie, w którym mógł on mieć miejsce, gracz nie może wykonać go później, jeśli przeciwnik nie wyrazi na to zgody. Od graczy oczekuje się szanowania rywali, nie rozpraszania ich ani poganiania, które mogą spowodować przegapienie stosownej okazji.

Robienie notatek

Podczas rozgrywek turniejowych, niedozwolone jest notowanie informacji o armiach lub kartach dowodzenia przeciwników, zarówno w formie fizycznej jak i elektronicznej. Odnoszenie się do zewnętrznych materiałów i informacji podczas meczu również jest zabronione (z wyłączeniem oficjalnych dokumentów opisujących zasady gry).

Powolna gra

Rundy turnieju mają określony limit czasowy (patrz „Oficjalne zasady turniejowe Linie Frontu” na stronie 3). Od graczy oczekuje się grania dostatecznie szybko, aby mogli skończyć mecz w wyznaczonym czasie. Opóźnianie rozgrywki nie będzie akceptowane. Gracze mogą poprosić OT o obserwowanie ich rozgrywki pod kątem powolnej gry.

BUDOWANIE ARMII

Aby wziąć udział w turnieju *Warhammer: Diskwars*, każdy z graczy musi posiadać armię zbudowaną z dwóch regimentów, zgodnie z zasadami modyfikowania armii z instrukcji do podstawowej wersji gry. W turnieju z rundami finałowymi (patrz „Rundy finałowe” na stronie 4), każdy z graczy musi również zbudować **REGIMENT REZERWOWY**. Gracz dodaje regiment rezerwy do swojej armii wyłącznie podczas rund finałowych i nie może używać dysków ani kart dowodzenia w normalnych rundach turnieju.

Każdy z graczy może dowolnie wybrać stronnictwo Porządku lub Zniszczenia, ponieważ zasady turniejowe ignorują przynależność gracza do stronnictwa.

Każdy z graczy musi przedłożyć OT swoją listę armii, w skład której wchodzi dyski, karty dowodzenia, karty scenariusza, karty rozstawienia i karty terenu, przed rozpoczęciem turnieju. Gracze muszą korzystać z tych samych armii przez cały czas trwania turnieju, włączając w to wszystkie karty. W turniejach z rundami finałowymi, każdy z graczy musi spisać skład swojego regimentu rezerwowego wraz z kartami dowodzenia osobno od podstawowych regimentów.

Każdy z graczy musi posiadać przy sobie następujące elementy służące do przygotowania pola bitwy. Gracz może wybrać wskazane elementy spośród tych dostępnych w podstawowej wersji gry *Warhammer: Diskwars* oraz dopuszczonych rozszerzeniach (patrz „Dozwolone produkty” na stronie 5). Gracz nie może przynieść więcej niż jednej kopii danego elementu*:

- 5 kart scenariusza
- 12 kart scenariusza
- 5 kart terenu z odpowiadającymi im znacznikami terenu

*Wyjątek: Gracz może posiadać po dwie kopie następujących kart rozstawienia: „Marsz”, „Oderwanie” i „Zasadzka”.

Każdy z graczy musi posiadać przy sobie wszelkie dodatkowe znaczniki, których wymaga jego armia. Zawierają się w nich (ale nie wyłącznie): kości, linijka zasięgu, znaczniki aktywacji, znaczniki obrażeń i ran oraz znaczniki zdolności bitewnych.

OT nie ma obowiązku zapewnić graczom jakichkolwiek elementów gry. Gracz, który nie posiada wszystkich niezbędnych elementów aby grać jako ostatni gracz w meczu, jest dyskwalifikowany (patrz „Procedury przed rozpoczęciem gry” na stronie 3).

Modyfikacja elementów

Gracze mogą oznaczyć krawędzie swoich dysków długopisem lub pisakiem, aby ułatwić rozróżnienie ich właściciela (patrz „Bliźniacze mecze” na stronie 4). Gracze mogą również umieścić swoje inicjały lub znak rozpoznawczy na swoich dyskach, ale nie może on przesłaniać żadnych wartości ani tekstów na dysku. Są to jedyne dopuszczalne modyfikacje dla dysków.

Wszystkie pozostałe elementy muszą pozostać niezmienione. Karty mogą być umieszczone w koszulkach aby uchronić je przed uszkodzeniem. Koszulki na karty dowodzenia danego gracza muszą być identyczne. Gracze muszą używać przezroczystych koszulek na swoje karty scenariusza, rozstawienia i terenu.

Linijki zasięgu

W związku z niewielkimi różnicami w druku oraz występowania zewnętrznych produktów, zasięg na poszczególnych linijkach może minimalnie się różnić. W związku z tym, przed rozpoczęciem meczu turniejowego, gracz może zażądać, aby podczas meczu używana była tylko jedna linijka zasięgu. Jeśli jeden z graczy wystosuje taką prośbę, grający wspólnie muszą zdecydować, która z linijek/wzorników będzie wykorzystywana podczas całego meczu. Żądanie to może także dotyczyć wykorzystywanej strony linijki. Jeśli gracze nie mogą w tym względzie dojść do porozumienia, dowolny z nich może poprosić TO o zabranie ostatecznego głosu.

OFICJALNE ZASADY TURNIEJOWE FORMATU LINIE FRONTU

Turnieje *Warhammer: Diskwars* w formacie Linie Frontu składają się z serii 65-minutowych rund. OT może skrócić ten czas do 55 lub wydłużyć do 75 minut, wedle własnego uznania. Jeśli czas ulega zmianie, OT musi poinformować o tym graczy przed rozpoczęciem turnieju.

Podczas każdej rundy turnieju, gracze otrzymają punkty w liczbie zależnej od wyniku ich gry. Po rozegraniu wcześniej ustalonej liczby rund (zależnej od możliwości i rozmiarów turnieju), gracz który zdobył najwięcej punktów zostaje zwycięzcą turnieju, o ile nie zostały zaplanowane rundy finałowe.

W przypadku większych turniejów, rozgrywane są rundy finałowe. W takim wypadku, gracze z najlepszymi wynikami (zazwyczaj 4 lub 8) rozegra 90-minutowe mecze finałowe w celu wyłonienia ostatecznego zwycięzcy. W tych meczach gracze muszą korzystać ze swoich regimentów rezerwowych dodając je do regimentów podstawowych, którymi rozgrywali pozostałe rundy turnieju. OT musi ogłosić, czy rozgrywane będą rundy finałowe, przed rozpoczęciem turnieju.

Przygotowanie turnieju

Przed rozpoczęciem turnieju, OT musi odpowiednio przygotować stoły do rozgrywek turniejowych. Na każdym stole musi mieścić się kwadratowy obszar gry o wymiarach 90x90 cm i wyraźnie zaznaczonych krawędziach. Zaleca się, aby obszar gry był pokryty sukniem, filcem lub podobnym materiałem, aby stworzyć tarcie, które zapobiegnie przypadkowym przesunięciom dysków podczas obracania lub przypadkowego upuszczenia.

Dwie przeciwne krawędzie powinny być oznaczone jako krawędzie graczy. Gracze powinni mieć na stole wystarczająco dużo miejsca, aby zmieścić na nim wszystkie elementy niezbędne dla ich armii. OT przypisze każdemu z graczy numer na potrzeby wyznaczania miejsc.

Jeśli OT nie jest w stanie zapewnić rekomendowanego przygotowania, musi poinformować graczy przed turniejem, że wykorzystywane będą alternatywne obszary rozgrywki.

PAROWANIE SYSTEMEM SZWAJCARSKIM

Podczas turnieju stosuje się paringi zgodne ze standardowym systemem szwajcarskim. W pierwszej rundzie sugerowane jest losowe parowanie graczy. Jeśli OT ma taką możliwość, powinien podczas pierwszej rundy unikać parowania ze sobą członków rodziny lub graczy, którzy wspólnie przyjechali na turniej. W przypadku późniejszych paringów graczy należy łączyć w pary z przeciwnikiem, który zdobył taką samą liczbę punktów, z tak małą różnicą jak to możliwe.

Podczas każdego parowania przed zakończeniem turnieju bądź rundami finałowymi należy upewnić się, że żadna para graczy nie grała już wcześniej przeciwko sobie. Jeśli dwóch graczy grało już ze sobą w tym turnieju, OT musi zmienić pary, tak aby każdy z tych graczy grał z przeciwnikiem przeciwko któremu jeszcze nie grał.

Jeśli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy, gracz z najniższym wynikiem otrzymuje tzw. Bye'a, który liczy się jak Zwycięstwo (patrz „Punktacja” na stronie 4). Gracz nie może otrzymać więcej niż jednego Bye'a podczas turnieju.

Przygotowanie do rozgrywki

Przed rozpoczęciem każdego meczu należy wykonać poniższe kroki. Mogą one zostać wykonane przed rozpoczęciem rundy turniejowej, ale gracze nie mogą rozpocząć gry zanim OT nie ogłosi startu rundy.

Każdy z graczy rozmieszcza swoją armię i elementy poza obszarem gry, przy swojej krawędzi rozstawienia. Każdy z graczy kładzie swoją rękę dowodzenia zakrytą. Tylko karty dowodzenia wymienione w rozpisce gracza mogą się znajdować na obszarze gry.

Obaj gracze ujawniają wszystkie dyski w swojej armii. Gracz nie ujawniają kart dowodzenia.

Gracze ustalają inicjatywę zgodnie ze standardową procedurą opisaną w instrukcji podstawowej *Warhammer: Diskwars*. Ostatni gracz udostępnia karty scenariuszy, rozstawienia i terenu, które będą wykorzystane w tym meczu i je tasuje. Jego przeciwnik może przełożyć lub przetasować każdą z talii.

Gracze wykonują pozostałe kroki normalnego przygotowania gry, opisane w instrukcji podstawowej *Warhammer: Diskwars*.

KONIEC MECZU

Każdy mecz może zakończyć się na jeden z czterech możliwych sposobów:

- Gra osiągnie limit 5 rund. Zgodnie z zasadami sekcji „Zwycięstwo” opisanymi w podstawowej instrukcji *Warhammer: Diskwars*, każdy z graczy umieszcza wszystkie pozostałe w rezerwie dyski na stosie ofiar. Następnie każdy z graczy zdobywa punkty zwycięstwa (PZ) w liczbie zgodnej z jego celem. Gracz z najwyższą liczbą punktów otrzymuje Zwycięstwo, a jego przeciwnik Przegraną. Remisy rozstrzyga się zgodnie z kolejnością inicjatywy.
- Gracz nie posiada dysków na polu bitwy i zostaje wyeliminowany. Gracz, któremu pozostał przynajmniej jeden dysk natychmiast otrzymuje Zwycięstwo, a jego przeciwnik Przegraną. Jeśli obaj gracze zostają wyeliminowani w tym samym momencie, gra kończy się Remisem.
- Jeśli skończył się czas przeznaczony na rundę a gracze w dalszym ciągu są w fazie aktywacji, kończą rozpatrywanie aktualnie wybranych kart dowodzenia, a następnie wybierają i rozpatrują jeszcze po jednej karcie dowodzenia, jeśli to konieczne. Następnie gracze przechodzą do fazy walki wręcz i fazy zakończenia aby ukończyć rundę. Każdy z graczy umieszcza wszystkie pozostałe w rezerwie dyski na stosie ofiar a następnie zdobywa PZ w liczbie zgodnej z jego celem. Gracz z najwyższą liczbą PZ otrzymuje Zmodyfikowane zwycięstwo, a jego przeciwnik Przegraną. Remisy rozstrzyga się zgodnie z kolejnością inicjatywy.
- Gracz dobrowolnie poddaje się w dowolnym momencie meczu. Kiedy gracz się poddaje, otrzymuje Przegraną, a jego przeciwnik Zwycięstwo. Gracz może poddać mecz w dowolnym momencie. OT może wykluczyć gracza z dalszego udziału w turnieju, jeśli jego zdaniem poddanie się było próbą manipulacji wynikami turnieju.

PUNKTACJA

Gracz otrzymują punkty meczowe za każdy rozegrany mecz zgodnie z poniższym schematem:

- Zwycięstwo = 5 punktów
- Zmodyfikowane zwycięstwo = 3 punkty
- Remis = 1 punkt
- Przegrana = 0 punktów

Punkty te wykorzystywane są do wyłonienia zwycięzcy turnieju lub, w przypadku większych turniejów, wyłonienia graczy dopuszczonych do rund finałowych.

Przykład: Jacek i Tomek grają przeciwko sobie w formacie turniejowym Linie Frontu. OT ogłasza koniec czasu dla tej rundy. Jacek i Tomek kończą rozpatrywanie swoich aktualnie wybranych kart dowodzenia, a następnie przechodzą do fazy walki wręcz i zakończenia, aby zakończyć grę. Jacek ujawnia, że zdobywa 1 PZ za każdą wrogą ofiarę i otrzymuje 8 PZ. Tomek ujawnia, że otrzymuje 5 PZ za każdego wrogiego bohatera na stosie ofiar i zdobywa 0 PZ. Ponieważ Jacek ma więcej PZ, otrzymuje Zmodyfikowane zwycięstwo, a Tomek Przegraną.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli na koniec turnieju lub przed rundami finałowymi gracze mają taką samą liczbę punktów meczowych, remis rozstrzyga się biorąc pod uwagę poziom ich przeciwników. Jeśli remisujący gracz pokonał wszystkich remisujących przeciwników, remis rozstrzygany jest na jego korzyść. W innym wypadku należy podliczyć sumę punktów meczowych wszystkich przeciwników każdego z remisujących graczy. Gracz z najwyższą sumą wygrywa remis i zdobywa wyższą pozycję.

RUNDY FINAŁOWE

W przypadku większych turniejów, OT może zdecydować, że po wcześniej ustalonej liczbie rund, część graczy zakwalifikuje się do rund finałowych. OT musi poinformować o tym graczy przed rozpoczęciem turnieju.

Korzystając z punktów meczowych i procedury rozstrzygania remisów opisanej powyżej, OT ogłasza graczy dopuszczonych do rund finałowych i pozycjonuje ich zgodnie z liczbą zdobytych punktów. Tylko ci gracze będą rozgrywać dalsze rundy. Gracz z najwyższym wynikiem będzie grał przeciwko graczowi z najniższym wynikiem. Gracz drugi w kolejności z przedostatnim itd.

W rundach finałowych, przegrana w meczu oznacza eliminację z turnieju. Tylko gracze, którzy wygrali mecz (włączając w to Zmodyfikowane zwycięstwa) przechodzą do kolejnej rundy. W rzadkim przypadku, kiedy obaj gracze jednocześnie przegrają, Zwycięstwo otrzymuje gracz o wyższej pozycji. Zwycięzca rund finałowych zostaje zwycięzcą turnieju.

DODATKOWE ZASADY TURNIEJOWE

Bliźniacze mecze

Bliźniaczy mecz to taki, który rozgrywany jest pomiędzy dwoma graczami, którzy korzystają z dysków tej samej rasy. Parowanie nie faworyzuje meczy Porządek konta Zniszczenie, dlatego bliźniacze mecze mogą się zdarzać. Jeśli gracze korzystający z tej samej rasy zostają sparowani razem, obowiązują standardowe zasady rozgrywki. Każdy z graczy może wystawić unikatowe dyski, nawet jeśli przeciwnik używa kopii tego samego dysku.

Aby ułatwić bliźniaczy mecz, gracze mogą oznaczyć krawędzi swoich dysków aby umożliwić identyfikację ich właściciela. Gracze powinni zwracać uwagę na położenie swoich dysków i innych powtarzających się elementów, zwłaszcza podczas bliźniaczych meczy.

Mierzenie

Gracze nie powinni nadużywać możliwości wcześniejszego mierzenia aby spowalniać grę lub przerywać akcję przeciwnika.

Starcia oraz zwarcia mogą spowodować, że dyski znajdują się wyraźnie ponad powierzchnią gry. Kiedy taka sytuacja ma miejsce, gracze powinni mierzyć dystans patrząc z góry zamiast fizycznie dotykać liniijką określonych dysków lub terenów.

Jeśli koniec mierzonego dystansu znajduje się na granicy pomiędzy dwoma zasięgami na liniжке, należy uznać, że znajduje się w bliższym zasięgu. Jeśli gracze nie mogą się zgodzić co do mierzonego zasięgu, mogą poprosić OT o rozstrzygnięcie tej kwestii.

Ruch

Gracze muszą stosować się do wszystkich zasad ruchu z podstawowej instrukcji *Warhammer: Diskwars*. Dodatkowo, po każdym obrocie gracz musi zdjąć rękę z dysku, tak aby przeciwnik mógł zobaczyć jego pozycję. Gracz nie może cofać obrotów podczas gry turniejowej. Jeśli obaj gracze zgodzą się co do tego, że w wyniku niecodziennych okoliczności spowodowały że dysk przesunął lub obrócił się dalej niż miałyby to miejsce przy normalnym obrocie, gracz może przenieść dysk na wspólnie ustaloną pozycję. Jeśli gracz uważa, że jego przeciwnik używa swojej techniki obrotu do nieuczciwego wpływania na końcowe pozycje dysków, może poprosić OT o obserwację gry.

Stos kart odrzuconych i stos ofiar

Stos odrzuconych kart dowodzenia oraz stos ofiar każdego z graczy są jawnymi informacjami.

Podliczanie rund gry podczas meczu

Gracze są odpowiedzialni za liczenie ukończonych rund swojego meczu. W tym celu ostatni gracz może umieszczać znacznik aktywacji na karcie scenariusza podczas fazy zakończenia aby oznaczyć rundę. Gracz może użyć innej metody, jeśli jego przeciwnik wyrazi na to zgodę.

Rzuty kośćmi

Gracze muszą rzucać kośćmi w taki sposób aby wyniki były jednoznaczne. W przypadku kiedy kość upadnie pod kątem, lądując na innym elemencie gry lub spadnie ze stołu, gracz musi przerzucić taką kość.

PULA ELEMENTÓW DOPUSZCZONYCH DO ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Dopuszczone produkty

Do rozgrywek turniejowych dopuszczone są następujące produkty:

- Zestaw Podstawowy Warhammer: Diskwars

Format specjalnego scenariusza

OT może zdecydować, że turniej towarzyski może się odbywać z wykorzystaniem kart specjalnego scenariusza z podstawowej wersji gry lub rozszerzeń. Jeśli podejmie taką decyzję, musi poinformować o niej graczy przed turniejem.

Poza normalnym przygotowaniem gry, w trakcie każdego meczu z wykorzystaniem scenariusza specjalnego, gracze muszą zastosować się do dodatkowych zasad scenariusza



© Games Workshop Limited 2014. GW, Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, loga powyższych marek, powiązane z nimi loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy i insygnia/urządzenia/loga/symbole ras, pojazdy, miejsca, bronie, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze świata Warhammer są ® lub TM i/lub © Games Workshop Ltd, różnie zarejestrowanymi w UK i innych krajach świata. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Diskwars jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom