

Средневековая Фантастическая Женская Футбольная Лига



Laughton.org приглашает всех участствовать в новом соревновании, где чудесным образом переплетаются средневековая фантазия и реальный Кубок Мира по женскому футболу 2003: **Средневековая Фантастическая Женская Футбольная Лига.**

Правила

Как Играть

Списки средневековых фантастических участниц и стран – на странице 4. Вы составляете команду, выбрав 10 разных участниц (5 основных, 5 запасных) из списка. Теперь Вам надо определить страну для каждой участницы.

Каждая участница зарабатывает очки для Вашей команды. Эти очки начисляются по схеме, которую Вы найдете в параграфе “Описание Участниц.”

Внимательно прочитайте описание участниц! Иногда они могут терять очки. В конце Кубка Мира, выиграет команда, которая имеет больше всех очков.

Вам нужно предсказать общее количество очков, которые все страны получают во время Кубка Мира. Ваш прогноз определит победителя, если две команды имеют равное количество очков в конце соревнования.

Кубок Мира по женскому футболу 2003

В Кубке Мира участвуют 16 стран. Они делятся на 4 группы. Сначала каждая страна играет с партнерами в своей группе. После шести матчей в группе две лучшие страны продолжают бороться за первое место, и две последних выбывают из турнира.

Матчи между партнерами в группе могут заканчиваться вничью. Другие матчи Кубка Мира продолжаются, пока не определится победитель.

Голы и Очки

На этом соревновании страны могут забить гол в основное время и в дополнительное время, но не по пенальти. Поэтому страна может выигрывать матч, забив то же самое количество голов, что и противник. На этой странице красные цифры означают результаты по пенальти, например: 35 - 34.

Только активная участница может зарабатывать (или терять) очки. В начале соревнования первые пять участниц в списке Вашей команды – активны. Другие участницы – запасные.

Если страна выбывает из Кубка Мира средневековые фантастические участницы из этой страны выбывают из соревнования. Запасные участницы поступают на соревнование в порядке, в котором они появляются в списке Вашей команды. Некоторые участницы также могут выбыть из соревнования по другим причинам, о которых Вы можете прочитать в параграфе “Описание Участниц.”

Если в конце соревнования две команды имеют равное количество очков, выигрывает команда, которая правильно предсказала общее количество голов во время Кубка Мира. Если прогнозы одинаковы, выигрывает команда, которая получила больше очков от одной участницы в одном матче.

формат, чтобы зарегистрировать команду по электронной почте:

кому: contest@laughton.org
от кого: Вы@Ваш.адрес
тема: название команды
город
участница 1
страна 1
участница 2
страна 2
участница 3
страна 3
участница 4
страна 4
участница 5
страна 5
участница 6
страна 6
участница 7
страна 7
участница 8
страна 8
участница 9
страна 9
участница 10
страна 10
прогноз очков
комментарии (если хотите)

Как Зарегистрироваться

Вот процедура, чтобы зарегистрировать Вашу команду:

1. Выберите десять средневековых фантастических участниц и страну для каждой. Нельзя повторять участницу, страну.
2. Назовите Вашу команду. В названии не должно быть больше 32 букв.
3. Предскажите общее количество голов, которые все страны забьют во время Кубка Мира.

4. Пошлите информацию по адресу **contest@laughton.org** в формате справа. В графе "город" может быть Ваш родной город или город, где Вы живете, работаете, учитесь. **Laughton.org** очень хочет знать, откуда его игроки!
5. Если Вы хотите, Вы можете добавить свои комментарии. **Laughton.org** предпочитает короткий текст, но обычно печатает все, что пишут игроки.
6. Вы можете зарегистрировать только одну команду с Вашего адреса электронной почты. Если у Вас есть много адресов, Вы можете зарегистрировать с каждого по одной команде.

пример правильной регистрации:

кому: **contest@laughton.org**
от кого: **aputin@gov.ru**
тема: **Победа**
Москва, Россия
охотница
Норвегия
фея
США
принцесса
Австралия
королева
Россия
волшебница
Нигерия
ведьма
Германия
дракониха
Италия
шут
Сев. Корея
дьяволица
Бразилия
чудовище
Китай
155
Laughton.org - мой
любимый вебсайт!

Детали

- **Кто может играть?** Может участвовать любой, у кого есть адрес электронной почты.
- **Сколько стоит соревнование?** Соревнование в **Laughton.org** всегда бесплатно.
- **Когда можно зарегистрировать команду?** Можно зарегистрировать команду не раньше 18 августа и не позже 18 сентября 2003.
- **Будут ли призы?** **Laughton.org** обещает приз победителю. Если много игроков зарегистрируют команды, **Laughton.org** даст призы за второе и третье место.
- **Какие призы?** **Laughton.org** скажет позже.

Когда все команды зарегистрированы, их описания появятся на этой странице (без указания Вашего электронного адреса!). Пока продолжается Кубок Мира, результаты соревнования будут появляться на этой странице. В конце соревнования **Laughton.org** пошлет победителю сообщение с вопросом, куда и когда доставить приз.

Страны

Группа A	США	Швеция	Нигерия	Сев. Корея
Группа B	Норвегия	Франция	Бразилия	Юж. Корея
Группа C	Германия	Канада	Япония	Аргентина
Группа D	Китай	Гана	Австралия	Россия

Описание Участниц

Каждая участница приносит очки Вашей команде по результатам матчей Кубка Мира по уникальной схеме. В этом описании “дружеский гол” значит гол, который забила страна участницы. “Вражеский гол” значит гол противника.

Ангел



Добрый **Ангел** дает Вашей команде 10 очков за каждый дружеский гол и каждый вражеский гол. Даже если результат матча 0-0, она дает Вам 10 очков.

Убийца



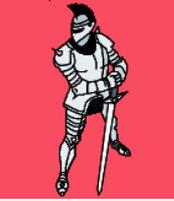
Убийца дает Вашей команде 25 очков за каждый вражеский гол. Если ее страна проиграет матч, она удваивает очки.

Дикарка



Дикарке не нравится матчи с минимальным разрывом в счете. Ей все равно, кто побеждает. Если разрыв в счете минимум 2 гола, она дает Вашей команде 25 очков за каждый гол в матче. Если есть только один гол в матче или ничья, она ничего не дает и выбывает из соревнования.

Чемпионка



Чемпионка становится сильнее, до тех пор ее страна выигрывает матчи. Она дает Вашей команде 10 очков за первый дружеский гол, 20 за второй, 30 за третий, и т.д. Во всех последующих матчах в случае победы количество очков продолжает расти. Если ее страна проиграет матч, она ничего не дает и выбывает из соревнования. Если матч заканчивается вничью, она ничего не дает, но когда ее страна побеждает снова, она начинает давать 10 очков за первый дружеский гол, 20 за второй, и т.д.

Чудовище



Чудовище из Пропasti редко появляется на земле и остается на поверхности только чтобы увидеть один гол. Если результат матча ее страны 1-0 или 0-1, она дает Вашей команде 1.000 очков. За другие результаты она ничего не дает.

Танцовщица



Танцовщица делает два шага вперед и один назад. Если количество голов в матче ее страны – четное, она добавляет 50 очков за каждый гол. Если нечетное, она отнимает 25 очков за каждый гол. Если результат матча 0-0, она выбывает из соревнования.

Дьяволица



Если ее страна выигрывает матч, **Дьяволица** добавляет 50 очков за каждый дружеский гол. Если ее страна проигрывает матч, она отнимает только 10 очков за каждый вражеский гол. Но если матч заканчивается вничью, она отнимает 100 очков и выбывает из соревнования.

Дракониха



Дракониха добавляет 100 очков за каждый дружеский гол и отнимает 100 за каждый вражеский гол.

Фея



Фея не любит, когда забивает много голов. Если ее страна забивает только два гола в матче, она дает Вам 25 очков. Если ее страна забивает только один гол, она дает 50 очков. Если ее страна не забивает ни одного гола, она дает 100 очков. Если ее страна выигрывает матч, она удваивает очки.

Игрок



Игрок дает много очков за счет 7 или 11. Если есть точно 7 или 11 дружеских голов, она дает 100 очков за каждый гол в матче. Если есть 7 или 11 вражеских голов, она также дает 100 очков за каждый гол. Если общее количество голов в матче 7 или 11, она дает 100 очков за каждый дружеский гол. Если хотя бы два из этих условий соблюдаются, она удваивает очки.

Джинн



Джинн использует два типа волшебства, чтобы наколдовать очки. Она дает 25 очков за каждый гол победителя или 50 очков за каждый гол проигравшего, и Ваша команда получает то количество очков, которое больше по сумме. Если результат матча 0-0, она выбывает из соревнования.

Привидение



Привидение может получать очки из Прошлого. Если ее страна выигрывает матч, она дает 25 очков за каждый дружеский гол в этом матче и во всех предыдущих матчах. Если ее страна проигрывает матч, она ничего не дает и выбывает из соревнования.

Охотница



Охотница преследует только ценные призы. Если матч ее страны заканчивается по пенальти, она дает 500 очков за каждый гол в матче (минимум 500). Она удваивает очки, если ее страна побеждает.

Шут



Шут может стереть Ваши ошибки, но только один раз. Если ее страна выигрывает матч, она добавляет все Ваши отрицательные очки, умножает сумму на -2 и дает результат Вашей команде. Она играет только один матч и затем выбывает из соревнования.

Менестрель



Менестрель дает Вашей команде 25 очков за каждый гол в матче если количество голов одной страны двойное, тройное или равное количеству другой.

Принцесса



Принцесса настаивает на нарешительное победе. Она дает Вашей команде 50 очков за каждый дружеский гол, только если ее страна побеждает с разрывом в 2 гола или больше.

Королева



Королева требует больше и дает больше, чем Принцесса. Она дает Вашей команде 100 очков за каждый дружеский гол, только если ее страна побеждает с разрывом в 3 гола или больше.

Переписчица



Переписчица всегда дает 25 очков за каждый дружеский гол. Если ее страна выигрывает матч, она также дает 25 очков за каждый вражеский гол.

Волшебница



Волшебница не может повторить колдовство. Пока ее страна забивает равное количество голов в матчах, она дает 50 очков за каждый дружеский гол. Если ее страна забивает столько же голов, сколько в любом предыдущем матче, она ничего не дает и выбывает из соревнования.

Шпионка



Если ее страна проигрывает матч, **Шпионка** дает Вашей команде за каждый вражеский гол 25 очков и еще 25 если матч заканчивается по пенальти. Если ее страна не забивает ни одного гола, она удваивает очки.

Вор



Вор крадет очки у товарищей по команде, но благодаря волшебству, их количества не уменьшается. Если ее страна выигрывает матч, она крадет самое большое количество очков у любого товарища и добавляет это снова к Вашему общему счету. Она не может украсть то же самое количество очков два раза. Если ее страна проигрывает матч, она выбывает из соревнования.

Вампирка



Вампирка великодушно вознаграждает команды, которые возвращаются из мертвых. Она дает 10 очков за каждый дружеский гол. Если ее команда проиграла прошлый матч, она умножает очки на 10.

Воин



Воин думает только о победе. Если ее страна выигрывает матч, она дает Вашей команде 100 очков и еще 100 если противник не забивает ни одного гола. Если ее страна проигрывает матч или матч заканчивается вничью, она выбывает из соревнования.

Ведьма



Ведьма любит раздражать всех игроков. Если результат матча 0-0 без пенальти, она дает Вашей команде 1000 очков. За другие результаты она дает 100 очков, если нет дружеских голов, 100 очков, если нет вражеских голов, еще 100 очков, если результат 0-0, а матч заканчивается по пенальти.

У Вас есть вопросы, мнения? Пошлите письмо адресу david@laughton.org.
Ваши письма будут появляться на новой странице "Вопросы и Ответы."