



MUOVIEPOX
Kouvola

THE LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

Jäähyväiset Saattueelle

Fellowship of the Ring – skenaarioturnaus

Koska Games Workshop:n The Two Towers - skenaariokirja kohta jo myynnissä, on aika jättää ”Jäähyväiset Saattueelle”. Tämän takia järjestetään Kouvolan Muoviepoxissa hieman erikoisempi LOTR –turnaus. Turnaus järjestetään lauantaina 02.09.2006. Liike on tuona päivänä poikkeuksellisesti auki 10.00 – 20.00. Klo 14.00 eteenpäin kaikista Games Workshopin tuotteista saa 10% alennuksen.

Tavallisesta LOTR-turnauksesta poiketen on tällä kertaa tarkoitus pelata skenaarioita Fellowship of the Ring – skenaariokirjasta. Skenaariot pelataan käyttäen FOTR-kirjassa listattuja osanottajia, joten pelaajat eivät siis suunnittele turnaukseen omia armeijoitaan. Skenaarioiden voittoehtoja on kuitenkin hieman muuteltu, jotta ne sopivat pelattavaksi turnauksessa. Turnauksessa tullaan pelaamaan seuraavia skenaarioita:

Weathertop, The Grey Pilgrim and the Black Riders, Balin’s Tomb, Boromir’s Redemption sekä Bridge of Khazad Dum.

Turnaukseen mahtuu 24 nopeimmin ilmoittautunutta, ja ilmoittautuminen tehdään ennakkoon joko liikkeessä tai internetissä www.sotavasara.net – foorumin ”Turnaukset ja pelikaverit” – osion kautta. Ilmoittautuminen alkaa 11.07.2006. Netin kautta on jaossa 14 paikkaa turnaukseen ja liikkeen kautta 10 paikkaa.

Kaikki pelaajat pelaavat vähintään neljä puolen tunnin mittaista skenaariota. 16 parhaiten menestynyttä pelaa tämän lisäksi kaksi 1h 10 min skenaariota. Tämän jälkeen kaksi parasta pelaajaa kohtaavat finaalissa ja kolmanneksi ja neljänneksi parhaat ”pronssiottelussa”, joihin on varattu aikaa 1h 40 min.

Turnaukseen osallistuminen maksaa 10 euroa, joka maksetaan vasta paikan päällä. Jokainen osallistuja saa kuitenkin vähintään 10 euron arvosta vapaavalintaisia tuotepalkintoja. Kolme parhaiten menestynyttä pelaajaa saavat enemmän tuotepalkintoja, kolmanneksi tullut 20 eurolla, toiseksi tullut 40 eurolla ja ensimmäiseksi tullut 60 eurolla.

Tarkemmat tiedot turnauksesta selviävät turnauksen sääntöpaketistä. Turnauksen käytännön järjestelyistä vastaa Outrider Tommi Ojala. Hän osallistuu turnaukseen, jos pelaajia on pariton määrä, mutta hänen sijoitustaan ei oteta huomioon palkintojen jaossa.

Turnauksen aikataulu (jos tulee yli 8 pelaajaa):

10.00 – 10.30 Ilmoittautuminen

”Alkuerät”:

10.40 – 11.10 Viimapää - skenaariot, kierros 1 (30 min)

11.15 – 11.45 Viimapää - skenaariot, kierros 2 (30 min)

11.50 – 12.20 Viimapää - skenaariot, kierros 3 (30 min)

12.25 – 12.55 Viimapää - skenaariot, kierros 4 (30 min)

”Välierät”

Lohko A:

13.00 – 14.10 Balin’s Tomb, kierros 1 (1h 10 min)

14.15 – 15.25 Balin’s Tomb, kierros 2 (1h 10 min)

15.30 – 18.00 Tauko

Lohko B:

13.00 – 15.30 Tauko

15.30 – 16.40 Balin’s Tomb, kierros 1 (1h 10 min)

16.45 – 17.55 Balin’s Tomb, kierros 2 (1h 10 min)

”Finaali”:

18.00 – 19.40:

”Kultaottelu”: Bridge of Khazad Dum (1h 40 min)

sekä

”Pronssiottelu”: Boromir’s Redemption (1h 40 min)

19.45 Palkintojen jako

Turnauksen aikataulu (jos tulee 8 pelaajaa tai alle):

10.00 – 10.30 Ilmoittautuminen

”Alkuerät”:

10.40 – 11.10 Viimapää - skenaariot, kierros 1 (30 min)

11.15 – 11.45 Viimapää - skenaariot, kierros 2 (30 min)

11.50 – 12.20 Viimapää - skenaariot, kierros 3 (30 min)

12.25 – 12.55 Viimapää - skenaariot, kierros 4 (30 min)

”Välierät”

12.55 - 13.30 Tauko

13.30 - 14.40 Balin’s Tomb, kierros 1 (1h 10 min)

14.45 - 15.55 Balin’s Tomb, kierros 2 (1h 10 min)

15.55 - 17.00 Tauko

”Finaali”:

17.00 – 18.40:

”Kultaottelu”: Bridge of Khazad Dum (1h 40 min)

sekä

”Pronssiottelu”: Boromir’s Redemption (1h 40 min)

18.50 Palkintojen jako

Turnauksen sääntöpaketti

Turnauksen eteneminen

Alkuerät

Alkueriin mahtuu 24 pelaajaa. Pelaajat jaetaan arvalla kahteen lohkoon, A:han ja B:hen. A-lohkon pelaajat pelaavat kaksi ensimmäistä peliä ”Weathertop”-skenaariota. Peliparit arvotaan järjestäjän toimesta sattumanvaraisesti pelipöydille. Pelaajat heittävät noppaa, ja suuremman heittänyt saa päättää, kumman puolen miniatyyrejä kumpikin pelaa ensimmäisellä kierroksella.

Toisella kierroksella pelaaja parit määräytyvät swiss-menetelmällä niin, että paras hyvän puolella pelannut pelaaja pelaa parasta pahan puolen pelaajaa vastaan, mutta pelaajat vaihtavat puolia, eli pelaaja joka pelasi ensimmäisen kierroksen hyvän puolen armeijallaan pelaa toisen kierroksen pahan puolen armeijalla. Kolmannella pelikierroksella peliparit muodostetaan lohkon sisällä normaalisti swiss-menetelmällä, ja neljännellä kierroksella toimitaan kuten toisella kierroksella.

B-lohkokossa toimitaan samoin, mutta pelaajat aloittavat pelaamalla kaksi kierrosta ”The Grey Pilgrim and the Black Riders”-skenaariota, ja sen jälkeen kaksi kierrosta ”Weathertop”-skenaariota.

Välierät

Välieriin otetaan 16 alkuerissä eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa. Mahdolliset tasatilanteet ratkaistaan LOTR-aiheisella tietovisalla. Jos järjestäjä joutuu tasatilanteeseen, hänet karsitaan automaattisesti, koska hän (sattuneesta syystä) tietää tietovisan vastaukset ennakkoon.

Tämän jälkeen pelaajat jaetaan taas arvalla kahteen lohkoon, A:han ja B:hen. A-lohkon pelaajat pelaavat ensin kaksi kierrosta Balin’ Tomb –skenaariota, ja sitten heillä on tauko. Ensimmäisellä välieräkierroksella peliparit muodostetaan swiss-systeemillä, Pelaajat heittävät noppaa, ja suuremman heittänyt saa päättää, kumman puolen miniatyyrejä kumpikin pelaa. Toisella välieräkierroksella pelaaja parit määräytyvät swiss-menetelmällä niin, että paras hyvän puolella pelannut pelaaja pelaa parasta pahan puolen pelaajaa vastaan, mutta pelaajat vaihtavat puolia, eli pelaaja joka pelasi ensimmäisen kierroksen hyvän puolen armeijallaan pelaa toisen kierroksen pahan puolen armeijalla.

B-lohkokossa toimitaan samoin, mutta heillä on ensin tauko, ja vasta sitten pelit.

Välierätauolla on mahdollisuus ruokailuun (lähistöllä on ruokakauppoja, grillejä, Hesburger, Kotipizza, Rosso jne.) tai tehdä ostoksia. Liikkeessä on myös välierien ajan yksi 72” x 48” pelipöytä tyhjänä, jota tauolla olevat pelaajat voivat hyödyntää yhteisymmärryksessä haluamallaan tavalla.

Finaali

Finaalikerrokselle pääsee neljä eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa. Kaksi parasta pelaajaa pelaavat ”kultaottelussa” Bridge of Khazad Dum” – skenaariota, ja toiset kaksi ”pronssiottelussa” Boromir’s Redemption - skenaariota. Mahdolliset tasatilanteet ratkaistaan taas LOTR-aiheisella tietovisalla, ja järjestäjää koskevat samat säännöt kuin aiemminkin.

Molemmissa peleissä johdossa oleva pelaaja saa päättää, kumman puolen miniatyyreillä hän haluaa pelata. (Jos pelaajat ovat tasatilanteessa, he heittävät noppaa, ja suuremman heittänyt saa päättää, kumman puolen miniatyyrejä kumpikin pelaa, tasatilanteet uusitaan.) Tämän jälkeen aiemmillä pisteillä ei ole merkitystä, ”kultaottelun” voittaja sijoittuu suoraan turnauksessa ensimmäiselle sijalle ja häviöjä toiselle. ”Pronssiottelun” voittaja sijoittuu taas kolmannelle sijalle ja häviöjä neljännellä.

Turnauksen pisteytys

Pelipisteet

Jokaisesta pelatusta pelistä saa 0-20 pistettä seuraavasti:

Merkittävä voitto:	20 pistettä
Marginaalinen voitto:	15 pistettä
Marginaalinen tappio:	5 pistettä
Merkittävä tappio:	0 pistettä

Kunkin skenaarion voittoehdot on selitetty skenaarioiden säännöissä.

Turnauksessa on siis mahdollista saada (jos pääset 16 parhaan joukkoon) 120 pistettä. Viimeiseltä kierrokselta ei jaeta pelipisteitä, turnauksen sijat ratkeavat suoraan pelien lopputulosten perusteella.

Huomatkaa, että monessa skenaariossa merkittävän voiton saaminen on tarkoituksella hankalaa, joten useasti marginaalisen voiton tavoittelu saattaa olla kannattavampaa.

Bonuspisteet

Bonuspisteitä voi saada 0-20 pistettä. Alla on kerrottu, miten bonuspisteitä voi saada. Eri asioista saatavat pisteet lasketaan yhteen.

10 pistettä: Pelaaja tuo paikalle oman Sormuksen Saattueen, jonka jokainen jäsen on maalattu käyttäen vähintään kolmea eri väriä.

4 pistettä: Pelaaja tuo paikalle 9 kappaletta omia sormusaaveita, joista jokainen on maalattu käyttäen vähintään kolmea eri väriä. Pelaaja saa vain **2 pistettä**, jos hän tuo 5-8 maalattua sormusaavetta. Kaikkien sormusaaveiden asentojen ei tarvitse olla erilaisia, ja sormusaaveet on hyvä olla numeroitu niiden erottamisen helpottamiseksi.

4 pistettä: Pelaaja tuo paikalle Balin's Tomb - skenaarioon tarvittavat pahan puolen miniatyyrit maalattuna. Tämä sisältää 8 gobliinia käsiaseella ja kilvellä, 8 gobliinia keihäällä, 8 gobeliinia jousella sekä kaksi kapteenia käsiaseella ja kilvellä. Kapteenit voivat olla konversioita (tai myös Goblin King - miniatyyriä voi käyttää), mutta niiden tulee erottua selvästi toisistaan ja muista gobeliineista. Peikon tuominen ei ole välttämätöntä pisteiden saamiseen. Miniatyyprien tulee olla maalattuja käyttäen vähintään kolmea eri väriä.

2 pistettä: Pelaaja tuo paikalle Balin's Tomb - skenaarioon tarvittavaa maastoa. Pisteiden saamiseksi pelaajan tulee tuoda paikalle Mines of Moria setistä vähintään Balinin hauta ja neljä pilaria. Myös itse tehdyt vastaavan kokoiset maastot oikeuttavat pisteisiin. Tietty MoM-setistä saa tuoda ne loputkin maastot, enempi parempi.

Puolet pelaajan bonuspisteistä lisätään pelaajan pelipisteisiin alkuerien jälkeen, toiset puolet välierien jälkeen.

Skenaariot

Jotta Fellowship of the Ring –kirjan skenaariot sopivat pelattavaksi turnaukseen, niihin on tehty jonkin verran muutoksia. Lue kirjan säännöt ja alla listatut muutokset tarkkaan, koska skenaarioiden säännöt voivat paikoin olla monimutkaisia. Suosittelemme myös, että kokeilet skenaarioita ennakkoon, jotta tiedät miten ne toimivat käytännössä.

Huomaa, että missään skenaariossa ei heitetä Broken-testejä!

Weathertop

Pahan puolen pelaajan tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon voittopisteitä tappamalla hyvän puolen sankareita. Hyvän puolen pelaajan pitää tuhota sormusaaveet tai ahdistaa ne ulos kentältä, mutta samalla minimoida omat tappiot.

Pahan puolen pelaaja saa voittopisteitä tappamistaan hyvän puolen sankareista seuraavasti:

Frodo:	5 vp
Aragorn:	5 vp
Sam:	2 vp
Merry:	1 vp
Pippin:	1 vp

Skenaarion lopputulos määräytyy pahan puolen pelaajan keräämien voittopisteiden mukaan seuraavasta taulukosta:

5+ vp:	Pahan puolen merkittävä voitto
3-4 vp:	Pahan puolen marginaalinen voitto
1-2 vp:	Hyvän puolen marginaalinen voitto
0 vp:	Hyvän puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Maasto: Skenaario pelataan ympyrän muotoisella pelialueella, jonka halkaisija on 12". Itse Amon Sulin tornin raunioiden ajatellaan olevan juuri pelialueen ulkopuolella, joten näitä ei ole tarpeen mallintaa pelipöydällä. Koko pelialueen lasketaan olevan difficult terrainia, joten pelialueen mahdollisesti olevilla kivikasoilla jne. ei siis ole mitään vaikutusta peliin. Näitä maastoja saa tämän takia siirtää vaikka kesken pelin, jos se helpottaa pelaamista.

Soihdut: Soihdusta aiheutuva ylimääräinen perääntymisliike suoritetaan taistelun jälkeen, ja tämä liike lisätään normaaliin taistelusta johtuvaan 1" perääntymiseen. Hahmo ei voi poistua pelialueen reunan yli muuten kuin soihdun vaikutuksesta. Jos näin on käymässä, hahmolla pelaava pelaaja heittää noppaa. Tuloksella 1-3 hahmo poistetaan pelikentältä, kun taas tuloksella 4-6 kyseisen hahmon ajatellaan törmänneen juuri kentän laidalla oleviin raunioihin, eikä hahmo voi tästä kohtaa poistua kentältä.

Aragorn: Aragorn saapuu automaattisesti vuorolla 3, nopan heittoa ei tarvita. Jos kuitenkin Sormusaaveet "kirkaisevat" vuorolla 1, saapuu Aragorn automaattisesti vuorolla 2.

The Grey Pilgrim and the Black Riders

Hyvän puolen pelaajan tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon voittopisteitä tappamalla pahan puolen sormusaaveita tai ahdistamalla niitä ulos kentältä. Pahan puolen pelaajan tulee yrittää tappaa Gandalf, mutta samalla minimoida omat tappionsa.

Pahan puolen pelaaja saa voittopisteitä tappamistaan sormusaaveista seuraavasti:

Witch-king: 2 vp
Muut: 1 vp

Skenaarion lopputulos määräytyy hyvän puolen pelaajan keräämien voittopisteiden mukaan seuraavasta taulukosta:

7+ vp: Hyvän puolen merkittävä voitto
5-6 vp: Hyvän puolen marginaalinen voitto
3-4 vp: Pahan puolen marginaalinen voitto
0-2 vp: Pahan puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Maasto: Skenaario pelataan ympyrän muotoisella pelialueella, jonka halkaisija on 12". Itse Amon Sulin tornin raunioiden ajatellaan olevan juuri pelialueen ulkopuolella, joten näitä ei ole tarpeen mallintaa pelipöydällä. Koko pelialueen lasketaan olevan difficult terrainia, joten pelialueen mahdollisesti olevilla kivikasvilla jne. ei siis ole mitään vaikutusta peliin. Näitä maastoja saa tämän takia siirtää vaikka kesken pelin, jos helpottaa pelaamista.

Gandalf: Gandalf on jo listattujen loitsujen lisäksi immuuni Witch-kingin "Your Staff is Broken" – loitsulle. Gandalfista ("soihdusta") aiheutuva ylimääräinen perääntymisliike suoritetaan taistelun jälkeen, ja tämä liike lisätään normaaliin taistelusta johtuvaan 1" perääntymiseen. Hahmo ei voi poistua pelialueen reunan yli muuten kuin "soihdun" vaikutuksesta. Jos näin on käymässä, hahmolla pelaava pelaaja heittää noppaa. Tuloksella 1-3 hahmo poistetaan pelikentältä, kun taas tuloksella 4-6 kyseisen hahmon ajatellaan törmänneen juuri kentän laidalla oleviin raunioihin, eikä hahmo voi tästä kohtaa poistua kentältä.

Sormusaaveet: Pahan puolen pelaaja ei heitä noppaa Sormusaaveiden saapumiselle, vaan yksi aave saapuu paikalle joka kolmas vuoro. Ensimmäinen uusi aave saapuu siis vuorolla 3, seuraava vuorolla 6 jne. Pahan puolen pelaaja voi koska tahansa tuoda kentälle Witch-kingin tavallisen Sormusaaveen sijasta.

Balin's Tomb

Pahan puolen pelaajan tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon voittopisteitä tappamalla hyvän puolen sankareita. Hyvän puolen pelaajan tulee pitää mahdollisimman sankari hengissä pelin loppuun saakka.

Pahan puolen pelaaja saa voittopisteitä tappamistaan hyvän puolen sankareista seuraavasti:

Frodo:	5 vp
Aragorn:	3 vp
Boromir:	3 vp
Gandalf:	3 vp
Gimli:	3 vp
Legolas:	2 vp
Sam:	1 vp
Merry:	1 vp
Pippin:	1 vp

Skenaarion lopputulos määräytyy pahan puolen pelaajan keräämien voittopisteiden mukaan seuraavasta taulukosta:

9+ vp:	Pahan puolen merkittävä voitto
6-8 vp:	Pahan puolen marginaalinen voitto
4-5 vp:	Hyvän puolen marginaalinen voitto
0-3 vp:	Hyvän puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Aloitusalue: Kirjassa on painovirhe Saattueen aloitusalueessa. Aloitusalueen säteen kuuluisi olla 3", ei 6" kuten kuvassa ja tekstissä on ilmoitettu.

Gobliinikapteenit: Molemmat gobliinikapteenit on varustettu käsiaseella ja kilvellä.

Ovi: Saattue ei voi estää gobliineja pääsemästä pelialueelle seisomalla oven edessä. Jos kaikki gobliinit eivät mahdu kentälle, siirretään kentällä olevia miniatyyreja taaksepäin niin vähän kuin mahdollista, jotta kaikki uudet gobliinit saadaan kentälle.

Boromir's Redemption

Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on kaapata hobitit ja kantaa heidät ulos kentältä mahdollisimman nopeasti. Hyvän puolen pelaajan tarkoituksena on saada pidettyä hobitit kentällä mahdollisimman pitkään.

Pelataan kunnes pahan puolen pelaaja on saanut kannettua hobitit ulos kentältä. Skenaarion lopputulos määräytyy sen mukaan, kuinka monta vuoroa tähän kuluu:

Peli kestää 13 vuoroa tai yli: Hyvä puoli voittaa

Peli kestää alle 13 vuoroa: Paha puoli voittaa.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Pelin kesto: Random Game Length - sääntö ei ole käytössä.

Ampuminen: Hobitteja ei saa ampua, kuten skenaarion erikoissäännöissä kerrotaan, mutta toisaalta hyvän puolen pelaaja ei saa käyttää hobitteja Boromirin suojana ampumista vastaan. Pahan puolen pelaaja saa tämän takia ampua hobittien läpi Boromiria ilman In the Way! heittoa.

Bridge of Khazad Dun

Hyvän puolen pelaajan tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon voittopisteitä tuhoamalla silta ja pakenemalla mahdollisimman monella sankarilla kentältä. Pahan puolen pelaajan tulee estää tämä tappamalla hyvän puolen sankareita.

Hyvän puolen pelaaja saa voittopisteitä paenneistaan sankareista seuraavasti:

Frodo:	5 vp
Aragorn:	3 vp
Boromir:	3 vp
Gandalf:	0 vp Huom!
Gimli:	3 vp
Legolas:	2 vp
Sam:	1 vp
Merry:	1 vp
Pippin:	1 vp

Lisäksi sillan tuhoamisesta saa 4 vp.

Skenaarion lopputulos määräytyy pahan puolen pelaajan keräämien voittopisteiden mukaan seuraavasta taulukosta:

18+	vp: Hyvän puolen voitto
0 - 17	vp: Pahan puolen voitto

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Aloitusalueet: Nämä on kirjassa hieman sekavasti ilmoitettu. Selkeyden vuoksi Saattueen pitää aloittaa yli 12" päästä kuilun reunasta, ja kun Balrog tulee kentälle, se pitää laittaa yli 26" päähän kuilun reunasta.

Gobliinikapteenit: Molemmat gobliinikapteenit on varustettu käsiaseella ja kilvellä.

Balrogin saapuminen:

Balrog ei voi saapua ensimmäisellä vuorolla.

Balrog saapuu toisella vuorolla, jos pelaajien Priority-heittojen yhteissumma on 7 tai yli.

Balrog saapuu automaattisesti vuorolla 3, jos se ei tullut peliin vuorolla 2.