



MUOVIEPOX
Kouvola

THE LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

Sormuksenkantajan matka Turnauksen aikataulu ja skenaariot

Turnauksen aikataulu:

10.00 - 10.10	Ilmoittautuminen
10.10 - 10.20	Tietovisa
10.20 - 11.40	Kierros 1 (1h 20 min)
11.40 - 13.00	Kierros 2 (1h 20 min)
13.00 - 14.20	Kierros 3 (1h 20 min)
14.20 - 15.00	Ruokatauko (40 min)
15.00 - 16.20	Kierros 4 (1h 20 min)
16.20 - 17.40	Kierros 5 (1h 20 min)
17.45	Palkintojenjako
18.00	Ovet suljetaan

Huom! Koska paikalla on rajoitetusti noppia ja mittoja, niin pelaajien kannattaa tuoda omia mukanaan. Näin niistä ei ainakaan tule pulaa päivän aikana

Turnauksen eteneminen

Ilmoittautumisen aikana pelaajat maksavat turnaukseen osallistumisensa (10 euroa), ja kaikille jaetaan 10 euron lahjakortit. Tämän jälkeen jokaiselle pelaajalla arvotaan pelinumero, joka kertoo, missä järjestyksessä hän pelaa turnauksen skenaarit, ja kuka hänellä on vastassaan.

Skenaario	A: Bridge of Khaza-dûm	B: Ambush in Ithilien	C: Osgiliath	D: Tower of Cirith Ungol	E: The Black Gate Opens
1. kierros	1 vs. 2	3 vs.10	5 vs. 8	6 vs. 7	4 vs. 9
2. kierros	3 vs. 4	2 vs. 5	7 vs.10	8 vs. 9	1 vs. 6
3. kierros	5 vs. 6	4 vs. 7	2 vs. 9	1 vs.10	3 vs. 8
4. kierros	7 vs. 8	6 vs. 9	1 vs. 4	2 vs. 3	5 vs.10
5. kierros	9 vs.10	1 vs. 8	3 vs. 6	4 vs. 5	2 vs. 7

Esim. Tommi saa pelinumerokseen 3. Hän pelaa siis ensimmäisellä pelikierroksella skenaarion "A" (Bridge of Khaza-dûm) pelaajaa numero 10 vastaan, toisella pelikierroksella skenaarion "B" (Ambush in Ithilien) pelaajaa numero 4 vastaan jne.

Tietovisa

Ennen pelejä pidetään tietovisa, jonka kysymyksissä on kolme vaihtoehtoa, ja ne liittyvät tavalla tai toisella LOTR-peliin (suurin osa liittyy pelimekaniikkaan). Kysymykset ovat samanarvoisia, paitsi lopussa olevat avoimet kysymykset, joita käytetään tietovisan tasapelien ratkaisemiseen sen perusteella, kuka vastaa lähimmäksi oikeaa vastausta.

Tietovisan tuloksia käytetään ratkaisemaan turnauspisteiden välillä syntyneet tasapelit, eli tietovisan perusteella pelaajille lisätään irtopisteitä niin, että tasapelit ratkeavat.

Turnauksen skenaarit

Jokaisessa skenaariossa maasto on valmiiksi aseteltu, eikä sen järjestystä saa muuttaa. Skenaarioiden säännöt löytyvät Fellowship of the Ring, The Two Towers ja Return of the King Journey -kirjoista, ja muutokset näihin skenaarioihin löytyvät tämän turnauksen skenaariopaketista, jossa on myös lueteltu skenaarioissa tarvittavat miniatyyrit. Nämä ovat valmiina pöydällä.

Aloittaessaan skenaariota molemmat pelaajat heittävät noppaa. Suuremman heittänyt saa päättää, kumman puolen miniatyyreillä hän skenaarion pelaa (tasatilanteet uusitaan).

Peli tulee saada pelattua annetussa peliajassa (1h 20 min). Jos peliaika loppuu kesken, skenaario päättyy automaattisesti tasapeliin. "Ajan pelaaminen" on kuitenkin kiellettyä. Jos koet, että vastapuolen pelaaja hidastelee tahallaan, ota yhteys turnauksen tuomariin.

Pelattuaan skenaarion pelaajat ilmoittavat skenaarion lopputuloksen turnauksen tuomarille, joka kirjaa pelaajien saamat turnauspisteet (kts. seuraava osio) pistelistaan. Kierroksen loppuajan pelaajat voivat käyttää vapaasti.

Turnauksen pisteytys

Jokaisesta pelatusta pelistä saa 0-20 turnauspistettä seuraavasti:

Merkittävä voitto:	20 pistettä
Marginaalinen voitto:	15 pistettä
Marginaalinen tappio:	5 pistettä
Merkittävä tappio:	0 pistettä
Tasapeli:	10 pistettä

Kunkin skenaarion voittoehdot on selitetty skenaarioiden säännöissä. Huomatkaa, että monessa skenaariossa merkittävän voiton saaminen on tarkoituksella hankalaa, joten useasti marginaalisen voiton tavoittelu saattaa olla kannattavampaa

Turnauksessa on siis mahdollista saada 100 turnauspistettä peleistä, sekä tietovisasta irtopisteitä niin, että tasapelit ratkeavat.

Ruokatauko

Ruokailuun on varattu 40 minuuttia aikaa, ja lisäksi pelaajat voivat hyödyntää kierrokselta 3 jääneen ylimääräisen ajan tähän. Lähistöllä on ruokakauppoja, grillejä, Hesburger, Kotipizza, Rosso jne.

Tauon aikana pelaajat voivat myös tehdä ostoksia ja hyödyntää mitä tahansa vapaata pelitilaa haluamallaan tavalla.

Palkintojenjako

Palkintojenjaossa kolme parhaiten menestynyttä pelaajaa saavat lahjakortteja aikaisemmin saatujen 10 euron lahjakorttien lisäksi. Voittaja saa 50 euron lahjakortin, toiseksi tullut saa 30 euron lahjakortin ja kolmanneksi tullut saa 10 euron lahjakortin. Tietovisan voittaja saa ylimääräisen 10 euron lahjakortin.

Muuta huomattavaa

Jos pelaajia on vähemmän kuin 10, julkaistaan tapahtuman alussa uusi taulukko, josta selviää missä järjestyksessä pelaajat pelaavat turnauksen skenaariot.

Turnauksen skenaariot

A: Bridge of Khazad Dun (Fellowship of the Ring)

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:

21 + vp:	Hyvän puolen merkittävä voitto
18 - 20 vp:	Hyvän puolen marginaalinen voitto
15 - 17 vp:	Pahan puolen marginaalinen voitto
0 - 15 vp:	Pahan puolen merkittävä voitto

Käytettävät joukot: *Hyvä puoli ja Paha puoli:* Ne mitkä skenaariossa on ilmoitettu. Molemmat gobliinikapteenit on varustettu käsiaseella ja kilvellä.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Ratkaiseva taistelu: Kumpikaan armeija ei voi olla Broken. Saattuej jäsenet ovat koonneet tarpeeksi päättäväisyyttä tähän kohtaamiseen, ja Balrogin läsnäolo pitää goblinit taistelussa.

Aloitusaluet: 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.

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.

B: Ambush in Ithilien (The Two Towers)

Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on yrittää kerätä voittopisteitä ylittämällä pelikenttää joukoillaan, tai tappamalla Hyvän puolen miniatyyreja. Hyvän puolen pelaajan tulee yrittää estää Pahan puolen pelaajaa joukkojen eteneminen, mutta samalla minimoida omat tappionsa.

Pahan puolen pelaaja saa voittopisteitä kentän ylittäneistä hahmoistaan seuraavasti:

Haradrim Chieftain:	3 vp
Haradrim Banner:	3 vp
Haradrim Warrior:	1 vp
Mumak:	3 vp + 1 vp / kyydissä ollut Haradrim Warrior

Lisäksi Pahan puolen pelaaja saa voittopisteitä tappamistaan Hyvän puolen hahmoista seuraavasti:

Frodo:	6 vp
Faramir:	4 vp
Madril:	3 vp
Sam:	2 vp
Damrod:	2 vp
Ranger of Gondor:	1 vp

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

36+ vp:	Pahan puolen merkittävä voitto
28-35 vp:	Pahan puolen marginaalinen voitto
21-27 vp:	Hyvän puolen marginaalinen voitto
0-20 vp:	Hyvän puolen merkittävä voitto

Käytettävät joukot:

Hyvä puoli ja Paha puoli: Ne mitkä skenaariossa on ilmoitettu.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Ei muutoksia.

C: Osgiliath (The Two Towers)

Molempien pelaajien tarkoituksena on yrittää vallata mahdollisimman montaa pelikentän neljästä raunioista. Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on myös yrittää tappaa Frodo, kun taas Hyvän puolen pelaaja yrittää suojella Frodoa.

Huomaa, että skenaariosta pelataan elokuvaversio, eli Frodo, Sam, Smeagol ja Sormusaave siivekkäällä pedolla ovat mukana pelissä.

Molemmat pelaajat saavat jokaisesta valtaamastaan rauniosta yhden voittopisteen. Lisäksi Hyvän puolen pelaaja saa ylimääräisen voittopisteen, jos Frodo on hengissä pelin lopussa. Pahan puolen pelaaja puolestaan saa ylimääräisen voittopisteen, jos Frodo on kuollut. Pelin päättyessä tasatilanteeseen Frodosta saa kaksinkertaiset pisteet tasatilanteen välttämiseksi.

Vp-erotus 3+:	Merkittävä voitto
Vp-erotus 1-2	Marginaalinen voitto

Käytettävät joukot:

Hyvä puoli ja Paha puoli: Ne mitkä skenaariossa on ilmoitettu.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

Pelialueella on **neljä** rauniota normaalin kolmen raunion sijaan.

D: The Tower of Cirith Ungol (Return of the King)

Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on kerätä mahdollisimman monta voittopistettä joko estämällä hobitteja pakenemasta pöydältä tai kaappaamalla *mithril*-paidan, ja viemällä sen ulos kentältä.

Käytettävä joukot:

Hyvät:

- Frodo Baggins *unarmed, with Orc armour (+1D)*
- Samwise the Brave *with Sting, Phial of Galadriel and Orc armour (+1D)*
- Shagrat, Captain of Cirith Ungol *with shield*
- 15 Mordor Uruk-hai *5 with two-handed weapons.*

Pahat:

- Gorbag *with shield*
- 24 Orcs *8 with shield, 8 with spear, 4 with two-handed weapons, 4 with bows.*

HUOM: Hyvän puolen pelaajan asettaa joukkonsa skenaarion ohjeiden mukaan. Pahan puolen pelaajan pitää jakaa joukkonsa kahteen osaan (toiseen 13 hahmoa, toiseen 12), joista toinen osasto pitää asettaa pöydän lyhyestä keskiviivasta 3"-6" itään, toinen osasto samalla tavalla länteen päin.

Peli päättyy sen vuoron lopussa, jolloin jommankumman armeijan kaikki miniatyyrit on poistettu pelistä.

Pelin päättyessä pahan puolen pelaaja **2 pistettä**, jos saa *mithril*-paidan ulos kentältä. Lisäksi Frodon tappamisesta saa **1 pisteen**, ja Samin tappamisesta **2 pistettä**.

Yhteispisteiden perusteella määräytyy skenaarion lopputulos:

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

Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Muutokset skenaarion erikoissääntöihin:

Skenaarion normaalit objektiivit eivät ole käytössä. Sam saa kuitenkin karata kentältä vasta, kun Frodo on poistunut pelistä (karannut kentältä tai kuollut).

E: The Black Gate Opens (Return of the King)

Hyvän puolen pelaajan tarkoituksena on pysyä sankarijoukollaan hengissä mahdollisimman pitkään, jotta Sauronin huomio pysyy poissa Frodosta, joka on lähestymässä Tuomionvuorta. Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on tappaa hyvän puolen hahmot mahdollisimman nopeasti vähälukuisella, mutta varsin tehokkaalla armeijallaan.

Käytettävä joukot:

Good:

- Aragorn the King
- Legolas *with elven cloak*.
- Gimli, son of Gloin *with elven cloak*.
- Gandalf the White
- Eomer, Marshal of the Riddermark *with shield*
- Peregrin, Guard of the Citadel *with elven cloak*.
- Meriadoc, Knight of the Mark *with shield and elven cloak*.

Evil:

- Mouth of Sauron *with armoured horse*
- Khamul the Easterling *on armoured fellbeast*
- 2 Ringwraiths *on fellbeasts*
- Mordor Troll Chieftain
- 2 Mordor Trolls.

Pelin lopputulos riippuu siitä, kuinka monta hyvän puolen sankaria on hengissä sillä vuorolla, kun Frodo tuhoaa Valtasormuksen lisäpelissä:

2+ sankaria hengissä vuoron lopussa:

Hyvän puolen merkittävä voitto

1 sankari hengissä vuoron lopussa:

Hyvän puolen marginaalinen voitto

1 sankari hengissä vuoron alussa:

Pahan puolen marginaalinen voitto

Ei yhtään sankaria hengissä vuoron alussa:

Pahan puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

”The Final Battle” ja ”The Eagles are Coming!” erikoissäännöt eivät ole käytössä. Kaikki muut miniatyyrit paitsi sormusaaveet asetellaan pelin alussa kentälle normaalien sääntöjen mukaan. Sormusaaveet saapuvat kentälle vuorolla 2 normaalien sääntöjen mukaisesti.

Gandalfin sauva on rikottu, joten hänellä ei ole sen tuomaa yhtä ylimääräistä Will-pistettä per vuoro.

Lisäksi Broken!-sääntöä ei käytetä, Pahat ovat vain osa loppumatonta armeijaa, ja Hyvät ovat valmiit kuolemaan asiansa puolesta...

The Black Gate Opens -lisäpeli: Tuomiovuori lähestyy

Lisäpeli pelataan erillisellä ”etemisradalla”, joka asetettu pääpelialueen yhteen laitaan. Rata rajaa 2” levyisen alueen pois pääpelin pelialueesta. Pääpelin ja lisäpeli ovat erillisiä pelejä, mutta lisäpelin perusteella selviää kuitenkin, montako kierrosta pääpeliä pelataan.

Lisäpelissä ei käytetä pelin normaaleja sääntöjä. Lisäpelin rata on 18 ruutua pitkä, eli radan maali on siis 18. ruudussa. Frodo asetetaan ruutuun 1. Klonkku asetetaan ruutuun 12. Frodo liikkuu jokaista pääpelin vuoroa kohti yhdessä D6 ruutua eteenpäin (Hyvän puolen pelaaja heittää). Sam asetetaan aina automaattisesti Frodon takana olevaan ruutuun.

Hyvän puolen pelaaja voi minkä tahansa heittonsa jälkeen päättää uhrata Samin, jolloin hän saa heittää heittonsa uudestaan. Tätä voi käyttää vain kerran pelissä.

Pahan puolen pelaaja voi päättää hyökätä Klonkulla, kun Hyvä puoli on liikkunut. Klonkulla ei voi hyökätä, jos Frodo on ehtinyt jo ohittaa Klonkun. Klonkku siirretään Frodon eteen hyökkäyksen merkiksi. Jos Sam on hengissä Klonkun hyökätessä, sekä Sam, että Klonkku poistetaan pelistä. Jos Sam on jo aiemmin poistettu, Klonkku onnistuu hidastamaan Frodoa. Seuraavan vuoron alussa Frodon on heitettävä kahta noppaa liikkumiseen, ja valittava pienempi. Tämän jälkeen Klonkku poistetaan pelistä.

Se vuoro, jolla Frodo pääsee radan maaliin, on pääpelin viimeinen vuoro. Frodo tuhoamaa Valtasormuksen, jolloin pahan Pahan puolen armeijat pakenevat Mustan Portin taistelusta.