

Lahti  
**Fanatic**  
28-29.2.2004

# SORMUKSEN KANTAJA

## SÄÄNTÖPAKETTI



# Sormuksen kantaja

*"Three Rings for the Elven-kings under the sky, Seven for the Dwarf-Lords in their halls of stone, Nine for Mortal Men doomed to die, One for the Dark Lord on his dark throne, In the Land of Mordor where the Shadows lie. One Ring to rule them all, One Ring to find them, One Ring to bring them all and in darkness bind them, In the Land of Mordor where the Shadows lie."*

Kiitokset mielenkiinnosta turnaustamme kohtaan.

Lahdessa järjestetään 28.2.2004 Lord of the Rings–turnaus, Sormuksen kantaja. Turnaus on samalla ensimmäinen Suomessa järjestettävä Games Workshopin virallinen Fanatic-tapahtuma. Turnaus alkaa lauantaina 28.2.2004 kello 11:15 Kasisalilla (osoitteessa Sammonkatu 8). Paikalle pääsee sisään kello 10:30 alkaen. Turnaus maksaa 8 euroa pelaajilta ja on ilmainen katsojille, jotka eivät osallistu peliin. Paikalla on myös muuta oheistoimintaa, kuten maalauskilpailu ja demopelejä.

Turnaukseen mahtuvat kaikki halukkaat. Ilmoittautuminen tulee tosin tehdä ennakoon.

Seuraavilta sääntöpakettien sivuilta löydät tietoa siitä, miten tämä turnaus toimii. Lue sisältö tarkasti, vaikka olisitkin pelannut turnauksissa aikaisemminkin, sillä säännöissä voi olla muutamia eroavaisuuksia.

Jos sinulla on kysymyksiä turnauksesta, voit lähettää niitä:  
-PKP:n foorumille (suoraan Sormuksenkantaja-topiicini tai YV:llä Asdrubaelille tai Munterille)  
-soittamalla Puolenkuun Peleihin numeroon 03-751 51 51.  
Turnauksesta

Turnauksen aikana tulet pelaamaan useamman pelin eri vastustajia vastaan. Ensimmäisellä kierroksella vastustajat arvotaan sattumanvaraisesti. Seuraavan kierroksen pelit pelataan swiss-menetelmällä (1. vastaan 2., 3. vastaan 4. jne.) turnauspisteiden mukaan, kuitenkin niin etteivät samat pelaajat joudu kahta kertaa vastakkain. Näin pelaajalla on joka kierroksella lähes tasaväkinen armeija vastassa. Jos pelaajat joutuvat pisteytyksen mukaan uudestaan vastakkain, katsotaan ensin voidaanko vastustajaa vaihtaa toiseen saman pistemäärän omaavaan pelaajaan, mutta mikäli se on mahdotonta, "siirretään" pelaajaa asteikossa sen verran että sopiva vastustaja löytyy. Swiss-menetelmän ansiosta huipulla käydään tosiaankin kiivaampia taisteluita kun taas alempana listalla olevat pääsevät pelaamaan helpompia vastustajia vastaan.

Kun pelaajat on arvottu (tai myöhemmillä kierroksilla jaettu pareihin swissillä) annetaan heille myös pöydän numero, jolla peli tullaan pelaamaan. Pelit pelataan 4' x 4' kokoisilla pöydillä (pidäthän pöydät siistinä). Jokaisella pöydällä on valmiiksi asetetut maastot, joita ei saa muuttaa. Järjestäjä ei tarjoa muita tarvikkeita, eli pelaajan on siis tuotava nopat, mitat, jne. itse. Mukaan tulisi ottaa myös RoTK-rulebook ja/tai Shadow and Flame-sääntökirja, riippuen kummassa armeijan figuurien säännöt on kerrottu, jotta vastustaja on selvillä armeijan figuurien säännöistä ennen peliä. Turnauksessa käytettävät skenaariot ovat ladattavissa Puolenkuun Pelien kotisivulta. Tämän paketin takaa löytyy myös turnausviikonlopun

aikataulu, josta näkyy mm. jokaiseen peliin maksimissaan käytettävä aika, johon on laskettu mukaan n. 5 minuuttia armeijan vastustajalle esittelyä varten. Aikataulussa pysymiseksi, jos peliajan loppuessa peli on vielä kesken, pelataan menossa oleva kierros loppuun ja lasketaan sen jälkeen pisteet.

Jokaiselle pelaajalle jaetaan kaavake jokaista peliä varten ilmoittautumisen yhteydessä, johon merkitään tarvittavat tiedot pelin pisteistä jne. Pelin jälkeen jokainen pelaaja täyttää kaavakkeen ja palauttaa tuomareille turnauksen pistetilanteen päivittämistä varten. Pidäthän huolta pistekaavakkeista, sillä ne ovat turnauksen sujuvan etenemisen vuoksi erittäin tärkeitä. Tästä sääntöpaketista

Tämä sääntöpaketti sisältää kaiken tarvittavan tiedon turnausta varten pois lukien skenaariot, jotka julkaistaan erikseen. Mahdollinen epäselvien sääntöjen tulkinta tapahtuu ensisijaisesti pelaajien kesken sopimalla, mutta mikäli asiasta ei päästä yksimielisyyteen, kutsutaan tuomari avuksi. Tuomarin sana on lopullinen ja kaikki sääntöselvennykset jne. julkaistaan usein kysytyissä kysymyksissä.

Tämän sääntöpaketin lopussa on siis aikataulu koko turnauspäivälle, josta pitäisi selvittää kaikki oleellinen.

Nähdään Kasisalilla!

## TIETOA VIKKONLOPUSTA

Paikalle saapuessasi saat tarvittavat pistekaavakkeet. Muistathan pitää huolta kaavakkeista!

## MITÄ PITÄÄ OTTAA MUKAAN?

- 8 euroa sisäänpääsymaksua varten (katsojille ilmainen)
- yhteensä 1000 pisteen armeijat (koostuu sekä hyvistä että pahoista)
- 2 kappaletta rostereita
- Sääntökirja sekä tarvittavat muut julkaisut
- Noppia
- Miitta
- Pikaliiamaa (jos jotain sattuu hajoamaan)
- Evästä (paikan päällä on tosin myytävänä sämpylää, limsaa, kahvia yms.)

## MUUTA

-Muista ottaa myös rahaa mukaan ruokailua/mahdollista muuta pientä tuhlausta varten!

# ARMEIJOISTA

## Armeijalistat

Kun saavut turnaukseen sinulla tulisi olla 2 kappaletta armeijalistoja, joista toinen luovutetaan tuomareille tarkastettavaksi. Toinen lista kulkee aina mukana koko turnauksen ajan. Jos rosterit ovat erilaisia, pidä parempi mukana. Rosterin tulee sisältää kaikki miniatyrit armeijoissasi, niiden pistehinta ja varusteet hintoineen. Pistäthän oman nimesi ja puhelinnumerosi armeijalistaasi. Muista tarkistaa, ettei rosterisi sisällä laittomuuksia ja sisältää täsmälleen käyttämäsi armeijat. On sanomattakin selvää että kärkipaikkoja pitävien pelaajien listat tullaan tarkastamaan tarkasti. Mahdolliset laittomuudet johtavat pisteiden menetyksiin jokaista peliä kohti jonka pelaaja pelaa, eli laittomalla listalla on toisin sanoen mahdotonta voittaa turnausta. Tarkista hinnat ja varusteet. On myös hyvä muistaa, että turnaus pelataan yhteensä 1000 pisteen armeijoilla, joka tarkoittaa että armeijoissasi saa olla miniatyyrejä yhteensä 1000 pisteen edestä tai vähemmän, muttei yhtään enempää (pelaaja saa päättää joukkojen suhteen, joten sinulla voi olla esim. 470 pistettä Hyviä joukkoja ja 530 pistettä pahoja joukkoja)! Jos tulet laittomalla listalla, menetät pisteitä, olipa se kuinka tahatonta tahansa.

## Armeijojen rajoitukset

Armeijoissa saa siis olla korkeintaan yhteensä 1000 pisteen edestä miniatyyrejä. Armeijoita koskevat lisäksi seuraavat rajoitukset:

- minimissään 250 pistettä tulee käyttää kumpaankin armeijaasi (eli suhde saa olla enintään 250/750)
- käytetyt joukot käyttävät Return of the King-sääntökirjan tai Shadow and Flame-sääntökirjan sääntöjä, muista julkaisuista ei saa joukkoja valita
- kumpikin armeija saa koostua maksimissaan 50 miniatyyristä
- kumpaakin armeijaa tulee johtaa vähintään yksi sankari (Hero), ylärajaa sankareihin käytettäviin pisteisiin ei ole, joten koko armeija voi muodostua vaikka pelkistä sankareista
- Paha armeija ei saa sisältää Klonkkua tai Grima Käärmeenkieltä, Hyvä armeija ei saa sisältää Tom Bombadilla tai Kultamarjaa
- yli kolmasosa (33 %) armeijan miniatyyreistä ei voi olla aseistautunut jousin/varsijousin, HUOM. Rohanin ratsastajista ainoastaan ne miniatyrit, jotka ampuvat jousilla lasketaan varustautuneiksi jousin, niitä joilla jousi on vain selässä ei lasketa jousia omaavien joukkoon, mutta miniatyyrin pistehinta säilyy samana
- sankarit, joilla on jokin paikkaan sidottu erikoisominaisuus (esim. Galadriel) lasketaan aina olevan "beyond the borders their realm"
- muista, että samaa nimettyä sankaria ei saa olla armeijassa useampaa kuin yksi kappale
- kaikkien hahmon varusteiden tulisi näkyä myös miniatyyrissä
- turnauksessa sankarit eivät voi poimia kaatuneiden ystävien tai vihollisten varusteita
- ratsastajat eivät voi käyttää Passengers-sääntöä turnauksessa
- jos ratsain oleva hahmo kuolee, lentää satulasta tai laskeutuu satulasta, ratsu poistetaan välittömästi pelistä

**Skenaariot:** Jokaisella kierroksella pelataan eri skenaariota. Kannattaa kuitenkin huomioida seuraavat:

**Maasto:** Maastot on aseteltu ennen turnausta eikä niiden järjestystä saa muuttaa.

**Pelin alussa:** Ennen peliä pelaajilla on n. 5 minuuttia aikaa esitellä armeijansa vastustajalle. Tämän aikana on myös mahdollista esittää kysymyksiä koskien vastustajan armeijaa (tokihan se on mahdollista pelin aikanakin mutta kysykää mieluummin ennen peliä). Armeijoiden esittelyn jälkeen pelaajat sopivat miten maasto toimii (esim. mikä on difficult terrainia, mikä blokkaa LOSin, jne.). Ennen peliä on myös hyvä sopia muistakin asioista jotka voivat tulla ajankohtaisiksi pelin aikana. Kaiken tämän jälkeen pauskataan kättä ja aloitetaan peli.

Skenaariot ovat ladattavissa sivuiltamme erillisenä pakettina.

# TURNAUKSEN PISTEYTYS

Sormuksen kantaja -turnauksen voittaa se pelaaja, joka saa eniten pisteitä alla olevista kategorioista. Turnauksen jälkeen kaikki pelaajan saamat pisteet lasketaan yhteen ja se pelaaja, jolla on eniten pisteitä on turnauksen voittaja. Tasapelin sattuessa voittaja on se pelaaja kummalla on enemmän pisteitä pelistä (jos tilanne on vieläkin tasan ratkaistaan voittaja Fair Play-pisteiden perusteella ja tämänkin ollessa tasan arvalla). Pisteitä saa eri kategorioista seuraavasti:

## Pelit (0-120 pistettä)

Jokaisen pelikierroksen jälkeen (koostuu siis kahdesta pelistä) pelaajat tuovat turnauksen alussa saamansa kaavakkeet tuomarille, joka päivittää tulokset. Yhdestä pelistä on mahdollista saada 20 pistettä, eli yhdestä kierroksesta voi saada 40 pistettä ja koko turnauksen aikana 120 pistettä.

Tarkemmat ohjeet pisteityksestä:

Pelipisteet		
	Voittajan pisteet	Häviäjän pisteet
Tasapeli	10	10
Marginaalinen voitto	15	5
Merkittävä voitto	20	0
Luovutus	20	0

Sen kuka saa mitään, saavat pelaajat päätellä itse. Voiton taso määräytyy skenaariossa esitettyjen vaatimusten mukaisesti.

## Fair Play (0-6 pistettä)

Reilun pelin pisteitä jaetaan joka pelin jälkeen vastustajalle 0, 1 tai 2 pistettä. Normaalisti vastustajan tulee saada 1 reilun pelin pistettä, mutta jos vastustaja osoittaa todella epäurheilijamaista käytöstä, voi pisteet jättää antamatta.

Todella hyvässä hengessä sujuneesta matsista voi antaa 2 pistettä. Reilun pelin pisteitä voi siis saada turnauksen aikana 6 pistettä.

Maalaus ja tyylipisteet (0-24 pistettä)

## Maalaus (0-15)

Maaluspisteet annetaan aina pelin jälkeen vastustajan toimesta. Maaluspisteitä jaetaan siten, että jokainen pelaaja antaa pelin jälkeen vastustajansa armeijalle 0-5 maaluspistettä. Nolla tarkoittaa armeijaa, joka on kokonaan tai suurelta osin maalaamaton. 5 puolestaan kokonaan hyvällä tasolla maalattua armeijaa, jossa on myös alustat ja muut yksityiskohdat hienosti tehty. Pelaaja voi siis saada maksimissaan 15 maaluspistettä.

## Tyylipisteet (0-9)

Tyylipisteet merkitään vastustajan toimesta seuraavan listan mukaan:

- pelaajalla on selkolukuinen armeijalista armeijoilleen, joista vastustaja pystyy nopeasti näkemään, mitä armeijat sisältävät, 1 piste
  - koko armeija on "wysiwyg" eli jokaisella miniatyyrillä on se varustus, joka sillä listan mukaankin on, 1 piste
  - teema, pelaajan armeija on teemallinen (käytettävä joukko koostuu miniatyyreistä joiden voisi olettaa jotenkin järkevästi toimivan yhdessä ja lisäksi pelaajalla on pieni teksti, joka kertoo armeijan taustasta), 1 piste
- Pelaaja voi siis saada yhteensä 9 pistettä näillä perusteilla turnauksen aikana.

Turnauksessa voi siis kokonaisuudessaan saada 150 pistettä. Turnauksen parhaille on luvassa pääsylippu Englannin Lord of the Rings Grand Tournament-tapahtumaan. Huomata tulee myös, että turnauksessa jaetaan parhaiten maalatun armeijan palkinto. Tämä kilpailu käydään kaikkien turnaukseen osallistuvien kesken (sekä Fantasy Battle että Lord of the Rings). Voittaja ilmoitetaan turnauksen aikana ja palkitaan Puolenkuun Pelien tuotepalkinnolla.

## AIKATAULU 28.2.2004

10:30-11:15	Ilmoittautuminen
11:15-14:00	I-Kierros, pelit 1 ja 2
14:00-14:45	Ruokatauko
14:45-17:30	II-Kierros, pelit 3 ja 4
17:30-18:00	Tauko
18:00-20:45	III-Kierros, pelit 5 ja 6
n. 21:00	tulosten julistaminen

Ota rohkeasti yhteyttä, jos jokin asia jäi tämän sääntöpaketin lukemisen jälkeen epäselväksi!