



Noppakerhon War of the Ring -turnaus 02/07/2011, Sääntö ver 1.0

Tervetuloa mukaan WOTR-pelipäivään, jota voi kai turnauksiksikin tai lyhyeksi kampanjaksi kutsua.



Contents

Contents.....	1
1.Johdantoa.....	1
2.Aikataulu.....	1
3. House rules ja kompit.....	1
4.Pelit tarkemmin eli skenaariot.....	2
5.Turnauksen voittaminen.....	3
6.Yhteystiedot ja muuta sellaista.....	3

1. Johdantoa

Jokainen pelaa turnauksessa oman menestyksensä eteen ja tietysti oman pahis- tai hyvisliittoutumansa puolesta. Jokaisen pelin ”oma tavoite” vaikuttaa pääasiassa oman armeijan menestykseen ja ”liittoutuman tavoite” edistää liittoutuman menestystä. Kaikissa peleissä pelaavat aina hyvikset vastaan pahikset. 1. peli paritetaan niin, että ainakin toinen on pelannut mielellään useamman pelin WoTR:iä.

2. Aikataulu

Kaikki pelit kestävät kunnes tuomari ilmoittaa, että "seuraava pelikierros on sitten viimeinen". Muuten emme saa kolmea peliä pelattua päivän aikana. Pelien maksimikesto on 6 kierrosta tai annettu aika.

- 09.00 – 09.30 : saapuminen paikalle ja ilmoittautuminen, oman armeijan laittaminen pelikuntoon.
MUISTAKAA VARATA LIKUTTAMISALUSTAT – MYÖS ARMEIJAN LAINANNEET
- 09.30 – 13.00 : ensimmäinen peli - **Valmistautuminen**
- 13.00 – 14:00 : ruokatauko
 - Lounas syödään, kun pizzat saapuvat, jos pizzojen ajoitus ei osu ihan kohdalleen, aloitellaan kakkoskiertä ennen kuin pizzat saapuvat.
- 14:00 – n. 20:00 toinen peli **Aikamme Suuri Taistelu**
- 20:00 Siivous ja pakkaus
- **20:30** K-18 jälkipelit lähikuppilassa

3. House rules ja kompit

- **Turnaus pelataan Noppakerhon WotR-kehitysryhmän laatimalla komppipaketilla, ks. erillinen dokumentti**
- **Muita turnaussääntöjä**
 - Vastustajan wipeout on aina maksimipisteet voittajalle, samoin luovuttamisesta, ellei skenaariomäärittele miinuksia maksimipisteisiin esim. omista tappiosta johtuen.
 - Paikalla on tuomari, joka ratkaisee sääntötulkinnat kiistatilanteessa toisen pelaajan hyväksi. Pelaajien on turha tuhlata aikaa johonkin turhanpäiväiseen kiistaan: tarkoitus on pelata viihdyttävä ja miellyttävä turnaus herrasmiesmäisessä hengessä.
 - Ota mukaan tarjotin tms. jolla liikutat armeijaasi , selvä lista armeijastasi ja pelivälineet



4. Pelit tarkemmin eli skenaariot

1. peli Valmistautuminen

Hyvän ja Pahan voimat valmistautuvat tulevaan Suureen Taisteluun. Vahvistuksia kerätään ympäri Keski-Maata ja tärkeiden solien ja ryhmittymispaikkojen hallinta toisi edun viholliseen nähden. Kaikella on kuitenkin hintansa ja tärkeiden sankarien menetys ennen pääkohtaamista voi olla kohtalokasta.

Koko: 1800 pisteen armeijat.

Tavoite: Pelissä 3 objektiivia, joiden hallinta kuten sääntökirjan The High Ground skenaariossa. (huom. House rule: disordered yksikkö ei voi hallita tai kontestoida) Kunkin objektiivin hallinnasta pelin lopussa saa 10 pistettä.

Lisäksi pisteitä saa seuraavasti:

- tuhotut vihollisen komppaniat; yksi piste per kolme tuhottua komppaniaa
- tuhotut vihollisen hirviöt; yksi piste jokaista mörön alkavaa 200 pistettä kohti (eli 1 piste 0-200 maksavasta möröstä, 2 pistettä 201-400 möröstä jne.)
- tuhotut vihollisen epic herot; yks piste per epic hero

Pisteitä menettää seuraavasti:

- menetettyt epic herot; yksi piste per epic hero jokaista hallitua objektiivia kohti (eli jos hallitset pelin loputtua kahta objektiivia, mutta olet menettänyt kolme sankaria, saat $3 \times 2 = 6$ miinuspistettä)

Objektiivien sijainti ja deployment on pelaajien valittavissa joko vaihtoehto a) tai b). Vaihtoehto b) on suositeltava, jos pelissä on mukana yksi tai useampi vähemmän kokenut pelaaja.

- Deployment: sääntökirjan Battle for the Pass
Objektiivit: yksi kentän keskelle ja yksi 6" molempien deployment-alueiden eteen keskelle
- Deployment: kaikki joukot tulevat laudalle reservisäännöillä omalta pitkältä reunalta, mutta niin, että ekalla vuorolla kummaltakin tulee peliin 1 formaatio, tokalla vuorolla 2 formaatiota, kolmosvuorolla 3 formaatiota, jne. Ambush-säännön yksiköt voivat käyttää tätä, mutta vievät reservisäännöllä tulevan yksikön "tilan" (eli esim. toisella vuorolla kentälle voi tulla yksi Ambush-yksikkö ja yksi tavallisesti reservistä)
Objektiivit: kentän keskilinjalle 14" välein

Liittouman pisteet: Molempien osapuolten keräämät pisteet jaetaan seitsemällä ja tämän verran pisteitä liittouma kerää Suureen Taisteluun.

Pelaajan pisteet: Molempien osapuolten keräämät pisteet jaetaan seitsemällä ja pelaaja kerää tämän verran henkilökohtaisia pisteitä.

2. peli Suuri Taistelu

Hetki on koittanut ja Aikamme Suuri Taistelu koittaa. Taistelun voi voittaa hallitsemalla strategisesti tärkeitä maastonkohtia. Pahuuden voimat tekevät myös kaikkensa lyödäkseen hyvyyden taistelutahdon surmaamalla näiden johtajat. Samaa pyrkii hyvien sodanjohto, mutta kuka onnistuu?

Koko: 1800 pisteen armeijat. Taisteluun eivät saa osallistua epic herot, jotka tuhoutuivat missä tahansa edellisissä taisteluissa. Tilalle voi ottaa muita sankareita ja peruskapteeneja samalla pistehinnalla.

Kaikki pelaajat pelaavat samalla taistelukentällä, josta tehdään riittävän iso yhdistelemällä pöytiä pelaajamäärän mukaan.

Deployment: puolien välille vähintään 28", pöydän sivuista etäisyys vähintään 12". Kaikki pelaajat deploaavat kentälle korkeintaan 66 % armeijastaan (1200 pistettä). Loput saapuvat kentälle reservistä. Jos armeijassa on vähintään kaksi epic heroa, vähintään yhden on saavuttava reservistä.

Joukot saapuvat reservistä pelin toiselta vuorolta alkaen. Jokainen armeija saa kuitenkin tuoda kentälle maksimissaan 2 yksikköä vuorossa, joten jos kaikkia ei saa kentälle tulevat loput kolmannella (tai neljännellä jne.) vuorolla.

Hyvien reserviyksiköt saapuvat kentän länsireunasta, mistä tahansa kohtaa. Pahojen reserviyksiköt saapuvat kentän itäreunasta, mistä tahansa kohtaa. Tavallisesta reservisäännöstä poiketen kaikki reserviyksiköt saapuvat vuoron lopussa taistelujen jälkeen. Tämä lisää reservien yllätyksellisyyttä, sillä näin joukot ovat täysin toimintakykyisiä heti seuraavaksi alkavalla vuorolla.

Tavoite: Taistelukentälle asetetaan 5 objektiivia sopivien maastonkappaleiden kohdille, mutta kaikki korkeintaan 12" päähän keskilinjansta. Objektiivien hallinta kuten sääntökirjan The High Ground – skenaarissa (huom. House rule: disordered yksikkö ei voi hallita tai kontestoida)

Kunkin objektiivin hallinnasta saa yhden pisteen jokaisen vuoron lopussa.

Jokaisen vihollisen epic heron tappamisesta saa kolme pistettä. Epic heroiksi lasketaan tässä myös kaikki yli 200 pistettä maksavat hirviöt/muut.

Jokaisen oman epic heron menetyksestä menettää yhden pisteen.

Liittouma kerää pisteitä suoraan ylläolevan mukaan. Pelaaja kerää objektiivin hallinnasta pisteitä, jos hänen liittoumansa hallitsee objektiivia ja pelaajalla on yksikin oma joukko 3" sisällä objektiivista. Epic herojen tappamisesta pisteet saa tapon tehnyt pelaaja.

Erikoissääntö: 1. pelissä kerättyjen liittoumapisteiden käyttö.

Jokaisella liittouman 1. kierroksen peleistä keräämällä liittoumapisteellä liittouma voi joko:

a) tuoda yhden yksikön reservistä jo pelin 1. vuorolla



mygamestore.fi

More Than
Pelikauppa



b) tuoda yhden kokonaan tuhoutuneen yksikön takaisin peliin minkä tahansa oman vuoron lopussa reservisäännöllä omasta takalaidasta. Joukko saa liikkua automaattisesti On the Double jos liike ei vie sitä 12” sisälle vihollisista.

c) Ottaa yhden alle 50 pisteen fortunen/faten tai maksamalla kaksi liittoumapistettä ottaa 50 pisteen tai kalliimman fortunen/faten.

Liittoumapisteitä saavat käyttää liittouman kaikki pelaajat omalla päätöksellään niin kauan kuin niitä riittää. Fortuneita/fateja voi ottaa kuitenkin vain yhden per pelaaja.

5. Turnauksen voittaminen

Suuren Taistelun ja turnauksen voittaja: Suuren Taistelun voittaa se puoli, joka keräsi enemmän liittoumapisteitä Suuressa Taistelussa. Turnauksen voittaja on se Suuren Taistelun voittajapuolen pelaaja, joka keräsi eniten henkilökohtaisia pisteitä molemmissa peleissä yhteensä. Stadin pelikauppa on sponsoroinut palkinnot, kiitos siitä!

6. Yhteystiedot ja muuta sellaista

Pelipaikan osoite on **Nahkahousuntie 5, 3. kerros**. Soita niin tullaan avaamaan ovi.

The Turnauksen paikalla oleva vastaava järjestelytoimikunta :

- Teemu Kujala, 040 543 3000 - Mukava kaveri, jolta voi kysyä säännöistä
- Marko Sysipuro, 040 5677 923 - Se toinen mukava kaveri, vaikka pelaa pahiksilla, joka voi myös tehdä päätöksiä kiistatilanteissa
- Jaakko Uusitupa, 050 373 9211 - Skenaariovastaava ja osaa kaikkien pelien säännöt

Sähköpostilla tavoittaa : teemu.kujala@papa.partio.net / marko.sysipuro@rahtikeskus.fi / jaakko.uusitupa@gmail.com

Ilmoittautua voit kerhon ao. sivun keskustelussa tai sähköpostilla.

Maksu 10€, kerholaisille ilmainen. Varaa käteistä pizzatilausta varten.