

Chaosboyz Grand Tournament



skenaariopaketti

Skenaarioiden pelijärjestys:

kierros	skenaario
1	Ensi-isku
2	Varmistakaa sillanpää!
3	Lihamyly
4	Vihollisen linjojen takana
5	Kukkula 621
6	Ei pakotietä

Sääntöjä:

- Jos ei erikseen mainita niin yksiköt laitetaan järjestyksessä: heavy support, troops, elites, HQ ja viimeiseksi fast attack.

- Voittotaulukko:

Piste-ero	tulos
0-200	tasapeli
201-700	minivoitto
701-1200	suurvoitto
1201+	turpakäräjät

- Vihollisen linjojen takana -skenaarion voittotaulukko:

Piste-ero	tulos
0-1	tasapeli
2	minivoitto
3-4	suurvoitto
5+	turpakäräjät

- Sanasto:

unit	yksikkö
scoring unit	pisteitä tuova yksikkö
impassable terrain	käymätön korpimaa
victory point	voittopiste

Säännöissä lainauksia laulusta 'Isontalon Antti ja Rannanjärvi' sekä Punkkanin kappaleista 'Tapan kaikki' ja 'Perääntymisvaihe'. Lisäksi käytössä on Games Workshopin Warhammer 40000 logo. Mitään lupia näiden käyttöön ei ole kyselty. Toivottavasti oikeuksien omistajat eivät kovin loukkaannu, sillä käyttötarkoitus on kuitenkin ylevä ja kansaa sivistävä.

Ensi-isku

Pitkään kytenyt epäluulo, poliittinen epävakaus ja paha tahto syöksee valloilleen sodan kurimuksen. Armeijat iskeytyvät toisiaan vastaan komissaarien palopuheiden sumentamin mielin. Taisteluhuumeet vievät viimeisetkin järjenhivenet toisiaan kohti rynnistävilta sotilailta. Niin tulevaisuuden imperiumissa käy taas veli veljeä vastaan.

"Sitten on piru, sanoi Rannanjärvi jos minä miestä pelkään.
Tervas pampulla kuonon päälle, ja teräksellä selkään."

Tehtävä

Kummankin osapuolen tehtävä on vallata aluetta. Valtaaminen tapahtuu ottamalla haltuun pöydänneljänneksiä.

Pöydänneljänneksen hallintaan pelaajalla pitää olla vähintään yksi pisteitä tuova yksikkö alueella. Lisäksi vastustajalla ei saa olla yhtään pisteitä tuovaa yksikköä samalla alueella. Yksikkö voi vaikuttaa vain yhden neljänneksen hallintaan. Jos yksikkö on jakaantunut useamman neljänneksen alueelle arvotaan mitä näistä se hallitsee.

Pöydänneljänneksien hallinnasta saa voittopisteitä Objective: Table quarters - erikoissäännön mukaan.

Pelin aloitus

1. Pelialue jaetaan neljään samankokoiseen pöydänneljännekseen. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee mille neljännekselle hän laittaa joukkonsa. Toisen pelaajan aloitusalueeksi tulee vastakkainen neljännes.

2. Ensimmäisen heiton hävinnyt pelaaja laittaa ensimmäisenä yksikön laudalle, sitten pelaajat vuorotelevat yksiköiden laittamisessa. Yksiköt laitetaan omalle neljännekselle niin, että ne ovat yli 18" päässä vihollisen yksiköistä ja yli 6" päässä keskipisteestä.

3. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut päättää kumpi pelaajista aloittaa pelin.

Erikoissäännöt

Escalation, Concealment, Infiltrate, Deep strike, Victory points, Random game length.

Yli-innokkaat joukot: Kaikissa muissa tilanteissa paitsi kohteen valinnassa yksiköt saavat +1 bonuksen LD testeihinsä (LD arvo voi olla silti enintään 10). Ampumiskohdetta valittaessa yksiköiden LD:n katsotaan olevan yhtä pienempi kuin tavallisesti.

Reservit: Reservit saapuvat pelaajan oman pöydänneljänneksen pöydänreunalta.

Pelin kesto: Peli kestää viisi vuoroa, jonka jälkeen aletaan arpoa (Random game length).

Varmistakaa sillanpää!

Ensi-iskun jälkeen saavutetut asemat on pidettävä. Joukot on lähetetty valtaamaan useita strategisesti tärkeitä kohteita taistelukentällä. Näiden kohteiden avulla on määrä pitää sillanpääasemat.

"Vaasan veri ei vapise eikä Kauhavan rauta ruostu,
niskasta kiinni ja puukolla selkähän jonsei muutoin suostu."

Tehtävä

Pöydälle laitetaan D3+2 kohdemerkkiä, joiden hallinnasta taistellaan. Kumpikin pelaaja laittaa vuorollaan yhden merkin ja ensimmäisen laittaja arvotaan. Merkkiä ei saa laittaa käymättömään korpimaahan eikä 12" lähemmäs toista merkkiä tai pöydän reunaa.

Pelin loputtua pelaaja saa kohdemerkistä voittopisteitä, jos hänellä on pisteitä tuova yksikkö kokonaan 6" sisällä merkistä ja vastustajalla tällaista yksikköä ei ole.

Kohdemerkeistä saa voittopisteitä Objective: Loot -erikoissäännön mukaan.

Pelin aloitus

1. Laittakaa kohdemerkit pöydälle.
2. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kummalle pöydän pitkälle sivulle hän sijoittaa joukkonsa.
3. Pelaaja joka pääsi valitsemaan pöydän reunan laittaa yhden yksikön pöydälle ja tämän jälkeen kumpikin pelaaja laittaa vuoron perään yhden oman yksikkönsä. Yksikkö pitää laittaa 12" sisään omasta pöydänreunasta.
4. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman silmäluvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa pelin.

Erikoissäännöt

Escalation, Concealment, Infiltrate, Deep strike, Victory points, Random game length.

Reservit: Reservit saapuvat pelaajan oman puolen pöydänreunalta.

Pelin kesto: Peli kestää viisi vuoroa, jonka jälkeen aletaan arpoa (Random game length).

OSBOYZ
APPROVED

Lihamyly

Taistelut eskaloituvat uudelle tasolle ja eilisen liittolaiset ovat tämän päivän vihollisia. Kukin pärjätköön omillaan.

"Aaaaaaaaaaaaaargh! - Tapan kaikki!
Aaaaaaaaaaaaaargh! - Tapan kaikki!
Aaaaaaaaaaaaaargh! - Tapan kaikki!
Aaaaaaaaaaaaaargh! - Tapan kaikki!"

Tehtävä

Pöydälle laitetaan 6 kohdemerkkiä, joiden hallinnasta taistellaan. Kukin pelaaja laittaa vuorollaan yhden merkin ja ensimmäisenä ja toisena laittaneet laittavat vielä toiset. Pelaajat arpoivat kuka laittaa merkin ensimmäisenä, kuka toisena, jne. Merkkiä ei saa laittaa käymättömään korpimaahan eikä 10" lähemmäs toista merkkiä tai pöydän reunaa.

Merkkistä tulevien voittopisteiden määrä selviää seuraavasta: ensimmäisenä laitettu 400, toisena 600, kolmantena 800, neljäntenä 1000, viidentenä 300 ja kuudentena laitetusta 200 voittopistettä.

Pelin loputtua pelaaja saa kohdemerkistä voittopisteitä, jos hänellä on pisteitä tuova yksikkö kokonaan 6" sisällä merkistä ja vastustajalla tällaista yksikköä ei ole.

Voittopisteitä saa myös pöydällä jäljellä olevista omista joukoista. Täysikuntoisista yksiköistä saa pistehinnan verran ja vahingoittuneista, mutta ei alle puolikuntoisista puolikkaan pistehinnan verran.

Erikoissäännöt

Reserves, Concealment, Infiltration, Deep strike, Random game length.

Nelinpeli: Pelaajan vuoroon on varattu aikaa 15 minuuttia. Tuon ajan kuluttua loppuun seuraavaksi vuorossa oleva pelaaja voi keskeyttää vuoron ja aloittaa omansa. Sääntöselvittelyiden takia kulunut aika on suotavaa hyvittää pelaajalle (uusi editio ja silleen).

Pelin aloitus

1. Laittakaa kohdemerkit pöydälle.

2. Pelialue jaetaan neljään saman kokoiseen neljännekseen. Pelaajat heittävät noppaa ja suurimman luvun saanut valitsee ensin mille neljännekselle hän laittaa joukkonsa. Muut valitsevat nopan määräämässä järjestyksessä.

2. Yksiköt sijoitetaan pöydälle käänteisessä neljänneksien valinnan järjestyksessä, eli ensin viimeisenä neljänneksensä valinnut. Kukin laittaa vuorollaan yhden yksikön kunnes kaikki yksiköt ovat laitettu. Yksiköt laitetaan omalle neljännekselle niin, että ne ovat yli 18" päässä vihollisen yksiköistä ja yli 6" päässä neljänneksiä jakavista keskilinjoista.

3. Pelaajat heittävät noppaa ja suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa, toiseksi suurimman saanut on toisena jne.

Reservit: Ennen kohdemerkkien laittamista pelaaja voi jättää haluamansa joukot reserviin. Reservit saapuvat pelaajan oman aloitusalueen pöydänreunalta yli 6" päässä neljänneksiä jakavasta keskilinjasta.

Pelin kesto: Peli kestää neljä vuoroa, jonka jälkeen aletaan arpoa (Random game length).

Pelialue: 94"x 48", eli pöydällä on leveyttä puolet lisää. Valitkaa sopiva pätkä kahden pelipöydän kokoisesta alueesta.

Vihollisen linjojen takana

Sodan jauhaessa lihamyllyn tavoin etulinjojen joukkoja huollon ja vahvistusten saaminen on elintärkeää. Toisaalta vastustajan huollon häiritseminen on myös ensiarvoisen tärkeää. Pieniä kommandoryhmiä lähetetään puolin ja toisin häiritsemään vastustajan takalinjan toimia.

"Trio miehiä polvillaan maassa kasvoillaan ilme kyllästynyt.
Niskaan painaa kylmää rautaa, sotakoirat, ampuvat laukauksen."

Tehtävä

Tehtävänä on pitää pöydän keskipisteessä oleva kohde hallussa. Jos keskipiste ei ole avointa maastoa valitaan kohteeksi lähinnä pöydän keskipistettä oleva avomaasto.

Pelin voittaa pelaaja, jonka joukot pitävät pitävät kohdetta hallussa. Lähin kokonaan 12" sisällä kohteesta oleva pisteitä tuova yksikkö pitää hallussaan kohdetta.

Joukoilla on lisäksi tehtävänä tuhota vastapuolen joukot kokonaan.

Pelin aloitus

1. Valitkaa kohteen paikka Tehtävä-kohdassa mainitulla tavalla.

2. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee aloitus alueekseen jonkin pöydän sivuista. Toiselle pelaajalle tulee vastakkainen sivu.

3. Puolustaja laittaa haluamansa Troop ja Heavy support valinnat puolustamaan kohdetta enintään 12" etäisyydelle siitä. Puolustajan loput joukot ovat reservissä.

4. Hyökkääjä asettaa infiltroivat joukot pöydälle. Loput hyökkääjän joukoista saapuvat pöydälle kierroksella yksi.

5. Hyökkääjä aloittaa pelin.

Erikoissäännöt

Tehtävä pelataan kahteen kertaan. Kumpikin pelaaja on vuorollaan hyökkääjä. Pelin voittaja saa 2 pistettä, häviäjä 0. Jos kummallakaan ei ole kohdetta hallussa molemmat saavat yhden pisteen. Vastustajan joukkojen täydellisestä tuhoamisesta saa lisäpisteen. Pelien yhteistulos ratkaisee.

Combat patrol (katso turnaussäännöt), Deep strike, Infiltrate, Random game length, Reserves.

Reservit: Puolustajan reservit aloittavat hänen omalta pöydän reunaltaan.

Pelin kesto: Peli kestää viisi vuoroa, jonka jälkeen aletaan arpoa (Random game length).

Pelialue: 48"x 48", valitkaa sopiva osa pelipöydästä.

Kukkula 621

Huoltolinjat alkavat rapistua ja komentolinjat pettää. Viimeisen perille saapuneen käskyn mukaan on kuitenkin toimittava. Kukkula 621 PITÄÄ vallata.



"Lyijysade ilmassa lentää - teurastaa tien täydeltä.
Punavalkoiset kuoleman enkelit taivaan - teurastaa näin koko komppanian."

Tehtävä

Kukkula 621 pitää vallata. Kukulaksi valitaan lähinnä keskipistettä oleva kukkula.

Älyttömissä tapauksissa pöydän keskelle siirretään sopiva maastonkappale esittämään kukkulaa.

Joukkoja pitää säästää. Pelin lopussa jokaisesta täysikuntoisesta yksiköstä saa voittopisteitä puolet sen pistearvosta.

Kukulasta annetaan voittopisteitä Objective: The field of battle -erikoissäännön mukaan.

Pelin aloitus

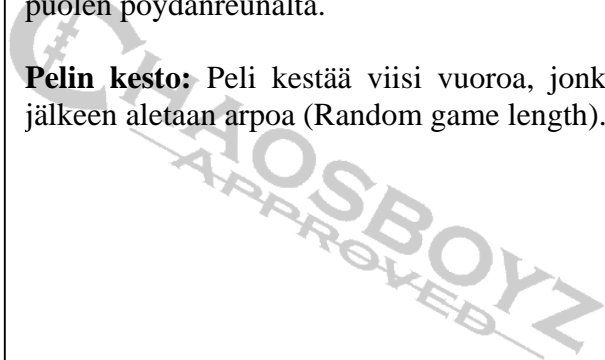
1. Setvikää kukkulan 621 sijainti.
2. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kummalle pöydän pitkälle sivulle hän sijoittaa joukkonsa.
3. Pelaaja joka pääsi valitsemaan pöydän reunan laittaa yhden yksikön pöydälle ja tämän jälkeen kumpikin pelaaja laittaa vuoron perään yhden oman yksikkönsä. Yksikkö pitää laittaa 12" sisään omasta pöydänreunasta.
4. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman silmäluvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa pelin.

Erikoissäännöt

Escalation, Concealment, Random game length, Victory points

Reservit: Reservit saapuvat pelaajan oman puolen pöydänreunalta.

Pelin kesto: Peli kestää viisi vuoroa, jonka jälkeen aletaan arpoa (Random game length).



Ei pakotietä

Vetäytyminen taistelukosketuksesta on ainoa mahdollisuus välttää koko armeijakunnan tuhoutuminen. Mutta mitä tapahtuukaan kun kaksi vetäytyvää armeijaa törmää toisiinsa.

"Puna-armeija vyöryttää Äänisen rantaa huutoa suoraa karjuen.
Valittu kansa karkuun kirmaa perässään kuolema viikatteineen."

Tehtävä

Selvitä hengissä ja suojella upseereita.

Joukkoja pitää säästää. Pelin lopussa jokaisesta täysikuntoisesta yksiköstä saa voittopisteitä puolet sen pistearvosta .

HQ yksiköiden tuhoamisesta myönnetään tuplapisteet.

Pelin aloitus

1. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kummalle pöydän pitkälle sivulle hän sijoittaa joukkonsa.

3. Pelaaja joka pääsi valitsemaan pöydän reunan laittaa yhden yksikön pöydälle ja tämän jälkeen kumpikin pelaaja laittaa vuoron perään yksiköitä. Yksikkö pitää saada deep strike -säännön mukaisesti 12" sisään omasta pöydänreunasta. Epäonnistunut deep strike siirtää yksikön reserviin. Vain Mokut pitää perää -säännön mukaiset joukot laitetaan pelin alussa pöydälle

4. Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman silmäluvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa pelin.

Erikoissäännöt

Mokut pitää perää: Pelin alussa pöydälle ei laiteta hitaimpia joukkoja, eli perus jalkavakeä ilman kuljetusvempaimia. Mokut tulee reserveinä. (ts. Escalation toisinpäin.)

Perääntymisvaihe: Joukot laitetaan pöydälle deep strike sääntöjen mukaan.

Concealment, Random game length, Victory points

Reservit: Reservit saapuvat pelaajan oman puolen pöydänreunalta.

Pelin kesto: Peli kestää viisi vuoroa, jonka jälkeen aletaan arpoa (Random game length).

OSBOYZ
APPROVED