

CHAOSBOYZ
KREW

Helsinki

FANATIC

6.-7.5.2006 Helsingin Messukeskus / info: www.chaosboyz.org

WARHAMMER®

Conquest of Paradise - 2000pts



GAMES WORKSHOP

FANTASIAPELIT

Paratiisin valloitus – Warhammer-turnaus (2000p)

Paratiisin valloitus on Helsinki Fanatic-tapahtuman yhteydessä järjestettävä Warhammer-turnaus. Helsinki Fanatic puolestaan järjestetään Model Expo 2006 –yhteydessä. Paikka on Helsingin Messukeskus ja aika 6.-7.5.2006. Pelaajia otetaan mukaan enintään 100.

Ilmoittautuminen

Ilmoittautuminen tapahtuu ostamalla turnauspaketti, jonka hinta on 25 euroa. Osallistumista ei voi perua, mutta pelaajaa voi vaihtaa. Paketti sisältää tämän sääntönivaskan, pääsyn Model Expo 2006 tapahtumaan ja turnaukseen osallistumisen. Lisäksi paikan päällä osallistujille jaetaan Warp Artefakti. Turnauspakettiin kuuluu kolme vapaalippua Model Expoon, joista kaksi tarvitaan turnaukseen osallistumiseen (= sisäänpääsyyn la ja su) ja kolmas on tarkoitettu itse Expoon tutustumiseen perjantaina.

Ilmoittautuminen voi 10.4. alkaen, jolloin turnauspaketin voi ostaa Fantasiapeliä ja Games Workshopin liikkeistä sekä Fantasiapeliä postimyynnistä tilaus@fantasiapelit.com, <http://www.fantasiapelit.com/> Jos lähetät nimesi osoitteeseen ilmo@chaosboyz.org ostettuasi turnauspaketin, päivitämme sinut netissä näkyville osallistujalistoille.

Aikataulu

Lauantai 6.5.

9.00 - 9.30 Ilmoittautuminen ja sana viikonvaihteeksi
9.45 - 12.15 Peli 1
12.15 – 13:30 Armeijoiden maalauksen arvostelu
13:30 – 16:00 Peli 2
16:15 - 18.45 Peli 3
20.00 - Jälkipelit Messukeskuksen ulkopuolella

Sunnuntai 7.5.

9.00 - 9.15 Pyhäamun puheet
9.15 - 11.45 Peli 4
12.00 - 13.30 Paras armeija esittely ja äänestys
14.15 - 16.45 Peli 5
17.15 Palkintojenjako
18 kaikki ulos

Aikataulu on tiukka johtuen Messukeskuksen rajallisista aukioloajoista. Turnauksen sujuvan kulun ja järjestäjien henkisen harmonian edistämiseksi kehotammekin kaikkia osallistujia paitsi olemaan ajoissa paikalla, myös lopettamaan pelit ajoissa (ks. jäljempänä). Kutakin peliä varten on 2,5 h aikaa, eli alle 15 min per pelaajan vuoro. Ajan ei tarvitse jakautua täsmälleen tasan pelaajien vuorojen kesken, mutta harva katsoo hyvällä leijonanosan peliajasta liikkeitään pähkäilevää vastustajaa.



Pelit ja vehkeet

Kaikki pelaajat pelaavat viisi peliä. Ensimmäisellä kierroksella peliparit arvotaan ja myöhemmillä kierroksilla pelaajat kohtaavat jotakuinkin yhtä hyvin menestyneitä pelaajia. Samaa vastustajaa vastaan ei tarvitse pelata toistamiseen, vaan ottamalla yhteyttä tuomareihin tilanne setvitään ja kullekin pelaajalle järjestetään tuore kilpakumppani.

Ennen kierroksen alkua pelaajien on syytä esitellä itsensä. Lisäksi kannattaa selvittää yhteistuumin miten pöydällä oleva maasto toimii peliteknisesti. Ennen pelin alkua ei vastustajalle tarvitse kertoa mitään armeijalistasta, mutta armeijan yksiköt on syytä esitellä, niin että ei jää epäselväksi kuka kukin on. Pelin jälkeen vastustaja voi halutessaan tavata armeijalistaasi.

Jokaiselle pelikierrokselle on määrätty oma skenaarionsa, joista lisää myöhemmin. Pelien jälkeen pelaajien pitää käydä kirjaamassa tulos tuomaripisteessä. Jos pelaajan tulos puuttuu kierrokseen varatun ajan loputtua palkitaan onnellista osallistujaa nollalla turnauspisteellä. Tällä kertaa tästä säännöstä ei jousteta.

Turnauksessa kukin pelaa vain omaa peliään ja armeijalla on yksi komentaja. Toisten peleihin puuttuminen ja niiden paikan päällä kommentointi on kiellettyä. Mahdollisia sääntökiistoja selvittelevät sitä varten paikalla olevat tuomarit, eivät naapuruston pelaajat. Sääntökirjaa on tosin hyvä lukea ennen tuomarin kutsumista. Ota mukaan turnaukseen ainakin seuraavat:

- sääntökirja, armeijakirja ja kaikki muut pelituotteet joista aiot itsesi eduksi sääntöjä lukea
- mitta, nopat, templaatit ja muut pelaamiseen tarvittavat tavarat
- 2 kopiota armeijalistasta
- armeija, jonka kaikkien miniatyyrien tulee olla koottuja ja maalattuja.
- turnaussäännöt ja skenaariot
- FAQ:ina käytetään vain GW:n -nettisivuilta löytyviä. <http://uk.games-workshop.com/chronicles/faq/>
- 4 kpl kohdemerkkejä (koko väliltä 20x20 mm – 50x50mm). Nohevimmilla on kaksi tärkeämmän näköistä ja kaksi vähäisempää merkkiä.
-

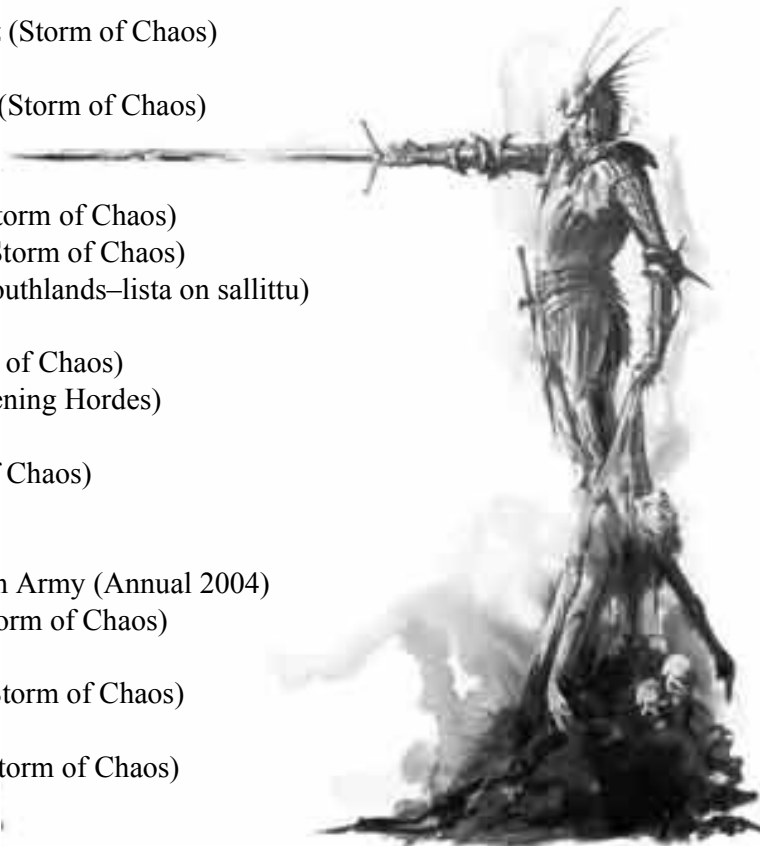
Säännöt

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer Fantasy Battlen 6. laitoksen sääntöjä.
- Armeijan koko saa olla enintään 2000 pistettä.
- Armeijassa pitää olla vähintään 4 pistettä tuottavaa yksikköä (katso kohdasta skenaariot)
- Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti käyttäen mahdollisia GW:n julkaisemia päivityksiä. Armeijakirjattomat käyttävät viimeisintä White Dwarfissa, Annualissa tai Ravening Hordesissa julkaistua armeijalistaa.
- Armeijakirjoissa olevien Special Characterien käyttö on sallittua, muiden ei.
- Beasts-, Heavens- ja Life-taikalistat Chronicles 2004:n mukaan. Nämä löytyvät myös osoitteesta <http://uk.games-workshop.com/chronicles/magic/1/> kohdasta Revised Lore of Magic.

- Dogs of War-yksiköt ovat sallittuja.
- Regiments of Renown-yksiköt ovat sallittuja vain Dogs of War-armeijoissa. Muut armeijat eivät saa käyttää näitä yksiköitä.

Sallitut armeijat:

- Empire
- Middenland Army (Storm of Chaos)
- Cult of Ulric (Annual 2004)
- Orcs & Goblins
- Grimgor's 'Ardboyz (Storm of Chaos)
- Bretonnia
- Errantry War Army (Storm of Chaos)
- Hordes of Chaos
- Beasts of Chaos
- Archaon's Horde (Storm of Chaos)
- Daemonic Legion (Storm of Chaos)
- Lizardmen (myös Southlands-lista on sallittu)
- Dwarfs
- Slayer Army (Storm of Chaos)
- Chaos Dwarfs (Ravning Hordes)
- High Elves
- Sea Patrol (Storm of Chaos)
- Wood Elves
- Dark Elves
- Dark Elves: Garrison Army (Annual 2004)
- Cult of Slaanesh (Storm of Chaos)
- Vampire Counts
- Army of Sylvania (Storm of Chaos)
- Skaven
- Clan Eshin Army (Storm of Chaos)
- Tomb Kings
- Ogre Kingdoms
- Lustria-kirjan armeijalistat
- Dogs of War (Annual 2004)



Turnauksessa sijoittuminen

Turnauksen voittaja ratkeaa turnauspisteiden ja maalauspisteiden yhteissummalla. Maalauspalkinnot ratkeavat osallistujien äänestyksellä.

Pelipisteet (0-100)

Pelin voittaja ratkeaa skenaarioiden mukana jaettavan taulukon mukaisesti.

Pelipisteitä jaetaan seuraavasti:

- Tasapelistä kummallekin 6 pistettä.
- Minivoitosta yhdelle 8, toiselle 4.
- Suurvoitosta 10 tai 2 pistettä.
- Turpakäräjistä seuraa 12-0 lopputulos.
- Lisäksi skenaariorista saa tehtävien suorittamisesta 0-8 turnauspistettä.

Maalaus (0-28) + Turnaussälä (0-12)

- 0 pistettä jos armeija on maalattu lähinnä pohjamaalaustekniikkaa käyttäen/maalausjälki on hyvin epäsiistiä/figuissa näkyy runsaasti valujälkiä.
- 14 pistettä jos armeija on kelvollisen näköinen.
- 28 pistettä jos armeija on maalattu eri hienosti (varjostukset etc.).

Maalausta arvioidessa katsotaan armeijan yleistä tasoa - yksi paremmin tai huonommin maalattu nappi ei kippaa vaakakuppia.

Plussaa myönnetään armeijoille, jotka ovat erityisen ansiokkaita. Konversiot, hauskat yksityiskohdat, tyylikkääts kohdemerkit, siistit jalustat, yhtenäinen tyyli ja muut erityisen subjektiivisesti arvioitavat, rakastettavat ajanhaaskauksen merkit saattavat tuoda plussaa, lisäksi tähän luokkaan kuuluu selkeä ja hyvännäköinen armeijalista, ehkäpä jopa taustatarinalla varustettuna.

- 3 pistettä Tyyli ja alustat kunnossa
- 6 pistettä edelliset + useampia konversioita tjms yksityiskohtia
- 9 pistettä edelliset + viljalti kaikenlaista nykerrystä
- 12 pistettä Tuomarit haluavat varastaa armeijasi, seurauksista viis

Reilu peli on itse paras palkintonsa!

Reilusta pelistä ei tällä kertaa myönnetä pisteitä. Kaikki kuitenkin muistavat, että kyseessä on herrasmieslaji ja hyvässä hengessä tapahtuvaa ajanviettoa eikä naama irveessä vääntämistä.

Paras armeija

Paras armeija valitaan yleisöäänestyksellä. Ensimmäisen päivän armeijoiden arvostelun aikana tuomarit valitsevat kymmenkunta parasta armeijaa, joista turnaukseen osallistuvat valitsevat sunnuntaina lippuäänestyksellä parhaan.

Ja vielä lopuksi

Sääntöpaketti ei välttämättä ole tyhjentävä ja yksiselitteinen. Sähköpostiosoite kysypojilta@chaosboyz.org ottaa vastaan mahdollisia kysymyksiä. Chaosboyz-internetläsnäolon löydät osoitteesta <http://www.chaosboyz.org/> jossa myös ylläpidetään kysymykset ja vastaukset -listaa. Myös www.sotavasara.net-foorummin Turnaukset ja pelikaverit -alueella on keskustelusaie aiheesta.

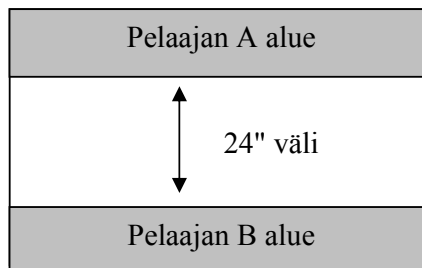


Skenaariot

Seuraten huhuja muinaisten aarteesta haudattuna syvälle kullan ja hunajan maahan olet joukkioinesi rantautunut paratiisimaiselle saarelle Lustrian edustalle.

Yleistä kaikissa skenaarioissa

- Pelaajat heittävät noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee haluamansa pöydän puolen.
- Seuraavaksi pelaajat heittävän noppaa ja suuremman luvun saanut valitsee kumpi pelaajista aloittaa joukkojen laittamisen pöydälle. Pelaajat laittavat vuorotellen yhden yksikön pöydälle.
- Pelin alussa joukot laitetaan oheisen kuvan mukaisille alueille.
- Kaikki sotakoneet (war machines) laitetaan joukkoja sijoitettaessa yhtenä yksikkönä. Sotakoneet voidaan sijoittaa pöydällä eri paikkoihin, ellei niitä sääntöjen puolesta ole sidottu yksiköiksi tai yksikköihin.
- Sankarit (characters) laitetaan pöydälle viimeisenä. Kaikki sankarit laitetaan samalla kertaa ja ne saa liittää yksikköihin.
- Partiolaisia (scouts) ei laiteta pöydälle samaan aikaan muiden kanssa, vaan ne laitetaan vasta kun pelaajien armeijat ovat muuten kokonaan pöydällä. Partiolaisten laittaminen pöydälle noudattaa sääntökirjasta siihen löytyviä sääntöjä. Partiolaiset eivät vaikuta siihen kumpi pelaajista saa aloitusheittoon +1.
- **Pisteitä tuova yksikkö** on yksikkö, joka ei pakene ja jonka Yksikön voima (Unit strength) on 5 tai suurempi ja joka ei käytä yksittäisen nappulan sääntöjä (Single Model). Peliin joukkojen asettelun jälkeen ilmestynyt yksikkö ei ole pisteitä tuova yksikkö vaikka se muuten täyttäisikin ehdot.
- Voittopisteitä annetaan seuraavasti sääntökirjan sivun 198 mukaan seuraavin muutoksin:
 - Lipuista (Standard): enemmän lippuja keränneelle +100pts (korvaa normaalin 100p/lippu)
 - Armeijalipunkantajan tappaminen +50p (korvaa +100p)
 - kontrolloit pisteitä tuovilla yksiköillä useampia pöydän neljänneksiä kuin vastustaja +100pts. (korvaa +100p/neljännes)



Skenaariot pelataan seuraavassa järjestyksessä:

1. kierros Sillanpääasema
2. kierros Metsästäjä - Saalis
3. kierros Tahtojen taistelu
4. kierros Aartenmetsästys
5. kierros Pako paratiisista



Sillanpääasema

Rantautuminen paratiisiin onnistui hyvin, mutta heti on vieressä odottamassa toinen ahnas rosvojoukkio. Nyt on toimittava nopeasti ja vallattava turvallinen kukkula sillanpääasemaksi tulevia koitoksia varten. Hyvä sillanpääasema sisältää myös pari helposti puolustettavaa vartiopaikkaa, jotta vihulainen ei pääse yllättämään. Samalla yritetään hankaloittaa vihollisen leiriytymistä!

- Kumpikin pelaaja merkitsee kohdemerkeillä kaksi paikkaa vastustajan pöydän puolelta. Kummankin pelaajan ensimmäisenä laittaman kohteen hallinta tuo 3 turnauspistettä, ja toisena laitetun 1 pisteen. Saman pelaajan paikoilla pitää olla vähintään 20" väliä.
- Oma tai vastustajan kohdemerkki valloitetaan olemalla merkissä kiinni pelin päättyessä pisteitä tuovalla yksiköllä. Mikäli molemmilla on pisteitä tuova yksikkö kiinni merkissä, kohdemerkkin valtaa yksikkö, jolla on suurempi Yksikön voima.

Metsästäjä - Saalis

Voi tätä katkeruutta, luottomiehesi on lähetetty tiedustelemaan aarten sijaintia, mutta nyt kilpaileva ryhmittymä on asettunut tukkimaan paluutien. Sinun on nyt toimittava nopeasti ja raivattava tie vapaaksi. Samalla on hyvä tilaisuus teidata vastustajan johtoryhmä kilpailun vähentämiseksi.

- Kumpikin pelaaja nimeää armeijastaan yhden sankarin. Sankaria, joka on pakotettu kuulumaan johonkin yksikköön ei voi valita, ei myöskään armeijan kenraalia.
- Tässä pelissä tämä nimetty sankari joutuu kulkemaan jalkaisin, eli mahdollinen ratsu, sotavaunu tai hirviö jää pois pelistä.
- Sankaria ei laiteta pelin alussa laudalle vaan hän tulee kentälle 1. kierroksen remaining moves -vaiheessa vastustajan aloitusalueen reunalta (kuten paluu kentälle pursuitin jälkeen)
- Turnauspistebonusta myönnetään seuraavasti:
 - Oma nimetty sankari selviää hengissä: 3 pistettä.
 - Vastustajan nimetty sankari ei selviä hengissä: 3 pistettä.
 - Oma kenraali selviää hengissä: 1 piste.
 - Vastustajan kenraali ei selviä hengissä: 1 piste.

Tahtojen taistelu

Aarten paikka on nyt tiedossa ja urhea joukkiosi lähtee miekka kädessä marssimaan halki paratiisin kohti lopullista päämäärää. Mitään kilpailua ei suvaita vaan vihollisen ryhmittymät on murskettava matkalla kohti mainetta ja kunniaa.

- Turnauspisteitä jaetaan pelkästään voittopisteiden mukaan:
 - Tasapelistä kummallekin 10 pistettä.
 - Minivoitosta yhdelle 13, toiselle 7.
 - Suurvoitosta 16 tai 4 pistettä.
 - Turpakäräjistä seuraa 20-0 lopputulos



Aartenmetsästy

Ha-haa! Elämä hymyilee seikkailijalle! Salattu laakso hedelmäpuineen on saatu kiikariin. Kultaa, hunajaa ja kiellettyjä hedelmiä lojuu maassa.

Nyt on rohkean aika ottaa kohtalo omiin käsiinsä. Murskaa vastustus, ryöstä kaikki, älä anna mitään takaisin ja ne jotka jäävät jälkeen hylätään. ISO-standardin mukaista sertifioitua seikkailumeininkiä siis.

- Pelaajat asettavat ennen puolen valintaa vuorotellen kohdemerkkejä pelikentälle, kunnes niitä on pöydällä 8 kpl. Kohdemerkkien pitää olla vähintään 6" päässä pelialueen reunoista ja toisistaan.
- Vain pisteitä tuovat yksiköt voivat kerätä kohdemerkkejä.
- Kohdemerkit kerätään liikuttamalla yksikkö sen päälle. Yksikkö poimii automaattisesti merkin liikkumisvuoron lopussa. Merkki kulkee tämän jälkeen yksikön mukana. Yksiköllä voi olla useampikin kuin yksi merkki.
- Merkki menetetään, mikäli yksikkö pakenee mistä tahansa syystä. Merkki jätetään yksikön keskipisteen kohdalle ennen pakenemisliikettä.
- Lähitaistelussa karkuun lähtenyt yksikkö menettää merkin takaa-ajavalle yksikölle.
- Lähitaistelussa vastustajan kokonaan tuhonnut yksikkö saa vastustajalla olleen merkin.
- Lisäksi merkki menetetään kun yksikön yksikkövoima (US) pienenee alle viiden. Tällöin merkki putoaa yksikön taakse, mikäli yksikkö ei ole lähitaistelussa. Jos yksikkö on lähitaistelussa, niin merkki pudotetaan vasta taistelun loputtua tai viimeisen pelikierroksen lopussa.
 - Pelin lopussa jokainen merkki antaa pelaajalle 1 turnauspisteen



Pako paratiisista

Saalissäkit kilisevät iloisesti selässä ja joukkiosi suuntaa kohti laivaa valmiina palaamaan saaliineen kohti sivistystyksen lihapatoja! Vain vihulaisen pieni joukkio seisoo sinun ja kotimatkan välissä.

- Joukkojen asettelun jälkeen kumpikin pelaaja sijoittaa 4 kohdemerkkiä neljän pistettä tuovan yksikkönsä kannettaviksi. Merkki kulkee yksikön mukana. Merkit aloittavat aluksi eri yksiköillä.
- Tavoitteena on kuljettaa merkit vastustajan pöydänpuoliskolle pelin kuluessa.
- Pudonneen kohdemerkin (oman tai vastustajan) voi poimia liikuttamalla pisteitä tuova yksikkö sen päälle. Merkki kulkee tämän jälkeen yksikön mukana. Yksiköllä voi olla useampikin kuin yksi merkki.
- Merkki menetetään, mikäli yksikkö pakenee mistä tahansa syystä. Merkki jätetään yksikön keskipisteen kohdalle ennen pakenemisliikettä.
- Lähitaistelussa karkuun lähtenyt yksikkö menettää merkin takaa-ajavalle yksikölle.
- Lähitaistelussa vastustajan kokonaan tuhonnut yksikkö saa vastustajalla olleen merkin.
- Lisäksi merkki menetetään, kun yksikön yksikkövoima(US) pienenee alle viiden. Tällöin merkki putoaa yksikön taakse, mikäli yksikkö ei ole lähitaistelussa. Jos yksikkö on lähitaistelussa, niin merkki pudotetaan vasta taistelun loputtua tai viimeisen pelikierroksen lopussa.
 - Pelin lopussa jokainen pelaajan hallussa vastustajan pöydänpuoliskolla oleva merkki antaa pelaajalle yhden turnauspisteen.



Model Expo yms käytännön seikkoja

Turnaus järjestetään siis Model Expo-tapahtuman yhteydessä Helsingin Messukeskuksessa.

Model Expo, mikä se on?

Model Expo on pohjoismaiden suurin pienoismallien ja käsientaitojen messutapahtuma. Yli 200 alan näytteilleasettajaa esittelee tuotteitaan ja toimintaansa. Tapahtumassa on mukana alan yrityksiä, yhdistyksiä, museoita, kerhoja sekä yksittäisiä alan harrastajia, jotka tuovat näytteille yhteensä yli 1500 pienoismallia tai muuta mielenkiitosta harrastustyötä.

Alkuperäisestä puhtaasta pienoismalliharrastustapahtumasta Model Expo on laajentunut ja kehittynyt käsittämään kaikki käsien taitojen eri harrastusmuodot. Model Exposta on kehittynyt harrastusten "Mekka", jonne alan harrastajat tulevat hakemaan tuoreinta uutta, tapaamaan muita harrastajia ja tietenkin tekemään harrasteostoksiaan. Kävijöitä Model Expo 2005 harrastemessuilla oli yli 20 000.

Samanaikaisesti Model Expo 2006 messujen kanssa Messukeskuksessa järjestetään Lapsi 2006 messut.

Messukeskus, kuinka sinne pääsee?

Ajo-ohjeet omalla autolla liikkuville löytyvät Model Expon www-sivuilta osoitteesta <http://www.model-expo.com/liikenneyhteydet.htm>. Messukeskuksen alueella on suurten tapahtumien aikana käytössä 4 300 pysäköintipaikkaa. Suurtapahtumien aikana on useimmiten käytössä myös viereisen Hartwall Areenan 1 000 autopaikan pysäköintialue. Pysäköintimaksu on 5 euroa Messukeskuksen kassalla maksettaessa ja 7 euroa ulajoportilla maksettaessa.

Messukeskukseen on junalla viiden minuutin matka Helsingin keskustasta. Kaikki Rautatieasemalta lähtevät junat pysähtyvät Pasilan asemalla, josta on 300 metrin kävelymatka Messukeskukseen.

Helsingin keskustaan kulkevat raitiovaunut 7A ja 7B pysähtyvät Messuaukiolla, ja Messukeskus on bussilinjan 17 päätepysäkki. Seutuliikenteen busseista Messukeskukseen tulevat linjat 504 Kivenlahdesta, 505 Puolarmetsästä ja 509 Järvenperästä.

YTV:n reittiopas (<http://www.ytv.fi/reissugaidi/>) kertoo, mitä joukkoliikennevälineitä yhdistelemällä pääset sujuvimmin Messukeskukseen. Kirjoita oppaaseen osoitteeksi Messuaukio 1, Helsinki.

Messukeskuksen yhteystiedot: Suomen Messut, Helsingin Messukeskus
Messuaukio 1, 00520 Helsinki, puh. (09) 150 91, <http://www.finnexpo.fi/>,
info@finnexpo.fi

Majoitus?

Majoitus sitä tarvitsevien järjestettävä itse – Messukeskuksessa ei voi yöpyä ja lähikouluun ei majoituksen järjestäminen onnistunut. Lähin halpa kaupallinen majoitus on Stadionin Hostelli, jonne reippaampi pelaaja kävelee Messukeskuksesta, mutta raitiovaunulla taitanee matkan nopeammin. Kyseisenä viikonloppuna Hostellissa on jo suht runsaasti varauksia, joten suosittelemme että majoitusta täältä haluavat toimivat nopeasti.

<http://www.stadionhostel.com/> puh 09 477 8480.