

CHAOSBOYZ
KREW

Helsinki

FANATIC 3

www.chaosboyz.org

www.fantasiapelit.com

www.sotavasara.net

26.4.-27.4.2008 Helsingin Messukeskus

WARHAMMER®



CHAOSBOYZ
KREW

GAMES WORKSHOP®

All materials pertaining to the New Line theatrical productions: The Fellowship of the Ring, The Two Towers; and The Return of the King, © MMIV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. and Games Workshop Ltd. Specific game rules & game strategy copyright © Games Workshop Limited 2004. All Rights Reserved. Games Workshop and the Games Workshop logo are either © TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Warhammer Fantasy Battle-turnaus

Helsinki Fanatic 3-tapahtuman Warhammer-turnaus järjestetään Model Expo 2008 tapahtuman yhteydessä. Paikkana toimii Helsingin Messukeskus ja aika on 26.4.-27.4.2008. Pelaajia otetaan mukaan enintään 50.

Ilmoittautuminen ja Aikataulu

Ilmoittautuminen tapahtuu ostamalla turnauspaketin, jonka hinta on 28 euroa. Osallistumista ei voi perua, mutta pelaajaa voi vaihtaa. Paketti sisältää tämän sääntönivaskan, pääsyn Model Expo 2008 tapahtumaan ja turnaukseen osallistumisen. Turnauspaketin voi ostaa Fantasiapeliä tai Games Workshopin liikkeistä sekä Fantasiapeliä postimyynnistä tilaus@fantasiapelit.com. Listaa ilmoittautuneista tullaan ylläpitämään Fantasiapeliä internet-sivuilla. Ilmoittautuminen alkaa heti.

***Huom! Virallisesti Model Expo tapahtuma aukeaa vasta 10:00.
Sisäänkäynti turnaukseen aamuisin tapahtuu ovesta 3.6, joka sijaitsee Messukeskuksen pohjoiskyljellä.***

Lauantai 26.4.

9.00 - 9.30	Ilmoittautuminen ja sana viikonvaihteeksi
9.45 - 12.15	Peli 1
12.15 - 13.15	Lounastauko
13.15 - 15.45	Peli 2
16.00 - 18.30	Peli 3
20.00 -	Jälkipelit Messukeskuksen ulkopuolella

Sunnuntai 27.4.

9.00 - 9.15	Pyhäaamun puheet
9.15 - 11.45	Peli 4
11.45 - 12.45	Lounastauko
12.45 - 15.15	Peli 5
15.15 - 15.45	Paras armeija esittely ja äänestys
16.00 -	Palkintojenjako
17.00 -	Kaikki ulos



Yleistä

Kaikki pelaajat pelaavat viisi peliä samalla 2000 pisteen armeijalla. Ensimmäiselle kierrokselle peliparit arvotaan, 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. Vakituista pelikumppania tai inhokki-armeijaa vastaan joutuminen eivät ole syitä vaihtaa peliparia.

Ennen pelin alkua pelaajien on hyvä esitellä itsensä ja sopia miten pöydällä oleva maasto pelitekniikaltaan toimii. Tuossa vaiheessa vastustajalle ei tarvitse kertoa mitään armeijalistastaan, mutta armeijan yksiköt tulee esitellä viimeistään niiden tullessa pöydälle, jotta kekseliäillä konversioilla ei saisi pelillistä etua suoraan kaupasta ostettuun WYSIWYG-armeijaan nähden. Pelin jälkeen vastustaja voi halutessaan tarkastaa armeijalistasi. Jokaisen tulee jättää nimellä ja puhelinnumerolla varustettu kopio armeijalistastaan järjestäjille ennen ensimmäistä peliä. Pelilistan kadotessa tai muiden epäselvyyksien ilmetessä tulee ottaa yhteys tuomaristoon.

Jokaiselle pelikierrokselle on määrätty oma skenaarionsa, joista lisää myöhemmin. Kunkin pelin jälkeen pelaajien pitää käydä yhdessä kirjaamassa tulos tuomaripisteessä ja palauttamassa maalausarviointikuponkinsa. Jos pelaajan tulos puuttuu kierrokseen varatun ajan jälkeen vielä seuraavan kierroksen pelipareja määritettäessäkin, pelaaja saa kierrokselta nolla pelipistettä.

Turnauksessa kukin pelaa vain omaa peliään ja armeijalla on yksi komentaja. Toisten peleihin ei saa tyrkyttää näkemyksiään. On kuitenkin hyväksyttävää kysyä naapuripöydästä, miten sääntö menee tai mistä se löytyy, jos se ei häiritse naapureiden peliä. Mahdollisia sääntöerimielisyyksiä selvittelevät sitä varten paikalla olevat tuomarit, eivät naapuruston pelaajat. Sääntökirjoja on asiallista olla lukenut ennen tuomarin kutsumista - kirjoista löytyy yllättävän suuri osa pelin säännöistä, osa jopa selkeästi kirjoitettuna.

Ota mukaan turnaukseen ainakin seuraavat:

- sääntökirja, armeijakirja ja kaikki muut pelituotteet joista aiot itsesi eduksi sääntöjä lukea
- 2 kopiota armeijalistasta
- mitta, nopat, käyttämäsi templaatit
- armeija, jonka **kaikkien miniatyyrien tulee olla koottuja, maalattuja ja riittävän kuvaavia**
- nämä turnaussäännöt ja skenaariot (jotka saat siis itse tulostaa)
- 4 kpl kohdemerkkejä (pohjapinta-ala väliltä 20x20 mm – 60x60mm)

Armeijan valinta

- Pelit pelataan käyttäen Warhammer Fantasy Battlen 7. laitoksen sääntöjä. Huomioi myös virallinen Q&A ja errata osoitteesta <http://uk.games-workshop.com/news/errata/>
- Lisäksi sääntöjä tulkitaan pääsääntöisesti Direwolf FAQ-henkisesti (milloin toisin ei ole ilmoitettu turnauksen sääntökysymyksiä käsittelevässä osiossa (www.chaosboyz.org))
- Armeijan koko saa olla enintään 2000 pistettä.
- Armeijassa pitää olla ainakin neljä pistettä tuovaa yksikköä (kts. kohta "pelin pelaaminen").
- Armeija tehdään uusimman armeijakirjan mukaisesti käyttäen mahdollisia GW:n julkaisemia päivityksiä. Armeijakirjattomat käyttävät viimeisintä White Dwarfissa, Annualissa tai GW:n verkkosivuilla (Chaos Dwarf) julkaistua armeijalistaa.
- Armeijakirjoissa julkaistujen Special Characterien käyttö on sallittua, muiden ei. Thorek Ironbrow kärsii sitkeästä riimuflunssasta, eikä saa re-rollattua riimun iskua kuin kerran pelissä.
- Dogs of War-yksiköt ovat sallittuja normaalien sääntöjen mukaisesti, mutta Regiments of Renown-yksiköt ovat sallittuja vain Dogs of War-armeijoissa. Muut armeijat eivät saa käyttää näitä yksiköitä.
- Jättiläinen (Giant) ja Ogret ovat käypiä Dogs of War-lisukkeita. Truthsayer ja Dark Emissary eivät ole.
- Kislev on sallittu paitsi itsenäisenä armeijana myös liittolaisena

Sallitut armeijat:

- Empire
- Cult of Ulric
- Kislev
- Orcs & Goblins
- Bretonnia
- Hordes of Chaos
- Beasts of Chaos
- Lizardmen (myös Southlands-lista on sallittu)
- Dwarfs
- Chaos Dwarfs [1]
- High Elves
- Wood Elves
- Dark Elves
- Vampire Counts
- Demonit: käytetään Storm of Chaos-kirjan listaa, ei uutta kirjaa
- Skaven
- Tomb Kings
- Ogre Kingdoms
- Lustria-kirjan armeijalistat
- Storm of Chaos-kirjan armeijalistat
- Dogs of War



[1] Löytyy netistä: <http://uk.games-workshop.com/warhammer/chaos-dwarfs/assets/chaos-dwarfs.pdf>

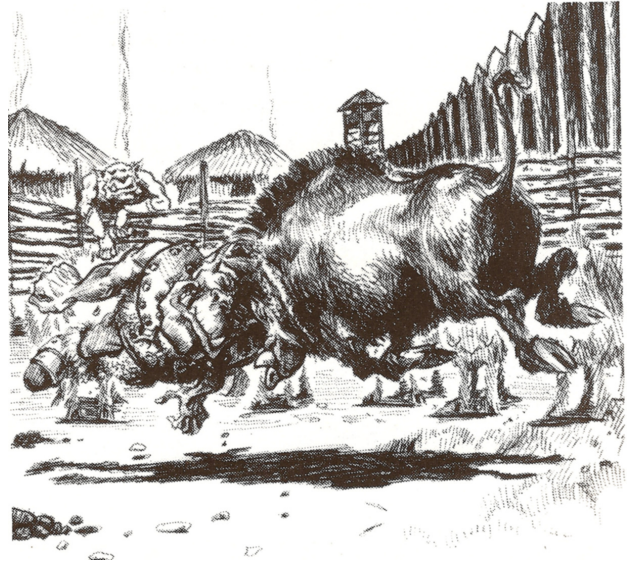
Turnauksessa menestyminen

Turnauksessa sijoittuminen ratkeaa pelipisteiden ja armeijapisteiden summalla. Paras armeijäänestykseen valitaan kanssapelaajien erityisen hyväksi arvioimia armeijoita.

Pelipisteet (0-100)

Pelipisteitä jaetaan kaikissa skenaarioissa voittopisteiden (VP, victory points) perusteella, näin:

Piste-erotus	Voittajan turnauspisteet	Ei-voittajan turnauspisteet
<300	11	9
<400	12	8
<500	13	7
<600	14	6
<800	15	5
<1000	16	4
<1200	17	3
<1400	18	2
<1600	19	1
1600+	20	0



Voittajalta vähennetään yksi piste kummassakin allaolevassa tapauksessa:

- pelin lopussa armeijan kenraali on kuollut, pakenee tai on paennut pelistä ja vastustajan kenraali ei ole.
- armeijan **kallein yksikkö** ei ole pelin lopussa **pisteitä tuova yksikkö** (määritelmä kohdassa "Pelien pelaaminen").

Täsmälleen tasapisteisiin osuessaan molemmat eivoittajat saavat 10 pistettä ja puheenaihetta moneksi kylmäksi talvi-illaksi.

Armeijapisteet (0-40 pistettä)

Armeijapisteiden tarkoituksena on kannustaa osallistujia käyttämään hienosti toteutettuja armeijoita ja toisaalta antaa palautetta ja tunnustustakin innokkaasta näpertelystä. Armeijapisteitä myönnetään kahdessa vaiheessa: lauantaina pelaajat vertaisarvioivat kaikkien kolmen vastustajansa armeijat peliensä yhteydessä oheisen ohjeistuksen ja paikalla jaettavan lomakkeen avulla. Arvion saa suorittaa ennen peliä, pelin aikana tai pikimmiten sen jälkeen, miten pelaajat sopivatkin. Arvion tulosta ei saa paljastaa toiselle ennen molempien arvioiden valmistumista (eikä myöhemminkään tarvitse), joten rehellisen mielipiteensä voi ilmaista ilman pelkoa katkerasta kostosta omassa arvioinnissa. Rakentavaa palautetta on kyetessään suotavaa antaa suusanallisesti tai kaavakkeella.

Tuomaristo muuttaa vertaisarviointikaavakkeet armeijapisteiksi yön aikana ja julkaisee pisteet (ja kysyttäessä myös kirjalliset palautteet). Koska on mahdollista, että vertaisarviointi ei ihan kaikissa tapauksissa osu objektiiviseen totuuteen kauneuden luonteesta (ts. menee pieleen), tuomaristoa voi "tuhat laivaa vesille"-suuruusluokan vääryyttä kärsittyään pyytää tekemään korjausarviointi sunnuntain aikana.

Jos armeijan kaikki miniatyyrit eivät ole riittävän kuvaavia, koottuja (pieniä taisteluvaurioita lukuunottamatta) ja maalattuja, pelaaja joutuu pelaamaan jotain muuta peliä tuomariston kanssa, eikä saa osallistua turnaukseen. Älkää siis tahallanne kokeilko sen aidan mataluutta. Riittävän kuvaavaa on vaikea määritellä, mutta luovat konversiot kelpaavat hyvin, laiska proxyjen käyttö taas huonosti. Jos epäilet, onko jokin riittävän kuvaavaa, kysy kuvan kanssa.

Paras armeija-äänestys (suuri kunnia-äretön kunnia):

Tuomaristo valitsee vertaisarvioinnissa parhaiten menestyneiden armeijoiden joukosta kourallisen armeijoita arvostettuun Paras armeija-äänestykseen viimeisen pelin alkuun mennessä. Äänestykseen ei oteta tällä kertaa mukaan muiden kuin pelaajan itsensä toteuttamaksi vakuuttamia armeijoita, vaikka myös ulkopuolisella maalautetut ja laina-armeijat voivatkin saada täydet armeijapisteet. Viimeisen pelin päättymisen jälkeen äänestykseen valitut armeijat ovat rinnakkain esillä n. 15 minuutin ajan. Kukin turnaukseen osallistuja saa äänestää (kerran) mielestään parasta armeijaa sillä välin kun tuomaristo kuumeisesti summaa turnauspisteitä.

Pelien pelaaminen

Pelit käynnistetään kuten sääntökirjan sivuilla 2-3 kuvataan, paitsi että maasto on valmiiksi aseteltu ja pelaajien tarvitsee vain sopia, mitä sääntöjä maastokappaleet noudattavat.

Yleistä kaikissa skenaarioissa:

- **Peli kestää kuusi kierrosta tai kunnes aika päättyy.** Jos tasoittavan vuoron jälkeen on ilmeistä, että uutta molempien pelaajien täyttä kierrosta ei ehditä pelata, peli lopetetaan jo aiemmin.
- **Pisteitä tuova yksikkö** on yksikkö, joka ei pakene ja jonka Yksikön voima (Unit strength, US) on 5 tai suurempi ja joka ei käytä yksittäisen nappulan sääntöjä (Single Model), eikä ole sotakone(war machine). Peliin joukkojen asettelun jälkeen ilmestynyt yksikkö ei ole pisteitä tuova yksikkö vaikka se muuten täyttäisikin ehdot.
- **Kallein yksikkö** on armeijalistan yksikkö, jonka pistehinta on armeijan suurin (doh). Sankari hirviöineen, vaunuineen yms. optioineen lasketaan tämän säännön kannalta pistehinnaltaan yhteen samaksi yksiköksi, vaikka voittopisteitä niistä saisikin erikseen. Kalleinta yksikköä pöydälle tuodessa pitää kertoa vastustajalle sen olevan kallein yksikkö. Mikäli useampi yksikkö olisi kallein, armeijalistaan pitää nimetä koko turnauksen ajaksi niistä yksi kalleimmaksi.
- Voittopisteitä annetaan sääntökirjan sivun 102 mukaan seuraavin muutoksin:
 - **Lipuista** (Standard): enemmän lippuja pisteitä tuovilla yksiköillä keränneelle +100 VP (korvaa normaalin 100 VP/lippu)
 - **Vastustajan armeijan lippu** (Battle Standard) on pisteitä tuovan yksikkösi hallussa: +50 VP (korvaa +100 VP)
 - Kontrolloit pisteitä tuovilla yksiköillä useampia **pöydän neljänneksiä** kuin vastustaja +100 VP (korvaa +100 VP/neljännes)



Skenaariot 1 ja 3 luetaan Pitched Battle-skenaarioksi, skenaarioita 2, 4 ja 5 ei.

1. Aivan tavallinen peli

2. Aina vaarallinen vapauden vihollinen

Juuri ennen armeijoiden kohtaamista keskeltä kenttää on herännyt pöllämystyneenä aina vaarallinen vapauden vihollinen (AVVV), jonkin sortin terroristi, jolla on tiedustelutietojen mukaan massatuho-aseitakin. Vaikka vihollisarmeijassa olisi periaatteessa ihan tarpeeksi tapettavaa sotureille, ei kukaan halua suoda kunniaa AVVV:n kurittamisesta muille.

AVVV:ta edustaa parhaiten 40x40 mm jalustalla oleva kohdemerkki. Jos sellaista ei ole, käyttäkää suurinta neliöpohjaista kohdemerkkiä. AVVV asetetaan kierroksen kaksi alussa kentän keskelle. Mikäli kentän keskellä on jo yksikkö tai yksiköitä, suurimman US:n yksikön omistaja asettaa AVVV:n mahdollisimman lähelle pöydän keskipistettä, lähitaisteluun yhden tai useamman yksikön kanssa. AVVV lasketaan rynnäköineeksi tällä kierroksella.

	WS	BS	S	T	W	I	A	LD
AVVV	1	0	4	6	10	10	0	10



AVVV:n US on 5 ja se lasketaan kummankin pelaajan viholliseksi. AVVV on immuuni myrkyille ja taioille, joilla ei ole Strength-arvoa. AVVV:llä on 4+ ward save.

Koska AVVV on herkkä kutitukselle, ward save ei toimi osumiin, joiden S on alle 5.

Skenaariossa ei saa VP-bonusta lipuista, armeijan lipusta eikä pöytäneljänneksistä. Pelaaja saa 75 VP jokaisesta AVVV:een tekemästään haavasta. Jos AVVV:n tappanut yksikkö on pelin lopussa pisteitä tuova yksikkö, saa pelaaja vielä 100 VP:n bonuksen.

AVVV:n käytös pelin aikana: Jokaisen pelaajan vuoron alussa (ennen _mitään_ muuta) AVVV joka ei ole lähitaistelussa liikkuu scatternopan osoittamaan suuntaan 2D6". Erittäinkin vaikeakulkuinen maasto ei hidasta vapauden vihollista. Osuessaan läpipääsemättömään (impassable) maastoon tai pöydän laitaan, AVVV pysähtyy. Osuessaan rakennukseen AVVV jatkaa rakennuksen läpi (piittaamatta rakennuksessa mahdollisesti olevasta yksiköstä).

Jos AVVV:n liike osuisi johonkin yksikköön, se lasketaan rynnäköksi (charge) ja kohde saa normaalisti reaktion ennen AVVV:n liikuttamista. Pakenemisen valinnut yksikkö ei saa koota itseään (rally) samalla vuorolla normaalikonstein. Mikäli yksikkö ei tuhoudu itse tai tuhoa AVVV:ta reaktiollaan, yksikkö joutuu lähitaisteluun.

AVVV:ta kohtaan voi julistaa normaalisti rynnäkön ja reaktio on aina "hold". Itse rynnäköinyt AVVV tekee D6 S4 osumaa (impact hit), mutta ei hyökää muuten.

AVVV ei voi voittaa taistelua. Aina taistelukierroksen päätteeksi se liikkuu 2D6" pois päin lähitaistelusta, mutta se ei teknisesti ottaen pakene. AVVV:ta ei saa ajaa takaa (pursuit). Jos tälläkin liikkeellä AVVV osuu johonkin yksikköön, se lasketaan uudeksi rynnäköksi, joka toimii kuten AVVV olisi itse ajanut takaa vihollista osuessaan uuteen yksikköön. Mikäli yksikkö tappaa AVVV:n rynnäköidessään, overrun-liikkeen saa normaalisti.

Jos AVVV joutuu lähitaisteluun, jossa on jo molempia armeijoita, AVVV:n aiheuttamia haavoja ei lasketa kummankaan hyväksi lähitaistelun voittajaa määritettäessä. AVVV pakenee pois päin suurimmasta US:stä.

Tilanteessa, jossa kaksi yksikköä saa AVVV:n väliinsä (pelitekninen termi on "pingpong") täytyy tapelleen yksikön jäädä aina tuuman päähän AVVV:sta jahka se on liikkunut pois (vaikka sitten siirtämällä yksikköä tuuma taaksepäin.)

3. Aivan tavallinen peli

4. Kirous ja kuolema

Cathaylaisesta apteekista ostamasi kuivunut apinan käsi lipsahti vahingossa nyrkkiin ja langetti kirouksensa armeijasi päälle. Kirouksen voi nostaa vain sirottamalla työmiehen känsistä jauhettua pulveria kirottujen päälle. Kuka tätä roskaa oikein kirjoittaa?

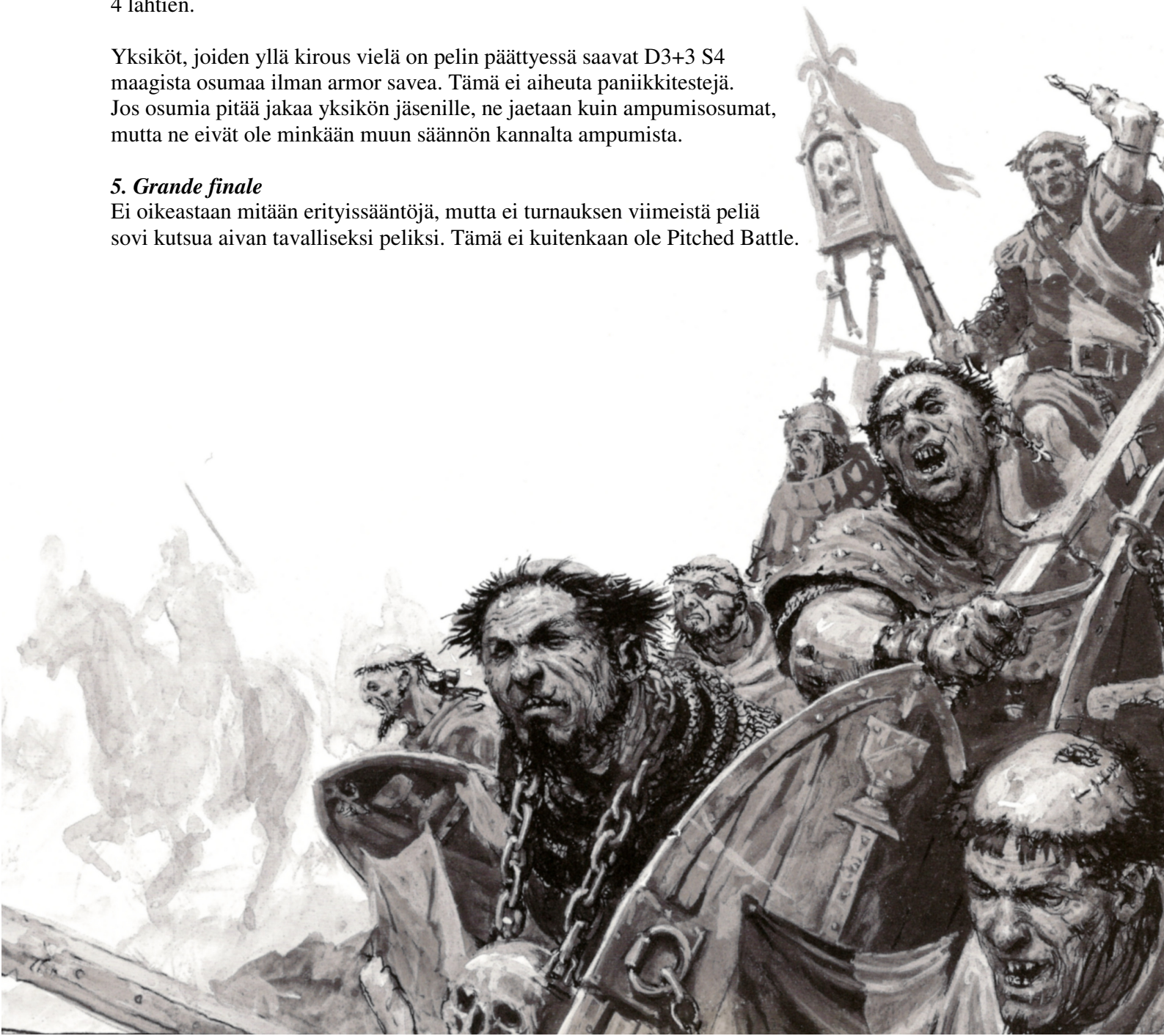
Armeijoiden pöydälle asettelun jälkeen pelaajat laittavat neljä kohdemerkkiä neljälle vastustajan pisteitä tuovalle yksikölle tai pisteitä tuovaan yksikköön kuulumattomalle sankarille merkiksi kirouksesta. Kirouksen voi nostaa pelin aikana suorittamalla remaining moves-vaiheessa känsäpulverimanööveri: tämä tapahtuu suorittamalla reform-manööveri, ja sanomalla (haudanvakavasti) "Suoritan känsäpulverimanööverin". Tällöin kirous merkkeineen poistetaan. Toisin kuin tavallisessa reformissa, känsäpulverimanööverin suorittamisen jälkeen yksikkö ei saa taikoa eikä käyttää bound spell-esineitä samalla kierroksella. Myös yksiköt, joiden ei tavallisesti tarvitse reformata voivat suorittaa känsäpulverimanööverin.

Jalkaväeltä ei mene kauaakaan löytää ja jauhaa riittävästi känsiä. Rank-and-file-jalkaväkiyksiköt voivat nostaa kirouksen kierrokselta 2 lähtien. Ratsuväki, jonka armor save on 4+ tai parempi voi suorittaa känsäpulverimanööverin vasta kierrokselta 5 lähtien. Muut yksiköt voivat nostaa kirouksen kierroksesta 4 lähtien.

Yksiköt, joiden yllä kirous vielä on pelin päättyessä saavat D3+3 S4 maagista osumaa ilman armor savea. Tämä ei aiheuta paniikitestejä. Jos osumia pitää jakaa yksikön jäsenille, ne jaetaan kuin ampumisosumat, mutta ne eivät ole minkään muun säännön kannalta ampumista.

5. Grande finale

Ei oikeastaan mitään erityissääntöjä, mutta ei turnauksen viimeistä peliä sovi kutsua aivan tavalliseksi peliksi. Tämä ei kuitenkaan ole Pitched Battle.



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 mielenkiintoisia 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 2007 harrastemessuilla oli yli 30 000. Samanaikaisesti Model Expo 2008 messujen kanssa Messukeskuksessa järjestetään Lapsi 2008 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. Suur tapahtumien aikana on useimmiten käytössä myös viereisen Hartwall Areenan 1 000 autopaikan pysäköintialue. Pysäköintimaksu on 5 euroa Messukeskuksen kassalla maksettaessa ja 7 euroa ulajoportilla maksettaessa.

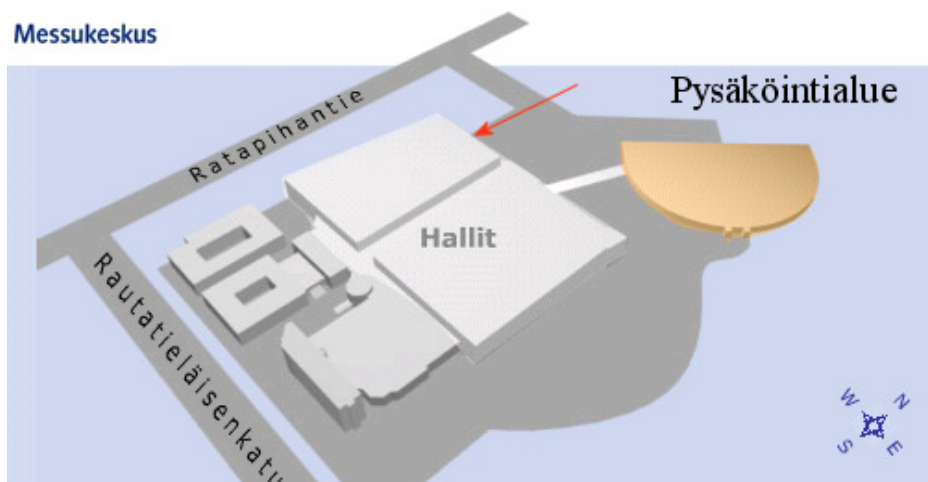
Messukeskukseen on junalla viiden minuutin matka Helsingin keskustasta. Kaikki Rautatieasemalta lähtevät junat pysähtyvät Pasilan asemalla, josta on 300 metrin kävelymatka Messukeskukseen. Helsingin keskustaan kulkevat raitiovaunut 7A ja 7B pysähtyvät Messuaukiolla, ja Messukeskus on bussilinjan 17 päätepysäkki. 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

Chaosboyz ei ole järjestänyt majoitusta, joten näin ollen jokainen kauempaa saapuva on velvollinen järjestämään oman majoituksensa. Mikäli hotellimajoitus on liian kallis, majoitusta voi koittaa sopia esimerkiksi sotavasara.net:in keskustelupalstan kautta. (aliforumi Turnaukset ja pelikaverit ja siellä Helsinki Fanatic 3 säie)

Sisäänpääsy turnaukseen aamulla

Kuten aiemmin on mainittu, Model Expo aukeaa aamulla vasta kello 10. Koska turnaus ilmottautuminen alkaa aamulla jo kello 9, on turnaukseen tuleville varattu sisäänpääsy ovesta 3.6. Ovi sijaitsee Messukeskuksen pohjoispuolella, paikassa, joka on merkitty allaolevaan karttaan nuolella.



Pelaajan nimi: _____

Vastustajan nimi: _____

Rasti ruutuun, mikäli vastustajan armeija täyttää pisteisiin oikeuttavan kuvauksen. Muun palautteen voi kirjoittaa lomakkeen taustalle.

1 PISTE

- Ainakin keskeisiä väripintoja on korostettu ja/tai varjostettu.
- Lähes kaikkia väripintoja on korostettu ja varjostettu onnistuneesti.
- Värien korostukset ja varjostukset ovat aivan erinomaisia.
- Armeijasta näkee yhdellä silmäyksellä, mitä eri yksiköt ovat ja miten ne on varustettu.
- Armeija on selvästi yhtenäinen kokonaisuus.
- Enintään harvoissa miniatyyreissä näkyy pohjamaalia tai paljasta miniatyyriä ja vain vähän.
- Miniaturyissä ei pilkota pohjamaali tai paljas miniatyyri lainkaan.
- Armeijassa on onnistuneita konversioita.
- Armeijassa on runsaasti onnistuneita konversioita.
- Armeijassa on onnistuneita, monimutkaisia konversioita.
- Armeijassa on mahtavia konversioita.
- Armeijassa on enintään niukasti silmiinpistäviä tahattomia taisteluvaurioita.
- Armeijassa ei ole lainkaan mitätöntä suurempia tahattomia taisteluvaurioita.
- Kaikkien miniatyyrien jalustat ovat hienoja ja osassa on armeijaan sopivia yksityiskohtia.
- Kaikista miniatyyreistä on siistitty valusaumat ja raot erityisen huolellisesti.
- Armeijassa on neljä erityisen hienoa kohdemerkkiä.

2 PISTETTÄ

- Joka miniatyyri on kokonaan peitetty maalilla
- Värejä on käytetty tarpeeksi monia, että eri materiaalien suurimmat pinnat erottuvat toisistaan.
- Maalausjälki on siistiä, värit pysyvät alueillaan.
- Silmiinpistävimpiä yksityiskohtia on poimittu esiin useimmista figuista.
- Kaikkien miniatyyrien jalustat on laitettu vähintään kelvollisesti.
- Miniaturyistä on siistitty näkyvimmat valusaumat ja täytetty näkyvimmat raot.
- Armeijassa on neljä armeijaan sopivaa kohdemerkkiä.

3 PISTETTÄ

- Armeija on taitavasti ja huolellisesti maalattu viimeistä piirtoa myöten.
- Armeija on selvästi keskivertoa paremman näköinen.

4 PISTETTÄ

- Armeija on aivan mahtavan näköinen.