

TORNEO KINGS OF WAR - VULCANIA

LEVEL UB, 17 de julio

Inscripciones

La inscripción es de 10 Euros por persona y cubre la participación en el torneo y los gastos de organización. Es necesario que los jugadores tengan su inscripción formalizada para jugar el Torneo.

El evento está limitado a 24 jugadores. Las inscripciones serán abonadas en Vulcania Wargames o mediante transferencia bancaria.

El plazo de inscripción termina el día 15 de Julio, en esa fecha tiene que estar pagada la inscripción y validada la lista con la que se participará en el torneo.

El envío de las listas se realizará a vulcaniawargames@gmail.com.

Premios

Los premios se detallarán más adelante en función de la inscripción, pero os podemos adelantar que además de premios por clasificación, habrá sorteos, premios de pintura, deportividad, etc.

La recaudación de las inscripciones se repartirá totalmente en premios.

¿Qué necesitas traer al torneo?

Además de tu ejército (confeccionado según las normas incluidas en "Construyendo tu ejército") y las copias de tu lista de ejército, debes asegurarte de llevar contigo lo siguiente:

- Dados, cinta métrica en pulgadas, reglamentos, marcadores de daño, bolígrafo y cualquier otro accesorio de juego que puedas necesitar. Es importante aclararle al adversario como vas a marcar los daños en tus unidades.
- Necesitarás un reloj de ajedrez, un smartphone u otro dispositivo similar.
- Es una buena idea montar tus unidades en bases o bandejas de movimiento – ¡Si insistes en mover individualmente las miniaturas de un Zombie Endless Swarm, pronto descubrirás que te quedarás sin tiempo! Por supuesto, el tamaño de la bandeja debe ajustarse al apropiado.
- Una bandeja grande es una buena forma de llevar tu ejército entre partidas, permitiendo un transporte más seguro y ahorro de tiempo.

Construyendo tu Ejército

Este torneo emplea las reglas de Kings of War 2015 (2ª Edición), y se jugará a un máximo de 2.000 puntos.

Los ejércitos deben cumplir las reglas de composición de ejército detalladas en el manual en la sección correspondiente. Los jugadores deben elegir una única Lista de Ejército, esta será usada para todas las partidas del torneo.

Tu ejército debe ser confeccionado con una de las listas de ejército oficiales que se indican más adelante, en este torneo NO se permitirá el uso de aliados ni de Leyendas Vivas.

Los jugadores pueden elegir entre las doce listas de ejército oficiales de Kings of War: Elfos; Orcos; Enanos; Reinos de los Hombres; Enanos Abisales; No Muertos; Goblins; Estirpe del Crepúsculo; Ogros; Hegemonía de Basilea; Fuerzas de la Naturaleza y Fuerzas del Abismo. Está permitido el uso de todos los objetos mágicos y hechizos del suplemento Basilean Legacy. También están permitidas las nuevas unidades incluidas en el suplemento de campaña Hellfire&Stone.

Las fan-lists se consideran no oficiales y no pueden usarse.

Composición de ejército

- Los héroes y monstruos únicos (aquellos marcados con [1] tras su nombre en la lista) no pueden ser incluidos en ejércitos de torneo.

- Ninguna unidad puede ser incluida más de 3 veces con el mismo tamaño. Por ejemplo, puedes elegir hasta 3 Drakon Riders individuales, pero no más. Sin embargo, todavía podrías elegir hasta 3 unidades de Drakon Riders en otro tamaño (Tropa por ejemplo).

- Cada unidad sólida dará acceso a UNA opción: Máquina de Guerra o Héroe/Monstruo. Sin embargo, si esa "unidad sólida" es una Horda desbloqueará AMBAS opciones, una Máquina de Guerra y un Héroe/Monstruo como se indica en el reglamento. Nota: Las unidades de zombies en tamaño Horde, Swarm y Endless Swarm cuentan como Hordas.

A parte de estas excepciones, por favor, construye tu ejército empleando las reglas de Picking a Force en la página 42 del reglamento de Kings of War.

Miniaturas

Está permitido por parte de los jugadores usar cualquier cantidad de miniaturas que no sean de Mantic. No hay un mínimo requerido de miniaturas Mantic.

Las miniaturas deben estar pegadas a sus peanas con el tamaño y forma apropiadas para su tipo. Se contempla cómo opción permitida que las miniaturas estén directamente pegadas a la bandeja, siempre y cuando esta corresponda de forma adecuada con el tamaño de bandeja correspondiente al tamaño de la unidad.

Las miniaturas preferiblemente deben estar pintadas en al menos dos colores. Lo cual no es un requisito muy estricto. Si cualquier miniatura es usada como "cuenta como" o como proxy de otra, este hecho debe ser aclarado al oponente antes del inicio de la partida.

Las Máquinas de Guerra deben ser presentadas cómo se indica en el manual, sin base. Para todos aquellos participantes que ya tengan sus máquinas de guerra pegadas en una base decorada, se les permitirá participar, y dicha base a efectos de juego será ignorada. Por lo tanto todas las mediciones desde o hasta la máquina de guerra, tomará como punto de referencia la propia miniatura. Cómo se indica en el manual, la dotación será decorativa y las líneas de visión se determinarán desde la miniatura de la máquina de guerra y se podrá usar las miniaturas de la dotación como puntos de referencia para la visión, siempre y cuando la miniatura no esté elevada respecto a la posición de la máquina.

Unidades escénicas

A mucha gente le gusta crear mini dioramas o bases con escenografía integrada. Esto es aceptable siempre que no proporcione una ventaja (o desventaja) en cuanto a Líneas de Visión (LOS). Si fuese necesario, los jugadores pueden llamar a un juez, el cual determinará qué nivel de LOS será tomado para una unidad.

Kings of War tiene la ventaja de que no es necesario quitar las bajas de las bandejas de movimiento, por lo que es mucho más estable a la hora de jugar, y además nos da rienda a la imaginación, para hacer esas bandejas escénicas que hacen a las unidades únicas en el tablero de juego.

Para que esto sea posible y además no cause perjuicio al juego, o mejor dicho a tu contrincante, la organización impone una serie de normas que se han de cumplir en beneficio de todos:

- Las bandejas deben llevar al menos 80% de las miniaturas que indica el manual. Por lo que en un regimiento de 20 miniaturas puede haber un mínimo de 16 y el hueco dejado se puede decorar a gusto de su propietario. En bandejas de 10 miniaturas se podrán retirar dos como máximo y en bandejas de 5 no se podrá retirar ninguna. Aunque en este último caso se podrá consultar a la organización.

- En las bandejas de infantería o caballería grandes (large infantry/cavalry), no se quitarán miniaturas en las tropas, y en los regimientos sólo se permitirá la reducción de una miniatura.

- Por otro lado, es importante la disposición de las miniaturas, el líder debe estar siempre en el centro de la primera línea de la bandeja, en caso de no poder estar en el centro justo porque es una horda con 10 miniaturas de frente, se pondrá lo más centrado posible.

- Debe haber una miniatura en cada una de las esquinas de la bandeja, para poder trazarlas líneas de visión correctamente.

Listas de Ejército

Los jugadores deben enviar una copia de su Lista de Ejército a los organizadores dentro del plazo indicado anteriormente para su revisión y visto bueno. Detalla tu lista de ejército todo lo posible, escribe todas las unidades, coste en puntos y cualquier equipo adicional.

El día del torneo deberás tener al menos una copia para ti mismo y otra para cada uno de tus oponentes como referencia en caso de que la soliciten, las cuales tendrás contigo mientras estés jugando... Las listas deben estar impresas en papel, y redactadas de forma clara y detallada.

La lista debe incluir:

- El nombre del jugador en cada copia de la lista de ejército.
- El tipo de ejército que juegas, y las unidades que componen tu ejército.
- El coste en puntos de cada unidad, su equipo y opciones elegidas y los objetos mágicos que lleva esa unidad.

Indícalo de forma detallada para facilitar la revisión de las listas.

Si se detecta algún fallo durante el torneo que no fue recogido con anterioridad, los resultados de todas las partidas en las cuales se empleó una lista incorrecta serán inmediatamente cambiadas a 20-0 Puntos de Torneo, a favor de los oponentes. Se aplicará incluso aunque sea un error sin mala fe, así que por favor revisa correctamente la Lista de Ejército antes de enviarla y antes del torneo.

Para evitar estos problemas, recomendamos el uso del asistente de creación de listas Easyarmy. Es una aplicación web totalmente gratuita que puedes encontrar en kow2.easyarmy.com. Ten en cuenta que esta aplicación no es oficial, y por lo tanto siempre se usará el coste en puntos de la última edición actualizada de las reglas. Es obligación del participante comprobar el coste y valores de atributos de las unidades y equipo antes de enviar la lista a la organización.

Reglas del Torneo

Tiempo de Juego y Condiciones de Victoria

El torneo consistirá en 3 partidas. Se hará uso de relojes de ajedrez o cualquier otro dispositivo que permitan realizar la misma función, como smartphones y tabletas con las aplicaciones debidamente instaladas. Cada jugador tendrá 60 minutos por partida, incluyendo el despliegue.

Horario

La planificación de las partidas será la siguiente:

- 10:00-12:00 Ronda 1
- 12:15-14:15 Ronda 2
- 14:30-16:30 Comida
- 16:30-18:30 Ronda 3
- 18:45 Entrega de Premios y Despedida

Nota: El tiempo dedicado para cada partida incluye los 55 minutos para la partida en sí más 10 minutos para la presentación, discusión de reglas y para rellenar y entregar los papeles de los resultados después de la partida.

Secuencia de Juego

Los escenarios que se jugarán se sortearán por parte de la organización antes de cada ronda y podrá ser cualquiera de los 6 escenarios oficiales contenidos en el reglamento básico.

Para cada partida atiende las siguientes indicaciones:

- Encuéntrate con tu oponente en la mesa correspondiente y discute el terreno y como vais a tratarlo durante la partida. Usad el terreno como esté dispuesto en la mesa. Colocad los marcadores de objetivos correspondientes, y finalmente tirad un dado para elegir el lado de la mesa. Los jugadores deben discutir antes de la partida como van a tratar los dados "borrachos" y en qué circunstancias deben ser vueltos a tirar.

- Tirad un dado para decidir quién elegirá lado de la mesa. Ese mismo jugador será quien comenzará a desplegar sus unidades, el reloj de ese jugador se pondrá EN MARCHA. Los jugadores se alternarán desplegando unidades usando el reloj como se describe en la sección de Timed Games de las reglas de Kings of War. Cuando la última unidad haya sido desplegada, ambos relojes se pararán.
- Movimientos de Vanguardia. Tirad un dado para decidir quién empezará haciendo Movimientos de Vanguardia. Una vez que el ganador de la tirada decida, se pondrá EN MARCHA el reloj del jugador que comience. Los jugadores se alternarán haciendo Movimientos de Vanguardia usando el reloj. Cuando todos los movimientos hayan sido resueltos, ambos relojes se pararán.
- Tirad un dado para decidir quien tomará el primer turno. Una vez que el ganador decida quien empieza, el reloj de ese jugador se pondrá EN MARCHA. Los jugadores alternarán sus turnos usando el reloj.
- La partida durará 12 turnos (cada jugador tiene 6 turnos). Al final del turno 12, el jugador tira un dado. Con un 1-3 la partida concluye. Con un 4-6 ambos jugadores tomarán un turno adicional y luego la partida terminará. Determinad el ganador de la forma usual.
- Si un jugador se queda sin tiempo durante su turno, la partida concluye instantáneamente y su ejército entero es derrotado – remueve todas las unidades restantes del jugador, como si hubiesen sufrido un resultado de ¡Derrotados!, y luego determinar las condiciones de victoria de forma usual. Los jugadores no pueden decidir finalizar su turno sin completar sus acciones previamente iniciadas (por ejemplo, sin resolver los ataques contra unidades enemigas a las que cargó durante la Fase de Movimiento). Sin embargo, puede simplemente dar la orden de ¡Alto! a todas sus unidades en la Fase de Movimiento y decidir no disparar durante la Fase de Disparo.

Rondas

Los emparejamientos de la primera ronda (Partida 1) serán aleatorios. En las siguientes rondas (Partida 2 y posteriores) los jugadores serán emparejados usando los Puntos de Torneo (PT), como se explica más adelante. Una vez que los jugadores completen sus partidas de una ronda deben rellenar de forma conjunta la hoja de resultados proporcionada y entregarla a los organizadores tan pronto como sea posible para que la siguiente ronda pueda ser organizada a tiempo. Puntos de Torneo Después de una partida, los puntos serán asignados de la siguiente forma:

Resultado	Puntos de Torneo (PT)
Victoria	15 PTs
Empate	10 PTs
Derrota	5 PTs
Sin tiempo/Concedida	0 PT (sin bonus por 'Attrition Score')

Margen de Victoria

Es la diferencia entre el número de puntos que el vencedor tiene en mesa, comparados con los del derrotado. Esta diferencia de totales modifica los Puntos de Torneo con una cantidad positiva o negativa. Esto significa que puedes conseguir una victoria, pero puede que tu ejército haya sido diezmado por tu oponente, siendo una victoria vacía. No incluyas los puntos conseguidos por objetivos en estos cálculos – sólo los puntos de los ejércitos.

El ganador de la partida restará del total de su ejército aún en mesa, el valor en puntos del ejército que queda del derrotado. Entonces consultad la tabla para ajustar las puntuaciones de ambos jugadores.

Diferencia de Puntos	Vencedor modifica sus PT	Derrotado modifica sus PT
+2500	+5	-5
+1875 to +2499	+4	-4
+1250 to +1874	+3	-3
+625 to +1249	+2	-2
+1 to +624	+1	-1
0	0	0
-1 to -624	-1	+1
-625 to -1249	-2	+2
-1250 to -1874	-3	+3
-1875 to -1499	-4	+4
-2500	-5	+5

Por ejemplo: Alfredo gana una partida de ¡Saqueo! (15PTs) derrotando a Samuel (5PTs). A Alfredo le quedan en mesa 1255 puntos en unidades y a Samuel 750 puntos. 1251-750 es 505. Consultando la tabla, los PTs finales son 17 para Alfredo y 3 para Sam. Para la segunda partida, los jugadores serán emparejados usando el Sistema Suizo (emparejando jugadores con los mismos Pts., en orden descendente). En caso de que dos o más jugadores tengan los mismos Pts., serán emparejados en orden descendente según 'Attrition Score', evitando en todo caso la repetición de enfrentamientos.

'Attrition Score' quiere decir la cantidad de puntos obtenidos derrotando unidades enemigas y por captura de objetivos, hasta el momento durante el Torneo (incluyendo las de la partida de ¡Saqueo!). Los jugadores tendrán que registrar la puntuación obtenida en cada partida además del resultado general de la partida. En todo momento, los organizadores del torneo procurarán evitar que los jugadores jueguen contra un oponente con el que ya se enfrentó, pero en ocasiones, esto es inevitable y se realizará un pequeño ajuste.

Cada objetivo tiene un valor del 10% del total de cada ejército, para determinar el vencedor en Kill & Pillage.

Ganando el Torneo

El ganador es determinado al final de la última partida, siguiendo el siguiente criterio:

- El jugador con más Puntos de Torneo será el ganador.
- En caso de empate, el ganador será el jugador con mayor 'Attrition Score'.
- Si ambos, Puntos de Torneo y Attrition Scores están empatados, si ambos jugadores se enfrentaron durante el Torneo, esa partida será la que determine el vencedor, siendo el que ganase la partida.
- Finalmente, si no hay un desempate, el torneo termina con una victoria conjunta y los jugadores comparten el primer premio.

Deportividad

No hay puntuación por deportividad en este torneo. Sin embargo, se espera que todas las partidas de jueguen de forma amistosa y cordial. Todos los jugadores deberían jugar de forma limpia y respetuosa hacia su oponente, demostrando una actitud agradable e integradora hacia el juego, para sí mismo y su oponente.

Preguntas sobre las reglas y Conducta de Jugador

Como se ha hecho notar, todas las reglas son del reglamento de tapa dura de Kings of War 2015 (3ª edición). Además, cualquier FAQ oficial sobre reglas y errata de Mantic Games (publicada en su web o en foros oficiales) también serán usadas. Por favor, ten en cuenta que no hay nada malo en consultar al oponente si puede enseñar la regla correspondiente o las características de forma que puedas comprobar por ti mismo que todo se está realizando de forma correcta. Todo lo que se requiere es pedirlo correcta y educadamente, y hacer todo lo posible por su parte para tratar de resolver cualquier problema por vosotros mismos. En caso de duda, los organizadores están disponibles para resolver el problema. Por favor, también debe respetarse el tiempo que tiene cada jugador. Si una

duda no puede ser resuelta rápidamente, detén el reloj hasta que la respuesta o solución se haya conseguido. Los jueces estarán a mano si los jugadores necesitan una resolución. Los jueces del evento serán indicados al comienzo del evento. La resolución de un juez es inapelable y definitiva. Los organizadores se reservan el derecho de tomar las acciones apropiadas hacia cualquier jugador que estimen que no está jugando limpio o actuando de forma inapropiada. Puede ser en forma de aviso, un tiempo o penalización de Puntos de Torneo o incluso un resultado forzado de Sin Tiempo. En circunstancias extremas un jugador puede ser expulsado del Torneo por comportamiento inapropiado (como trampas, gritos o insultos).

Multitud en la Mesa

Si un jugador se siente incómodo con la cantidad de espectadores presentes en la mesa, puede solicitar que se aparten. Cuando esto ocurra, un árbitro pedirá a los presentes que se alejen de la mesa.

Presentando los Resultados de la Batalla

Como se indicó previamente, los jugadores deben tener tiempo suficiente para jugar una partida completa de Kings of War y entregar los resultados. Para asegurar que el torneo transcurre de forma fluida, se penalizará con 2 PTs a los jugadores que presenten los resultados rebasando el tiempo de la planificación. Esta penalización afectará a ambos jugadores.