

Warmaster Madrileño

BASES 1º TORNEO 2023

FECHA: 27 DE MAYO DE 2023

***LUGAR: Club de Wargames Séptimo Grado
C. de San Antonio de la Florida, 7, La Fortuna, Madrid***

INSCRIPCIONES: De 8 a 20 personas, mandarán la solicitud de inscripción a warmastermadrid23@gmail.com

REGLAMENTO: WARMMASTER REVOLUTION 2.0

***EJÉRCITOS DE 1000 PUNTOS,
LISTAS DE WARMMASTER REVOLUTION 2.0***

***ENVÍO DE LISTAS HASTA 19/05
NO SE REQUIERE QUE EL EJÉRCITO ESTÉ PINTADO***

INSCRIPCIÓN 12 €

(1€ para pago del local)(1€ Para escenografía)

El resto para premios a sortear.

El pago se realizara a través de Paypal, la cuenta de Paypal se daría en el correo de respuesta en la inscripción.

HORARIO

09:00H, recepción de los participantes

09:15 H – 11:45 H, primera partida

12:00 H – 14:30 H, Segunda partida

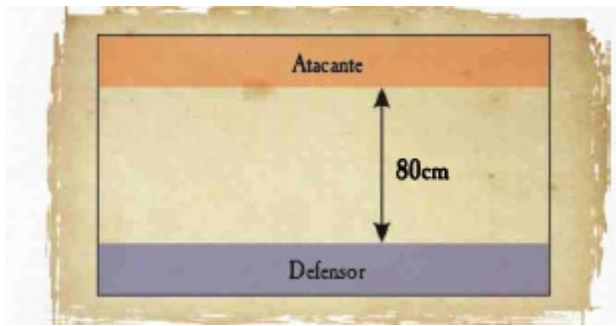
14:45 H – 16:00 H, Comida

16:15 H – 18:45 H, Tercera partida

18:45 – 19:00 H, Entrega de premios

ESCENARIOS

Primera Partida: BATALLA CAMPAL



Segunda Partida: MANTENER OBJETIVOS

Reglas Especiales

Una vez fijado el terreno, los jugadores se turnan para colocar cuatro objetivos de la partida. Estos pueden ser cualquier tipo de marcadores o, preferiblemente, algún elemento del terreno, como edificios, árboles solitarios, santuarios, etc. Dos de los objetivos deben colocarse dentro de los 15 cm de la línea central de la mesa (zona de objetivos B). Coloca los dos objetivos restantes fuera de esta zona, así como fuera de las zonas de despliegue (zona de objetivos A). En cada zona de objetivo A debe haber un objetivo.

Una vez colocados los objetivos, lanza para elegir lado propio y despliega tus ejércitos dentro de las zonas de despliegue.

La partida dura un número aleatorio de turnos (6-8 turnos decididos durante la partida).

Puntos de Victoria

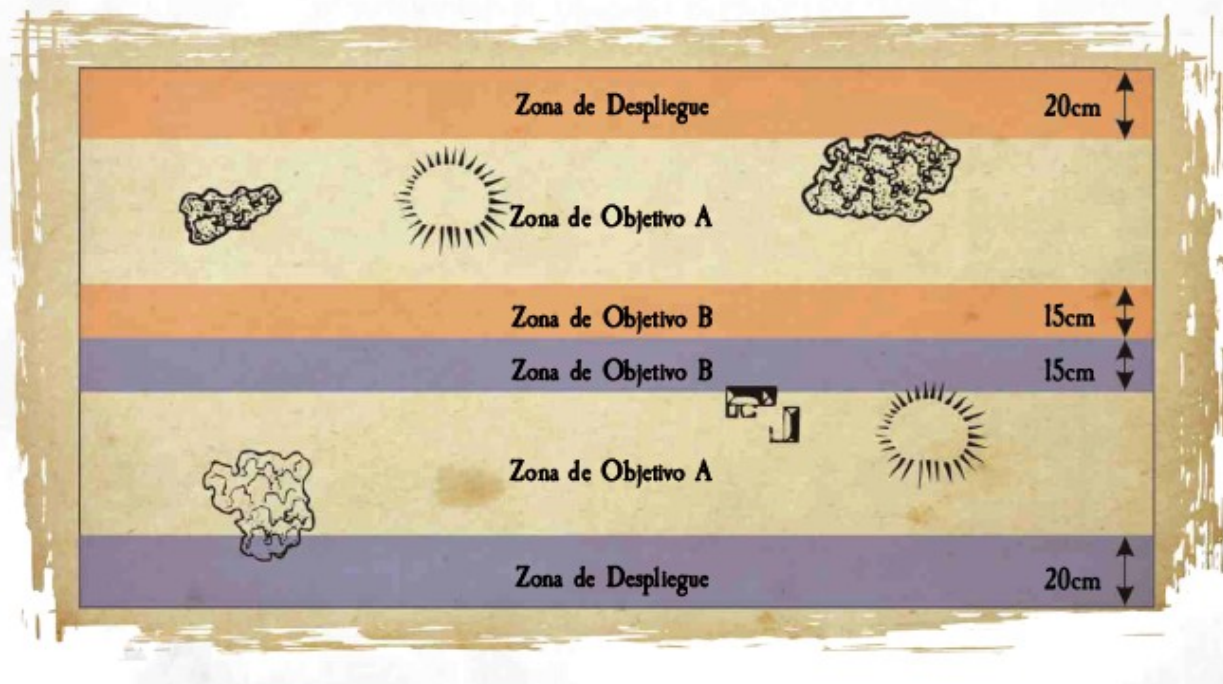
Los puntos de victoria se otorgan no sólo por la ruptura del oponente, sino por mantener los objetivos al final de la partida, sin importar si el ejército fue abatido o no. Un objetivo se mantiene si una unidad no desorganizada está a menos de 5 cm del objetivo, mientras que no hay ninguna unidad enemiga a menos de 5 cm del mismo objetivo. Las unidades voladoras no pueden retener objetivos, sin embargo, pueden disputarlos.

2 puntos por ruptura del enemigo.

1 punto por mantener el objetivo en la zona de objetivo A cercana a tu zona de despliegue.

2 puntos por mantener un objetivo dentro de las zonas de objetivos centrales.

3 puntos por mantener el objetivo situado en la zona de objetivo A junto a la zona de despliegue del adversario.



Tercera Partida: BATALLA POR LA TORRE

Reglas Especiales

Junto con el resto de terreno, coloca una torre (o cualquier elemento de terreno significativo similar, como una granja, un monolito, un santuario, etc.) justo en el centro de la mesa. Este elemento de terreno cuenta como terreno intransitable.

Despliega tus ejércitos como de costumbre.

Un jugador controla la torre si al menos dos de sus unidades no desorganizadas de infantería, caballería o carros (en cualquier combinación) están en contacto con la torre y no están en combate, y ninguna unidad enemiga está tocando la torre.

El juego dura un número aleatorio de turnos (6-8 turnos decididos durante la partida).

Puntos de Victoria

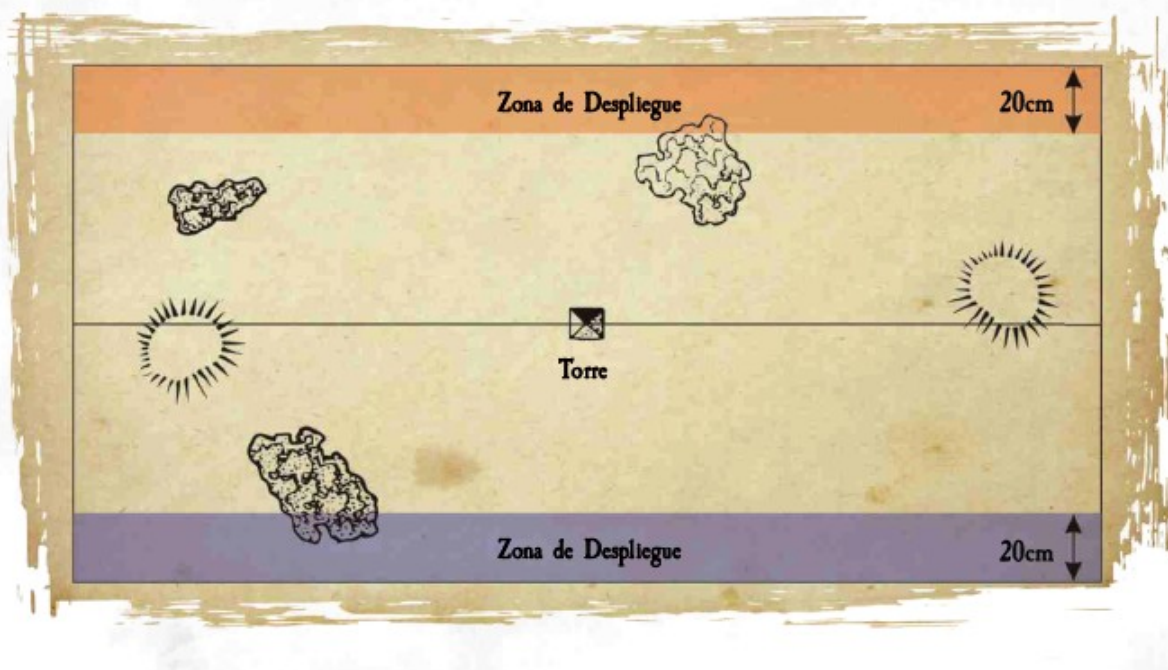
Es importante quién controla la torre al final de la partida, sin importar qué bando se retira. Los puntos se otorgan según la situación en el campo de batalla al final de la partida.

2 puntos por ruptura del enemigo.

2 puntos por controlar la torre.

1 punto extra si no hay ninguna unidad enemiga a menos de 10 cm de la torre.

1 punto extra si no hay ninguna unidad enemiga a menos de 20 cm de la torre. Esta bonificación es acumulable con la anterior.



PUNTUACIÓN

OTRAS CONSIDERACIONES

Se aplicarán las medidas COVID-19 establecidas por Gobierno de la Comunidad de Madrid en el momento del torneo.

Se ruega puntualidad, deportividad y juego limpio.

