

ELECCIONES EN PUNTECHATARRA 30/11/2013

LAS ELECCIONES QUE DE VERDAD IMPORTAN



I WANT YOU
TO VOTE!



Las elecciones de Puentecharra.

Bienvenido! Bienvenido a las elecciones más importantes del año... que digo... del siglo! (O hasta que alguien las vuelva a convocar por defunción prematura del presi).

Las cinco grandes facciones están listas para presentar a sus candidatos y la pre campaña ya ha comenzado. El destino de Puentecharra está en tus manos. ¿A quién apoyarás?

Lugar: Club de Rol y Simulación Séptimo Grado, calle San Antonio de la Florida, barrio de La Fortuna, Leganés (Madrid).

Fecha: 30 de Noviembre

Máximo de 20 participantes

Coste de la inscripción: 5€

Horarios:

10:00 presentación

10:30 primera ronda

12:30 segunda ronda

14:30 comida

16:00 tercera ronda

18:00 entrega de premios

Una única lista de 400 puntos (mínimo 390 puntos, Caronte), con un personaje mercenario obligatorio (este actuará de tráfuga cuando corresponda). Tu oponente tiene derecho a saber en todo momento qué representan tus miniaturas, el equipo que llevan, con la excepción del número de balas y las miniaturas con infiltración. Para ello se aconseja llevar una hoja de banda totalmente detallada para ti y otra sin costes, sin balas y sin miniaturas con infiltración para tu rival. Las bandas disponibles son las cinco legales hasta el momento, y mercenarios y personalidades lo mismo. Quedan permitidos todos los personajes (si, incluso los beta)

Elegancia paramaña: todo aquel que venga caracterizado como un paramañero (no hace falta que sea una mini en concreto, sólo que mantenga el espíritu del juego) podrá repetir una tirada a lo largo de la partida, u obligar a su rival a que repita una. En caso de querer usarlo los dos, sólo lo hará el que esté en activo en ese momento. Esta regla anula la del gato cabreado.

Para estar inscrito habrá que apuntarse en este hilo:

<http://www.septimogrado.org/viewtopic.php?f=41&t=7519> , pagar la inscripción y mandar la lista. La fecha límite será el 27 de Noviembre, a partir de ahí la junta electoral decidirá si se acepta o no, tened en cuenta que las transferencias pueden tardar un día o dos.

Cualquier sugerencia será bienvenida, y aquel que pueda traer escenografía que por favor me avise por privado. En el club tenemos mucha y muy molona, pero no llegamos a las 10 mesas

Podéis enviar la lista a "Sergiokeko@msn.com".

Para pagar por PayPal a: Sergiokeko@msn.com

Mediante transferencia: ES05 1465 0716 51 1722578580 a nombre de Sergio Morales Gonzalez, en el concepto indicar "Nombre-Elecciones"

En ambos casos enviar un mail informando a [Sergiokeko](#) o a través de [Whatsapp](#)

MISIONES.

Tránsfugas.

“En todas las familias cuecen habas... así decía mi padre, y que gran verdad...”

A escasos días de las elecciones un descerebrado ha decidido mudarse a casa de los rivales, así, sin consultar ni na. Como buen miembro del equipo de relaciones te toca ir a buscarlo y mostrarle las bondades y excelencias de tu partido...

Escenografía

Será colocada por la organización y esta será inamovible.

Despliegue

Se siguen las reglas generales de zonas de despliegue y colocación de miniaturas.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

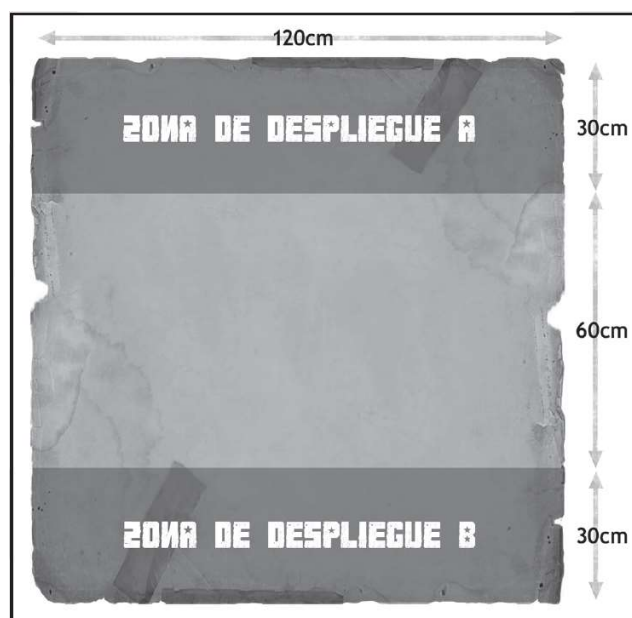
El líder del partido ha oído que el mercenario de la banda rival es el mismo que os ha abandonado el día antes de las elecciones.

El mercenario contratado por la banda será considerado el tránsfuga.

Todas las minis de la banda rival tendrán **Sed de sangre** contra ese tío, y **Muerte al tránsfuga**, si se le mata otorga +2PV (cuando se tumbé a Sajarratas por primera vez se ganan los 2 puntos y se dejará de tener sed de sangre contra él)

Condiciones de victoria

Calcula los puntos de muerte que has provocado al enemigo, por cada tramo de 50 puntos obtendrás 1 P.V. Si has logrado eliminar al tránsfuga obtendrás 2 P.V adicionales.



Jornada de carteles.

Empieza el periodo electoral y hay que pegar carteles de los partidos Mutemos, Vox Reich, estas cosas que le dan salseo a las elecciones....

Escenografía

Será colocada por la organización y esta será inamovible. En el centro de la mesa se colocará un mástil. Adicionalmente cada jugador colocará dos mástiles más, que deberán situarse a 30 centímetros como mínimo unos de otros. Para ver quien empieza tirar un dado, el que saque mayor resultado o de una patada en los cojones a su rival será quien empiece.

Despliegue

Se siguen las reglas generales de zonas de despliegue y colocación de miniaturas.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

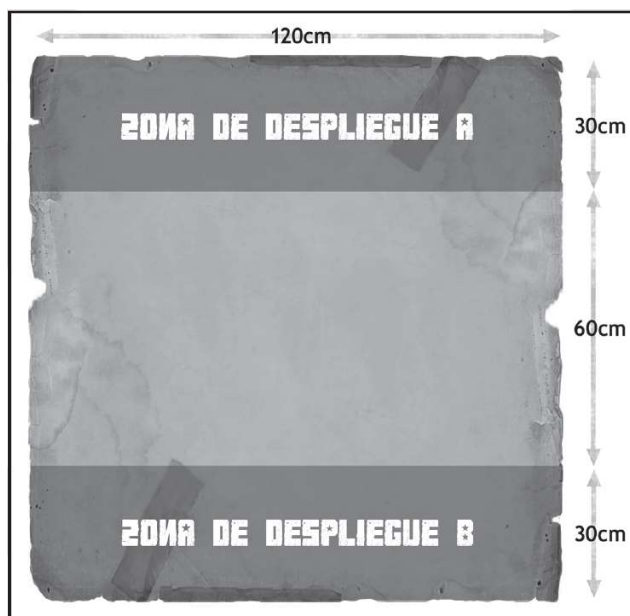
Todas las bandas tienen que colocar sus carteles en las banderolas puestas en el escenario:

- Para colocar un cartel se llevará a cabo una acción de técnica, si se supera, la bandera queda bien atada
- También se puede romper el cartel de otro ya colocado, llevando a cabo una tirada de fuerza.

Condiciones de victoria

Mientras dure la partida: cada cartel colocado otorga 1PV, cada cartel eliminado al enemigo otorga 1PV.

Al finalizar el 6 turno: El jugador que más carteles mantenga colocados recibe 2PV.



Puchera20.

¡Ha llegado el gran día! El optimismo es inmenso, los sondeos nos dan todas las papeletas para ganar, eso y la urna que te vas a encargar de meter en el colegio electoral de nuestros rivales. No sea que a su gentuza le dé por votar lo que no debe...

Escenografía

Será colocada por la organización y esta será inamovible.

Despliegue

Se siguen las reglas generales de zonas de despliegue y colocación de miniaturas. Sin embargo deberás elegir dos miniaturas de tu banda, estas portarán una urna cada una. Las miniaturas serán conocidas por el rival. Una de las miniaturas portará una urna real y la otra una falsa, este último dato no debe saberlo el rival, apuntalo en una hoja y guárdatela bien en los gayumbos para que no lo encuentre nadie.

Duración

La partida durará 6 turnos.

Reglas

Cada jugador deberá llevar la urna hasta el colegio electoral del rival (su zona de despliegue), evitando ser masacrado y por supuesto masacrando al rival.

Solo las 2 miniaturas elegidas por el líder del partido podrá llevar la urna que le corresponda, esta solo caerá al suelo si muere su portador. Momento en el que un valiente podrá recogerla gastando una acción para ello.

Condiciones de victoria

Al final del sexto turno:

- Si tu portador de la urna sigue vivo ganas 2 P.V.
- Si ha cruzado y llegado a la zona de despliegue enemiga ganas 5 P.V.
- Si has matado al portador rival 2 P.V



