

**Puntos:** 2250

**Día:** Sábado 10 de Julio de 2010.

**Lugar:** *PALACIO DE EXPOSICIONES Y CONGRESOS DE LA LÍNEA* (junto al Hotel Iberostar\*\*\*\*, 100 metros más adelante que la Casa de la Juventud y del AQUA).

**Precio:** 15 €. (gratis socios de ASEMCAAG).

**Plazas:** Máximo 40

**Fecha de inscripción:** Hasta el 7 de Julio.

**Listas:** Hasta el 8 de Julio.

El último día de pago será el Jueves 8 de Julio.

**Horario:** En el lugar de celebración hay que estar a las 9:30 horas.

Se os darán los emparejamientos y entraréis en las instalaciones a sacar las tropas, y a las 9:45 horas en punto jugando todo el Mundo. Cada partida tendrá una duración de 2 horas y cuarto, avisando la organización cuando falte un cuarto de hora.

La segunda partida dará comienzo a las 12:15 horas, y seguirá la misma pauta.

De 14:30 a 16:30 Horario de Comida (tiempo de sobra para la gente que quiera ir a un lugar puntual a comer y volver).

La tercera dará comienzo a las 16:45 horas, finalizando a las 19:00 horas.

- Valen todos los códex actualizados hasta la fecha del torneo (10 de Julio de 2010). También valen los ejércitos de enanos del Caos y mercenarios (listas Hordas Invasoras, con los ogros mercenarios incluidos).

- Valen los personajes especiales de todos los códex, personajes en los cuales no haga falta el consentimiento del oponente.

- Sí valen mercenarios en todos los ejércitos, excepto Bretonia y Reyes Funerarios, ocupando plaza de singular.

- Se facilitarán botellines de agua a todos los participantes de manera gratuita para combatir los achaques de la batalla.

**Inscripciones varias y listas a:** [asemcag@hotmail.com](mailto:asemcag@hotmail.com)

Se puede pagar en la tienda “E-minis” en La Línea de la Concepción, o en la cuenta de ASEMCAAG en la Caja Mediterránea (CAM):

**2090 1713 00 0200016410**

Debéis indicar al hacer el ingreso Nombre y Apellidos.

No se considerará a una persona definitivamente inscrita hasta que no haya pagado, por lo tanto abonar la inscripción es lo único que realmente asegura la plaza.

Las listas se ruega que sean en formato Army Builder.

**Clubes:** Podrán formar un club todos aquellos jugadores que lo deseen. Ha de contener como mínimo 3 personas, y como máximo 8.

Los componentes de un mismo club no se enfrentarán seguro en ninguna de las 3 partidas. Para tener en cuenta la existencia de clubes han de presentarse 2 clubes diferentes como mínimo.

### **Pintura (0-10 puntos):**

- 0 Ptos: Aunque los ejércitos han de estar obligatoriamente representados, dicho ejército no está pintado a la hora de puntuar.
- 5 Ptos: El ejército está completamente pintado, o casi (el casi es que le falte algo muy puntual), pero la calidad del conjunto deja que desear bastante en muchos aspectos.
- 10 Ptos: Todo el ejército está absolutamente pintado (incluso las miniaturas que aparecen en un momento dado), y la calidad del pintado es merecedora de elogio.

### **Premios:**

Los premios tendrán equivalencia con estas cantidades para el torneo:

- *1<sup>er</sup> Clasificado: Supercaja patrocinada por E-minis + Trofeo*
- *2<sup>a</sup> Clasificado: 60 €*
- *3<sup>er</sup> Clasificado: 30 €*
- *Mejor Pintado: 50 €*

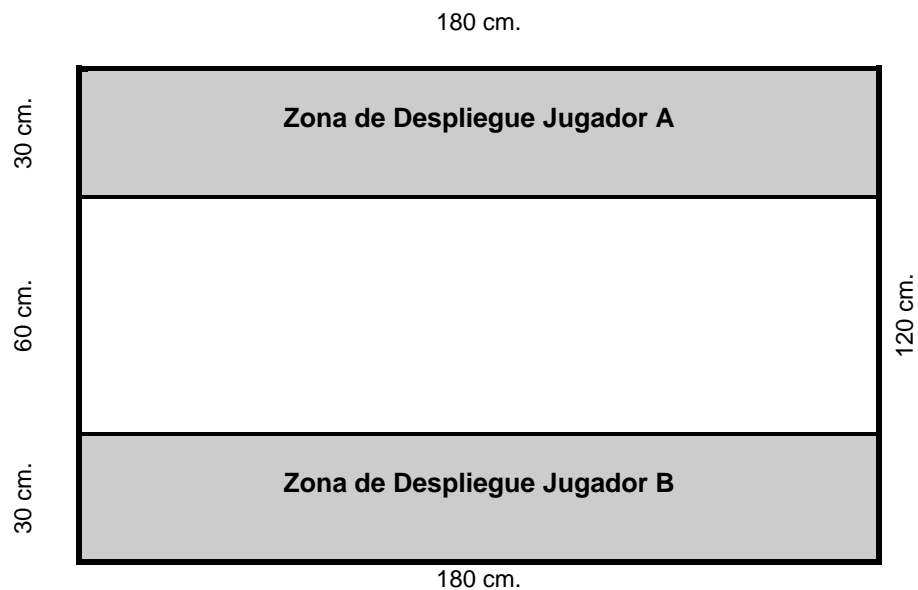
*Sorteo de 2 batallones. A partir de los 30 jugadores, por cada 4 jugadores que se inscriban, se sorteará un batallón más.*

*Blisters de regalo para todos los participantes.*

**Batallas (0-60 puntos):** Antes que nada comentar que los silvanos podrán usar su bosque en todas ellas.

### **1ª Batalla: “BATALLA CAMPAL”**

- **Despliegue:** Tal y como se describe en el apartado 3, página 2 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Mecánica del juego”



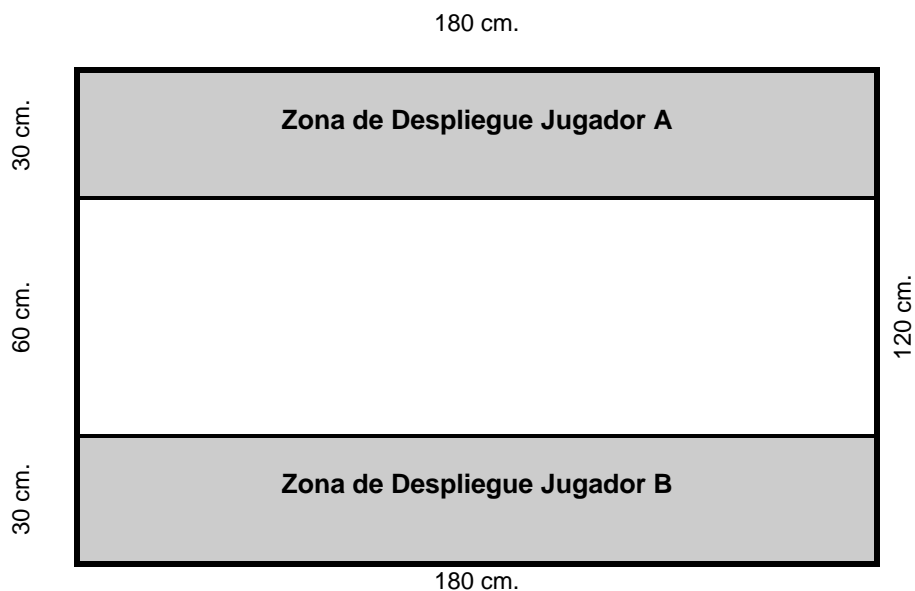
- **¿Quién juega en primer lugar?:** Tal y como se describe en el apartado 4, página 3 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Mecánica del juego”

- **Condiciones para la Victoria:** Tal y como se describe en la página 102 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Punto de victoria”

- **Duración de la batalla:** Será de seis turnos.

## **2ª Batalla: “!!!EL FIN ESTÁ PRÓXIMO!!!”**

- **Despliegue:** Tal y como se describe en el apartado 3, página 2 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Mecánica del juego”



- **¿Quién juega en primer lugar?:** Tal y como se describe en el apartado 4, página 3 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Mecánica del juego”
- **Condiciones para la Victoria:** Tal y como se describe en la página 102 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Punto de victoria”.

Pero aparte de ello, el campo de batalla se ve influido por la increíble cercanía y atracción de Morrslieb y Mannslieb, que en este día en particular, se encuentran extrañamente cerca de la Tierra, como cada 3210 años. Esto hace que las tropas sientan una rara ansiedad, que varía por momentos entre el abatimiento total y una fuerte dosis de valor inaudito, incluso en goblins.

Los *Vientos de la Magia* se ven afectados, de manera que no son posibles las disfunciones mágicas ni las fuerzas irresistibles de ninguna manera posible.

La *Disciplina* de las tropas se ve afectada, de manera que su coraje, a partir del 4º turno, puede oscilar de 2 maneras:

- La batalla tiene una durabilidad variable. A partir del 4º turno, antes de declarar cargas y movimientos obligatorios, es decir, antes que nada, se tira un dado. Con 1-2 el liderazgo de los generales se puede usar a sólo 15 cm. Con 3-4 el liderazgo de los generales *se usa de su manera habitual*. Con 5-6 el liderazgo de los generales se puede usar hasta los 45 cm.

- **Duración de la batalla:** Se acaba en el 4º Turno con 6+, 5º Turno con 5+, 6º Turno con 4+, 7º Turno con 3+, y 8º Turno y posteriores con 2+. Si se sacan unos la batalla continúa, ya que los ejércitos no notan el cansancio de la batalla al sentir que... **!!!EL FIN ESTÁ PRÓXIMO!!!**

- **Despliegue:** Para decidir en qué lado despliega cada jugador, deben lanzar 1D6, el jugador con el resultado más alto elige en qué lado jugará. Para decidir quien empieza a desplegar cada jugador lanza 1D6, el ganador decide quien empieza. Se despliega de forma alternativa y dentro de la zona de despliegue, esta se sitúa hasta un máximo de 30 cm. del borde del tablero y a 15 cm o más de los laterales, dejando 60 cm. de diferencia entre los dos jugadores. Las máquinas de guerra se despliegan todas al mismo tiempo, cada una en su propio lugar. Los personajes se despliegan al final, tras el resto de unidades. Los exploradores lo hacen al final, siguiendo las reglas recogidas en la página 95 del “Reglamento de Warhammer”.

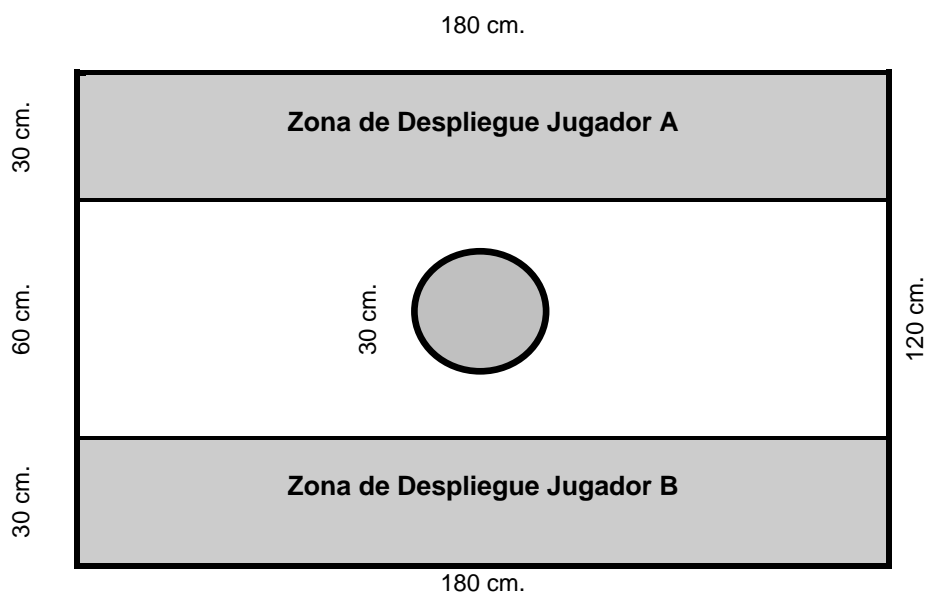
- **¿Quién juega en primer lugar?:** Cada jugador deberá tirar 1D6, el primero que termine de desplegar sus unidades (no cuentan los exploradores) tendrá un +1 en la tirada. El ganador decidirá quién empezará a jugar.

- **Condiciones para la Victoria:** El jugador que haya acumulado más puntos de victoria al final de la partida obtiene la victoria.

Además, se obtienen puntos por matar al general (+ 100), cuadrantes y captura de estandartes.

### **3ª Batalla** : “OCUPAR EL CENTRO DEL CAMPO”

- **Despliegue:** Tal y como se describe en el apartado 3, página 2 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Mecánica del juego”



- **¿Quién juega en primer lugar?:** Tal y como se describe en el apartado 4, página 3 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Mecánica del juego”
- **Condiciones para la Victoria:** Tal y como se describe en la página 102 del reglamento de WARHAMMER, en la sección “Punto de victoria” con la excepción de que los cuadrantes no puntúan. Además, el ejército que posea y controle el Centro del Campo de Batalla obtendrá 500 puntos adicionales, si ambos jugadores tiene la misma suma de potencias de unidad, o no tienen potencia de unidad 5+ no se obtendrán puntos adicionales. Todo tipo de personaje y/o unidad valdrá a la hora del sumatorio de dicha potencia.
- **Duración de la batalla:** Será de seis turnos
- **Despliegue:** Para decidir en qué lado despliega cada jugador, deben lanzar 1D6, el jugador con el resultado más alto elige en qué lado jugará. Para decidir quien empieza a desplegar cada jugador lanza 1D6, el ganador decide quien empieza. Se despliega de forma alternativa y dentro de la zona de despliegue, esta se sitúa hasta un máximo de 30 cm. del borde del tablero y a 15 cm o más de los laterales, dejando 60 cm. de diferencia entre los dos jugadores. Las máquinas de guerra se despliegan todas al mismo tiempo, cada una en su propio lugar. Los personajes se despliegan al final, tras el resto de unidades. Los exploradores lo hacen al final, siguiendo las reglas recogidas en la página 95 del “Reglamento de Warhammer”.

- **¿Quién juega en primer lugar?:** Cada jugador deberá tirar 1D6, el primero que termine de desplegar sus unidades (no cuentan los exploradores) tendrá un +1 en la tirada. El ganador decidirá quién empezara a jugar.

- **Condiciones para la Victoria:** El jugador que haya acumulado más puntos de victoria al final de la partida obtiene la victoria.

Además, sólo se obtienen puntos por matar al general (+ 100) y capturar estandartes. (No hay cuadrantes).

DIFERENCIA DE PUNTOS DE VICTORIA EN EL ESCENARIO	PUNTOS DE BATALLA DEL GANADOR	PUNTOS DE BATALLA DEL PERDEDOR	RESULTADO GENERAL
DE 0 A 199 PUNTOS	10	10	EMPATE PURO
DE 200 A 399 PUNTOS	11	9	EMPATE AJUSTADO
DE 400 A 599 PUNTOS	12	8	VICTORIA MINIMA
DE 600 A 799 PUNTOS	13	7	VICTORIA MARGINAL
DE 800 A 999 PUNTOS	14	6	VICTORIA AJUSTADA
DE 1.000 A 1.199 PUNTOS	15	5	VICTORIA COMODA
DE 1.200 A 1.399 PUNTOS	16	4	VICTORIA DECISIVA
DE 1.400 A 1.599 PUNTOS	17	3	VICTORIA MUY DECISIVA
DE 1.600 A 1.799 PUNTOS	18	2	CASI MASACRE
DE 1.800 A 1.999 PUNTOS	19	1	MASACRE
DE PARTIR DE 2.000	20	0	MASACRE TOTAL