

TORNEO KILL TEAM

JORNADAS DE SAN JUAN 2019

Lugar: Eibar plaza de unzaga en los arcos del ayuntamiento (si, es al aire libre, pero cubierto)

Fecha: 15 de Junio

Inscripción: Whatsap 600714205 e-mail: feijoomikel@gmail.com 14 plazas disponibles

Coste: El coste de la inscripción será de 10€, el 100% de la recaudación será destinado a los premios

Kill teams: Para las listas se utilizara el formato Command Roster, con entre 3-20 miniaturas que compartan una clave de facción y al menos 1 Líder. Las partidas se jugaran a 100 puntos siguiendo las reglas de la página 62 del reglamento para comandos veteranos.

BASES

- Se jugarán tres partidas en total, dos por la mañana y una última por la tarde, cada partida tendrá una duración de 75 minutos y cuatro turnos. Los 5 primeros minutos de cada partida (incluidos en esos 75) son para que cada jugador elija su Kill team de 100 puntos y 3 objetivos secundarios.
- Las misiones son Suministros vitales, Punto Pivotal y Capturar el punto fuerte del Adepticon 2019.
- Cada misión tendrá disponible los objetivos secundarios (pag3) que se podrán seleccionar para dicha misión además de un objetivo secundario propio de cada misión, de los cuales cada jugador elige 3 al inicio de la partida, los objetivos secundarios se mantendrán en secreto del oponente y cada jugador no puede obtener más de 3 puntos de victoria por cada objetivo secundario.
- La escenografía estará desplegada de antemano y solo habrá que colocar los marcadores de objetivo para cada misión.
- Respecto a la representación de las miniaturas siempre que no lleve a confusión no habrá problema, por ejemplo si tengo un marine con combi fusión y lo quiero usar como combi plasma bien, pero si tengo 4 marines con espada sierra no vale decir que cada una es un arma distinta. Los tamaños de las peanas han de respetarse siempre, no vale orkos o marines en peana de 25. Tampoco se pueden usar proxis, véase usar un orko como marine. Se podrán usar miniaturas de marcas alternativas y conversiones siempre y cuando respeten escala, peana y la temática.
- Se creara un grupo de whatsap para las dudas que pueda haber

respecto al punto anterior.

- No es necesario tener las miniaturas pintadas, aunque siempre queda mas bonito y luce mas ☺
- Para poder trazar línea de visión habrá que ver alguna parte del cuerpo de la miniatura objetivo, si solo vemos la punta del arma o una antena o similar no se podrá trazar línea de visión
- Los command roster podrán ser enviados hasta el día 8 de Junio a las 0:00 al email fejoomikel@gmail.com copiados en el cuerpo del e-mail, en un archivo adjunto o como prefiráis que se entienda a la perfección, hay varias app para la elaboración de command rosters, como battlescribe o Kill team manager.
- La forma de pago será mediante transferencia bancaria antes del día 5 de Junio, los datos para el pago se os facilitara una vez apuntados
- La principal finalidad del torneo es tener un día agradable y que todo el mundo pase un buen rato, se espera por parte de los participantes buenos modales y actitud amigable.

PUNTUACION

Cada misión indica cómo se puntúa en ella, además de que dispondrá de varios objetivos secundarios de los cuales elegir 3 a la hora de confeccionar el kill team, una vez determinados los puntos al final de la partida el jugador con más puntos de victoria gana y se puntuara en la clasificación general de la siguiente manera:

- VICTORIA: 3 puntos
- EMPATE: 2 puntos
- DERROTA: 1punto

OBJETIVOS SECUNDARIOS

EXPLORAR EL CAMPO

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si una o mas miniaturas de tu comando (que no estén sacudidas) se encuentran a 1" o menos, de tres bordes diferentes del campo de batalla.

BLANCOS DE PERFIL ALTO

Obtienes 1 punto de victoria cuando un especialista enemigo (excepto un líder) queda fuera de combate.

PARTIR A TROZOS

Al final de la fase de combate, ganas 1 punto de victoria si una o más miniaturas de tu comando realizaron un ataque que dejó a una miniatura enemiga fuera de combate en esta fase.

MUERTE DESDE LEJOS

Obtienes 1 punto de victoria cuando una miniatura de tu comando realiza un ataque de disparo a largo alcance que deja fuera de combate una miniatura enemiga.

DECAPITAR

Cuando el líder enemigo queda fuera de combate, ganas 5 puntos de victoria, menos el número de ronda de batalla actual.

ALERTA DE PROXIMIDAD

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si hay alguna miniatura enemiga a 2" o menos, de dos o mas miniaturas de tu comando.

CONFLICTO EN TODOS LOS FRENTE

Divide el campo de batalla en 4 rectángulos iguales cuyas esquinas se encuentren con las demás en el centro del campo de batalla. Al final de cada ronda, ganas 1 punto de victoria si hay al menos una miniatura de tu comando (que no esté sacudida) se encuentra totalmente dentro de cada uno de los rectángulos.

BARRIDO DE RECONOCIMIENTO

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si una o mas miniaturas de tu comando (que no estén sacudidas) se encuentran totalmente dentro de la zona de despliegue del enemigo.

DESGASTE

Al final de la ronda de batalla, obtienes 1 punto de victoria si más miniaturas enemigas que amigas han quedado fuera de combate en esta ronda de batalla.

CAZARECOMPENSAS

Cuando una miniatura enemiga queda fuera de combate, sitúa un marcador en contacto con su peana antes de retirarla. Ganas 1 punto de victoria si una miniatura de tu comando acaba su movimiento en contacto con cualquiera de estos marcadores y retíralo del campo de batalla una vez puntuado.

DEBILITAR SUS FILAS

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria si 2 o más miniaturas enemigas quedaron fuera de combate durante esa ronda de batalla.

DOMINACIÓN

Obtienes 1 punto de victoria si más miniaturas de tu comando se encuentran a 3" o menos del centro del campo de batalla que miniaturas enemigas (excepto miniaturas sacudidas) al final de la ronda.

MISIONES

MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

SUMINISTROS VITALES

Se han localizado valiosos depósitos de material en tierra de nadie. Dos KillTeam, enviados por facciones rivales luchan para asegurar estos activos, se enfrentan entre sí en un vicioso conflicto a medida que se mueven para tomar y mantener sus objetivos.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un KillTeam como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego, configura cinco marcadores de objetivos dividiendo el campo de batalla en cuatro cuartos y colocando un objetivo en el centro de cada cuarto, y uno en el centro del campo de batalla.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continúa desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

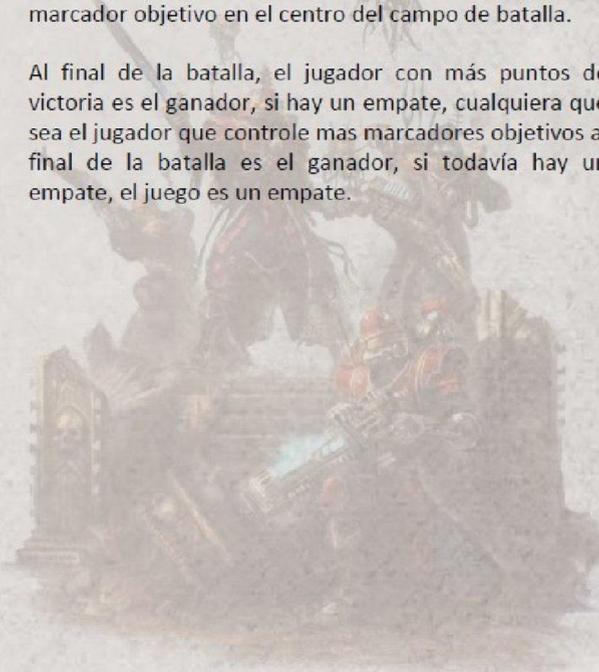
OBJETIVOS SECUNDARIOS

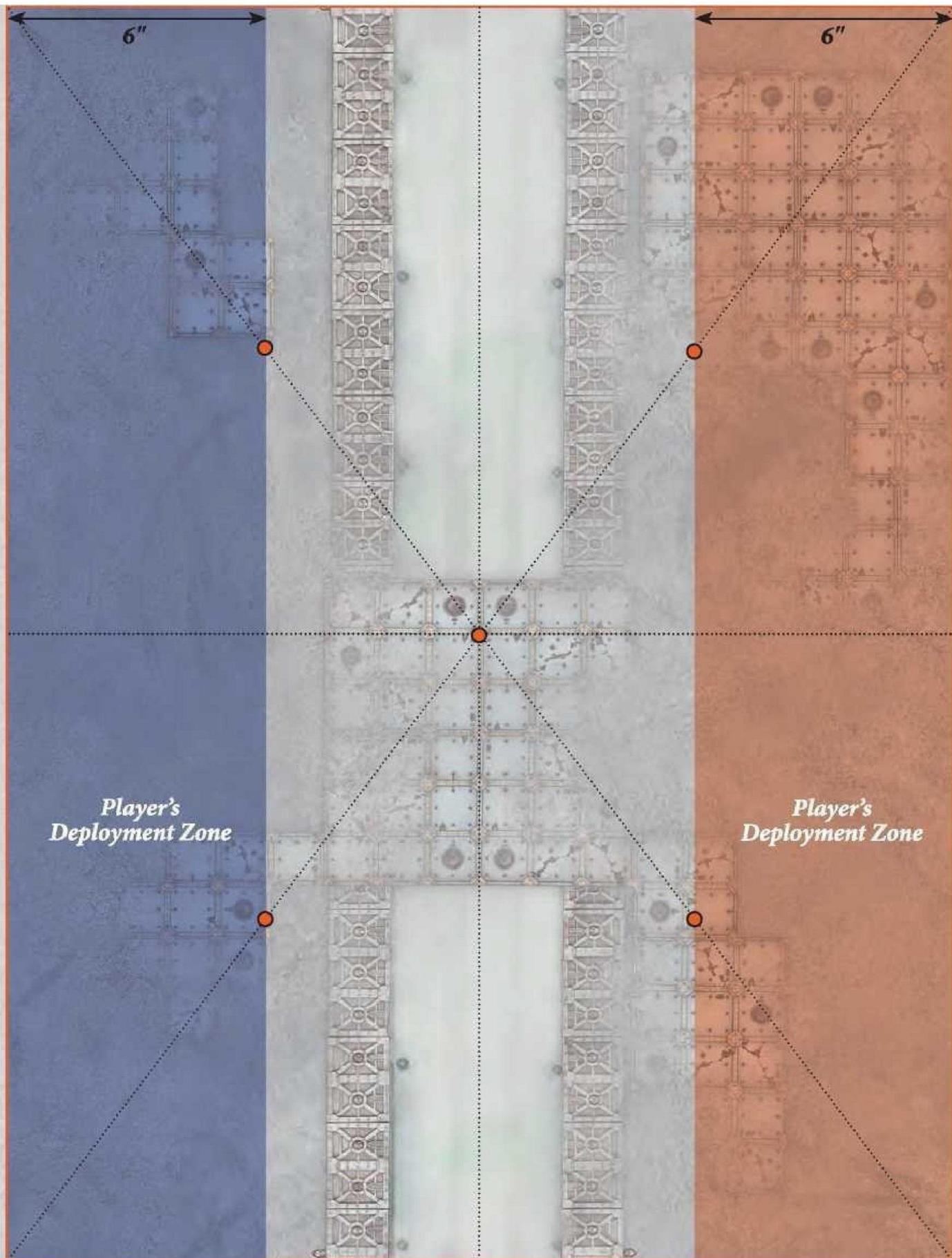
Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

- **Caza recompensas**
- **Partir a trozos**
- **Conflictos en todos los frentes**
- **Barrido de reconocimiento**
- **Dominación**

Suministros de misión crítica: Al final de cada ronda de batalla, consigues 1 punto de victoria si controlas el marcador objetivo en el centro del campo de batalla.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, el juego es un empate.





6"

6"

*Player's
Deployment Zone*

*Player's
Deployment Zone*

MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

PUNTO PIVOTAL

Se ha encargado a los agentes especiales eliminar a un grupo de hostiles que se asientan en el corazón de una intersección pivotal. En caso de que salgan victoriosos, dichas fuerzas podrán usar el sitio como una base desde la cual pueden introducirse en las líneas del enemigo.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un KillTeam como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura seis marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continúa desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

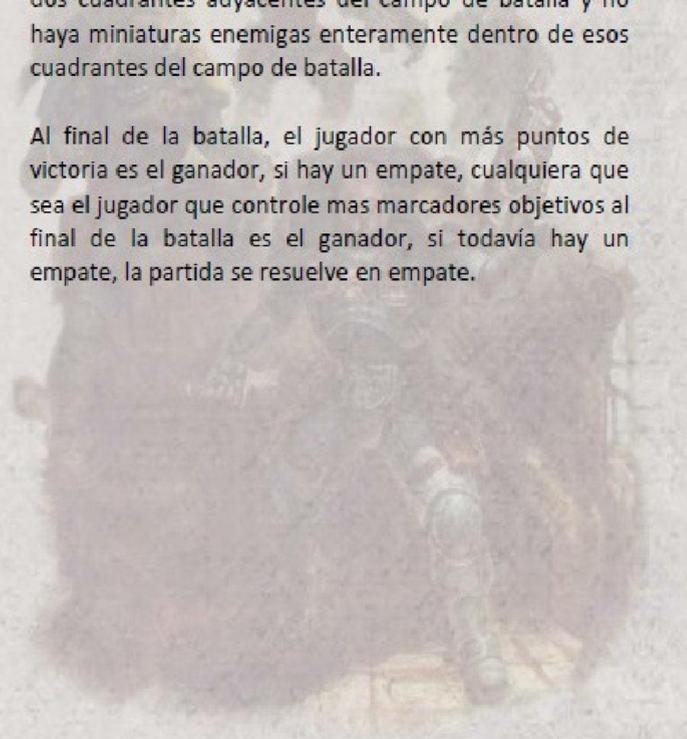
OBJETIVOS SECUNDARIOS

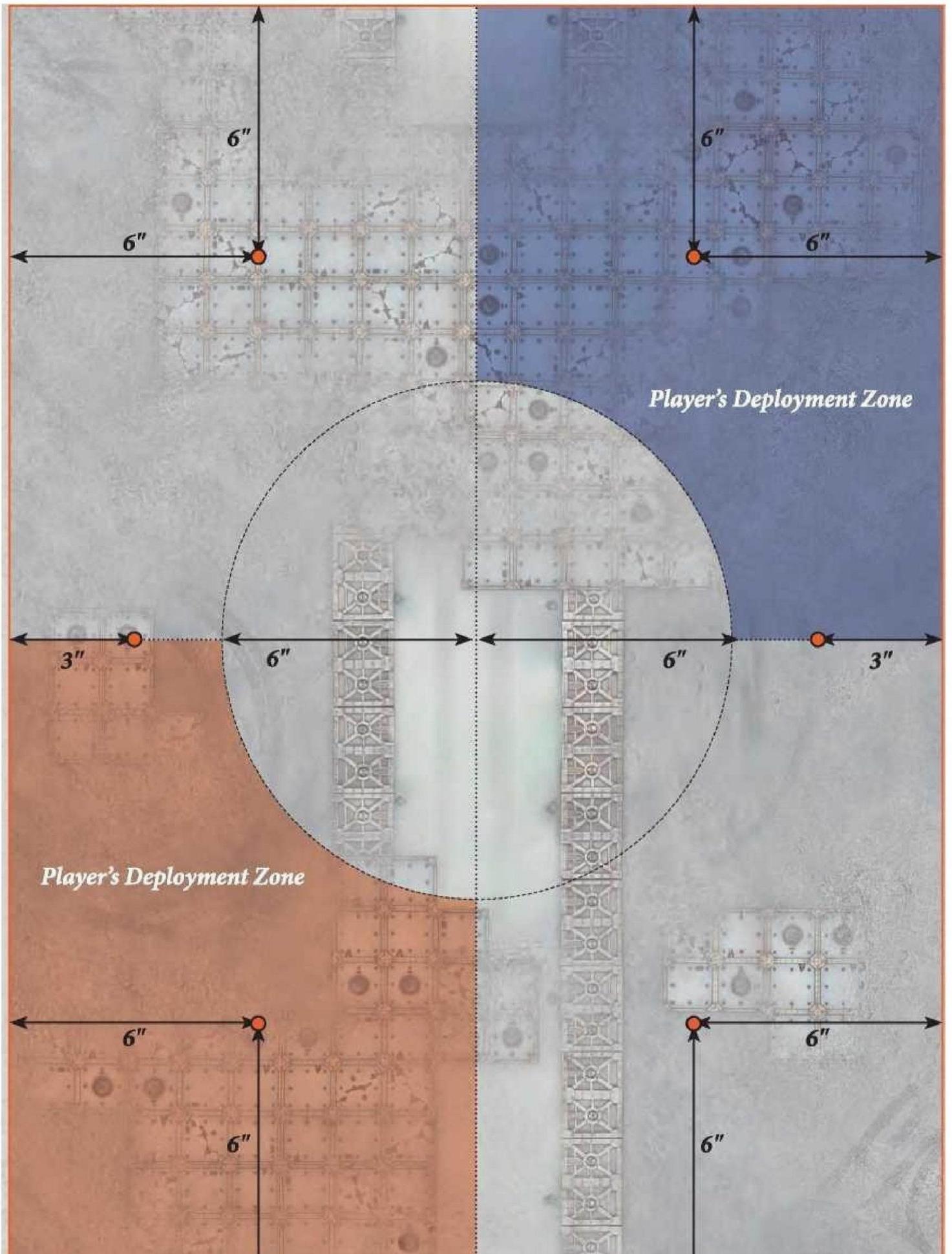
Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

- Decapitar
- Desgaste
- Debilitar sus filas
- Muerte desde lejos
- Explorar el campo

Sector despejado: al final de cada ronda de batalla, dividiendo el campo de batalla en 4 cuadrantes idénticos. Consigues 1 punto de victoria si una o más miniaturas de tu comando están totalmente dentro de dos cuadrantes adyacentes del campo de batalla y no haya miniaturas enemigas enteramente dentro de esos cuadrantes del campo de batalla.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, la partida se resuelve en empate.





MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

CAPTURAR EL PUNTO FUERTE

Los exploradores han identificado la posición más defendible en este sector, por lo que es una ubicación privilegiada para atacar el páramo que lo rodea. Las posibilidades de que una facción tome el control de ella son enormes, sin embargo, no lo harán sin pelear, por lo que deben tomar este premio con la fuerza de las armas.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un comando como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura 5 marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continúa desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por cada ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

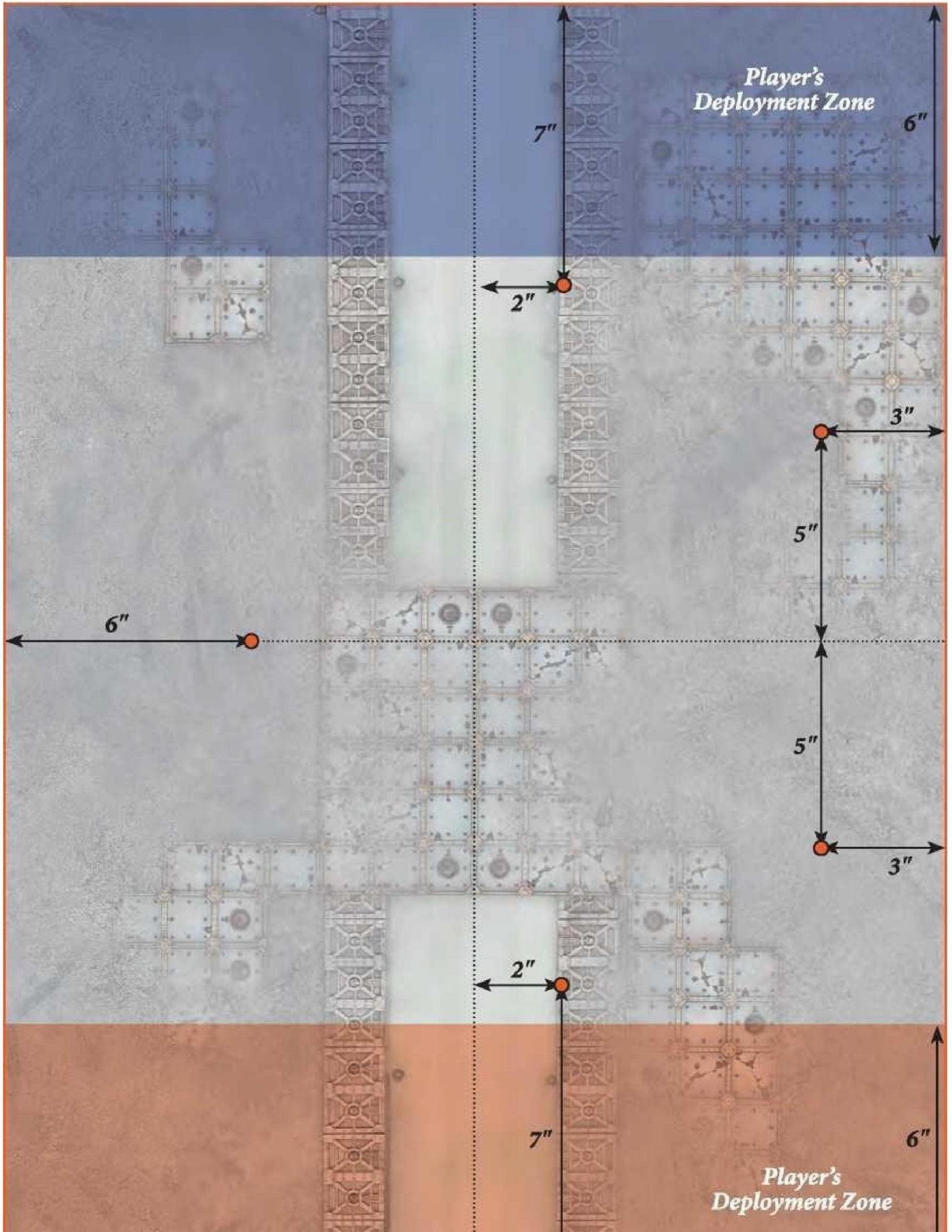
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

- **Conflicto en todos los frentes**
- **Debilitar sus filas**
- **Barrido de reconocimiento**
- **Explorar el campo**
- **Dominación**

Ubicación segura: Al final de la ronda de batalla, consigues 3 puntos de victoria si controlas los cinco marcadores objetivos.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, la partida se resuelve en empate.



PREMIOS

- Un detalle para cada participante del torneo
- Premios para los 3 primeros puestos

HORARIOS

RECEPCION DE JUGADORES: 11:00

PRIMERA PARTIDA: 11:30-12:45

SEGUNDA PARTIDA: 13:00-14:15

DESCANSO PARA COMER: 14:30-15:30

TERCERA PARTIDA: 16:00-17:15

ENTREGA DE PREMIOS: 17:30-18.00

