

Reglas de torneo Punkapocalyptic

Freak Wars 16-09-2017 – 15:00 horas

Jugadores

Los jugadores deben ir al torneo con sus miniaturas y sus hojas de control de banda.

Una vez allí, es conveniente que recuerden que esto es simplemente un juego, y que deben comportarse de manera responsable, deportiva y amistosa. A un torneo se va a pasárselo bien (sí, incluso por delante de ganar), así que quien no tenga claro eso, puede coger su coche y hacer el pandillero por el Páramo más cercano.

Miniaturas

Las miniaturas deben ir montadas sobre una peana del tamaño que se indica en las reglas de cada banda. No es obligatorio que sean miniaturas de la gama de Punkapocalyptic (aunque son muy molonas y nos harías un gran favor si lo fueran), pero sí que deben representar claramente el equipo que llevan siempre que sea posible.

El Páramo es un lugar muy poco homogéneo, y la información que pone en los blisters de las miniaturas es simplemente una guía. Una miniatura que se venda como Curtido puede ser un Jefe o un Pandillero si lleva el equipo correspondiente. La mayor parte de las mutaciones de los Mutardos no son visuales y dependen de lo que hayáis puesto en vuestra lista. Incluso una miniatura que vendamos como de una facción, puede jugar en otra, si lleva el equipo adecuado.

El rival SIEMPRE tiene derecho y debería de estar informado tanto del perfil de cada miniatura rival, así como de las reglas especiales, habilidades y/o mutaciones de cada miniatura sobre la mesa.

La única información que será secreta a lo largo de la partida será el número de balas que lleva cada miniatura, así como la inclusión en la banda de miniaturas que pudiesen ser desplegadas sobre la mesa en turnos posteriores, como por ejemplo gracias a la Regla Especial Infiltración. Obviamente, en el momento que sean desplegadas dichas miniaturas sobre la mesa el rival tendría acceso tanto a su perfil como equipamiento, igual que en el caso del resto de miniaturas.

Pintura

No es obligatorio que las miniaturas estén pintadas, pero con lo bien que quedan, si lo están seguro que tienes más posibilidades de ganar.

Bandas

Los jugadores deben enviar una copia de sus hojas de control de banda a info@badrollgames.com antes de que comience el torneo. La banda debe cumplir todas las

normas del reglamento de Punkapocalyptic. La fecha máxima para que estas sean enviadas será el 11-09-2017.

Reglas del torneo

Inscripción

La fecha máxima para la inscripción será el **01-09-2017**. El precio de la inscripción será de **10 €**, que se emplearán para los premios. Para inscribirse deberán contactar a info@badrollgames.com.

Cada jugador, por el mero hecho de inscribirse, se llevará la miniatura exclusiva del evento, que además tendrá reglas para Punkapocalyptic, un archivo descargable de escenografía de Thunder Chrome y además participará en el sorteo de un premio extra seguro.

Número de participantes

El número de participantes en el torneo ha de ser par. El tamaño máximo será de 16 jugadores.

Reglamento

Se utilizarán las reglas de la última versión del reglamento de Punkapocalyptic, que se puede descargar de forma gratuita (junto con las Hojas de control de banda, marcadores, plantillas y demás material impreso) en la web www.badrollgames.com

Puntos de las bandas

El torneo se jugará a un número máximo de **400 puntos** por banda.

Mercenarios

Podrán usarse Mercenarios siguiendo sus reglas habituales.

Escenarios

Se jugará la modalidad de torneo largo, pensado para ocupar el día. En él se jugará primero el escenario *La rebelión de las máquinas*, después *1,2,3 Splash* y finalmente ¡Ataque!. El primero se jugará por la mañana y los otros dos después de comer.

Los escenarios se jugarán con sus reglas habituales, excepto que los objetivos aleatorios no se tirarán al azar, sino que cada jugador puede colocar un objetivo alternativamente, fuera de su zona de despliegue y dejando un mínimo de 30 cm entre ellos y 15 cm respecto a los bordes de la mesa.

Antes de comenzar la partida, habrá que realizar una tirada en la *Tabla de cosas raras del Páramo*.

Tabla de cosas raras del Páramo

1	Tormenta	Deberá tirarse y seguir las reglas de la tabla de clima del escenario <i>La tormenta perfecta</i> , pero sólo al principio de los turnos 2, 4 y 6.
2	Plaga	En la mesa de juego habrá 2 martinejos que seguirán las reglas del escenario <i>La caza</i> .

3	Jardín peligroso	En la mesa de juego habrá 2 objetivos aleatorios que seguirán las reglas de los del escenario <i>El mundo perdido</i> .
4	En tus morros	El jugador con más miniaturas que el rival (capaces de controlar objetivos) finalizando la partida en la zona de despliegue enemiga, obtendrá 1 punto extra.
5	Amarrategui	El jugador con más miniaturas que el rival (capaces de controlar objetivos) finalizando la partida en la zona de despliegue propia, obtendrá 1 punto extra.
6	¡Sed testigos!	Cada jugador tendrá la oportunidad de repetir una única tirada de dado en el transcurso de la partida.
7	¡Mediocre!	Cada jugador tendrá la oportunidad hacer que su rival repita una única tirada de dado en el transcurso de la partida.
8	Chorimanguis	El jugador que haya Rapiñado más cadáveres del enemigo obtendrá 1 punto extra.
9	Carnicero	El jugador que haya Abatido el mayor número de enemigos (capaces de controlar objetivos) obtendrá 1 punto extra.
10	Cuidadoso	El jugador con más miniaturas (capaces de controlar objetivos) en la mesa al finalizar la partida, obtendrá 1 punto extra.

Las partidas discurrirán de la manera habitual, ganando quien consiga más puntos que el rival en cada escenario. En caso de conseguir los mismos puntos se considerará que la partida finaliza en empate. Si un jugador abatiera a todas las miniaturas del rival, la partida acabará inmediatamente (se contará este momento para conseguir los puntos que se conseguían con los objetivos controlados al final de la partida o de Turno de juego). Además el jugador que haya abatido las miniaturas del rival conseguirá inmediatamente 5 puntos más. Si con esos puntos extras no supera los del rival, al contrario que en las partidas habituales, no ganará la partida.

Emparejamientos

En la primera partida, los emparejamientos serán aleatorios entre todos los integrantes del torneo.

En las siguientes partidas se seguirá el sistema suizo, cruzando a los jugadores en base a las victorias conseguidas en las partidas anteriores. Si tienen el mismo número de victorias, se contarán la diferencia de puntos a favor de las partidas anteriores (puntos propios menos los puntos de los rivales). De esta manera el primero jugará contra el segundo, el tercero contra el cuarto, etc... En caso de empate se ordenarán por la cantidad de puntos a favor en las partidas anteriores. Si aún así hubiera empate, se decidirá al azar, no pudiendo jugar nunca contra el mismo rival.

Victoria

Al final del torneo resultará ganador el jugador con más victorias. En caso de empate con el mismo número de victorias, se contará la diferencia de puntos a favor de las partidas (puntos propios menos los puntos de los rivales). En caso de empate ganará el que tenga un total mayor de puntos a favor en todas las partidas.

Premios

El ganador del torneo y el segundo clasificado se llevarán unos premios especiales. Pero además, el resto de participantes participarán en un sorteo en el que se llevarán un premio seguro al azar.

Organización

El torneo está organizado por Bad Roll Games.

Participantes

La organización comprobará las hojas de control de banda de los participantes, que les serán entregadas por estos en la fecha decidida en las bases del torneo, para que todo esté correcto antes del inicio. Si hay algún error en una banda, se le indicará al jugador que la lleve para que pueda corregirlo.

La organización también está en el derecho de expulsar del torneo a cualquier participante que se comporte de forma ofensiva o violenta, tanto con el resto de jugadores como con la organización o el árbitro.

Tiempo de juego

Las partidas podrán durar un máximo de una hora y media. Una vez se llegue a ese tiempo, la partida terminará al acabar el Turno de Juego en que se encuentre.

Material

La organización del evento dispondrá de las mesas, escenografía, cintas métricas y dados., para que las partidas puedan llevarse a cabo de la manera apropiada.

Árbitro del torneo

Habrá un árbitro en el evento, que será la persona encargada de resolver dudas. Se sabrá perfectamente las reglas de Punkapocalyptic, y su palabra será ley. Aún así, si puede ser, es mejor que los jugadores se arreglen entre ellos de manera amistosa, y pedir la intervención del árbitro sólo en caso de no ser capaces de alcanzar un acuerdo.

El arbitro no participará en el torneo, para que no se den situaciones que puedan inducir a sospecha.

Resultados

La organización es la encargada de llevar una hoja de control del torneo donde apuntará todos los resultados de las partidas, los cruces, etc...