



## **BASES 1º QUEDADA “THE OLD WORLD”**

### **1.- Creación de listas**

- 1500 puntos.
- Se permiten facciones Legacy.
- Se permiten personajes especiales y listas contenidas en los Arcane Journals.
- No se permiten aliados.
- Se seguirán las restricciones contenidas en las tablas de organización de cada uno de los diferentes ejércitos y adicionalmente a eso, se establece una restricción de 0-3 para todo tipo de unidades.

### **2.- Lugar y día del evento**

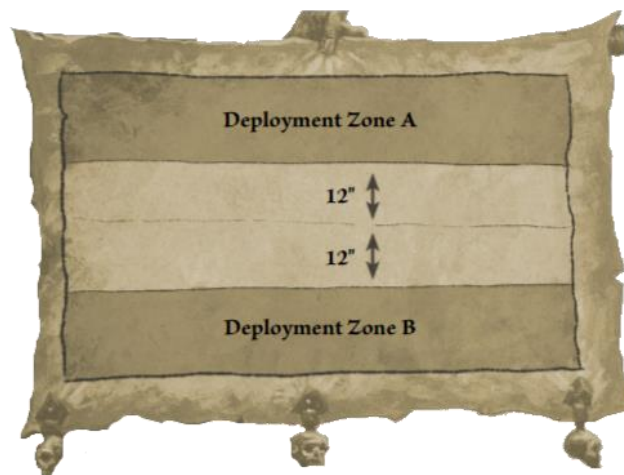
- El evento se celebrará en la asociación Freak Factory el día 18 de febrero.

### **3.- Horario**

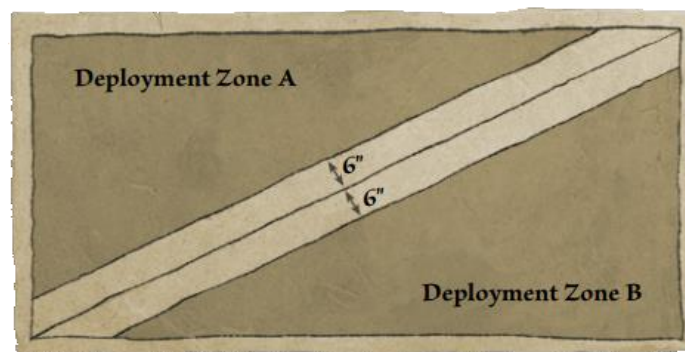
- |  |               |
|--|---------------|
| - Recepción de participantes y emparejamientos | 08:30 - 09:00 |
| - Primera partida                              | 09:00 – 11:30 |
| - Descanso y emparejamientos                   | 11:30 – 12:00 |
| - Segunda partida y finalización del evento    | 12:00 – 14:30 |

#### 4.- Escenarios

- Durante la primera partida se jugará el escenario “Open Battle”, el cual se describe en la página 288 del reglamento.
- A efectos de determinar la duración del juego, dicho escenario tendrá una duración total de 6 rondas de juego.
- Despliegue: Una vez configurado el campo de batalla, los jugadores realizan una tirada, el ganador elige una de las dos zonas de despliegue para desplegar su ejército y que jugador comienza a desplegar las unidades, como se describe en la página 285 del reglamento. El jugador que termine antes de desplegar su ejército tiene un bonificador de +1 en la tirada para ver quien comienza a jugar.
- El escenario no contiene reglas especiales.



- Durante la segunda partida se jugará el escenario “Meeting Engagement”, el cual se describe en la página 294 del reglamento.
- A efectos de determinar la duración del juego, dicho escenario tendrá una duración total de 6 rondas de juego.
- Despliegue: Una vez configurado el campo de batalla, los jugadores realizan una tirada, el ganador elige una de las dos zonas de despliegue para desplegar su ejército y que jugador comienza a desplegar las unidades, como se describe en la página 285 del reglamento. El jugador que termine antes de desplegar su ejército tiene un bonificador de +1 en la tirada para ver quien comienza a jugar.
- Reglas especiales: antes de desplegar los ejércitos cada jugador debe tirar un dado por cada unidad de su ejército, incluyendo máquinas de guerra y personajes, con un resultado de 1 la unidad debe mantenerse como reserva y entra siguiendo las reglas de refuerzo. Una vez realizada la tirada, el resto de unidades se despliegan normalmente.
- Las unidades de refuerzo se incorporan a la batalla a partir del segundo turno durante la subfase de movimientos obligatorios, entrando por el borde largo de su zona de despliegue.



## 5.- Puntos de victoria

Los puntos de victoria se calcularán con arreglo a los siguientes criterios, descritos en la página 286 del reglamento.

- Las unidades que hayan sido destruidas o hayan huido durante la partida otorgan el **100%** de su coste en puntos.
- Cada unidad que se encuentre huyendo al terminar la partida, pero no haya abandonado el campo de batalla otorgará el **50%** de su coste en puntos (redondeando al alza).
- Las unidades que se encuentren reducidas a menos del 25% de su fuerza de unidad inicial, otorgará el **25%** de coste en puntos (redondeando al alza).
- Si el general enemigo ha muerto, ha huido del campo de batalla o está huyendo al finalizar la partida otorga **100 puntos** de victoria.
- Se otorgan **50 puntos** de victoria adicionales por cada estandarte enemigo reclamado como trofeo.
- Si el portaestandarte de batalla enemigo ha muerto, ha huido del campo de batalla o está huyendo al finalizar la partida otorga **50 puntos** de victoria.

## 6.- Criterios de puntuación.

- El primer emparejamiento se realizará al azar y el segundo emparejamiento se llevará acabo mediante el sistema suizo.

Diferencia de puntuación	Tipo de victoria	Puntos para el vencedor	Puntos para el vencido
0-250	Empate	5	5
251-500	Victoria pírrica	6	4
501-750	Victoria marginal	7	3
751-1000	Victoria decisiva	8	2
1001-1250	Victoria mayor	9	1
+1251	Masacre	10	0