



IV Salón del cómic de Castilla La Mancha “Manchacómic” II Torneo Manchacómic Kings of War

Bases del Torneo

MANCHACÓMIC

Manchacómic es un proyecto colectivo organizado por ZONA 84 y la Asociación de Amigos del Cómic de Ciudad Real (AMICO). Manchacómic es un gran evento cultural con un carácter no lucrativo y gratuito. El evento está dirigido para todos los públicos y cubrirá una amplia de variedad de temáticas. Habrá concursos, gymkhanas, talleres, torneos, encuentro con autores, masterclass y conferencias sobre el extenso mundo del cómic, en todas sus variantes, aplicaciones y relaciones (literatura, ilustración, cine, animación, videojuegos, cosplay, juegos de mesa, wargames, música, gastronomía, etc,...) de éste con el resto de las artes, la educación, la cultura,.... El evento tendrá una duración de 3 días, 6, 7 y 8 de octubre de 2017

El Torneo de Kings of War se celebrará el **Domingo 8 de octubre de 2017** en el **Antiguo Casino de Ciudad Real**, situado en el Parque del Prado de Ciudad Real, como una mas de las actividades del IV Salón del Comic de CLM “Manchacómic 2017”, por lo que los jugadores tendrán opción a:



- Opciones de alojamiento a precio reducido
- 30% Descuento en RENFE
- Descuentos en la comida

Para más información y novedades consultar la web de Manchacómic: www.manchacomic.es

Resumen de requisitos y planificación del torneo:

El torneo se celebrará el domingo 8 de octubre de 2017.
Este torneo emplea las reglas de Kings of War 2015 (2ª Edición) y se jugará a **2000** puntos.

El torneo tendrá lugar en un único día y se adherirá estrictamente a la planificación establecida:

- o 10:00 Registro del evento
- o 10:30-12:10 Ronda 1
- o 12:30-14:10 Ronda 2
- o 14:30-15:30 Comida
- o 16:00-17:40 Ronda 3
- o 18:00-19:40 Ronda 4
- o 20:00 Entrega de premios

Límite de edad

Los jugadores deben tener como mínimo 14 años. Cualquier jugador menor de 16 años debe estar acompañado de un adulto (participante o no en el torneo).

Inscripciones:

El coste de la inscripción será de 10 €.

El plazo máximo de inscripción será el 30/09/2017, para lo cual deberá enviarse un correo electrónico indicando nombre, apellidos, teléfono, ejército a zona84@hobbygame.es o a través del formulario que a propósito se habilitará en la web www.manchacomis.es

Cuando se formalice la inscripción, se reenviará un correo indicando el número de cuenta y forma de realizar el pago, una vez hecho se le confirmará mediante correo electrónico o mensaje telefónico la inscripción oficial.

Una vez inscrito, el plazo para enviar la lista de ejército será hasta el 3 de octubre de 2017.

Lo que debes llevar

Además de tu ejército y las copias de tu lista de ejército, debes asegurarte de llevar contigo lo siguiente:

- Dados, cinta métrica en pulgadas, reglamentos, marcadores de daño, bolígrafo y cualquier otro accesorio de juego que puedas necesitar. Es importante aclararle al adversario como vas a marcar los daños en tus unidades.
- Necesitarás un reloj de ajedrez, un Smartphone u otro dispositivo similar con el software necesario.

- Es una buena idea montar tus unidades en bases o bandejas de movimiento – ¡Si insistes en mover individualmente las miniaturas de una Legión Zombie, pronto descubrirás que te quedarás sin tiempo! Por supuesto, el tamaño de la bandeja debe ajustarse al apropiado tal como determina el reglamento.
- Una bandeja grande es una buena forma de llevar tu ejército entre partidas, permitiendo un transporte más seguro y ahorro de tiempo.

Ejércitos

Este torneo emplea las reglas de Kings of War 2015 (2ª Edición), así como reglas y ejércitos adicionales introducidos en Uncharted Empires, y la última versión de las faq publicadas. Asimismo, se aplicarán las modificaciones presentadas en el suplemento de Rules Pack del Clash of Kings 2017. Dichas reglas pueden modificar algunas reglas, misiones y unidades descritas en los libros. Se jugará a **2000** puntos.

Los ejércitos deben cumplir las reglas de composición de ejército detalladas en el manual en la sección Picking a Force (página 76 del reglamento). Se pueden jugar aliados (25%)

Los jugadores deben elegir una única Lista de Ejército de hasta el límite de puntos establecido, ésta será usada para todas las partidas del torneo.

Tu ejército debe ser confeccionado con una de las listas de ejército oficiales

Los jugadores pueden elegir entre las listas de ejército oficiales de Kings of War.

Twilight kin, al no ser un ejército oficializado para torneos, no está permitido.

Está permitido el uso de todos los objetos mágicos y hechizos del reglamento de segunda edición.

Todo el material anterior al reglamento Kings of War 2ª Edición está obsoleto y debe ser descartado. En el caso de que tengas un ejército que no exista en Kings of War, puedes ponerte en contacto con la organización para que te informe sobre las posibles listas de ejército que podrías usar.

Composición de ejército

- Se seguirán las reglas de composición de ejército que aparecen en el manual de Kings of War 2ª Edición (2015)
- Los héroes y monstruos únicos (leyendas vivas, aquellos marcados con [1] tras su nombre en la lista) no pueden ser incluidos, salvo en aquellos que se indique lo contrario.

Miniaturas

Está permitido por parte de los jugadores usar cualquier cantidad de miniaturas que no sean de Mantic. No hay un mínimo requerido de miniaturas Mantic.

Las miniaturas deben estar pegadas a sus peanas con el tamaño y forma apropiadas para su tipo. Se contempla como opción permitida que las miniaturas estén directamente pegadas a la bandeja (multibasing), siempre y cuando ésta se ajuste de

forma adecuada al tamaño correspondiente a la unidad.

Las miniaturas preferiblemente deben estar pintadas en al menos dos colores. Lo cual no es un requisito muy estricto.

Todas las miniaturas deben representar exactamente lo que dicen ser en sus listas. Si cualquier miniatura es usada como "cuenta como" o como proxy de otra, este hecho debe ser aclarado al oponente antes del inicio de la partida y debe estar pegada a la base que le corresponde según el reglamento. En este aspecto, si tienes cualquier duda, consulta primero con la organización de los torneos para que evalúe la situación y tome una decisión sobre si se permite o no dicha miniatura.

Unidades escénicas

A mucha gente le gusta crear mini-dioramas o bases con escenografía integrada. Kings of War tiene la ventaja de que no es necesario quitar las bajas de las bandejas de movimiento, por lo que es mucho más estable a la hora de jugar, y además nos da rienda a la imaginación, para hacer esas unidades escénicas que hacen a las unidades únicas en el tablero de juego.

Para optar al premio de mejor ejército (pintura, decoración y estética) es necesario tener el 66% de las miniaturas en la base, y se ha de cumplir de forma rigurosa. Se debe informar a la hora de mandar la lista de ejército de las unidades escénicas y su composición, ya sea con una foto u otro medio, para que se consideren aptas o no para el apartado de mejor ejército del torneo.

• **Infantería y caballería:** Las unidades deben llevar al menos 66% de las miniaturas que indica el manual. Las figuras mínimas serían:

-Legión de Infantería (60 Miniaturas): 40 Miniaturas.

-Horda de Infantería (40 Miniaturas): 26 Miniaturas.

-Regimiento de Infantería u Horda de Caballería (20 Miniaturas): 13 Miniaturas.

-Tropa de Infantería o Regimiento de Caballería (10 Miniaturas): 7 Miniaturas.

-Tropa de Caballería (5 Miniaturas): 4 Miniaturas.

• **Infantería grande y caballería grande:** Se permitirá la reducción de una miniatura, y en el caso de las hordas, de dos miniaturas.

• **Máquinas de Guerra:** Deberá tener su dotación, aunque no sea necesaria para el juego.

Debido a que Mantic ha publicado su primer documento de erratas y FAQ's se ha establecido un mínimo oficial de cantidades de miniaturas para participar en los torneos. Esto significa que para participar en el torneo es necesario que para las unidades de infantería y caballería normales haya un 50% +1 de miniaturas en las bandejas, mientras que en las unidades de infantería y caballería grandes deberá ser del 66%. Se aplicará esta misma reglamentación para las unidades no sujetas a "multibasing" o bandejas escénicas, esto significa que, si tus miniaturas están puestas de forma individual sobre sus penas, y estas sobre una bandeja, puedes acogerte a estas mismas cantidades.

Ejemplo: Una horda de alabarderos humanos consta de 40 miniaturas, por lo que se puede representar con 21 miniaturas (50% del total más 1 miniatura).

Esta norma es para evitar bases de una única figura y cosas parecidas, que producirían mesas de juegos desiertas. Si lo informado respecto a las bases escénicas no corresponde con lo que el jugador pone en juego en el torneo, la organización decidirá qué hacer con el jugador, siendo su decisión inapelable.

AVISO: La reglamentación anterior está definida para jugar los torneos, no para participar en el apartado de mejor ejército. En ese apartado se premia la dedicación y esmero a la hora de pintar, montar y componer las diferentes unidades y por ello tienen una reglamentación distinta.

Listas de ejército

Los jugadores deben enviar una copia de su Lista de Ejército a los organizadores dentro del plazo indicado anteriormente para su revisión y visto bueno. Detalla tu lista de ejército todo lo posible, escribe todas las unidades, coste en puntos y cualquier equipo adicional.

El día del torneo deberás tener al menos una copia para ti mismo y otra para cada uno de tus oponentes como referencia en caso de que la soliciten, las cuales tendrás contigo mientras estés jugando.

Las listas deben estar impresas en papel, y redactadas de forma clara y detallada.

La lista debe incluir:

- El nombre del jugador en cada copia de la lista de ejército.
- El tipo de ejército que juegas, y las unidades que componen tu ejército.
- El coste en puntos de cada unidad, su equipo y opciones elegidas y los objetos mágicos que lleva esa unidad. Indícalo de forma detallada para facilitar la revisión de las listas.

Por favor, no uses acrónimos en las copias de tu lista. Si se detecta algún fallo durante el torneo que no fue recogido con anterioridad, los resultados de todas las partidas en las cuales se empleó una lista incorrecta serán inmediatamente cambiadas a 20-0 Puntos de Torneo, a favor de los oponentes. Se aplicará incluso aunque sea un error sin mala fe, así que por favor revisa correctamente la Lista de Ejército antes de enviarla y antes del torneo.

Para evitar estos problemas, recomendamos el uso del asistente de creación de listas Easyarmy. Es una aplicación web totalmente gratuita que puedes encontrar en **kow2.easyarmy.com**. Ten en cuenta que esta aplicación no es oficial, y por lo tanto siempre se usará el coste en puntos de la última edición actualizada de las reglas. Es obligación del participante comprobar el coste y valores de atributos de las unidades y equipo antes de enviar la lista a la organización.

Reglas del Torneo

Tiempo de Juego y Condiciones de Victoria

El torneo consistirá en un mínimo de tres partidas, todo ello dependerá de la afluencia de cada uno de los torneos, hasta 16 jugadores se jugarán tres rondas y en los torneos donde se superen ese número se jugarán cuatro rondas.

Para los torneos de 2000 puntos, cada jugador contará con 50 minutos. Por lo que cada

ronda tendrá una duración de 100 minutos.

Para llevar el tiempo de cada partida se hará uso de relojes de ajedrez o cualquier otro dispositivo que permitan realizar la misma función, como Smartphone y tabletas con las aplicaciones debidamente instaladas.

En los tiempos anteriormente señalados se incluye también el despliegue de las tropas en el tablero.

Tamaño de las mesas

Las mesas tendrán el tamaño estándar de 6'x4', lo que vienen a ser 180x120cm

Planificación del torneo

El torneo tendrá lugar en un único día y se adherirá estrictamente a la planificación establecida:

- o 10:00 Registro del evento
- o 10:30-12:10 Ronda 1
- o 12:30-14:10 Ronda 2
- o 14:30-15:30 Comida
- o 16:00-17:40 Ronda 3
- o 18:00-19:40 Ronda 4
- o 20:00 Entrega de premios

Nota: El tiempo dedicado para cada partida incluye todo el tiempo necesario para la partida en sí más 10 minutos para la presentación, discusión de reglas y para rellenar y entregar los papeles de los resultados después de la partida.

Secuencia de Juego

El escenario a jugar en cada partida será anunciado por el organizador al comienzo de cada partida.

Se jugarán los escenarios estándar y no se repetirá escenario en ninguna de las rondas. Encuéntrate con tu oponente en la mesa correspondiente y discute el terreno y como vais a tratarlo durante la partida. Usad el terreno como esté dispuesto en la mesa. Colocad los marcadores de objetivos correspondientes, y finalmente tirad un dado para elegir el lado de la mesa. Los jugadores deben discutir antes de la partida como van a tratar los dados "borrachos" y en qué circunstancias deben ser vueltos a tirar.

- Sitúate en tu lado de la mesa y coloca tu ejército en tu lado de la mesa, de esta forma tu oponente podrá ver tu ejército y con tu lista de ejército resolver cualquier duda.
- Intercambio de listas: entrega una copia de tu lista de ejército al oponente (y recibe su lista de ejército).
- Tirad un dado para decidir quien tomará el primer turno. Una vez que el ganador de la tirada decida quien empezará a desplegar, el reloj de ese jugador se pondrá EN MARCHA. Los jugadores se alternarán desplegando unidades usando el reloj como se describe en la sección de Timed Games de las reglas de Kings of War (página 88 del reglamento). Cuando la última unidad haya sido desplegada, ambos relojes se pararán.
- Movimientos de Vanguardia. Tirad un dado para decidir quién empezará haciendo Movimientos de Vanguardia. Una vez que el ganador de la tirada decida, se pondrá EN

MARCHA el reloj del jugador que comience. Los jugadores se alternarán haciendo Movimientos de Vanguardia usando el reloj. Cuando todos los movimientos hayan sido resueltos, ambos relojes se pararán.

- Tirad un dado para decidir quien tomará el primer turno. Una vez que el ganador decida quien empieza, el reloj de ese jugador se pondrá EN MARCHA. Los jugadores alternarán sus turnos usando el reloj.
- La partida durará 12 turnos (cada jugador tiene 6 turnos). Al final del turno 12, el jugador tira un dado. Con un 1-3 la partida concluye. Con un 4-6 ambos jugadores jugarán un turno adicional y luego la partida terminará. Determinad el ganador de la forma usual.
- **Si un jugador se queda sin tiempo durante su turno**, utilizaremos el sistema propuesto en el suplemento **Clash of Kings**. El jugador que ha agotado su tiempo ya no continuará jugando, pero dejará las unidades en la mesa. No podrá dar órdenes a sus unidades ni tirar ningún dado. Su contrincante jugará los turnos que le queden o hasta agotar su tiempo. Una vez el jugador termine sus turnos, se dará por concluida la partida y se revisarán las condiciones de victoria. **En el caso de que uno de los jugadores agote su tiempo, se lanzará el dado para determinar si se juegan el séptimo turno adicional de forma normal. Durante la revisión de las condiciones de victoria, el jugador que se haya quedado sin tiempo restará un punto de torneo a su total.**

Rondas

Los emparejamientos de la primera ronda (Partida 1) serán aleatorios. En las siguientes rondas (Partida 2 y posteriores) los jugadores serán emparejados usando los Puntos de Torneo (PT), como se explica más adelante. Una vez que los jugadores completen sus partidas de una ronda deben rellenar de forma conjunta la hoja de resultados proporcionada y entregarla a los organizadores tan pronto como sea posible para que la siguiente ronda pueda ser organizada a tiempo.

Escenarios

Los escenarios serán preparados con anterioridad al torneo por la organización, siendo aleatoria la determinación de las mesas para las partidas.

Puntos de Torneo

Después de una partida, los puntos serán asignados de la siguiente forma:

Resultado Puntos de Torneo (PT)

Victoria 15 Pts.

Empate 10 Pts.

Derrota 5 Pts.

Sin tiempo/Concedida 0 PT (sin bonificación por 'Attrition Score')

Margen de Victoria

Es la diferencia entre el número de puntos que el vencedor tiene en mesa, comparados con los del derrotado. Esta diferencia de totales modifica los Puntos de Torneo con una cantidad positiva o negativa. Esto significa que puedes conseguir una victoria, pero puede que tu ejército haya sido diezmado por tu oponente, siendo una victoria vacía. No incluyas los puntos conseguidos por objetivos en estos cálculos – sólo los puntos de los ejércitos.

El ganador de la partida restará del total de su ejército aún en mesa, el valor en puntos del ejército que queda del derrotado. Entonces consultad la tabla para ajustar las puntuaciones de ambos jugadores.

Para la segunda partida, los jugadores serán emparejados usando el Sistema Suizo (emparejando

jugadores con los mismos Pts., en orden descendente).

En caso de que dos o más jugadores tengan los mismos Pts., serán emparejados en orden

descendente según 'Attrition Score', evitando en todo caso la repetición de enfrentamientos.

'Attrition Score' quiere decir la cantidad de puntos obtenidos derrotando unidades enemigas, hasta el momento durante el Torneo (incluyendo las de la partida de ¡Saqueo!).

Los jugadores tendrán que registrar la puntuación obtenida en cada partida además del resultado general de la partida. En todo momento, los organizadores del torneo procurarán evitar que los jugadores jueguen contra un oponente con el que ya se enfrentó, pero en ocasiones, esto es inevitable y se realizará un pequeño ajuste.

Cada objetivo tiene un valor del 10% del total de cada ejército, en este caso cada objetivo capturado sumará 200 puntos para determinar el vencedor de los escenarios con objetivos, pero que no se sumarán en el Attrition Score.

| Diferencia de Puntos | Vencedor modifica sus PT | Derrotado modifica sus PT |
|----------------------|--------------------------|---------------------------|
| 1600+ | +5 | -5 |
| 1200 a 1599 | +4 | -4 |
| 800 a 1199 | +3 | -3 |
| 400 a 799 | +2 | -2 |
| 100 a 399 | +1 | -1 |
| 0 a 99 | 0 | 0 |

Ganando el Torneo

El ganador es determinado al final de la última partida, siguiendo el siguiente criterio:

- El jugador con más Puntos de Torneo será el ganador.
- En caso de empate, el ganador será el jugador con mayor 'Attrition Score'.
- Si ambos, Puntos de Torneo y 'Attrition Scores' están empatados, si ambos jugadores se enfrentaron durante el Torneo, esa partida será la que determine el vencedor, siendo el que ganase la partida.
- Finalmente, si no hay un desempate, el torneo termina con una victoria conjunta y los jugadores comparten el primer premio.

Notas Adicionales

Deportividad

No hay puntuación por deportividad en este torneo. Sin embargo, se espera que todas las partidas de jueguen de forma amistosa y cordial. Todos los jugadores deben jugar de forma limpia y respetuosa hacia su oponente, demostrando una actitud agradable e integradora hacia el juego, para sí mismo y su oponente. No se dudará en amonestar o descalificar a quien no cumpla esta condición.

Preguntas sobre las reglas y Conducta de Jugador

Como se ha hecho notar, todas las reglas son del reglamento de tapa dura de Kings of War 2015 (segunda edición). Además, cualquier FAQ oficial sobre reglas y errata de Mantic Games (publicada en su web o en foros oficiales) también serán tenidas en cuenta, de forma que se usará la versión más actualizada de las reglas y listas de ejército. **Debemos recalcar que cualquier duda sobre las reglas será resuelta sobre el libro en inglés y sus pertinentes FAQ's, actualizadas a fecha del torneo.**

Por favor, ten en cuenta que no hay nada malo en consultar al oponente si puede enseñar la regla correspondiente o las características de forma que puedas comprobar por ti mismo que todo se está realizando de forma correcta. Todo lo que se requiere es pedirlo correcta y educadamente, y hacer todo lo posible por su parte para tratar de resolver cualquier problema por vosotros mismos. En caso de duda, los organizadores están disponibles para resolver el problema. Por favor, también debe respetarse el tiempo que tiene cada jugador. Si una duda no puede ser resuelta rápidamente, detén el reloj hasta que la respuesta o solución se haya conseguido.

Los jueces estarán a mano si los jugadores necesitan una resolución. Los jueces del evento serán indicados al comienzo del evento. La resolución de un juez es inapelable y definitiva.

Los organizadores se reservan el derecho de tomar las acciones apropiadas hacia cualquier jugador que estimen que no está jugando limpio o actuando de forma inapropiada. Puede ser en forma de aviso, un tiempo o penalización de Puntos de Torneo o incluso un resultado forzado de Sin Tiempo.

En circunstancias extremas un jugador puede ser expulsado del Torneo por comportamiento inapropiado (como trampas, gritos o insultos).

Multitud en la Mesa

Si un jugador se siente incómodo con la cantidad de espectadores presentes en la mesa, puede solicitar que se aparten. Cuando esto ocurra, a petición del jugador, un árbitro pedirá a los presentes que se alejen de la mesa. Está prohibido hacer comentarios o dar indicaciones a los jugadores.

Presentando los Resultados de la Batalla

Como se indicó previamente, los jugadores deben tener tiempo suficiente para jugar una partida completa de Kings of War y entregar los resultados. Para asegurar que el torneo transcurre de forma fluida, se penalizará con 2 Pts. a los jugadores que presenten los resultados rebasando el tiempo de la planificación. Esta penalización afectará a ambos jugadores.

PREMIOS:

La recaudación de las inscripciones se repartirá de la siguiente manera:

- El 10% se destinará a un fondo para el Spanish Team, con el cual se sufragarán gastos de equipación, desplazamientos, etc... Si deseáis más información sobre este equipo puedes dirigirte al foro KowSpain. Por el momento el equipo está en fase de creación y todos aquellos que lo deseen pueden unirse y participar.
- Otro 10% se destina a la promoción de los propios torneos, impresión de los carteles, calendarios de juego, etc...
- El 80% restante se dedicará íntegramente a los trofeos y premios de los torneos, estableciéndose en principio las siguientes cuatro categorías establecidas, las cuales podrán aumentar en virtud del número de jugadores:
 - CAMPEON ABSOLUTO
 - SEGUNDO CLASIFICADO
 - TERCER CLASIFICADO
 - EJERCITO MEJOR PINTADO
- Todos los jugadores recibirán un blíster de Windmaster miniatures o similar adicional a estos premios.

Habrà siempre un trofeo especial para el último clasificado, la cuchara de palo, que estará firmada por todos los participantes del torneo.

Los premios (salvo la cuchara de palo) no se pueden solapar, aumentando o disminuyendo según el número de jugadores.

Cualquier aspecto no reflejado en estas bases será resuelto por los miembros de la organización.

La lista de los premios se detallará próximamente