Bases Jornada de Mañanas

The Old World Valencia

Horario:

8:45h Recepción

9:00h - 10:30 Primera ronda

10:45 - 12:15 Segunda ronda

12:30 - 14:00 Tercera ronda

Precio: **7,5 euros**

Lugar: **Monte Ronin**

Fecha máxima para **inscripción**, enviar la **lista** y **pago** hasta el **Viernes** anterior al evento (incluido)

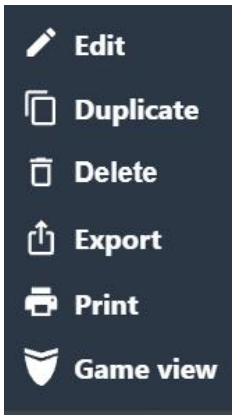
Comportamiento:

Es un juego al fin y al cabo, por lo que cualquier acto que no entre dentro de un ambiente de competitividad sana podrá ser sancionado, así como significar la expulsión del evento

Representación de miniaturas y simbología:

Se acepta e incluso se anima a usar proxies o conversiones pero para que sean válidas deben de respetar tamaños de peana y volumenes de las miniaturas originales, así como no llevar ningún tipo de simbología que pueda ofender a nadie. Esto último también se extiende a cualquier pertenencia del jugador (ropa, mochilas, etc). Si tienes alguna duda sobre este párrafo, no dudes en consultar al organizador previamente al evento

Creación de las listas e inscripción:



Las listas deberán hacerse seguiendo las instrucciones para Battle March usando la web de Old World Builder. Se jugará a 750 puntos. Una vez creada la lista, se importará el archivo .owb.json. Podéis hacer esto desde Old World Builder dándole a exportar y eligiendo la opción de descargar el archivo. Este archivo se enviará al organizador, a través del medio que se quiera, por ejemplo Whatsapp. Una vez se cierre la inscripción, el organizador subirá las listas a la vez a BCP para que cualquiera pueda consultarlas durante el evento



La inscripción se realizará a través del enlace a BCP que se facilitará para cada evento

Mesas, escenografía y comienzo de la partida:

Cada mesa tendrá marcadas las líneas de despliegue y el límite perimetral del campo de batalla, así como los elementos de escenografía ya dispuestos:

- Bosque - Terreno difícil
- Impasable (roca, casa, estatua, etc) - Terreno impasable
- Colina - Terreno abierto
- Pantano - Terreno difícil peligroso
- Murete - Terreno lineal bajo

Comienzo de la partida:

Los jugadores desempatarán para ver quien escoge lado. Quien no escoja lado elegirá quien comienza a desplegar. El primero que despliegue todo (salvo exploradores) obtendrá un +1 en la tirada de desempate para elegir quien comienza el primer turno

Puntuación y final de la partida:

Al final de cada turno de jugador, cada jugador ganará puntos por cada objetivo que controle.

Son 30 puntos en total a repartir entre el número de objetivos

Al finalizar la partida se le sumarán los puntos obtenidos por cada jugador según las reglas habituales:

- Puntos de una unidad enemiga derrotada, <25% de efectivos o que esté huyendo
- 50 puntos por general enemigo derrotado o huyendo
- 25 puntos por cada estandarte enemigo capturado

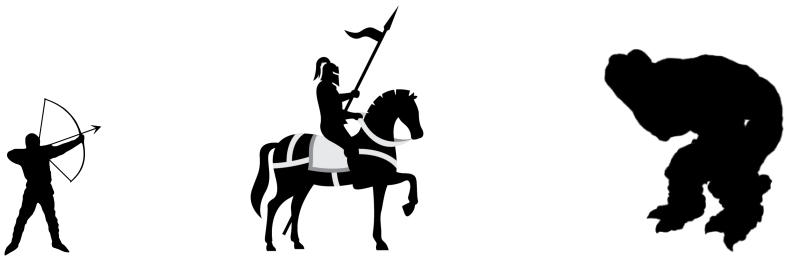
Alturas y coberturas

Para evitar situaciones extrañas y facilitar el concepto de cobertura, se utilizará un sistema de alturas para las distintos tipos de unidad y su interacción también con la escenografía en vez de que toda unidad tape la línea de visión de otras unidades completamente. Para ello:

- Altura 1 - Murete, Enjambre y Bestia de guerra
- Altura 2 - Colina, Infantería y Máquina de guerra
- Altura 3 - Infantería monstruosa, Carros y Caballería
- Altura 4 - Bosque, Impasable, Caballería monstruosa y Criatura monstruosa
- Altura 5 - Behemoth

*En caso de tener más de una categoría siempre se cogerá la de mayor altura

Una miniatura siempre podrá ver y ser vista por encima de otras miniaturas o elementos de escenografía que sean más bajos que él. A la hora de determinar la cobertura, se emplearán las reglas habituales en las que si una miniatura es tapada menos del 50% está en cobertura ligera y si es tapada un 50% o más, tendrá cobertura pesada



Ejemplo 1: Una miniatura de caballería (altura 3) se interpone entre una miniatura de infantería (altura 2) y una de infantería monstruosa (altura 3). Por lo tanto, las miniaturas de infantería e infantería monstruosa no serán visibles entre sí, al no sobrepasar ninguno la altura 3 de la caballería



Ejemplo 2: Una miniatura de caballería (3) se encuentra detrás de infantería (2). Una miniatura enemiga de infantería (2) quiere disparar a la caballería. Como la caballería sobresale sobre la infantería, dicha unidad enemiga puede verle. Sin embargo, la caballería es altura 3 por lo que la infantería interpuesta (2) sobrepasa la mitad, 1.5 y, por lo tanto, el disparo deberá realizarse con cobertura pesada



Ejemplo 3: Un behemoth (5) se encuentra detrás de una colina (2). Una miniatura enemiga de infantería (2) quiere disparar al behemoth. Siguiendo el ejemplo anterior, puede verle pero al ser la colina (2) menor de la mitad de la altura del behemoth, 2.5, el disparo se realizará con cobertura ligera

Premios y recaudación:

La recaudación del evento se destinará enteramente a vales canjeables en tienda que se repartirán de manera totalmente aleatoria

En caso de no poder acudir al evento, se devolverá el importe siempre y cuando sea antes de la fecha límite de pago. Posterior a esta fecha no se devolverá el dinero pero participará en el sorteo de vales

Las personas que no paguen la inscripción del evento dentro de la fecha límite, no tendrán garantizada la plaza por lo que en caso de ser impares o haber alcanzado el máximo de plazas, podrían quedarse sin jugar. E incluso, en caso de jugar, no participarán en el sorteo de vales

Gracias!