



# AYUDA DE EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER

## VERSIÓN 1.0

### INTRODUCCIÓN

Esta ayuda está pensada para utilizarse junto con la Ayuda de eventos de Warhammer, con el fin de crear las mejores experiencias para los aficionados que juegan en un evento de equipos, en el que los jugadores compiten por equipos. En dichos eventos, los equipos se enfrentan entre sí, y cada miembro de un equipo combate contra un miembro del otro equipo.

Las recomendaciones se dividen en:

- **Secuencia de misiones de los eventos de equipos de Warhammer:** ajustes en los pasos que los jugadores seguirían normalmente para generar una misión y preparar el campo de batalla.
- **Emparejamientos y clasificaciones:** consejos para emparejar de manera justa a los jugadores y determinar su clasificación.

Para conocer otras recomendaciones (por ejemplo, fe de erratas y preguntas frecuentes), consulta la Ayuda de eventos de Warhammer.

### SECUENCIA DE MISIONES DE LOS EVENTOS DE EQUIPOS DE WARHAMMER

Antes de asistir a un evento de equipos de Warhammer, cada equipo debe completar este paso:

#### 1 FORMAR EL EQUIPO Y REUNIR EJÉRCITOS

Cada equipo debe tener un solo capitán, responsable de garantizar que los jugadores envíen las listas a tiempo y que las puntuaciones se notifiquen al final de cada ronda. En cada equipo, solo un jugador puede usar unidades con una clave de facción determinada. Esto significa que solo un jugador puede usar las unidades de cada Codex (incluido como fuerzas aliadas). Esto no se aplica a los casos en los que las reglas de los aliados utilizados cambian claves de facción, o en los que las hojas de datos aparecen en varios Codex con diferentes claves de facción (p. ej., Daemons del Caos y Daemons de Khorne en el Codex: World Eaters).

*A continuación, cada jugador reúne un ejército como se describe en la app de Warhammer 40,000, con esta excepción: después de reunir su ejército, el jugador elige una tarjeta de disposición de fuerza que esté disponible y la registra en la hoja. En cada equipo, por cada 5 jugadores (redondeando al alza), solo 1 jugador puede elegir cada disposición de fuerza.*

Ejemplo:

En un evento de equipos de 5 jugadores, cada jugador debe tener una disposición de fuerza distinta. **Ejemplo:** En un evento de equipos de 8 jugadores, al menos un jugador diferente debe haber elegido cada disposición de fuerza; después, cada uno de los 3 jugadores restantes puede elegir una disposición de fuerza por segunda vez.

A continuación, para librar una batalla de un evento de Warhammer, se llevan a cabo los pasos que se indican más adelante (consulta la página siguiente).

## 2

### SISTEMA DE EMPAREJAMIENTO

En cada ronda, cada miembro de un equipo jugará una partida contra un miembro del equipo contrario. Las puntuaciones acumuladas de todos los miembros del equipo decidirán quién gana la ronda.

Al inicio de cada ronda, ambos equipos deben aplicar el sistema de emparejamiento adecuado según el tamaño de los equipos. Esto determina qué jugadores de cada equipo se enfrentarán. Los capitanes del equipo son los responsables de coordinar el sistema de emparejamiento.

Una vez que se haya completado el emparejamiento, cada pareja de jugadores se dirige a su mesa para jugar. Cada jugador encontrará en su tarjeta de disposición de fuerza el símbolo de disposición de fuerza del oponente. La misión primaria debajo de ese símbolo es la misión primaria del jugador y describe cómo obtener PV. El sistema de emparejamiento se divide en 3 módulos. El tamaño de los equipos determina qué módulos se usarán, como se indica a continuación:

- **Equipos de 3 jugadores:** utiliza Enfrentamiento principal.
- **Equipos de 4 jugadores:** utiliza Enfrentamiento principal y Sistema de campeones.
- **Equipos de 5 jugadores:** utiliza Escaramuza inicial y Enfrentamiento principal.
- **Equipos de 6 jugadores:** utiliza Escaramuza inicial, Enfrentamiento principal y Sistema de campeones.
- **Equipos de 7 jugadores:** utiliza Escaramuza inicial 2 veces y Enfrentamiento principal.
- **Equipos de 8 jugadores:** utiliza Escaramuza inicial 2 veces, Enfrentamiento principal y Sistema de campeones.

### ESCARAMUZA INICIAL

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro para que sea el defensor.
2. Cada equipo revela simultáneamente qué defensor ha elegido.
3. Cada equipo elige ahora en secreto a dos de los miembros restantes para que sean los atacantes contra el defensor oponente.
4. Cada equipo revela simultáneamente qué atacantes ha elegido.
5. Cada equipo elige ahora en secreto contra cuál de los dos atacantes oponentes quiere que juegue el defensor.
6. Los atacantes elegidos se revelan simultáneamente. Esto decide dos emparejamientos.
7. El defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.

**Nota de diseño:** Cada combinación de misiones primarias tiene tres diseños recomendados: A, B y C. Los encontrarás en la app de Warhammer 40,000 y en la Ayuda de eventos de Warhammer. especificado o lo determinarán al azar.

### ENFRENTAMIENTO PRINCIPAL

1. Cada equipo elige en secreto a un miembro para que sea el defensor.
2. Cada equipo revela simultáneamente qué defensor ha elegido.
3. Cada equipo elige ahora en secreto a dos de los miembros restantes para que sean los atacantes contra el defensor oponente.
4. Cada equipo revela simultáneamente qué atacantes ha elegido.
5. Cada equipo elige ahora en secreto contra cuál de los dos atacantes oponentes quiere que juegue el defensor.
6. Los atacantes elegidos se revelan simultáneamente. Esto decide dos emparejamientos.
7. El defensor de cada equipo declara qué diseño ha elegido.
8. Los atacantes que no se han elegido juegan el uno contra el otro. Estos jugadores utilizarán un diseño en función de la ronda: en la ronda 1 utilizarán el diseño A; en la ronda 2, el diseño B; en la ronda 3, el diseño C. Este ciclo se repetirá en las rondas sucesivas.

### SISTEMA DE CAMPEONES

Quedará un jugador de cada equipo, que se convertirá en el campeón. Estos jugadores utilizarán un diseño en función de la ronda: en la ronda 1 utilizarán el diseño A; en la ronda 2, el diseño B; en la ronda 3, el diseño C. Este ciclo se repetirá en las rondas sucesivas.

## 3

### CREAR EL CAMPO DE BATALLA

Las misiones se juegan en campos de batalla rectangulares de 44" x 60". Los jugadores colocan las **áreas de terreno** como se muestra en el diseño elegido y, luego, sitúan los **elementos de terreno** en dichas **áreas de terreno** según indica el diseño.

## 4

### DETERMINAR ATACANTE Y DEFENSOR


Los jugadores consultan el diseño elegido y acuerdan qué bordes del campo de batalla desplegado se corresponden con los bordes del campo de batalla del atacante y del defensor indicados en la tarjeta.

El sistema de emparejamiento indica quién es el atacante y quién el defensor. En el caso de los atacantes rechazados o de los campeones que juegan uno contra otro, desempata: el ganador decide quién será el atacante y quién el defensor para los pasos 5-8.

## 5 ELEGIR MISIONES SECUNDARIAS

Las tarjetas de misión secundaria detallan otras formas de obtener PV. Los jugadores anotan ahora en secreto si usarán misiones secundarias fijas o tácticas. Si usan misiones fijas, también deben anotar qué dos misiones fijas usarán (ver abajo). Los jugadores revelan estas decisiones.

### MISIONES FIJAS

 Las misiones fijas son las marcadas con el símbolo que se muestra a la izquierda. Si usas misiones fijas, pon boca arriba las tarjetas de misión fija elegidas. Las misiones fijas no se pueden descartar y están activas toda la batalla.

### MISIONES TÁCTICAS

Si usas misiones tácticas, baraja boca abajo tu mazo de misiones secundarias.

- Al comienzo de tu fase de mando, roba boca arriba 2 misiones secundarias de tu mazo de misiones secundarias. Estas misiones secundarias están activas para ti.
- (Una vez por batalla) Al final de tu fase de mando, puedes gastar 1 PM para descartar 1 de tus tarjetas de misión secundaria activas y robar 1 nueva tarjeta de misión secundaria.

### LOGRAR MISIONES SECUNDARIAS

Al final del turno de cada jugador, cada jugador hace lo siguiente, empezando por el jugador cuyo turno está en curso:

- Primero, si cumpliste las condiciones de una o más misiones secundarias, puedes obtener los PV especificados en ellas. Si es así y usas misiones secundarias tácticas, descártalas. Las has logrado.
- A continuación, si es tu turno y usas misiones secundarias tácticas, puedes descartar cualesquiera de tus misiones secundarias activas. Si lo haces, obtienes 1 PM.

## 6 DECLARAR FORMACIONES DE BATALLA

Los jugadores anotan en secreto, en orden:

- Cuáles de sus unidades comenzarán la batalla embarcadas en qué **TRANSPORTES**.
- Cuáles de sus unidades comenzarán la batalla en la **reserva estratégica**.

Los jugadores revelan ahora estas decisiones.

## 7 DESPLEGAR EJÉRCITOS

Los jugadores se alternan para desplegar sus unidades (salvo las que están en la **reserva estratégica**) una a una, completamente en su zona de despliegue, comenzando por el defensor. Si despliegas una unidad **TITÁNICA** en tu turno de desplegar una unidad, omite tu siguiente turno de desplegar una unidad. Una vez que hayas terminado de desplegar unidades, si al oponente le quedan unidades por desplegar, las despliega.

## 8 REDESPLEGAR UNIDADES

Algunas reglas permiten redesplegar unidades después de desplegar los ejércitos. A menos que se indique otra cosa, esas reglas se resuelven ahora. Los jugadores se turnan para resolver dichas reglas, comenzando por el atacante. Las unidades colocadas en la **reserva estratégica** en este paso no cuentan para el valor en puntos combinado de tus unidades en la **reserva estratégica**.

## 9 DETERMINAR EL PRIMER TURNO

Desempatad: el ganador juega el primer turno.

## 10 RESOLVER REGLAS PREBATALLA

Los jugadores se alternan para resolver las reglas prebatalla que puedan tener las unidades de su ejército, empezando por el jugador que juega el primer turno.

## 11 EMPEZAR LA BATALLA

Comienza la 1.ª ronda de batalla.

## 12 TERMINAR LA BATALLA

La batalla termina tras completar 5 rondas de batalla. Aunque a un jugador no le queden miniaturas en su ejército al inicio de su turno, los jugadores siguen resolviendo turnos hasta que la batalla termine.

## 13 DETERMINAR EL VENCEDOR

Cada jugador obtiene 10 PV si su ejército está pintado a nivel listo para la batalla como mínimo. Al final de la batalla, el jugador con más PV es el vencedor. Si empatan a puntos, la batalla es un empate. Debajo se detallan los PV máximos que se pueden obtener, y todo exceso de PV por encima de estos máximos se pierde.

FUENTE DE PV	MÁXIMO DE PV
MISIÓN PRIMARIA	<b>45PV</b> Hasta <b>15PV</b> por ronda de batalla
MISIONES SECUNDARIAS	<b>45PV</b> Hasta <b>15PV</b> por ronda de batalla*
EJÉRCITO LISTO PARA LA BATALLA	<b>10PV</b>

\* Además, puedes obtener un máximo de **20PV** por tarjeta de misión secundaria fija.

## PUNTUACIÓN DEL EQUIPO

Tras determinar el vencedor, ambos jugadores reciben puntos de batalla (PB) que suman a la puntuación de su equipo en función de los PV obtenidos durante la partida.

Cada jugador obtiene una cantidad de PB para su equipo basada en el diferencial de PV de su partida individual. Para determinar los PB, cada jugador cuenta sus PV, les resta los de su oponente y consulta la tabla siguiente. Si el diferencial de PV es negativo, el jugador con la diferencia negativa cuenta la puntuación de PB de la columna "Oponente".

**Nota de diseño:** El total de PB al sumar los PB de ambos jugadores siempre debe ser igual a 20.

DIFERENCIA DE PV	PUNTOS DE BATALLA DEL JUGADOR	PUNTOS DE BATALLA DEL Oponente
0-5	10	10
6-10	11	9
11-15	12	8
16-20	13	7
21-25	14	6
26-30	15	5
31-35	16	4
36-40	17	3
41-45	18	2
46-50	19	1
51+	20	0

**Ejemplo:** La puntuación final de una partida es 86-54. El jugador A ha obtenido 86PV y el jugador B, 54PV. El diferencial de PV es 32 para el jugador A y -32 para el jugador B. Esto significa que el jugador A obtiene 16PB para su equipo, mientras que el jugador B obtiene 4PB para el suyo.

Al final de la ronda, se suma la puntuación total de PB de cada equipo y se determina el ganador del encuentro. La puntuación total de PB de un equipo debe superar la del oponente como mínimo en Y PB (el valor de Y se indica en la tabla siguiente) para conseguir una victoria. Un margen inferior da lugar a un empate.

TAMAÑO DEL EQUIPO	DIFERENCIAL
Equipos de 3 jugadores	4
Equipos de 4 jugadores	6
Equipos de 5 jugadores	6
Equipos de 6 jugadores	8
Equipos de 7 jugadores	10

Equipos de 8 jugadores

12

**Ejemplo:** En un evento de equipos de 5 jugadores, al final de la ronda, el equipo A obtuvo 54PB y el equipo B, 46PB. Dado que la diferencia es como mínimo de 6PB, el equipo A es el ganador.

El equipo que ha ganado el encuentro obtiene 3 puntos de equipo (PE) y el equipo que ha perdido obtiene 1PE. En caso de empate, ambos equipos obtienen 2PE.

## MAZO DE MISIONES APROBADO POR EL CAPÍTULO: NOTAS DE DISEÑO

### CONDICIONES "ACUMULATIVO" Y "O"

Algunas tarjetas tienen una condición "acumulativa" que sigue a una condición normal. Si un jugador cumple la acumulativa, obtiene los PV correspondientes tanto a esa condición como a la normal.

Algunas tarjetas incluyen condiciones marcadas como "o" que siguen a una condición normal. Un jugador solo obtendrá PV o bien por una de estas condiciones, o bien por la condición normal.

### ABANDONA EL CAMPO DE BATALLA

Algunas tarjetas mencionan una unidad o unidades que abandonan el campo de batalla. Una unidad abandona el campo de batalla si se elimina, si embarca en un **TRANSPORTE** o si una regla la elimina del campo de batalla (p. ej., para ponerla en la **reserva estratégica**).

### UNA

Cuando una tarjeta dice "una" o "1", subrayado quiere decir exactamente 1, ni más ni menos.

### PV HASTA UN LÍMITE

Algunas tarjetas otorgan PV hasta un límite. Si una tarjeta otorga 5PV. En esos casos, se ignoran los PV que excedan el límite.

### AL ROBARLA

Algunas tarjetas de misión tienen una sección "Al robarla". Recibirá PV si aplica si usas misiones se



# EMPAREJAMIENTOS Y CLASIFICACIÓN

Existen muchas formas de llevar a cabo un evento de juego organizado de Warhammer. Mientras que conceptos generales como emparejar equipos con el mismo historial son bastante sencillos, los matices de un torneo exitoso son objeto de continuas conversaciones y evolución. Las siguientes recomendaciones se dirigen a los organizadores noveles que aún están estableciendo sus principios y mejores prácticas, para ayudar a mejorar la experiencia en los torneos de Warhammer. Estos principios también se siguen en la mayoría de los eventos oficiales de Games Workshop, y están diseñados para crear la experiencia más justa y divertida posible para todos los asistentes, independientemente de su nivel.

## EMPAREJAR A LOS EQUIPOS

Aunque en la primera ronda de la mayoría de los torneos se empareja al azar, los emparejamientos de las rondas siguientes pueden hacerse de varias maneras. La primera opción será casi siempre la puntuación del equipo, es decir, emparejar a un equipo 3-1 con otro 3-1, y así sucesivamente. Sin embargo, dado que la mayoría de las rondas incluirán numerosos equipos con la misma puntuación, es bastante complejo decidir los emparejamientos más allá de esta métrica, y los diferentes métodos disponibles pueden tener un impacto considerable en la experiencia de los jugadores en un evento. Recomendamos emparejar a los equipos según los siguientes criterios:

- **Primero:** por puntos de equipo (es decir, el número de victorias, derrotas y empates).
- **Segundo:** por el número total de victorias individuales (es decir, la acumulación de todas las victorias individuales obtenidas por cada miembro del equipo en cada ronda hasta el momento).
- **Tercero:** al azar entre jugadores con una clasificación similar.

## CLASIFICACIONES DE EQUIPOS

En muchos torneos, el mejor equipo será el único que ha quedado invicto al final del evento. Sin embargo, debido a los empates o al número de rondas, a veces esto no podrá determinarse, y los equipos a menudo desean conocer su clasificación independientemente de si han ganado todo el evento. Para ayudar a deshacer los empates entre los equipos que terminan un evento con la misma puntuación, recomendamos clasificarlos según los siguientes criterios:

- **Primero:** por puntuación (es decir, el número de victorias, derrotas y empates).
- **Segundo:** por el número total de victorias individuales (es decir, la acumulación de todas las victorias individuales obtenidas por cada miembro del equipo en cada ronda).
- **Tercero:** por el total de puntos de batalla (es decir, la acumulación de todos los PB obtenidos por cada miembro de equipo en cada ronda).

