



AYUDA DE TORNEO: OPERACIONES APROBADAS 2025

¡Bienvenido a la Ayuda de torneo de Operaciones Aprobadas 2025! Este documento se ha creado para facilitar a los organizadores de torneos de Kill Team la creación de eventos perfectamente orquestados usando el pack de cartas Operaciones Aprobadas 2025. Si bien esta ayuda no es el único modo de crear tales eventos, sí que es un recurso valioso para los organizadores, tanto nuevos como experimentados, que quieran asegurarse de que su torneo suponga la mejor experiencia para los jugadores, y por ello se utilizará en la mayoría de eventos de Games Workshop que usen Operaciones Aprobadas 2025. Los organizadores pueden adaptar esta ayuda según lo necesiten para cubrir mejor las necesidades de su evento.

DISEÑOS DE TERRENO RECOMENDADOS

Operaciones Aprobadas 2025 contiene 6 diseños de terreno para cada zona de aniquilación de la gama actual de Kill Team, junto con mapas para la Zona de aniquilación: Horcasombría y mapas de zona de aniquilación generales. Todos ellos se recomiendan para partidas de torneo, pero no son los únicos diseños de terreno que proporcionan una experiencia equilibrada. Es posible que los mapas de Operaciones Aprobadas 2025 no tengan una correlación exacta con un tamaño de terreno, por lo que es tu elección como organizador decidir qué hacer con estos espacios. Para incentivar la adaptabilidad y la habilidad de mando en la mesa, los organizadores del torneo pueden crear sus propios mapas con sus propias colecciones de terreno de Kill Team, usando como guía las zonas de aniquilación de ejemplo de Operaciones Aprobadas 2025. Recomendamos que las mesas estén ya definidas de antemano para el día del torneo con una variedad compensada de diseños de terreno, y que los jugadores vayan rotando entre ellas con cada emparejamiento. Ten en cuenta que, dependiendo del número de diseños y de rondas, esto significa que algunos jugadores podrán repetir algún diseño a lo largo del evento.

SELECCIÓN DE OPERACIONES CRÍTICAS

Recomendamos que todos los jugadores jueguen una misma operación crítica en la misma ronda con objeto de crear los resultados más coherentes posible para las rachas de resultados (explicadas en la siguiente página) en las métricas de emparejamientos. Para ello, los organizadores del torneo deberán seleccionar operaciones críticas para los jugadores en cada ronda, ya sea de manera aleatoria o predeterminada.

Si bien los organizadores pueden seleccionar cualquier operación crítica de manera aleatoria usando las cartas de Operaciones Aprobadas 2025, hemos detectado que algunos grupos de operaciones críticas tienen pautas de juego similares. Para una variedad más amplia de tipos de misión en cada torneo, los organizadores pueden seleccionar en cada ronda uno de cada uno de los siguientes grupos:

- 1. Asegurar, 2. Saquear, 3. Transmisión
- 4. El orbe, 6. Células de energía, 7. Descargar datos
- 5. Reclamar propiedad, 8. Datos, 9. Reiniciar



EMPREJAMIENTOS

Recomendamos que los jugadores se emparejen aleatoriamente en sus enfrentamientos de primera ronda. A la hora de seleccionar emparejamientos para jugadores en las rondas subsiguientes, el aspecto más importante debe ser procurar que los jugadores con un número similar de victorias y derrotas jueguen entre sí (p.ej., que un jugador con 3 victorias, 1 derrota y 0 empates juegue contra otro que tenga esos mismos resultados, si es posible). No obstante, será inevitable que haya muchos jugadores con el mismo registro de victorias/derrotas. En estos casos, recomendamos emparejar a los jugadores según los siguientes criterios:

- Primero, por puntuación (victorias, derrotas y empates).
- Segundo, por racha de resultados (es decir, en qué rondas un jugador ganó o perdió sus partidas).
- Tercero, al azar entre jugadores de clasificación similar

Si tienes un número impar de jugadores con idéntica puntuación, puedes emparejar al jugador que tenga la peor clasificación de entre los empatados con el que tenga la mejor clasificación del registro de puntuación inmediatamente posterior, y a continuación determinar el resto de emparejamientos, repitiendo este proceso siempre que sea necesario.

Racha de resultados: La racha de resultados de un jugador se refiere no a su número de victorias y derrotas, sino a cuándo han tenido lugar dichas victorias y derrotas. Si bien los emparejamientos basados en la racha de resultados suelen ordenar a la gente por “ratio de victorias” (ver abajo), su mayor impacto positivo está en la sensación general de diversión que tendrán los jugadores, ya que tiende a emparejarlos basándose

en que tengan experiencias similares. Por ejemplo, imaginemos a dos jugadores con resultados de 3-1. Uno de ellos perdió su primera partida, tras lo cual sus expectativas de ganar el evento menguaron, pero probablemente ahora estará de muy buen humor al haber logrado tres victorias consecutivas. El otro ganó sus primeras tres partidas y perdió la cuarta, lo cual supone una decepción tras haber empezado muy bien. Si estos dos jugadores se enfrentan, su “diversión compartida” puede estar descompensada, pues a nivel emocional se encuentran en lugares muy distintos. La racha de resultados asegura que los jugadores inicien sus partidas con experiencias recientes comunes, a partir de las cuales construir una amistad durante su siguiente partida de Warhammer.

Empates: Los empates son resultados perfectamente válidos en Kill Team. De hecho, pueden ser partidas de lo más disputadas y emocionantes. Desaconsejamos el uso de sistemas de desempate para decantar partidas individuales. En lugar de eso, los organizadores deberían usar el criterio de clasificaciones que se explica abajo para resolver los empates durante un evento. Recomendamos, además, que un empate no suponga un castigo excesivo en el registro de resultados, ya que el potencial de puntuación relativamente bajo de Kill Team suele dar lugar a numerosos empates. En general, recomendamos que dos empates sean equivalentes a una victoria y una derrota.

Para ayudar a resolver conflictos de emparejamientos y clasificaciones, así como para registrar adecuadamente las estadísticas secundarias como la ratio de victorias, los organizadores pueden usar aplicaciones como Best Coast Pairings, que incluye métricas prefijadas para gestionar estas opciones.

CLASIFICACIONES

Al final de un torneo, es común que varios jugadores tengan una puntuación idéntica. Para determinar la clasificación de los jugadores según los resultados, recomendamos seguir estos criterios:

- Primero, por puntuación general (victorias, derrotas, empates)
- Segundo, por la puntuación de victorias de sus oponentes (es decir, aquellos con más victorias contra oponentes con mejor puntuación de victorias se situarían en una posición más alta).
- Tercero, por el total de PV obtenidos en todas las partidas de la operación primaria (por ejemplo, un jugador que obtuviera 3PV adicionales por su selección de operación primaria recibiría 3 puntos al determinar este criterio de clasificación).

Ratio de victorias: Nuestro segundo criterio para las clasificaciones también se conoce como ratio de victorias. En un enfrentamiento difícil entre jugadores con el mismo nivel de habilidad, se espera que la puntuación media del ganador sea menor que en un enfrentamiento contra un oponente de menor habilidad. Por lo tanto, la ratio de victorias puede utilizarse para determinar la dificultad de las partidas que ha tenido que disputar un jugador para lograr su puntuación actual. Desaconsejamos usar el total de PV como criterio para emparejamientos o clasificaciones, ya que dichos resultados pueden verse afectados a la baja al ganar enfrentamientos contra oponentes más difíciles.

CONFLICTOS DE REGLAS

El elevado número de partidas en un evento de Warhammer significa que los jugadores tienen muchas probabilidades de descubrir interacciones inusuales de reglas y casos extremos. Cuando se den dichas interacciones, trata de ser lo más justo posible con los jugadores y emite el mejor juicio del que seas capaz. Para apoyarte en esto, el Warhammer Design Studio publica actualizaciones regularmente en la app de Kill Team donde proporciona las definiciones de reglas más precisas y recientes posibles. Siempre que una regla impresa contradiga una regla en línea, esta última tiene prioridad. Cuando no estés seguro de cómo resolver una interacción consulta en primer lugar estos documentos actualizados, para asegurarte de tener la mejor información a la hora de resolver el problema. Errar es humano, pero proporcionar un entorno consistente para las partidas está en tus manos en tanto que organizador. Lo mejor es que una decisión se aplique a cuantas más partidas posibles, en lugar de ir variándola con pequeños cambios.

FORMATO CLASIFICADO

Cuando planifiques tu torneo, deberás determinar si este usará el formato Clasificado. Te recomendamos que hagas tu torneo Clasificado si entre los premios se incluye una participación en los Mundiales de Warhammer. En el resto de torneos, puedes permitir jugar con todos los comandos de las reglas de 3.ª edición.

Los comandos Clasificados pueden jugar en torneos de formato Clasificado. Los comandos no Clasificados seguirán recibiendo actualizaciones regulares de reglas, de equilibrio, comentarios de diseño y erratas, y estarán equilibrados durante la edición en curso de Kill Team.

ROTACIÓN CLASIFICADA

La lista completa de comandos Clasificados se encuentra a continuación. Se irán añadiendo comandos a medida que se lancen, y se eliminarán cuando ya no estén Clasificados.



*Los agentes de comandos que ya no estén Clasificados pueden seguir usándose como agentes Decomisados al jugar al formato Clasificado.

ROTACIÓN CLASIFICADA



CONCLUSIÓN

Esperamos que este documento haya sido de ayuda para establecer la visión del Warhammer Design Studio sobre lo que debe ser un evento de Kill Team Operaciones Aprobadas. Como recordatorio, esta no es la única manera de crear eventos de Kill Team intensos, equilibrados y bien adaptados. Cada torneo debe tratar de satisfacer las necesidades de su comunidad, desarrollar el respeto entre jugadores y crear un gran espacio en el que disfrutemos juntos de nuestra pasión por Warhammer. El mejor modo de lograrlo puede diferir de lo que se explica en esta guía, y por lo tanto no debe considerarse la única visión “correcta” de un evento de Kill Team Operaciones Aprobadas. Solo buscamos apoyar a la increíble comunidad de este juego con recursos que conviertan cada evento en un éxito y que mejoren tu experiencia la próxima vez que organices o juegues un torneo, ya sea de Games Workshop o en la asociación de tu barrio.