

WARHAMMER DISKWARS

Reglas para torneos VI.I.I

El programa de juego organizado del juego de batallas *Warhammer: Diskwars™* patrocinado por Fantasy Flight Games (FFG) y Edge Entertainment, seguirá la organización y las normas estipuladas en este documento.

La primera parte de este documento contiene un resumen de la etiqueta y las reglas generales que deben aplicarse a todos los eventos. Después se explica cómo utilizar escenarios especiales en los eventos. Al final del documento se establecen las restricciones a los mazos de cartas y a la personalización de ejércitos.

CATEGORÍAS DE TORNEOS

Los eventos de juego organizado de **Edge Entertainment** se clasifican en tres categorías diferentes. Cada una de ellas define lo que pueden esperar los jugadores, jueces y organizadores al participar en un torneo de *Warhammer: Diskwars*. Además, las categorías de juego competitivo y preferente garantizan que todos los eventos se celebren con las mismas normas y convenciones que otros torneos similares sin importar en qué parte del mundo se celebren.

Informal (Casual)

En los eventos informales priman la diversión y los enfrentamientos amistosos. Contribuyen a la creación de comunidades locales y son ideales para que los jugadores noveles disfruten de su juego favorito sin preocuparse por conocer el reglamento al dedillo. Esta categoría puede incluir ligas, partidas semanales y cualquier otro evento para el que se utilice una variante de las reglas de *Warhammer: Diskwars*.

Competitivo (Competitive)

Los eventos competitivos requieren que los jugadores posean un conocimiento general de las reglas del juego. Aunque a estos eventos suelen asistir jugadores experimentados para competir por premios, los participantes no deberían ser penalizados por no conocer los entresijos de *Warhammer: Diskwars*. De estos eventos cabe esperarse una experiencia consistente en todos los establecimientos en los que se organicen. Dentro de esta categoría se incluyen los campeonatos de tiendas y otros eventos exclusivos como la campaña promocional *Asalto a Imdaar Alfa de X-Wing*; *El juego de miniaturas* y el *Chronos Protocol Tour de Android: Netrunner*.

Preferente (Premier)

Los eventos preferentes constituyen el más alto nivel de competición en los eventos de Edge Entertainment, y todos los jugadores, jueces y organizadores deben hacer gala de profesionalidad y actitud deportiva. Los jugadores deben estar familiarizados con los documentos más recientes de reglas, erratas, preguntas más frecuentes y normas de torneo, puesto que todos ellos se

aplican rigurosamente. Los campeonatos regionales, nacionales y mundiales son todos eventos de categoría preferente.

ETIQUETA

Todos los participantes de un torneo deben ceñirse a las siguientes normas de conducta.

Interpretación de componentes y reglas

Los torneos oficiales se juegan utilizando la versión más reciente del manual de reglas de *Warhammer: Diskwars*, que puede descargarse de la página oficial **EDGEENT.COM** del juego en todo momento. Los componentes se interpretarán siguiendo las correspondientes explicaciones incluidas en la versión más reciente del documento de preguntas frecuentes y erratas **EDGEENT.COM**. Durante un torneo oficial los jugadores han de consultar estos documentos para zanjar disputas concernientes a los valores e iconos impresos o la interpretación de la redacción de un disco o carta. También es preciso recordar la regla de oro en lo referente a la interpretación de efectos e interacciones entre cartas: si el texto de un disco o carta contradice las reglas del juego, el disco o la carta tendrán prioridad sobre éstas.

La organización del torneo es la autoridad definitiva en lo que respecta a interpretaciones de discos y cartas.

Conducta poco deportiva

Los jugadores deben comportarse con madurez y consideración, acatando las reglas sin abusar de ellas. Quedan terminantemente prohibido alargar de forma deliberada una partida con objeto de ganar tiempo, abusar de bucles infinitos en las reglas, exhibir conductas inapropiadas, tratar a un rival de forma descortés o irrespetuosa y actitudes similares. La confabulación entre jugadores para manipular las puntuaciones **queda terminantemente prohibida**. La organización del torneo tiene plena potestad para expulsar jugadores del torneo por conductas poco deportivas.

Participación de los organizadores

La organización del torneo sólo puede participar en un evento del cual sea responsable si hay presente un segundo organizador. Este organizador adicional debe estar presente y ser anunciado desde el principio del torneo, y se encargará de arbitrar y aplicar todas las resoluciones de reglas en las partidas en las que participe el primer organizador.

Los jueces y organizadores de eventos preferentes (regionales, nacionales y mundiales) deben dedicar toda su atención a la organización y desarrollo del evento, por lo que tienen prohibido participar como jugadores en sus propios torneos regionales, nacionales o mundiales.

Margen de error

A veces los discos se mueven por accidente o se colocan erróneamente durante el transcurso de una partida. Esto puede ocurrir si reciben un golpe, o si se retiran y luego vuelven a colocarse para resolver un enfrentamiento. Si un disco que estaba trabando o pisando algún componente recibe un golpe y es desplazado de su posición, los jugadores deben volver a colocarlo donde estaba con la mayor exactitud posible. En estos casos se permite un pequeño margen de error en la posición de los discos para que el ritmo de juego no se vea afectado. No obstante, los jugadores no deben abusar de este margen de error, y están obligados a utilizar las herramientas incluidas en el juego para realizar sus movimientos con la mayor precisión posible. En caso de disputa, la organización del torneo tiene la decisión final y puede descalificar a los jugadores que no demuestren una actitud deportiva.

Oportunidades desperdiciadas

Los jugadores han de esforzarse por jugar de manera óptima y procurar acordarse de realizar acciones y aplicar reglas de discos siempre que estén indicadas. Si un jugador olvida utilizar una cualidad en el momento especificado por la misma, no podrá dar marcha atrás y aplicarla de manera retroactiva sin el consentimiento de su adversario. Se espera que los jugadores actúen respetuosamente y no distraigan ni apresuren de forma deliberada a sus contrincantes con la intención de llevarlos a desperdiciar una oportunidad.

Notas y consultas externas

No está permitido tomar notas físicas ni digitales para memorizar los ejércitos y las manos de cartas de Orden de un adversario durante una partida de torneo. La consulta de material e información externo durante una partida también queda terminantemente prohibida (los documentos de reglas oficiales son una excepción a esta norma).

Ritmo de juego

Existe un tiempo límite para cada partida de torneo (ver “Reglas oficiales de Frentes de Batalla para torneos” en la página 3). Los jugadores han de jugar a un ritmo que les permita completar una partida en el tiempo asignado. No se tolerará que un jugador prolongue el juego deliberadamente. La organización del torneo debe estar disponible en todo momento para supervisar el ritmo de las partidas si alguno de los jugadores así lo solicita.

FORMACIÓN DE EJÉRCITOS

Cada jugador debe formar un ejército de 2 regimientos para un torneo de *Warhammer: Diskwars*, siguiendo las reglas de personalización de ejércitos descritas en el reglamento básico del juego. En los torneos con rondas eliminatorias (ver “Rondas eliminatorias” en la página 4), cada jugador también debe formar un **REGIMIENTO DE RESERVA**. Este regimiento adicional solamente se añade en las rondas eliminatorias; no se pueden usar los discos ni las cartas de Mando de este regimiento de reserva en las rondas de torneo normales.

Cada jugador puede desplegar un ejército del Orden o uno de la Destrucción, ya que las reglas de torneo ignoran las facciones en lo referente a la asignación de contrincantes.

Cada jugador debe facilitar la composición de su ejército a la organización antes del torneo, incluidos sus discos y las cartas de Mando, Escenario, Despliegue y Terreno que va a usar. Los jugadores deberán utilizar el mismo ejército durante todo el torneo, cartas incluidas. En torneos con rondas eliminatorias, cada jugador debe facilitar además un listado del contenido de su regimiento de reserva junto con sus correspondientes cartas de Mando, diferenciándolos de los que componen sus regimientos principales.

Cada jugador debe llevar consigo los siguientes componentes para la preparación del campo de batalla. Estos componentes pueden tomarse de la caja básica de *Warhammer: Diskwars* o de cualquiera de sus expansiones oficiales (ver “Productos válidos” en la página 5). Cada jugador solamente puede llevar 1 copia de cada componente, no más*.

- 5 cartas de Escenario
- 12 cartas de Despliegue
- 5 cartas de Terreno con sus correspondientes piezas de Terreno

* Excepción: un jugador puede llevar 2 copias de las cartas de Despliegue “Destacamento”, “Emboscada” y “Avance”.

Cada jugador debe llevar también todas las fichas adicionales que requiera su ejército, incluidos (pero no limitado a) los dados, una regla de alcance, fichas de Activación, fichas de Daño, fichas de Herida y fichas de Cualidades de batalla.

La organización del torneo no está obligada a proporcionar ningún componente a los jugadores. Si un jugador no dispone de los componentes necesarios para participar como último jugador en una partida, queda descalificado (ver “Procedimiento de despliegue de ejércitos” en la página 3).

Modificación de componentes

Los jugadores pueden marcar los bordes de sus discos con un rotulador o bolígrafo para identificarlos como suyos (ver “Partidas entre las mismas razas” más adelante). También pueden inscribirlos con sus iniciales o con alguna otra señal distintiva, siempre y cuando al hacerlo no se dificulte la lectura de los valores y textos de los discos. No se permitirá ningún otro tipo de modificación de los discos.

Aparte de los discos, todos los demás componentes han de permanecer intactos. Las cartas se pueden guardar en fundas protectoras, pero todas las fundas de la mano de cartas de Mando de un jugador deben ser idénticas. Es obligatorio el uso de fundas transparentes para las cartas de Escenario, Despliegue y Terreno.

Reglas de alcance

Debido a variaciones menores del proceso de impresión y a la existencia de productos de lujo o de terceros, podría haber ligeras disparidades en las medidas de algunas reglas. Antes de empezar una partida de torneo, cualquier jugador puede solicitar el uso de una regla de alcance única durante la partida. Ambos jugadores deben estar conformes con la regla de alcance que usarán y acordar el lado de la regla de alcance que se empleará. La organización tendrá la última palabra en cualquier decisión.

REGLAS OFICIALES DE FRENTE DE BATALLA PARA TORNEOS

Los torneos de Frenes de Batalla de *Warhammer: Diskwars* se celebran con una serie de rondas de torneo de 65 minutos cada una. La organización puede reducir la duración hasta 55 minutos o aumentarla hasta 75 minutos si se estima conveniente. De hacerlo, deberán informar a todos los jugadores antes de que comience el torneo.

Cada ronda de torneo, los jugadores se anotarán puntos en función del resultado de sus partidas. Después de un número establecido de rondas de torneo (que dependerá del número de jugadores inscritos y del tiempo disponible para el evento), el jugador que haya acumulado más puntos será declarado vencedor del torneo, a menos que haya una ronda final eliminatoria.

En los torneos de mayor tamaño, el vencedor se determinará mediante rondas eliminatorias. En estos eventos, los jugadores que hayan obtenido más puntos (por lo general los 4 u 8 mejores) se enfrentarán en partidas eliminatorias de 90 minutos para determinar al vencedor del torneo. Para estas partidas, los jugadores deben utilizar sus regimientos de reserva además de los regimientos que hayan estado usando en las rondas de torneo convencionales. La organización debe anunciar si habrá rondas finales eliminatorias antes de que empiece el torneo.

Preparativos

Antes de que comience el torneo, la organización debe preparar mesas adecuadas para las partidas. Cada una de estas mesas debe contener una superficie de juego de 90 x 90 centímetros, con los bordes perfectamente delimitados. Se recomienda encarecidamente cubrir las mesas con algún tipo de tela, fieltro o tapete de material similar para crear fricción y evitar que los discos se deslicen al voltearlos o golpearlos accidentalmente.

Dos extremos opuestos de cada superficie de juego deben señalarse como los bordes de los jugadores. Los jugadores deben disponer de espacio suficiente sobre la mesa para colocar todos los componentes necesarios para sus ejércitos. La organización asignará a cada jugador un número para determinar dónde se sentará cada uno.

Si la organización no puede (o no desea) seguir este procedimiento recomendado, deberá informar a todos los jugadores con antelación de las condiciones alternativas para la zona de juego.

ASIGNACIÓN DE RIVALES

Las parejas de rivales se asignarán siguiendo el método suizo estándar. En la primera ronda se recomiendan emparejamientos aleatorios. La organización debe evitar en la medida de lo posible emparejar en la primera ronda a familiares y jugadores que hayan asistido juntos al torneo. En las rondas siguientes los rivales se asignarán dentro de los grupos con puntuaciones similares.

Cada jugador ha de emparejarse con un rival que tenga una puntuación similar o lo más aproximada posible.

Cada emparejamiento ha de comprobarse para garantizar que ninguna pareja de jugadores se vaya a enfrentar más de una vez antes del fin del torneo o de pasar a las rondas eliminatorias. Si dos jugadores son emparejados como rivales por segunda vez, la organización del torneo debe modificar la asignación de rivales de tal modo que todos estén emparejados con rivales contra los que no hayan jugado.

Si hay un número impar de participantes en el torneo, uno de los jugadores clasificados en última posición recibe una exención que se cuenta como una partida ganada (ver "Sistema de puntuación" en la página 4). Cada jugador sólo puede recibir 1 de estas exenciones durante un torneo.

Procedimiento de despliegue de ejércitos

Antes de cada partida es preciso llevar a cabo estos pasos, que pueden realizarse antes del comienzo del torneo en sí (aunque los jugadores no podrán empezar a jugar hasta que la organización anuncie el inicio del mismo).

Cada jugador sitúa su ejército y sus componentes fuera de la zona de juego, junto al borde de despliegue que le ha sido asignado. Las cartas de Mando que conforman la mano de cada jugador deben ponerse boca abajo sobre la mesa. En la zona de juego solamente pueden estar las cartas de Mando incluidas en la lista de ejército de cada jugador.

Ambos jugadores muestran todos los discos de sus ejércitos, pero no sus cartas de Mando.

A continuación, los jugadores determinan la iniciativa siguiendo las reglas estipuladas en la caja básica de *Warhammer: Diskwars*. El último jugador ha de proporcionar las cartas de Escenario, Despliegue y Terreno para la partida tras barajarlas concienzudamente. Su rival puede cortar y volver a barajar cada montón de cartas si así lo desea.

Los jugadores deben completar todos los demás pasos de la preparación de partidas indicados en el reglamento básico de *Warhammer: Diskwars*.



FIN DE PARTIDA

Cada partida de torneo puede terminar de cuatro formas distintas:

- Cuando se completan las 5 rondas de juego. Tal y como se explica en la sección “Cómo ganar la partida” del reglamento básico de *Warhammer: Diskwars*, cada jugador traslada a su pila de bajas todos los discos que queden en su reserva. A continuación, cada jugador se anota puntos de victoria (PV) en función de sus respectivos objetivos. El jugador que haya conseguido más puntos de victoria se anota una partida ganada, y su rival se anota una partida perdida; los empates se zanja por orden de iniciativas. Cuando un jugador se queda sin discos en el campo de batalla y es eliminado. El jugador que conserva al menos 1 disco se anota inmediatamente una partida ganada, y su rival se anota una partida perdida. Si ambos jugadores son eliminados al mismo tiempo, la partida termina en tablas para cada jugador.
- Cuando se agota el límite de tiempo para la partida; si los jugadores aún están resolviendo la fase de Activación, pueden completarla con las cartas de Mando que tengan seleccionadas y luego resolver una pareja adicional de cartas de Mando, si fuese necesario. Los jugadores han de proceder con la fase de Combate cuerpo a cuerpo y la fase Final para terminar la ronda actual. Luego cada jugador traslada a su pila de bajas todos los discos que queden en su reserva y se anota puntos de victoria (PV) en función de su objetivo. El jugador que haya conseguido más puntos de victoria se anota una partida ganada, y su rival se anota una partida perdida; los empates se zanja por orden de iniciativas.
- Cuando un jugador se declara derrotado en cualquier momento durante la partida. Al admitir la derrota, el jugador se anota una partida perdida y su adversario se anota una partida ganada. Un jugador puede declararse derrotado en cualquier momento de la partida. Al hacerlo se anota una partida perdida y otorga a su rival una partida ganada. Sin embargo, la organización del torneo puede descalificar a un jugador que se declare derrotado si tiene razones para creer que el jugador está intentando manipular los resultados del torneo.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los jugadores reciben puntos de torneo al final de cada partida según esté baremo:

- Partida ganada = 5 puntos
- Partida ganada modificada = 3 puntos
- Tablas = 1 punto
- Partida perdida = 0 puntos

Estos puntos se utilizan para determinar al vencedor del torneo, o en el caso de los mayores eventos, para cribar a los jugadores que participarán en las rondas finales eliminatorias.

Ejemplo: Jeff y Troy se enfrentan en una partida de torneo de Frente de Batalla. La organización del torneo anuncia que ha expirado el límite de tiempo para la ronda. Jeff y Troy terminan de resolver sus cartas de Mando actuales, y luego prosiguen con la fase de Combate cuerpo a cuerpo y la fase Final para acabar la partida. Jeff revela que gana 1 PV por cada baja enemiga causada, y se adjudica un total de 8 PV. Por su parte, Troy recibe 5 PV por cada Héroe enemigo eliminado, obteniendo un total de 0 PV. Como Jeff ha ganado más puntos de victoria, se anota una partida ganada modificada y Troy puntúa por una partida perdida.

DESEMPATES

Si hay jugadores con puntuaciones idénticas al final del torneo o al pasar a las rondas eliminatorias, el empate se resuelve en función de la dificultad de su competición. Si los jugadores empatados se han enfrentado el uno al otro, el empate se resuelve a favor del jugador que ganase aquella partida. En caso contrario debe calcularse el rendimiento de cada jugador, para lo cual se suman los puntos de partida totales de sus respectivos adversarios. En este caso, el empate se resuelve a favor del jugador que tenga más puntos de desempate. De este modo, la persona que haya jugado las partidas más “difíciles” siempre ganará en caso de empate. Este procedimiento se conoce como “desempate por rendimiento”.

RONDAS ELIMINATORIAS

Para torneos de gran tamaño, la organización puede imponer una ronda final eliminatoria después de un número de rondas fijado de antemano. De ser así, la organización informará de ello a todos los participantes antes del comienzo del torneo.

Los jugadores se clasifican en función de sus puntuaciones acumuladas, ordenadas de mayor a menor cantidad; los empates se resuelven mediante desempates por rendimiento. Estos son los únicos jugadores que se emparejarán en las rondas subsiguientes. El jugador con la puntuación más alta se enfrentará entonces al jugador que tenga la puntuación más baja. El jugador con la segunda puntuación más alta se enfrentará al jugador con la segunda puntuación más baja, y así sucesivamente.

En estas rondas finales, los jugadores que pierden una partida quedan eliminados del torneo. Tan sólo pasan a la siguiente ronda los jugadores que hayan ganado (incluidas victorias modificadas). En el poco probable caso de que ambos jugadores pierdan a la vez, el jugador con la puntuación más alta se anota una partida ganada. El vencedor de estas rondas eliminatorias es declarado ganador del torneo.

REGLAS ADICIONALES PARA TORNEOS

Partidas entre las mismas razas

La asignación de rivales en los torneos no favorece partidas del Orden contra la Destrucción, por lo que es muy posible que dos jugadores se enfrenten en una partida llevando ambos la misma raza. Si esto ocurre, se aplican todas las reglas normales del juego. Cada jugador podrá utilizar discos únicos aunque su adversario use copias de esos mismos discos.

Para facilitar el juego en estos casos, los jugadores pueden marcar los bordes de sus discos para identificar a sus propietarios. Hay que prestar especial atención a la posición de los discos y otros componentes duplicados, sobre todo en partidas que enfrenten a las mismas razas.

Mediciones

Los jugadores no deben abusar de la regla de mediciones previas para ralentizar la partida o interrumpir la acción de un rival.

Las pilas de enfrentamientos y contiendas pueden situar un disco a una altura considerable por encima de la superficie de juego. Cuando esto ocurra, los jugadores deben medir las distancias “a vista de pájaro” en vez de tocar físicamente las superficies de discos y piezas de Terreno con la regla.

Si el extremo de una distancia medida cae justo en la línea que separa dos alcances distintos, se tomará como válido el alcance más próximo. En caso de disputa por la medición de un alcance, los jugadores pueden solicitar un dictamen definitivo a la organización del torneo.

Movimientos

Los jugadores deben respetar todas las reglas de movimiento descritas en el reglamento básico de *Warhammer: Diskwars*. Además, cada vez que se voltea un disco, el jugador debe apartar la mano del mismo para que su rival pueda apreciar con claridad la posición del disco. En partidas de torneo, una vez volteado un disco está prohibido rectificar el movimiento. Si ambos jugadores coinciden en que, por circunstancias extraordinarias, un disco ha rodado o rebotado más allá de la posición que le correspondería legítimamente tras ser volteado, se puede situar el disco en la posición que ambos jugadores estimen apropiada. Si un jugador cree que su rival está usando una técnica inusual de volteo para manipular ilegalmente la posición final de un disco, puede solicitar un observador imparcial a la organización del torneo.

Pilas de bajas y descartes

Las pilas de cartas de Mando descartadas y las pilas de bajas de todos los jugadores son de dominio público y pueden ser examinadas por ambos jugadores en cualquier momento.

Recuento de rondas de juego durante una partida

Es responsabilidad de los jugadores llevar la cuenta del número de rondas de juego completadas en sus partidas. El último jugador puede poner una ficha de Activación sobre la carta de Escenario activa durante la fase Final para facilitar el recuento, pero cualquier otro método está permitido siempre y cuando el rival esté conforme.

Tiradas de dados

Los jugadores han de tirar los dados de tal modo que los resultados obtenidos no ofrezcan ningún asomo de duda. Es obligatorio volver a tirar todo dado que se caiga de la mesa o quede inclinado sobre un componente de juego.

COMPONENTES PARA TORNEOS

Productos válidos

Pueden utilizarse en torneos oficiales todos los componentes de la caja básica de *Warhammer: Diskwars* y de las siguientes expansiones, desde el día de su puesta a la venta en Castellano.

- Martillo y Fortaleza
- Legiones de la Oscuridad

Formato de Escenarios especiales

La organización del torneo puede disponer un evento informal utilizando cartas de Escenario especial de la caja básica de *Warhammer: Diskwars* o de alguna de sus expansiones. Esta decisión debe anunciarse con antelación a todos los participantes.

Los jugadores deberán seguir las instrucciones adicionales indicadas en la carta de Escenario especial, además de los preparativos habituales para partidas de torneos, en toda ronda en la que se utilice esa carta de Escenario especial.



© Games Workshop Limited 2014. GW, Games Workshop, Warhammer, sus respectivos logotipos y todas las marcas, logotipos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias/logotipos/símbolos de razas, vehículos, localizaciones, armas, unidades y símbolos de unidades, personajes e ilustraciones del mundo de Warhammer son ® o ™, y/o © de Games Workshop Ltd, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Esta edición se publica bajo licencia a Fantasy Flight Publishing Inc. *Diskwars* y Fantasy Flight Supply son marcas comerciales de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing Inc. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment.