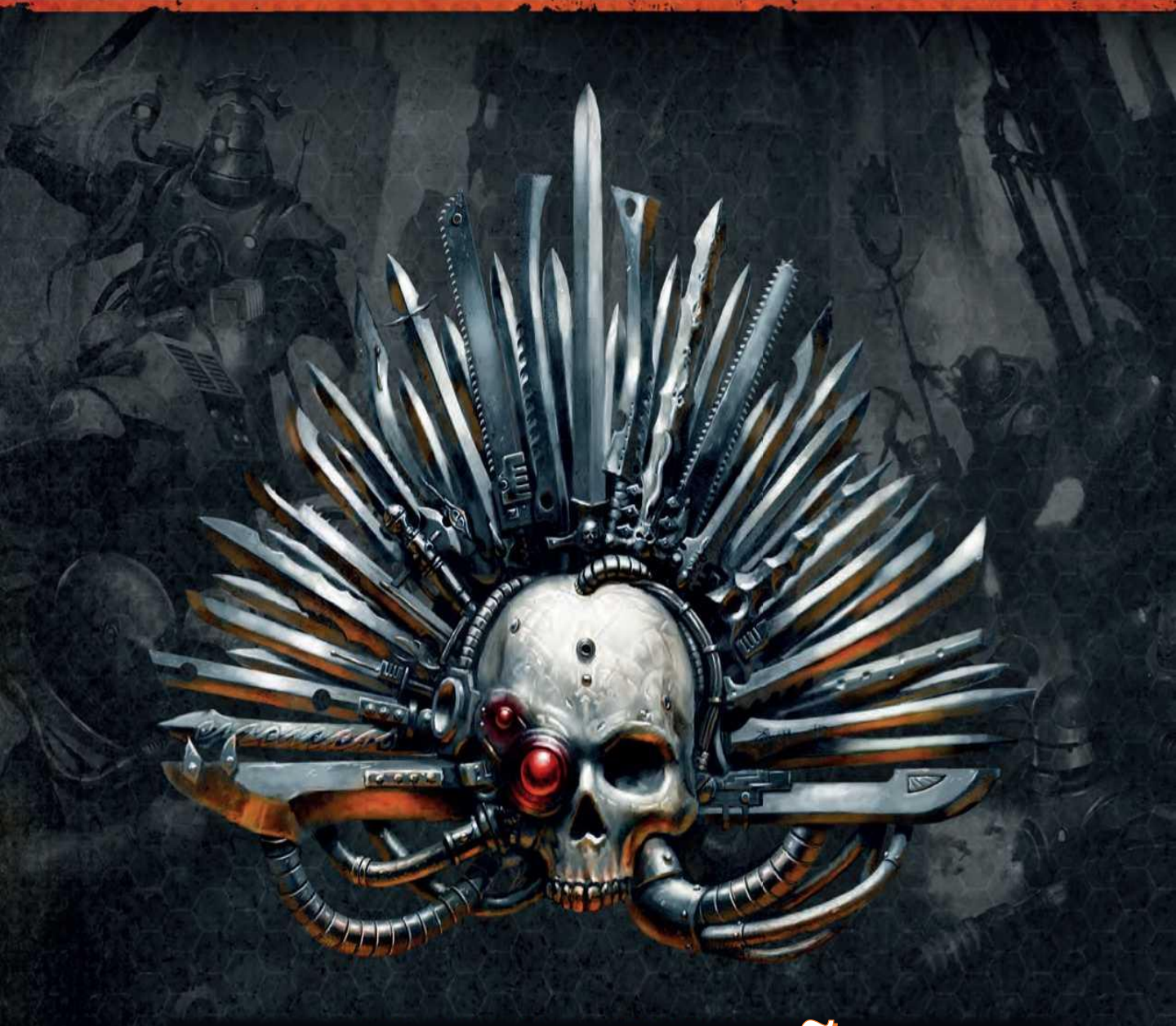
WARHAMMER 40,000

KILL TEAM

ADEPTICON 2019



MANUAL ESPAÑOL

KILL TEAM ADEPTICON

"Para realizar memorablemente la etapa del dolor, primero necesitas un digno enemigo. Hay muchas danzas crueles para elegir, y en todo momento debes ser tu quien tome la iniciativa, guiando a tu presa a través de los cambiantes tiempos del sufrimiento ".

- Shemriel Khoryssa, Hekatrix

REGLAS DE MISIÓN

Las reyertas entre los killTeam son un asunto sin piedad, sin cuartel. Los resultados de muchos de estos conflictos a menudo desequilibran la balanza, a ojo-cuchillo, pero un golpe maestro táctico o una apuesta audaz pueden acabar en un instante.

Este manual de torneo Adepticon incluye nuevas reglas, mapas de terreno y misiones. Está diseñado para torneos, con el fin de proporcionar a los jugadores una experiencia de juego mucho más equilibrada. Estas misiones están diseñadas para poder ser usadas con los tableros de juego y la escenografía que hay hasta ahora disponibles de KillTeam.

KILL TEAMS

Antes del evento, cada jugador debe crear un comando, una lista formada por 3 y 20 miniaturas, todas ellas deben compartir una palabra clave de facción y al menos una de las cuales debe ser un especialista líder. Los jugadores deben compartir una copia de su lista de comando con su oponente antes de cada misión (ver más abajo).

PREPARACIÓN

Una vez determinada la misión, los jugadores deben elegir su killTeam y elegir sus objetivos secundarios (ver página 5). Los jugadores tienen un máximo de cinco minutos para seleccionar datacards para las miniaturas de su lista de comandos, siguiendo todas las restricciones normales para killTeam forjados en la batalla como se encuentran en la página 62 del reglamento.

Una vez que un jugador ha seleccionado sus datacards, se deben colocar boca abajo en una pila, que debe estar oculta de su oponente. Los jugadores pueden necesitar agregar o quitar datacards de su pila durante este período de preparación con el fin de no exceder el límite de 100 puntos, (200 en caso de usar comandantes). Cuando El jugador ha terminado de seleccionar las datacards, deben declarar a su oponente que su preparación esta completada. Cuando ambos jugadores declaran que su preparación está completa antes de que se alcanze el límite de tiempo, se revelan las pilas de datacards simultaneamente. Cada jugador verifica las de su oponente para asegurarse de que todo esta correcto, y por último, los jugadores recogen las miniaturas para sus datacards y pasan al siguiente paso de la misión.

Si se alcanza el límite de tiempo y alguno de los jugadores no tiene su lista de datacards completa solo podrá jugar la misión con las que tenga en su pila hasta ese momento, y su oponente deberá realizar los siguientes pasos si la lista del rival no es legal:

1. Si hay más de un Líder en la pila, o si no hay ningún especialista Líder en la pila, elige uno de ellos y descarta al resto según sea necesario.
2. Si la pila contiene más de 3 especialistas (excluyendo al Líder), remueve a los especialistas hasta alcanzar el límite de 3.
3. Si la pila incluye más del máximo de cualquier miniatura en particular, como se detalla en su hoja de datos, elimina las datacards para esa miniatura hasta que se alcance el límite.
4. Si, luego de realizar los pasos necesarios arriba, La suma de las datacards en la pila supera los 100 puntos, eliminar una tarjeta de datos de la pila, excluyendo al líder y priorizando a los no especialistas, hasta que la suma sea menor o igual a 100 puntos. (200 en caso de comandantes).

Si se alcanza el límite de tiempo antes de que ambos jugadores tengan declarado que su preparación está completa, dicha preparación continua hasta que uno de los 2 jugadores declare primero que esta listo, en cuyo caso el tiempo termina y se resuelve el paso anterior. Si las datacards en la pila de un jugador rompe cualquiera de las restricciones de crear un killTeam, su oponente deberá también llevar a cabo los pasos anteriores.

EL CAMPO DE BATALLA

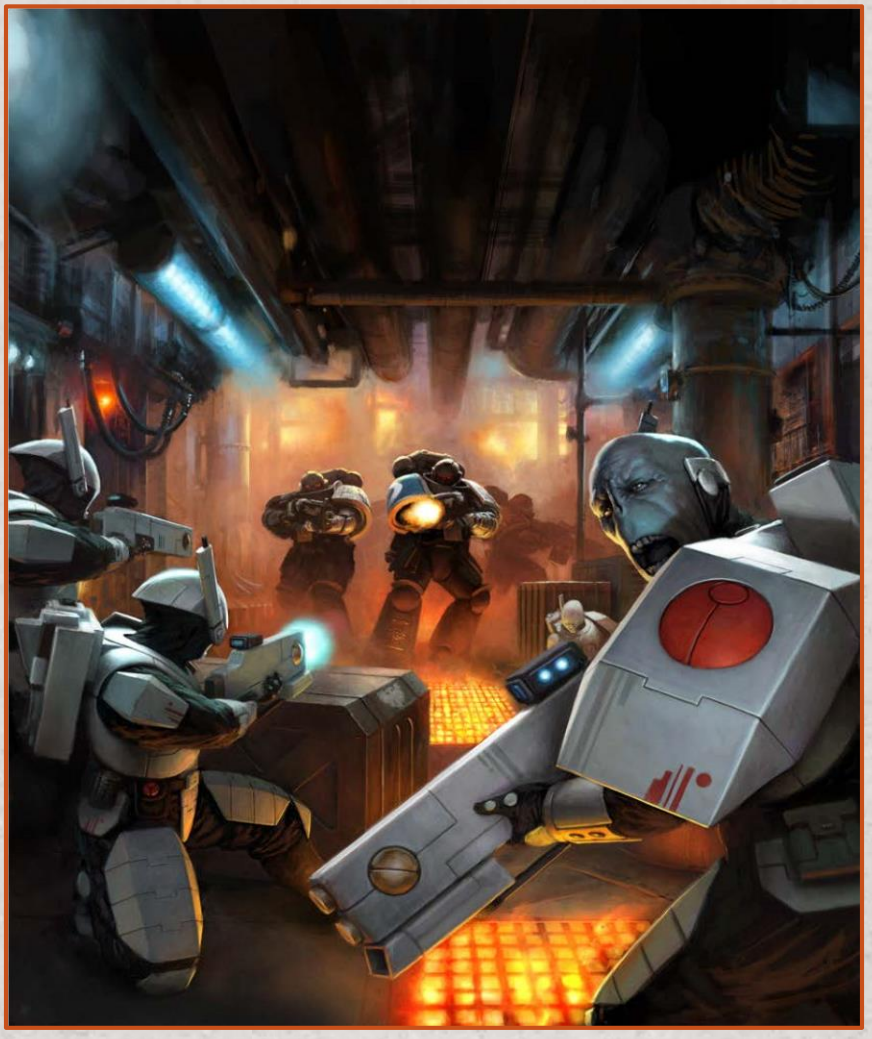
No se utilizan las reglas de entorno al jugar las misiones.

CARACTERÍSTICAS DE TERRENO

Para empezar, los jugadores hacen una tirada 1d6. Comenzando con el jugador que ganó la tirada, los jugadores se turnan para seleccionar y configurar una pieza de escenografía. Los edificios y las ruinas se deben configurar antes de cualquier otra característica del terreno, siguiendo las reglas a continuación.

- **Los edificios deben colocarse en la superficie del tablero de juego, a una distancia de al menos 3 "de los bordes, ruinas u otros edificios del campo de batalla.**
- **Las ruinas se pueden configurar en la superficie del tablero de juego o en la parte superior de cualquier edificio en el campo de batalla que no tenga ya una ruina encima. Si se configura en la superficie del tablero de juego, la ruina se debe configurar a una distancia de al menos 3 "de los bordes del campo de batalla, edificios u otras ruinas. Si se instala en la parte superior de un edificio, la ruina se debe colocar completamente encima de ese edificio sin cualquier voladizo (creando efectivamente un segundo piso de ese edificio).**

Una vez que se han configurado todos los edificios y ruinas, los jugadores continúan turnándose para seleccionar y configurar una de las características del terreno restante (estatuas, tuberías, contenedores, etc.). Estos se deben configurar en la superficie del tablero de juego, pero se pueden configurar dentro de 3 "de otras características del terreno y bordes del campo de batalla.



OBJETIVOS SECUNDARIOS

Cada KillTeam se construye para un propósito particular, y cada guerrero está incluido porque influyen en el éxito de la misión. Esto significa que incluso en el mismo campo de batalla, los KillTeam rivales pueden tener diferentes objetivos, cada uno con sus puntos fuertes. Un killTeam exitoso debe tomar estos objetivos y priorizar, enfocarlos y conseguirlos mientras no pierde de vista su objetivo final.

UTILIZAR OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios proporcionan una variedad de desafíos y parámetros aparte de la misión principal para poder completarla. Los jugadores eligen qué objetivos secundarios tienen, y por lo tanto, qué hazañas deben cumplir en cada misión. Cada objetivo secundario se explicará cómo se puntúa, y en cada misión, un jugador solo puede puntuar un máximo de 3 puntos de victoria por cada uno de sus objetivos secundarios. Incluso si un jugador pudiera puntuar más de 3 puntos de victoria cumpliendo los requisitos del objetivo secundario, no pueden puntuar más de este máximo.

Cada misión de Adepticon enumera los objetivos secundarios que pueden ser usados en esa misión. Cuando un jugador elige su killTeam de su roster, (ver página 3) también elige tres objetivos secundarios de los enumerados en esa misión. Algunas misiones incluyen algún objetivo secundario a medida. Un jugador siempre puede elegir éstos como uno de sus tres objetivos secundarios al jugar esa misión. Una vez han elegido sus objetivos secundarios, los jugadores anotan en secreto sus elecciones en sus hojas de puntuación.

Si se alcanza el límite de tiempo para la elección y algunos de los jugadores no han elegido tres objetivos secundarios elegibles para la misión que se está jugando, cada uno de esos jugadores debe determinar aleatoriamente todos sus objetivos secundarios, enumerando cada uno de los objetivos secundarios disponibles en esa misión, tirar un D6 tres veces y tomar los objetivos secundarios correspondientes (volviendo a lanzar el dado si salen dos resultado iguales).

Los objetivos secundarios de un jugador se mantienen en secreto a su oponente (a menos que sean determinados al azar como se describió anteriormente). Cuando un jugador puntúa primero un objetivo secundario, debe revelar que tienen ese objetivo secundario.

EXPLORAR EL CAMPO

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si una o mas miniaturas de tu comando (que no estén sacudidas) se encuentran a 1" o menos, de tres bordes diferentes del campo de batalla.

PARTIR A TROZOS

Al final de la fase de combate, ganas 1 punto de victoria si una o más miniaturas de tu comando realizaron un ataque que dejó a una miniatura enemiga fuera de combate en esta fase.

DECAPITAR

Cuando el líder enemigo queda fuera de combate, ganas 5 puntos de victoria, menos el número de ronda de batalla actual.

CONFLICTO EN TODOS LOS FRENTES

Divide el campo de batalla en 4 rectángulos iguales cuyas esquinas se encuentren con las demás en el centro del campo de batalla. Al final de cada ronda, ganas 1 punto de victoria si hay al menos una miniatura de tu comando (que no esté sacudida) se encuentra totalmente dentro de cada uno de los rectángulos.

DESGASTE

Al final de la ronda de batalla, obtienes 1 punto de victoria si más miniaturas enemigas que amigas han quedado fuera de combate en esta ronda de batalla.

DEBILITAR SUS FILAS

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria si 2 o más miniaturas enemigas quedaron fuera de combate durante esa ronda de batalla.

BLANCOS DE PERFIL ALTO

Obtienes 1 punto de victoria cuando un especialista enemigo (excepto un líder) queda fuera de combate.

MUERTE DESDE LEJOS

Obtienes 1 punto de victoria cuando una miniatura de tu comando realiza un ataque de disparo a largo alcance que deja fuera de combate una miniatura enemiga.

ALERTA DE PROXIMIDAD

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si hay alguna miniatura enemiga a 2" o menos, de dos o mas miniaturas de tu comando.

BARRIDO DE RECONOCIMIENTO

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si una o mas miniaturas de tu comando (que no estén sacudidas) se encuentran totalmente dentro de la zona de despliegue del enemigo.

CAZARECOMPENSAS

Cuando una miniatura enemiga queda fuera de combate, sitúa un marcador en contacto con su peana antes de retirarla. Ganas 1 punto de victoria si una miniatura de tu comando acaba su movimiento en contacto con cualquiera de estos marcadores y retíralo del campo de batalla una vez puntuado.

DOMINACIÓN

Obtienes 1 punto de victoria si más miniaturas de tu comando se encuentran a 3" o menos del centro del campo de batalla que miniaturas enemigas (excepto miniaturas sacudidas) al final de la ronda.

MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

SUMINISTROS VITALES

Se han localizado valiosos depósitos de material en tierra de nadie. Dos KillTeam, enviados por facciones rivales luchan para asegurar estos activos, se enfrentan entre sí en un vicioso conflicto a medida que se mueven para tomar y mantener sus objetivos.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un KillTeam como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego, configura cinco marcadores de objetivos dividiendo el campo de batalla en cuatro cuartos y colocando un objetivo en el centro de cada cuarto, y uno en el centro del campo de batalla.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continua desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

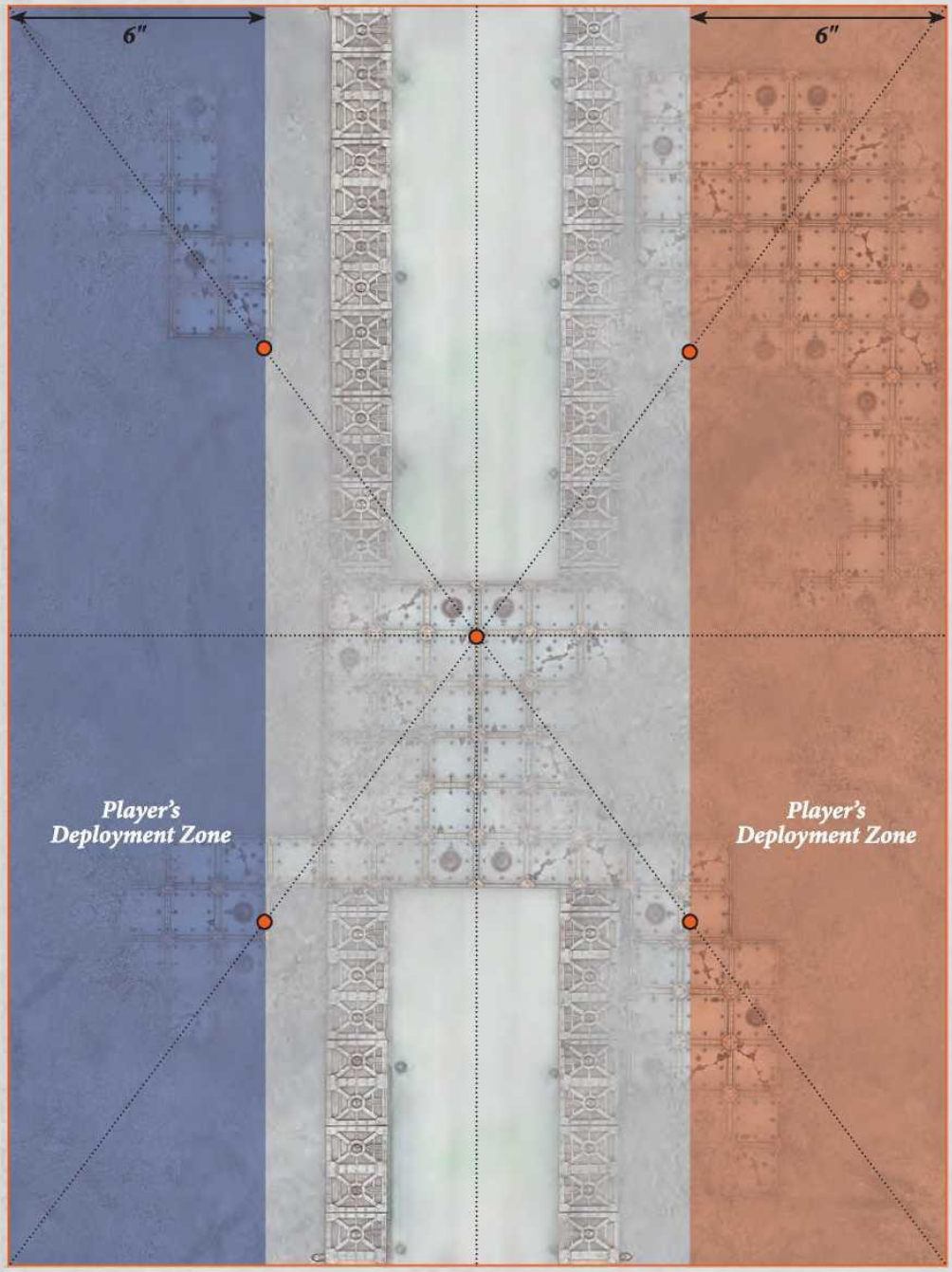
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

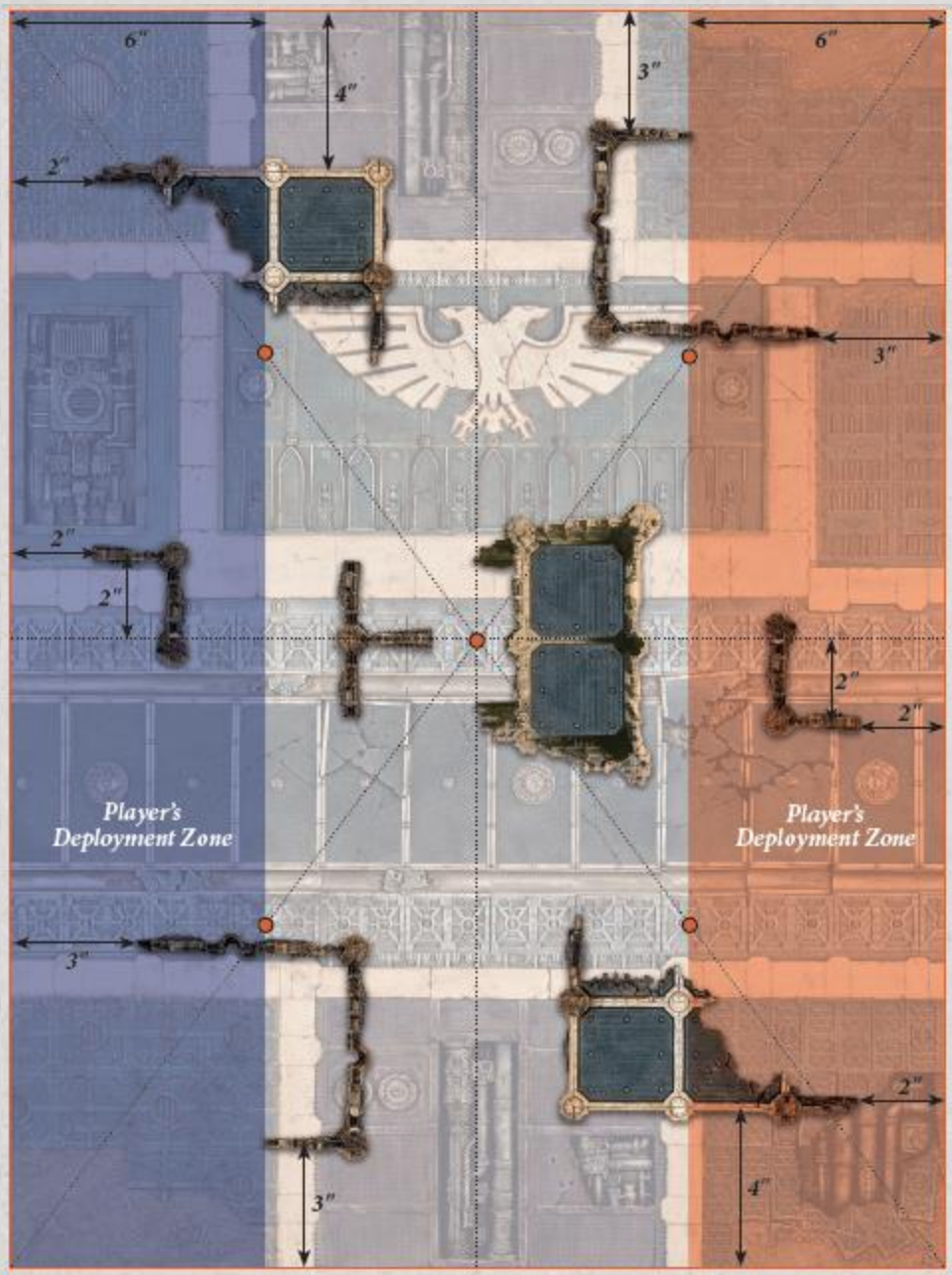
- **Caza recompensas**
- **Partir a trozos**
- **Conflictos en todos los frentes**
- **Barrido de reconocimiento**
- **Dominación**

Suministros de misión crítica: Al final de cada ronda de batalla, consigues 1 punto de victoria si controlas el marcador objetivo en el centro del campo de batalla.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, el juego es un empate.


6"
6"
Player's
Deployment Zone
Player's
Deployment Zone

EJEMPLO DE COLOCACIÓN ESCENOGRAFIA



MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

PUNTO PIVOTAL

Se ha encargado a los agentes especiales eliminar a un grupo de hostiles que se asientan en el corazón de una intersección pivotal. En caso de que salgan victoriosos, dichas fuerzas podrán usar el sitio como una base desde la cual pueden introducirse en las líneas del enemigo.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un KillTeam como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura seis marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continua desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

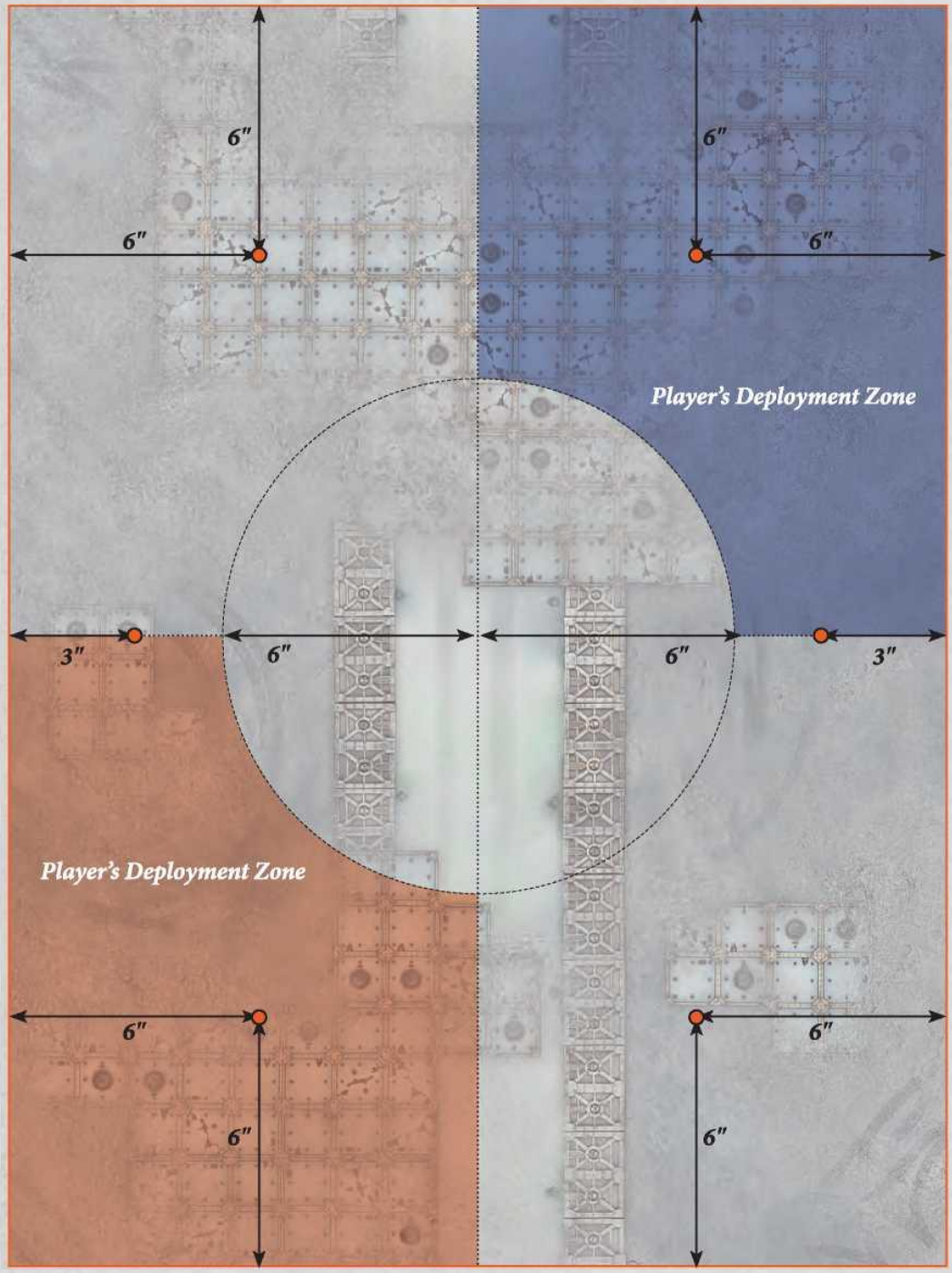
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

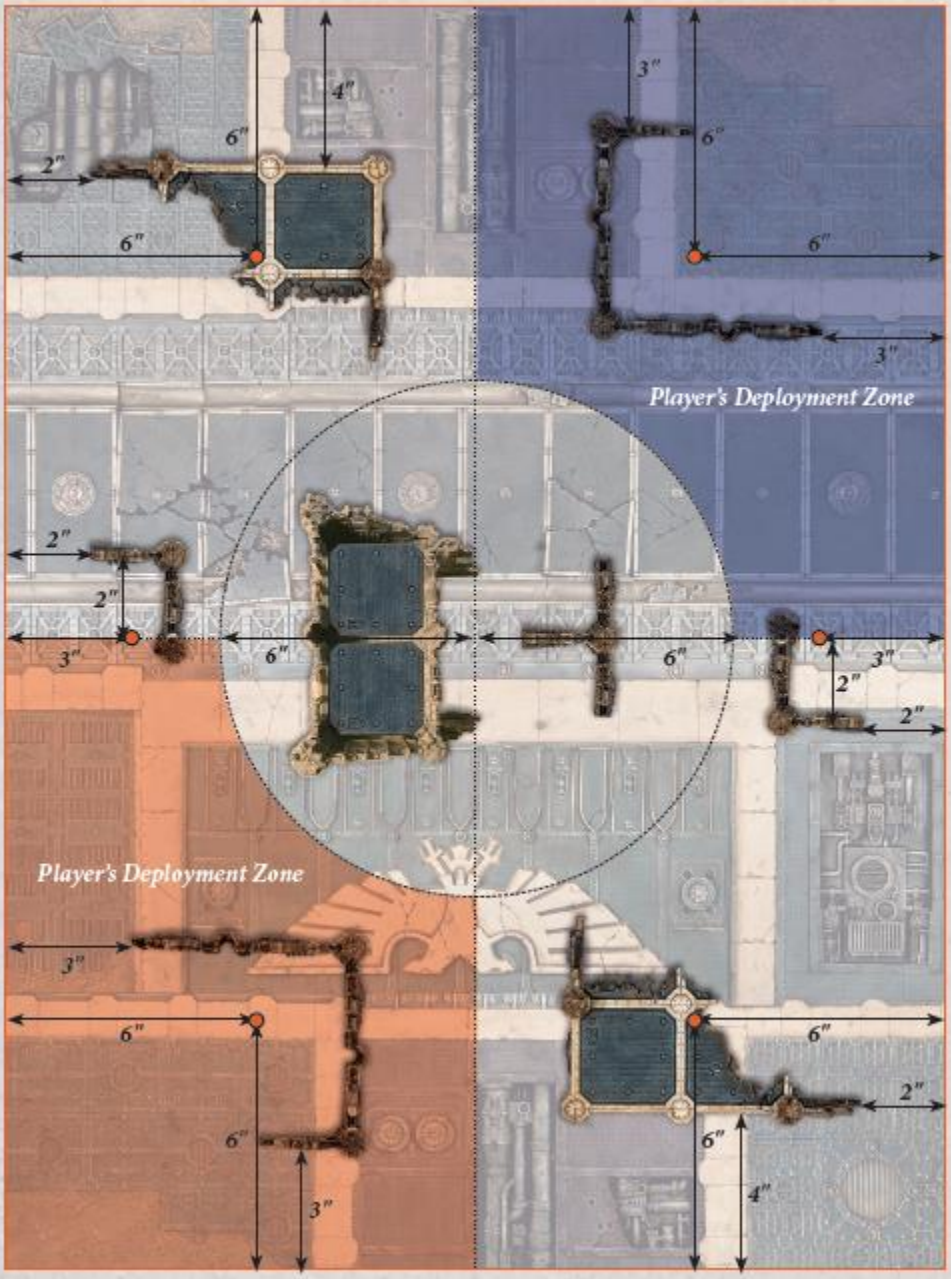
- **Decapitar**
- **Desgaste**
- **Debilitar sus filas**
- **Muerte desde lejos**
- **Explorar el campo**

Sector despejado: al final de cada ronda de batalla, dividiendo el campo de batalla en 4 cuadrantes idénticos. Consigues 1 punto de victoria si una o más miniaturas de tu comando están totalmente dentro de dos cuadrantes adyacentes del campo de batalla y no haya miniaturas enemigas enteramente dentro de esos cuadrantes del campo de batalla.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, la partida se resuelve en empate.


6"
6"
6"
6"
Player's Deployment Zone
3"
6"
6"
3"
Player's Deployment Zone
6"
6"
6"
6"

EJEMPLO DE COLOCACIÓN ESCENOGRAFIA



MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

RUINA POR RUINA

Con el cuerpo principal del ejército lejos de este frente, la misión recae en los pequeños equipos de combatientes para barrer y despejar el sector, ruina por ruina si es necesario. Al hacerlo, deben ser rápidos y sutíles, eliminando a cualquier fuerza enemiga de tal manera que eviten llamar la atención y demás adversidades sobre ellos mismos.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un comando como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura 5 marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su comando, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continua desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Limpiar las ruinas: al final de cada ronda de batalla, consigues 1 punto de victoria si controlas cualquier ruina (ver el mapa opuesto), 3 puntos de victoria si controlas más ruinas que tu oponente o 5 puntos de victoria si controlas las 5 ruinas objetivo. Un jugador controla una ruina si las heridas totales de las miniaturas de su comando que estén totalmente dentro de esa ruina es más alto que las heridas totales de las miniaturas enemigas dentro de esa ruina.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

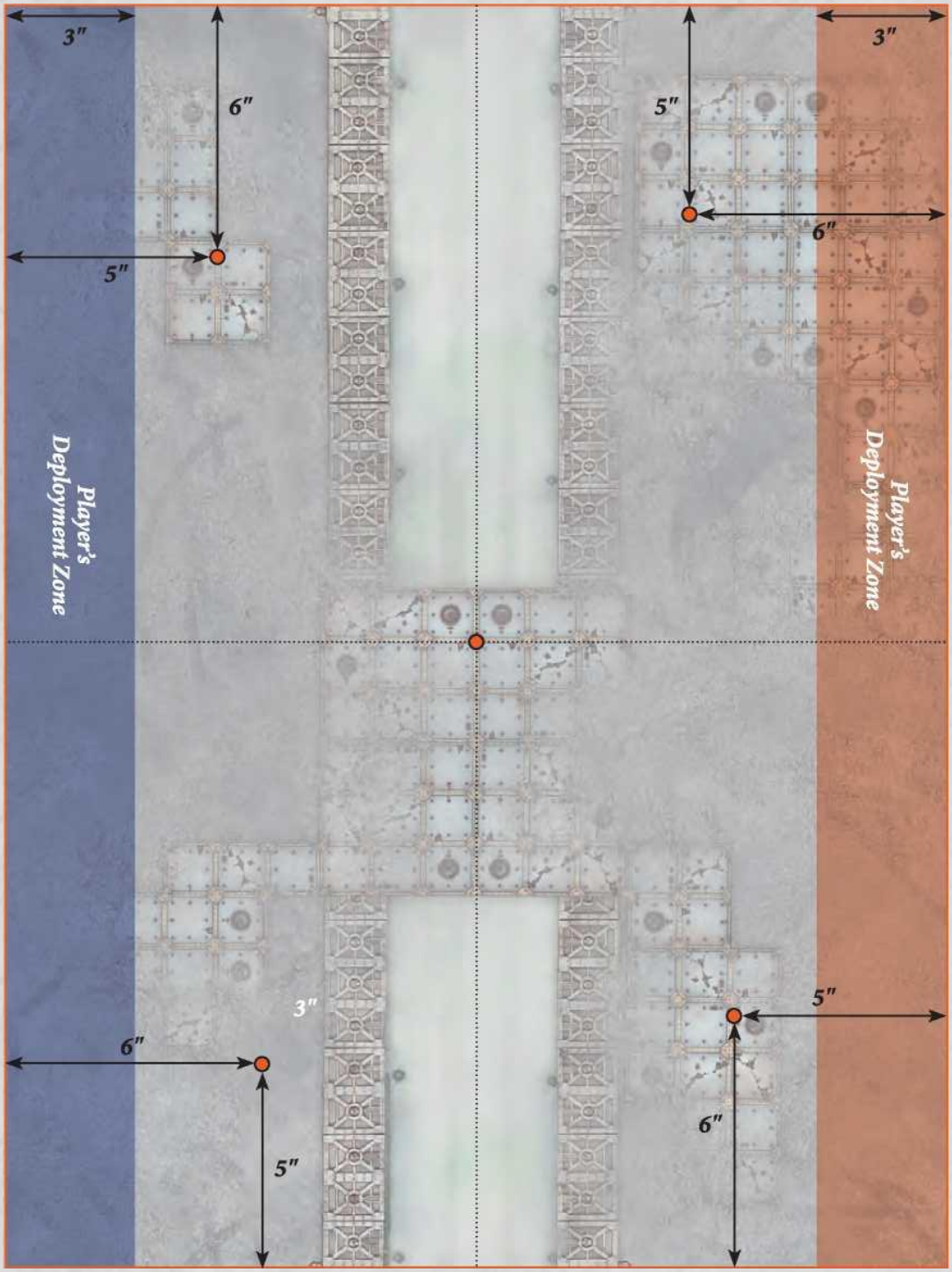
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

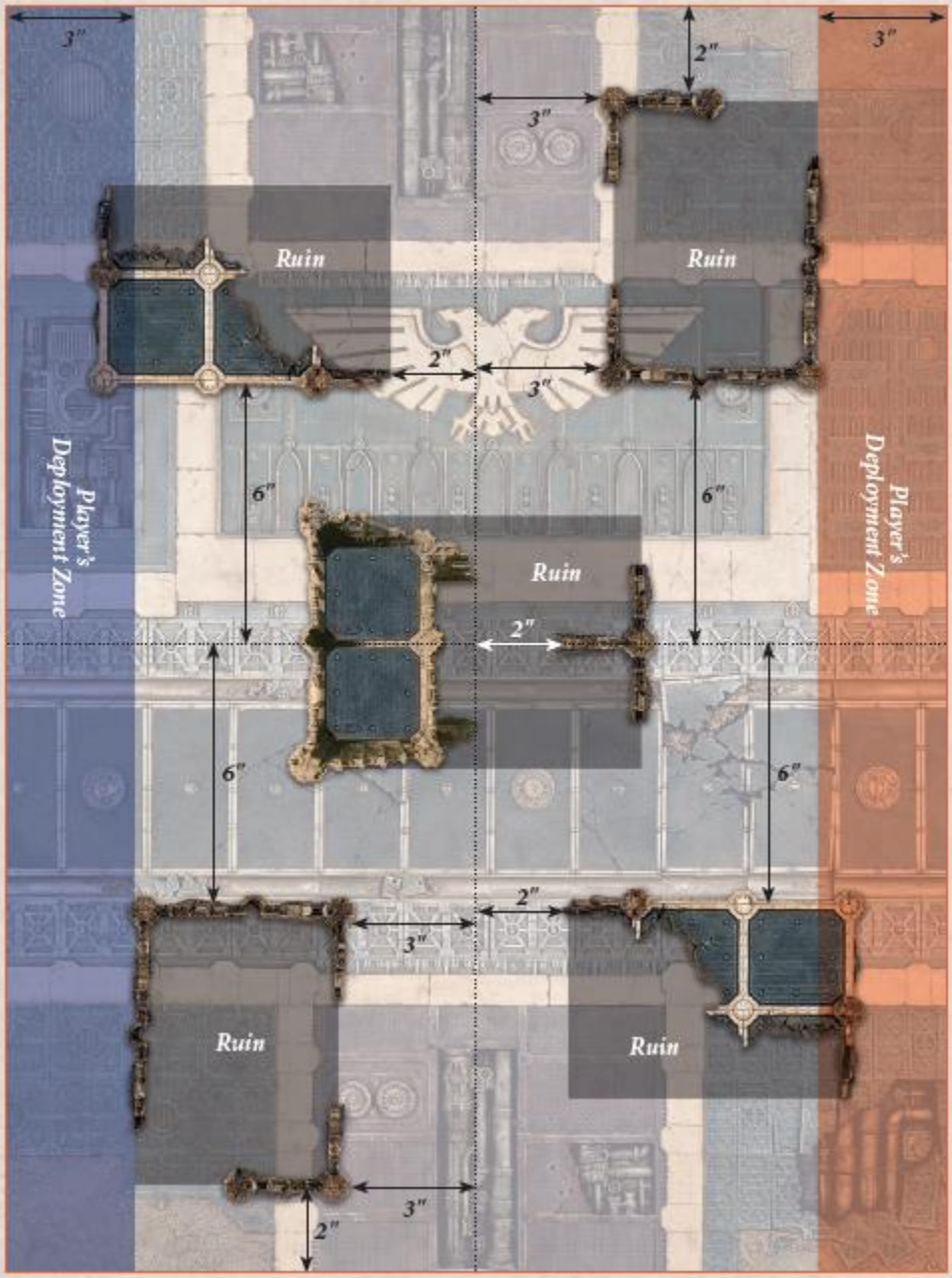
- **Caza recompensas**
- **Debilitar sus filas**
- **Muerte desde lejos**
- **Alerta de proximidad**
- **Explorar el campo**

Rápido y sutil: al final de cada ronda de batalla, consigues 1 punto de victoria si ninguna miniatura de tu comando realiza ningún tipo de ataque de disparo en esa ronda.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, la partida se resuelve en empate.


Player's
Deployment Zone
3"
5"
6"
Player's
Deployment Zone
3"
5"
6"
3"
5"
6"
5"
6"

EJEMPLO DE COLOCACIÓN ESCENOGRAFIA



MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

ARCHIVO ARRASADO

Un gran depósito de inteligencia ha caído, sus defensores están dispersos y sus muros derribados. Sin embargo, la destrucción puede no haber sido completa, por lo que se envían agentes especiales para encontrar algo de valor que valga la pena ser recuperado y destruir todo lo demás.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un comando como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura 4 marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su comando, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continua desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

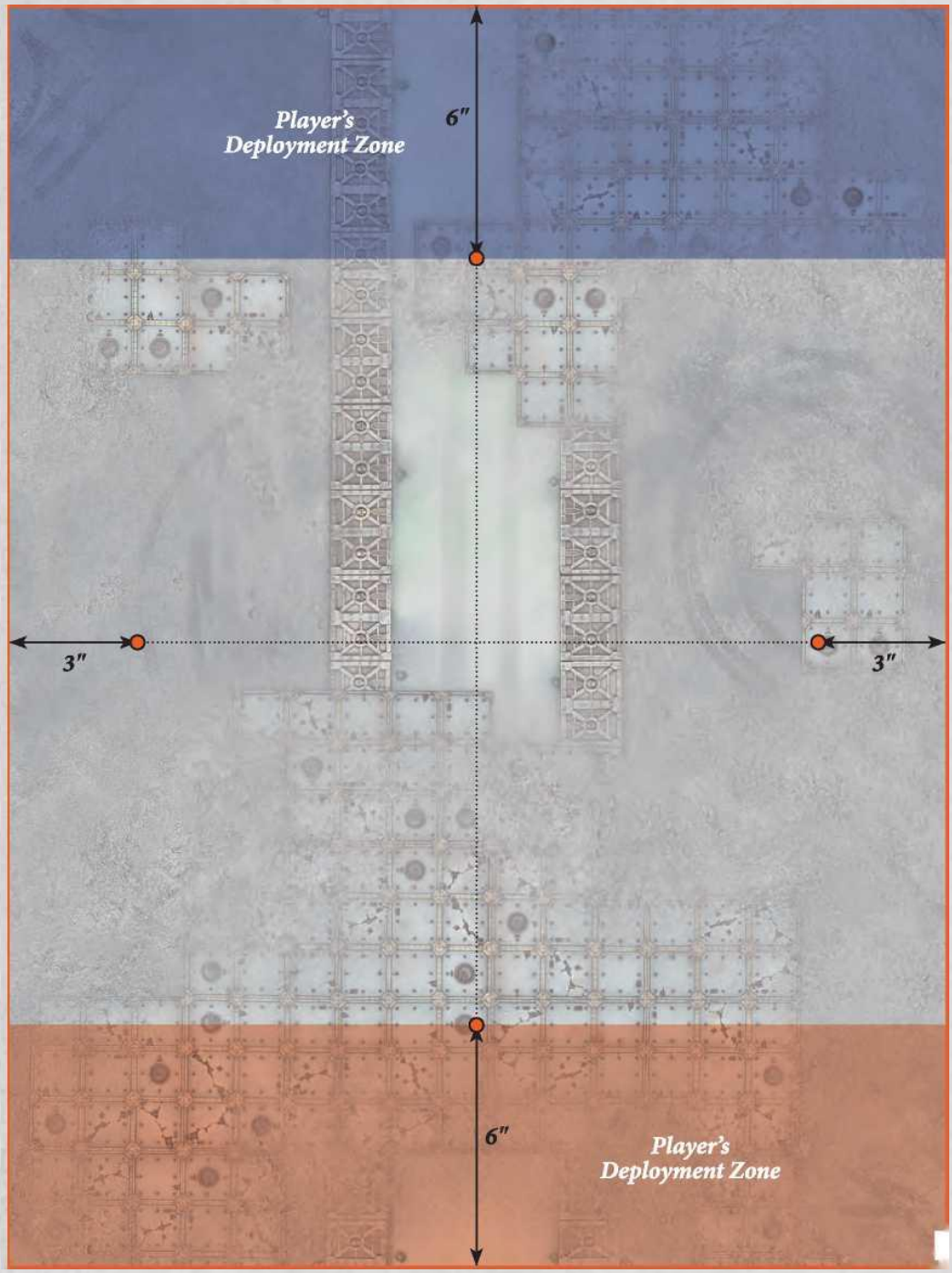
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

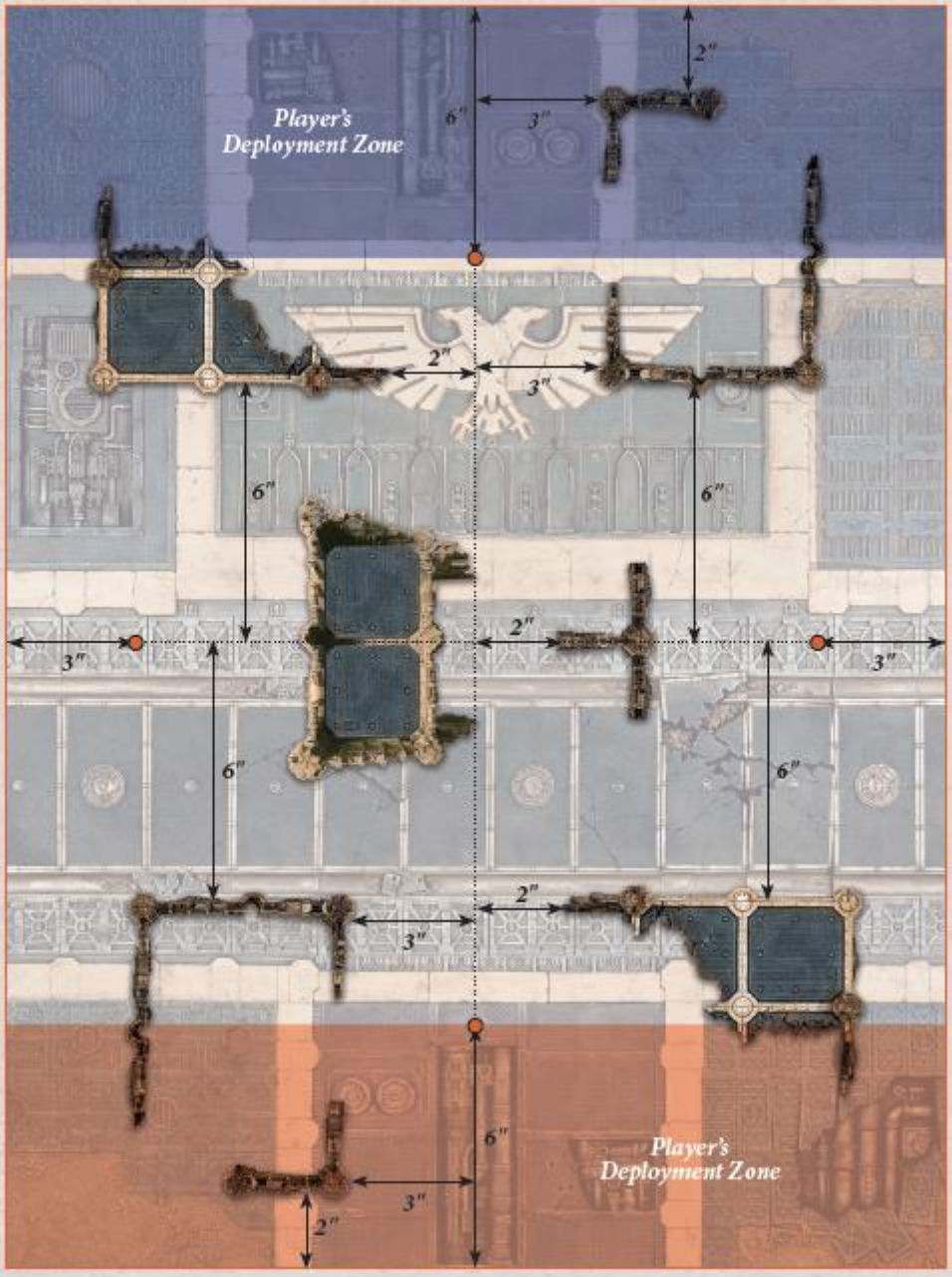
- **Partir a trozos**
- **Conflicto en todos los frentes**
- **Blancos de perfil alto**
- **Alerta de proximidad**
- **Barrido de reconocimiento**

Evaluar Búsqueda: Al inicio de la fase de movimiento, si controlas uno o más marcadores de objetivo, puedes elegir una miniatura de tu comando (que no esté sacudida) que este a 1" de un marcador objetivo que controles y no esté a 1" de una miniatura enemiga. Si lo haces, ganas 1 punto de victoria. Esta miniatura no puede ser elegida para moverse, reaccionar, manifestar un poder psíquico, rechazar a la bruja o disparar en esta ronda de batalla, y solo puede ser elegida para luchar en la fase de combate si le cargan en esta ronda de batalla.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, la partida se resuelve en empate.


Player's
Deployment Zone
6"
3"
3"
6"
Player's
Deployment Zone

EJEMPLO DE COLOCACIÓN ESCENOGRAFIA



MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

CAPTURAR EL PUNTO FUERTE

Los exploradores han identificado la posición más defendible en este sector, por lo que es una ubicación privilegiada para atacar el páramo que lo rodea. Las posibilidades de que una facción tome el control de ella son enormes, sin embargo, no lo harán sin pelear, por lo que deben tomar este premio con la fuerza de las armas.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un comando como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura 5 marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continua desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Toma y espera: al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria por cada uno de los siguientes condiciones que cumplan (por un máximo de 3 puntos de victoria por cada ronda):

- Controlar uno o más marcadores objetivos.
- Controlar dos o más marcadores objetivos.
- Controlar más marcadores objetivos que su oponente.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

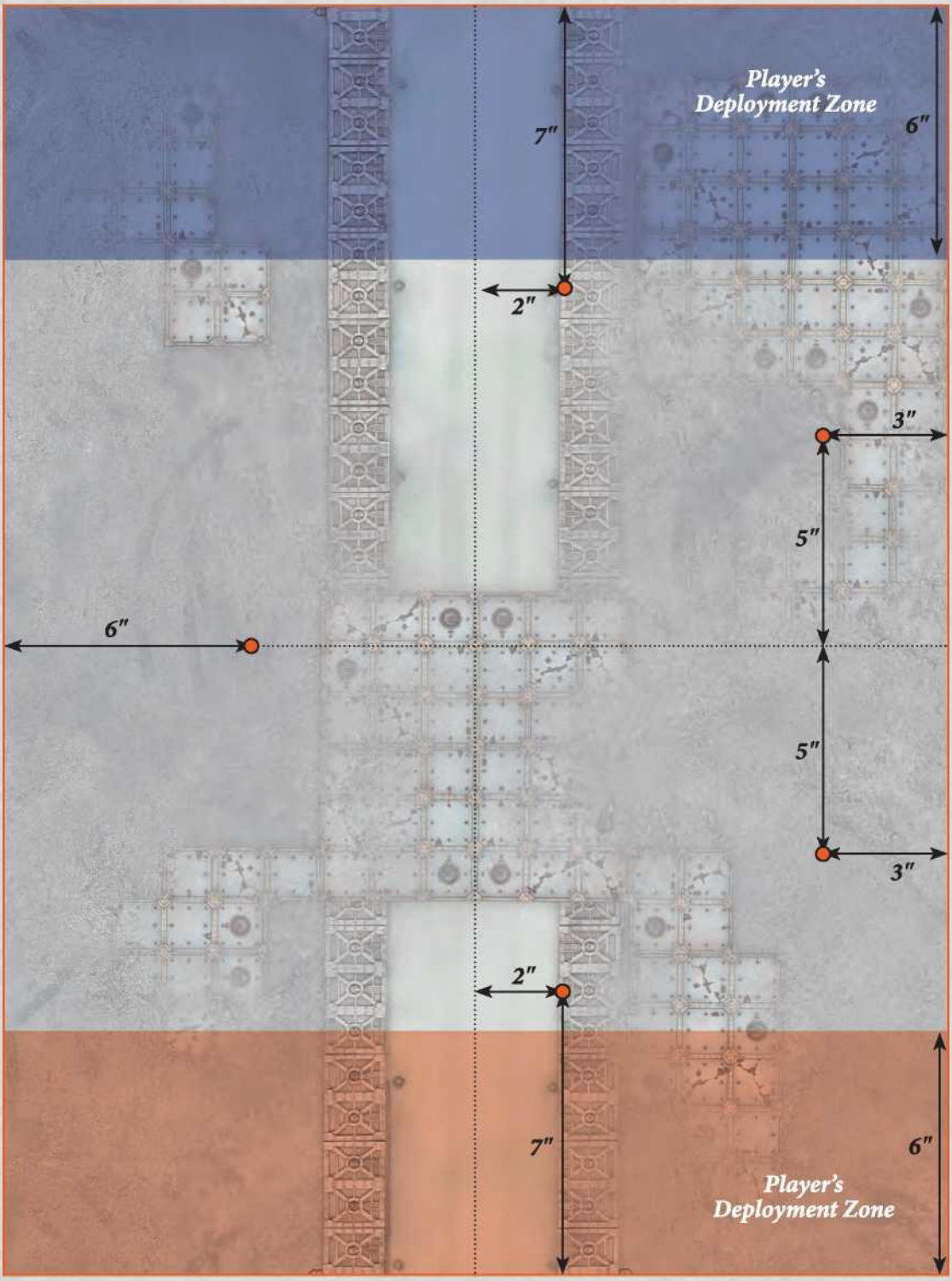
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

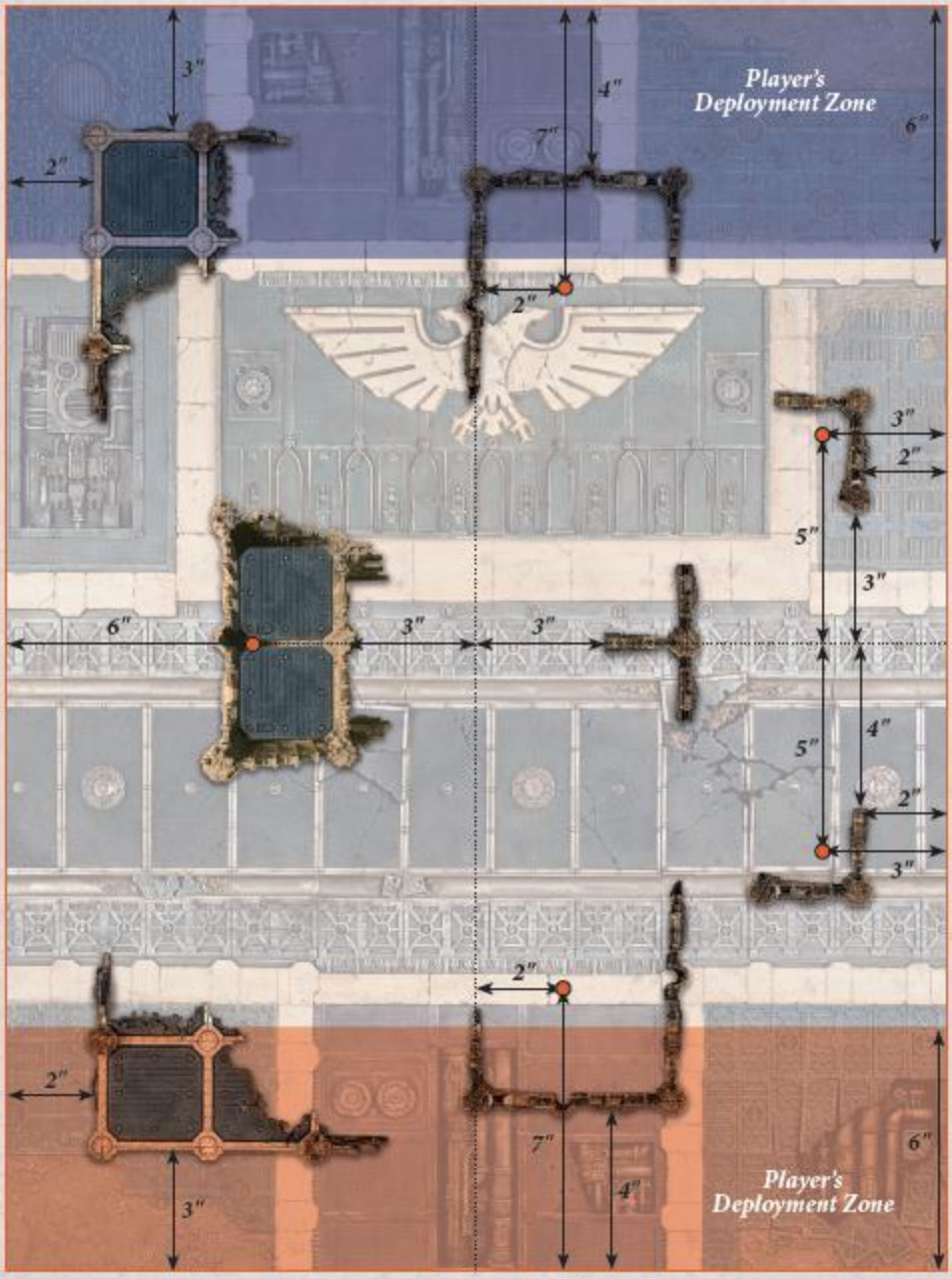
- **Conflicto en todos los frentes**
- **Debilitar sus filas**
- **Barrido de reconocimiento**
- **Explorar el campo**
- **Dominación**

Ubicación segura: Al final de la ronda de batalla, consigues 3 puntos de victoria si controlas los cinco marcadores objetivos.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, la partida se resuelve en empate.


Player's
Deployment Zone
7"
6"
2"
3"
5"
6"
5"
3"
2"
7"
6"
Player's
Deployment Zone

EJEMPLO DE COLOCACIÓN ESCENOGRAFIA



MISIÓN DE JUEGO COMPETITIVO

BATALLA PRECIPITADA

Dos equipos de agentes especiales se encuentran mientras realizan el reconocimiento del sector. Ellos no pueden darse el lujo de quedarse para que los refuerzos de sus enemigos lleguen primero, por lo que el resultado es una batalla precipitada en la que los equipos intentan llevar a cabo su misión, eliminar a sus odiados rivales y escapar a tiempo.

KILL TEAMS

Esta es una misión para dos jugadores. Cada jugador elige tres objetivos secundarios como se describe en la página 5 y reúne un comando como se describe en la página 3.

EL CAMPO DE BATALLA

Crea el campo de batalla y configura el terreno siguiendo las instrucciones de la página 4. Luego configura 4 marcadores de objetivos como se muestra a continuación.

FASE DE EXPLORACION

No resuelvas la fase de exploración en esta misión.

DESPLIEGUE

Los jugadores lanzan un dado, y el perdedor de la tirada elige qué zona de despliegue será la suya propia. La otra zona de despliegue será la de su oponente. Luego, los jugadores se turnan para desplegar una miniatura de su KillTeam, comenzando con el jugador que perdió la tirada. Las miniaturas se deben desplegar totalmente dentro de su propia zona de despliegue. Si un jugador se queda sin miniaturas para desplegar, su rival continua desplegando. Una vez que los jugadores han puesto todas sus miniaturas, su despliegue finaliza y comienza la primera ronda de batalla.

DURACION DE BATALLA

La batalla termina automáticamente al final de la ronda 4.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los puntos de victoria se obtienen de la siguiente manera:

Reconocimiento completo: Al final de cada ronda de batalla, el jugador obtiene 1 punto de victoria si controla cualquier marcador de objetivo, o 2 puntos de victoria si controla más marcadores de objetivo que su oponente, o 3 puntos de victoria si controla el marcador de objetivo más lejos de su zona de despliegue.

Un jugador no puede obtener más de 9 puntos de victoria por esta condición de victoria en esta misión.

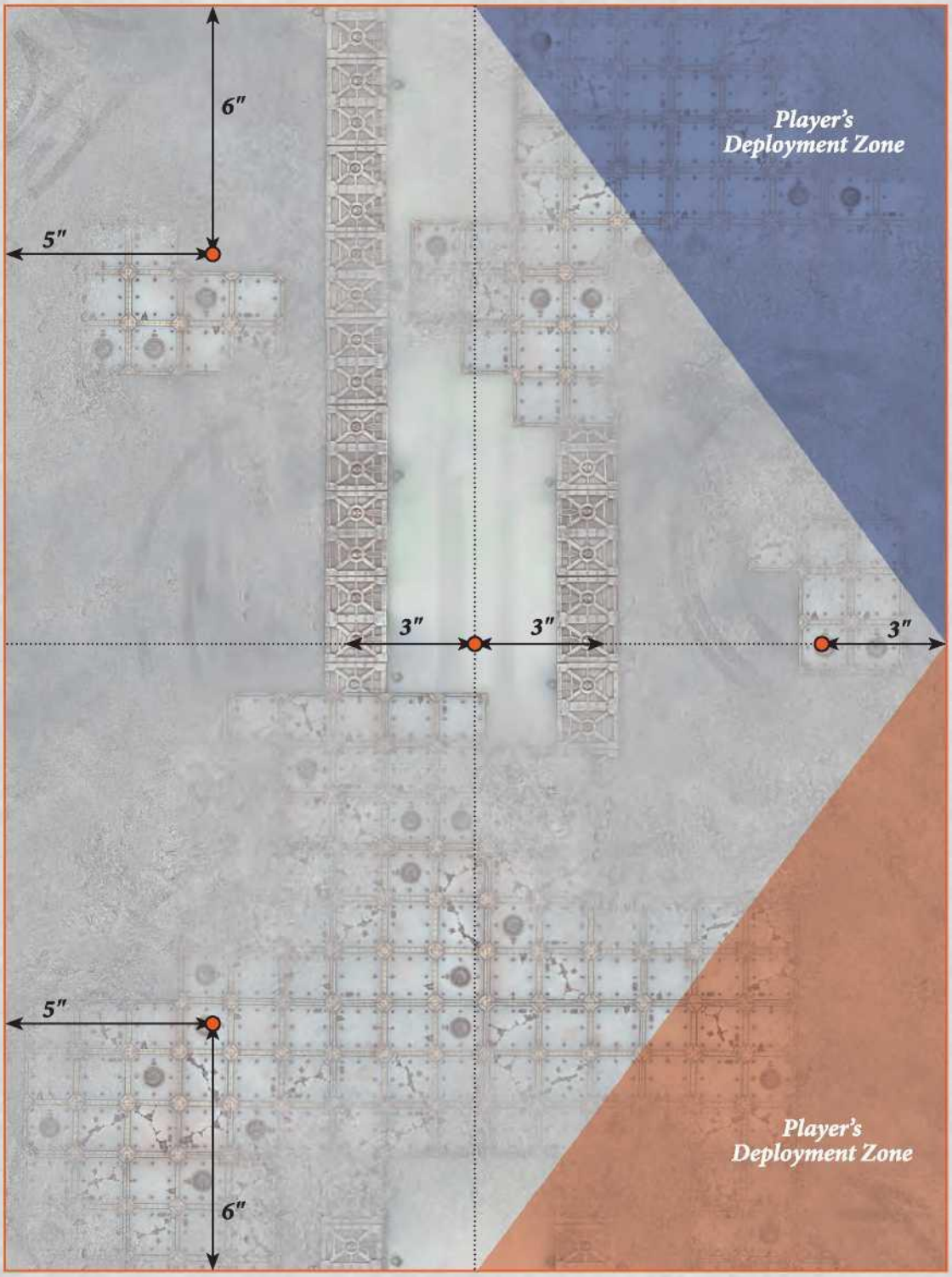
OBJETIVOS SECUNDARIOS

Los objetivos secundarios disponibles en esta misión son:

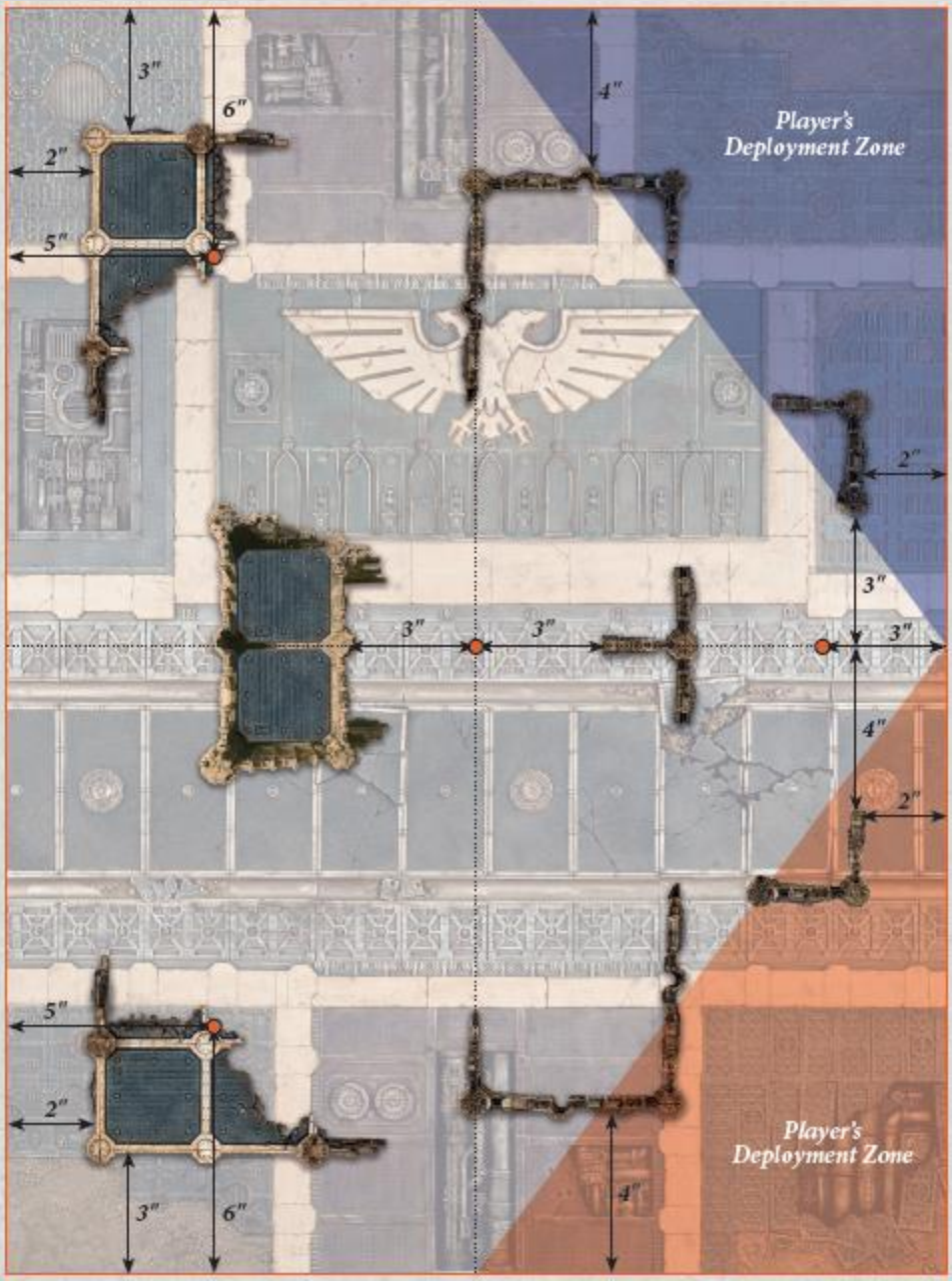
- **Decapitar**
- **Conflicto en todos los frentes**
- **Desgaste**
- **Blancos de perfil alto**
- **Alerta de proximidad**

Sigue moviéndote: al final de cada ronda de batalla, obtienes 1 punto de victoria si no hay miniaturas de tu comando dentro del cuadrante del campo de batalla que incluye tu zona de despliegue.

Al final de la batalla, el jugador con más puntos de victoria es el ganador, si hay un empate, cualquiera que sea el jugador que controle mas marcadores objetivos al final de la batalla es el ganador, si todavía hay un empate, el juego es un empate.


6"
5"
Player's
Deployment Zone
3"
3"
3"
5"
6"
Player's
Deployment Zone

EJEMPLO DE COLOCACIÓN ESCENOGRAFIA



EJEMPLO DE ORGANIZACIÓN DE TORNEO

En esta sección encontrarás las reglas que rigen el torneo. Los jugadores pueden encontrar útil familiarizarse ellos mismos con los comportamientos y prácticas que se espera de ellos cuando participan en esta competición.

ESTRUCTURA DEL TORNEO

REGISTRO Y VERIFICACION DE LA LISTA DE COMANDOS

Al apuntarse al evento, todos los jugadores deben registrarse con el encargado de la tienda y el organizador del torneo. Cuando lo hacen dan su nombre, la palabra clave de facción compartida por todas las miniaturas en su lista de comandos y una copia de su lista, que debe ser claramente legible. La lista será revisada por los oficiales del torneo, pero eso no quita la responsabilidad de los jugadores de asegurarse de que siguen todas las reglas en la página 62 del reglamento de KillTeam.

Una vez que una lista de comandos ha sido presentada, no puede ser alterada de ninguna manera, excepto para corregir cualquier error. El organizador puede penalizar a los jugadores que envíen listas de comandos inválidas.

Tenga en cuenta que la columna Recursos de la lista de comandos no se usa para jugar torneos, y debe ser ignorada. Los jugadores pueden completar la Misión, el Fondo y el Escuadrón, quitar las secciones si así lo desean, pero no tendrán ningún efecto en las partidas.

Una vez que todos los jugadores estén registrados, los jugadores serán organizados en grupos de ocho jugadores cada uno, y los emparejamientos para la primera ronda se asignarán al azar.

RONDAS Y RIVALES

El torneo se juega en una serie de tres rondas (cuatro en algunos casos), con 75 minutos para cada una (esto incluye el período de formación del killTeam cinco minutos antes del inicio de cada misión). Aquel jugador que obtenga la máxima puntuación será el vencedor, y el resto, por orden de clasificación.

Para la ronda 1, los emparejamientos serán aleatorios. Si hay un número impar de jugadores, un jugador (determinado al azar) jugará contra uno de repuesto. Un jugador de repuesto es uno de los oficiales del torneo en caso de estar disponible, o un espectador que esté disponible para jugar una partida.

Si no hay jugador de repuesto disponible, el jugador determinado aleatoriamente recibirá un bye. Son tratados como ganadores de dicha misión y otorgándole 13 puntos de victoria en esa partida.

Para las siguientes rondas, los emparejamientos se realizaran por sistema suizo, emparejando a los jugadores por máxima puntuación (así que después de la primera partida, todos los jugadores con 4 puntos serán emparejados entre si). Si hay empate en dichos puntos, se emparejaran por puntos de objetivo, y si volviera a haber un empate, se resolvería al azar.

KILLZONES Y MISIONES

Las misiones que se encuentran en NOVA 2018 y que se jugarán en cada ronda es decidida por el organizador del torneo, y se dará a conocer antes del inicio de cada ronda, así como algún posible efecto que afecte a dicho campo de batalla.

PUNTUACIÓN

Cuando una partida termina, los jugadores registran el resultado incluyendo si un juego termina en victoria, derrota o empate, así como los puntos de objetivo conseguidos por cada uno, en sus hojas de resultado, para posteriormente comunicarlo a la organización. Si el tiempo de partida se acaba antes de que termine el juego, los jugadores deben terminar esa ronda de batalla y luego anotar el resultado tal como está en ese punto, usando la misma reglas.

- Ganar la misión: 4 puntos
- Empatar la misión: 2 puntos
- Perder la misión: 1 punto
- Tener todas las miniaturas pintadas: 1 punto
- Tener todas las peanas texturizadas: 1 punto

DESCANSOS Y RESULTADOS

Los jugadores tendrán un breve descanso entre rondas mientras se calculan los puntajes para la siguiente ronda de partida. los emparejamientos para la siguiente ronda se anuncian, y comienza otra ronda. Después de que se haya jugado cada ronda, las puntuaciones se calcularán y los resultados serán anunciados. Una vez que todas las partidas se hayan jugado, se anunciará la clasificación de jugadores.

MINIATURAS

Cada miniatura debe representar de manera completa y precisa su armamento en su lista de ejército (incluyendo todos los wargear). Las conversiones son aceptables, pero aún deben representar con qué está armada la miniatura. Si se considera que una conversión pueda resultar engañosa para el organizador, o si una miniatura es dañada o ensamblada de tal manera que no pueda ser fácilmente identificable, el jugador no podrá usar esa miniatura. Si el jugador no puede desplegar una lista legal como resultado de este efecto, ese jugador debe renunciar a cualquier juego hasta que puedan proporcionar una adecuada alternativa. Los jugadores no pueden mover las miniaturas de sus oponentes. Un jugador puede renunciar a esta regla por su propia cuenta si así lo desea, y deberán indicarlo a sus oponente cuando se de este caso.

DATACARDS

Los jugadores deben tener una tarjeta de datos completa para cada miniatura en su lista de comandos que muestra claramente equipos, habilidades y cualquier especialidad que posean. Los jugadores pueden escribir solo el nombre de una habilidad en la tarjeta de datos, en lugar del texto completo, pero debe asegurarse de que están familiarizados con la capacidad y cómo funciona, además de contar con una copia del manual de KillTeam si un oponente pregunta para leer la habilidad.

TÁCTICAS

Los jugadores pueden usar cualquiera de las tácticas disponibles para KillTeam. Para hacerlo ellos deben traer la tarjeta de táctica correspondiente o el Manual Básico al torneo, y debe permitir a su oponente leer la táctica si te lo piden. Un jugador no puede usar tácticas que no han traído o no puedan mostrar a un oponente.

TOKENS

Los jugadores deben esforzarse para traer suficientes tokens, incluyendo marcadores de objetivos, para sus partidas. Si un jugador no tiene suficientes tokens para mostrar claramente efectos (apostar, avanzar, cargar, etc.), ese jugador debe dejar claro a su oponente qué efecto está teniendo lugar. En tal caso, a su oponente se le permite colocar una ficha propia junto al modelo del jugador.

CAMPOS DE BATALLA

Los campos de batalla deben configurarse exactamente como se muestra para la misión en juego, y los jugadores no pueden mover el terreno a menos que una regla de misión especifique que deberían.

DADOS

Cuando un jugador hace una tirada de dados, debe tirar los dados de tal manera que se genere de forma completamente aleatoria el resultado. Pueden usar una torre de dados para hacerlo si lo desean.

Dados que se caen de la mesa, fuera de la vista del oponente o que no caiga plano (dados "borrachos") deben lanzarse de nuevo.

CONDUCTA

Este torneo debe celebrarse en un espíritu de amigos. Todos los participantes, da igual cualquiera que sea su papel, se espera que muestren buena conducta a lo largo del torneo. Se espera que se traten entre sí con respeto y comportamiento maduro y considerado, incluso durante las disputas, y deben comportarse de acuerdo con las siguientes pautas:

Consejo

Los jugadores no tienen permitido buscar consejo de ningún otra persona durante una ronda. Pueden, sin embargo, buscar reglas y consultar al arbitro lo que necesiten.

Oportunidad

Se espera que los jugadores se apuren en sus partidas, y que encuentren a su oponente de manera rápida cuando cada emparejamiento se anuncia. Los jugadores que no lo hagan pueden perder la partida a discreción del arbitro, o ser expulsados del torneo a discreción de el organizador.

Los jugadores no deben detenerse o jugar deliberadamente lento para alargar un juego. Si un jugador sospecha que su oponente está desacelerando el juego deliberadamente, puede pedir un arbitro disponible para observar su partida.

Área de juego

Cada jugador es responsable de asegurar que el área de juego está libre de cualquier desorden, y que las reglas de misión son claras para su oponente y para un arbitro. Los jugadores sospechosos de oscurecer deliberadamente las datacards, tácticas o fichas que deben ser visibles para ambos jugadores, u ofuscar el estado del juego, pueden ser penalizados.

Espectadores

Los jugadores pueden ser espectadores cuando no están jugando su partida. A los espectadores no se les permite interferir en ninguna partida que se está jugando, incluso dando cualquier Información a cualquiera de los jugadores. Ellos pueden, sin embargo, Informar a un arbitro si sospechan que un jugador está haciendo trampas.

Trampas

Se espera que los jugadores conozcan las reglas del juego, y no pueden, a través de la acción o la inacción, crear una situación que va en contra de las reglas. Si un jugador sospecha que su oponente le está engañando, debe informar a un arbitro. Un jugador al que se pille haciendo trampa puede tener que renunciar a la partida a discreción del arbitro, o ser expulsado del torneo.

ESTE DOCUMENTO ES DE LIBRE DIFUSIÓN SIN ÁNIMO DE LUCRO

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP IN NOTTINGHAM

Kill Team: Nova 2018 © Copyright Games Workshop Limited 2018. Kill Team: Nova 2018, Warhammer 40,000: Kill Team, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.
This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental. British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS

games-workshop.com

ESPERAMOS QUE OS GUSTE

KILL TEAM

REGLAS ADEPTICON 2019
PARA EL COMBATE DE ESCARAMUZAS
EN EL 41º MILENIO

SECONDARY OBJECTIVE

DOMINACIÓN

Obtienes 1 punto de victoria si más miniaturas de tu comando se encuentran a 3" o menos del centro del campo de batalla que miniaturas enemigas (excepto miniaturas sacudidas) al final de la ronda.

SECONDARY OBJECTIVE

EXPLORAR EL CAMPO

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si una o mas miniaturas de tu comando (que no estén sacudidas) se encuentran a 1" o menos, de tres bordes diferentes del campo de batalla.

SECONDARY OBJECTIVE

DECAPITAR

Cuando el líder enemigo queda fuera de combate, ganas 5 puntos de victoria, menos el número de ronda de batalla actual.

SECONDARY OBJECTIVE

MUERTE DESDE LEJOS

Obtienes 1 punto de victoria cuando una miniatura de tu comando realiza un ataque de disparo a largo alcance que deja fuera de combate una miniatura enemiga.

SECONDARY OBJECTIVE

ALERTA DE PROXIMIDAD

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si hay alguna miniatura enemiga a 2" o menos, de dos o mas miniaturas de tu comando.

SECONDARY OBJECTIVE

BLANCOS DE PERFIL ALTO

Obtienes 1 punto de victoria cuando un especialista enemigo (excepto un líder) queda fuera de combate.

SECONDARY OBJECTIVE

CONFLICTO EN TODOS LOS FRENTES

Divide el campo de batalla en 4 rectángulos iguales cuyas esquinas se encuentren con las demás en el centro del campo de batalla. Al final de cada ronda, ganas 1 punto de victoria si hay al menos una miniatura de tu comando (que no esté sacudida) se encuentra totalmente dentro de cada uno de los rectángulos.

SECONDARY OBJECTIVE

PARTIR A TROZOS

Al final de la fase de combate, ganas 1 punto de victoria si una o más miniaturas de tu comando realizaron un ataque que dejó a una miniatura enemiga fuera de combate en esta fase.

IMPRIMIR POR DUPLICADO PARA QUE CADA JUGADOR TENGA LAS CARTAS DE OBJETIVO SECUNDARIO PARA ELEGIR

SECONDARY OBJECTIVE

CAZARECOMPENSAS

Cuando una miniatura enemiga queda fuera de combate, sitúa un marcador en contacto con su peana antes de retirarla. Ganas 1 punto de victoria si una miniatura de tu comando acaba su movimiento en contacto con cualquiera de estos marcadores y retíralo del campo de batalla una vez puntuado.

SECONDARY OBJECTIVE

DEBILITAR SUS FILAS

Al final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria si 2 o más miniaturas enemigas quedaron fuera de combate durante esa ronda de batalla.

SECONDARY OBJECTIVE

BARRIDO DE RECONOCIMIENTO

l final de la ronda de batalla, ganas 1 punto de victoria, si una o mas miniaturas de tu comando (que no estén sacudidas) se encuentran totalmente dentro de la zona de despliegue del enemigo.

SECONDARY OBJECTIVE

DESGASTE

Al final de la ronda de batalla, obtienes 1 punto de victoria si más miniaturas enemigas que amigas han quedado fuera de combate en esta ronda de batalla.

	Jugador 1			Jugador 2		
1 o más objetivos	1	2	3	1	2	3
2 o más objetivos	1	2	3	1	2	3
Más objetivos que rival	1	2	3	1	2	3
Secundario 1						
	1	2	3	1	2	3
Secundario 2						
	1	2	3	1	2	3
Secundario 3						
	1	2	3	1	2	3
TOTAL						

Carol 2019-