

# Liga SpearHead City of Ash LudusBelli

## NORMAS COMUNITARIAS

Se puede comer y beber dentro del establecimiento siempre y cuando se realice de manera cívica y no se ensucie el local.

No se permite fumar, consumir bebidas alcohólicas ni drogas dentro del establecimiento.

La organización se reserva el derecho de expulsar a cualquier jugador bajo los efectos de este tipo de sustancias. La falta de puntualidad, educación e higiene podrá ser penalizada y/o acarrear sanciones mayores.

No se deben tocar las miniaturas del rival sin permiso. En especial si se está comiendo y/o bebiendo.

Se establecerá un sistema interno de conducta de jugadores tanto para el propio evento como para la realización del resto de eventos de tienda.

Cada jugador deberá llevar su propio material para poder desarrollar la partida sin interrupciones (reglamentos, dados, metro, objetivos...).

No se prohíbe la utilización de reloj para el control de tiempo de uno mismo, no así del rival. Desde la organización se quiere fomentar una comunidad sana que, aunque competitiva, no exponga a los jugadores noveles o que quieran simplemente disfrutar del hobby, a pasar un mal rato agobiados por el tiempo. Si un jugador detecta que su rival estuviera haciendo "timing" se lo deberá comunicar a la organización para solucionar

## Listado de cosas necesarias

- [Reglas básicas \(link\)](#)
- [Referencia rápida \(link\)](#)
- [Aquí se pueden encontrar las spearheads actualizadas \(link\)](#)
- Es necesario que al menos un jugador del emparejamiento disponga de un tablero, escenografía y set de cartas, si se diera el caso se intentara ver el modo de conseguir un pack por parte de otro jugador/organizador para prestarlo en el enfrentamiento



## Liga

Constará de 4 rondas, se dará un margen de 2 semanas para que cada enfrentamiento se lleve a cabo

- Límite para apuntarse 30 de junio a las 20:00
- Primera ronda desde el 1 de Julio hasta el 15 de Julio a las 22:00
- Segunda ronda desde el 16 de Julio hasta el 31 de Julio a las 22:00
- Tercera ronda desde el 1 de Agosto hasta el 15 de Agosto a las 22:00
- Cuarta ronda desde el 16 de Agosto hasta el 31 de Agosto a las 22:00

Los emparejamientos se lanzarán una vez todos hayan enviado los resultados o llegue la fecha fin (si todos han enviado los resultados antes pues se tendrá más tiempo para la siguiente ronda)

## Puntuación

- Cada partida ganada dará 3 puntos
- Cada partida empatada dará 2 puntos
- Cada partida perdida dará 1 punto
- Cada partida no jugada dará 0 puntos (aquí hay que ver cómo tratar el tema de que los dos jugadores no lleguen a jugar por no poder cuadrar fecha)
- En caso de empate al finalizar la liga se sumarán los puntos de victoria obtenidos en las rondas

## Pago y premios

El precio de la inscripción podrá variar según la tipología de torneo (individual, parejas, GT...). Una vez cerrado el plazo de inscripción, si algún jugador inscrito no pudiera acudir al evento, no se le devolverá el importe de la entrada, sino que se acumulará en forma de vale o suscripción para eventos posteriores.

Toda la recaudación de las inscripciones irá destinada a premios y vales de tienda por valor mínimo de 10€ para cada jugador. Estos vales pueden variar según la tipología del torneo. Se pueden acumular, no se tienen por qué gastar el mismo día del torneo.

El ejército mejor pintado recibirá un premio adicional según el criterio de la organización y tienda. No se podrá presentar un mismo ejército dos veces durante la temporada regular de torneos. Ésta abarca desde septiembre hasta julio. Todos los vales y sorteos se realizarán a término.

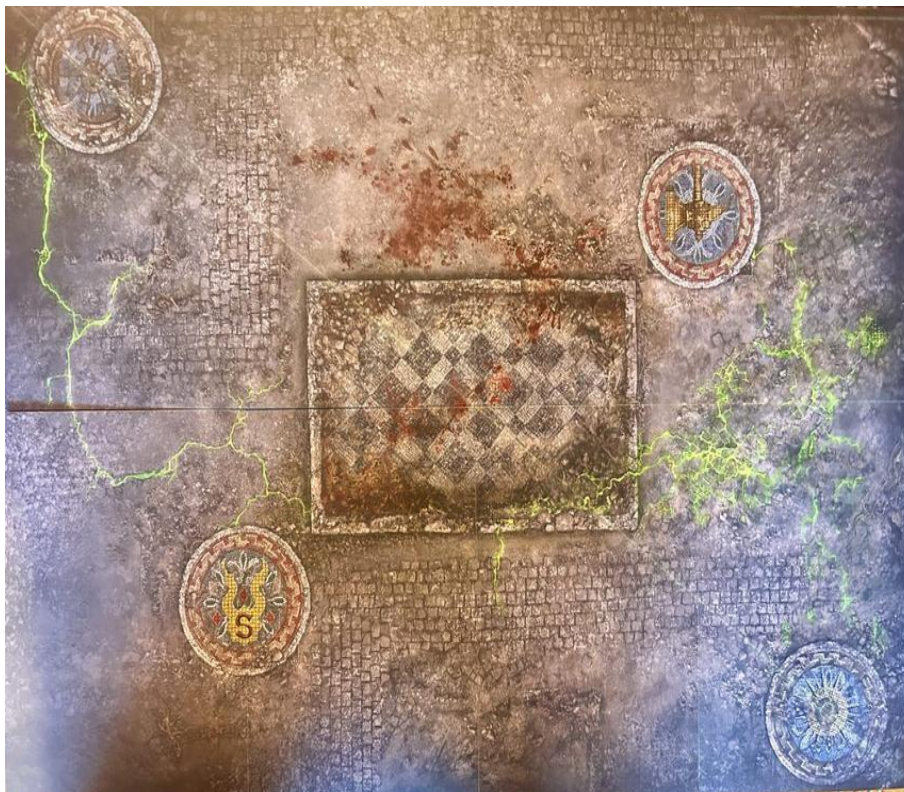


## Mapas

Se jugará el último mapa de Spearhead de ciudad de cenizas, cada ronda se jugará uno de los dos mapas en sus distintas versiones de despliegue

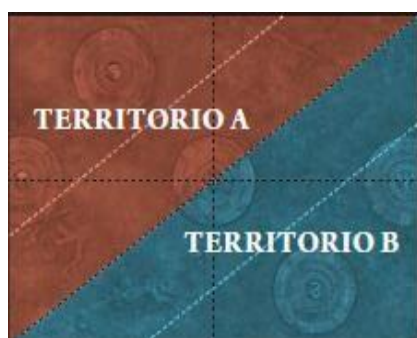
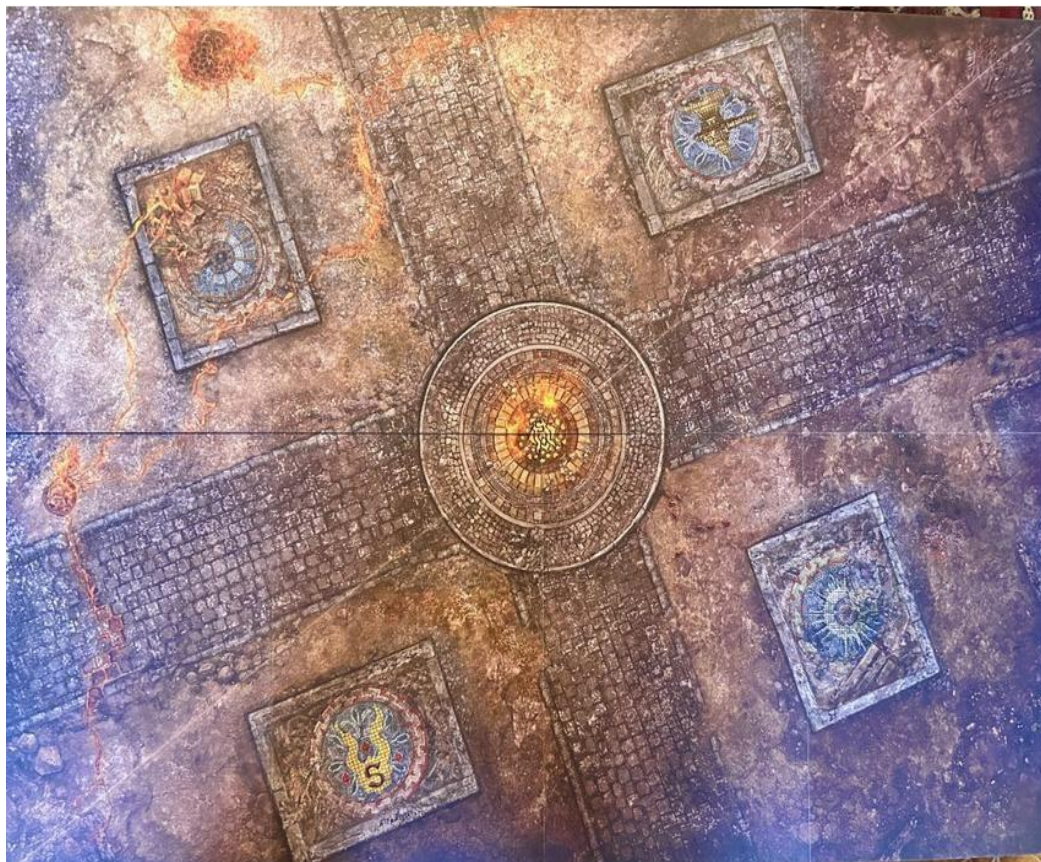
Ronda 1 del 1 de Julio hasta el 15 de Julio

- Mapa Ashen Bastion – despliegue horizontal



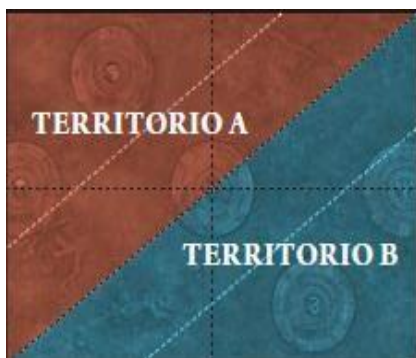
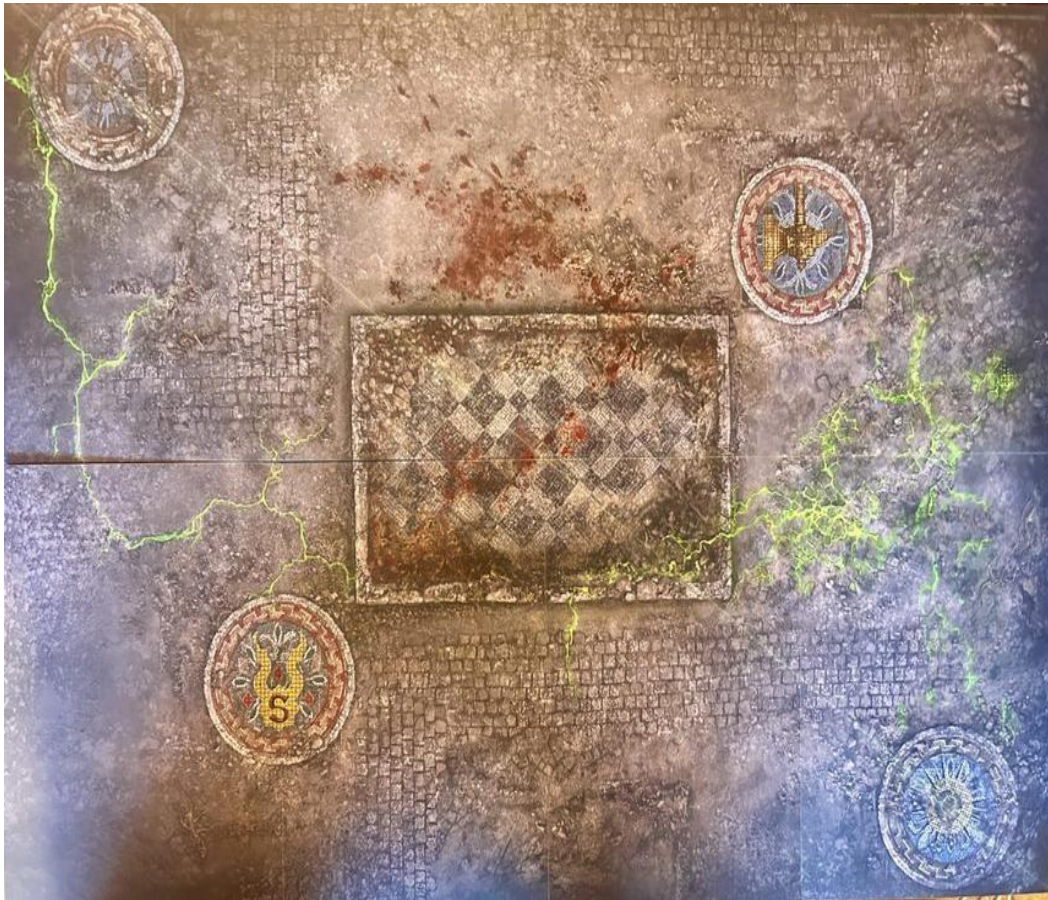
Ronda 2 del 16 de Julio hasta el 31 de Julio

- Mapa Shattered Crossroads despliegue perpendicular



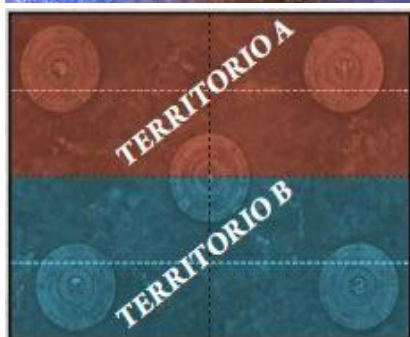
**Ronda 3 del 1 de Agosto hasta el 15 de Agosto**

- **Mapa Ashen Bastion – despliegue perpendicular**



Ronda 4 del 16 de Agosto hasta el 31 de Agosto

- Mapa Shattered Crossroads despliegue horizontal



## **Batalla**

### **Mapa**

1. Los jugadores desempatan. El ganador elige quién es el atacante y quién es el defensor.
2. El atacante elige su habilidad de regimiento y su mejora. Luego el defensor hace lo mismo.
3. El defensor decide qué territorio pertenece a cada jugador.
4. El defensor sitúa sus elementos de terreno, seguido por el atacante. Cada elemento de terreno debe situarse completamente dentro de territorio amigo, a más de 6" de todos los demás elementos de terreno y a más de 3" de ambos bordes largos del campo de batalla y del territorio enemigo. Los elementos de terreno no pueden situarse sobre los objetivos (ni completa ni parcialmente).

### **Despliegue**

- Los ejércitos no se despliegan tal como se describe en las Reglas básicas. En lugar de eso, el atacante despliega primero todas las unidades de su ejército, seguido por el defensor. Cada unidad debe desplegarse completamente en territorio amigo y a más de 6" de territorio enemigo

### **Secuencia de inicio de la ronda de batalla**

La siguiente secuencia se resuelve al inicio de cada ronda de batalla, se juegan 4 rondas:

5. Si es la primera ronda de batalla, el atacante elige quién jugará el primer turno.
6. En cualquier otra ronda de batalla, los jugadores hacen una tirada de prioridad (Reglas básicas, 12.0).
7. Se determina el jugador en desventaja (Reglas básicas, 12.0).
8. Se roba la carta de giro (pág. 50).
9. Los jugadores roban cartas de tácticas (ver abajo).
10. Se usan las habilidades con el momento Inicio de la ronda de batalla .

### **Cartas de Giro**

Se roba una carta de giro al inicio de cada ronda de batalla. Sigue las reglas de la misma cuando la robes.



## **Cartas de tácticas**

Al inicio de la primera ronda de batalla, cada jugador roba una mano de 3 cartas de tácticas. Al inicio de cada ronda de batalla posterior, cada jugador roba cartas de tácticas hasta tener de nuevo una mano de 3 cartas. Antes de hacerlo, puede descartar las cartas de tácticas que quiera de su mano. Las cartas se descartan boca arriba.

## **Puntos de victoria**

Cada jugador obtiene puntos de victoria al final de cada uno de sus turnos del siguiente modo:

- Obtienes 1 punto de victoria si controlas por lo menos un objetivo.
- Obtienes 1 punto de victoria si controlas dos o más objetivos.
- Obtienes 1 punto de victoria si controlas más objetivos que tu oponente.
- Obtienes 1 punto de victoria por cada táctica de batalla que hayas completado este turno.

## **Victoria**

El jugador con más puntos de victoria al final de la batalla es el vencedor. Si los jugadores están empatados en puntos de victoria, la batalla termina en empate.

