

# DC UNIVERSE MINIATURE GAME

## REGLAS DC TOURNAMENT Junio 2017 v1.1

### REGLAS BÁSICAS

Los **DC Tournament** se jugarán siguiendo las reglas vigentes en ese momento y con todo el material original de **Knight Models™**, incluido el material online como pueden ser tarjetas de personaje, manuales, miniaturas y así como los propios Pack de **DC Tournament** y lo contenido en ellos.

Los **DC Tournament** se desarrollarán en Partidas que dependerán del número de jugadores inscritos en el mismo.

Para considerarse **DC Tournament** deberá haber un mínimo de 4 jugadores. Cada Partida se jugará en una mesa acondicionada para ello con unas medidas de 36"x36", en esta se jugará 1vs1. Un **DC Tournament** se tiene que solicitar previamente a **Knight Models™** adquiriendo un Pack de **DC Tournament** y siguiendo todos los pasos que en él se detallan.

### RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

Un jugador que participe en un **DC Tournament** deberá de traer sus propias miniaturas, fichas de personaje, dados, metro, marcadores, contadores y las plantillas necesarias para jugar.

### LISTAS DE BANDA

Se llevará una lista de Equipo única para todo el **DC Tournament** que cumpla las Reglas de composición de un Equipo del Manual de **DCUMG** y que no sobrepase los 60 niveles.

Cada jugador deberá llevar dos copias de su lista, una para la organización y otra para enseñar a su contrincante.

### PUNTUACIONES

En **DC Universe Miniature Game** hay estipulado un sistema de Puntos de Victoria (PV) para declarar al vencedor de una partida.

Según la diferencia PV obtenidos se ganarán **PUNTOS DE DC Tournament (PD)** los cuales servirán para dictaminar la clasificación del mismo.

Diferencia de PV al final de la partida:

PV	RESULTADO	VENCER	PERDER
0-4	Empate	3	3
5-15	Victoria	5	2
16+	Victoria Total	5	0

A esta puntuación de Puntos de **DC Tournament** le acompañarán los PV obtenidos en cada ronda, que como se verá más adelante se usarán para el **DESEMPATE** de la clasificación.

Estos puntos de torneos serán reflejados en posteriores actualizaciones en la clasificación oficial de **DC Universe Miniature Game**.

### DESEMPATES

Cuando uno o varios participantes estén empatados a Puntos de **DC Tournament**, se seguirán los siguientes pasos por orden para el desempate:

1. Se tendrán en cuenta los PV acumulados en todas sus partidas.
2. Después se compararán los puntos causados en Incapacitados (Coste en Niveles).

3. En caso de continuar empatando, irá delante en la clasificación quien tenga el Equipo con menos Niveles.

4. Si continúa algún empate, se decidirá aleatoriamente.

## PINTURA Y CONVERSIONES

**Knight Models™** anima a los jugadores a llevar todas sus miniaturas pintadas, ya que la visión de un Equipo completamente pintada mejora la experiencia de juego, pero no se requiere para acudir a un evento.

Se permiten conversiones de miniaturas de **DCUMG** siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- No sea reconocible material registrado por otras empresas/ marcas excepto de **Knight Models™** en dicho modelo.
- La mayoría del volumen del modelo convertido debe componerse de partes de **Knight Models™**. Para evitar confusiones, la conversión debe de incluir elementos icónicos del modelo que se pretende representar.
- Una arma se puede convertir siempre y cuando la conversión de esta represente el mismo tipo (¡una espada no es un hacha!).
- Los modelos deberán de estar montados en una peana del tamaño adecuado. Se le pueden añadir elementos a la base, pero no pueden hacer imposibles las mediciones.
- Cualquier modelo convertido que se use, se debe indicar al contrincante antes de empezar la partida, y deben de identificarse como dicho modelo.

El Organizador del **DC Tournament** tiene la última palabra sobre este punto, y se le deberán de enseñar los modelos si lo pide.

No se permite el uso de proxys excepto de aquellas versiones alternativas creadas por **Knight Models™**.

Modelos que no hayan sido puestos en venta al público en la fecha del evento no serán permitidos, a no ser que dichos modelos estén a la venta durante dicho evento.

## DEPORTIVIDAD

Se espera de todos los participantes a un **DC Tournament** que acudan con el fin de divertirse.

Para cualquier discusión con un jugador que pueda conducir a una situación incómoda, parar, llamar al Organizador del **DC Tournament** (o al árbitro), y que él valore la situación.

Un Organizador tiene el poder de descalificar a un jugador si considera que está siendo antideportivo.

## EMPAREJAMIENTOS

En la primera Partida se realizarán los emparejamientos al azar, en las siguientes se realizará siguiendo las reglas del formato SUIZO.

## BYES

Si el número de jugadores inscritos en el **DC Tournament** es impar, habrá un jugador libre el cual recibirá un **BYE**. Al inicio del **DC Tournament** este jugador sera elegido al azar. Después, será el jugador que quede libre después de obtener los primeros emparejamientos.

En las Partidas consecutivas será el jugador que vaya en última posición (si este se repitiera habría que adjudicar el **BYE** al siguiente jugador que no lo haya recibido empezando por el final de la clasificación).

El jugador que reciba el **BYE** obtendrá 5 Puntos de **DC Tournament** y 10 PV .

## TERRENO

Se recomienda el uso de elementos de diferente tamaño, desde cajas y palés, hasta grandes edificios:

Un mínimo de 3 edificios de un tamaño de más de 6" de alto, 6" de ancho y 4" de ancho.

Dos edificios de un tamaño inferior al recomendado arriba. Y muchos elementos pequeños como barreras, cajas, contenedores, coches . . .

Esto son solo recomendaciones y el Organizador tiene la última palabra sobre la disposición de las diferentes mesas.

## EMPEZAR UNA PARTIDA

Un jugador puede pedir ver la lista del rival antes de empezar la Partida.

También puede pedir ver cualquier Ficha de Personaje antes y durante la Partida, siempre y cuando no retrase mucho el ritmo de ésta.

Se colocan los elementos usados en el escenario. Los dos jugadores entonces tiraran 1D8 (relanzar en caso de empates). El jugador con el resultado más alto puede elegir donde quiere desplegar (en cuyo caso desplegara primero) o desplegar segundo.

## ANOTAR LAS PUNTUACIONES

Al final de cada Partida, los dos jugadores deben apuntar la siguiente información en la Hoja de **DC Tournament**: nombre de su oponente, resultado de la partida, número de PV que han obtenido y puntos de modelos que han destruido (coste en Niveles de modelos Incapacitados). Los modelos fuera del terreno de juego al final de la partida cuentan como Incapacitados.

Una vez que esta información sea anotada se comunicarán los resultados de la Partida al Organizador.

## FINAL DEL DC Tournament

Los Puntos de DC Tournament determinan la posición final de un jugador en la clasificación.

## NÚMERO DE PARTIDAS: (recomendada)

Nº de Participantes	Nº de Partidas
6-8	3
9-16	4
17-32	5
33+	6

## VARIANTES DC Tournament

Existen diferentes variantes que se pueden utilizar divididas en categorías, recomendamos no usar más de una por categoría, aunque se pueden utilizar si se desea.

### Variantes de Configuración de listas

**Estándar** - Una sola lista requerida.

**Dos listas** - Se pueden llevar dos listas de la misma Facción.

**Refuerzos** - En esta variante se pueden llevar unos puntos "extras" que se añaden a la lista estándar. Al principio de cada Partida puedes ver la lista completa del oponente (incluyendo sus refuerzos) y entonces realizar los cambios (siguiendo las restricciones usuales de configuración). Tras esto comienza la Partida, y se desvela cual es la lista final con los cambios al oponente.

Según los puntos a los que se juegue, la cantidad de Refuerzos varía:

Puntuación	Número de Refuerzos
20-40	6
41-60	12
61+	24

Por ejemplo: configuro mi lista para un DC Tournament de 60 Niveles. Puedo añadir 12 Niveles de Refuerzos, por lo que mi lista pasa a ser de 72 niveles.

**Puntos de Niveles** - Diferente valor de puntos de Niveles del Estándar.

## Variantes de Pintado

**Estándar** - No se exige el pintado de los modelos.

**Pintado** - Se exige un mínimo de capa base y dos colores. No hace falta que todas las partes estén pintadas. La peana puede estar sin terminar.

**Pintado Avanzado** - Se exige un pintado con el que se distingan todas las partes de del modelo (luces, sombras...). Por ejemplo, el color del pelo debe de ser diferente del de la carne, o de la tela. Las peanas también deben de estar terminadas. En caso de duda sobre el pintado de un modelo, el organizador tendrá la última palabra.

## Variantes de Número de Partidas

**Estándar** - Todos los jugadores juegan el número de Partidas establecidas por el número de participantes. Se juega hasta que se consiga un claro ganador.

**(X) Rondas** - Se usa un número de rondas establecidas por el Organizador **DC Tournament** al final de dichas rondas. Si hubiera empate a **Puntos DC Tournament**, resultará vencedor aquel que, además de tener más **Puntos DC Tournament**, tenga más puntos de victoria.

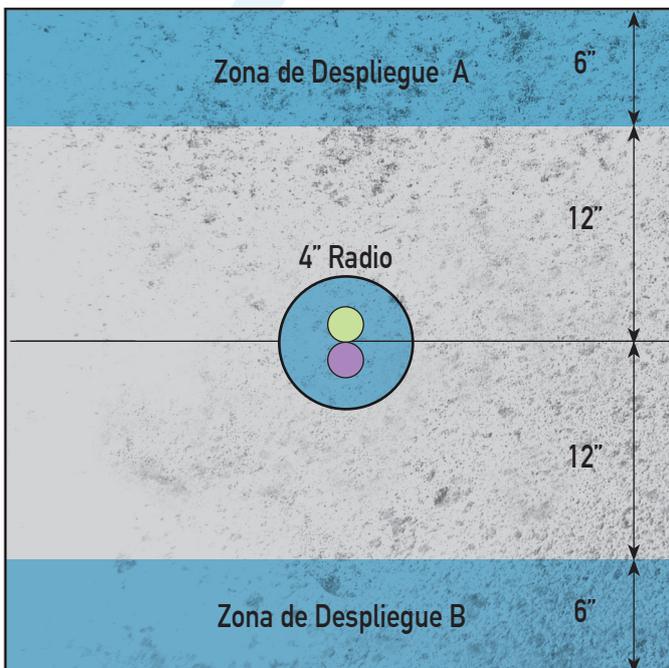
## ESCENARIOS

Se jugará cada Partida (todos los jugadores en cada Partida jugarán el mismo escenario) con un escenario de este documento sin repetir ninguno en el **DC Tournament**.

Todos los escenarios tienen una duración de 6 Rondas.

# El Gran Combate

- **Descripción:** Los Campeones se enzarzan en un combate individual.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



*Leyenda:*

Campeón Jugador A: ●

Campeón Jugador B: ●

## Reglas Especiales

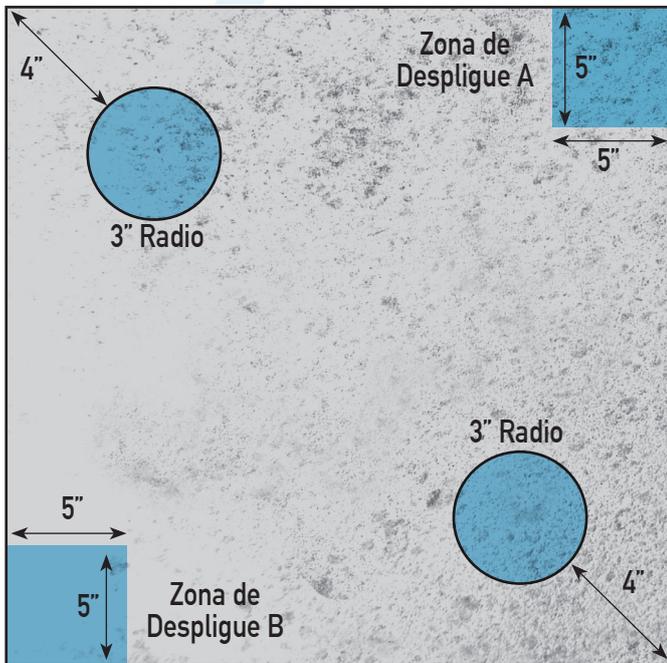
- **El Campeón:** El modelo con un mayor coste en Level (en caso de empate el propietario elige) de cada jugador debe ser el Campeón.
- **Arena de Gladiadores:** Dentro de la zona central no puede ser desplegado ningún modelo. La zona debe estar despejada, solo el Campeón de cada jugador puede ser desplegado en dicha zona en contacto peana con peana (mira el mapa). Los Campeones ganan un +2 a todas sus defensas durante la primera ronda de la partida.

## Condiciones de Victoria

- 2 PV al jugador que incapacita al Campeón del rival.
- 1 PV al jugador que su Campeón sobreviva al final de la Partida.
- 1 PV adicional a un jugador si su modelo de menor coste en Level incapacita al Campeón rival.
- 1 PV al jugador por cada modelo aliado que sobreviva al final de la partida.

# Zonas de Poder

- **Descripción:** Dos zonas de poder han aparecido. Los Personajes deben ir dentro para controlar el extraño poder.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



## Reglas Especiales

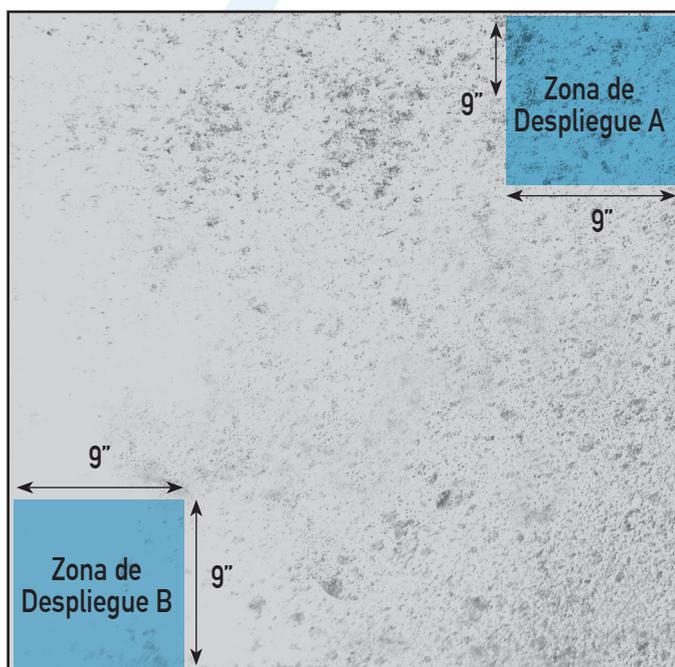
- **Zonas de Poder:** Para mover a un modelo al interior de una Zona de Poder lanza 2D8 más Power. Si el resultado es mayor a 15 el modelo puede mover al interior o a través de la Zona de Poder. Un modelo solo puede intentar esta tirada una vez por ronda, y no se puede relanzar de ninguna manera. Si un modelo que haya sido Thrown o Pushed va a entrar en una Zona de Poder debe realizar la tirada. Si se falla, debe pararse en el borde la zona. Grab and Throw no puede ser usado en el interior de una Zona de Poder.

## Condiciones de Victoria

- 2 PV al jugador que tenga más modelos dentro de una Zona de Poder al final de cada ronda.
- 1 PV al jugador tenga solo modelos propios en ambas Zonas de Poder.
- 1 PV al jugador que incapacite a un modelo enemigo con Power 10 o mayor.
- 1 PV al jugador al que le sobrevivan todos los modelos al final de la partida.

# Escape

- **Descripción:** Los personajes deben de intentar llegar a la zona de despliegue enemiga.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



## Reglas Especiales

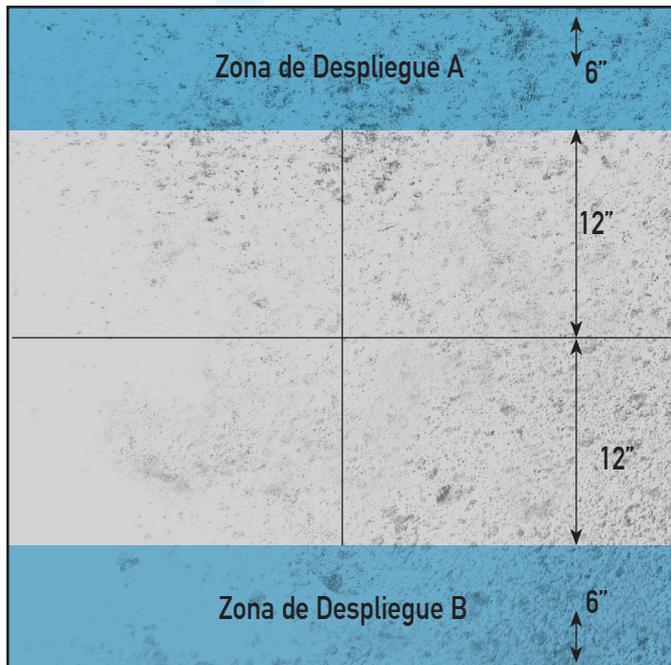
- **Aura Perturbadora:** Un modelo no puede ser colocado o desplegado en la Zona de Despliegue enemiga en la primera Ronda. Los jugadores pueden controlar las zonas de despliegue, para controlarlas deben de tener mas modelos en el interior que su oponente.

## Condiciones de Victoria

- 2 PV al jugador que controle la zona de despliegue enemiga. Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.
- 1 PV al jugador que controle su propia zona de despliegue. Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.
- 2 PV al jugador que le sobrevivan todos los modelos al final de la partida.
- 1 PV al jugador que coloque 2 modelos en la zona de despliegue enemiga en la misma ronda.

# Boom Tubes

- **Descripción:** Los personajes deben intentar activar todas las Cajas Madre.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



## Reglas Especiales

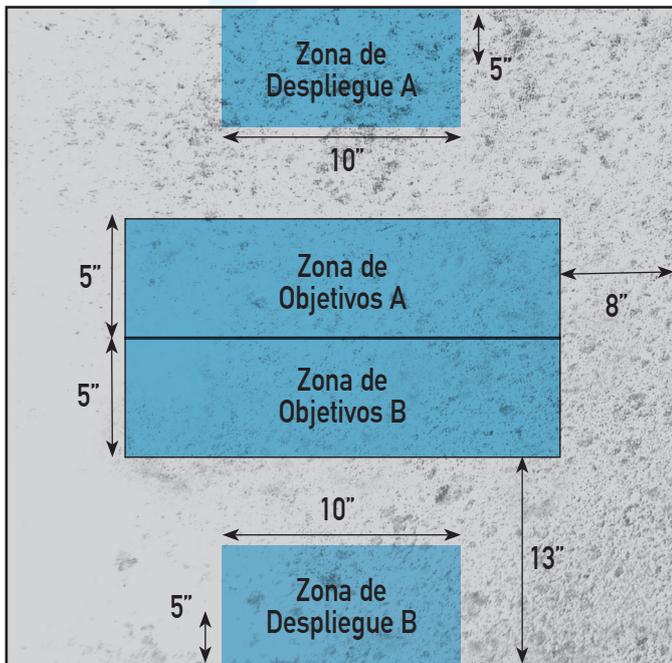
- **Cajas Madre:** Cada jugador coge 4 contadores de Cajas Madre y los colocan alternativamente dentro de las 4 zonas, fuera de las zonas de despliegue. Los marcadores de Caja Madre tienen un tamaño de 30mm. En cada zona no pueden ser colocados más de 2 marcadores de Caja Madre. Un modelo que su volumen este en contacto con un marcador de Caja Madre puede intentar activarlo pagando 1 contador de Power y realizando una tirada exitosa de Willpower. Eso hace que sea controlada por su Team. Para convertir una Caja Madre activada a tu Team debes de estar en contacto con ella, pagar 1 POW y pasar una tirada de Willpower. Un modelo puede usar una Caja Madre activada para moverse a otra, seleccionada al azar, pagando 1 POW y entonces colocando al modelo en contacto con el nuevo marcador. Estos marcadores no pueden ser movidos, desplazados ni cambiada su posición original de ninguna manera.

## Condiciones de Victoria

- 1 PV por cada Caja Madre controlada por su Team. Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.
- 1 PV al jugador que tenga un mayor número de Cajas Madre activadas por su Team. Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.

# Asedio

- **Descripción:** El momento de hacer daño en el corazón del enemigo ha llegado.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



## Reglas Especiales

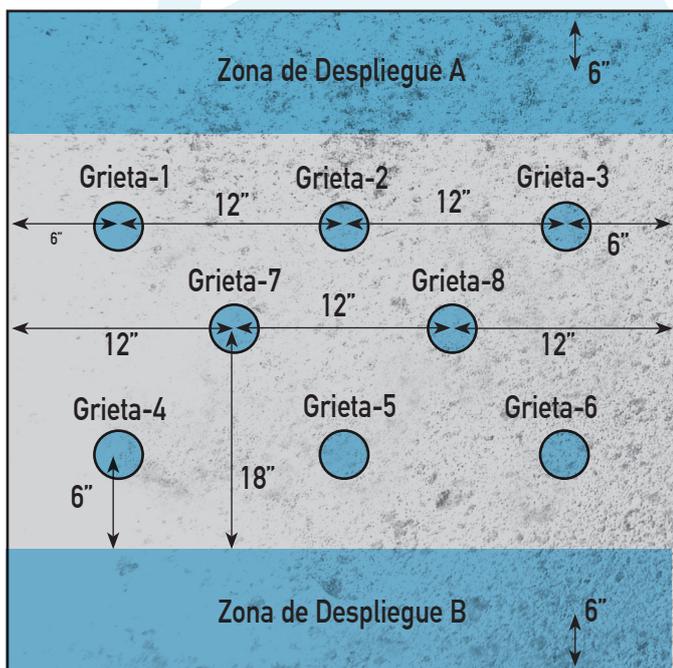
- **Central:** Para este escenario cada jugador necesita dos marcadores de Central. Tienen un tamaño de 40mm, Size 4 y son colocadas alternativamente en la Zona de objetivos. El marcador tiene valor 10 en todas sus defensas y es inmune a todos los Effects. Cada marcador tiene 30 Structure points. Una vez por ronda un modelo en contacto con el marcador puede gastar 1 POW para tratar de repararlo. El modelo debe superar una tirada de Willpower, si la supera reparará 1D8 puntos de Structure. Estos marcadores no pueden ser movidos, desplazados o cambiada su posición original de ninguna manera.

## Condiciones de Victoria

- 3 PV al jugador que destruya un marcador de Central enemigo.
- 1 PV al jugador que cause mas daño a los marcadores de Central enemigos.
- 1 PV al primer jugador que coloque dos modelos en la zona de despliegue enemiga en la misma ronda.
- 1 PV por cada modelo enemigo Incapacitado por encima de Lvl 8.

# Grietas

- **Descripción:** Los Personajes deben intentar tantas Grietas como sea posible.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.
- **Grietas:** Los marcadores de Grieta tienen un tamaño de 30mm.  
Mira el mapa para colocar los marcadores de Grieta. Estos marcadores no pueden moverse, ser desplazados ni cambiar su posición original de ninguna manera.



## Reglas Especiales

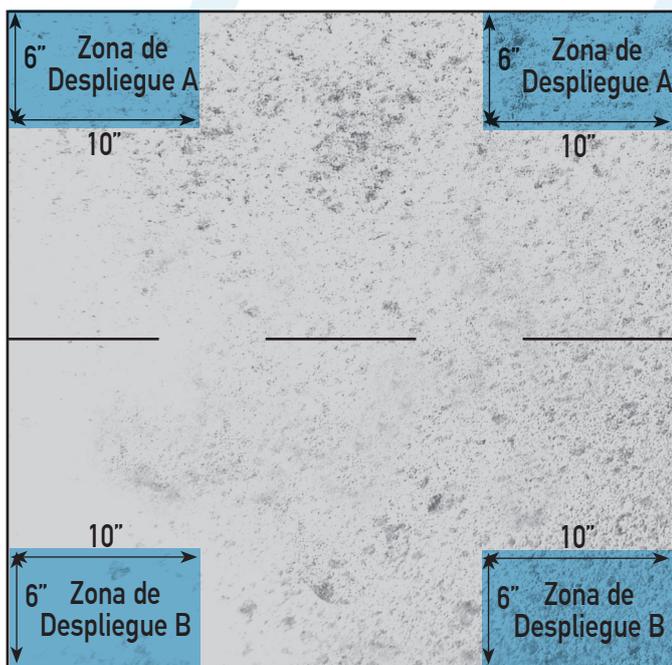
- **Distorsión de Plano:** Cada jugador hace una tirada de 2D8 (si sale el mismo número, tirar de nuevo) al principio de la Ronda. las Grietas con esos números se abren.  
Para cerrar una Grieta un modelo deben estar en contacto con el marcador y gastar 1 POW y realizar una tirada de Stamina. Si falla la tirada el modelo sufre 1 daño Physical con el efecto Irresistible.

## Condiciones de Victoria

- 1 PV por cada Grieta cerrada por tus modelos.  
Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.
- 1 PV Si has cerrado mas Grietas que tu oponente.  
Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.

# Reclamar la Ciudad

- **Descripción:** Los dos bandos han batallado tanto que están muy mermados. Si quieren ganar esta pelea, cada lado sabe que necesita llamar refuerzos - pero ¿será esto posible en el calor de la batalla?
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



## Reglas Especiales

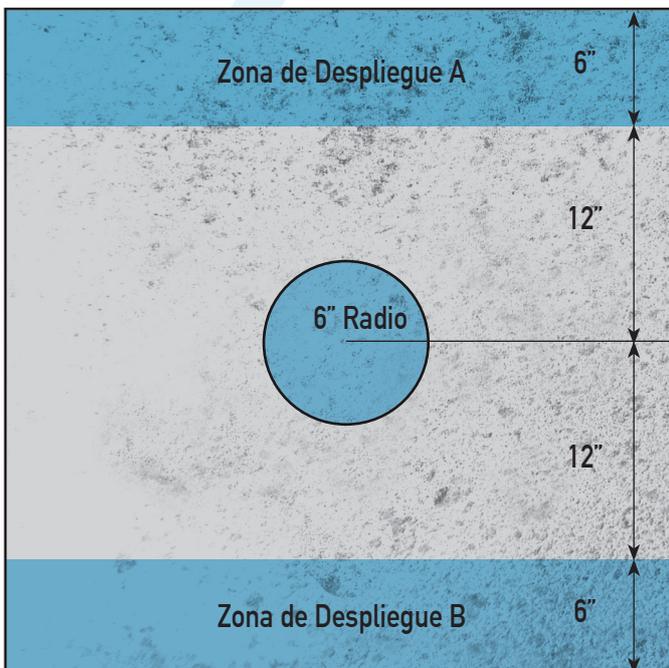
- **Llamar por ayuda:** Cuando un modelo esta en la mitad del tablero del oponente, puede intentar colocar un marcador de Llamada gastando 1 POW y superando una tirada de Willpower. El marcador debe ser colocado completamente en la mitad del tablero del oponente, en contacto con la peana del modelo que lo colocó. Cualquier modelo con su peana en contacto con un marcador de Llamada puede gastar 1 POW y superar una tirada de Stamina para removerlo del juego.

## Condiciones de Victoria

- 1 PV por cada marcador de Llamada colocado por tus modelos.
- 1 PV al jugador con mas marcadores de Llamada colocados. Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.
- 1 PV por cada modelo enemigo Incapacitado.

# Zona Peligrosa

- **Descripción:** Los equipos convergen en una anomalía de procedencia desconocida, enviando a sus mejores y más ágiles miembros para explorarla.
- **Duración de la Partida:** 6 Rondas.
- **Despliegue:** La partida se juega en un tablero cuadrado de 36". Lanza un dado para elegir la zona de despliegue, el jugador que escoja la zona de despliegue empieza a desplegar. Los jugadores deben alternar la colocación de los modelos en su zona de despliegue, uno cada vez, hasta que todos los modelos sean desplegados.



## Reglas Especiales

- **La Zona Peligrosa:** Marca una zona de 6" de radio, que se extiende desde el centro del tablero. Un modelo completamente dentro de la zona puede explorarla con una tirada exitosa de Agility.

## Condiciones de Victoria

- 1 PV por cada modelo que explore la Zona Peligrosa. Esta Condición de Victoria se comprueba al final de cada Ronda.
- 1 PV por cada modelo enemigo Incapacitado.



