

MANUAL DE JUEGO COMPETITIVO

BASES:

Este manual nace con la intención de crear un entorno competitivo equilibrado para disfrutar del juego.

Para la organización de un torneo bajo estas bases, será necesario indicar cuantas rondas se van a jugar y en que escenarios.

El tiempo recomendado por ronda es de 90 minutos. Esto permite acoplar cómodamente un torneo de tres partidas en una mañana o una tarde completas.

En el torneo se aplican las normas contenidas en el Manual Básico del juego, así como Guerras Mágicas, cualquier expansión que traiga reglas adicionales (Por ejemplo el Pack de Voldemort y Nagini) y la última publicación de la FAQ por parte de Knight Models.

Adicionalmente, aplicaremos el apartado de Criterios Adicionales de este manual para resolver dudas que no contempla la FAQ o corregir situaciones que desequilibran gravemente el juego, hasta que Knight Models las ponga solución.

Cada jugador presentará 2 listas de hasta 50 Galeones cada una, o al menos 1. Al tratarse de la modalidad de dos listas, cada una puede contar con un número de modelos superior a 10. Estas listas serán enviadas a la organización previamente para su comprobación.

Las puntuaciones de las rondas serán suministradas en 3 valores. Siendo el principal los puntos de guerras mágicas y los demás empleados en caso de empate.

Puntos de guerras mágicas / Pv / Puntos destruidos al rival.

Se recomienda que los emparejamientos tras la primera ronda se realicen por el método Suizo. Los jugadores se enfrentarán en orden por su puntuación durante el torneo (el 1º contra el 2º, el 3º contra el 4º...) y en caso de que se repitiera rival en la ronda, se enfrentaría con otro seleccionado por ser el siguiente en puntuación (el 3º y el 4º ya se han enfrentado, por lo tanto jugarán el 3º con el 5º y el 4º con el 6º).

La organización avisara 10 minutos antes del final de la ronda para que los jugadores solo puedan terminar el turno en curso. Se avisara nuevamente 5 minutos antes del final donde solo se realizará la activación de un último modelo por parte del jugador al que le toque activar.

ELECCIÓN DE ESCENARIOS:

La elección de los escenarios a jugar en cada ronda será previa al torneo y podrá ser a gusto de la organización o por sorteo antes de la primera ronda de partidas.

Escenarios	Nombre
1	LAS TRES COLUMNAS
2	DESAFIOS A GO-GO
3	MATA-MATA
4	PILARES DE ENERGÍA
5	LA CÁMARA DEL TESORO MÁGICO
6	LA RELIQUIA DE MERLÍN
7	HUEVOS DE OKAMI

Los 6 escenarios posibles se adjuntan como Anexo en este manual, junto con las reglas comunes a ellos.

Tienen como objetivo ofrecer una experiencia equilibrada de juego, donde todas las facciones y tipos de lista puedan tener opciones de ganar las partidas.

Se recomienda que rondas se agrupen en parejas de escenarios del mismo tipo y eligiendo una de ellas para la ronda. Las parejas son las siguientes:

- Las tres columnas / La reliquia de Merlín/Huevos de Okami.
- Desafíos a Go-Go / Pilares de energía.
- Mata-Mata / La cámara del tesoro mágico.

CRITERIOS ADICIONALES:

En este apartado se recogen tanto las preguntas remitidas a Knight Models con su respuesta oficiosa, como las dudas no resueltas que hemos adoptado la comunidad con el espíritu de equilibrar el juego.

- *Imperio: El jugador A consigue controlar, con Imperio, a una miniatura del jugador B.*
 - *¿Puede el jugador B decidir usar un contra-hechizo (o alguna otra habilidad reactiva) con esa miniatura si se le hace objetivo con un hechizo?*
 - *No, es el jugador A el que decide si usa el contra-hechizo o no. Sin embargo, habría que recordar que no se puede hacer objetivo a un modelo aliado con un hechizo de combate. **Confirmado por KM.***
 - *A todos los efectos y hasta que termine el hechizo, el modelo pasa a pertenecer al bando del jugador A. Esto supone que trata al resto de modelos del jugador B como enemigos y los del A como aliados. Con la salvedad de que emplea la reserva mágica del jugador B si comenzó el turno perteneciendo a dicho jugador. Si durante este hechizo se realiza un cambio de turno, los puntos mágicos generados irán a la reserva del jugador A y serán empleados por el modelo si quiere lanzar un hechizo. Esto permite no pagar el mantenimiento de un hechizo activo si no se quiere.*
 - *¿Puedo evitar con un Finite Incantatem esto?*
 - *No, ya que no es un hechizo con mantenimiento ni provoca un efecto de la lista de efectos.*
- *¿Las acciones reactivas cuentan cómo acción?*
 - *Sí, los reactivos son acciones que se usan fuera de la activación, y por tanto no consumen puntos de acción (básica o avanzada), pero siguen contando como acciones para otros efectos. **Confirmado por KM.***
 - *Pero puedes realizarlo si estas petrificado. **Confirmado por KM***
- *¿Una miniatura ardiendo que usa contrahechizo recibe daño?*
 - *Sí, sigue siendo una acción de lanzar hechizo. **Confirmado por KM.***
- *¿Una miniatura puede usar contrahechizo si se ha visto afectada por el hechizo Silencio?*
 - *Sí, porque Silencio solo impide realizar hechizos durante la activación, y esta acción se realiza fuera de dicha activación. **Confirmado por KM.***
- *¿Puede usarse liderazgo sobre un modelo petrificado (y apoyar este en la resolución del desafío de Magia para quitarse su propio estado)*
 - *No, un modelo petrificado tiene sus características a 0, aunque use las de otro modelo con Liderazgo. Por tanto, no aporta valor a los desafíos. **Confirmado por KM.***

- ¿Y al revés? ¿Puede usar un modelo petrificado su habilidad de Liderazgo sobre otros modelos?
 - Nada lo impide, pero les pasaría un 0 patatero, por lo cual nunca interesa a menos que se quiera fallar el desafío por alguna razón. *Confirmado por KM.*
- ¿Puede eliminarse los marcadores colocados por hechizos como Fuego Maldito o Especto Patronum con Finite Incantatem?
 - Sí, hace objetivo el marcador y lo retira del juego, pero no cancela el hechizo si no retira todos los marcadores. Esto contraviene directamente la FAQ sobre el Especto Patronum y la regla confirmada por Knight Models sobre que si se realiza este hechizo sobre el lanzador de Fiendfire, cancela el Hechizo. Como estas dos versiones se contradicen una a la otra, hemos decidido la más equilibrada para el juego.
- ¿Puedo eliminar con el un marcador de Serpiente creado este turno con un Serpesortia?
 - No, no se trata de un hechizo con mantenimiento, ni que provoque un efecto de la lista de efectos.
- ¿Se puede equipar a un modelo con un hechizo que ya tiene innato aparte de este?
 - No se puede tener dos veces en un modelo el mismo hechizo.
- Ollivander: Su habilidad (Wandlore) permite repetir tiradas de lanzamiento. ¿Puedes elegir los dados que repites o estás obligado a repetirlos todos (incluido los éxitos) si decides aplicarla?
 - Repites los resultados en los dados que desees.
- ¿Las habilidades que afectan a modelos aliados a determinada distancia, afectan al propio modelo?
 - Sí, al igual que Sprout con su habilidad de Herbology Professor y otras similares, al especificar "friendly model" también se incluye a sí mismo. *Confirmado por KM.*
- ¿Se acumulan los efectos de dos hechizos con mantenimiento (Patronus, Crucio, Protego...)? ¿Puede afectar a un mismo modelo dos veces el mismo hechizo lanzado por el mismo o diferente lanzador.
 - Un modelo puede verse afectado por varios hechizos con mantenimiento a la vez, como el caso del Patronus. En el caso de que tengas un innato con estas características y adquieras otro, podrás lanzarlos al mismo turno y mismo objetivo, en el caso del Crucio implicaría 4 daños y otros 4 si se pagan los mantenimientos de ambos. *Confirmado por KM.*
- ¿Puedes saltar las limitaciones de hechizos de Guerras Mágicas con la habilidad de Voldemort o Artilugios de Profesor?
 - No, en principio pone que no puedes equipar, por ejemplo, más de un Petrificus, da igual en qué momento de la partida sea.
 - ¿Y si cambia un hechizo por sí mismo? Por ejemplo, un Petrificus por otro Petrificus.
 - No se puede cambiar un hechizo por el mismo, tendrá que ser por uno diferente. *Confirmado por KM.*

- *¿Voldemort puede mantener un hechizo que ha cambiado? Por ejemplo, lanza un Crucio y luego usa Dark Lord para cambiarlo por otro Hechizo. ¿Podría seguir manteniendo el Crucio en el siguiente turno aunque ya no tenga la carta?*
 - *No, ya que la carta ya no está en juego. **Confirmado por KM.***
- *Las habilidades como el hechizo Nebulus indican que modelos con determinado valor de un atributo no pueden hacerles objetivos. ¿Se trata de un desafío o simplemente se emplean los valores del modelo?*
 - *No es un desafío. Solo podrán usarse los valores del modelo activo impresos en su carta.*
- *Un modelo con Pacto de Sangre lanza un hechizo, y su modelo seleccionado quiere lanzarle un contrahechizo. ¿Es posible esta reacción?*
 - *Técnicamente el objetivo del contrahechizo es el hechizo, no el lanzador. Por lo que sí, si es posible contrarrestarlo.*
- *¿Se activa la habilidad de Guardaespaldas de Vinda Rossier si hacen un Finite Incantatem a Grindewall para eliminar un hechizo con mantenimiento o efecto?*
 - *Sí, en caso además de que esta no tenga ni efectos ni hechizos que la afecten, haría que se perdieran los efectos del Finite.*
 - *¿Y si esta lleva capa de invisibilidad, se la puede seguir haciendo objetivo a pesar de que no pase el desafío?*
 - *Al tratarse de un ataque redirigido a un nuevo objetivo, este no puede ser eludido.*
- *¿Cuándo se decide si se usa o no el equipo Veneno de Acromántula?*
 - *Tras comprobar si el ataque es exitoso. **Confirmado por KM.***
- *¿Cuándo se aplican los efectos de las cartas del mazo de Represalias?*
 - *Salvo que se indique en el texto explícitamente, se aplica antes del lanzamiento de dados, esto puede dejar el hechizo fuera de alcance, por ejemplo. **Confirmado por KM.***
- *El Guardapelo de Slytherin otorga un punto de poder si el ingenio del modelo que lo equipa es negro. ¿En el caso de que sea doble el ingenio (negro/blanco), me daría ese punto extra?*
 - *Al poder elegir entre generar puntos de poder negro o blanco (no gris), se considera que puede tener ingenio negro, por tanto sí que nos dará el punto extra.*
- *¿En qué momento se aplica el daño y el efecto quemado de los marcadores de Fuego Maldito?*
 - *El radio de acción de los marcadores se comprueba en el momento que se colocan en el tablero al lanzar el hechizo o durante el mantenimiento de este. No si un modelo se acerca durante el turno al marcador o termina adyacente a él. **Confirmado por KM.***
- *¿Si tengo dos modelos con la habilidad Gnomo en mi banda, puedo usar ambas habilidades para tener hasta 10 galeones extras?*
 - *Sí, pero cada Gnomo que tenga una banda esta obligado a emplear su habilidad para un mínimo de 3 Galeones (-3Pv). **Confirmado por KM.***

- *¿Si tengo un modelo con el efecto Ardiendo 1 y armadura, recibo daño al realizar una acción?*
 - *No, puesto que el daño es 1 y físico. Si fuera Ardiendo 2, recibiría un daño. Hay que tener en cuenta que el efecto de reducción de la defensa se aplicará igualmente en ambos casos. **Confirmado por KM.***
- *¿Puedo lanzar una poción y luego mover con Órdenes del MACUSA?*
 - *No, Órdenes del MACUSA permite mover dos casillas adicionales cuando se realiza un movimiento. Es imprescindible que se declare esta acción básica para ello. **Confirmado por KM.***
- *¿El hechizo Serpesortia no tiene mantenimiento, el marcador se queda en la partida tras terminar el turno?*
 - *No, el marcador se retira del juego al terminar el turno. **Confirmado por KM.***
- *¿Puedo equipar Varita rota de Ron Weasley si no es mago mi modelo?*
 - *Ningún modelo con la clave Bestia, Elfo, Gnomo o Muggle puede equipar esta mejora.*
 - *¿Si con este equipo fallo un Flipendo, en que dirección me empujaría?*
 - *En la opuesta al objetivo inicial.*
 - *¿Y si fallo un Avada Kedavra, doy PV al rival si el escenario o las cartas de búsqueda lo contemplan?*
 - *En este caso dependerá si se especifica modelo rival o no en las condiciones para la obtención de los PVs.*

ESCENARIOS:

Para los escenarios se aplicarán las siguientes reglas.

Los jugadores harán una tirada enfrentada de un dado de 6 caras para determinar quién es el jugador A y quién el B. Será el ganador de esta tirada el que elije.

El jugador A elegirá en secreto que lista de las dos usar, tras ver las dos de su oponente. Que posteriormente hará lo mismo. Tras lo cual se revelará que lista es la elegida para la ronda.

El jugador A desplegará toda su banda en su respectiva zona de despliegue (en el caso de que sus modelos no puedan colocarse de ninguno modo completamente dentro de dicha zona, se podrán parcialmente dentro primero y adyacentemente después) y posteriormente el B hará lo mismo.

Luego se colocarán las losetas de terreno, comenzando por el jugador A. Las losetas deben de ser de la forma, tamaño y tipo de la caja básica del juego. Se empleará un solo juego durante esta fase.

Posteriormente se robarán las cartas del mazo de búsqueda.

Si en algún momento pre-partida ambos jugadores tienen que realizar una elección o acción, irá primero el jugador A.

Tras esto comenzará la partida. Si durante algún turno ambos jugadores tienen el mismo valor total de ingenio en la banda, realizarán una tirada enfrentada para ver quién va primero, en caso de empate se repite este proceso hasta que alguno de los jugadores gane la tirada enfrentada.

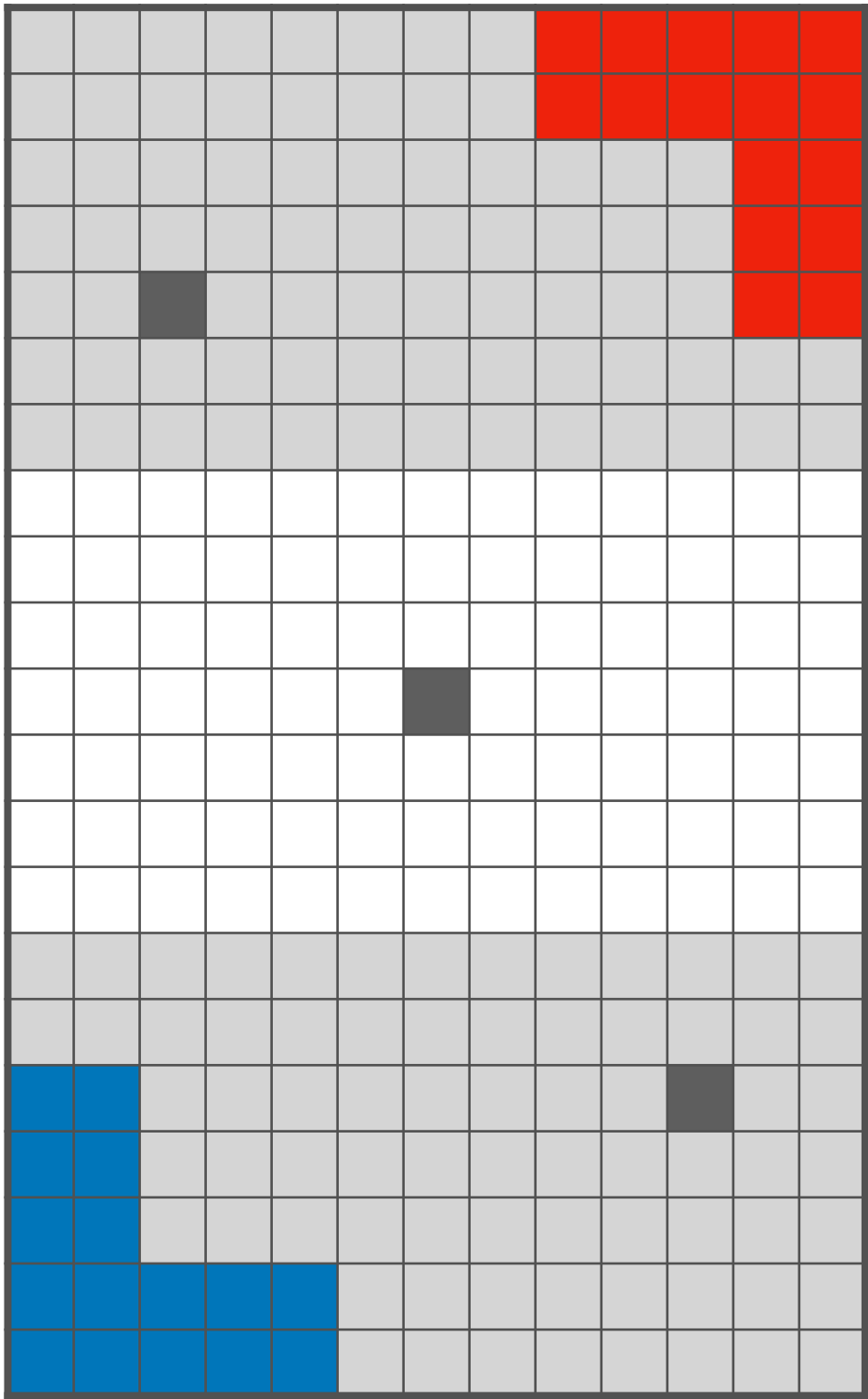
Cuando se empleen los mazos de Duelo o Represalias, las cartas serán apartadas (tanto las robadas y no usadas, como la elegida para el duelo) hasta que se agote el mazo de 15 cartas. Tras esto se volverá a barajar para ser usado en los siguientes duelos.

Los desafíos pueden ser cumplidos en cualquier punto de la activación de un modelo y este solo podrá iniciar uno por turno.

Los modelos con más de una afiliación (por ejemplo Snape) contarán como que son de ambas facciones a elección del jugador, tanto organizando las listas (pudiendo coger equipo o hechizos exclusivos de una facción), como durante las partidas (Viéndose afectado por habilidades del rival que afecten a un bando solo). Para la selección de las cartas que componen el mazo de búsqueda, podremos elegir de qué facción es dicho modelo.

Todos los marcadores de tesoros o recuperación se colocarán a más de 3 o 4 casillas del bode del tablero y no a menos como indica su carta.

LAS TRES COLUMNAS



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B
	MARCADORES DE OBJETIVO

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

PUNTUACIÓN:

Al finalizar los turnos 2, 4, 6 y 8.
Se puntuará en función de los objetivos controlados:
-1 Objetivo —> 1 PV
-2 Objetivos —> 2 PV
-3 Objetivos —> 3 PV
-0 Objetivos —> 1 PV para el rival

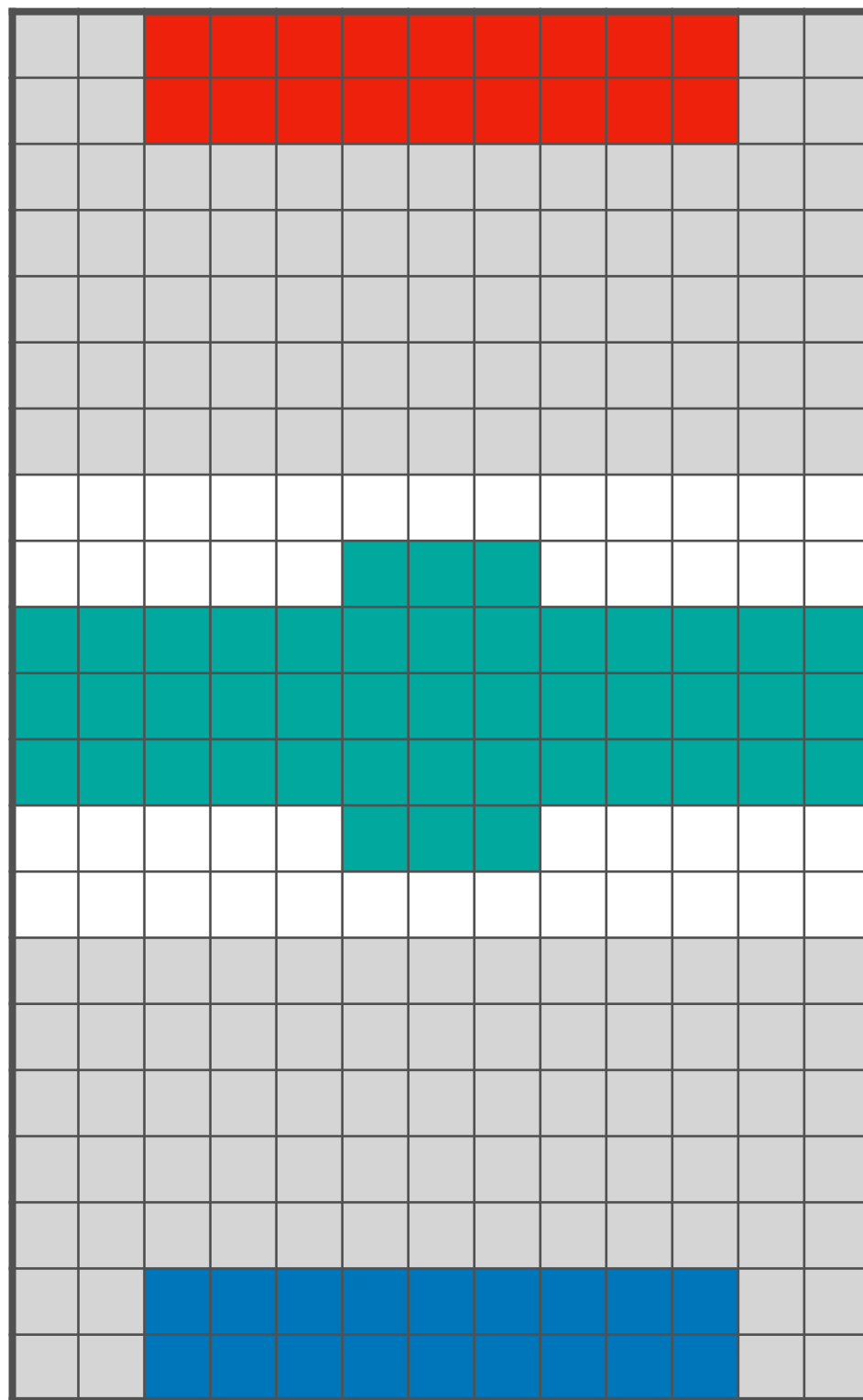
CONTROLAR UN OBJETIVO:

-Las miniaturas adyacentes a un objetivo suman su coste en galeones (sin cartas de mejora), y si esta cantidad es superior a la del contrincantes dicho objetivo, entonces lo controlas. En caso de empate, no lo controla ninguno de los jugadores.
-Se deben sumar un mínimo de 5 Galeones para controlar un objetivo.
-Si varias miniaturas de un Enjambre de Acromántulas están en varios objetivos solo pueden puntuar en uno de ellos, a elección del jugador.

REGLAS ESPECIALES:

-Ninguna loseta de terreno se puede colocar adyacente a uno de los marcadores de objetivo.
-Los marcadores de Objetivo son elementos de terreno intransitables.

DESAFÍOS A GO-GO



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B
	ZONA DE DESPLIEGUE DE MARCADORES DE DESAFIO

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

PUNTUACIÓN:

Se puntuará realizando los desafíos de Magia, Tenacidad, Coraje y Sabiduría en los turnos 2, 4, 6 y 8.

DESPLIEGUE DE MARCADORES DE DESAFÍO:

Se despliega un marcador de cada tipo en la zona marcada y no pueden estar a 2 o menos casillas entre ellos. Los jugadores los desplegarán alternativamente comenzando por el ganador de una tirada de dado enfrentada. Ninguna loseta podrá ser colocada adyacente a los marcadores.

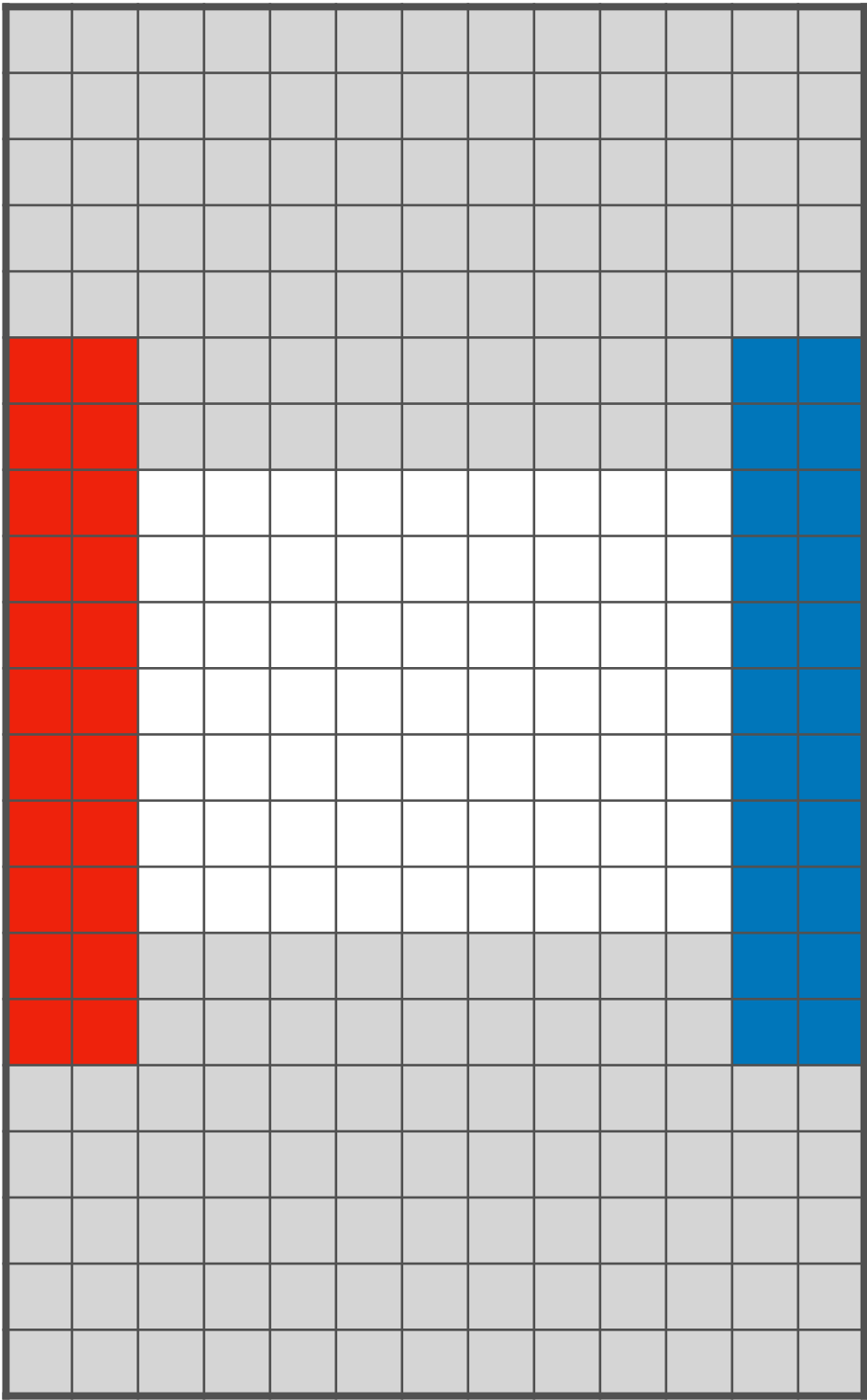
DESAFÍOS:

- En las rondas marcadas cada jugador podrá superar hasta 2 desafíos diferentes de los 4 disponibles.
- Una miniatura puede realizar un sólo desafío en su activación, pero puede participar ayudando a otros a superarlo. Para realizarlo debe estar adyacente al marcador, para participar debe de estar a hasta a 3 casillas de la miniatura activa.
- Por cada marcador habrá disponibles 3 niveles de desafío de los atributos correspondientes (Magia, Tenacidad, Coraje y Sabiduría). Pudiendo elegir cuál de ellos realizar en el momento de su realización.
- Los desafíos que puede realizar un jugador tienen que ser de diferente tipo, pero de cualquier nivel de dificultad.

NIVELES DE LOS DESAFÍOS:

- Dificultad 8 —> 1 PV
- Dificultad 16—> 2 PV
- Dificultad 24—> 3 PV

MATA-MATA



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

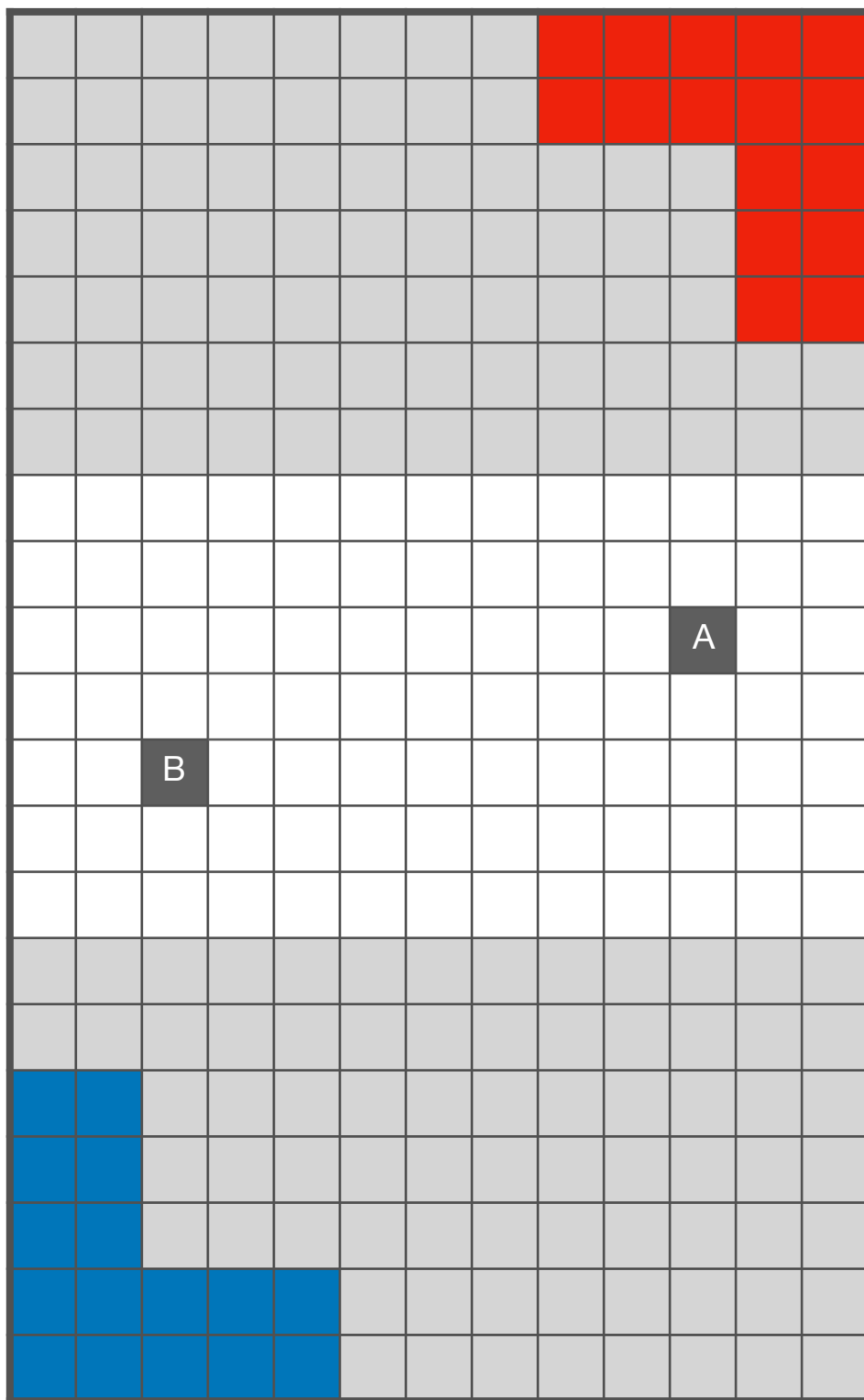
PUNTUACIÓN:

- Se conseguirán 2 PV al eliminar de la partida a un modelo enemigo.
- Al finalizar la partida se consigue 1 PV por cada enemigo afectado por el efecto petrificado.
- La primera vez por cada ronda de juego que un modelo sufra 3 o más daños como consecuencia de una acción, el jugador activo gana 1 PV.

REGLAS ESPECIALES:

- Una vez colocadas las 3 losetas iniciales de terreno, cada jugador colocará 1 loseta adicional. Estas nuevas losetas deberán ser (si es posible) de terreno difícil y no de impasable.
- Adicionalmente estas losetas extra no se podrán colocar adyacente a otras losetas (pero sí a menos de 3 de distancia con ellas), modelo o zona de despliegue.

PILARES DE ENERGÍA



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B
	MARCADORES DE DESAFÍO

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

PUNTUACIÓN:

- Cada jugador elegirá dos características para resolver sus desafíos tras el despliegue.
- Cada turno los jugadores podrán resolver un solo desafío de su marcador de objetivo o del rival, puntuando 1PV por el propio y 3 por el del oponente.
- Dichos desafíos tendrán una dificultad de 12, pero serán del tipo elegido primero para los turnos impares y del segundo para los pares.

REGLAS ESPECIALES:

- Ninguna loseta de terreno se puede colocar adyacente a uno de los marcadores de objetivo.
- Los marcadores de Objetivo son elementos de terreno intransitables.

TABLA DE APOYO:

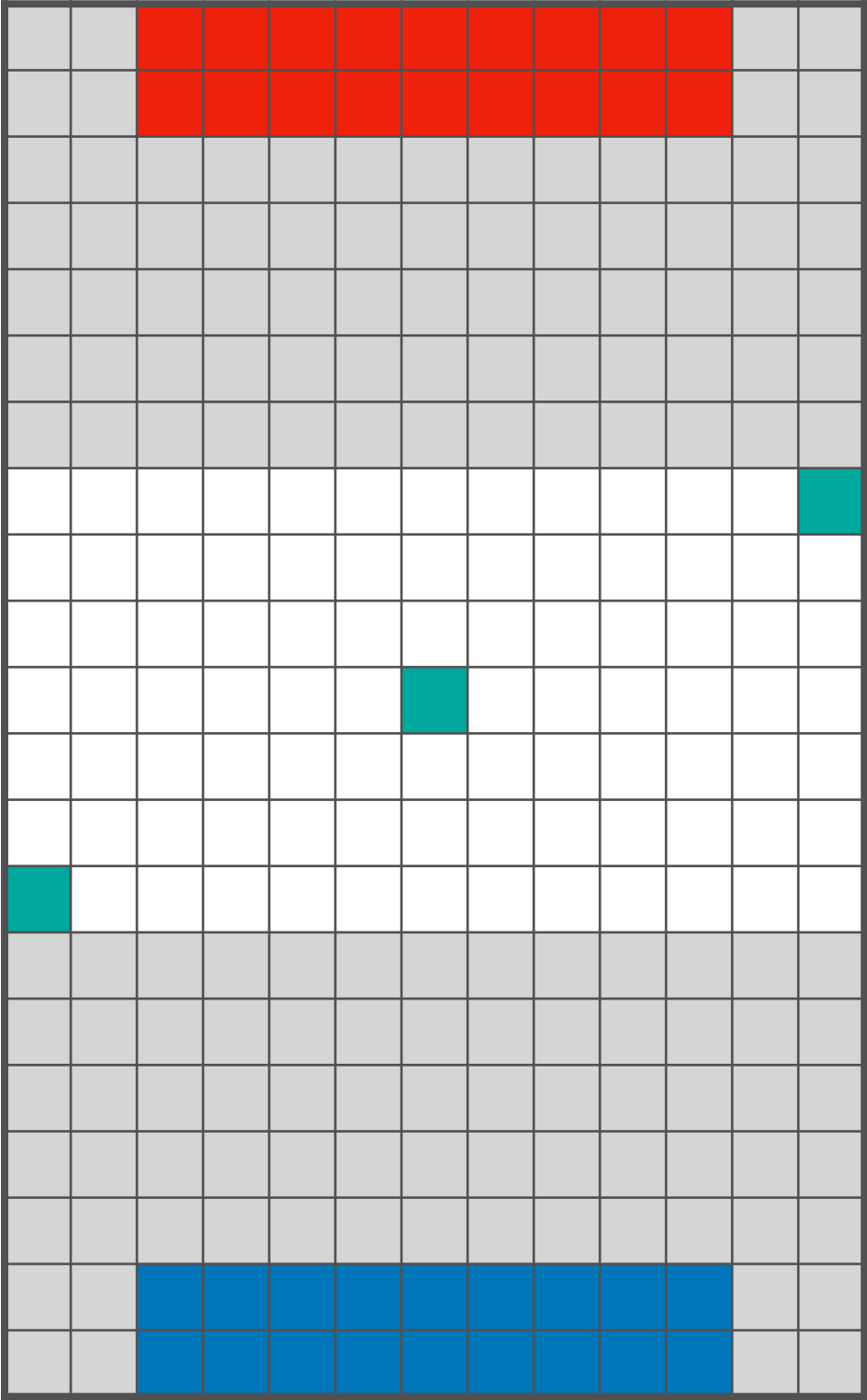
Jugador A:

- Característica 1:
Turnos 1-3-5-7
- Característica 2:
Turnos 2-4-6-8

Jugador B:

- Característica 1:
Turnos 1-3-5-7
- Característica 2:
Turnos 2-4-6-8

LA CÁMARA DEL TESORO MÁGICO



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B
	TESOROS APILADOS

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

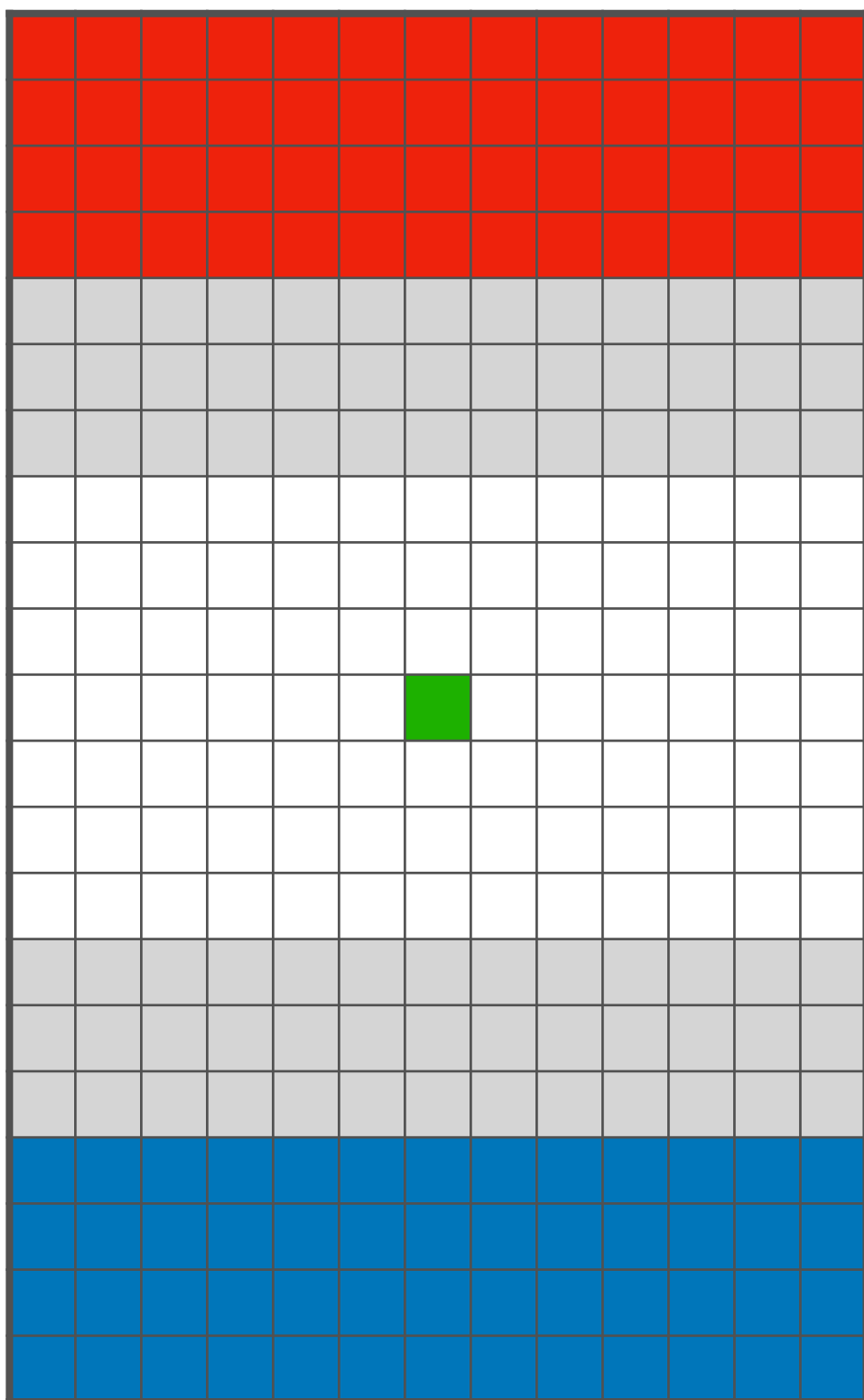
PUNTUACIÓN:

Al final de la partida punta 3 PV por casa modelo adyacente a una Pila de Tesoros. Esta Pila se considera durante la partida terreno difícil y ofrece cobertura a los modelos adyacentes a ellas (Todo el mundo tiene cuidado con el botín que desea afanar/recuperar!)

REGLAS ESPECIALES:

- El enjambre de Acromántulas cuenta como un solo modelo a la hora de puntuar al final de la partida
- Los modelos con la regla gnomo contabilizan si están a dos casillas de un tesoro en vez de a una.
- Todas los marcadores de Tesoro y Recuperación deberán de ser colocados en el tablero central, respetando también sus propias indicaciones de distancia respecto a los bordes exclusivamente de este tablero.

LA RELIQUIA DE MERLIN



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B
	MARCADOR DE RELIQUIA

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

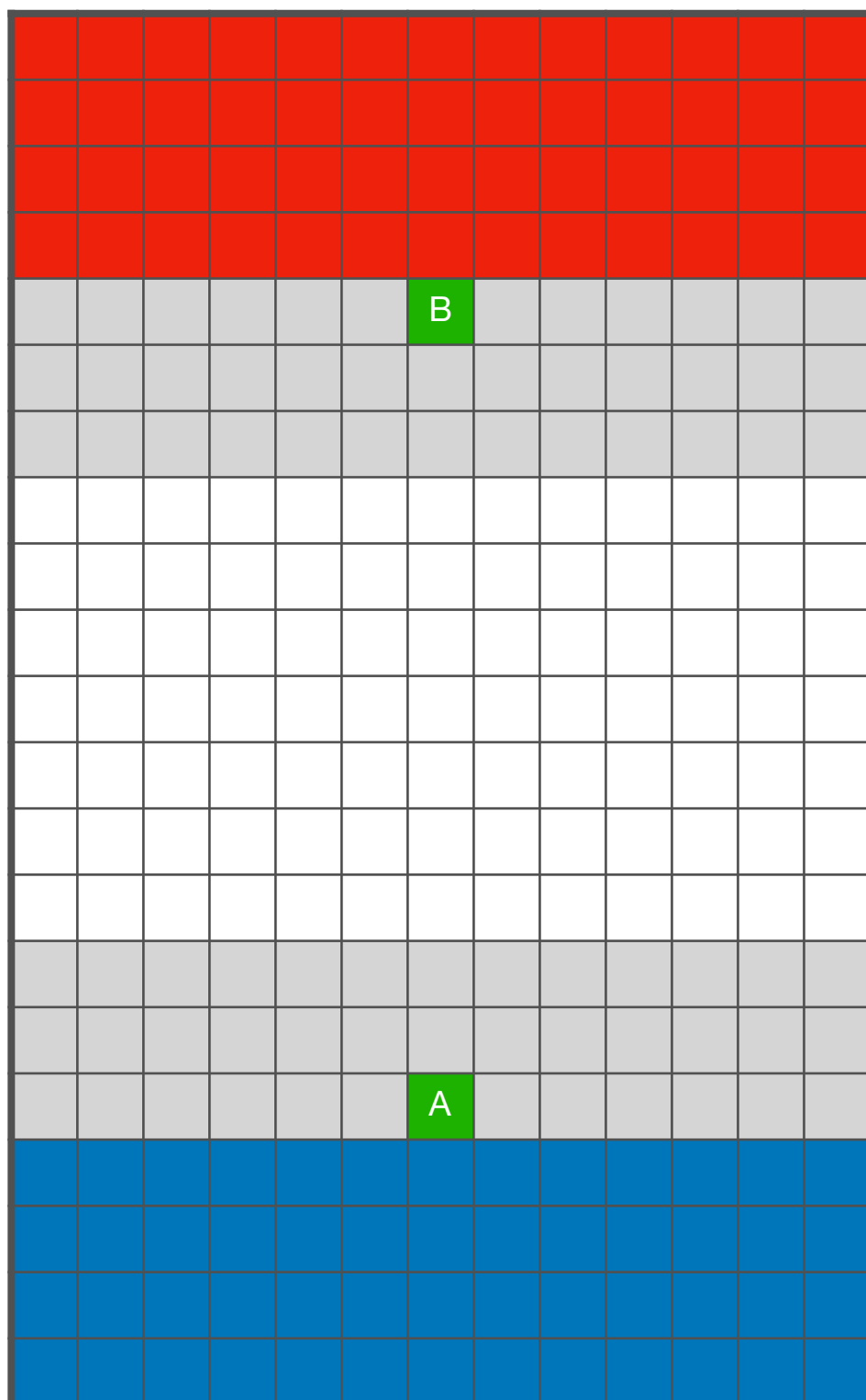
PUNTUACIÓN:

- Un modelo podrá recoger la reliquia si pasa, comienza o termina durante su movimiento adyacente a la reliquia. No podrá recogerla si ya la posee otro modelo enemigo, pero sí amigo.
- Cualquier modelo podrá portar la reliquia. Si este es retirado de la partida, coloca el marcador en la casilla que ocupaba previamente el modelo. Mientras un modelo porte dicha reliquia, no podrá realizar acciones (ni siquiera gratuitas) que no sean básicas.
- Cada turno obtienes 2 Pv si uno de tus modelos es el portador de la reliquia.
- Al final de la partida obtienes 4 Pv si tienes la reliquia en tu zona de despliegue.
- Al final de la partida obtienes 4 Pv si controlas la reliquia con alguno de tus modelos.

REGLAS ESPECIALES:

- El marcador de reliquia será colocado al comienzo del turno 2 en la posición indicada en la imagen.
- El hechizo Wingardium Leviosa tiene un alcance de todo el tablero para mover la reliquia y puede moverlo el valor de alcance que tenga ese turno, además de sus otros efectos. Es necesario tener línea de visión con la reliquia para poder lanzarlo.
- El hechizo Expelliarmus roba la reliquia al modelo objetivo dentro de alcance, además de sus otros efectos si se lanza a un modelo sin ella.
- Si un modelo portador de la reliquia es petrificado, este la soltará de inmediato en una casilla adyacente elegida por el jugador que lo activó por última vez.
- Una vez colocadas las 3 losetas iniciales de terreno, cada jugador colocará 1 loseta adicional. Estas nuevas losetas deberán ser (si es posible) de terreno difícil y no de impasable.
- Adicionalmente estas losetas extra no se podrán colocar adyacente a otras losetas (pero sí a menos de 3 de distancia con ellas), modelo o zona de despliegue.

LOS HUEVOS DE OCCAMY



REGLAS

	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR A
	ZONA DE DESPLIEGUE DE JUGADOR B
	HUEVO DE OCCAMY

DURACIÓN:

La partida dura 8 turnos.

JUGADORES:

Jugador A y B sin diferencias.

PUNTUACIÓN:

- Se conseguirán 1 PV al final de cada turno, si el enemigo no tiene capturado su huevo de Occamy.
- Se conseguirán 2 PV al final de cada turno, por tener el huevo de Occamy propio.

REGLAS ESPECIALES:

- Un jugador solo podrá interactuar con su correspondiente huevo.
- Cualquier modelo que pase adyacente a su correspondiente huevo, podrá cogerlo.
- Los huevos no pueden avanzar más de 3 casillas por turno debido a su peso.
- Si un modelo portador del marcador es retirado del tablero, colocará el huevo en su última posición.
- Si un modelo es petrificado en posesión del huevo, este no perderá el marcador, pero tampoco puntuará. Otro modelo aliado podrá recoger el huevo si pasa adyacente al modelo petrificado.
- Se dispondrán las 3 losetas de terreno alternativamente pero no se podrán poner a 2 casillas o menos de los huevos de Occamy o de la línea de despliegue.