

I TORNEO MALIFEAUX ULTIMA ALIANZA MÁLAGA

El próximo Domingo 13 de Diciembre se celebrara en El club Ultima alianza el I torneo de Malifaux. El torneo dispondrá de 20 plazas, con un precio de inscripción de 5 €, de los cuales 1€ se dona al club. La fecha límite de inscripción será el mismo dia 13/12/15. La organización se reserva el derecho a suspender el torneo si no se llega a un mínimo de participantes.

Para inscribiros podéis enviar un email a ashura83@hotmail.es con:

- Nombre:

- Nick o Apellidos:

- Email :

- Número de teléfono:

El pago de la inscripción se realizará en el club. En caso de duda contactar con el mail anunciado arriba.

El evento tendrá lugar en el club Ultima Alianza de Málaga, situada en Plaza Limeño 2. Barriada La Luz. Si tenéis cualquier consulta podéis escribir a ashura83@hotmail.es.

Se seguirá el Gaining Ground 2015, no obstante destacaremos a continuación los puntos más importantes y algunas modificaciones:

Elección de bandas

Las partidas se jugaran a 50 piedras de alma. Se declarará una facción, y en cada partida se podrá elegir que master de la facción declarada jugar.



Tiempo por ronda

Se jugarán 3 partidas. El tiempo por partida será de 140 minutos, 10 de los cuales serán para elegir las misiones secundarias y hacer las listas. Para que el reparto de tiempo sea justo, se jugará con reloj de ajedrez (se puede bajar una aplicación de forma gratuita al móvil o tablet). Más adelante se explica con detalle el uso de este elemento.

Tipo de despliegue

Todas las partidas usarán el despliegue estándar.

Strategies (Misión principal)

Las estrategias serán las siguientes:

- 1) Squatter's Rights
- 2) Reckoning
- 3) Turf War

Schemes (Misiones secundarias)

Las Intrigas se revelarán justo al inicio de cada una de las rondas.

Proxies y pre-release models

Se permite el uso de proxies, siempre y cuando no superen el 33% de las miniaturas en mesa y sea **fácil de identificar** para el oponente (por ejemplo, no poner a un Marine Espacial haciendo de Rasputina).

No se permitirán el uso de Avatares.

En cuanto a los perfiles que aún no tienen figura en plástico, no contarán para el límite de proxies, pero igualmente deberá ser fácil identificarlas.

Puntuación y emparejamientos

Se seguirá el sistema TP/DIF/VP explicado en el Gaining Ground con la excepción de que los jugadores más nuevos se enfrentarán entre sí en la primera ronda.

Ringer

En caso de ser jugadores impares, y solo en este caso, el árbitro/organizador del torneo u alguna otra persona no inscrita al torneo de forma oficial podrá actuar de Ringer para evitar los 'byes'. Este jugador, tal y como se recomienda en Gaining Ground, no contará a efectos de clasificación en el torneo. Si esto no fuera posible se otorgara un Bye tal y como se explica en el Gaining Ground.



Horarios

Entrada al recinto y reparto de mesas 9:45

1ª Partida: 10:00

2ª Partida: 12:20

Descanso para comer: 14:40

3ª Partida: 17:00

Entrega de premios: 19:30

Premios

1º Puesto: 25% de la recaudación.

El 75% restante será dado en varios sorteos (cuantía según participantes)

Utilización del reloj de ajedrez

Al inicio de la partida se configurara un reloj de ajedrez por mesa, con 65 minutos por jugador. De este modo los jugadores tendrán 10 minutos para montar la lista y elegir misiones; y 65 cada uno para jugar.

Cada vez que un jugador termine la activación de una miniatura pasará el tiempo al oponente. En caso de que en el turno del jugador activo el oponente tenga o quiera pensar detenidamente cómo reaccionar ante alguna situación (por ejemplo gastar una piedra de alma

o no, cambiar una carta o no...), el tiempo se podrá pasar al oponente hasta que decida que hacer. Esto serán solo

casos puntuales en los que el oponente vaya a tardar en tomar una decisión.

Si el tiempo de uno de los jugadores llega a 0, dicho jugador dará por terminada su partida. En caso de que se encuentre en medio de una activación, terminará la activación de esa miniatura, sin poder sobrepasar 2min en esta.

Si un jugador agota su tiempo y el otro no, el jugador que dispone de tiempo podrá seguir jugando hasta agotarlo, sin que el oponente pueda activar ninguna miniatura. Esto tiene un margen de dos minutos. Es decir, si al jugador A le quedan 2 minutos o menos cuando el jugador B ha agotado su tiempo, el jugador A también dará por terminada su partida, pudiendo activar solo una miniatura más después de que el jugador B termine con la suya (esto quiere decir que aunque en 2 minutos le diese tiempo a activar tres o cuatro miniaturas mas no podrá hacerlo. Solo podrá activar una más). Este margen existe porque la finalidad de usar reloj es que se juegue al mismo ritmo y sin perder tiempo (junto con un reparto justo de este), y se entiende que dos minutos más o dos menos no son significativos.



Aquí habrá una excepción, y es que si al jugador B no le quedan miniaturas por activar, el jugador A si podrá consumir todo su tiempo o finalizar el turno, lo que ocurra antes.

Cuando el tiempo de ambos jugadores se consuma (u ocurra uno de los casos anteriores) se contabilizarán los puntos.

**SI ALGO NO OS
GUSTA DECÍDSELO A
LA DEL MARTILLO...**

