

# TORNEO EL ANILLO ÚNICO & LA GUERRA DEL ANILLO

30 JUNIO 2007

## **INSCRIPCIÓN: 20 €(comida incluida)**

Para inscribirse, primero deberéis efectuar el pago de la inscripción vía transferencia bancaria, en la siguiente cuenta, indicando a la persona del banco que os atienda que en el remitente ponga, es muy importante:

**“Inscrito: nombre apellido apellido”**

**Titular: A.C.V. El Anillo Único**

**Nº Cuenta: 2096 0201 12 3251270504**

Una vez hecho el ingreso, se deberá enviar un correo a la dirección de la Asociación ([sdlawargame@hotmail.com](mailto:sdlawargame@hotmail.com)) confirmando el ingreso y en el que se deberá adjuntar: la lista de ejército (documento Word adjunto: “HOJA DE EJERCITO”), el trasfondo y los siguientes datos:

Asunto: “Torneo El Anillo Único”

Nombre y Apellidos, Telf. Contacto, Población, Ejército y Edad.

Sólo se procederá a la inscripción en el torneo una vez se hayan cumplido los requisitos anteriormente mencionados.

Cada día se actualizará la lista de inscritos hasta la fecha en la página de [www.laguerradelanillo.com](http://www.laguerradelanillo.com) y en el foro <http://groups.msn.com/acvelanillounico> para que los interesados puedan ver cuantas plazas quedan.

## **NO SE DEVOLVERÁ EL DINERO DE LA INSCRIPCIÓN.**

\*Solo se devolverá en caso de que alguien quede como reserva y al final no acabe participando en el torneo.

**El plazo de inscripción finalizará el lunes 25 de Junio.**

**Límite para la entrega de listas y trasfondos: martes 26 de Junio.**

## **HORARIO**

10:30 Presentación y Sorteo.

10:45 Inicio 1ª batalla

12:30 Fin 1ª batalla.

12:45 Inicio 2ª batalla.

14:30 Fin 2ª batalla.

Parada para comer.

16:45 Inicio 3ª batalla.

18:45 Fin 3ª batalla.

19:30 Entrega de premios.

Pedimos **puntualidad** a la hora de cumplir los horarios establecidos, las personas que no lo hagan podrán ser penalizadas por parte de la organización.

## APERTURA DE PUERTAS

A vuestra llegada el día del torneo, deberéis pasar por la mesa de organización, para presentaros, confirmar vuestra presencia en el torneo y para conocer a organizadores y árbitros del torneo.

Una vez hechas las presentaciones se os entregará un sobre con toda la documentación necesaria para el desarrollo del torneo.

## PUNTUACIÓN DEL TORNEO

En el torneo se usarán las siguientes categorías de puntuación:

### 1. Puntos de Batalla: (60 puntos máximo)

Al finalizar la partida se determinará el tipo de victoria según el escenario, según ésta se otorgarán los siguientes puntos:

RESULTADO	PUNTOS
Empate	11 / 11
Marginal	15 / 5
Decisiva	20 / 0

Los jugadores deberán rellenar la hoja de puntuaciones al final de cada partida y entregarla en la mesa de control.

### 2. Puntos de Pintura: (15 puntos máximo)

Tras la segunda partida, antes de irse a comer, los participantes deberán desplegar sus ejércitos para que sea evaluada la calidad del pintado de las miniaturas, obteniendo como máximo 15 puntos.

### 3. Puntos de Personalización: (15 puntos máximo)

Al igual que la pintura, la personalización del ejército será evaluada tras la segunda ronda, aquí se tienen en cuenta aspectos como la lista de ejército, el trasfondo, conversiones, etc, pudiéndose obtener como máximo 15 puntos. Es recomendable ante la dificultad de evaluar tantos ejércitos en tan poco tiempo, el acompañar tu ejército de una breve explicación de las conversiones y personalizaciones realizadas, ¡de lo contrario es posible que la organización pase por alto alguno de tus trabajos!

**4. Puntos de Deportividad:** (9 puntos máximo) Durante el transcurso del torneo los jugadores deberán complimentar una hoja que encontrareis junto a la documentación del torneo con los nombres de los rivales a los que os vayáis enfrentando. Al finalizar la tercera partida deberéis otorgar 3 puntos a un rival, 2 a otro y 1 a otro.

## PREMIOS

Cada participante solo puede llevarse un premio, en caso de que quede ganador de dos o más categorías se llevará la de mayor importancia según el siguiente orden: CAMPEÓN ABSOLUTO, MEJOR GENERAL, MEJOR PINTADO, MEJOR PERSONALIZADO; y las siguientes categorías pasaran al siguiente jugador con más puntos. En caso de empate se desempatará teniendo en cuenta las puntuaciones de *deportividad*.

La cuantía de los premios dependerá de la participación. Se entregarán 4 premios principales: Campeón Absoluto, Mejor General, Ejército mejor Pintado, Ejército mejor Personalizado y dependiendo de la participación también se entregarán premios a otras categorías.

Aparte de estos premios también se llevarán a cabo sorteos, la cuantía de estos dependerá de la participación.

## DUDAS Y CONSULTAS

Para cualquier duda o problema relacionado con el torneo podéis dirigirlos al foro de la página <http://groups.msn.com/acvelanillounico> o al correo [sdlawargame@hotmail.com](mailto:sdlawargame@hotmail.com).

## REGLAS

- Cada jugador debe formar dos ejércitos de 600 puntos con un máximo de 50 miniaturas cada uno:
  - Un ejército del bando de la luz.
  - Un ejército del bando de la oscuridad.
- Se utilizarán las reglas y perfiles del Reglamento de El Señor de los Anillos aparecido el 1 de Septiembre de 2005, y todas las miniaturas de los suplementos aparecidos hasta la fecha del torneo.
- La deportividad debe reinar durante todo el torneo. La deportividad será votada y premiada pero no sumará puntos para la clasificación global.
- Están permitidas todas las listas de ejército y alianzas aparecidas en el libro "Legiones de la Tierra Media". Si tu ejército es temático (lista pura o aliados entre listas puras de un mismo pueblo), se puntuará positivamente.
- Sólo se podrá equipar al 33% de las miniaturas con armas de proyectiles (arcos de todo tipo y ballestas), para este computo no se tiene en cuenta las miniaturas con la habilidad de lanzar piedras o rocas ni armas arrojadas. En el caso de los jinetes de Rohan, Harad y Khand, que llevan el arco de serie se considera que todos llevan arco aunque solo el 33% del total del ejército lo puede utilizar en un mismo turno.
- Los héroes con armas de proyectiles no entran en el cálculo del 33%.
- No se puede incluir a Gollum, Tom Bombadil ni Baya de oro.
- No podrán utilizarse las tropas especiales aparecidas en los diferentes números de la revista White Dwarf.
- No hay límite ni de trolls ni de ents por ejército.
- Los héroes NO pueden recoger armas o ningún otro objeto de enemigos "muertos".
- La regla especial de "pasajero" para caballería no se usará.

- En caso de que un Portaestandartes muera y no haya ningún compañero que pueda cogerlo, este se marcará y podrá ser recogido en sucesivos turnos. El estandarte es recogido por una miniatura si al final de la fase de movimiento esta en contacto con el marcador y no esta trabada en combate; en caso de ser una miniatura del bando contraria el estandarte será destruido.
- Las unidades que están apoyando un combate NO están implicadas en el combate para ningún efecto (Disparo a combate, Combates heroicos, etc).
- Las miniaturas deben de estar pintadas y se puntuarán los ejércitos. Si alguien va con miniaturas sin pintar estas serán retiradas de la mesa por el organizador y el jugador jugará con lo que sí tenga pintado.
- Se aconseja que cada miniatura lleve representado físicamente su equipo en la figura, por ejemplo, si un arquero esta equipado con lanza, es aconsejable que en la figura esté representada la lanza. Sino lo está, debe de estar identificado de alguna forma clara que “ese arquero lleva lanza”, bien porque todos lleven lanza (no hay lugar a dudas), con alguna marca en la peana o como se os ocurra. Si las miniaturas representan lo que llevan, se puntuará positivamente.
- La entrega previa al torneo de un breve trasfondo para tus ejércitos (uno para cada ejército), aunque no es obligatorio, se puntuará positivamente.
- Cada participante en el torneo deberá traer sus propios dados y metro así como dos copias de la lista de ejército, una para uso propio, y otra disponible para el rival y/o para la organización. Se recomienda también traer un bolígrafo o lápiz para llevar la cuenta de forma más cómoda de los puntos de poder/voluntad/destino que le quedan a cada héroe en las partidas.
- Cualquier duda, disputa o debate durante las partidas será resuelto por el organizador del torneo y su decisión basada en la imparcialidad y buena fe será irrefutable.

## ESCENARIOS

Se elegirán al azar de los siguientes escenarios presentes en Legiones de la Tierra Media. Algunos están ligeramente modificados para que sean más rápidos.

Batallas 1ª y 2ª entre los siguientes escenarios:

1. Arrasar el campamento.
2. Duelo de héroes.
3. Dominación (La batalla terminará cuando uno de los dos bandos se vea reducido al 25% de sus efectivos originales al final del turno, en lugar de tirar un dado cuando se llega al 50%).
4. Cómo matar a un rey.
5. Reconocimiento.
6. Controlar la colina (Se simplifica el despliegue a 14cm. del borde del tablero).

Batalla 3ª entre los siguientes escenarios:

1. Ocupar y mantener (Se simplifica el despliegue. Se desplegarán los dos ejércitos a 28cm. del borde del tablero. La batalla terminará cuando uno de los dos bandos se vea reducido al 25% de sus efectivos originales al final del turno, en lugar de tirar un dado cuando se llega al 50%).
2. Encuentro fortuito (Se simplifica el despliegue a 14cm. del borde del tablero).
3. ¡A muerte! (Se simplifica el despliegue. El jugador que decide el borde despliega la mitad de su ejército entre 42 y 56 cm. del borde del tablero. Luego el otro jugador hace lo mismo con la primera mitad de su ejército. Después el primer jugador despliega el resto de sus tropas del mismo modo y luego el otro jugador hace lo mismo).