



TORNEO POR PAREJAS

800 PUNTOS POR JUGADOR



**DOMINGO 25 DE NOVIEMBRE
A PARTIR DE LAS 9.00H**

**INSCRIPCIÓN: 7€ (5€ SOCIOS)
PREMIOS SEGÚN PARTICIPACIÓN**

AL LOCAL DEL CLUB

AV. ST. NARCÍS N30. LOCAL

**ORGANIZA:
CLUB DE JOC
KEKSTEALER**



Los rumores eran insistentes, pero la llegada del hombre gris en la taberna ayudó a propagarlos aún más lejos, aún más rápidamente. Los antiguos pergaminos de Kekontar ya mencionaban al inmenso poder que podía otorgar el corazón de la bestia de las nieblas, para quien fuera suficientemente valiente o suficientemente temerario para extirpárselo. Los vientos habían traído rumores de una supuesta localización de la bestia de las nieblas.

La primera etapa para llegar a ella era encontrar uno de los portales secretos que se escondían en diferentes localizaciones de los reinos mortales. Quien fuera el primer campeón en encontrarlo tendría una clara ventaja sobre sus rivales. Tras ello, y llegados a la dimensión de la niebla, habría que encontrar a la bestia y abatirla, para luego extirparle el corazón.

Pero la llegada del hombre gris dio aún más importancia a la leyenda, pues untando el corazón de niebla de la bestia con polvo de aetermeteoritos, se triplicarían los poderes otorgados por el órgano maligno.

¿Qué poderes encierra el corazón de la niebla? ¿Cuantas vidas o no-vidas perecerán en el intento? ¿Quién se podrá adueñar de ello?

Las respuestas del hombre gris eran ambiguas: Quizás el más valiente de vosotros... quizás el más necio... o quizás ambos juntos...

JUEGO EN EQUIPO

Salvo que una misión especifique lo contrario, se aplicarán las siguientes reglas de juego en equipo.

DESPLIEGUE

Ambos miembros de un mismo equipo despliegan de forma simultánea como si se tratara de un mismo jugador. Deben acordar en qué orden despliegan las miniaturas, y dónde. Se recomienda que acuerden el despliegue de la forma que más les convenga para cumplir con los objetivos de las diferentes batallas.

INICIATIVA

Para decidir qué equipo tiene la iniciativa, ambos jugadores de un equipo tiran un 1D6 y suman el resultado (como si se tratara de 2D6). El otro equipo hace lo mismo. El equipo que obtenga el resultado más elevado sumando los dos dados obtiene la iniciativa. En caso de empate decide el equipo que obtuvo la iniciativa en la ronda anterior, y si es la primera ronda, todos los jugadores vuelven a tirar.

ELIMINACIÓN

En todas las misiones, cada equipo puntuá 1 punto cada turno si destruye al menos una unidad. Además, al final de la ronda, el equipo que haya destruido más unidades obtiene un punto adicional.

CONFIANZA

Según las palabras clave que comparten las unidades de un equipo, se aplicarán los siguientes principios.

Alianzas rivales

Si los dos jugadores de un mismo equipo no comparten la misma palabra clave de Alianza, jugarán como dos ejércitos completamente distintos e independientes. Sólo compartirán la puntuación y los objetivos de las batallas. No se ven afectadas ni por las habilidades que afecten a unidades enemigas ni a las que afecten unidades amigas.

Aliados

Si los dos jugadores de un mismo equipo comparten la misma palabra clave de Alianza con todas sus unidades, podrán intercambiar sus puntos de mando. Se considerará que los puntos de mando pertenecen a la Alianza, es decir, al equipo. También podrán usar habilidades que afecten a la palabra clave de la Alianza. Un jugador podrá usar habilidades que afecten a miniaturas amigas siempre y cuando dicha habilidad afecte a miniaturas con la palabra clave de Alianza y la regla no especifique que sólo se aplican a las miniaturas del ejército.

Hermanos de Sangre

Si los dos jugadores de un mismo equipo comparten una misma palabra clave de facción (ejemplo: Stormcast Eternals, Khorne, Flesh-Eater), tendrán los mismos beneficios que los Aliados, además de poder usar las habilidades que especifiquen que sólo se pueden usar en las unidades de un mismo ejército. A estos efectos, se considera que ambos ejércitos son un mismo ejército, liderado por dos generales.

Turnos de equipos

Movimiento, disparo, fase de héroe: Ambos jugadores de un equipo juegan el turno como si fueran un mismo jugador, decidiendo ellos mismos del orden de los disparos, de los combates, etc...



PROPÓSITOS SECRETOS

En ciertas batallas, hay objetivos claros y evidentes para ambos combatientes: **Conquistar un puesto, destruir un artefacto...** Pero a menudo, los generales involucrados tienen propósitos secretos que sólo comparten con sus lugartenientes de mayor confianza.

Antes de empezar una batalla (antes del despliegue). Ambos equipos deberán elegir un propósito principal, que les otorgará 4 puntos, y 3 propósitos secundarios, que les otorgará 2 puntos cada uno. Deben mantenerlos secretos. *Se recomienda acuerdo de ambos jugadores de un equipo, y repartirlos.*

1-Misión secreta: Completáis este propósito al final de cualquier fase de acobardamiento si un héroe de vuestro equipo está completamente en territorio enemigo, a 1" del borde del campo de batalla y a más de 12" de cualquier unidad enemiga. El héroe es retirado inmediatamente al completar este propósito.

2-Reliquias de antaño: Completáis este propósito al final de la batalla si al menos un héroe enemigo equipado con un artefacto de poder es destruido mientras los héroes de vuestro equipo con artefactos de poder siguen en pie.

3-Aniquilar a distancia: Completáis este propósito si destruís por completo al menos 2 unidades en una misma fase de disparo.

4-Baño de sangre: Completáis este propósito si destruís al menos 2 unidades en una misma fase de combate.

5-Aterrorizar: Completáis este propósito si dos unidades del equipo rival son destruidas tras fallar un test de acobardamiento. Se puntúa al ser destruida la segunda unidad.

6-Invadir: Completáis este propósito al final de la batalla si hay al menos una unidad con al menos 5 miniaturas completamente en la zona de despliegue del equipo rival.

7-Tomar tierra: Completáis este propósito al final de la batalla si hay al menos una unidad de vuestro equipo en cada uno de los cuadrantes del campo de batalla (hay 6 cuadrantes de 60x60cm).

8-Defender las posiciones: Completáis este propósito al final de la batalla si no hay ninguna unidad enemiga completamente dentro de la zona de despliegue de vuestro equipo.

9-Asesinato: Completáis este propósito si conseguís matar al héroe del equipo enemigo con el mayor valor en puntos que este presente desde el inicio de la primera ronda de batalla. Si dos héroes cumplen este requisito, mata cualquiera de los dos.

10-Matareyes: Completáis este propósito si conseguís matar uno de los generales del equipo rival.

11-Rompelíneas: Completáis este propósito si todas las unidades de Línia (Battleline) del equipo rival que hayan empezado sobre el campo de batalla son destruidas al final de la última ronda de batalla.

12-Diezmar al enemigo: Completáis este propósito al final de la batalla si al menos dos tercios de las unidades enemigas presentes al inicio de la batalla son destruidas o han salido del campo de batalla.

13-Maestros arcanos: Completáis este propósito si los magos de vuestro equipo han conseguido lanzar al menos un hechizo cada turno y han tenido más éxitos que fracasos o disipaciones cada turno.

14-Azote de magos: Completáis este propósito al final de la batalla si habéis conseguido disipar al menos un hechizo por ronda de batalla.

15-Tomar el centro: Completáis este propósito si al final de la batalla tenéis al menos una unidad en el área central del mapa y no hay ninguna unidad enemiga (una área de 12" de radio desde el punto central del mapa).

16-Sacrificio Heroico: Completáis este propósito inmediatamente si el héroe con el mayor número de heridas de vuestro equipo que no sea un general muere a manos de un ataque realizado por un Héroe o Monstruo enemigo. Dicho héroe debe estar presente en el campo de batalla desde el inicio de la batalla.

GIROS

A veces, condiciones especiales afectan el transcurso de la batalla, sea por voluntad de los dioses, por condiciones atmosféricas o por el estado de ánimo de las tropas. Tras elegir los propósitos secretos, uno de los jugadores tira un dado. Compara el resultado con la tabla a continuación. Los efectos descritos se aplicarán a la batalla.

1- No hay Giro: No se aplican reglas especiales en la batalla.

2- A medianoche. El alcance máximo de cualquier ataque o hechizo es 12". Tira un dado al inicio de cada ronda de batalla después de la primera. Cada vez que obtengas un 4+, suma 6" al alcance máximo permitido para ataques y hechizos.

3- Descarga el rayo. Cada jugador tira 3 dados al inicio de cada una de sus fases de héroe. Por cada 6, escoge una unidad enemiga distinta y infinge 1D3 heridas mortales.

4- Deseoso de combatir. Suma 2" al atributo Movimiento de todas las miniaturas y suma 1 a todas las tiradas de correr y cargar.

5- Brisa curativa. Cada jugador puede escoger una miniatura amiga al inicio de cada una de sus fases de héroe. Cura 1D3 Heridas que se le hayan asignado.

6- Ajustes de cuentas. Los jugadores no están obligados a realizar chequeos de acobardamiento en esta batalla.



PRIMERA BATALLA EL PORTAL ANCESTRAL

DESPLIEGUE

Se divide el campo de batalla en 6 cuadrantes de 60x60 cm y se atribuye un número del 1 al 3 en cada cuadrante, de forma simétrica como indicado en el mapa (empezando por el cuadrante de la derecha de cada equipo). Se coloca un marcador de objetivo en el centro de cada cuadrante. Cada jugador tira un dado, y el equipo que obtenga el mayor resultado sumando ambas tiradas elige zona de llegada y deciden quién empezará a desplegar. Se desplegar por equipos.

Para desplegar cada jugador tira 1D3. La zona de despliegue del jugador será el cuadrante que corresponda al resultado. Es posible que ambos jugadores de un mismo equipo deban desplegar en un mismo cuadrante. Deberán desplegar todas sus unidades salvo que sea imposible por falta de espacio o que haya unidades que se puedan invocar o que con reglas que permitan llegar tras el despliegue. Las unidades que no puedan ser desplegadas de forma habitual llegarán como refuerzo a partir de la segunda ronda con un resultado de 4+, a menos de 6" del borde de la zona del equipo.

DESCUBRIR EL PORTAL

Al final de cada fase de movimiento, un equipo puede tirar 1D3 por cada marcador de objetivo del que tenga miniaturas aliadas a 3" o menos. Y se aplican los siguientes resultados:

1 Puerta de Sysh: Las unidades amigas y enemigas a 3" o menos (aún que sea parcialmente) reciben 1D3 heridas mortales. Se retira el marcador

2-5 Artefacto sin valor: No ocurre nada. Se retira el marcador.

6 Descubierta del portal: Se retiran todos los marcadores restantes. En caso de que no haya aparecido el portal, se considerará que el último marcador es el portal.

ENERGÍAS DEL PORTAL

Al final de cada fase de movimiento, las miniaturas que estén a 6" o menos del portal y no hayan realizado ningún movimiento recibirán 1D3 Heridas mortales.

OBJETIVO DE LA BATALLA

- El portal otorga 1 punto al final de cada ronda al equipo que tenga miniaturas a 6" o menos y si no hay ninguna miniatura enemiga en esta área.
- **BONUS:** Al final de la última ronda de batalla, el equipo que tenga más miniaturas a 6" del portal obtiene 4 puntos (amenazado). Obtiene 6 si no hay unidades enemigas en esta área (Controlado).
- Se usan las reglas de Propósitos Secretos y Eliminación.



OBJETIVO DE BATALLA

RONDA DE BATALLA 1

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 2

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 3

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 4

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 5

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control del Portal (1pto.)	<input type="checkbox"/>

OBJETIVOS BONUS. PORTAL AMENAZADO 4pts **CONTROLADO** 6pts

PROPOSITOS SECRETOS

Prioritario (4 puntos)

VUESTRO EQUIPO		EQUIPO RIVAL			
PROPOSITO	RONDA	PROPOSITO	RONDA	PROPOSITO	RONDA
	1 2 3 4		1 2 3 4		1 2 3 4

Secundario (2 puntos)

VUESTRO EQUIPO		EQUIPO RIVAL			
PROPOSITO	RONDA	PROPOSITO	RONDA	PROPOSITO	RONDA
	1 2 3 4		1 2 3 4		1 2 3 4

PUNTUACIÓN

VUESTRO EQUIPO															EQUIPO RIVAL														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

GIRO

SEGUNDA BATALLA

EL DÍA DE LA BESTIA

DESPLIEGUE

Se sitúa en el centro del campo de batalla un área circular de 6" de radio. Antes de empezar la batalla, se sitúa un **MONSTER** en el centro de esta área. Luego, cada jugador tira un dado, y el equipo que obtenga el mayor resultado sumando los dados de ambos jugadores elige un borde largo del campo de batalla. El otro equipo se quedará con el otro borde. Los equipos podrán desplegar sus unidades a 12" o menos del borde. Se despliega por equipos de forma habitual.

LA BESTIA

La Bestia tiene el siguiente perfil:

Heridas: 20 **Salvación:** 3+ <MONSTER>

Movimiento: 1D6+3. Al inicio de cada fase de héroe, se tira el D6 y un dado de dispersión que indicará la dirección y distancia de movimiento, sumando 3 al resultado del D6. En caso de obtener un hit en el dado de dispersión, la bestia no se movería, a menos que haya una miniatura a 6" o menos. En este caso, la bestia movería hacia dicha miniatura. Puede acabar a menos de 1" como si se tratara de una carga.

Área brumosa: La bestia no puede moverse fuera del área central, y si por su movimiento pudiera salir, se quedaría parado en el límite. Además, las miniaturas que realicen ataques a distancia a través de esta área, sufren un -1 para impactar.

Custodia feroz: La bestia realizará siempre sus ataques al inicio de cada fase de combate atacando la unidad más cercana. En caso de haber varias unidades igual de cercanas, atacaría la que tenga el número total de heridas más elevado. La bestia atacaría con dos armas de combate con los siguientes perfiles:

	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Golpes (2")	1D6	4+	4+	-	1
Pisoteadas (1")	1	3+	4+	-	1D3

Frenesí desesperado: Cuando la bestia tenga 5 heridas o menos tras recibir daño, automáticamente su arma "Golpes" tiene atributo Attacks de 6 y su arma "Pisoteada" tiene atributo Damage 3.

Reliquia: Al abatir la bestia, se sitúa la reliquia donde estaba el centro de la su peana, y la primera unidad que esté a 1" en una fase de movimiento la recoge, salvo si la bestia es abatida en combate, en cuyo caso se recogería inmediatamente tras matarla. Si hay varias unidades aliadas, el equipo elige cuál la recoge. En caso de haber unidades de ambos equipos a menos de 1", se tira un dado por cada unidad, y el equipo que obtenga el mayor resultado se queda la reliquia, que será recogida por cualquiera de esas unidades.

Portador: El portador de la reliquia ve su atributo de movimiento reducido a 3", y sólo tira un D6 para correr o cargar. Si muere el portador, se aplican las mismas reglas que cuando se abate la bestia.

OBJETIVO DE LA BATALLA

- Controlar la reliquia durante una ronda entera otorga 1 punto.
- **BONUS:** Matar la bestia otorga 4 puntos de victoria. Controlar la reliquia al final de la partida otorga 6 puntos.
- Se usan las reglas de Propósitos Secretos y Eliminación.



OBJETIVO DE BATALLA

RONDA DE BATALLA 1

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 2

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 3

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 4

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 5

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control de la Relíquia (1pto.)	<input type="checkbox"/>

OBJETIVOS BONUS. MATAR BESTIA 4pts **CONTROL RELÍQUIA** 6pts

PROPÓSITOS SECRETOS

Prioritario (4 puntos)

PROPOSITO	VUESTRO EQUIPO				EQUIPO RIVAL				PROPOSITO	RONDA			
	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4

Secundario (2 puntos)

PROPOSITO	VUESTRO EQUIPO				EQUIPO RIVAL				PROPOSITO	RONDA			
	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4

PUNTUACIÓN

VUESTRO EQUIPO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

EQUIPO RIVAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

GIRO

TERCERA BATALLA FRAGMENTOS METEÓRICOS

DESPLIEGUE

Antes de empezar la batalla ambos equipos tiran 2D6 (1D6 por jugador), y el equipo con el mayor resultado tirara 1D6 para determinar de forma aleatoria el despliegue (ver despliegues en la parte inferior). Una vez determinado el tipo de despliegue, eligen una de las zonas. Se procede a continuación a elegir los propósitos secretos y tras ello, a efectuar la tirada de Giros.

Entonces, ambos jugadores pueden colocar un marcador de objetivo en su zona de despliegue, y se colocan dos marcadores en el centro de mapa como indicado en el mapa de campo de batalla. Tras colocar estos marcadores, los equipos desplegan de forma habitual

CAPRICHOS DEL DESTINO

Al hacer la tirada de iniciativa, si uno de los dos equipos obtiene un resultado doble (por ejemplo, un 5 en ambos D6), se cambiara el giro de la batalla por el del resultado doble que se aplicará hasta el final de la batalla o hasta que vuelva a aparecer un resultado doble en la tirada de iniciativa. En caso que ambos equipos obtengan un doble, se usará el doble de mayor valor.

Por ejemplo, en la tirada de iniciativa, uno de los equipos obtiene 2 resultados de 4 (sumando 8), y el otro equipo obtiene un doble resultado de 5 (sumando 10). Se cambiara de giro y se aplicará el giro Brisa curativa, en lugar del que se aplicaba hasta entonces.

OBJETIVO DE LA BATALLA

Cada turno, los equipos puntuán por los marcadores que controlan (teniendo miniaturas a 3" o menos, y tener más si también hay miniaturas del equipo rival):

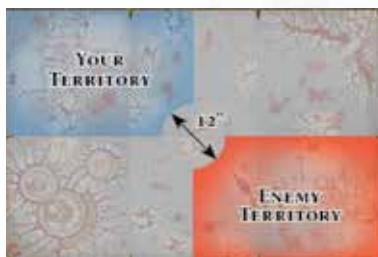
- Controlar el objetivo en la zona de despliegue propia: 1 punto
- Controlar un objetivos del centro del campo de batalla: 2 puntos cada uno.
- Controlar el objetivo de la zona de despliegue del equipo rival: 4 puntos.

BONUS: El equipo que controla más objetivos al final de la última ronda de juego obtiene 4 puntos adicionales.

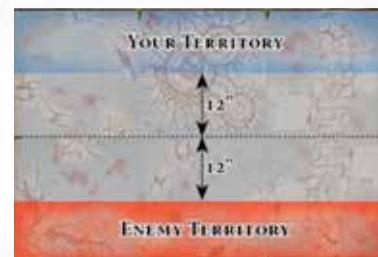
- Se usan las reglas de Propósitos Secretos y Eliminación.

DESPLIEGUES

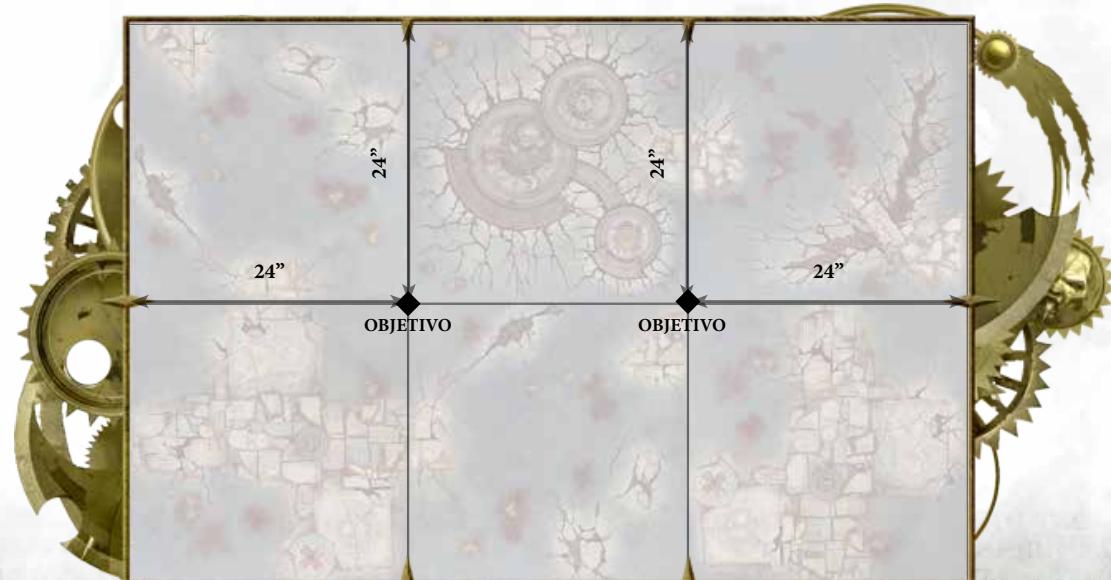
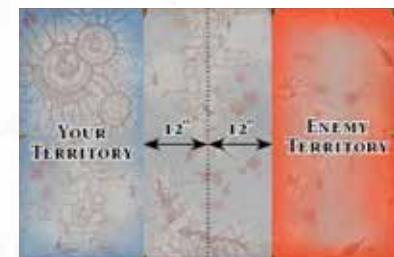
1-2



3-4



5-6



OBJETIVO DE BATALLA

RONDA DE BATALLA 1

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 2

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 3

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 4

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 5

VUESTRO EQUIPO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>
EQUIPO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades que equipo rival (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivos (de 0 a 9 puntos)	<input type="checkbox"/>

OBJETIVO BONUS. Controlas más objetivos **4pts**

PROPÓSITOS SECRETOS

Prioritario (4 puntos)

PROPOSITO	VUESTRO EQUIPO				EQUIPO RIVAL				RONDA
	1	2	3	4	1	2	3	4	

Secundario (2 puntos)

PROPOSITO	VUESTRO EQUIPO				EQUIPO RIVAL				RONDA
	1	2	3	4	1	2	3	4	
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4

PUNTUACIÓN

VUESTRO EQUIPO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

EQUIPO RIVAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

GIROS