

IMPETUS

2011 Reglas para torneos

Las siguientes reglas se entienden como un apéndice al libro de reglas y se recomiendan para torneos. También hay sugerencias para los jugadores que busquen partidas más rápidas e igualadas. Esta versión incluye también algunas reglas experimentales.

REGLAS PARA TODOS LOS TORNEOS

PERIODOS HISTÓRICOS

Para un mayor equilibrio en el juego, se ha dividido el periodo que cubre el reglamento en 7 subperiodos, cada uno basado en volúmenes. Se aconseja a los organizadores de una competición seguir esta división y elegir para el torneo sub periodos contiguos. Los torneos temáticos son siempre aceptables.

Sub-periodo I – Edad del Bronce (Volumen 1)

Sub-periodo II – Época Clásica (Volúmenes 2, 3, 4, 5, 10)

Sub-periodo III – Época Imperial (Volúmenes 6, 7, 8, 9, 10)

Sub-periodo IV – Edades Oscuras (Volúmenes 11, 12, 13, 14, 15, 22, 29)

Sub-periodo V – Época Feudal (Volúmenes 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 29).

Sub-periodo VI – Edad Media Tardía (Volúmenes 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29)

Sub-periodo VII – Renacimiento (Volúmenes 30, 31, 32, 33, 34)

Se aconseja a los organizadores publicar los periodos elegidos para el torneo al menos 4 meses antes de la fecha del mismo. De otra forma los torneos deberán ser solo de Antigüedad (Sub periodos I,II y III) o Medieval/Renacimiento (sub periodos IV,V.VI y VII).

Las competiciones de 28mm podrán ser abiertas y serán admitidos todos los ejércitos.

VOLUMEN

1. Age of chariots and bronze
2. Age of hoplites
3. Alexander the Great and Successors
4. Rome and Italy
5. Rome and the Mediterranean Sea
6. Rome and the end of the Republic
7. Rome and the Empire
8. The fall of Rome
9. Britannia
10. Ancient China
11. Steppe Peoples
12. Armies of Islam
13. Justinian Age
14. Age of Charlemagne
15. Year 1000
16. The Crusades in the Holy land
17. The birth of East Europe
18. Feudal Spain and Reconquista
19. Feudal Europe
20. The Empire and the Italian City states
21. The Mongol Empire
22. Medieval far East
23. XIV Cent. Europe
24. The Ottoman Empire

25. The 100 Years War
26. XV Cent. Italy.
27. XV Cent. Europe
28. The Wars of the Roses
29. Medieval India
30. Renaissance India
31. War in the New World
32. The Great Italian Wars
33. Renaissance Europe
34. Renaissance Far East

TERRENO

a) 500/400/300pts Torneos en 15mm

Como en el reglamento, el defensor coloca entre 2 y 6 elementos de terreno, la mayoría de ellos fuera completamente de las áreas de despliegue. El atacante puede mover y/o retirar hasta 2, pero al final al menos 2 elementos deben estar presentes en la mesa.

Si están presentes solo 2 elementos de terreno, entonces al menos uno de ellos debe estar fuera de las áreas de despliegue. El defensor no puede colocar más del 50% (redondeando hacia abajo) del mismo tipo de terreno (impasable, roto, difícil o colina), por ejemplo si el defensor coloca 5 elementos no más de dos deben ser impassables o roto o difíciles o colinas.

b) 300pts Torneos en 28mm

El defensor coloca de 2 a 4 elementos y el atacante puede mover y/o retirar hasta 1. En ese caso el elemento puede ser además el único elemento colocado fuera de las áreas de despliegue.

El defensor no puede colocar más del 50% (redondeando hacia abajo) del mismo tipo de terreno.

Un **Río**, si se usa, debe correr aproximadamente paralelo a uno de los lados cortos de la mesa.

En una partida de 400 pts, el río no debe estar a más de 40U del borde de la mesa

En una partida de 300 pts, y usando figuras de 15mm el río no debe estar a más de 30U del borde de la mesa.

En una partida de 300 pts, y usando figuras de 28mm el río no debe estar a más de 20U del borde de la mesa.

Se ruega a los organizadores que preparen elementos de terreno por adelantado suficientemente variados para que los jugadores puedan elegir entre ellos (lo ideal serían al menos 6 piezas por jugador en competiciones de 15mm y 4 en competiciones de 28mm).

DESPLIEGUE

El defensor debe desplegar su Mando más grande (en VDs), entonces el atacante debe hacer lo mismo. El resto de los mandos pueden desplegarse en cualquier orden que se elija.

SISTEMA DE PUNTOS (igual al de 2010)

Cuando el ejército enemigo se ha roto, el ganador gana 30 pts (Bono de Ganador) + 100 pts (este es el 100% de los VDs destruidos) menos el porcentaje de sus propios VDs perdidos.

El jugador cuyo ejército haya sido roto obtendrá tantos puntos como el porcentaje de VDs que haya destruido.

En caso de empate (cuando ningún ejército se haya roto) ambos jugadores obtendrán 20 pts + el porcentaje de los VDs destruidos al enemigo.

Si ambos ejércitos se rompen el resultado es 70 a 70

Todas las unidades pertenecientes a un Mando roto se consideran destruidas.

Ejemplos:

- 1) A (VDT=34) derrota a B (VDT=30) rompiéndole, pero con unas pérdidas de 9VD.
A obtiene 30pts (bono) + 100 (porcentaje por unidades destruidas) menos 26 (9 es el 26% de 34) = 104 pts B consigue 26 pts.

2) A (VDT=34) derrota a B (VDT=30) rompiéndole pero pierde 15VD. A obtiene 30 (bono) + 100 – 44 (% perdido) = 86pts. B consigue 44 pts.

3) A (VDT=34) destruye 6 VD de B (VDT=30) B destruye 13VD de A. Ninguno se rompe.
A obtiene 20 (bonus) + 20 (%) = 40 pts
B obtiene 20 (bonus) + 38 (%) = 58 pts

Para calcular más fácilmente el resultado puedes descargar una tabla en:

<http://www.dadiepiombo.com/scorechart.pdf>

REGLAS ADICIONALES PARA GENERALES

GENIO

Un líder Genio puede repetir uno o dos dados durante la tirada de iniciativa y puede ceder también la iniciativa a su oponente.

Puede repetir un dado en la Tabla de Bajas de Líderes

Si no está attached dobla su radio de mando (Estructura de mando, pero solo para las tropas bajo su mando)

Si un líder Genio saca un doble 6 durante la tirada de iniciativa su nivel se mantendrá permanente (no bajará con un sucesivo doble 1). Si saca un doble 1, su nivel baja a Experto inmediatamente y en este caso no podrá repetir ninguno de los dados.

CARISMÁTICO

Un líder Carismático puede repetir uno o los dos dados durante la iniciativa.

Puede repetir un dado en la Tabla de Bajas de Líderes.

Un líder Carismático obtiene un da un bono +1 a todas las unidades bajo su mando durante los Test de Disciplina (motivación que compensa la falta de entrenamiento) pero solo para reorganizarse..

Se aplicarán el resto de reglas de líderes Carismáticos (Reglamento 2.7.1)

Aclaración de reglas de líderes Carismáticos (2.7.1): La pérdida inmediata de 1 VBU para cada unidad de su ejército se aplica solo si el general carismático se ha perdido como consecuencia de un test fallado, no simplemente porque su unidad haya sido destruida.

EXPERTO

Un líder Experto puede repetir ambos dados (no solo uno) durante la iniciativa.

Si no es el CinC y obtiene un doble 6 durante la tirada de Iniciativa no puede subir a Genio/carismático, pero su nivel permanecerá igual aunque saque un doble 1 posteriormente. Si saca un doble 1 no puede repetir la tirada y pasará a ser Regular.

INCOMPETENTE

Solo se puede usar un líder Incompetente en torneos de 1 día si el CinC es genio o Carismático.

COBARDE

No se pueden usar en torneos de 1 día.

PERSONAJES

Juana de Arco (Extra Impetus I) no se puede usar en torneos.

FLANK MARCHES

MARCHAS DE FLANCO

(experimental)

version 0.2.1

1) Un jugador puede enviar a uno o más Mandos a hacer una Marcha de Flanco. Un Mando que está haciendo una Marcha de Flanco no puede estar liderado por un General cobarde o Incompetente o por el CinC. No se puede enviar a más del 50% (en VDs) del ejército a hacer una Marcha de Flanco.

2) La Marcha de Flanco debe anotarse en el mapa antes del despliegue. La anotación debe especificar el Mando y el lado (izquierda o derecha).

3) Al final de cada turno el jugador que ha enviado a un Mando a una Marcha de Flanco tirará 2d6 añadiendo el liderazgo del general en Marcha de Flanco. Con un resultado de 12+ el Mando marchando entra en la mesa al principio del próximo turno. Añade un +1 acumulativo a la tirada por cada turno después del primero (+1,+2,+3...).

- En caso de sacar un doble 1 o doble 6, el general en Marcha de Flanco cambiará de nivel. Si el general es Malo, pasará a Incompetente, la marcha se abortará y todas sus unidades serán consideradas perdidas para las Condiciones de Victoria.
- Si un general mejor que Malo saca un doble 1, entonces el bono acumulado por los turnos se pierde y se empieza de 0, además el doble 1 baja el nivel del general

4) Si la Marcha de Flanco se complete, entonces todas las unidades bajo ese Mando se despliegan a elección del jugador, dentro de 12U del borde del lado por el que entran. Estas unidades deben desplegarse al menos a 5 U de cualquier unidad enemiga (midiendo desde el punto más cercano). Las unidades que no tengas sitio al llegar a la mesa no serán desplegadas y se considerarán eliminadas para las Condiciones de Victoria.

5) Después de desplegar un Mando en Marcha de Flanco, el oponente puede hacer un giro de hasta 90° o hacer un cambio de encaramiento (sin Desorden) con cualesquiera de sus unidades que estén a menos de 15U del enemigo que ha marchado. Ese movimiento no puede llevar a una unidad a 5U o menos de una unidad enemiga..

6) En caso de que ambos jugadores tengan mandos en Marcha de Flanco que entren en el mismo turno y por el mismo lado, los jugadores desplegarán sus unidades alternativamente, una cada vez empezando por el jugador que haya obtenido el resultado más alto en los 2d6 (después de los modificadores). Si ambos sacan el mismo resultado es el lado con mejor Estructura de Mando y si es la misma se repite la tirada otra vez. Las distancias de 12U y 5U deben respetarse igualmente.

7) Tira para la Iniciativa de manera habitual.

REGLAS ESPECIALES PARA TORNEOS DE 1 DÍA

Torneos de 15mm

Mesas de Juego : 120x180cm (6x4 feet) or 120x90 / 120x120 (4x3 / 4x4 feet) for 300pts.

Despliegue: Los ejércitos se pueden desplegar hasta 20U (en vez de 30U) del centro de la mesa.

Partidas: 3 (o 4)

Duración:

- 1h45 (despliegue incluido). El último turno debe completarse.
- Como alternativa la partida puede durar hasta 2h (despliegue incluido) pero al final de las 2h solo se puede completar las siguientes acciones: decidir iniciativa, disparar (incluidas reacciones de ZOC), completar melés. La única maniobra permitida son las reacciones (evasions, persecuciones y retiradas y las derivadas del ZOC) Ningún otro movimiento voluntario se puede hacer, incluido reorganizarse.
- El árbitro debe avisar a los jugadores cuando queden 30, 15 y 5 minutos para acabar la partida..

Composición de un Ejército para 400 pts: De 2 a 4 Mandos. El Mando más grande no debe exceder del 60% del VDT. Divide los mínimos de la lista de ejército a la mitad..

Composición de un Ejército para 300 pts: De 1 a 2 Mandos. El Mando mayor no debe exceder del 75% del VDT. Divide los mínimos a la mitad.

Despliegue para 300 pts: Si un jugador tiene solo un Mando puede desplegar todas las unidades primero, except que no necesita desplegar tantas unidades como bonos de liderazgo tenga.

El otro jugador hace lo mismo (o despliega el mando más grande) antes que el primero despliegue el resto de sus unidades

Torneos de 28mm

Puntos: 300

Mesas de Juego: 120x180cm (4x6 feet)

Partidas: 3 (or 4)

Duración:

- 1h45 (despliegue incluido). El último turno debe completarse.
- Como alternativa la partida puede durar hasta 2h (despliegue incluido) pero al final de las 2h solo se puede completar las siguientes acciones: decidir iniciativa, disparar (incluidas reacciones de ZOC), completar melés. La única maniobra permitida son las reacciones (evasions, persecuciones y retiradas y las derivadas del ZOC) Ningún otro movimiento voluntario se puede hacer, incluido reorganizarse.
- El árbitro debe avisar a los jugadores cuando queden 30, 15 y 5 minutos para acabar la partida..

Composición de un Ejército para 300 pts: De 1 a 2 Mandos. El Mando mayor no debe exceder del 75% del VDT. Divide los mínimos a la mitad.

Despliegue para 300 pts: Si un jugador tiene solo un Mando puede desplegar todas las unidades primero, except que no necesita desplegar tantas unidades como bonos de liderazgo tenga. El otro jugador hace lo mismo (o despliega el mando más grande) antes que el primero despliegue el resto de sus unidades

REGLAS ESPECIALES PARA TORNEOS DE 2 DIAS

Puntos: 500 (15mm), 300 (28mm)

Mesas de Juego: 120x180cm (4x6 feet)

Partidas: 4

Duración: h3.00 the turn must be completed