

# 3-Headed Marraco Team Championship

## SPRING 2018

Reglas e información

*Versión 2.0. Actualizado el 05/04/2018*



Organiza:



Associació  
Lleidatana  
d'Entreteniments  
Alternatius

## Bienvenidos al 3-Headed Marraco Team Championship 2018. Torneo por equipos 3 vs. 3

Bienvenidos a la quinta edición del torneo por equipos de Warmachine & Hordes que organiza ALEA Lleida. Es un placer para nosotros invitaros a participar en este particular evento. Hemos aprendido de ediciones anteriores y volvemos con ganas de dar lo mejor de nosotros para que paséis un día genial machacando cráneos con vuestros warjacks y warbeasts.

Sin más, las reglas, escenarios, y demás.

### 3-Headed Marraco TC 2018

El 3-Headed Marraco Team Championship Spring 2018 tendrá lugar el día 21 de abril de 2018 en la Cafetería - Restaurante del Sícoris Club, en Lleida.

#### ¿Cuándo?

Sábado, 21 de abril de 2018. De 9.00h a 21.00h.

#### ¿Dónde?

Calle Sícoris, 45. 25001 Lleida (Lleida)

#### ¿Cuánto cuesta?

30€ por participante, 15€ por acompañante.

El pago se debe hacer por **transferencia** bancaria antes de las 23.59h del día viernes **13 de abril de 2018** a:

Titular: ALEA-Associació Lleidatana d'Entreteniments Alternatius

Nº CC: ES56 3140 0001 9600 1169 1100

Solicitamos que realicéis el pago íntegro del equipo (90€ + acompañantes) e indiquéis en el concepto los nicks de los 3 participantes precedido de 3hMTC de la siguiente manera: **3hMTC-Nick1-Nick2-Nick3-Acompañante1-Acompañante2-Acompañante3**

La inscripción del participante incluye desayuno, comida, un botellín de agua, fotocopias de escenarios y listas, y la posibilidad de jugar contra cuatro rivales.

La inscripción del acompañante incluye el desayuno y la comida del sábado.

Para desayunar se entregará café (solo o cortado o con leche), un zumo y un croissant. La comida consistirá en el siguiente menú:

- Primer plato: Ensalada de pasta, Risotto de setas, Gazpacho
- Segundo plato: Merluza a la bilbaína, Blanco y Negro (butifarra negra y longaniza), Bistec al roquefort (posibilidad de sin salsa)
- Postre: Fruta del tiempo, pastel de queso, helado
- 1 bebida incluida.

Enviad un correo a [warmachine@alealleida.com](mailto:warmachine@alealleida.com) indicando el primer y segundo plato que querrá cada componente del equipo y acompañante(s). **Recordad indicar si alguno de los asistentes tiene alguna intolerancia o alergia alimentaria.**

## ¿Dónde, cómo y cuándo enviamos las listas? ¡¡MUY IMPORTANTE!!

Las listas las debéis enviar por correo electrónico antes de las 23.59h del día viernes **13 de abril de 2018** a [warmachine@alealleida.com](mailto:warmachine@alealleida.com).

Recordad:

- **En las listas deberéis indicar vuestro nombre/Nick seguido de vuestro equipo entre paréntesis.**
- Si alguna miniatura cuesta 0 puntos, ya sea por Theme Force u otros motivos, indicádnoslo de la siguiente manera: Puntos por Theme Force / Puntos reales.
  - Ejemplo: en la Theme Force de Winter Guard Kommand, la Winter Guard Field Gun Crew me sale gratis. Lo indicaré de la siguiente manera en la columna de puntos 0/4.
- **No se admitirán listas entregadas en otro formato que no sea uno de los especificados más abajo.**
- **No se aceptarán listas fuera de término ni cambios en ellas posteriores a la publicación, a excepción de que haya una actualización en la WarRoom posterior a la fecha límite de entrega y anterior al 19 de abril. En tal caso:**
  - **Sólo se admitirán cambios en las listas en las 24h siguientes a la publicación de la actualización.**
  - **En ningún caso se podrá cambiar el WarCaster o WarLock.**
  - **Las modificaciones no podrán ser mayores a 25 puntos en cada lista.**
  - **En ningún caso se admitirán cambios que no sean debidos a una actualización de las reglas. La organización se reserva el derecho a admitir la modificación de listas fuera de plazo.**
- **Cambiar la lista a posteriori no exime el entregar una primera versión dentro del plazo.**

Podéis escoger de entre una de las siguientes maneras para enviarnos las listas:

### 1. Web [wmhsr.com](http://wmhsr.com)

Una buena opción es rellenar el formulario que podéis encontrar en ( <http://wmhsr.com/listprint/> ) siguiendo las instrucciones que os ponemos aquí:

1. Desde la War Room 2, enviaros las listas por correo-e a **vuestra** dirección de correo.
2. Copiad de vuestro correo y pegad las listas en la sección "List 1" o "List 2".
3. Borrad:
  - a. Todo lo que no se la lista, es decir, desde el inicio hasta el caster, y desde el último modelo hasta el final.
  - b. En los warjacks/warbeasts, el texto del tipo "(Battlegroup Points Used: 18)".
4. Comprobad que los puntos suman 75.
5. Rellenar las cajas marcadas en rojo.
  - a. Deberéis indicar vuestro nombre/Nick, **seguido del nombre de vuestro equipo entre paréntesis.**
  - b. Recordad indicar los objetivos y, si aplica, las Theme Forces.
6. ¡Imprimir!

### 2. PDF rellenable

Podéis escoger cualquiera de estos dos:

- Reddit ( [https://www.reddit.com/r/Warmachine/comments/50w7db/steam\\_roller\\_2016\\_fillable\\_sheet/](https://www.reddit.com/r/Warmachine/comments/50w7db/steam_roller_2016_fillable_sheet/) )
- ALEA Lleida ( <https://alealleida.wordpress.com/2017/09/11/warmachine-hordes-fillable-form-steamroller-2017-player-record-sheet/> )

### 3. A mano con buena letra

Si no se os dan bien las nuevas tecnologías, siempre podéis

1. Descargar e imprimir la hoja Steam Roller 2017 de la web de Privateer Press (<http://files.privateerpress.com/op/2017/LnL/Steamroller%20Rules%202017.pdf>)
2. Rellenarla a mano con buena letra, preferiblemente todo en mayúsculas
3. Escanearla y enviárnosla por correo

El contenido de las listas será secreto hasta el día 17 de abril, cuando se publicarán en nuestra página web [www.alealleida.com](http://www.alealleida.com).

El día del torneo la organización se compromete a entregar una copia con las listas a cada jugador.

## Reglas del 3-Headed Marraco TC

### Reglas básicas

El 3-Headed Marraco TC sigue las reglas oficiales del sistema de juego Warmachine & Hordes publicado por Privateer Press y el sistema de escenarios Steam Roller 2017. (<http://files.privateerpress.com/op/2017/LnL/Steamroller%20Rules%202017.pdf>)

Cada jugador del torneo debe aportar 2 listas de 75 puntos de una misma facción, con las restricciones típicas del sistema Steam Roller.

Un jugador **no** está obligado a jugar las 2 listas durante el torneo.

En un mismo equipo dos jugadores pueden repetir facción pero nunca Caster ni Lock.

No es necesario tener el ejército pintado y se aceptan transformaciones, siempre y cuando respeten el concepto original de aquello que representan y se informe debidamente al contrario de ello.

### Sistema de rondas

Las rondas durarán 150 minutos **exactamente** (15 min. por emparejamientos y selección de listas, 60 minutos por jugador, y 15 min. más de margen), y se medirá con un reloj global de ronda controlado por la organización. Las partidas usarán el sistema Death Clock.

**Si alguna partida no ha acabado llegados al minuto 150 de la ronda, ésta se dará por terminada en empate.** Se contarán los Puntos de control y los Puntos de ejército destruidos o retirados del juego, a fin de no obstaculizar puntuaciones generales ni posteriores emparejamientos, pero la partida se contabilizará como 0 victorias y 0 derrotas.

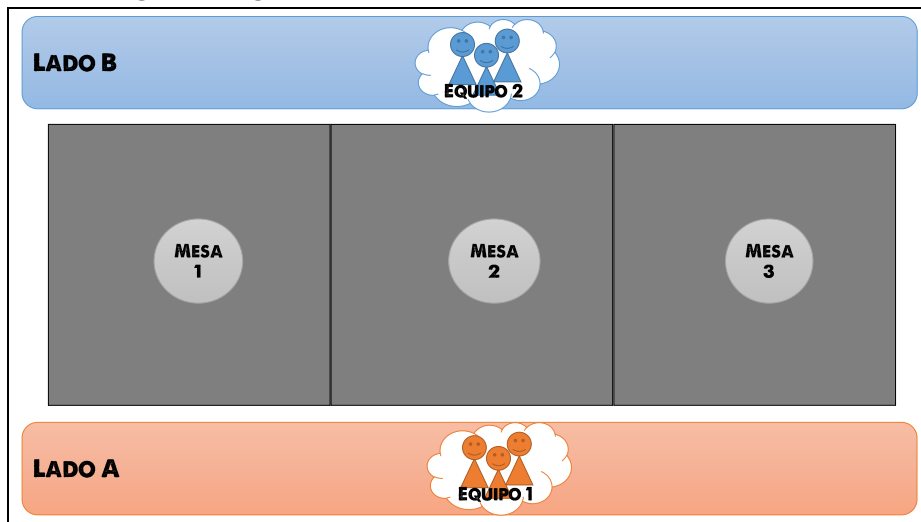
El evento tendrá una duración de 4 rondas. En la primera ronda se emparejarán los equipos de forma aleatoria. En las siguientes rondas se emparejará a los equipos mediante el sistema suizo, teniendo en cuenta que nunca se emparejará dos veces a equipos que ya hayan jugado anteriormente. Se intentará no emparejar equipos procedentes del mismo club o ciudad, a no ser que sea totalmente necesario.

### Sistema de emparejamiento de jugadores

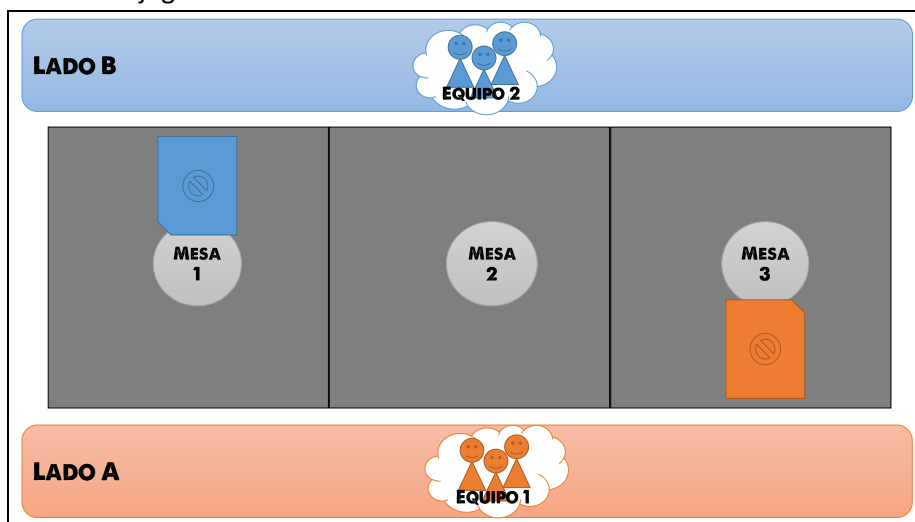
Se puede consultar el vídeo explicativo en el siguiente enlace: <http://wp.me/p2vvdO-oj>

1. La organización asignará a cada equipo de forma aleatoria la etiqueta "A" o "B". Cada grupo de 3 mesas, o zona, tendrá un lado "A" y un lado "B" que ocuparán los equipos designados con cada letra durante esta fase.

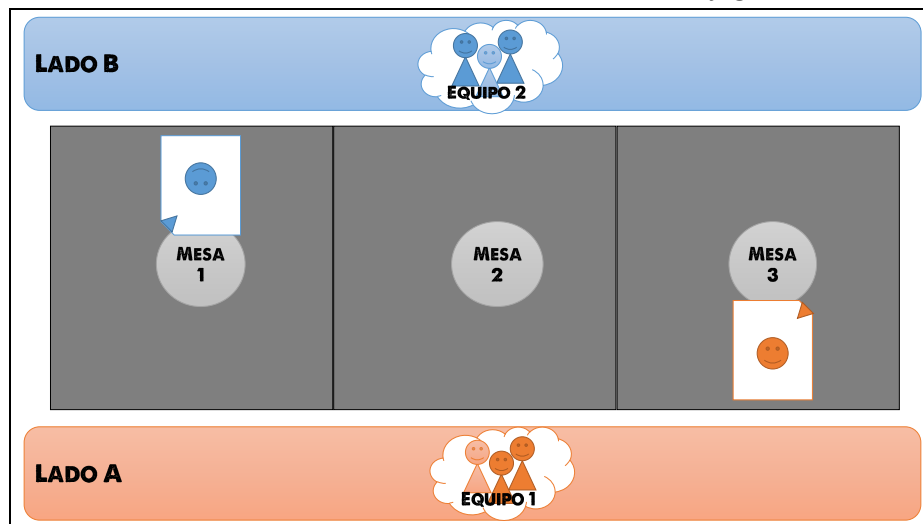
*Nota: Los lados de los equipos son única y exclusivamente para realizar los emparejamientos. En cada partida, los jugadores deberán escoger el lado de la forma habitual según las reglas de Steam Roller.*



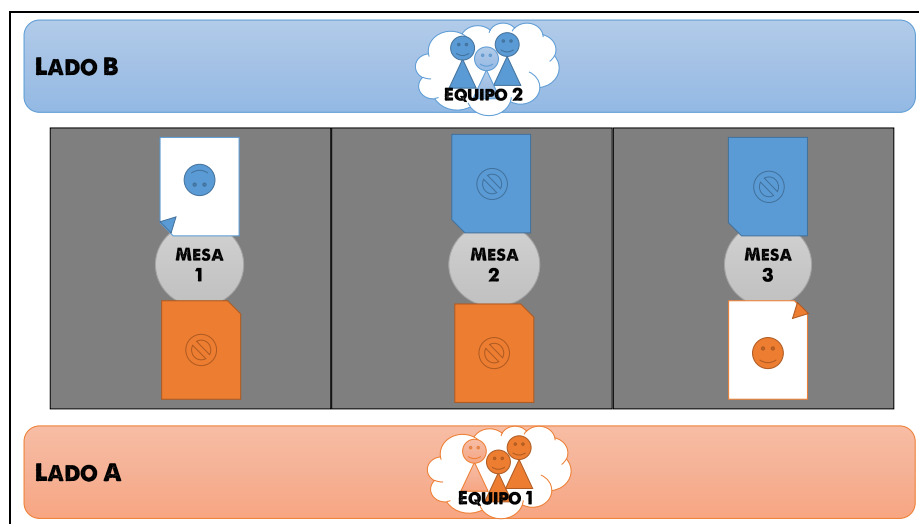
2. Cada equipo deberá escoger un jugador y colocará, bocabajo, su lista en la mesa del extremo derecha. Esto es, si numeramos las mesas de 1 a 3 tal y como las ve el equipo A, el equipo A colocará en secreto un jugador en la mesa 3, y el equipo B colocará en secreto un jugador en la mesa 1.



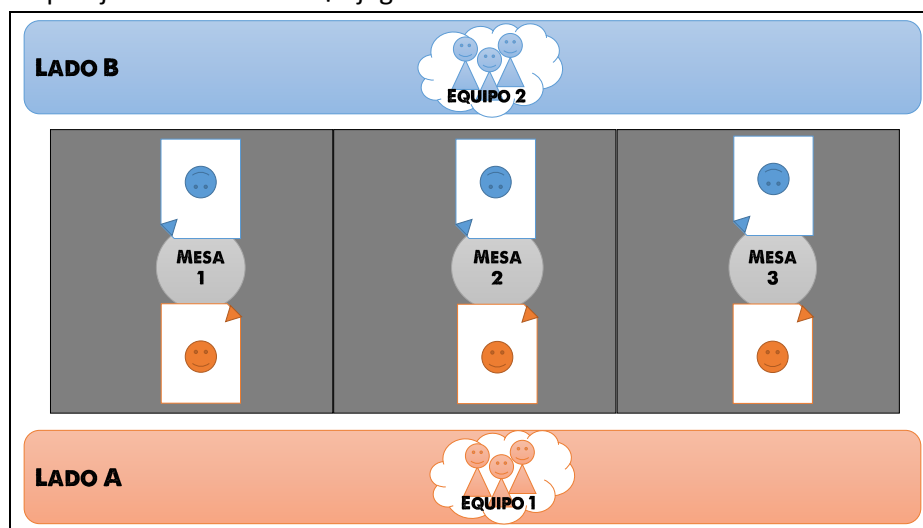
3. Se dan la vuelta a la vez las dos listas, revelando así ambos jugadores.



4. Seguidamente, cada equipo colocará en secreto sus otros dos jugadores en las mesas restantes.



5. Una vez que el resto de las listas estén en mesa, se revelarán. Ya tenemos los emparejamientos hechos. ¡A jugar!



### Ejemplo

El equipo A formado por el Sr. Rojo, el Sr. Azul y el Sr Oro se enfrenta al equipo B formado por el Sr. Atreides, el Sr. Ordos y el Sr. Harkkonen.

Ambos equipos ocupan el lado asignado de la mesa, y colocan un jugador en su mesa de más a la derecha. El equipo A coloca al Sr. Azul en la mesa 3 y el equipo B coloca al Sr. Harkkonen en la mesa 1. Ambos jugadores se revelan simultáneamente.

Tras esto, cada equipo debe colocar en secreto sus otros dos componentes en las mesas restantes. El equipo A decide colocar al Sr. Rojo en la mesa 1 (donde ya sabe que le espera el Sr. Harkkonen) y el Sr Oro en la mesa 2 (donde no sabe con quién jugará). Mientras tanto, el equipo B coloca en secreto al Sr. Ordos en la mesa 3 (ya que el emparejamiento Ordos-Azul les favorece) y se ven obligados a colocar al Sr. Atreides en la mesa 2, enfrentándose a lo desconocido.

Tras revelar los oponentes, el emparejamiento final es 1: Rojo-Harkkonen. 2: Oro-Atreides y 3: Azul-Ordos. Una vez elegidos los jugadores elegirán listas, jugador de inicio y lado de la mesa para su partida de forma habitual.

### Condiciones de victoria y puntuación

Durante el 3-Headed Marraco TC **NO** se usarán condiciones de *Tie Breaker* para determinar el ganador.

Un enfrentamiento se decidirá mediante uno de estos 3 métodos:

1. Victoria por Asesinato
2. Victoria por Escenario
3. Death clock

Cuando un equipo gane 2 o más enfrentamientos de una ronda, se considerará ganador de esa ronda y se le entregará un punto de torneo. El equipo perdedor recibirá 0 puntos de torneo.

Para el sistema de clasificación de equipos también se usarán el número de enfrentamientos ganados, los puntos de control y los puntos destruidos de cada jugador y equipo a fin de poder complementar el sistema de emparejamientos.

#### 1. Victoria por Asesinato

Cuando sólo un jugador posea en juego un warcaster o un warlock, ese jugador inmediatamente gana el juego. Aunque la partida haya finalizado, los jugadores puntúan un último turno de puntos de control basados en el estado final del juego. Esta puntuación no cambia el resultado de la partida (p. ej. No puede llevar a una victoria por escenario aunque acabes con 5 puntos de control después de una victoria por asesinato), pero sí afecta a la puntuación. Si todos los warcasters/warlocks se destruyen simultáneamente, la partida finaliza en empate. Adicionalmente, se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a la siguiente manera:

- Modelos y unidades valen sus puntos de coste. Unidades y attachments valen sus puntos de coste solo si todos los modelos de la unidad han sido destruidos o removidos del juego.
- Warjacks inertes y bestias descontroladas valen todo su coste.
- Warcasters y warjacks valen 10 puntos.
- Si una lista contiene dos o más solos de varios modelos, ninguna baja se cuenta hasta que la unidad entera esté completamente destruida.

Los puntos se cuentan cada vez que un modelo o unidad es destruido. Por ejemplo, si Thagrosh, Prophet of Everblight retorna un Scythean al juego usando Dark Revival, el oponente gana 18 puntos por cada vez que destruya la bestia.

Cuando se calcule el valor de un modelo, se debe usar los valores presentes en las cartas del modelo o unidad, incluso si ese modelo o unidad fue creado durante el juego o recibió un descuento a la hora de montar la lista.

## 2. *Victoria por Escenario*

Cuando un jugador llega a las condiciones de victoria descritas en el escenario, el jugador inmediatamente gana la partida. Adicionalmente, se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a lo descrito en el punto anterior.

## 3. *Death Clock*

Cuando a un jugador se le acaba el tiempo, inmediatamente pierde la partida. Se cuentan los puntos destruidos de acuerdo a lo descrito en los puntos anteriores.

## Reglas de equipo

El 3-Headed Marraco TC es un evento en el que cada equipo debe estar formado por 3 jugadores, un capitán y dos *grunts*. El equipo puede incluir a un entrenador no-jugador.

Se aceptarán un máximo de 16 equipos.

Los equipos pueden incluir un número ilimitado de jugadores suplentes, siempre y cuando no formen parte de otro equipo y que sólo podrán participar si alguno de los titulares no acude al evento o se encuentra indisponible para jugar.

## Reglas del entrenador

Si el equipo incluye a un entrenador, éste se considera parte del equipo.

Como el resto de jugadores, el entrenador no puede intervenir en las partidas que se estén llevando a cabo.

La única información que un entrenador puede proporcionar a un jugador mientras esté jugando son los resultados de otras partidas, que estén en proceso o que hayan concluido.

El entrenador puede participar en el proceso de emparejamientos y dar consejos al resto de jugadores del equipo antes de que empiecen las partidas. Una vez el reloj empiece a contar, está terminantemente prohibido cualquier tipo de comunicación que atañe a la partida excepto la excepción expuesta anteriormente.

Una vez el reloj se ha puesto en marcha, si el entrenador notifica algún tipo de alteración en la partida debe dirigirse a un árbitro, nunca a los jugadores que están jugando.

El entrenador será el responsable de recoger las hojas de resultado de su equipo y entregarlas a la organización.

## Avisos y descalificaciones

En un ambiente de juego creciente y cada vez más competitivo, es fácil que se den situaciones hostiles entre los jugadores. Desde la organización del 3hMTC repudiamos esta actitud y promovemos el uso del juego limpio y la *good game experience*. Cualquier actitud que vaya en contra de que las partidas se desarrollen con total normalidad será penalizada.



Se requiere un entorno de juego honesto y justo para que todo el mundo se divierta. Los jugadores deberán ejecutar acuradamente las reglas del juego y cooperar completamente con sus oponentes respondiendo honestamente cualquier pregunta que pueda surgir antes de la partida. Los jugadores también son responsables de esperar el mismo trato de sus oponentes. La organización no podrá observar cada una de las partidas que se lleven a cabo. Si un jugador se siente incómodo por algo que su oponente está haciendo – se demora, fuerza las reglas, o directamente hace trampas, por ejemplo – deberá decírselo a su oponente y explicarle qué debe hacer para remediar la situación a fin de mantener un entorno de juego honesto, justo y divertido. Si el comportamiento continúa o surge una disputa, los jugadores deberán llamar a un organizador y explicar la situación. El organizador tiene la última palabra en cuestiones de reglas o discusiones. Los jugadores tienen que aceptar todas las resoluciones formuladas por el organizador, estén o no de acuerdo. Los jugadores deben presentar un comportamiento maduro y educado con sus oponentes y la organización. De no hacerlo, resultará en una descalificación inmediata. Un organizador puede también descalificar a un jugador por cualquier incidente considerado antideportivo. Esto incluye conductas abusivas u ofensivas, intimidación, hacer trampas, discutir constantemente sobre reglas, juego indebido, demoras u otras acciones inapropiadas.

Los jugadores descalificados no serán elegibles para ningún tipo de premio y desde ese momento se les excluirá de la participación en el evento y de cualquier otra actividad relacionada.

A veces, las circunstancias llevan a un jugador a conceder una partida durante un torneo. Las concesiones no se recomiendan ya que hay siempre posibilidades de victoria. En el caso de una concesión, el jugador ganador será recompensado con 1 victoria, la mitad de los Puntos de control (redondeados al alza) del escenario, y los Puntos de ejército destruidos basados en un *Caster/Lock kill* usando las condiciones actuales de asesinato de SR2016. El jugador que concede recibe 1 derrota y ningún punto en ninguna categoría. **Un organizador podrá descalificar a un jugador del torneo si una concesión se considera antideportiva.**

## Horario

08.30 Llegada, café y recibimiento

09.00 Primera Ronda. Emparejamientos de listas

09.15 Primera Ronda. Inicio Death Clock

11.30 Primera Ronda. Fin de juego

Descanso

11.45 Segunda Ronda. Emparejamientos de listas

12.00 Segunda Ronda. Inicio Death Clock

14.15 Segunda Ronda. Fin de juego

Pausa para comer

15.15 Tercera Ronda. Emparejamientos de listas

15.30 Tercera Ronda. Inicio Death Clock

17.45 Tercera Ronda. Fin de juego

Descanso

18.00 Cuarta Ronda. Emparejamientos de listas

18.15 Cuarta Ronda. Inicio Death Clock

20.30 Cuarta Ronda. Fin de juego

20.45 Fin de la Jornada. Clasificación y entrega de premios

(\*) Desde la organización se velará en todo momento el cumplimiento de los horarios, a fin de poder cumplirlos lo más a rajatabla posible. Si se da la opción, y los jugadores están de acuerdo, se podrán avanzar las rondas para acabar lo antes posible.

(\*\*) Durante todo el evento habrá servicio de bar.

(\*\*\*) El local dispone de baño público disponible para todos los participantes. Se ruega respeten la higiene del baño. Gracias.

## Escenarios

### Primera Ronda.

## SCENARIO 2 STANDOFF

### Special Rules

**Kill Box:** Starting on the first player's second turn, if a player ends his turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of his table edge, his opponent immediately scores 2 control points.

**Scenario Elements:** Mark two rectangular zones (6" × 12") and two circular zones (12" diameter) and place two objectives in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- **Zone: Control = 1 CP**
- **Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP (once per objective)**

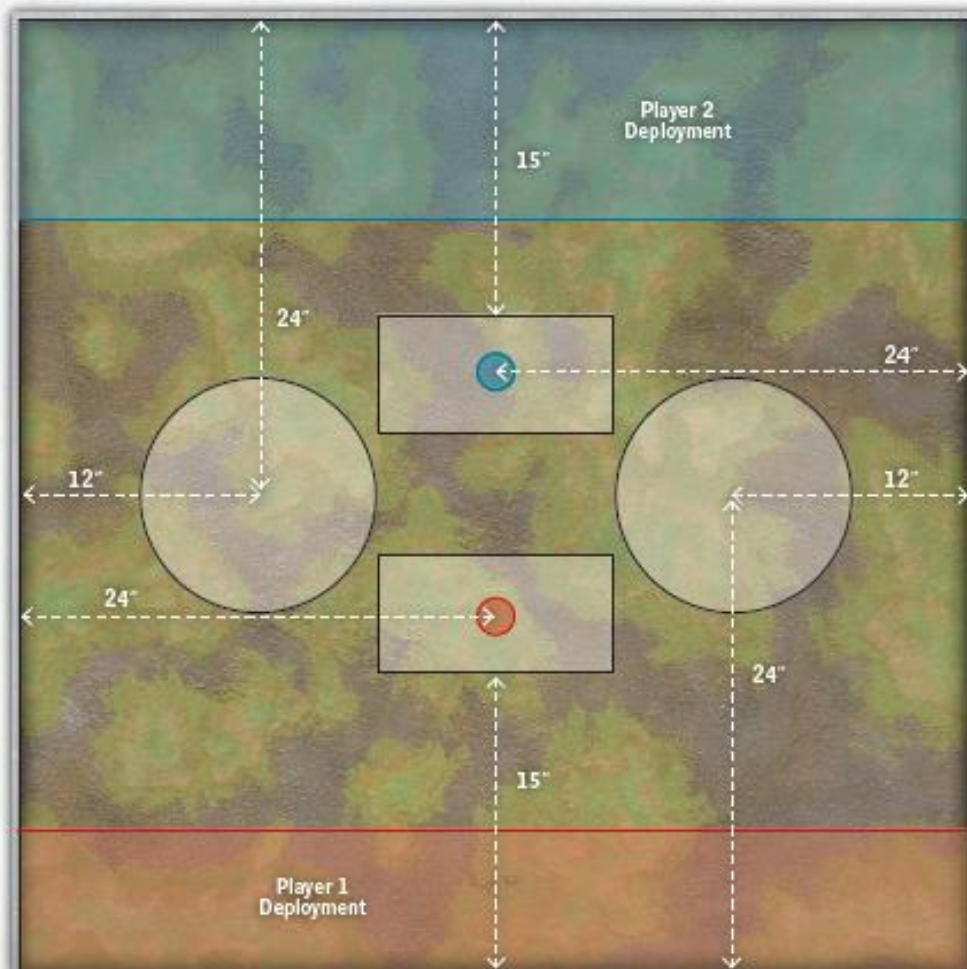
There is no limit to the number of CPs a player can score.

**Fixed Game Length:** At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

### Victory Conditions

The first player to earn 5 **more** control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.



### Tactical Tip:

Only the active player scores when multiple players control the same zone or flag.

## Segunda Ronda.

## SCENARIO 5 OUTLAST

### Special Rules

**Kill Box:** Starting on the first player's second turn, if a player ends his turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of his table edge, his opponent immediately scores 2 control points.

**Scenario Elements:** Mark two circular zones (12" diameter) and place two flags in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- Zone: Control = 1 CP
- Flag: Control = 1 CP

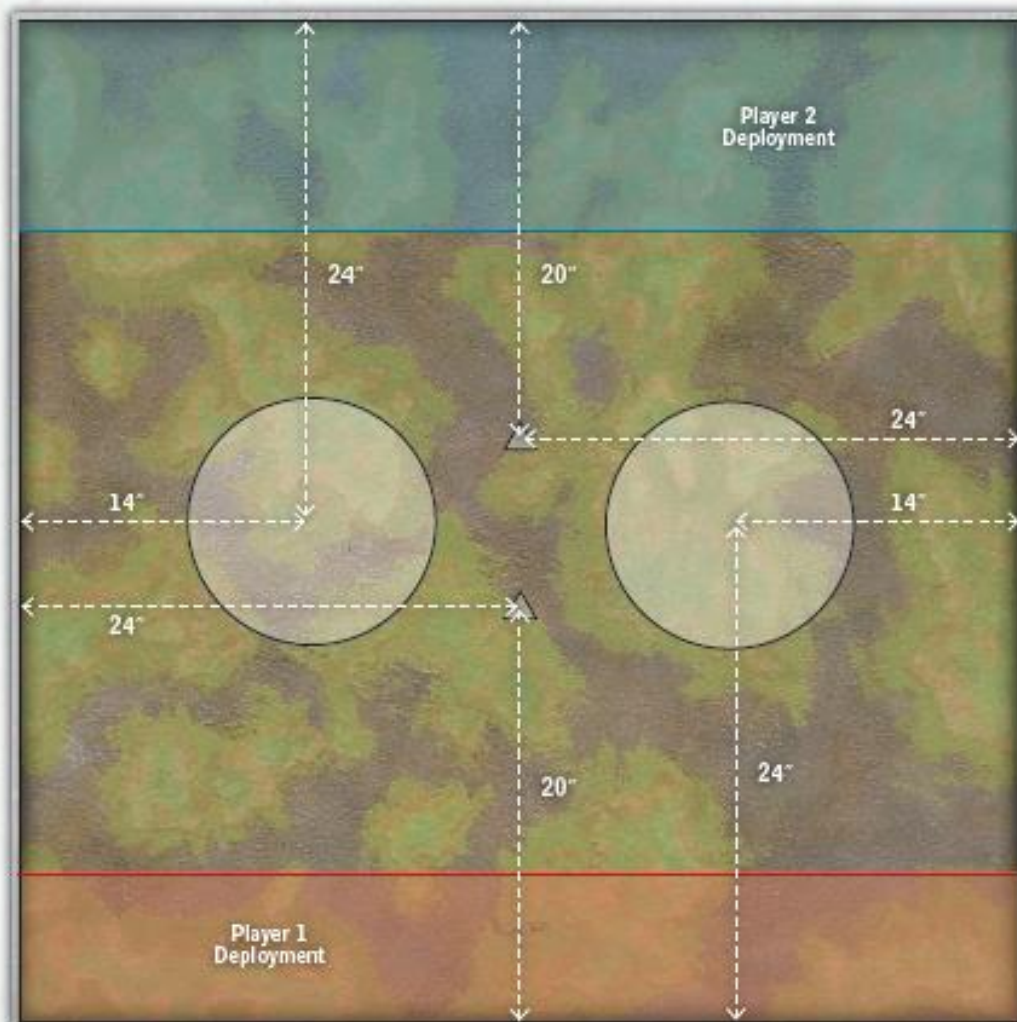
There is no limit to the number of CPs a player can score.

**Fixed Game Length:** At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

### Victory Conditions

The first player to earn 5 more control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.



### Tactical Tip:

Only the active player scores when multiple players control the same zone or flag.



Tercera Ronda.

## SPREAD THE NET

### Special Rules

**Kill Box:** Starting on the first player's second turn, if a player ends his turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of his table edge, his opponent immediately scores 2 control points.

**Scenario Elements:** Mark two rectangular zones (6" × 12") and one circular zone (12" diameter) and place two flags in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- Zone: Control = 1 CP
- Flag: Control = 1 CP

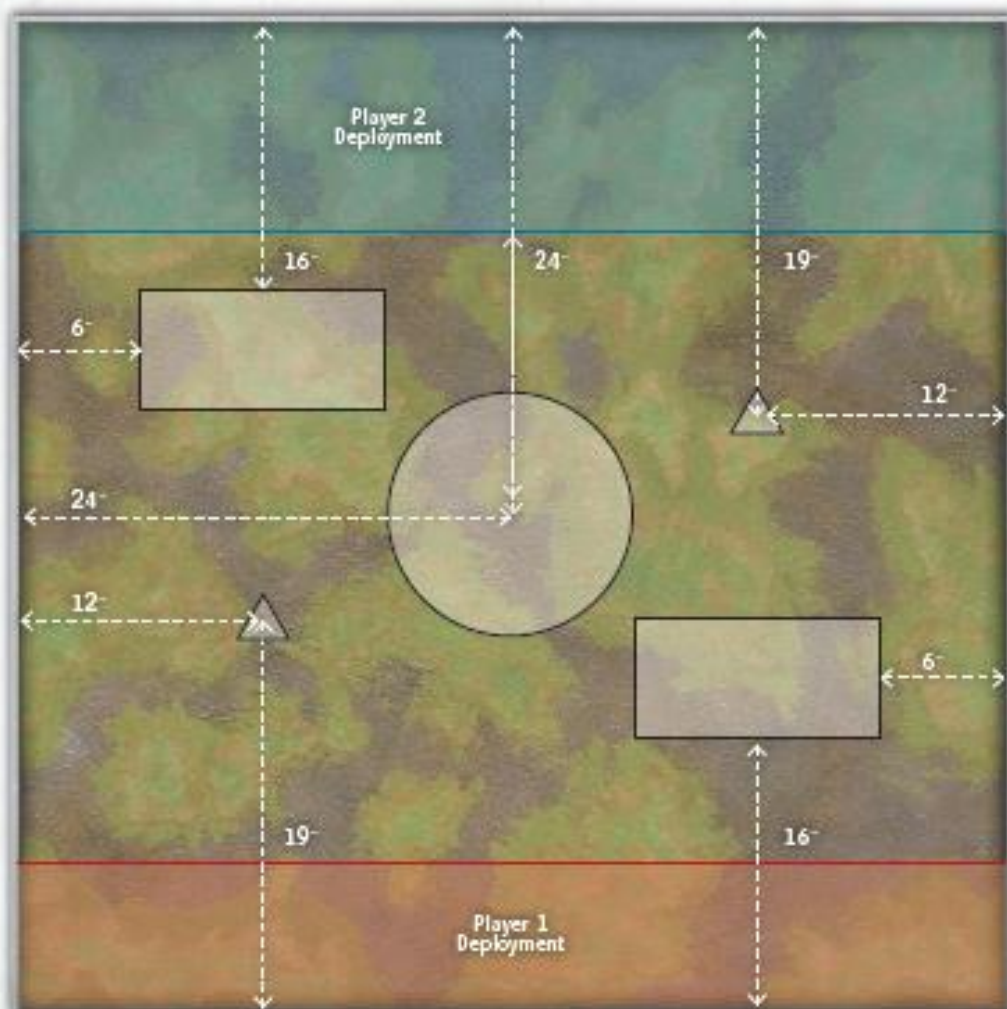
There is no limit to the number of CPs a player can score.

**Fixed Game Length:** At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

### Victory Conditions

The first player to earn 5 **more** control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.



### Tactical Tip:

Only the active player scores when multiple players control the same zone or flag.

Cuarta Ronda.

## SCENARIO I THE PIT II

### Special Rules

**Kill Box:** Starting on the first player's second turn, if a player ends his turn with a friendly warcaster or warlock completely within 12" of his table edge, his opponent immediately scores 2 control points.

**Scenario Elements:** Mark two rectangular zones (6" × 12") and one circular zone (12" diameter) and place two objectives in accordance with the diagram below. Starting on the second player's second turn, at the end of each player's turn, a player earns control points (CP) as follows:

- **Zone: Control = 1 CP**
- **Enemy Objective: Destroyed/Removed from Play = 1 CP (once per objective)**

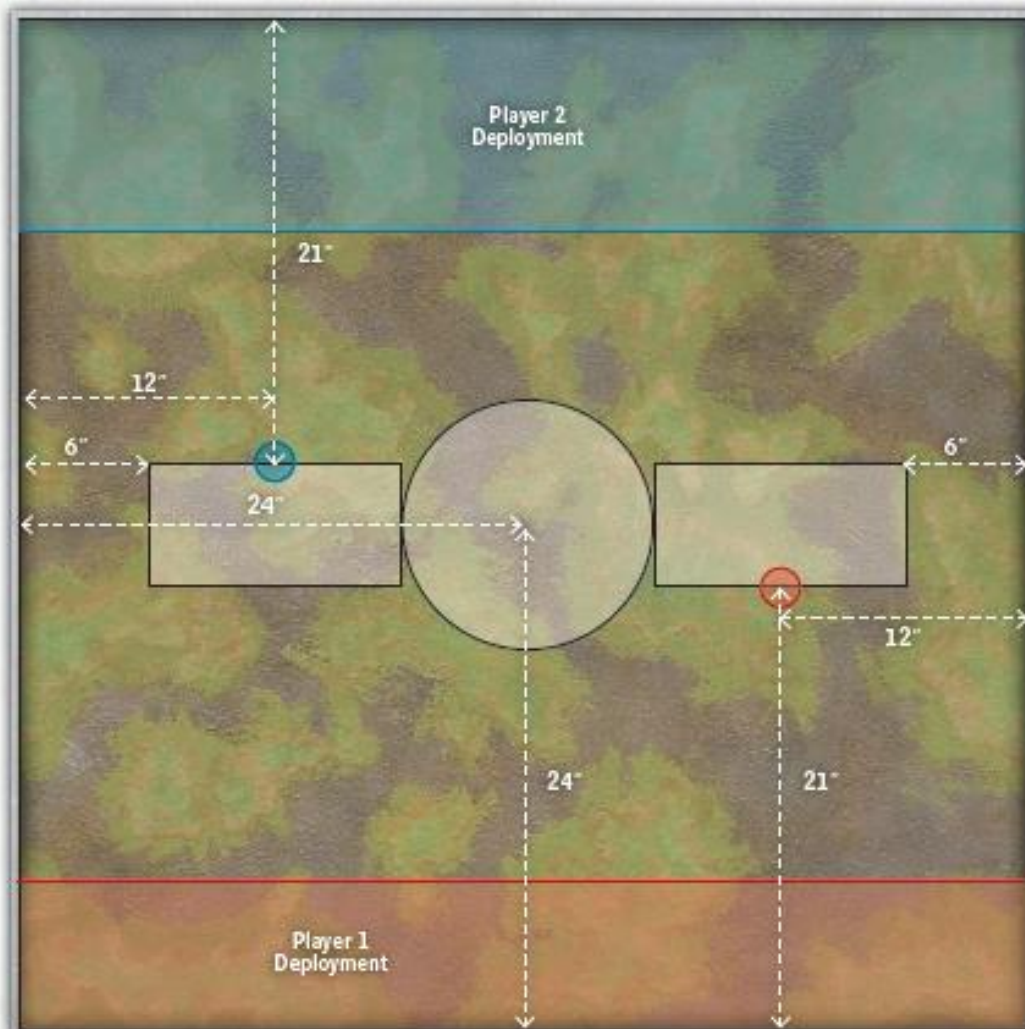
There is no limit to the number of CPs a player can score.

**Fixed Game Length:** At the end of the second player's seventh turn, the game ends automatically.

### Victory Conditions

The first player to earn 5 more control points than the opponent immediately wins the game via scenario victory.

If the game ends before a player wins via scenario or assassination victory, the player with the most control points wins via scenario victory. If the players are tied for control points when the game ends, use the 3rd tiebreaker (army points destroyed) and if necessary the 4th tiebreaker (scenario presence) to determine the winner.



### Tactical Tip:

Only the active player scores when multiple players control the same zone or flag.