

KINGS OF WAR AMBUSH

Tanto si te estás iniciando en el juego como si eres un jugador experimentado que quiere probar con un nuevo ejército antes de lanzarse a por todas, o simplemente quieres jugar una partida rápida que quepa en la mesa de tu cocina, las siguientes reglas para jugar a Kings of War con ejércitos de menos de 1000 puntos pueden ser lo que estás buscando. A este modo de jugar a Kings of War lo llamamos ¡Ambush!

En general, las reglas para partidas estándar de Kings of War pueden funcionar bien en niveles más pequeños, pero son necesarios algunos ajustes para mantener el juego lo más equilibrado y divertido posible. A continuación encontrarás las reglas para jugar a Kings of War Ambush.

TAMAÑO DE LA MESA

Recomendamos jugar a Kings of War Ambush en una superficie de 3' x 3' (91,44 x 91,44 centímetros). Lo que viene a ser poco más de 90 x 90 centímetros.

SELECCIÓN Y COMPOSICIÓN DEL EJÉRCITO

La forma en que los jugadores seleccionan sus fuerzas es un poco diferente para las partidas de ¡Ambush!

TROPAS Y REGIMIENTOS

Puedes incluir tantas Tropas y Regimientos como quieras en las partidas de ¡Ambush! Por cada Tropa o Regimiento en el ejército también puedes incluir una de las siguientes unidades:

- Héroe
- Monstruo
- Titán
- Máquina de Guerra
- Unidad Irregular (Ver más abajo)

HORDAS Y LEGIONES

Las Hordas y Legiones no se pueden usar en las partidas de Kings of War ¡Ambush!



REGLAS ESPECIALES DE COMPOSICIÓN

- Cada Héroe, Monstruo, Titán o Máquina de Guerra sólo puede elegirse una vez.
- Puedes coger un total combinado de tres Héroes, Monstruos, Titanes y Máquinas de Guerra.
- No se pueden elegir Unidades Limitadas, Mejoras Únicas, Formaciones ni Hechizos Únicos.
- Los aliados no están permitidos en las partidas de ¡Ambush!

UNIDADES IRREGULARES

Ten en cuenta que algunas unidades tienen un asterisco junto a su nombre (por ejemplo: Gárgolas*). Llamamos a estas unidades Irregulares, porque no son representativas de la fuerza principal de su ejército. En las partidas de ¡Ambush! esto significa que deben ser "desbloqueadas" por una Tropa o Regimiento regular para poder ser incluidas en tu fuerza de la misma forma que Héroes, Monstruos, Titanes o Máquinas de Guerra deben ser desbloqueados. Por tanto, el número de Unidades Irregulares que puedes incluir en tu ejército está limitado por el número de Tropas y Regimientos regulares incluidos en tu ejército.

Incluso si no están marcadas con un (*), todas las unidades con la regla especial Volar son consideradas como Irregulares en Kings of War a pequeña escala.

LÍMITE DE PUNTOS POR UNIDAD

En partidas de menos de 750 puntos por bando, ninguna unidad puede costar más de 200 puntos (incluidos artefactos mágicos, mejoras o hechizos adquiridos).

En partidas entre 750-995 puntos, ninguna unidad puede costar más de 250 puntos (incluyendo artefactos mágicos, mejoras o hechizos adquiridos).

TERRENOS

Es fundamental poner una gran variedad de terreno en las partidas más pequeñas, en las que los mínimos desequilibrios en las listas pueden tener un gran impacto. Tal vez representando una pequeña aldea, o una granja con edificios anexos. Por ello, se recomienda que las partidas de ¡Ambush! se jueguen en una mesa más abarrotada de terreno de lo que sería el caso en las partidas tradicionales. Los jugadores deben asegurarse de que haya pocos, si los hay, pasillos despejados en los que se pueda trazar una línea de visión a través de toda la mesa, para evitar que los hechizos y otros ataques a distancia dominen la partida. Además, el terreno impasable y los obstáculos deben ser utilizados para evitar que las unidades con la regla especial (Pathfinder) Explorador controlen el terreno de juego.

DESPLIEGUE

Como en las partidas más grandes, los jugadores despliegan sus fuerzas al principio de la partida a más de 12" de la línea central. En una superficie de juego de 3' x 3' esto se traduce en que la zona de despliegue es, por supuesto, menos amplia que en las partidas más grandes. Debido a esto, se sugiere que los jugadores se abstengan de colocar terreno impasable dentro de las zonas de despliegue, ya que esto dificulta el despliegue de todo el ejército.



ESCENARIOS

Algunos de los escenarios incluidos en las reglas básicas (Matar, Ofensiva, Invadir) pueden jugarse tal como están redactados, pero los demás necesitarán ligeros retoques para adaptarse a las fuerzas y a la reducida superficie de juego en las partidas de ¡Ambush!

En todos los escenarios que requieran el despliegue de contadores de Botín o contadores de Objetivo, éstos deben colocarse a una distancia mínima de 9" en lugar de las 12" indicadas en la sección de escenarios.

Los jugadores deben realizar los siguientes cambios en cada uno de los escenarios que aparecen a continuación:

- Saqueo: Utiliza D3+2 Marcadores de Objetivo.
- Dominar: Disminuye el tamaño de la zona de puntuación a 9" desde el centro del área de juego.
- Controlar: Solo hay cuatro casillas de 18 "x18" en la mesa en lugar de seis. La casilla que esté a tu derecha y en el lado opuesto de la mesa te dará los dos Puntos de Victoria.
- Arrasar: Utiliza 2 Marcadores de Objetivo cada uno.
- Saquear: Utiliza 3 Marcadores de Botín en una mesa de 3'x3'. En lugar de que los jugadores elegir, el marcador central es el único Contador de Botín Primario.
- El Oro de los Tontos: Usa uno de cada valor de Contador Oculto.
- Humo y Espejos: Usa uno de cada valor de Contador Oculto.
- Salar la Tierra: Usa dos Marcadores de Objetivo.

EVENTOS DE "RELOJES DE GUERRA"

Las partidas de ¡Ambush! ofrecen a los organizadores de torneos y clubes con experiencia la oportunidad de probar un formato de torneo especial conocido como "Relojes de guerra". En un torneo de Relojes de Guerra, el tiempo asignado a cada partida disminuye a medida que avanzan las rondas, lo que aumenta la presión. Si se combina con partidas de ¡Ambush!, un torneo de Relojes de Guerra de tres rondas puede completarse en tan sólo un par de horas siguiendo las siguientes pautas para estructurar cada ronda (todos los tiempos son por jugador):

- Ronda 1: 3 minutos por cada 100 puntos.
- Ronda 2: 2 minutos y medio por cada 100 puntos.
- Ronda 3: 2 minutos por cada 100 puntos

Por lo tanto, en un torneo a 1000 puntos, la primera partida duraría media hora, la segunda duraría 25 minutos y la última partida solo 20 minutos por jugador.

