

# INSTRUCCIONES OFICIALES PARA ORGANIZAR TORNEOS DE EUPHORIA

Organizar un torneo puede parecer una tarea complicada, sin embargo, tan solo es necesario tener una buena metodología. En este dossier te vamos a explicar cuáles son los diferentes tipos de torneos y las reglas a aplicar en cada uno de ellos.

## TIPOS DE SHOW EN EUPHORIA

Lo primero que necesitas elegir es el tipo de show que quieres organizar, esta decisión dependerá en gran parte de la duración del mismo:

**Emisión en pruebas:** shows a 500 puntos o menos de Euphoria

**Resumen diario** (Fast Tournament): partidas a 600 puntos de audiencia (Medio día)

**Prime time:** partidas a 800 puntos de audiencia (recomendado) (1 día)

**Telemaratón:** partidas a 1000 puntos de audiencia o más (1 o más días)

## NÚMERO DE RONDAS:

La cantidad de rondas dependerá del tiempo que dure el torneo, siendo tres rondas el número mínimo para que el show sea oficial y cuente para la clasificación universal.

**3 RONDAS** para un torneo de **medio día** (Fast Tournament) de 4 horas de duración aproximada

**5 RONDAS** para un torneo de una duración de **un día entero** (3 por la mañana y 2 por la tarde). También es posible realizar 3 o 4 rondas en un torneo de día entero para que sea más fluido.

El emparejamiento se realizará mediante el **sistema suizo** de tal modo que los jugadores que consigan más puntos en la primera ronda se enfrentaran entre ellos y así sucesivamente con el resto de participantes.

En caso de que el número de jugadores del torneo sea impar **el jugador desparejado en cada ronda ganará tantos puntos de audiencia como el jugador que más puntos de audiencia haya sacado en esa misión.**

Se recomienda que todos los jugadores **lleven tres marcadores de objetivos** (bidones por ejemplo) y una **Susan** para usar en las diferentes misiones. Es obligatorio que cada jugador traiga su propia plataforma de despliegue.

Para facilitar el acceso de un mayor número de participantes al torneo se **recomienda no obligar a tener todas las miniaturas pintadas**, así mismo se permite el uso de miniaturas no oficiales siempre y cuando se pueda establecer una clara relación con el personaje al que representan.

Una vez decidida la duración del torneo hay que elegir las misiones que se van a jugar en cada una de las partidas.

## REGLAS ESPECIALES DE LAS MISIONES:

Algunas reglas se aplican a todas o casi todas las misiones oficiales, mientras que algunas misiones tienen sus propias reglas especiales, por comodidad incluimos aquí las reglas especiales más comunes:

**Todas las misiones tendrán una duración máxima de 10 turnos.**

**Recordamos que las miniaturas que son equipo, como los benkeis y los B-tos, y el benkei personal de Mariskal Richelle, NO se consideran personajes. Cuando se haga referencia a "miniatura", se considera tanto a personajes como a equipo.**

### Regla de ASOLAMIENTO:

Si todos los personajes de un equipo son eliminados la partida acabará automáticamente, el equipo ganador obtendrá los puntos de audiencia de las miniaturas enemigas eliminadas y el equipo perdedor obtendrá la mitad de los puntos de audiencia de las miniaturas enemigas eliminadas, ambos incluyendo el modificador por brutalidad.

### Regla de PLATAFORMA DE DESPLIEGUE:

Cada jugador tira 1D10, el que saque la tirada más alta elige quien coloca sus miniaturas en primer lugar, el jugador elegido coloca su plataforma de despliegue a 6 pulgadas o menos del borde de tablero corto que elija, y a continuación coloca sus miniaturas a 6 pulgadas o menos de su plataforma, a continuación el siguiente jugador despliega de la misma manera en el borde corto contrario.

Según el número de partidas en las que vaya a consistir el show, elige los escenarios de la siguiente lista.

## TIPOS DE MISIONES

En cada ronda se tirará un dado para elegir que misión se va a jugar. En función del resultado se jugará una de las siguientes misiones que no podrán repetirse en rondas posteriores.

**1-2. RESCATE**

**3-4. OBJETIVOS**

**5-6. MASACRE**

**7. CONQUISTAR LA PLATAFORMA**

**8. ESCOLTAR A SUSAN**

**9. ELIMINAR AL LÍDER**

**10. RECOGER TESOROS**

### 1-2. MISIÓN RESCATE

#### Preparación de la partida:

Coloca tres marcadores en el tablero de juego, el primero en el centro del tablero y los otros dos cada uno a 10 pulgadas a ambos lados del marcador central. Al inicio del segundo turno, antes de la fase de habilidades especiales, uno de los jugadores efectúa una tirada de 1D10, con un resultado de 1 a 3, sustituye el marcador de su izquierda por Susan, con un resultado de 4 a 7 sustituye el marcador central por Susan, y con un resultado de 8 a 10 sustituye el marcador de su derecha por Susan. Una vez colocada Susan, retira los dos marcadores sobrantes.

#### Desarrollo de la partida:

Ninguna miniatura puede disparar o trabar a Susan en combate mientras no haya sido liberada.

Para rescatar a Susan un personaje debe ponerse en contacto peana con peana con ella y gastar dos puntos de acción en liberarla. A partir de ese momento deberá permanecer en contacto peana con peana con su salvador y a todos los efectos será parte de ese equipo, además moverá a la vez que su salvador en vez de cuando le corresponda según su atributo de Euphoria usando sus propios puntos de acción disponibles. Si Susan o su salvador son trabados en combate ambos se consideraran trabados. Si el salvador de Susan es eliminado, Susan volverá a considerarse neutral y habrá que liberarla de nuevo, si estaba en combate dejará de considerarse trabada.

#### Condiciones de victoria:

El primer equipo que lleve a Susan a su plataforma de despliegue será el ganador de la misión. Si Susan muere se produce un empate y la misión acaba automáticamente, a no ser que alguno de los equipos tenga algún objeto o habilidad para que Susan vuelva al show. Ningún equipo puede ganar puntos de audiencia por matar a Susan.

#### Reglas especiales de la misión:

Plataforma de despliegue, asolamiento.

<b>3-4. MISIÓN OBJETIVOS</b>
<b>Preparación de la partida:</b> Coloca tres bidones en el tablero de juego, el primero en el centro del tablero y los otros dos cada uno a 10 pulgadas a ambos lados del marcador central.
<b>Condiciones de victoria:</b> El primer equipo en llevar dos bidones a su plataforma de despliegue será el ganador de la misión.
<b>Reglas especiales de la misión:</b> Plataforma de despliegue, asolamiento.

<b>5-6. MISIÓN MASACRE</b>
<b>Preparación de la partida:</b> Las miniaturas y escenografía se desarrollarán siguiendo las indicaciones del reglamento.
<b>Condiciones de victoria:</b> El primer equipo que elimine a todos los personajes del equipo rival será el ganador de la misión.
<b>Reglas especiales de la misión:</b> Plataforma de despliegue.

<b>7. MISIÓN CONQUISTAR LA PLATAFORMA</b>
<b>Preparación de la partida:</b> Las miniaturas y escenografía se desarrollarán siguiendo las indicaciones del reglamento.
<b>Condiciones de victoria:</b> El primer equipo que consiga meter dos personajes en la plataforma de despliegue rival sin que ninguno este trabado en combate ganara la partida, en cuanto un personaje no trabado entre a la plataforma rival se quita de la mesa.
<b>Reglas especiales de la misión:</b> Plataforma de despliegue, asolamiento.

<b>8. MISIÓN ESCOLTAR A SUSAN</b>
<b>Preparación de la partida:</b> cada jugador tira 1D10, el que saque la tirada más alta elige si escolta a Susan o si trata de eliminarla, el jugador que escolta a Susan debe añadir a su equipo una Susan, aunque no se asigna a ningún personaje, a partir de este momento se la considera un miembro más del equipo, debido a esto es posible que un jugador tenga dos personajes de Susan en su equipo, en tal caso deja claro al jugador rival cual es la Susan escoltada.
<b>Desarrollo de la partida:</b> Si la Susan escoltada es impactada por disparos puede decidir que los disparos se asignen a otro personaje de su mismo equipo que esté a una o menos de una pulgada suya. Si la herida la sufre en combate, puede asignarla a otro personaje de su mismo equipo que este trabado en el mismo combate. Si la Susan escoltada está trabada en combate y hay al menos un personaje más de su equipo, será el equipo de Susan quien pueda mover el combate sin importar las heridas causadas por ambos bandos.
<b>Condiciones de victoria:</b> El jugador que escolta a Susan gana la misión si Susan llega a la plataforma de despliegue rival, el otro jugador gana la misión si elimina a Susan. Si el equipo que escolta a Susan tiene objetos o habilidades que puedan hacer que Susan vuelva al show, la partida no acabara en ese momento, y continuara hasta que sea imposible devolver a Susan al show.
<b>Reglas especiales de la misión:</b> Plataforma de despliegue, asolamiento.

<b>9. MISIÓN ELIMINAR AL LÍDER</b>
<b>Preparación de la partida:</b> Las miniaturas y escenografía se desarrollarán siguiendo las indicaciones del reglamento.
<b>Desarrollo de la partida:</b> <b>Proteger al líder:</b> un líder de equipo impactado por disparos puede decidir que los disparos se asignen a otro personaje de su mismo equipo que este a menos de una pulgada suya., además un líder de equipo al que se le asigne una herida en combate, puede asignarla a otro personaje de su mismo equipo que este trabado en el mismo combate. <b>Cambio de líder:</b> si un personaje elimina a su propio líder de equipo asumirá el liderazgo del equipo, considera a dicho personaje como el nuevo líder del equipo a partir de ese momento.
<b>Condiciones de victoria:</b> <b>Fama mundial:</b> los líderes de equipo ganan 100 puntos de audiencia adicionales si eliminan a un personaje enemigo con disparos, si es en combate ganan 150 puntos de audiencia adicionales. El primer jugador que elimine al líder del equipo rival se considera ganador de la misión.
<b>Reglas especiales de la misión:</b> plataforma de despliegue

<b>10. MISIÓN RECOGER TESOROS</b>
<b>Preparación de la partida:</b> cada jugador coloca tres barriles o marcadores de objetivo similares en el campo de batalla. Cada jugador tira un dado, quien saque la tirada más alta colocara el primer barril en cualquier punto del tablero a más de 18 pulgadas de los bordes cortos y a más de 6 pulgadas de otro barril, a continuación el otro jugador coloca el siguiente barril con las mismas restricciones, los jugadores van así alternándose hasta que cada uno haya colocado tres barriles.
<b>Desarrollo de la partida:</b> <b>Barriles secretos:</b> la primera vez que un personaje se ponga en contacto peana con peana con un barril, tira 1D10 para ver cuántos puntos de tesoro hay dentro, para conseguir los puntos de tesoro un personaje tiene que permanecer dos turnos consecutivos en contacto peana con peana con el barril sin estar trabado en combate, y sin que haya un personaje enemigo en contacto peana con peana con el mismo barril. Una vez pasados los dos turnos ganas dichos puntos para tu equipo y el barril se considera vacío. Los puntos se ganan al final del turno.
<b>Condiciones de victoria:</b> El jugador que llegado el turno 10 tenga más puntos de tesoro se considera ganador de la misión.
<b>Reglas especiales de la misión:</b> plataforma de despliegue, asolamiento.

## CÁLCULO DE PUNTOS POR RONDA

### Puntos de audiencia:

Una vez finalizada la partida es hora de calcular los puntos de audiencia conseguidos por cada equipo, la audiencia se dispara si un equipo da espectáculo, las hazañas de tu equipo serán noticia en todo el mundo y mucha más gente estará esperando tu siguiente enfrentamiento.

### Calcular los puntos del show (P.S.):

Puntuación de cada ronda conseguida en cada ronda:

10 puntos si ganas la misión en el turno 5 o anterior

8 puntos si la ganas en el turno 6 o posterior

7 puntos si ganas por asolamiento

5 puntos si empatas

2 puntos si pierdes por asolamiento o por misión en el turno 6 o posterior

1 punto si pierdes por asolamiento o por misión en el turno 5 o anterior

## Calcular los puntos de audiencia (P.A.)

Se seguirán contando los puntos de audiencia conseguidos por cada equipo, que servirán para decidir el ganador en caso de empate, aplicando las siguientes reglas.

**El ganador de la partida** por completar la misión obtendrá los puntos de audiencia conseguidos por eliminar personajes enemigos durante la partida, incluyendo el modificador por brutalidad (+100 puntos si eliminas al personaje rival en combate), más la mitad de los puntos de audiencia a los que se estuviera realizando el show.

**En caso de empate**, cada equipo obtendrá los puntos de audiencia conseguidos por eliminar personajes enemigos durante la partida, incluyendo el modificador por brutalidad (+100 puntos si eliminas al personaje rival en combate).

**El perdedor de la partida** obtendrá la mitad de los puntos de audiencia conseguidos por eliminar personajes enemigos durante la partida, incluyendo el modificador por brutalidad (+100 puntos si eliminas al personaje rival en combate).

## GANADOR DEL TORNEO

**Ganará el torneo el jugador que más puntos de show (P.S.) haya conseguido sumando los obtenidos en cada ronda.** En caso de empate entre varios jugadores se determinará la clasificación considerando los puntos de audiencia (P.A.). de tal modo que un jugador con los mismos puntos de show (P.S.) que otro quedará por delante en la clasificación si ha conseguido más puntos de audiencia (P.A.)

## PUNTOS DE FAMA

### Puntos de fama conseguidos:

Según el número de participantes en el torneo, los jugadores obtendrán una serie de puntos de fama en función de su clasificación final.

### Tabla de puntos de fama en función de los puntos de audiencia conseguidos:

06 jugadores	8-6-4-3-2-1
08 jugadores	10-8-6-5-4-3-2-1
10 jugadores	12-10-8-6-5-4-3-2-1-1
12 jugadores	14-12-10-8-6-5-4-3-2-1-1-1
14 jugadores	14-12-10-8-6-5-4-3-2-1-1-1-1
16 jugadores	16-14-12-10-8-6-5-4-3-2-1-1-1-1-1
18 jugadores	18-16-14-12-10-8-6-5-4-3-2-1-1-1-1-1-1
20 jugadores	20-18-16-14-12-10-8-6-5-4-3-2-1-1-1-1-1-1-1

Para más participantes aplica la siguiente fórmula:

El primero recibe tantos puntos como participantes, ves restando dos puntos a cada clasificado siguiente hasta llegar a 6 puntos, a partir de ahí resta un punto a cada clasificado siguiente hasta llegar a 1 punto, el resto de clasificados recibirán 1 punto.

## CLASIFICACIÓN UNIVERSAL

Para que un torneo cuente para la clasificación universal habrá que avisar de su celebración en el foro de Euphoria Miniatures ([www.euphoriainiatures.com/foro](http://www.euphoriainiatures.com/foro)) con dos semanas de antelación y posteriormente enviar los resultados a [info@euphoriainiatures.com](mailto:info@euphoriainiatures.com) con la clasificación completa, incluyendo los puntos de Show (P.S) y puntos de fama (P.F.) conseguidos por cada jugador además de fotos del evento y ganadores. El número mínimo de participantes para que un torneo de Euphoria cuente para la clasificación universal es de 6 participantes.

Cada temporada de Euphoria comenzará el 1 de agosto de cada año, y finalizará coincidiendo con el Torneo nacional que se celebrará en La Muela, Zaragoza (España) en el mes de Julio

Una vez acabada la temporada se nombrará al ganador a través de la web y el foro de Euphoria Miniatures.

## REGLAS OPCIONALES

Las siguientes reglas pueden ser usadas por los organizadores según su criterio:

**Puntos extras:** Puedes añadir puntos de audiencia adicionales a la clasificación final del show por diferentes aspectos relacionados con el hobby como como pintura, personalización o deportividad, siempre que quede bien explicado los puntos de audiencia extras en las bases del torneo.

**Misiones aleatorias:** en vez de elegir las misiones puedes tirar 1D10 antes de cada partida para ver que misión se jugará, repitiendo la tirada si la misión ya se ha jugado, con la siguiente tabla

1-2: Rescate, 3-4: Objetivos, 5-6: Masacre, 7: Conquistar la plataforma, 8: Escoltar a susan

9: Eliminar al líder, 10: Recoger tesoros .

**Dossier torneos 1.0 por Julio Cantín (Nigromante)**