



INSTRUCCIONES DE MONTAJE (PINTURA Y PEGAMENTO NO INCLUIDOS) POR CLUSO, NAGASH Y HANNIBAL

INTRODUCCIÓN

El Maestro Sun dijo: *"La guerra es un asunto vital para la nación. Por tanto, examínala con detenimiento mediante estos factores: el Camino, el Tiempo, el Terreno, el General y la Ley. ... El General significa sabiduría, credibilidad, benevolencia, valor y disciplina ..."*

Puede que el Maestro Sun tenga razón, y puede que no. Al fin y al cabo, nada ha quedado registrado que nos diga si era tan friki como tú y como yo.

El Desafío es una propuesta para que los más frikis entre los frikis de FOW tengan motivos (por si había pocos hasta ahora) para reunirse, jugar y, por qué no, regocijarse públicamente de lo buenos que son como generales.

A continuación tenéis las reglas para jugar al Desafío. Ya sabemos que los caballeros no necesitan reglas y sólo se atienen a su palabra, pero, por desgracia, las palabras se las lleva el viento y, siendo honestos, no todos somos caballeros. Léelas.

REGLAS PARA LOS DESAFÍOS

¿CUÁL ES EL OBJETIVO DEL JUEGO Y CUÁNTO DURA?

El juego de desafíos tiene por objetivo alcanzar la mayor fama y renombre posible como general, es decir, alcanzar el máximo nivel dentro del periodo de juego, que dura hasta el 31 de diciembre de 2008. Durante este periodo, los participantes desafiarán y serán desafiados por otros para llegar a convertirse en el general más reputado y temido.

¿QUÉ SON LOS NIVELES?

El nivel de cada participante expresa su renombre y fama como general. Cuanto más alto es el nivel de un participante, mayor es su fama. La única forma de aumentar de nivel es ganando desafíos, y la forma más rápida de ascender de nivel es enfrentándose a generales de gran reputación.

Todos los jugadores empiezan con un nivel de 0 puntos.

¿QUIÉN PUEDE DESAFIAR?

Todos los participantes inscritos pueden desafiar, aunque nadie está obligado a hacerlo. Sin embargo, existen ciertas limitaciones a la hora de lanzar un desafío que deben tenerse en cuenta:

REGLA " FRIKIS SI, PERO LO JUSTO "

- Nadie puede lanzar más de un desafío al mes. Se pretende saber quién es el mejor general, no quién es el más friki.

REGLA " NO SOLO DE DESAFÍOS VIVE EL FRIKI "

- **Parte 1:** Nadie está obligado a aceptar más de un desafío al mes. Obviamente, se tendrá en cuenta el orden cronológico de cada desafío, por lo que sólo el primer desafío recibido en un mes es obligatorio. Los desafíos adicionales son totalmente voluntarios, por lo que se pueden declinar sin problemas ("aquí no ha pasado nada"). Tienes una semana de plazo para responder al primer desafío que recibas, o si no otorgarás una victoria por 6-1 al desafiador. Si ya has sido desafiado este mes, tienes 3 días de plazo para aceptar un desafío adicional o bien quedará anulado sin más consecuencias.

- **Parte 2:** Nadie puede jugar más de tres desafíos al mes, ya sea como desafiador o como desafiado. Ten en cuenta cuántos desafíos lanzas y aceptas en un mes, porque todos los desafíos adicionales se considerarán nulos (se habrán jugado pero no afectarán al recuento de niveles).

REGLA "ENSAÑARSE NO ES PROPIO DE UN FRIKI"

- No se puede desafiar más de dos veces al mismo contrincante durante el periodo de juego.

REGLA "TAMBIÉN LOS FRIKIS SE VAN DE VACACIONES"

- Todos los participantes tienen derecho a tomarse una tregua (alias vacaciones) durante el periodo de juego. Mientras un participante esté de vacaciones su nivel quedará congelado, no podrá lanzar desafíos y todos los desafíos lanzados contra él no se tendrán en cuenta en absoluto. Todos aquellos desafíos que un jugador tenga por resolver antes de tomar un periodo de vacaciones deberán aplazarse por acuerdo explícito entre ambos jugadores, o en caso contrario se resolverán automáticamente a favor del contrincante por 6:1.
- Para indicar que estás de vacaciones pon un post en el foro adecuado de Wargames Spain (*El Desafío: Retaguardia*) indicando las semanas que no estarás disponible. Los periodos de tregua deben tomarse por semanas de juego completas, tal como se hayan establecido por la organización al principio del juego (de lunes a domingo). También debes notificar a la organización cuando acabe tu periodo de vacaciones y vuelvas a estar disponible para el Desafío.

¿CÓMO LLEVO A CABO UN DESAFÍO?

Para desafiar a un contrincante, bastará con que lo declares públicamente en el tema adecuado del foro de Wargames Spain (*El Desafío: Campo de batalla*). Debes poner un mensaje en el foro indicando el nick y/o nombre del desafiado, no hace falta más. Procura mantener cualquier otro intercambio de información por otros canales para no saturar el foro (dónde y cuándo vas a quedar, el escenario a jugar, frases hirientes para caldear el ambiente, etc.)

El desafiado estará obligado a dar una respuesta a tu desafío en el plazo de una semana haciéndolo constar en el foro claramente. Sólo es importante que haga "acuse de recibo", el resto de información (lugar, fecha, hora, armas, atuendo) no es importante para los demás así que queda entre vosotros.

Si por cualquier razón el desafiado no da señales de vida en una semana se considerará que el contrincante ha rehusado el desafío concediéndote la victoria por 6-1. La única excepción ocurre si tu contrincante ha sido desafiado ya este mes (ver "*No solo de desafíos vive el friki*"). En este caso, el desafiado deberá decidir si acepta el desafío en un plazo de 3 días. Si no hay respuesta por su parte se entenderá que declina el desafío, por lo que podrás lanzar un nuevo desafío como si no hubiera pasado nada.

Si tras aceptar el desafío éste no se ha resuelto en un plazo de tres semanas, se declarará como nulo, es decir, se considerará como jugado pero no afectará al recuento de niveles.

En cualquier caso, notifica cualquier cambio o incidencia sobre el desafío que lanzas a la organización poniendo un mensaje en el foro.

RECUERDA: El único responsable de notificar y actualizar un desafío es quien lo lanza.

¿CÓMO SE RESUELVEN LOS DESAFÍOS?

Una vez que hayas desafiado a tu contrincante, deberás resolver el desafío lo antes posible, para lo cual ambos deberéis librar una batalla. El escenario a jugar deberéis decidirlo de mutuo acuerdo, pero si no alcanzáis un consenso, por defecto se jugará el escenario Free for All.

En los desafíos lo que cuenta es el honor de los generales. Por tanto, sólo importa si has vencido o si el resultado final es un empate. El vencedor verá incrementada su fama, subiendo de nivel, mientras que el perdedor se quedará como estaba.

En general, vencer en un desafío incrementa tu nivel en tantos puntos como hayas obtenido en la partida, salvo que te hayas enfrentado a un rival de mucho más renombre que tú, en cuyo caso verás incrementado tu nivel todavía más. Consulta la tabla siguiente para determinar cuánto aumenta tu nivel al vencer en un desafío:

Diferencia de niveles(*)	Incremento de nivel para el vencedor
< 10	Resultado + 0
10 – 19	Resultado + 1
20 – 29	Resultado + 2
30 – 39	Resultado + 3
40 – 49	Resultado + 4
50 – 59	Resultado + 5
60 – 69	Resultado + 6
70 – 79	Resultado + 7
80 – 89	Resultado + 8
90 – 99	Resultado + 9
≥ 100	Resultado + 10

Nota:
 (*) Para calcular la diferencia de niveles, resta tu nivel del nivel de tu rival (Rival - Tuyo).

Por ejemplo, tomemos el caso en que un participante cuyo nivel de honor es 8 desafía a otro de nivel 27. Si gana el participante de nivel 8 por 5-2, incrementará su nivel en 5 puntos por el resultado de la partida más otro punto adicional por haber vencido a un general con 9 puntos de honor más que él, hasta colocarse en nivel 14 ($27-8=19 \Rightarrow$ **Resultado+1**). Si gana el participante de nivel 27 por 5-2, sólo verá incrementado su nivel en 5 hasta 32 ($8-27=-9 \Rightarrow$ **Resultado+0**).

En caso de **empate**, el participante con menor nivel incrementa su nivel en 1. Si ambos participantes tienen el mismo nivel, ninguno de los dos aumenta su nivel por empatar.

Evidentemente, ningún jugador incrementa su nivel por perder.

Una vez jugada la batalla, deberás publicar el resultado en el foro de Wargames Spain (**El Desafío: Campo de batalla**), indicando claramente los contrincantes y quién resultó vencedor. Intenta ser breve; sólo es relevante quiénes jugaron y el resultado.

A todos los efectos se considerará la fecha y hora del mensaje para contabilizar el desafío. El único responsable a la hora de hacer público el resultado del desafío es quien lo ha lanzado. Si no se cumplen los plazos para resolver el desafío (en principio, tres semanas), éste se considerará nulo, es decir, contará como realizado pero no para el recuento de niveles de los participantes.

Si habéis acordado aplazar el desafío más allá de las tres semanas reglamentarias (en el caso de que uno de los contrincantes se vaya de vacaciones) debéis tener en cuenta que el desafío seguirá contando para los límites mientras siga activo, lo que puede suponer limitar tu número de desafíos a jugar durante los meses sucesivos.

Si algo ha ido mal a la hora de resolver el desafío o publicar el resultado, ambos participantes tienen derecho a reclamar (ver *Reclamaciones*).

¿QUIÉN GANA EL DESAFÍO?

El jugador que tenga el nivel más alto al finalizar el periodo de juego será declarado como ganador, y como tal constará en la Sala de los Héroes, además de poder pavonearse ante los demás como mejor general.

¿CÓMO ORGANIZO MI EJÉRCITO PARA PODER PARTICIPAR?

Necesitarás una lista de ejército de FOW de 1750 puntos o menos, organizado según el nuevo reglamento de FOW (versión 2) y los suplementos oficiales del periodo **Late War**. A la hora de organizar tu ejército, deberás tener en cuenta que no se admitirán guerreros en tu lista.

Todas las listas de ejército se revisarán y publicarán antes de empezar el Desafío en el foro de Wargames Spain (*El Desafío: Listas de ejército*).

Las listas de ejército no se pueden modificar de una batalla a otra. Durante el transcurso del juego se establecerán periodos definidos de tiempo en el que se permitirá a los jugadores hacer modificaciones en sus listas de ejército, pero ten en cuenta que hacer cambios afectará a tu renombre tal como se indica a continuación:

- Modificar más de 4 pelotones de cualquier tipo o cambiar de tipo de compañía significará perder la mitad de tu nivel actual (redondeando hacia abajo).
- Modificar tu HQ de compañía reducirá tu nivel actual en 1 punto.
- Modificar o añadir pelotones de Combat reducirá tu nivel actual en 2 puntos por cada pelotón modificado o añadido.
- Añadir, eliminar, modificar o sustituir cada pelotón de Weapons reducirá tu nivel actual en 2 puntos por cada pelotón añadido, eliminado, modificado o sustituido.
- Añadir, eliminar, modificar o sustituir cada pelotón de Support reducirá tu nivel actual en 3 puntos por cada pelotón añadido, eliminado, modificado o sustituido. El apoyo aéreo se considerará como pelotón de Support a éstos efectos.

Todos los cambios que realices en tu lista deben atenerse en todo momento a las normas generales sobre organización de ejércitos descritas más arriba en esta misma sección. Recuerda que fuera de estos periodos concretos establecidos por la organización, no se admitirá modificación alguna de tu lista de ejército actual, por lo que deberás jugar todos tus desafíos con la misma lista hasta que se permita hacer nuevos cambios.

¿CÓMO PUEDO INSCRIBIRME?

Para inscribirte, deberás pagar la cuota de inscripción de 20€ en Quimera (c/ Jorge Juan 112, Madrid, www.quimeraminiaturas.es) y enviar la siguiente información a los organizadores (gbquimera@gmail.com), indicando que te quieres inscribir en El Desafío FOW:

- Nick y nombre completo.
- Dirección de correo electrónico.
- Número de teléfono (móvil a ser posible).
- Lista de ejército a 1750 puntos.
- Zona geográfica (para determinar la liga en la que te inscribes).

¿CÓMO SE ORGANIZA TODO ESTO?

Todos los resultados se actualizarán cada semana en una tabla. A estos efectos, se admitirán dentro de una semana los resultados publicados hasta las 12:00 de la noche de cada domingo. A partir de ese instante, los resultados se contabilizarán en la semana siguiente. De esta forma, el lunes antes de las 12:00 del mediodía aparecerán los datos actualizados con los resultados de la semana anterior.

Para calcular tiempos, establecer periodos de control, o cualquier otro asunto en el que intervenga el tiempo se tomará como referencia la fecha y hora de cada mensaje publicado.

La única fuente oficial en lo relativo al Desafío, y en particular para establecer los niveles de los participantes, son los organizadores y Headquarters de Wargames Spain. En caso de dudas, pon un mensaje en el tema adecuado (*El Desafío: Dudas y preguntas*).

LIGAS Y ZONAS GEOGRÁFICAS

Nada te impide desafiar y ser desafiado por contrincantes que residen en localidades lejanas a la tuya. Sin embargo, esto tiene evidentes inconvenientes desde todos los puntos de vista. Por eso, una vez terminado el plazo de inscripción, se organizarán ligas locales para facilitar el desarrollo del Desafío. Estas ligas no son excluyentes, simplemente te ayudarán a saber qué contrincantes tienes más a mano. Se nombrará un ganador en cada liga. En este sentido, debes tener en cuenta la siguiente regla:

REGLA "SI HAY QUE IR, SE VA, PERO IR POR NADA ..."

Nadie está obligado a resolver un desafío de un participante inscrito en otra liga. En caso de declinarlo, el desafío no tendrá validez en absoluto. Sin embargo, si a ti y a tu contrincante os apetece jugarlo y conseguís resolver el desafío, el resultado será totalmente válido.

RECLAMACIONES

Confiamos en el sentido común y la buena voluntad de los participantes, pero si algo no va bien hazlo saber con una reclamación. Todo el mundo tiene derecho a reclamar. Si llega el caso, pon un mensaje en el tema adecuado (*El Desafío: Reclamaciones*) para solicitar la intervención de los organizadores.

En el momento en que haya una reclamación por un desafío, éste quedará en suspenso hasta que se resuelva el problema, y serán los organizadores quienes se hagan cargo desde ese momento. Esto quiere decir que si los contrincantes no logran llegar a un acuerdo entre ellos y **en privado**, la resolución del desafío pasará por una decisión de los organizadores (una vez puesta una reclamación) sin posibilidad de reclamaciones posteriores sobre el mismo asunto.

La palabra de los organizadores es Ley. Una vez puesta una reclamación, no te molestes en continuar con el asunto: ya no depende de ti ni de tu contrincante. Empecinarse en hacer campaña para ver "quién tiene razón" sólo empeorará las cosas. Lo mejor que puedes hacer es seguir jugando y esperar a la resolución de la reclamación.

FAQ

¿CUÁNTOS DESAFÍOS PUEDO JUGAR EN UN MES?

Tres como máximo. Recuerda que estás obligado a resolver el desafío que lances tú y el primero que recibas, pero si tienes tiempo y te apetece podrías jugar más desafíos que recibas hasta completar el cupo de tres por mes.

HACE YA UNOS DÍAS QUE HE LANZADO MI DESAFÍO, PERO MI CONTRINCANTE NO DA SEÑALES DE VIDA: ¿QUÉ HAGO?

Sigue intentando localizarle, y espera una semana para declarar que ha declinado el desafío (por omisión). Pasado ese plazo, si todavía no hay respuesta, pon un mensaje en el foro y se contará como una victoria por 6-1 para ti.

Recuerda que si tu contrincante ya ha sido desafiado este mes, no está obligado a resolver más desafíos, y por tanto el desafío queda anulado si no hay respuesta en un plazo de 3 días (o la respuesta es negativa), por lo que podrías lanzar un nuevo desafío como si no hubiera pasado nada.

HACE YA UNOS DÍAS QUE HEMOS JUGADO EL DESAFÍO, PERO MI CONTRINCANTE TODAVÍA NO HA PUBLICADO EL RESULTADO: ¿QUÉ HAGO?

Ponte en contacto con él y recuérdaselo. Seguro que se le ha olvidado. Si después de hablarlo no se resuelve el asunto o no consigues contactar con él, quizás deberías poner una reclamación.

VALE, PERO ¿Y SI PUBLICO YO EL RESULTADO?

El responsable de publicar el resultado del desafío es exclusivamente quien lo ha lanzado. Si lo publicas tú (como desafiado) no tendrá carácter oficial, y a la larga lo máximo que conseguirás será una amonestación de la organización. Si no consigues resolver el asunto con tu contrincante de forma civilizada, pon una reclamación.

YA HEMOS JUGADO EL DESAFÍO, PERO MI CONTRINCANTE HA PUBLICADO EL RESULTADO ERRÓNEAMENTE: ¿QUÉ HAGO?

Ponte en contacto con él y comentadlo, seguro que ha sido una errata. Si después de hablarlo no se resuelve el asunto, quizás deberías poner una reclamación.

SE ME HA OLVIDADO PUBLICAR EL RESULTADO DE MI ÚLTIMO DESAFÍO: ¿QUÉ HAGO?

¿A qué esperas?, ¡publicalo ya! Tu puntuación y la de tu contrincante sólo se actualizarán cuando publiques el resultado.

ACABO DE ENTERARME DE QUE MI ÚLTIMO RIVAL VA POR AHÍ JUGANDO CON VARIAS LISTAS DE EJÉRCITO ¿ESTO SE PUEDE HACER?

No. Las listas de ejército son invariables durante el juego, salvo en aquellos periodos que la organización establezca para eso. Si notas alguna irregularidad con la lista de tu contrincante, deberías poner una reclamación.

¿POR QUÉ SE PENALIZAN LOS CAMBIOS EN LAS LISTAS DE EJÉRCITO?

Porque se pretende evaluar el mejor general, no el más oportunista. El mejor general será el que gane más a menudo con la misma lista, diseñada para enfrentarse a cualquier tipo de enemigo.

¿CÓMO FUNCIONAN LAS PENALIZACIONES AL CAMBIAR MI LISTA DE EJÉRCITO?

Ahí van algunos ejemplos:

EJEMPLO 1: Un jugador con una Compañía de Rifles USA quiere añadir tres bazookas a su HQ, pero para eso debe reducir a dos escuadras uno de sus pelotones de combate. Por tanto, reduce su nivel en 3 puntos (1 por modificar su HQ, y 2 por modificar un pelotón de combate).

EJEMPLO 2: Además, el mismo jugador quiere cambiar sus inútiles morteros químicos (dos secciones) por una poderosa sección de M10. Entonces decide no comprar el tercer bazooka para el HQ para hacer ese cambio y que le encajen los puntos. En total, reduce su nivel en 9 puntos (1 por modificar su HQ, 2 por modificar un pelotón de combate, 3 por quitar el pelotón de morteros químicos – Support – y 3 por poner el pelotón de M10 – Support).

EJEMPLO 3: El mismo jugador ahora quiere comprar apoyo aéreo limitado de P47 porque le sobran 150 puntos al hacer su lista original. En caso de que sólo comprara el apoyo aéreo, reduciría su nivel en 3 puntos (el apoyo aéreo cuenta como pelotón de Support sólo a estos efectos).

EJEMPLO 4: Nuestro jugador USA quiere hacer TODOS los cambios anteriores de una sola vez. En este caso, debe reducir su nivel actual a la mitad (redondeando hacia abajo) ya que ha hecho cambios en 5 pelotones. Igual le daría cambiar su Compañía de Rifles USA por 8 honestos Panther, su nivel seguiría siendo la mitad del actual.

NO ENTIENDO NADA DE NADA: ¿QUÉ HAGO?

Léete las bases. Si con eso no resuelves tu duda, léete las bases otra vez. Si todavía no consigues resolverla, escribe tus preguntas y dudas relacionadas con El Desafío en el foro adecuado de Wargames Spain (*El Desafío: Dudas y preguntas*). Los organizadores te responderán en cuanto sea posible. Recuerda que las únicas respuestas oficiales en lo que se refiere a las normas y organización de El Desafío son las que proporcionen organizadores.