

PUNKAPOCALYPTIC

POTS

PUNKAPOCALYPTIC ORGANISED
TOURNAMENT SEASON





INTRODUCCIÓN

Bienvenidos y bienvenidas al sistema de juego organizado oficial de Punkapocalyptic. Este sistema, trata de establecer unas normas comunes para los jugadores y organizadores durante lo que podríamos llamar la segunda temporada, y que por lo menos durará un par de años (sí, nuestras temporadas tienen una duración bastante aleatoria en base a criterios que esperamos que al menos penséis que son súper currados).

Mientras que las normas básicas para los jugadores son bastante claras y estables y se pueden resumir en "no seas capullo/a". Sobre todo tratamos de ayudar a los organizadores de torneos a tener unas reglas generales claras, pero también a tener un buen montón de herramientas para poder personalizar el torneo a su gusto.

ABRAZAR EL CAOS

Punkapocalyptic lleva más de 10 años, que se dice pronto, y durante ese tiempo poco a poco se ha ido formando una red de torneos cada vez en más lugares. Pero sin embargo Punka siempre ha sido un juego tirando a casual, con un alto grado de aleatoriedad y una comunidad mucho más interesada en pasarlo bien y hacer el cabra que en ir a cuchillo a un torneo.

Y aún así hemos tenido algunos de los torneos con más participantes fuera del mundillo GW en algunos eventos como las Freak Wars, y en el Punkachopo cada vez se alcanzan cifras más altas que pocos juegos pueden alcanzar. ¿Cómo se come esto?

Pues precisamente porque muchos jugadores quieren alejarse de ese ambiente ultra competitivo que va contra su manera de ser y de jugar. Muchas de las personas que van a torneos de Punka se sentían reacias a ir a cualquier torneo porque eran experiencias donde no disfrutaban.

¿Eso significa que no hay ningún jugador competitivo en Punka? Pues por estadística alguno habrá, pero precisamente la manera de funcionar del juego, de como funcionan los torneos y demás, tiende a cibarlos.

El que se permitan reglas Beta que pueden no estar del todo testeadas, o escenarios locos creados por los organizadores que son más letales que el propio enemigo o ahora el factor que dan las nuevas cartas, hacen que inevitablemente ese tipo de jugadora se acabe cansando e incluso enfadando puesto que muchos factores se escapan de sus manos.

Obviamente si juegas mejor y tienes una lista mejor hecha tienes más posibilidades de ganar, pero también te tiene que gustar abrazar el caos.

ESTO ESTA VIVO

Al contrario que el anterior libro del POTS, que era también en formato físico, este lo tenéis aquí únicamente en PDF.

Eso es una ventaja en dos aspectos.

El primero es que puesto que el libro también se podía descargar, mucha gente lo compraba únicamente por las cartas. Ahora al vender las cartas sueltas estas salen más baratas.

El segundo y más importante es que podemos ir editando y mejorando este documento con nuestra propia experiencia y el feedback que nos puedan dar los jugadores y organizadores que vayan jugando más y más torneos.

Así que cada cierto tiempo iremos actualizando este libro del POTS para que sea lo más útil posible.



NORMAS BÁSICAS

Estas son unas normas generales que siempre se deben seguir, independientemente de las reglas que tenga luego cada torneo.

Principalmente se trata de un tema de convivencia y respeto.

PARTICIPANTES DEL EVENTO

Para participar en un evento de Punkapocalyptic debes contar con las siguientes movidas:

- Miniaturas (no tienen porque ser oficiales de Punka, pero seguro que sacas mejores tiradas con ellas).
- Flexómetro, cinta métrica o medidor láser si vienes de una megalópolis.
- Por lo menos un dado de 10 caras.
- Los mazos de Cartas de Escenario y Cartas de Fulla.
- La lista de tu banda.

DEPORTIVIDAD

Es importante tratarnos bien. Trátense bien.

Para aclararlo os damos unas indicaciones de lo que es tratarse bien y que, en caso de incumplirse, estará penalizado por los árbitros del evento:

- Permitir ver a tu oponente los dados antes de retirarlos.
- Proporcionar toda la información pública que necesite tu oponente, incluida tu lista. La única información que será secreta a lo largo de la partida será el número de balas que lleva cada miniatura, así como la inclusión en la banda de miniaturas que pudiesen ser desplegadas sobre la mesa en turnos posteriores, como por ejemplo gracias a la Regla especial Infiltración. Obviamente, en el momento que sean desplegadas dichas miniaturas sobre la mesa el rival tendría acceso tanto a su perfil como equipamiento, igual que en el caso del resto de miniaturas.

- No tratar a tu oponente en base a su religión, etnia, o identidad de género o sexual. Hasta los Mutardos se merecen respeto. Bastante es tener que estar en un sitio cerrado lleno de frikis sudorosos como para además tener que aguantar tonterías.
- No tratar de engañar o distraer a tu oponente. Procura usar dados que se vean bien, no vayas a toda leche si el rival no puede seguir ese ritmo, explica lo mejor posible cualquier regla de tu facción que puede no estar clara para el rival... Sí que dejamos e incluso motivamos que vayas cosplayeado molonamente de tu facción. Si ahí se despista el rival pues mala suerte.
- Estar de coña lo máximo posible. A un torneo de Punka no se va a estar a cara de perro buscando la victoria, sino a echar unas buenas risas y pasarlo bien.

MINIATURAS

Las miniaturas deberán de representar de la manera más fiel posible los perfiles asociados, y el armamento que porten, especialmente para facilitarle la vida al rival y que de un vistazo se pueda hacer una idea de a qué se enfrenta sin tener que andar preguntando cada poco.

Obviamente, recomendamos usar las miniaturas de la gama de Punkapocalyptic, porque además de molonas, nos acercan un poco más al yate, que el María Yolanda Estuarda no se paga solo. También vendemos la gama de Compatibles, que no son nuestras, pero están especialmente seleccionadas para que encajen sin problema en Punka. Pero realmente puedes llevar de otras marcas si problema que nadie te va a mirar mal salvo que sean de esa marca. Sí, sabes perfectamente de cuál te estamos hablando.

No es obligatorio que las miniaturas estén pintadas. Todo el mundo sabe que si lo están sacan mejores tiradas, deslumbran a tu rival por su belleza y suben la escala de molonidad de tu banda unos cuantos peldaños, pero allá tú.

ORGANIZADORES

Los organizadores de cualquier evento suelen ser los Powermongers, que son las personas encargadas de difundir el juego en cada zona (puedes ver cuáles hay y contactar con ellos a través de la página de **Bad Roll Games**). Sin embargo no es obligatorio ser Powermonger para organizar un torneo, cualquier seguidor de Punka con voluntad y ganas puede hacerlo. O una tienda en sí.

De los organizadores esperamos que sean un ejemplo para los demás en cuanto a comportamiento y organización.

Estos organizadores deben de responsabilizarse de las siguientes cosas:

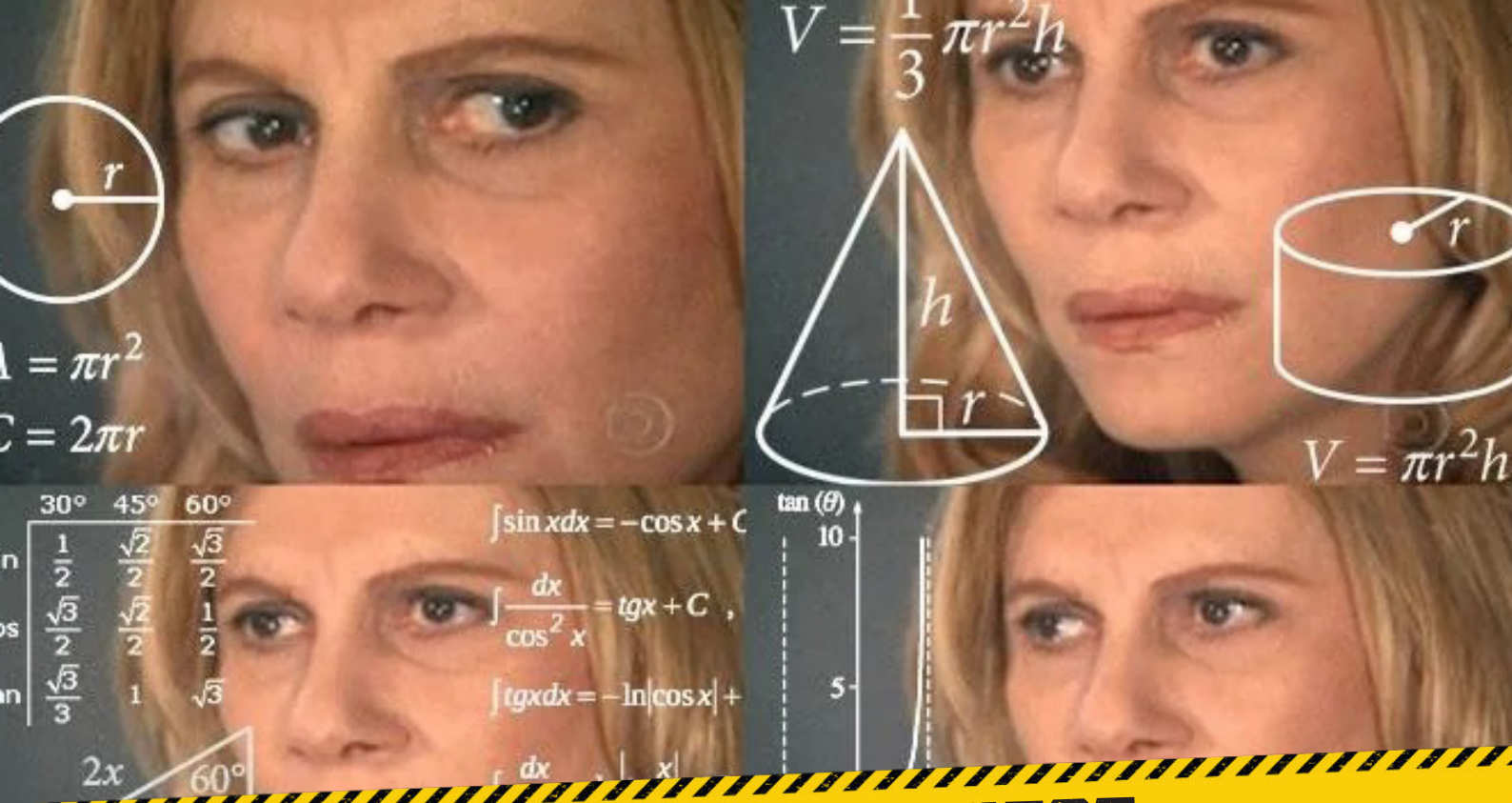
- Organizar de manera clara el evento junto a sus normas.
- Comunicar los resultados a Bad Roll Games.
- Garantizar un clima propicio para todos los participantes.
- Asegurarse de que todos los participantes tienen un número de identificación bien asociado.

A veces, sobre todo en torneos que no son tan grandes, los organizadores pueden llegar a jugar también. En ese caso deberían o ser los últimos a la hora de elegir premios, o ni siquiera optar a ellos.

ÁRBITROS

En general, los propios organizadores serán los árbitros del evento, aunque en torneos de gran tamaño no es extraño que haya alguno más.

Los árbitros son la máxima autoridad dentro del evento. En caso de cualquier duda o conflicto serán los que tengan la última palabra y su decisión deberá ser acatada sin protestas ni pucheros.



REGLAS DE TORNEOS

REGLAMENTO

En los torneos se usarán las reglas de la última versión del reglamento de Punkapocalyptic (sí, la gloriosa V2), que puedes descargar gratis, porque somos así de majos, en www.badrollgames.com. Ahí también tienes hojas de control de banda, marcadores, plantillas y más cosas útiles. Si eres de los que les gusta el papel y el olor a tinta, también puedes conseguir la versión impresa.

FACCIONES

Las facciones que vienen en el reglamento son las oficiales. A estas se suman los Unami (que llegaron más tarde) y las subfacciones, que están en fase de pruebas, o en versión Beta si usamos los palabros anglios.

Cada organizador puede decidir si limita la participación solo a las facciones oficiales o si da barra libre y deja que todo el mundo saque sus frikadas a pasear. Lo habitual es permitirlo todo, porque el espíritu de Punka es más de pasarlo bien y probar locuras que de jugarse la hipoteca en una final de campeonato pameño.

Eso sí, si el torneo es para gente que se inicia, no es mala idea restringirse a lo que viene en el reglamento oficial, que si no los nuevos pueden acabar más perdidos que un recluta del V Reich en una biblioteca.

LÍMITE DE PUNTOS

La mayoría de torneos se juegan a 400 puntos, una cifra equilibrada que permite variedad de miniaturas y partidas jugables en un tiempo razonable (o lo que se considera razonable en el Páramo).

Si hay prisas o es un torneo de iniciación, se suele bajar a 350 puntos, que además coincide con las listas de los Starters que están colgadas en la web que los novatos pueden usar si

no quieren comerse el coco haciendo listas.

Y ojo, recuerda que el número máximo de miniaturas en la banda también depende de los puntos, como se explica en el glorioso Capítulo 3 del Reglamento.

LISTA DE LA BANDA

Lo obvio: la lista de tu banda debe cumplir todas las restricciones del reglamento oficial y de los PDFs que hay en la web.

MAZOS DEL POTS

Lo normal es que en los torneos (aunque puede ser en cualquier partida si os va la marcha), se use el Mazo del POTS (que viene de Punkapocalyptic Organised Tournament Season). Este incluye las Cartas de Escenario y las Cartas de Fulla, con unas 24 cartitas de amor postapocalíptico.

Puedes conseguir este mazo en nuestra tienda online o en tus tiendas amigas. Y no, esta vez no se pueden descargar gratis. No os vamos a engañar: nos viene bien esa pasta extra, pero también queremos estandarizar los mazos, sobre todo porque en algunos torneos se darán cartas especiales.

No te asustes, esas cartas especiales no dan ventaja. Sólo sustituyen a alguna del mazo, tienen un diseño alternativo y puede que otra descripción, pero la regla será la misma. Y claro, si cada uno imprime el mazo en papel higiénico o en servilletas del bar, luego no encaja ni con cola.

Como mínimo, este mazo estará funcional durante mínimo un par de años, así que serán 8 € bien amortizados.

ROBAR LAS CARTAS

Antes de robar las cartas de los mazos, se baraja cada mazo completo de 12 cartas. Tu rival puede si quiere contar las cartas en cualquier momento antes de empezar, para asegurarse de que no estás usando un mazo con 11 cartas y una del tarot.

Siempre debes ofrecerle cortar el mazo o barajarlo él mismo antes de que empieces a robar cartas. La desconfianza sana es parte del espíritu del Páramo. Al acabar la partida, también puede revisar el mazo para comprobar que las 12 cartas eran las correctas y que no has colado la carta que más te mola 6 veces.

CARTAS DE ESCENARIO

El Mazo del POTS incluye 12 Cartas de Escenario, cada una con un objetivo diferente que te puede hacer ganar unos jugosos Puntos de Escenario (los explicamos más adelante en la parte de la Clasificación en los torneos).

TQM

En toda banda hay alguien que no sabes muy bien por qué está ahí. No pega fuerte, no dispara bien, no es familia del jefe y ni siquiera es muy simpático... pero es TU TQM. Y en los torneos, le damos su merecido lugar.

TQM son las siglas de Tipo/a Que Mola, y cada banda debe incluir una miniatura extra para representarlo. Sí, es obligatorio.

Tiene que estar montado sobre una peana de 25 mm. Puede ser cualquier cosa: tu mini más rara, más cutre o más entrañable. Incluso puedes usar una mini de GW si tienes valor.

¿Qué hace el TQM? Te podríamos decir que su existencia aporta equilibrio cósmico al torneo y es una excusa perfecta para meter en mesa esa miniatura que no sabías para qué servía. Pero la verdad es que en algunas de las cartas de escenario hay que interactuar con él.

Antes de que empiece el despliegue normal de miniaturas, cada jugador debe colocar su TQM en el campo de batalla. Debe colocarse siempre a nivel del suelo (nada de ponerlo en lo alto del peñasco más alto).

El TQM se despliega en la zona rival, para que al menos lo aguanten ellos:

- A un mínimo de 15 cm del borde del lado del rival.
- A un máximo de 30 cm del borde del lado del rival.
- O dicho más claro: en una franja de 15 cm contados desde la línea de despliegue del enemigo hacia tu lado.

Una vez colocado, el TQM se convierte en lo que siempre ha sido en tu banda: un bonito mueble decorativo con sentimientos.

- Se considera un elemento de escenografía de Tamaño 1 de Blindaje 3.
- No puede ser Abatido ni retirado del juego. Así que nada de intentar coserlo a flechazos.
- No obstaculiza el Movimiento. La gente simplemente lo esquiva con elegancia y resignación, o es él el que se aparta para no tocar tanta gente sudada.
- Ninguna miniatura puede acabar su Movimiento ocupando su espacio, porque eso sería feo y probablemente incómodo para ambos.

En resumen: el TQM no pelea, no muere, no habla (bueno, seguro que es un plasta y sí).

LAS CARTAS

En cada partida del torneo, cada jugador robará 2 de las Cartas de Escenario al azar (y se queda con las 2 sin descartar ninguna), que se mantendrán ocultas al rival hasta que la partida termine.

Al cumplir los objetivos que indican, te llevarás los Puntos de Escenario que se indican en la parte de abajo de la propia carta. Fácil, ¿no?

CARTAS DE FULLA

Este es otro de los pilares del Mazo del POTS: 12 cartas traicioneras, cada una con un efecto distinto diseñado para putear al rival, darte una ventaja... o realmente ambas cosas a la vez (porque, seamos sinceros, cualquier ventaja tuya es una putada para el otro).

En cada partida del torneo, cada jugador roba 2 Cartas de Fulla al azar, que se mantendrán ocultas al rival hasta que se jueguen. Y sí, también se queda con las 2.

Cada carta te dice claramente cuándo puedes jugarla. Si no es ese momento, pues no se puede. No llores. No pateales.

Puedes jugar ambas cartas en el mismo Turno o guardártelas para momentos distintos. Pero una vez jugadas, se pierden para siempre, como tu dignidad tras la sangría de sidra.

CARTAS DE ESCENARIO



CARTAS DE FULLA



¿Y si varias cartas se juegan a la vez? En esos gloriosos momentos en los que ambos jugadores intentan colarse la jugada definitiva al mismo tiempo, se sigue el orden en que se han jugado. Así de simple.

Ejemplo ilustrativo del caos:

- Jugador A juega la carta INTERCAMBIO al comenzar la Fase de activación de una de sus miniaturas.
- Jugador B, con el timing de un olvifante, lanza justo después ¡UPS! SE TE CAYÓ EL ARMA, que también se juega cuando una miniatura rival comienza su Fase de activación.
- Resultado: primero se resuelve INTERCAMBIO, luego ¡UPS! SE TE CAYÓ EL ARMA.

Así que no solo tendrás que elegir cuándo jugar tus cartas, sino también cuándo soltar el grito dramático de "¡la juego ahora!" para colarte antes.

ARRASAMIENTO

Esto no es una pachanga en el garaje de tu colega (a ver, digo garaje porque queda más molón, pero lo más seguro es que sea la mesa de la cocina de tus padres). En los torneos, el Arrasamiento funciona de forma un pelín diferente. Vamos, que si arrasas no es un "¡he ganado, madafakas!" y recoger miniaturas.

Como supongo que habrás pensado por ti mismo. Un arrasamiento ocurre cuando Abates a todas las miniaturas del rival. En el momento en que la última miniatura rival es Abatida, el Turno de juego actual se considera inmediatamente finalizado, y con él, también la partida. Como si alguien hubiera pulsado el botón de apagado en el VHS (así de viejos somos).

Por lo tanto se resuelven primero todas las reglas y efectos que deban aplicarse al final de un Turno de juego y luego las de final de la partida, como puntuar objetivos secretos, que te coma una planta carnívora mutante, o cualquier otra salvajada típica del juego.

Después de calcular los Puntos de victoria de manera habitual, el jugador que haya arrasado al rival se lleva 5 Puntos de victoria adicionales. Por la cara. Por abusón. Pero si con esos puntos no le da para ganar la partida pues se queda sin ganarla. Que hubiera calculado mejor sus capacidades psicópatas.

REGLAS ESPECIALES

En algunos torneos, los organizadores pueden decidir que haya algunas reglas especiales propias. De hecho es algo que animamos totalmente para que cada torneo pueda tener su personalidad.

Esto es algo muy amplio, y que depende sólo de la imaginación de los organizadores. Desde aquí sólo podemos decir, que el equilibrio está guay, pero las locuras también, y con el ambiente habitual de los torneos de Punka, intenta que el intentar mantener todo "ordenado" no te impida una buena idea divertida.

A continuación te pondremos algunos ejemplos de reglas. Pero eso, son sólo un pequeño muestrario, por lo que siéntete creativo para hacer alguna para tus torneos.

PUNTOS DE ESCENARIO EXTRA

Una de las novedades de las nuevas cartas del POTS es que las Cartas de Escenario dan Puntos de Escenario en lugar de Puntos de victoria para esa partida. Y no sólo eso, sino que tras los Puntos de Torneo que se dan por ganar las partidas,

son el primer sistema de desempate en la clasificación. Esto es así para motivar el hacer ciertas cosas en las partidas, más allá de ir a cargarse al rival.

Y por eso justo el ofrecer a todos Puntos de Escenario extras por cumplir ciertos requisitos puede darle a las partidas y el torneo en sí un toque especial.

Hay que tener en cuenta que no se trata de incentivar a quien ya gane de por sí fácilmente una partida. Vamos, no conviene dar Puntos de Escenario extra por arrasar al rival, matar un montón en un turno o cosas así. Ese jugador ya ganará la partida y se llevará un montón de Puntos de victoria. Hay que intentar darlos por cosas épicas, que por lo que sea encajen con la temática del torneo.

Y por supuesto y por lógica, cuanto más complicada sea la tarea que se pide, más Puntos de Escenario se darán.

Aquí te va un ejemplo de Puntos de Escenario extras.

- **Apurando:** una banda conseguirá 5 Puntos de Escenario si gana una partida gracias a la última tirada del último turno. Obviamente tiene que ser una tirada que si no la saca, habría perdido la partida.
- **Algo es algo:** una banda conseguirá 2 Puntos de Escenario si le Abaten 6 o más miniaturas (las de un grupo de Grupal cuentan como una sola) en un solo Turno de juego.
- **Pequeño pero matón:** una banda conseguirá 1 Punto de Escenario si una de sus miniaturas consigue impactar en un Combate a una miniatura rival que tuviera una diferencia superior de 8 o más en la Tirada enfrentada de Combate.
- **Último hombre en pie:** una banda conseguirá 2 Puntos de Escenario si finaliza la partida con una sola miniatura.



EMPAREJAMIENTOS, CLASIFICACIÓN Y PREMIOS

EMPAREJAMIENTOS

PRIMERA RONDA

En principio, al organizar un torneo tienes 2 opciones y media para cubrir todos los emparejamientos de la primera ronda, y luego 1 parcial.

Puedes hacer totalmente aleatorios los emparejamientos. Coges a todos los jugadores (no en el sentido de latinoamérica a no ser que vaya a ser un torneo mucho más entretenido de lo habitual) y usas una aplicación, vas sacando papelillos o el sistema que más te guste.

También puedes hacer a dedo los emparejamientos siguiendo el sistema mental que te hayas montado.

O puedes hacer una mezcla de los dos, que personalmente es lo que más nos gusta. Esto suele ser conveniente, por ejemplo, para evitar que en primera ronda se cruce gente de la misma comunidad de juego que están ya hasta el tope de enfrentarse. O si hay novatos, para ponerles un jugador dispuesto a guiarlos un poco en la primera partida. De esta manera harías unos cruces aleatorios, pero luego meterías mano para corregir donde te interese.

El método parcial del que hablamos, que lo es porque nunca va a cubrir todos los emparejamientos, es permitir desafíos entre jugadores. O lo que es lo mismo, un jugador podrá desafiar a otro. Si este acepta (no está obligado) será su rival en la primera partida.

RONDAS POSTERIORES

En las partidas posteriores a la primera lo normal es seguir el sistema suizo, que consiste en ir cruzando a los jugadores en base a los resultados conseguidos en las partidas anteriores, de tal manera que los que van ganando se enfrenten contra los que van ganando, y los que están debajo se enfrenten contra los que estén debajo.

Es muy fácil. Tras cada ronda se mira la clasificación, y en la siguiente ronda el primer clasificado juega contra el segundo, el tercero contra el cuarto y así sucesivamente.

Aún así, si no desvirtúa mucho la cosa, aconsejamos meter mano también e intentar evitar que rivales habituales vuelvan a enfrentarse. Vamos, que si para la tercera ronda hay 4 jugadores con un par de victorias, y 2 son de la misma comunidad de juego y están hartos de jugar entre ellos, pues se hace que esos dos no coincidan. Pero si no hay gente con resultados parecidos con los que intercambiarlos, pues lo dejas estar para que no desvirtúe los cruces mucho.

CLASIFICACIÓN

Aquí está el quid de la cuestión y uno de los cambios que introducimos en este nuevo POTS. En los torneos que organicemos nosotros utilizaremos este método, que es el que también aconsejamos si se van a usar las Cartas de Escenario.

La clasificación tendrá en cuenta el número de **Puntos de Torneo**. Cuantos más, pues más arriba estás. Estos serán 3 si se gana la partida, 1 si se empata y 0 si se pierde. Vamos, lo que viene a ser habitual en el fútbol.

Si tienen el mismo número de Puntos de Torneo, se utilizarán los **Puntos de Escenario**. Estará más arriba en la Clasificación el que más Puntos de Escenario tenga, así de sencillo.

Es importante recalcar que los Puntos de Escenario son los que consigues con las Cartas de Escenario y si los organizadores quieren, con algunas condiciones durante el torneo (eso que explicamos antes en el capítulo de Reglas de torneo). Estos no son los Puntos de Victoria que vienen en las reglas de cada escenario en el Reglamento y que te permiten ganar la partida si tienes más que el rival.

Si persiste el empate, se contarán la diferencia de **Puntos de Victoria** de las partidas anteriores (Puntos de Victoria propios menos los Puntos de Victoria que hayan hecho contra ti los rivales). Estos sí son esos puntos que te hacen ganar la partida.

En caso de que se mantenga el empate se ordenarán por la cantidad de Puntos de Victoria a favor en las partidas anteriores.

Estos dos últimos casos, siguiendo el símil del fútbol, sería el golaverage. Primero mejor diferencia de goles y luego más goles a favor.

Si aún así hubiera empate, pues a patadas en los huevos o el chichi, por pesados, porque a ver, no será por métodos de desempate...

Hay otro método de desempate que nos gusta, que es el **Median-Buchholz**, que depende de las puntuaciones de los rivales contra los que alguien se ha enfrentado a lo largo del torneo. El problema es que necesitas un programa que te lo gestione porque es bastante lioso y la gente no acaba de entender de donde sale la clasificación.

PREMIOS

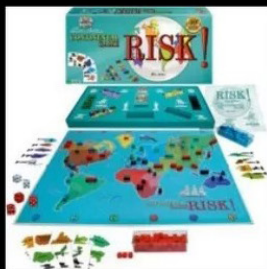
Nos volvemos a repetir en que cada organizador puede usar el método que quiera, pero dado el carácter de los torneos de Punka, nuestra recomendación total es que los premios sean totalmente aleatorios, independientemente de la clasificación de cada uno.

Bueno, obviamente nos referimos a los típicos regalos que se dan en los torneos, no a los trofeos en sí. El trofeo al primer clasificado, pues es lógico que vaya al primero. O la cuchara de palo al último.

Pero en casi todos los torneos se dan chuches entre todos los participantes, y es casi imposible que algunas no sean más golosas que otras. Ahí es donde aún rebajamos más la competitividad, de manera que puedes quedar el 17 y llevarte el mejor premio del torneo.

Nuestro sistema habitual para dar los premios es colocarlos todas en una mesa y ordenar aleatoriamente a los participantes (Random.org es vuestro amigo... menos de Rico). Tras esto se seguirá el orden que ha salido y uno a uno cada jugador elegirá uno de los premios.

De esta manera no sólo conseguimos que el orden de los premios sea aleatorio, sino que haya más posibilidades de que los participantes se lleven algo que les guste o sirva.



What society thinks I do.



What my mom thinks I do.



What my spouse thinks I do.



What other gamers think I do.



What I think I do.



What I really do.

MESAS Y ESCENARIOS

LA MESA DE JUEGO

Las mesas de las partidas serán de 90x90 cm.

Aunque en Punka está la opción de jugar en mesas de 120x120 cm, puesto que en los torneos rara vez se va a jugar a muchos puntos (siendo lo normal 400) esos 30 cm de diferencia ayudarán a tener más mesas en el mismo espacio y además se podrá llenar mejor de escenografía cada mesa.

ESCENOGRAFÍA

Obviamente, la escenografía estará ya colocada por parte de la organización.

Recomendamos en al contrario de lo que ponen los escenarios del Reglamento, estén ya también colocadas las zonas tóxicas y no se muevan entre las partidas. Esto agiliza bastante las cosas.

Es buena cosa el indicar de alguna manera los tamaños de la escenografía para evitar confusiones entre los jugadores.

Sobre todo es importante hacerlo en escenografía que pueda tener dudas. Un edificio está claro que va a ser de tamaño 3, pero una furgoneta podría ser 1 o 2, así que ahí es conveniente indicarlo.

Tampoco hace falta complicarse mucho, y algo tan sencillo como un papel al lado del elemento de escenografía con un número que indique su tamaño servirá.

TERRENO

Por defecto, todo el terreno será Terreno chachi.

Como no suele haber mucho Terreno chungo en mesa, recomendamos que las charcas de Terreno contaminado se consideraren Terreno chungo. Si el Terreno contaminado se representara mediante otra manera que no fuera una charca, sería Terreno chachi.

CARTAS, TQM Y COLOCACIÓN DE MINIATURAS

Puesto que en un torneo se añaden varios elementos, como las cartas y el TQM y no es simplemente el desplegar las miniaturas, vamos a poner aquí claramente el orden de todo para que no quedan dudas.

1. **Colocación del TQM.** Es lo primero que hay que hacer. Como aún no se han sacado las cartas no sabes si tienes que hacer algo con él, así que tienes que colocarlo un poco a ciegas.
2. **Despliegue de las miniaturas.** Salvo que las reglas del torneo o del escenarios digan lo contrario, los jugadores deben seguir las reglas habituales del Reglamento para desplegar las minis. Ya sabéis, primero las de Agilidad más baja.
3. **Robas cartas.** Cada jugador debe robar 2 Cartas de Escenario y 2 Cartas de Fulla al azar. El rival no debe ver las cartas que has robado. Las Cartas de Fulla las revelarás a la hora de jugarlas. Las de Escenario al final de la partida (aunque el rival debe ser muy tonto para no darse cuenta de cuáles has usado si te da por escupir a un enemigo o andar paseando el TQM rival).

OBJETIVOS

Los objetivos deben ser colocados por la organización para cada escenario.

Aunque haya escenarios donde normalmente los objetivos se colocan al azar, es mejor que ya están puestos, porque sobre todo es un tiempo que se va a ahorrar, pero además hace que un jugador no gane mucha ventaja si todos los objetivos salieran hacia su zona.

El que los objetivos no se muevan, siempre hace que el torneo vaya más rápido, ya que los jugadores no tienen porque

estar cada Turno moviendo objetivos, pero bueno, a veces hay escenarios que molan con objetivos móviles y tampoco hay por qué descartarlo.

Si montas un torneo, ten también en cuenta que si los objetivos necesitan de alguna miniatura o esceno en particular, vas a necesitar hacer un montón de ellos, así que calcula si los puedes hacer, y si no es así, mejor usa simples marcadores o peanas que marquen el objetivo.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Lo normal es que las partidas en los torneos de Punkapocalyptic tengan los 6 Turnos de los escenarios del reglamento.

Cuando se juega a los 400 puntos habituales en torneo, lo normal es dar un tiempo de 1 hora y media por ronda. En general la mayoría de los jugadores acaban sus partidas en este tiempo.

Puedes hacer que las partidas duren algún Turno menos o bajar el número de puntos si el tiempo es un problema en el torneo, y quieres rebajar la duración de cada ronda.

Sea como sea, siempre habrá alguna partida que no habrá acabado al cumplir el tiempo marcado para una ronda. Da igual cuanto tiempo pongas que va a pasar. En ese caso la partida se daría por finalizada en el momento en que se llegue al tiempo que se ha dado para la ronda.

En esos casos, en el momento en el que se finalice la partida se resuelven primero todas las reglas y efectos que deban aplicarse al final de un Turno de juego y luego las de final de la partida, como puntuar objetivos secretos, que te coma una planta carnívora mutante, o cualquier otra salvajada típica del juego.

ESCENARIOS

El tema de los escenarios es muy variado. Puedes usar los escenarios del libro si no te quieres complicar, o crear algunos escenarios exclusivos para el torneo.

Es complicado crear una guía para crear escenarios. Si quieres darle un toque personal sin que sea un quebradero de cabeza, coge de base un escenario del Reglamento y haz unos pequeños cambios, ya sean de reglas o simplemente de descripción y "estéticos".

Por ejemplo, puedes usar el escenario de Gestión de estrés, y hacer que en lugar de Martinejos sean frikis estudiando un reglamento. Usas exactamente las mismas reglas pero en la descripción en lugar de evolucionar se supone que si sacan 9-10 se estudian mejor el reglamento, y si llegan al momento de la explosión del martinejo al evolucionar por tercera vez, pues en este caso es que de tanto estudiar el friki se ha bloqueado mentalmente y no da puntos, por lo que se retira de la mesa. Al final tienes un escenario que parece distinto pero que a nivel de reglas y de puntuación realmente funciona exactamente de la misma manera.

O en ese mismo supuesto cambias lo que sucede con el resultado de 9-10 y en lugar de dar más puntos, los frikis empezaban dando de base 3 puntos, y ese resultado hace que vayan dando 1 punto menos, hasta llegar a 0, pues se van fatigando o agobiando. Ahí haces también un pequeño cambio de reglas pero partiendo de una base ya establecida.

Por supuesto, también puedes partir totalmente de cero y hacer un escenario nuevo. Es recomendable testarlo antes, pero no será la primera vez que no se hace y va directo a un torneo (y no miramos a nadie, Señor Rata).

PUNTUACIÓN

Los escenarios deben conceder unos Puntos de Victoria que son los que hacen que un bando u otro lo gane.

Es complicado mantener unos puntos obtenidos máximos parecidos entre escenarios con reglas bastante distintas, ya que alguno puntúa cada Turno, otros al final, en unos la puntuación es fija, en otros puede variar dependiendo de sucesos o tiradas...

El sistema que vamos a empezar a utilizar y que recomendamos que el resto de torneos utilicen es el establecer un número de Puntos de Victoria máximos que una banda se llevará del escenario. De esta manera aunque un escenario se desbarre en exceso, eso no significará que un jugador tenga un número de Puntos de Victoria tan elevado que ya desvirtúe el torneo.

De esta manera en cada Torneo debería haber un tope de puntos por partida para cada bando. El número puede depender un poco de los escenarios del torneo, pero recomendamos que sea entre 15 y 20.

De esta manera si el tope son 20 puntos, si una banda obtiene 21 Puntos de Victoria o más en un escenario, de cara a la clasificación habría conseguido 20 Puntos de Victoria.

Si se diera el extraño caso donde ambas bandas superaran ese tope (no suele pasar porque cuando una banda consigue muchos puntos tiende a significar que la otra consigue muy pocos), la banda ganadora se llevaría de cara a la clasificación 21 Puntos de Victoria y la perdedora 20 puntos.

Ejemplo. Una partida finaliza con la victoria de la banda A frente a la banda B por 32-3. Como el límite de Puntos de Victoria en el torneo es 20, a la hora de introducir los datos para la clasificación, la banda A se llevará los 3 Puntos de Torneo por ganar la partida y 20 Puntos de Victoria. La banda B al perder la partida no se llevaría ningún Punto de Torneo, y se llevaría 3 Puntos de Victoria de la partida. De esta manera a la hora de apuntar los datos el resultado que se introducirá será 20-3.

BESTIAS O CLIMA

En el Reglamento todo chulo en tapa dura tenéis unas reglas opcionales para introducir bestias aleatorias o clima a las partidas de Punkapocalyptic.

Es algo que podéis añadir a alguno de los escenarios del torneo, ya sean de los del Reglamento o inventados por vosotros. Eso sí, tened en cuenta que estos va a enlentecer las partidas, por lo que sólo es conveniente si se va bastante sobrado de tiempo.