

# BATMAN MINIATURE GAME

## REGLAS BATMATCH OCT 2017 V1.0

### REGLAS BÁSICAS

Los **BatMatch** se jugarán siguiendo las reglas vigentes en ese momento y con todo el material original de **Knight Models™**, incluido el material online como pueden ser tarjetas de personaje, manuales, miniaturas y así como los propios Pack de **BatMatch** y lo contenido en ellos.

Los **BatMatch** se desarrollarán en Partidas que dependerán del número de jugadores inscritos en el mismo.

Para considerarse **BatMatch** deberá haber un mínimo de 4 jugadores. Cada Partida se jugará en una mesa acondicionada para ello con unas medidas de 90x90 cm, en esta se jugará 1vs1. Un **BatMatch** se tiene que solicitar previamente a **Knight Models™** adquiriendo un Pack de **BatMatch** y siguiendo todos los pasos que en él se detallan.

### RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR

Un jugador que participe en un **BatMatch** deberá de traer sus propias miniaturas, fichas de personaje, dados, metro, marcadores, contadores y las plantillas necesarias para jugar.

Los marcadores de efecto se deben colocar en la ficha de personaje, pero siempre le debe de quedar claro al contrincante qué efectos tiene en juego dicho modelo.

### LISTAS DE BANDA

Se llevará una lista de Banda única para todo el **BatMatch** que cumpla las Reglas de composición de una **Banda** del Manual de **BMG** y que no sobrepase los 350 puntos de **Reputación** y 1500\$.

Cada jugador deberá llevar dos copias de su lista, una para la organización y otra para enseñar a su contrincante.

### PUNTUACIONES

En **Batman Miniature Game** hay estipulado un sistema de Puntos de Victoria (PV) para declarar al vencedor de una partida.

Según la diferencia PV obtenidos se ganarán **PUNTOS DE BATMATCH (PB)** los cuales servirán para dictaminar la clasificación del mismo. Diferencia de PV al final de la partida:

PV	RESULTADO	VENCER	PERDER
0-4	Empate	3	3
5-15	Victoria	5	2
16+	Victoria Total	5	0

A esta puntuación de Puntos de **BatMatch** le acompañarán los VP obtenidos en cada ronda, que como se verá más adelante se usarán para el **DESEMPATE** de la clasificación.

Estos puntos de torneos serán reflejados en posteriores actualizaciones en la clasificación oficial de **Batman Miniature Game**.



TM & © DC Comics.  
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)



 KNIGHT MODELS™

# BATMAN MINIATURE GAME

## DESEMPATES

Cuando uno o varios participantes estén empatados a Puntos de **BatMatch**, se seguirán los siguientes pasos por orden para el desempate:

- Se tendrán en cuenta los PV acumulados en todas sus partidas.
- Después se compararán los puntos causados en *Bajas* (coste de reputación).
- En caso de continuar empatando, irá delante en la clasificación quien tenga la banda con menos reputación.
- Si continúa algún empate, el jugador con menos coste de dólares gastados en su banda quedará por delante.
- Si continúa algún empate, se decidirá aleatoriamente.

## PINTURA Y CONVERSIONES

**Knight Models™** anima a los jugadores a llevar todas sus miniaturas pintadas, ya que la visión de una banda completamente pintada mejora la experiencia de juego, pero no se requiere para acudir a un evento.

Se permiten conversiones de miniaturas de **BMG** siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- No sea reconocible material registrado por otras empresas/marcas excepto de **Knight Models™** en dicho modelo.
- La mayoría del volumen del modelo convertido debe componerse de partes de **Knight Models™**. Para evitar confusiones, la conversión debe de incluir elementos icónicos del modelo que se pretende representar.
- Una arma se puede convertir siempre y cuando la conversión de esta represente el mismo tipo (¡una espada no es un hacha!).
- Los modelos deberán de estar montados en una peana del tamaño adecuado. Se le pueden añadir elementos a la base, pero no pueden hacer imposibles las mediciones.
- Cualquier modelo convertido que se use, se debe indicar al contrincante antes de empezar la partida, y deben de identificarse como dicho modelo.

- El Organizador del **BatMatch** tiene la última palabra sobre este punto, y se le deberán de enseñar los modelos si lo pide.
- No se permite el uso de proxys excepto de aquellas versiones alternativas creadas por **Knight Models™**.
- Modelos que no hayan sido puestos en venta al público en la fecha del evento no serán permitidos, a no ser que dichos modelos estén a la venta durante dicho evento.

## DEPORTIVIDAD

Se espera de todos los participantes a un **BatMatch** que acudan con el fin de divertirse.

Para cualquier discusión con un jugador que pueda conducir a una situación incómoda, parar, llamar al Organizador del **BatMatch** (o al árbitro), y que él valore la situación.

Un Organizador tiene el poder de descalificar a un jugador si considera que está siendo antideportivo.

## EMPAREJAMIENTOS

En la primera Partida se realizarán los emparejamientos al azar, en las siguientes se realizará siguiendo las reglas del formato SUIZO.

## BYES

Si el número de jugadores inscritos en el **BatMatch** es impar, habrá un jugador libre el cual recibirá un BYE. Al inicio del **BatMatch** este jugador sera elegido al azar. Después, será el jugador que quede libre después de obtener los primeros emparejamientos.

En las Partidas consecutivas será el jugador que vaya en última posición (si este se repitiera habría que adjudicar el BYE al siguiente jugador que no lo haya recibido empezando por el final de la clasificación).

El jugador que reciba el BYE obtendrá 5 Puntos de **BatMatch**, 10 PV y el 50% de Coste de Reputación jugado en *Bajas* (redondeando hacia arriba).



TM & © DC Comics.  
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)

2

 KNIGHT MODELS™

# BATMAN MINIATURE GAME

## TERRENO

Se recomienda el uso de elementos de diferente tamaño, desde cajas y palés, hasta grandes edificios:

- Un mínimo de 4 edificios de un tamaño de más de 6" de alto, 6" de ancho y 4" de ancho.
- Tres edificios de un tamaño inferior al recomendado arriba.
- Y muchos elementos pequeños como barreras, cajas, contenedores, coches . . .
- Esto son solo recomendaciones y el Organizador tiene la última palabra sobre la disposición de las diferentes mesas.

## EMPEZAR UNA PARTIDA

Un jugador puede pedir ver la lista del rival antes de empezar la Partida.

También puede pedir ver cualquier Ficha de Personaje antes y durante la Partida, siempre y cuando no retrase mucho el ritmo de ésta.

## ANOTAR LAS PUNTUACIONES

Al final de cada Partida, los dos jugadores deben apuntar la siguiente información en la Hoja de **BatMatch**: nombre de su oponente, resultado de la partida, número de PV que han obtenido y puntos de modelos que han destruido (coste de reputación de modelos causados *Baja*). Los modelos fuera del terreno de juego al final de la partida cuentan como *Baja*.

Una vez que esta información sea anotada se comunicarán los resultados de la Partida al Organizador.

## FINAL DEL BATMATCH

Los Puntos de **BatMatch** determinan la posición final de un jugador en la clasificación.

## NÚMERO DE PARTIDAS: (RECOMENDADA)

Nº de Participantes	Nº de Partidas
6-8	3
9-16	4
17-32	5
33+	6

## REGLAS ADICIONALES

En **BatMatch**, hay ciertas reglas que no se aplican para agilizar las partidas y hacerlas mas equilibradas:

- Los *Teams* se actualizan con los siguientes bonus:
  - Los modelos incluidos en un *Team* de *Teen Titans* ganan *Teamwork/2 (ALL)*.
  - El "Jefe" del *Team* de *Birds of Prey* gana +1 a *Willpower* y las reglas de *Liderazgo (Leadership)* y *Guantes Reforzados (Reinforced Gloves)*.
  - El Presupuesto del *Team Suicide Squad* aumenta en 50\$ por cada tramo incompleto de 100 puntos de *Reputación*.
  - El "Jefe" del *Team Secret Six* gana +2 a su *Endurance*.
- Modelos con el rango *Legend* no pueden usarse.



TM & © DC Comics.  
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)



 KNIGHT MODELS™

# BATMAN MINIATURE GAME

## VARIANTES OFICIALES DE BATMATCH

Existen diferentes variantes que se pueden utilizar divididas en categorías, recomendamos no usar más de una por categoría, aunque se pueden utilizar si se desea.

## VARIANTES DE CONFIGURACIÓN DE LISTAS

**Estándar** - Una sola lista requerida. Máximo 12 modelos.

**Dos listas** - Los jugadores pueden tener dos listas diferentes de la misma Banda. Los jugadores deben anunciar cual de ellas quiere usar después de ser emparejado con su oponente y ver el escenario, pero antes de la que comience la secuencia previa de juego.

**Refuerzos** - En esta variante se pueden llevar unos puntos "extras" que se añaden a la lista estándar.

Al principio de cada Partida puedes ver la lista completa del oponente (incluyendo sus refuerzos) y entonces realizar los cambios (siguiendo las restricciones usuales de configuración). Tras esto comienza la Partida, y se desvela cual es la lista final con los cambios al oponente.

Según los puntos a los que se juegue, la cantidad de Refuerzos varía:

Puntuación	Número de Refuerzos
150-200	30
201-300	60
301-500	75
501+	100

Por ejemplo: configuro mi lista para un **BatMatch** de 350 puntos de reputación. Puedo añadir 75 puntos de Refuerzos, por lo que mi lista pasa a ser de 425 puntos, pero sigo teniendo 1500\$ para gastar en equipo y en contratar.

Además el número máximo de modelos incluyendo los refuerzos, no puede exceder los 15 modelos.

**Puntos de Reputación** - Diferente valor de puntos de Reputación del Estándar.

**Legend** - Se permite el uso de modelos con el Rango Legend.

## VARIANTES DE PINTADO

**Estándar** - No se exige el pintado de los modelos.

**Pintado** - Se exige un mínimo de capa base y dos colores. No hace falta que todas las partes estén pintadas. La peana puede estar sin terminar.

**Pintado Avanzado** - Se exige un pintado con el que se distingan todas las partes de del modelo (luces, sombras...). Por ejemplo, el color del pelo debe de ser diferente del de la carne, o de la tela.

Las peanas también deben de estar terminadas. En caso de duda sobre el pintado de un modelo, el organizador tendrá la última palabra.

## VARIANTES DE NÚMERO DE PARTIDAS

**Estándar** - Todos los jugadores juegan el número de Partidas establecidas por el número de participantes. Se juega hasta que se consiga un claro ganador.

**(X) Rondas** - Se usa un número de rondas establecidas por el Organizador **BatMatch** al final de dichas rondas. Si hubiera empate a puntos **BatMatch**, resultará vencedor aquel que, además de tener más puntos **BatMatch**, tenga más puntos de victoria.



TM & © DC Comics.  
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)

4

KNIGHT MODELS™

# BATMAN MINIATURE GAME

## ESCENARIOS

Se jugará cada Partida (todos los jugadores en cada Partida jugarán el mismo escenario) con un escenario de este documento sin repetir ninguno en el *BatMatch*.

Todos los escenarios tienen una duración de 6 Rondas.



TM & © DC Comics.  
WB SHIELD: TM & Warner Bros. Entertainment, Inc. (16)

5

 KNIGHT MODELS™

# BATMAN MINIATURE GAME

## 1. SAQUEO

Dos bandas conocen el paradero de una entrega de suministros o de una reserva de bienes de incalculable valor, y tienen que apresurarse para llegar allí y apropiarse de ello antes que sus rivales.

### OBJETIVOS

Todos los *Objetivos* tienen que colocarse en el cuadrado central de "Saqueo" de 12" (ver mapa), pero cada jugador los despliega en la zona de 6" más alejada de su zona de despliegue. Esta regla sustituye a las reglas habituales de colocación de *Objetivos*.

### BONUS VPS

- **¡Cuanto más mejor!**: 4PV al primer jugador que controle dos objetivos propios a la vez. Si ambos jugadores lo consiguen en la misma ronda, entonces no se obtiene ningún PV.
- **Es mío**: 1PV si en la última ronda del juego controlas uno de tus propios objetivos.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 2. PATRULLA

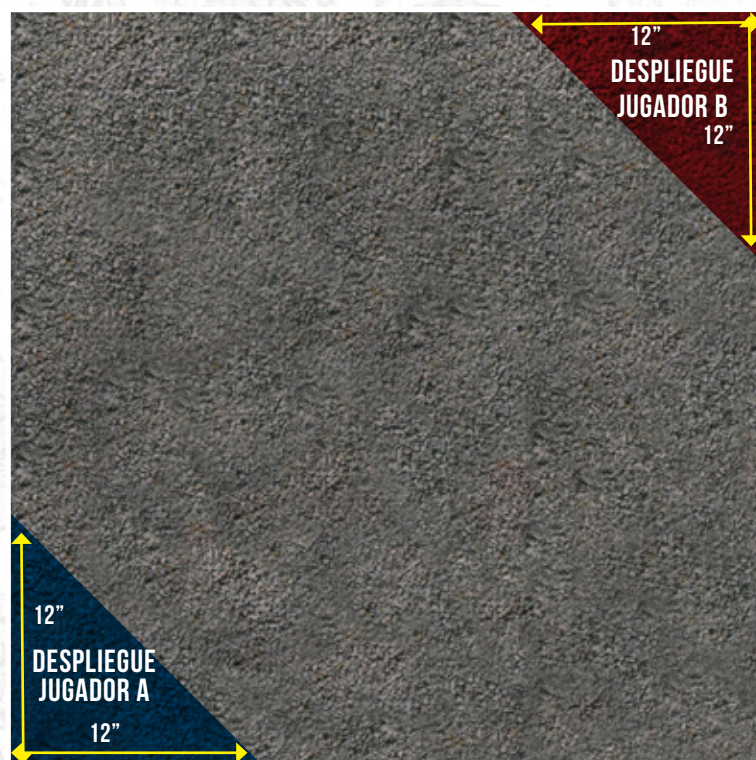
Todas las bandas se esfuerzan en proteger su territorio, y cuando es oportuno, también hacen una incursión en el de sus rivales ¡Para que sepan quien manda!

### OBJETIVOS

Los marcadores de *Objetivo* se colocan según las reglas habituales.

### BONUS VPS

- **Diversión:** 3PV al jugador que tenga al menos una figura en el área de despliegue del enemigo cuando termine la partida. Esta figura no puede ser el *Jefe* ni estar K.O.
- **¡Contacto!:** 1PV al primer jugador que golpee a una figura enemiga.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 3. ESCARAMUZA

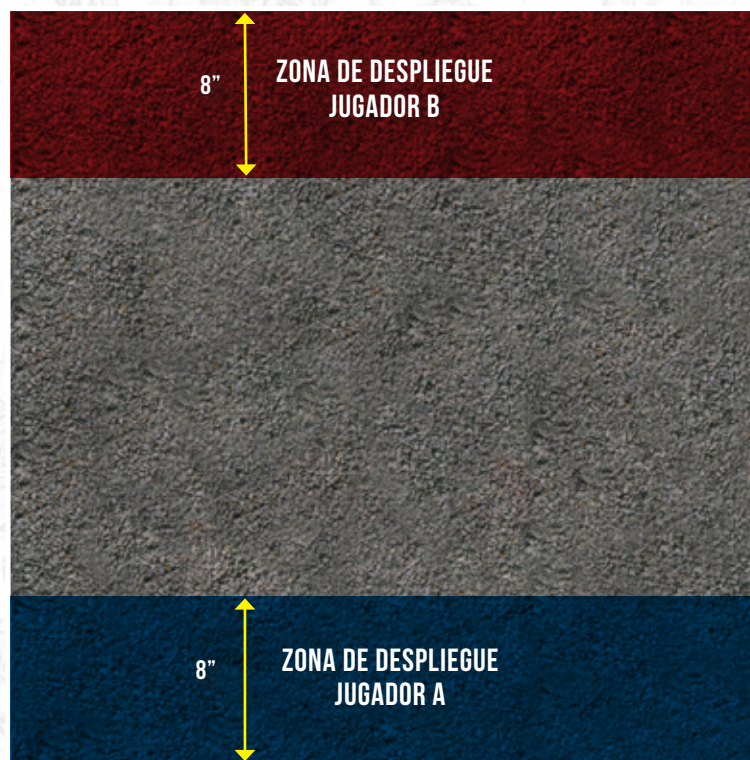
Es hora de pasar a la acción. Dos bandas han decidido poner fin a sus diferencias en las calles de la ciudad sin importar el caos que se genere.

### OBJETIVOS

Los marcadores de *Objetivo* se colocan según las reglas habituales.

### BONUS VPS

- **En Busqueda: Vivo o Muerto!:** 3PV a cualquier jugador si el Jefe de su adversario está K.O. o es una baja cuando la partida termina.
- **¡Que aprendan la lección!:** 2PV a cualquier jugador si cuando la partida termina la cantidad de bajas y K.O. de la banda del adversario es igual o mayor que el 50% de su Reputación total.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 4. ASEGURAR LA ZONA

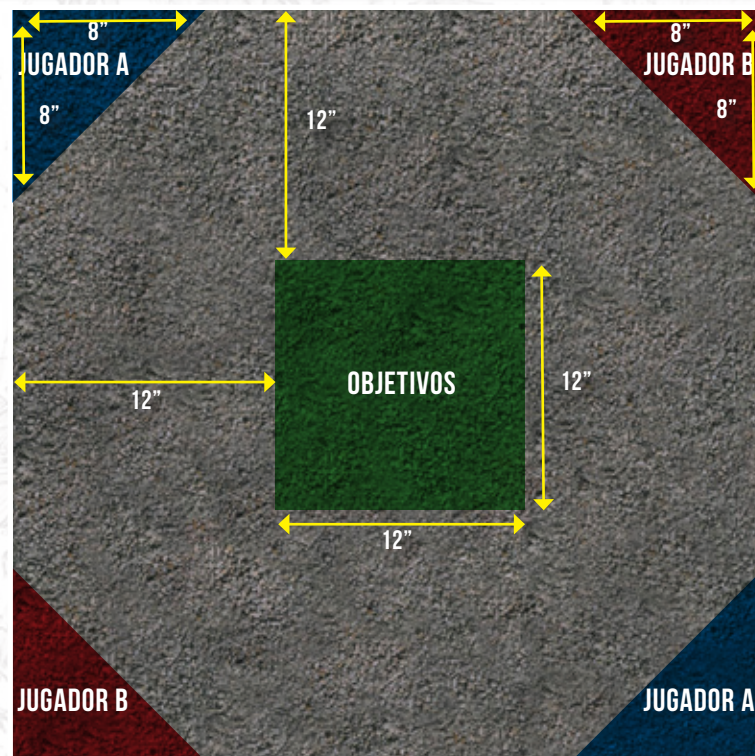
Una banda ha decidido expandir su territorio haciendo un audaz asalto a una ciudad clave objetivo. Sin embargo, sus rivales intentan detenerles a toda costa y mantener el territorio para ellos.

### OBJETIVOS

Cada jugador coloca un marcador Objetivo en un área de despliegue enemiga y otro en la zona de Objetivos. Los objetivos que queden por colocar se despliegan según las reglas habituales.

### BONUS VPS

- **¡Deprisa, llévate todo!**: 3PV al primer jugador que controle uno de sus propios objetivos. Si ambos jugadores controlan uno de sus objetivos en la misma ronda, entonces cada jugador recibe 1PV.
- **¡Que aprendan la lección!**: 2PV a cualquier jugador si cuando la partida termina la cantidad de bajas o K.O. de la banda del adversario es igual o mayor que el 50% de su Reputación total.



**Despliegue especial:** Cada jugador divide su Banda en dos grupos. Después despliegan alternativamente, en cada una de sus zonas de despliegue.

# BATMAN MINIATURE GAME

## 5. JUNGLA DE ASFALTO

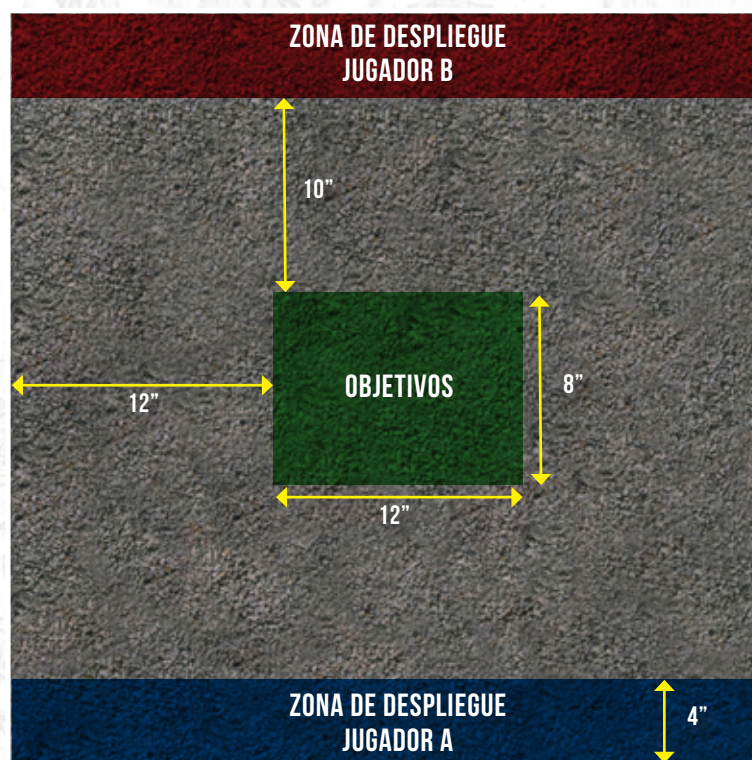
La lucha en esta zona es encarnizada. Todos los recursos están en un solo punto, y ambas bandas los quieren, ¿Cual los conseguirá?

### OBJETIVOS

Cada jugador debe desplegar un Objetivo en la zona de despliegue enemiga. Todos los objetivos restantes tienen que ser desplegados en la zona de Objetivos, ignora las reglas generales de objetivos (incluido el no poder desplegarlos a menos de 2" de otro marcador) para los objetivos desplegados en esta zona pero sin poder superponerse a ningún otro marcador.

### BONUS VPS

- **Cuantos más mejor:** 4PV al primer jugador en controlar 2 objetivos al final de la ronda. Si los dos lo consiguen a la vez, ninguno consigue el bonus.
- **Tras las líneas enemigas:** Si al final de la partida un jugador tiene al menos 1 modelo en la zona de despliegue enemiga, gana 2PV extra.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 6. CAOS EN LA CIUDAD

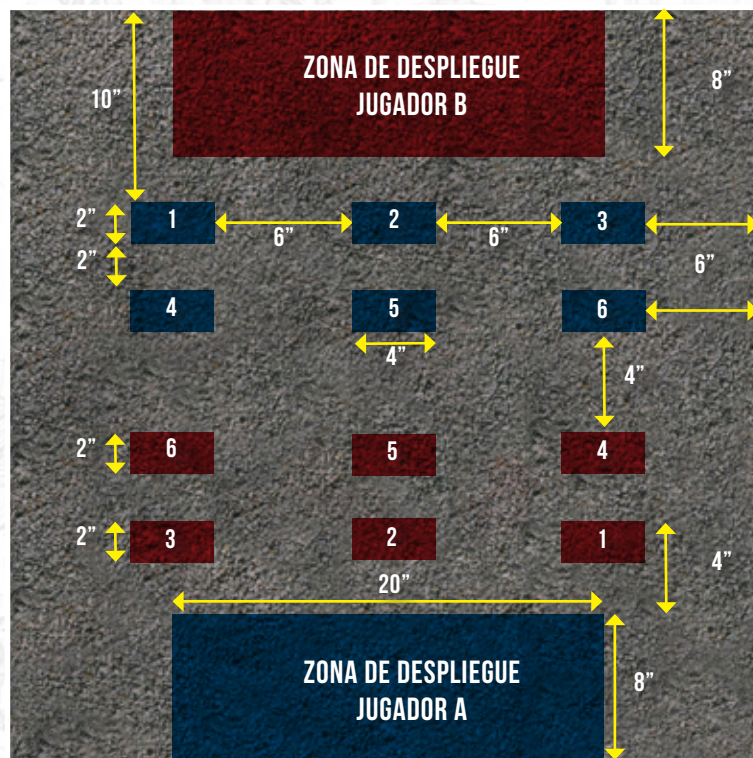
La ciudad es un caos, saqueada y quemada. Las dos bandas lucharán para conseguir los recursos que están desperdigados por la zona a cualquier coste.

### OBJETIVOS

Cada Jugador tira 1D6 por cada uno de sus marcadores de objetivos, se colocan según el resultado en la casilla correspondiente, si estuviera encima de un edificio, ignora las reglas generales de objetivos (incluido el no poder desplegarlos a menos de 2" de otro marcador) pero sin poder superponerse a ningún otro marcador. No puedes repetir casilla, (por lo que el máximo número de marcadores de objetivos son 6) repite la tirada si coincide con alguna anterior.

### BONUS VPS

- **¡Cogerlo todo...:** 3PV extra al final de la partida si controlas todos tus objetivos (que puedan ser controlados).
- **...pero defended lo nuestro!:** 3PV extra al final de la partida si no hay ninguna miniatura enemiga dentro de la zona de despliegue.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 7. CARRERA POR LA GLORIA

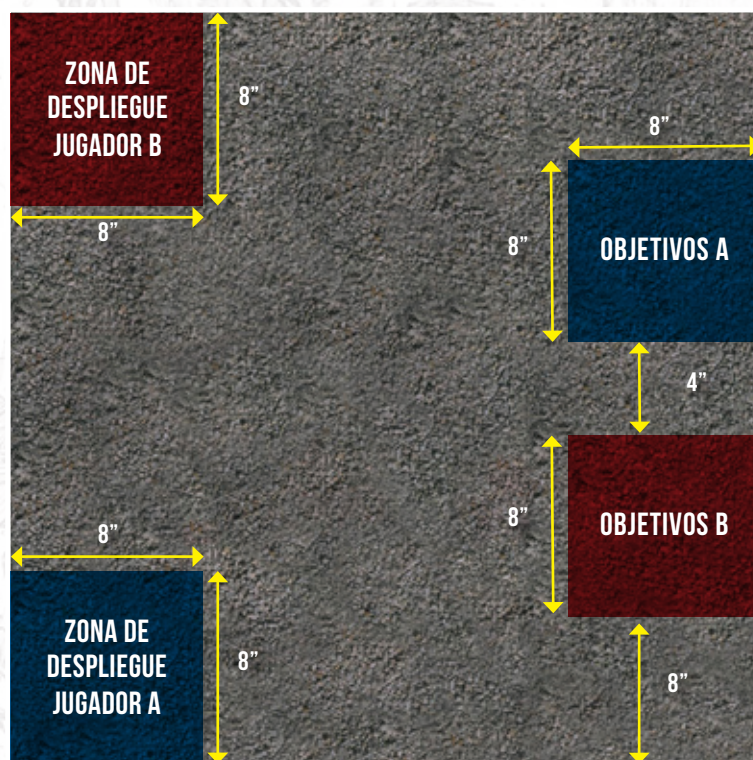
Dos bandas se encuentran con que lo que buscan. Está al alcance de la mano de la banda rival, tendrán que correr si no quieren quedarse sin nada.

### OBJETIVOS

Todos los objetivos tienen que ser desplegados en la zona de Objetivos. Un objetivo que permita ser desplegado fuera de la zona de despliegue del enemigo (como un Botín o las Safe Boxes) también puede ser colocado fuera de la zona de Objetivos como si estuviera en la zona de despliegue enemiga.

### BONUS VPS

- **¡Somos los mejores!:** El primer jugador en controlar uno de sus propios objetivos gana 2PV. Si los dos jugadores lo consiguen en la misma ronda, ninguno gana los PV.
- **¡Es mío. solo mío!:** Si al final de la partida el rival no controla ningún objetivo ganas 3 PV.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 8. DOS FRENTES

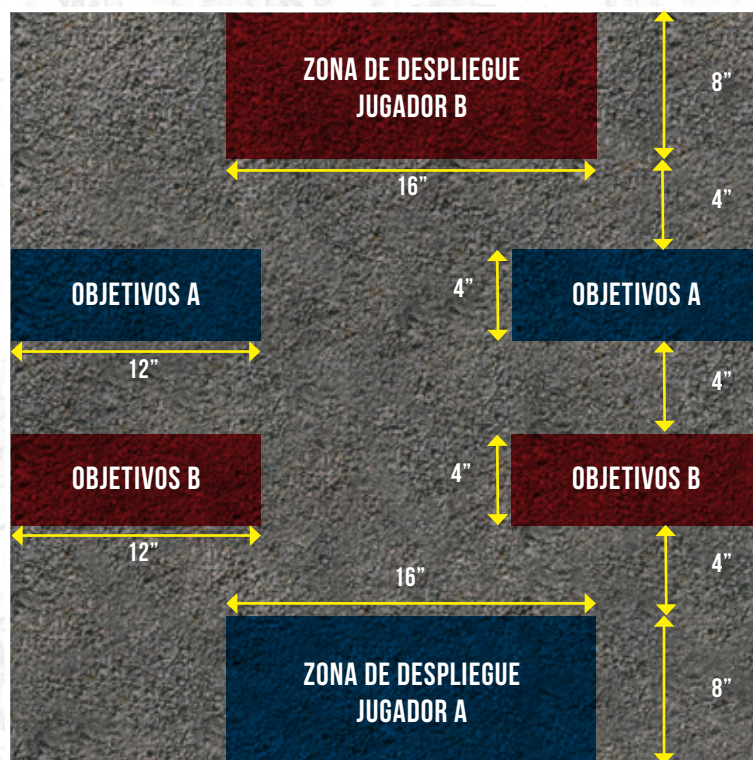
Dos bandas ven como sus preciados recursos se han visto separados, tendrán que luchar duro si quieren recuperarlos todos.

### OBJETIVOS

Cada Jugador debe colocar al menos un objetivo en cada Zona de Objetivos. El resto los puede colocar en una zona o en la otra.

### BONUS VPS

- **En Busqueda: Vivo o Muerto!:** 3PV Para cualquier jugador si el Boss enemigo se encuentra K.O. o es Baja al final de la partida.
- **Divididos:** 3PV Para cualquier Jugador que tenga al menos un modelo en cada Zona de Despliegue de Objetivos enemiga.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 9. EL TROFEO

Dos bandas han recibido el chivatazo de que un objeto de gran valor se ha extraviado, y ninguna de las dos está dispuesta a perderlo.

### OBJETIVOS

Los marcadores de Objetivo se colocan según las reglas habituales. Además coloca en el centro del tablero de juego tal y como indica el diagrama un marcador de *Objetivo Prioritario*.

### BONUS VPS

- **Objetivo prioritario:** 3PV para quien lo controle al final de cada ronda.
- **Machacados:** Los K.O. dan un PV más del habitual.



# BATMAN MINIATURE GAME

## 10. DINERO NEGRO

Todas las bandas necesitan dinero para funcionar, pero ninguna lo quiere compartir, ¿Quién se comerá la tostada?

### OBJETIVOS

Los marcadores de Objetivo se colocan según las reglas habituales. Además se han de colocar 2 objetivos tal como indica el diagrama de objetivo de Dinero Negro.

### BONUS VPS

- **Dinero Negro:** Cada marcador de Dinero negro otorga 2PV al jugador que lo controla (desde *Knight Models*™ recomendamos el uso de cajas fuertes para representar el objetivo).
- **Mantenedlos lejos:** 3PV extra al final de la partida si un jugador tiene más modelos propios en su zona de despliegue que el contrario.

