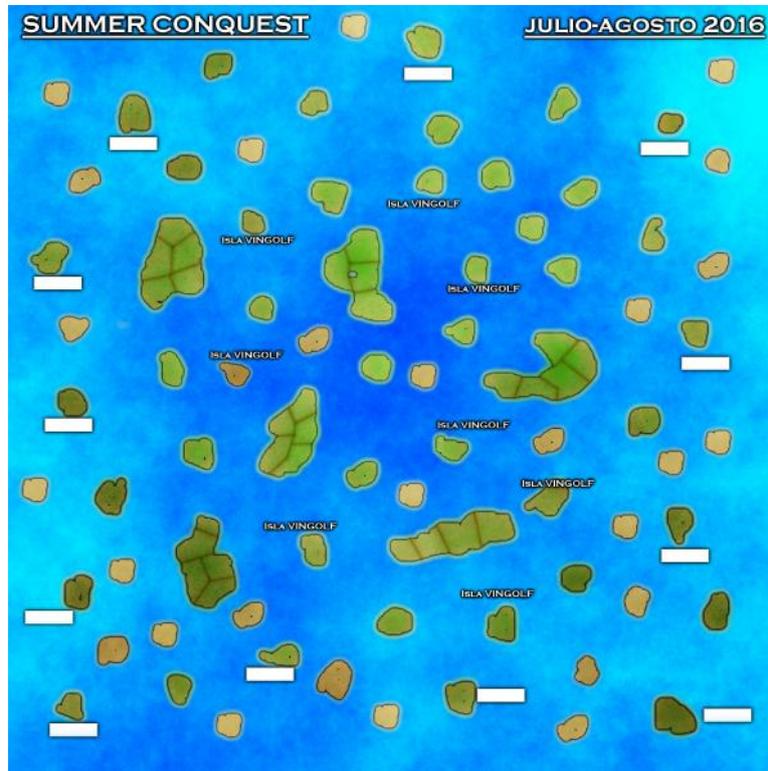




Luna Arcana Shop,
Avda de las Naciones 24, Fuenlabrada – Madrid

SUMMER CONQUEST (FoW) – REGLAS



1. Participar en el Summer Conquest de Force of Will no requiere pagar ninguna inscripción.
2. Jugar al Summer Conquest implica jugar batallas por las Islas contra otros jugadores del Summer Conquest al menos 1 vez cada 12 días laborales (2 semanas). Salvo excepciones. No cumplir este requisito conlleva la **PÉRDIDA POR ABANDONO progresiva y exponencial de islas, que pasarán a ser NEUTRALES, hasta quedar solo la Isla Inicial, la cual podrá perderse al término de 24 días laborales sin jugar una partida.**
3. Al final de Agosto, se hará recuento de puntos para cada jugador en función del número de islas que controle:
 - a. Las islas sencillas/comunes valen 1 punto.
 - b. Las regiones de las islas compuestas cuentan cada una 1 punto. Controlar toda una isla compuesta otorga +1 punto adicional.
 - c. Las islas “Vingolf” solo pueden desbloquearse jugando el torneo de Vingolf Vakyria Chronicles y valdrán 2 puntos.
 - d. Cada LOGRO obtenido durante el Summer Conquest otorga +1 punto adicional
4. El jugador con más puntos a final de Agosto podrá elegir su premio entre 1 libro de ARTE de FORCE OF WILL (valorado en 45€) o 1 tapete promo de Force of Will. El segundo jugador con más puntos obtendrá el premio sobrante.

- a. En caso de empate, los jugadores con más puntos deberán librar una Batalla Final.

5. ¿CÓMO SE JUEGA?

- a. **Competir por una Isla Neutral (1,50€por jugador):** al principio del juego todas las islas, salvo las iniciales, son “neutrales”. Para conquistar una de estas islas debes competir contra otro jugador por el control de dicha isla. El ganador obtiene una chincheta de su color para colocarla en dicha isla. El otro jugador no pierde territorio al combatir por Islas Neutrales. Luego, ambos jugadores harán Picking de 1 sobre de Force of Will del cual el ganador podrá elegir en primer lugar hasta 3 cartas, quedándose el otro jugador con el resto. En caso de empate, el jugador con menos islas iniciará el Picking y alternarán hasta repartirse 5 y 5. Si ambos tienen el mismo número de islas, se determinará aleatoriamente quien empieza hasta repartirse 5 y 5.
 - i. **No pueden atacarse las Islas Vingolf hasta que hayan sido desbloqueadas por un jugador.**

- b. **Atacar la Isla de otro jugador (1,50€por jugador - opcional, ambos deben estar de acuerdo):** cualquier jugador puede retar a otro jugador, sin importar la distancia entre sus islas y las del otro jugador, pero debe señalar cual ataca y desde cual. Esas islas entrarán en juego. Quien gane se quedará con ambas = quien pierda cederá su territorio al otro. Luego, ambos jugadores harán Picking de 1 sobre de Force of Will del cual el ganador podrá elegir en primer lugar hasta 3 cartas, quedándose el otro jugador con el resto. En caso de empate, el jugador con menos islas iniciará el Picking y alternarán hasta repartirse 5 y 5. Si ambos tienen el mismo número de islas, se determinará aleatoriamente quien empieza hasta repartirse 5 y 5.
 - i. **No pueden atacarse las Islas Iniciales.**
 - ii. **No pueden atacarse las Islas Bastión.** Para convertir una Isla Común que controles en una Isla Bastión, supera el logro COMANDANTE. Este logro es intransferible, permanente, y sus efectos no pueden "desplazarse" de la isla objetivo original a otra.

- c. **LAS BATALLAS SE RESUELVEN AL MEJOR DE 3 partidas con un tiempo límite de 50 min.**
 - i. GANAR UNA SOLA PARTIDA NO ES SUFICIENTE PARA DETERMINAR QUIEN GANA UNA ISLA. Si al cabo de los 50 min, +3 turnos extra, solo se ha completado 1 partida, ambos jugadores empatan 1-1 y ninguno pierde islas, o ninguno se

apodera de la isla neutral en cuestión. *Puede interpretarse como el tiempo que tardan ambos bandos en agotarse o quedarse sin reservas de "comida" antes de tener que detener la batalla.*

- ii. **EL JUEGO LENTO ESTÁ PENALIZADO CON LA PÉRDIDA DE LA PARTIDA.** *En la batalla no hay tiempo para pensar la estrategia mil veces. Si en 30 minutos la primera partida no ha finalizado y uno de los jugadores es el claro causante de la duración exagerada de la partida, pierde dicha partida.*

d. **SOLO PERMITIDAS CARTAS DEL BLOQUE DE ALICIA (+VINGOLF VALKYRIA CHRONICLES)**

- i. El mazo de juego no tiene por qué ser el mismo durante todo el Summer Conquest, puedes mejorarlo y cambiarlo o jugar con otro completamente diferente.
 - 1. Esto no puede hacerse entre o durante las partidas de una misma Batalla, salvo el banquilleo habitual.
- ii. Con el fin de equilibrar el juego y las posibles barajas de los jugadores, las siguientes cartas queda prohibidas:
 - 1. Soberano REFLECT/REFRAIN
 - 2.
 - 3. *(podrían incluirse más)*
 - 4.
 - 5. *(podrían incluirse más)*

e. **DESAFIAR/RETAR A OTRO JUGADOR:**

- i. Ambos jugadores deben estar en la tienda. Desafíos lanzados fuera de Luna Arcana NO CUENTAN.
- ii. Ambos jugadores deben tener una Isla inicial en el Summer Conquest (mientras queden islas iniciales). Cualquier desafío previo a este hecho es NULO.
- iii. Ambos deben estar de acuerdo en si ponen 1,50€de participación. NO puede obligarse a aceptar este hecho.
- iv. **NO se puede retar/combatar 2 veces en el mismo día contra el mismo jugador, ya sea por la misma isla o por cualquier otra.**
- v. **NO se puede retar a un jugador que se encuentre en otra partida del SUMMER CONQUEST.** Se debe esperar a que dicha partida termine para lanzar el siguiente desafío.
- vi. **NO se puede retar a un jugador que se encuentre participando en un torneo.**
- vii. Retar a un jugador en una partida casual de otro tipo o ajena al Summer Conquest no implica la finalización inmediata de dicha partida. Esa partida debe terminar de forma normal.

- viii. NO se puede retar a un jugador a falta de menos de 45 minutos de la hora del cierre, puesto que el tiempo mínimo de ronda son 50 minutos.
 - ix. **La prioridad de las partidas se debe únicamente al orden de DECLARACIÓN DE ATAQUE ante los dependientes de la tienda.**
 - 1. **En caso de desafío simultáneo de 2 o más jugadores sobre otro único jugador, el jugador con menos islas tendrá preferencia y será quien juegue el combate.**
 - 2. En caso de empate en número de islas, el orden se determinará aleatoriamente con un dado pero ambas rondas serán obligatorias, una tras otra, e invalidarán nuevos desafíos hasta que esas rondas concluyan o el día termine.
 - x. **NO se puede rechazar un desafío que cumpla con todas las condiciones descritas, a menos que se consuma una INTRIGA**
- f. **INTRIGAS:** cada jugador tiene 3 "INTRIGAS" al mes disponibles. Representan su capacidad para evitar enfrentamientos mediante "sabotaje de la flota enemiga", "espionaje de sus tropas", "artimañas estratégicas variadas"...
- i. **UNA INTRIGA elude el combate contra un único jugador hasta la hora de cierre (todo el día).** No permite evitar todos los desafíos del día, solo los lanzados por un jugador en particular. Para evitar a otros jugadores deberán usarse más INTRIGAS.
 - 1. La falta de tiempo por parte de uno de los jugadores y/o de horario de la tienda no consume pérdida de INTRIGAS, pero implica también (cómo es lógico) que el jugador no podrá permanecer en el local jugando a otra cosa.
 - 2. **RECUPERAR INTRIGAS:** completar el logro GENERAL repone 1 INTRIGA perdida. No se pueden tener más de 3 INTRIGAs disponibles.

**PARTICIPAR EN EL SUMMER CONQUEST
IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE LAS
REGLAS AQUÍ DESCRITAS.**

6. **LOGROS:** los logros obtenidos durante el Summer Conquest otorgan al final de Agosto puntos extra para determinar al ganador.

- a. **COMBATIENTE:** juega 4 batallas del Summer Conquest en una semana. (+1 punto)
- b. **SARGENTO:** juega 8 batallas del Summer Conquest en una semana. (+1 punto)
- c. **COMANDANTE:** juega 12 batallas del Summer Conquest en menos de 1 mes. **Designa una Isla que controles para convertirla en un Bastión.** Como Bastión, dicha isla resulta inexpugnable y no puede ser atacada. (+1 punto)
- d. **GENERAL:** juega 16 batallas del Summer Conquest en menos de 1 mes. **Recuperas una INTRIGA perdida.** (+1 punto)
- e. **EXPLORADOR:** gana el control de al menos 1 Isla Neutral a la semana.
- f. **NAVEGANTE:** gana el control de al menos 1 Isla alejada de tu Isla Inicial y del resto de tus islas.
- g. **INVASOR:** gana el control de al menos 1 Isla Enemiga.
- h. **CONQUISTADOR:** gana el control de al menos 3 Islas Enemigas.
- i. **REY:** controla al menos 10 Islas al final de la semana.
- j. **EMPERADOR:** controla al menos 15 Islas al final de la semana.

7. **EVENTOS:** todas las partidas del Summer Conquest que se realicen los JUEVES sufrirán los efectos de "sucesos" determinados a azar por la tienda al tirar 1 dado. Los 4 jugadores que más islas ganen al finalizar cada jueves, enfrentándose a las adversidades, obtendrán una carta promo. Algunos eventos de ejemplo son:

- a. Tsunami
- b. Terremoto
- c. Volcán
- d. Vientos favorables
- e. Buena cosecha
- f. Cofre del capitán

SUMMER CONQUEST - SUMARY

SEMANA 1	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 2	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 3	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 4	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 5	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 6	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 7	TOP 4			
Nombre				
Territorios				

SEMANA 8	TOP 4			
Nombre				
Territorios				