



Pautas sobre las misiones

Esta sección describe el formato estándar para jugar el pack 2019 de Misiones ITC de Octava Edición. En esta sección encontrarás las reglas de configuración de la partida, incluyendo el despliegue y la forma de puntuar misiones Primarias y Secundarias. A menos que se especifique lo contrario, las seis misiones de este documento siguen estos pasos. Cualquier pregunta al respecto en castellano puede dirigirse a contacto@lavoizdehorus.com indicando en el asunto “Duda sobre Misiones ITC”.

Prepartida, Despliegue e Inicio

Prepartida

Paso 1: Antes de lanzar ningún dado, los jugadores ajustan y definen la escenografía de la mesa. Después ambos jugadores eligen su rasgo de señor de la guerra, poderes psíquicos, gastan puntos de mando predespliegue, eligen su reliquia gratuita y las reliquias adicionales que deseen utilizar. Todo esto debe quedar anotado para su consulta durante la partida.

Paso 2: Los jugadores se revelan simultáneamente lo que han anotado en el Paso 1.

Mapa de Despliegue y Objetivos

Paso 1: Ambos jugadores lanzan un dado.

Paso 2: El jugador que saca resultado más alto determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue.

Paso 3: Los jugadores colocan los objetivos según se indique en la misión. A la hora de colocarlos, se deben tener en cuenta estas instrucciones:

Versión original en inglés actualizada el 7-18-19 v. 1.19 (Beta)

Traducción: La Voz de Horus

Crédito de la ilustración: Nicholas Kay

A: Todos los objetivos deben situarse en el suelo o planta baja y no pueden colocarse dentro de edificios cerrados. Se debe mover la escenografía si es necesario para colar el objetivo en el suelo.

B: Las distancias se miden desde las miniaturas hasta el punto más cercano del marcador de objetivo cuando se determina qué miniaturas están al alcance de controlar dicho objetivo.

Paso 4: Cada jugador elige **3** de las Misiones Secundarias que se detallan más abajo. Un jugador sólo puede elegir la misma misión una vez. Tras elegir las, los jugadores se las muestran de forma simultánea.

Paso 5: El jugador que ha perdido la tirada del Paso 1 despliegue ahora su primera unidad. El Despliegue se hace con normalidad a partir de este paso.

Determinando quién tiene el Primer Turno

Paso 1: Los jugadores hacen una tirada enfrentada por el primer turno.

A: El jugador que ha terminado de desplegar primero recibe un +1 a esta tirada.

Paso 3: El jugador que gana la tirada enfrentada elige si quiere ser primero o segundo.

Paso 4: El jugador que ha sido designado para ser segundo por su oponente puede elegir si quiere robar la iniciativa.

Duración de la partida, Asolar y Conceder

Cada partida se compone de **6 rondas de batalla**. Al final de la partida, el vencedor es el jugador que tenga una **mayor puntuación**. Si un jugador decide conceder la partida antes de que el juego acabe de forma natural, obtendrá automáticamente 0 puntos y su oponente ganará la partida. En el momento de conceder, el vencedor mantiene los puntos obtenidos hasta el momento y consigue 4 puntos de Primarias por ronda que reste por jugarse, siempre y cuando tenga unidades suficientes para conseguir los objetivos de misión. Además, el vencedor consigue la máxima puntuación en objetivos secundarios que le quede por conseguir, asumiendo que dispone de la capacidad para conseguir los objetivos de misión.

Escenario de ejemplo: Estamos al final de la Ronda 3, y en ese momento el jugador perdedor concede, y el jugador ganador había elegido Reconocimiento como misión secundaria, pero aún no ha puntuado nada de esa misión. En este caso, consigue 3 puntos porque aún tendría otros 3 turnos para puntuar si la partida siguiera, siempre y cuando disponga de al menos 4 unidades para puntuar dicha misión, tal y como se define en ella. Si tuviera 3 o menos unidades, no podría puntuar esa misión porque tampoco hubiera podido aunque la partida hubiera continuado con normalidad.

Si un jugador es asolado (lo que ocurre cuando no tiene miniaturas calificables en la mesa al final del turno de cualquier jugador) el jugador asolado conserva los puntos conseguidos hasta ese momento

de la partida, y su oponente gana puntos de la misma forma que se ha explicado atrás cuando un jugador concede.

Si un jugador recibe un *bye*, es decir, no juega una ronda debido a un número impar de participantes, deberá ser siempre el jugador con la menor puntuación total hasta ese momento y conseguirá de esa ronda una victoria y una puntuación de 20 puntos.

Los jugadores deben recordar con cuidado que asolar a su oponente no les otorga la máxima puntuación de la misión. ¡Conceder tampoco otorga la máxima puntuación al oponente!

Puntuación de Misiones Primarias y Secundarias

Misión Primaria: Puntuación al final del Turno de Jugador

Cada jugador puntúa al final de su turno de jugador.

1. ¿Controlas uno o más objetivos?
 - a. 1 punto
2. ¿Has destruido alguna unidad enemiga durante tu turno?
 - a. 1 punto

Misión Primaria: Puntuación al final de la Ronda de Batalla

Cada jugador también puntúa al final de cada Ronda de Batalla.

1. ¿Controlas más objetivos que tu oponente?
 - a. 1 punto
2. ¿Han sido destruidas más unidades de tu enemigo que tuyas en esta ronda de batalla?
 - a. 1 punto

Misiones Secundarias:

Cada jugador puede puntuar un máximo de 4 puntos por cada una de las siguientes Misiones Secundarias, hasta un total de 12 puntos entre las 3 misiones que escoja. Estos puntos se pueden conseguir en cualquier momento a menos que se especifique lo contrario en la descripción de la misión.

Las secundarias marcadas con un asterisco () se pueden “apilar” y por lo tanto pueden puntuarse a la vez que otras. Cuando una unidad enemiga es seleccionada para recibir puntos de una misión secundaria, no puede dar puntos para otra secundaria a menos que sea una de las marcadas con un asterisco. Por ejemplo: una unidad que se elige para dar puntos de la misión Cazador de Bandas no puede elegirse para dar puntos por otra secundaria que no tenga un asterisco, como Marcado para Morir, etc.*

Cazalíderes: 1 punto por cada **Personaje** enemigo destruido.

Matarreyes: Elige una miniatura enemiga que sea **Personaje**.

- Ganas 1 punto por cada 2 heridas que pierda, de forma acumulativa.
- Si fuera un Personaje que regenera heridas o resucita durante la partida, el total de heridas que pierda durante la partida se contabiliza para esta misión.
- Si la miniatura elegida **Personaje** tiene las palabras clave **Vehículo** o **Monstruo**, ganas 1 punto por cada 4 heridas que pierde en vez de 1 punto por cada 2 heridas que pierde.
- Si el **Personaje** es además el Señor de la Guerra de tu oponente, ganas 1 punto adicional (hasta un máximo de 4) si es destruido.

Marcado para Morir: Elige 4 de las unidades de tu oponente que tengan un Nivel de Poder de 7+. Ganas 1 punto por cada una que destruyas.

- Para ganar este punto contra una unidad que se divide en varias unidades durante la partida, debes destruir todas las unidades individuales que la componen. Si una unidad se une con otra unidad durante la partida, para ganar este punto deberás destruir la unidad unida completa.

Asesino de Titanes: Por cada 8 heridas que pierdan las unidades enemigas con la palabra clave **Titánica** en el total de la partida, ganas 1 punto más allá de que las heridas hayan sido “curadas” o “regeneradas”. Puedes elegir si quieres que las heridas perdidas por una miniaturas **Titánicas** cuenten para esta secundaria, pero en cuanto lo hagas, esa miniatura no podrá dar puntos para ninguna otra secundaria de las que no “apilan”.

***Ejemplo:** Una miniaturas enemiga **Titánica** pierde 4 heridas en el turno 1, y otra unidad enemiga **Titánica** distinta pierde 12 heridas en el turno 2, para un total de 16 heridas perdidas por parte de miniaturas enemigas **Titánicas**. Eliges que se contabilicen todas para ganar 2 puntos en esta secundaria, pero entonces ninguna de esas dos unidades **Titánicas** podrán puntuar otras secundarias de las que requieren destruir unidades enemigas.*

Cazador de Bandas: Por cada 6 heridas infringidas a unidades multi-miniatura compuestas enteramente por miniaturas de 3 o más Heridas, ganas 1 punto. Las unidades con la palabra clave ENJAMBRE no cuentan para esta misión.

Caza Mayor: 1 punto por cada miniaturas enemiga destruida con la palabra clave **Monstruo** o **Vehículo** que tenga 7 heridas o más.

Elige tu Veneno: Elige hasta cuatro palabras clave de la siguiente lista: psíquico, vuela, motorista, vehículo, monstruo, titánico. No puedes elegir una palabra clave más de una vez. Por cada palabra clave que elijas, selecciona una unidad enemiga con dicha palabra clave. No puedes seleccionar a una unidad por más de una palabra clave. Ganas un 1 punto por cada unidad seleccionada destruida.

La Factura del Carnicero: Destruye a 2+ unidades enemigas durante un turno de jugador para ganar 1 punto.

***El Segador:** Por cada 20 miniaturas enemigas destruidas ganas 1 punto.

- Cuenta cada miniaturas cuando la destruyas. Si hay miniaturas que regresan al juego tras ser destruidas, puedes contarlas cada vez que las destruyas.

- Las miniaturas destruidas pueden otorgar puntos para El Segador y para cualquier otra secundaria sin necesidad de que tenga asterisco, excepto para Marcado para Morir.

***Reconocimiento:** Ten una unidad al menos parcialmente en cada cuadrante de la mesa al final de tu turno. Una unidad sólo puede considerarse parte de un cuadrante a la vez con respecto a esta regla. Ganas 1 punto por turno que cumplas la condición.

***Tras las Líneas Enemigas:** Si al menos una de tus unidades está completamente dentro de la zona de Despliegue enemiga al inicio de tu turno, ganas 1 punto. Para esta misión se considera que una unidad está completamente dentro si cada miniatura de la unidad está al menos parcialmente en la zona de Despliegue enemiga.

***Control del Terreno:** Ganas 1 punto por cada objetivo que controles al final de la última Ronda de Batalla de la partida.

***Rey de la Colina:** Al final de cada Ronda de Batalla, el jugador con esta secundario gana 1 punto si tiene dos unidades que no sean personajes y que sean multi-miniatura, a 6 pulgadas del centro de la mesa. Estas dos unidades que puntúan **Rey de la Colina** no pueden puntuar **Reconocimiento**, **Control del Terreno** ni **Ingenieros**. Unidad multi-miniatura significa en este caso una unidad que haya empezado la partida con más de una miniatura.

***Ingenieros:** Selecciona dos unidades que no sean personajes ni fortificaciones de tu ejército para que sean Ingenieros. A partir de la segunda Ronda de Batalla, si una o más de estas unidades empieza y termina tu turno a 3" de un marcador de objetivo que controlas, y no hace ningún ataque ni lanza ningún poder psíquico durante tu turno, ganas 1 punto al final de ese turno. Estas unidades no pueden puntuar este objetivo si se unen a otras unidades durante la partida o si se dividen en varias unidades. Las unidades seleccionadas como Ingenieros nunca podrán beneficiarse de una regla que impida que sean objetivo de disparos, como por ejemplo Nube de Moscas. Sí que pueden beneficiarse de que la escenografía bloquee la línea de visión hacia ellas.

***Vieja Escuela:** Ganas 1 punto por cada uno de los siguientes casos:

- **Primer Golpe:** Una unidad enemiga es destruida en la primera Ronda de Batalla.
- **Matar al Señor de la Guerra:** El Señor de la Guerra enemigo ha sido destruido cuando termina la partida.
- **Rompelíneas:** Tienes al final de la partida una de tus miniaturas en la zona de despliegue de tu enemigo.
- **Último Golpe:** Una unidad enemiga es destruida en la última Ronda de Batalla.

Despliegues para la temporada 2019 - 2020

Las misiones ITC números 1, 3 y 5 continúan utilizando el Despliegue de Misión ITC y de juego equilibrado de temporadas previas.

Las misiones ITC números 2, 4 y 6 utilizan el nuevo despliegue, tal como se define a continuación:

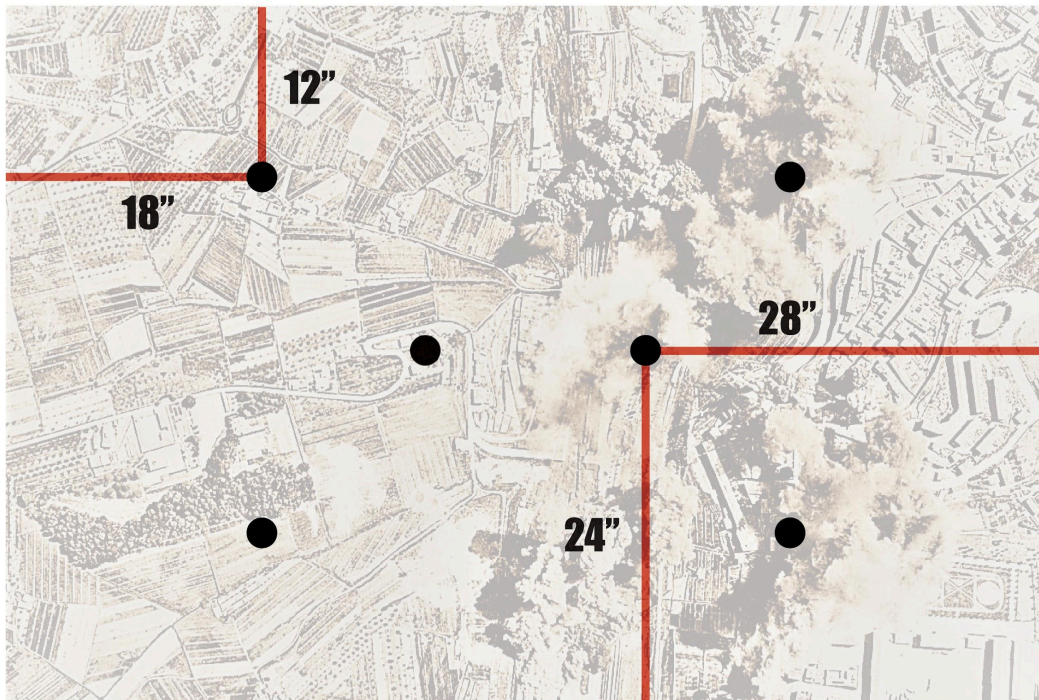
- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

Misiones

Misión 1: Capturar Terreno

Despliegue: Aleatorio

6 objetivos colocados de esta forma:



Punto Bonus de Capturar Terreno: Si un jugador controla o disputa 5 o más objetivos al final de su turno, gana 1 punto.

Un objetivo se considera disputado si ambos jugadores tienen miniaturas a 3" de él pero ninguno lo controla. Esto ocurre por lo general cuando ambos jugadores tienen el mismo número de miniaturas en rango del objetivo pero ninguna de ellas tiene regla de Objetivo Asegurado, o todas la tienen.

Scenario 1 Score Sheet

You				Opponent									
PRIMARY													
BATTLE ROUND 1													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 2													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 3													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 4													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 5													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 6													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
SECONDARY													
Your Secondaries				Opponent Secondaries									
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
POINT TALLY													
Yours							Opponents						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	36	37	38	39	40	41	42

Misión 2: Corte al Corazón

Despliegue: Aleatorio

3 objetivos: Cada jugador coloca un objetivo en su zona de despliegue, a más de 6" de los bordes de la mesa y a más de 12" de cualquier otro objetivo. Un objetivo más se sitúa en el centro de la mesa.



Punto Bonus de Corte al Corazón: Si un jugador controla el objetivo central y el de su oponente al final de su turno, gana 1 punto.

Reglas de Despliegue:

- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

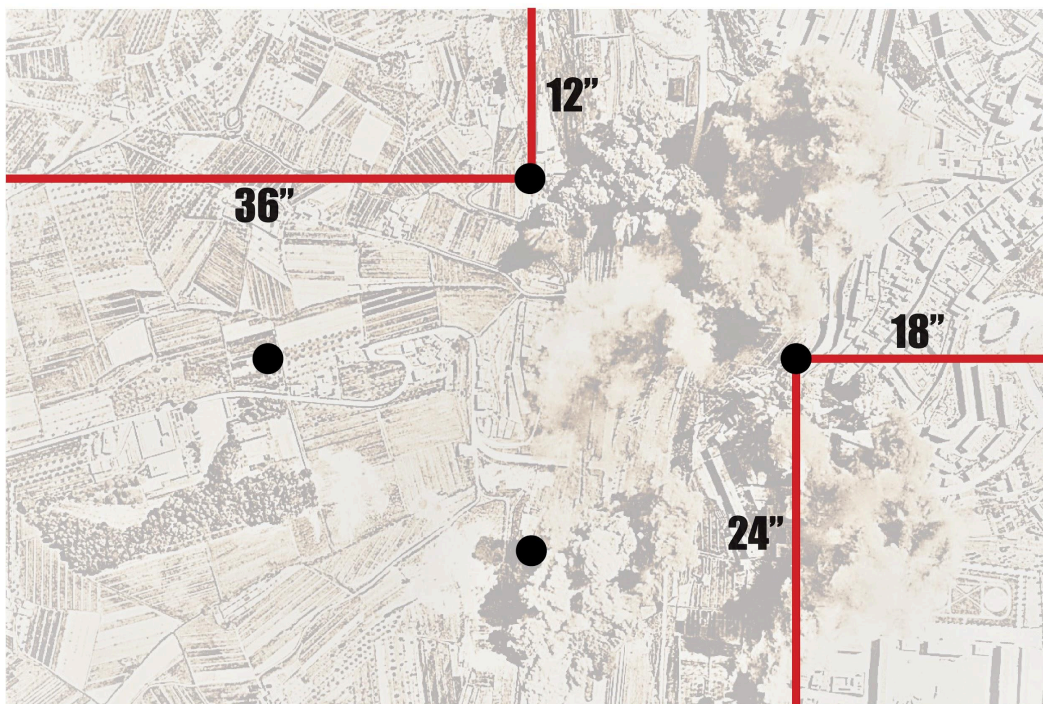
Scenario 2 Score Sheet

You				Opponent									
PRIMARY													
BATTLE ROUND 1													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 2													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 3													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 4													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 5													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 6													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
SECONDARY													
Your Secondaries				Opponent Secondaries									
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
POINT TALLY													
Yours							Opponents						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	36	37	38	39	40	41	42

Misión 3: Control de Nexus

Despliegue: Aleatorio

4 objetivos colocados de esta forma:



Punto Bonus de Control de Nexus: Si un jugador controla los 4 objetivos al final de su turno, gana 1 punto.

Scenario 3 Score Sheet

You	Opponent																																																																																				
PRIMARY																																																																																					
BATTLE ROUND 1																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 2																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 3																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 4																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 5																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 6																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
SECONDARY																																																																																					
Your Secondaries	Opponent Secondaries																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%;">Name</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%;">Name</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4																																																						
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
POINT TALLY																																																																																					
Yours	Opponents																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
1	2	3	4	5	6	7																																																																															
8	9	10	11	12	13	14																																																																															
15	16	17	18	19	20	21																																																																															
22	23	24	25	26	27	28																																																																															
29	30	31	32	33	34	35																																																																															
36	37	38	39	40	41	42																																																																															
1	2	3	4	5	6	7																																																																															
8	9	10	11	12	13	14																																																																															
15	16	17	18	19	20	21																																																																															
22	23	24	25	26	27	28																																																																															
29	30	31	32	33	34	35																																																																															
36	37	38	39	40	41	42																																																																															

Misión 4: Lo Tuyo es Mío

Despliegue: Aleatorio

5 objetivos: uno se sitúa en el centro de la mesa. Después, empezando por el jugador que no ha elegido su zona de despliegue, cada jugador coloca un objetivo en cualquier parte de la mesa a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos. Luego cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos.



Punto Bonus de Lo Tuyo es Mío: Si un jugador controla al final del turno de cualquier jugador los dos objetivos que ha puesto él en la mesa, gana 1 punto. No se puede ganar más de 1 punto de este bonus en una misma ronda.

Reglas de Despliegue:

- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

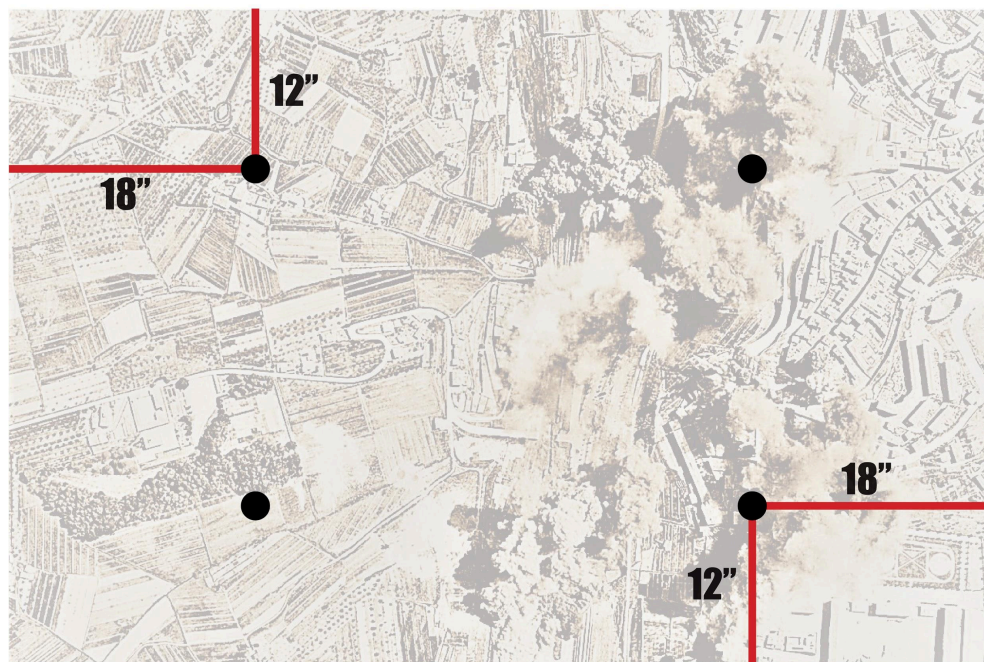
Scenario 4 Score Sheet

You	Opponent																																																																																				
PRIMARY																																																																																					
BATTLE ROUND 1																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 2																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 3																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 4																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 5																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
BATTLE ROUND 6																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Battle Round End	Battle Round End																																																																																				
SECONDARY																																																																																					
Your Secondaries	Opponent Secondaries																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%;">Name</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%;">Name</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4																																																						
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
POINT TALLY																																																																																					
Yours	Opponents																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
1	2	3	4	5	6	7																																																																															
8	9	10	11	12	13	14																																																																															
15	16	17	18	19	20	21																																																																															
22	23	24	25	26	27	28																																																																															
29	30	31	32	33	34	35																																																																															
36	37	38	39	40	41	42																																																																															
1	2	3	4	5	6	7																																																																															
8	9	10	11	12	13	14																																																																															
15	16	17	18	19	20	21																																																																															
22	23	24	25	26	27	28																																																																															
29	30	31	32	33	34	35																																																																															
36	37	38	39	40	41	42																																																																															

Misión 5: Carga Valiosa

Despliegue: Aleatorio

4 objetivos colocados de esta forma:



Punto Bonus de Carga Valiosa: Antes de que empiece la partida, cada jugador elegirá un objetivo a defender (será su *Objetivo Prioritario*), empezando por el jugador que elige su zona de despliegue. Tras haber determinado las zonas de despliegue pero antes de desplegar, en el orden definido anteriormente, cada jugador puede mover su *Objetivo Prioritario* en cualquier dirección hasta 6" desde su posición original, siempre y cuando se quede a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos.

Si un jugador controla el *Objetivo Prioritario* de su oponente al final de su propio turno, gana 1 punto.

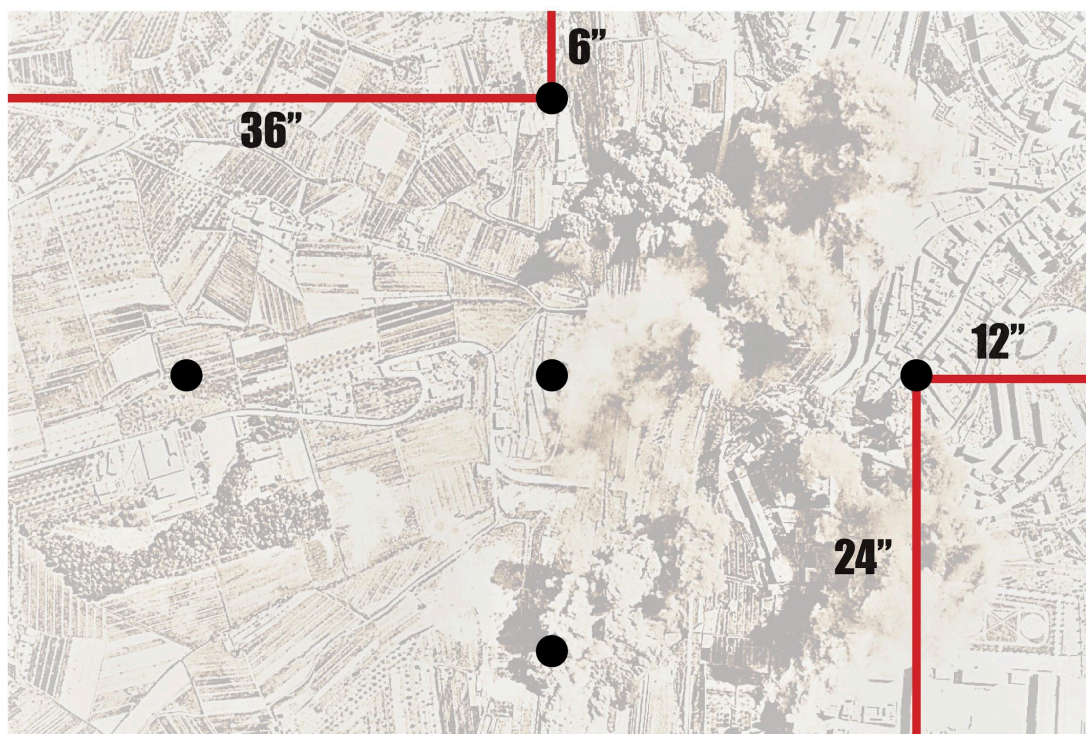
Scenario 5 Score Sheet

You				Opponent									
PRIMARY													
BATTLE ROUND 1													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 2													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 3													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 4													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 5													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
BATTLE ROUND 6													
Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Player Turn	Kill 1+	Hold 1+	Bonus						
Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5	Battle Round End	Kill More	Hold More	Total 0-5						
SECONDARY													
Your Secondaries				Opponent Secondaries									
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4				
POINT TALLY													
Yours							Opponents						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	36	37	38	39	40	41	42

Misión 6: Crisol de Campeones

Despliegue: Aleatorio

5 objetivos colocados de esta forma:



Punto Bonus de Crisol de Campeones: Si un jugador tiene tres miniaturas con la palabra clave Personaje en alcance de control de 3 objetivos distintos al final de su turno, gana 1 punto.

Reglas de Despliegue:

- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

Scenario 6 Score Sheet

You	Opponent																																																																																				
PRIMARY																																																																																					
BATTLE ROUND 1																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
BATTLE ROUND 2																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
BATTLE ROUND 3																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
BATTLE ROUND 4																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
BATTLE ROUND 5																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
BATTLE ROUND 6																																																																																					
Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5	Player Turn <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">Kill 1+</td> <td style="width: 33%;">Hold 1+</td> <td style="width: 33%;">Bonus</td> </tr> <tr> <td>Kill More</td> <td>Hold More</td> <td>Total 0-5</td> </tr> </table>	Kill 1+	Hold 1+	Bonus	Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																								
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
Kill 1+	Hold 1+	Bonus																																																																																			
Kill More	Hold More	Total 0-5																																																																																			
SECONDARY																																																																																					
Your Secondaries	Opponent Secondaries																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%;">Name</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%;">Name</td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> </table>	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4																																																						
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
Name	1	2	3	4																																																																																	
POINT TALLY																																																																																					
Yours	Opponents																																																																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> <tr><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
1	2	3	4	5	6	7																																																																															
8	9	10	11	12	13	14																																																																															
15	16	17	18	19	20	21																																																																															
22	23	24	25	26	27	28																																																																															
29	30	31	32	33	34	35																																																																															
36	37	38	39	40	41	42																																																																															
1	2	3	4	5	6	7																																																																															
8	9	10	11	12	13	14																																																																															
15	16	17	18	19	20	21																																																																															
22	23	24	25	26	27	28																																																																															
29	30	31	32	33	34	35																																																																															
36	37	38	39	40	41	42																																																																															