

Handbook de la *tercera batalla.*

Versión 1.0 · 18 de septiembre de 2026

Todo lo que necesitas para jugar el sábado 31 de octubre: cómo es el formato, cómo se crea la partida y qué hacer si algo falla. Cada sección abre con su regla en una frase, por si vienes con prisa. Si una regla cambia, lo anotamos al final con su fecha.

01

El torneo en un minuto

Dos contra dos, en Empire Wars, al mejor de tres. Ganas la serie y sigues; la pierdes y te quedas a ver.

Equipo 2v2	Modo Empire Wars	Serie Al mejor de 3	Avance Eliminación directa
Cuándo Sábado 31 de octubre	Check-in 9:00 de la mañana	Horario estimado Cruces 10:00 · Final 7:00 pm	Dónde Oficinas Clara, CDMX
Formato Solo presencial	Registro Cierra el 17 de octubre	Civilizaciones Todas	Draft No hay

Qué es Empire Wars

Es Age of Empires II de siempre, pero te saltas el arranque: la partida empieza con tu pueblo ya armado y trabajando.

En vez de empezar en la Alta Edad Media, arrancas directo en la **Edad Feudal**, con **27 aldeanos** que ya están en las granjas, en la madera y en el oro. Es un modo más rápido: la acción empieza desde el primer minuto.

Lo que ya tienes al empezar:

- 27 aldeanos y un explorador.
- Un punto de recolección para cada recurso.
- Un cuartel y una herrería, listos para usarse.
- El Telar ya investigado.

Hay menos ovejas que en una partida normal y no hay jabalíes. En algunos mapas el arranque cambia un poco.

Si nunca lo has jugado, pruébalo antes del torneo, en los mapas de la lista. Al crear la partida, en el ajuste «Modo de juego» elige Empire Wars.

Antes de llegar

El torneo es solo presencial y cada jugador llega con su laptop lista para jugar. Nosotros ponemos el lugar y la red.

- Solo juega quien está en la sede. No se puede participar a distancia.
- Tu laptop y tu cargador. Sirve igual Windows o Mac: es la que pusiste en el registro.
- Tu mouse y tu teclado.
- Tu cuenta y tu copia de Age of Empires II: Definitive Edition. Cada jugador la suya.

- El juego actualizado. Si sale una actualización antes o durante el torneo, se juega con la versión más reciente.
 - Juegas con la cuenta y el nombre que registraste. No se cambian durante el torneo. Los nombres de jugador o de equipo ofensivos se rechazan.
 - Si uno de los dos jugadores ya no puede ir, escríbenos antes del torneo a alexander@clara.team.
-

04

Puntualidad

Cuando el administrador anuncie tu serie en la sala, tienes diez minutos para estar en la partida, listo para empezar.

- El check-in es a las 9:00 de la mañana: llegas, conectas tu laptop y pruebas la red.
 - Horario estimado: los cruces arrancan a las 10:00 y la final es a las 7:00 de la tarde. Puede moverse según cuántos equipos se registren.
 - Si un equipo no está listo a los diez minutos, su rival gana esa partida. Si sigue sin presentarse, puede perder la serie.
 - Si el retraso es por una falla técnica, avisa al administrador. Él puede hacer una excepción.
-

05

Cómo avanza el torneo

Eliminación directa: el equipo que gana su serie pasa a la siguiente ronda. El que la pierde queda fuera.

Los cruces los arma el equipo organizador. El nombre en el juego que pusiste en el registro nos ayuda a armarlos.

POR DEFINIR

El número de equipos, el cuadro completo y cómo se define el tercer lugar se publican aquí cuando cierre el registro, el sábado 17 de octubre.

La serie

Una serie son hasta tres partidas contra el mismo rival. El primer equipo que gana dos avanza.

1. **Partida 1: Arabia.** Todas las series abren ahí.
2. **Partida 2:** el mapa lo elige el equipo que perdió la primera.
3. **Partida 3, solo si van 1 a 1:** el mapa lo elige el equipo que perdió la segunda.

No hay draft. Un draft es una ronda previa donde los equipos se turnan para apartar y vetar mapas y civilizaciones. Aquí no existe: el mapa se decide partida por partida, como dice arriba, y cada jugador escoge su civilización al crear la partida.

Cuándo termina una partida. Cuando un equipo se rinde o es conquistado.

POR DEFINIR

Si el equipo que elige puede repetir un mapa que ya se jugó en la serie, Arabia incluida.

Civilizaciones

Se vale cualquiera de las 56 civilizaciones del juego, incluidas las de todas las expansiones. No hay ninguna prohibida.

- **Con el juego base ya puedes jugar el torneo.** No tienes que comprar ninguna expansión para participar.
- **Cada quien elige entre las que tiene.** Las de una expansión solo las puede elegir quien la compró. Si tu rival tiene las nuevas, las puede usar contra ti, y tú puedes jugar contra ellas aunque no las tengas.
- **Van ocultas.** El rival no ve la tuya hasta que empieza la partida.
- **Sin repetir.** Ninguna civilización se juega dos veces en la misma serie. Cada mapa, dos civilizaciones nuevas por equipo.

56

CIVILIZACIONES EN JUEGO

JUEGO BASE 35

Aztecas	Bereberes	Birmanos	Bizantinos	Britanos	Búlgaros	Celtas
Chinos	Coreanos	Cumanos	Eslavos	Espanoles	Etíopes	Francos
Godos	Hunos	Incas	Indostaníes	Italianos	Japoneses	Jemeres
Lituanos	Magiares	Malayos	Malíes	Mayas	Mongoles	Persas
Portugueses	Sarracenos	Tártaros	Teutones	Turcos	Vietnamitas	
Vikingos						

EXPANSIONES 21

Lords of the West

Borgoñones	Sicilianos
------------	------------

Dynasties of India

Bengalíes	Drávidas	Gurjaras
-----------	----------	----------

The Mountain Royals

Armenios	Georgianos
----------	------------

The Last Chieftains

Mapuches	Muisca	Tupíes
----------	--------	--------

Dawn of the Dukes

Bohemios	Polacos
----------	---------

Return of Rome

Romanos

The Three Kingdoms

Shu	Wei	Wu	Yurchen
Kitanos			

The Viking Sagas Sale el 22 de septiembre

Daneses	Sajones	Varegos
---------	---------	---------

Mapas

Estos son los 9 mapas del torneo. Quién elige cada uno está en [La serie](#).

Arabia Tierra · Abierto Abre todas las series	Arena Tierra · Cerrado	Atacama Tierra · Abierto
Hideout Tierra · Cerrado	Golden Pit Tierra · Oro al centro	Cuatro Lagos Híbrido
Mediterráneo Híbrido	Báltico Agua	Islas de equipo Agua

TIERRA

No hay agua, o no la suficiente para pelear en ella. Abierto: tu base arranca sin protección. Cerrado: arrancas protegido por murallas o bosque.

HÍBRIDO

Tiene tierra y agua. Se puede ganar con o sin el control del agua, pero pescar desde temprano suele pesar.

AGUA

Quien controla el agua lleva una ventaja grande en economía, o es la única forma de llegar al rival.

Configuración de la partida

Los cuatro jugadores revisan la configuración antes de empezar. Si algo quedó mal, la partida se reinicia.

No necesitas entender cada opción: cópialas tal cual al crear la partida.

ajustes principales

Modo de juego	Empire Wars
Mapa	El que toque en la serie
Tamaño del mapa	El de 4 jugadores
Dificultad	Estándar
Recursos	Estándar
Población	200
Velocidad	Normal
Revelar mapa	Normal
Edad inicial	Estándar
Edad final	Estándar
Tratado	Ninguno
Victoria	Conquista

Casillas

Civilizaciones ocultas	Sí
Bloquear equipos	Sí
Equipos juntos	Sí
Posiciones de equipo	Sí
Exploración compartida	Sí
Bloquear velocidad	Sí
Grabar partida	Sí
Trucos	No
Modo turbo	No
Árbol tecnológico completo	No

por definir

El servidor del juego que usaremos en la oficina. Lo indica el administrador el día del torneo.

Reglas de juego

- Se vale lo que el juego permite, menos lo que esta sección prohíbe.
- Se vale: amurallar recursos, bloquear o cazar aldeanos y matar los animales del rival. Es parte del juego.

- **No se vale** aprovechar a propósito un error o una falla del juego. Si pasa, el administrador decide si la partida se reinicia, se repite o se da por perdida, y puede terminar en descalificación. Si dudas de si algo cuenta como error, pregunta al administrador antes de usarlo.
 - **No se valen** macros: programas externos que hacen varias teclas con una sola.
 - **No se vale** amontonar un ejército grande de unidades cuerpo a cuerpo en un solo punto usando la orden de patrulla, para forzar una pelea con ventaja. El administrador revisa cada caso, y quien lo haga pierde esa partida.
 - **Sí se valen** los mods gráficos del centro de mods del juego.
 - **Durante la partida** solo hablas con tu compañero, con tus rivales y con el administrador. Nadie más te puede ayudar, ni siquiera quien está viendo.
 - **Se juega a ganar.** No se regalan partidas ni se acuerdan resultados.
-

11

Reinicios

Un jugador puede pedir un reinicio solo en los primeros cuatro minutos de juego y solo si su mapa salió mal. Decide el administrador.

Tu mapa salió mal si pasa algo de esto:

- Más del 25% de los lados de un depósito de oro, de piedra o de tus arbustos de bayas quedaron inaccesibles.
- No puedes construir un campamento junto a la madera, el oro, la piedra o las bayas para recolectar de forma razonable.
- Un aldeano, una unidad o un animal tuyo quedó atrapado.
- Falta algo que debía aparecer: reliquias, animales, aldeanos o edificios de inicio.
- Alguien entró con la civilización equivocada.

Cómo se pide: pausa, llama al administrador y espera su decisión. No reinicies por tu cuenta. Si el rival no está de acuerdo, decide el administrador. Después de un reinicio se juegan las mismas civilizaciones y los mismos colores.

El **administrador** puede reiniciar una partida en cualquier momento si lo considera necesario para que el juego sea justo. Si alguien abusó de un reinicio y luego ganó, él decide qué pasa con esa partida.

12

Pausas y desconexiones

Se pausa solo por una falla técnica que no te deja jugar. Nunca para descansar.

- Si pausas, avisa de inmediato al administrador.
 - Quien pausa es quien reanuda, y antes confirma que el rival esté listo.
 - El administrador puede pausar cualquier partida en cualquier momento.
 - Si alguien se desconecta o se le cierra el juego, llamen al administrador. Salgan de la partida sin revelar el mapa y no abran la grabación: él decide si la partida se vuelve a crear.
-

13

Conducta

Venimos a pasarla bien. Respeto para rivales, compañeros, público y staff, dentro y fuera de la partida.

El código de ética que aceptaste al registrarte aplica todo el día. Las decisiones del equipo organizador son definitivas. Faltar al código puede terminar en advertencia, descalificación o retiro del evento, según la gravedad.

Si ves o vives una mala conducta o un acoso, avísale de inmediato al administrador.

14

Dudas

Aclara las reglas antes de empezar tu partida. Si algo pasa a media partida, pausa y llama al administrador.

Antes del torneo, escribe a alexander@clara.team. Si una situación no está en este handbook, la decide el equipo organizador.

Registro de cambios

El equipo organizador se reserva el derecho de cambiar estas reglas en cualquier momento. La versión vigente es la que está publicada en esta página.

Cada cambio se anota aquí con su versión y su fecha. Si descargaste el PDF, revisa que tu versión sea la misma que la de esta página.

Versión 1.0 18 de septiembre de 2026 Primera versión publicada.

 **CLARA** // **MXTW 2026** Age of Empires II, laptops y un sábado sin juntas.

Age of Empires II © Microsoft Corporation. Este torneo independiente no está afiliado, autorizado, patrocinado ni aprobado por Microsoft Corporation. Todas las demás marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. [Reglas de uso de contenido](#)