

TORNEO WARHAMMER SEXTA EDICIÓN (SEXTA AMPLIADA)



LUGAR, FECHA Y HORARIOS

Goblin Trader Norte (Calle Marqués de Lema 7, Madrid, Metro Cuatro Caminos).

Domingo 22 de Noviembre de 2026. Fecha límite para entrega de listas y pago: 1 de Noviembre.

Presentación/Emparejamientos: 10:30. Partida 1: 10:35-13:05. Partida 2: 13:05-15:35. Comida 15:35 -16:55. Partida 3 17:00 – 19:35. Premios 19:50

DESARROLLO

24 plazas. Inscripciones a partir del 22 de Septiembre.

Se creará un grupo temporal de WhatsApp.

Los jugadores crearán una lista de 2.000 puntos, con la que jugarán 3 rondas por sistema suizo, excepto la ronda 1, en la que la organización hará los cruces. El enfoque del torneo es amistoso, para DIVERTIRSE Y DIVERTIR. Se suministrará una hoja con la escenografía y sus reglas pertinentes.

REGLAS

Reglamento anotado warhammer 6th.

Libros de ejército “oficiales” de sexta ampliada listas electrónicas formato battlescribe o Army builder.

2.000 puntos con ejércitos completamente pintados. En las siguientes láminas se indican las limitaciones.

Los movimientos aleatorios, como huidas, se juegan en pulgadas. Se recomienda el uso de metro en pulgadas, aunque la Organización facilitará una tabla de conversión a centímetros.

PRECIOS Y PREMIOS

El coste de la inscripción será de 12 euros, que serán destinados íntegramente a premios. En función del número final de personas apuntadas, se repartirán 3 premios a las mejores listas, de acuerdo con los criterios explicados más abajo. El ejército mejor pintado también recibirá un premio, aparte habrá vales para sorteos al azar. El pago se realizará tras la confirmación de plaza (por Bizum al 687342964).

Para apuntarse utilizar el siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfAYV-_VMZ8HFhxpFPdRIWzWTuWhn7kB3UpHjHhztZqouj6vg/viewform?usp=publish-editor.

Aportando nombre/Nick de jugador, facción a utilizar y número de teléfono a partir del 22 de Septiembre.

En caso de dudas y comentarios mandarán mail a la organización (raistd@gmail.com).

Listas a: (gpenaprado@gmail.com), después de que se confirme la plaza.

TORNEO WARHAMMER SEXTA EDICIÓN (ampliada)

- Se utilizan Reglas de cortesía (se pueden usar listas alternativas)
- El número máximo de dados de magia utilizables por fase será de 10. Cada porta hechizos cuenta como un dado si es de un sólo uso, o dos en el resto de los casos.
- No se pueden usar personajes especiales.

¿Cómo se puntúan las listas para los premios?

Se entregarán premios a las mejores listas, evaluadas de forma anónima por un jurado, atendiendo a una puntuación subjetiva de 1 a 10 sobre dos bloques: originalidad y trasfondo. Lógicamente, los jugadores del grupo de la Organización no podrán optar a premio, aunque sus listas serán también evaluadas

Bloque 1: Originalidad. Se otorgará una puntuación mayor a construcciones que incluyan unidades/personajes, objetos mágicos (o similares) y/o planteamientos poco vistos en el “metajuego” actual.

Bloque 2: Coherencia con el trasfondo. Tendrán mayor puntuación las listas que representen una idea cohesionada de lo que es una fuerza de combate de una de las facciones del mundo de Warhammer.

Los 3 árbitros puntuarán cada lista en cada uno de estos bloques y la puntuación total de la lista será la suma de dichos valores. En caso de empate a puntos, los premios se darán al que haya tenido mejor resultado en el torneo.

Los resultados de las listas se harán públicas a la finalización del torneo, con la puntuación de cada miembro de la organización.



TORNEO WARHAMMER SEXTA EDICIÓN (SEXTA AMPLIADA)

Misiones:

Misión 1: Asegurar territorio estratégico.

Despliegue oculto. Condiciones habituales de victoria, salvo que el control de cuadrantes se sustituye por "invasión del terreno en disputa":

"Invasión del terreno en disputa": se dividirá la mesa en 4 áreas: zona de despliegue propia, tierra de nadie propia (la de tu mitad de la mesa), tierra de nadie enemiga, zona de despliegue enemiga. Al finalizar la partida, cada unidad de PU10 o más, que no esté compuesta por unidades invocadas, caballería rápida, criaturas monstruosas, voladores u hostigadores, podrá reclamar su presencia en una de estas zonas, independientemente de la presencia del enemigo en esa misma zona. La puntuación otorgada serán 0/100/200/300 según la zona controlada, pudiendo sumarse varias zonas si se da el caso. Ejemplo: el ejército A termina la partida con un regimiento de infantería en su zona de "tierra de nadie" y otro en la zona de despliegue del rival, manteniendo ambos PU10. Esto le otorgaría un bono de 100+300=400 puntos. El rival, en cambio, sólo conserva unidades que puntúan en su área de despliegue propia, lo que le otorga 0 puntos.

Misión 2: Los 4 pilares.

Se colocan 4 marcadores, uno en cada cuadrante, a 45 cm de cada borde de la mesa más cercano. Esos serán los pilares de poder. El poder fluye entre los pilares de forma impredecible, por lo que, después del despliegue habrá que tirar un dado. Con un resultado de 1 a 3, se activará una diagonal de pilares, con 4 a 6, la otra. Al final de la partida, cada pilar activo controlado dará un bono de 300 puntos. Los pilares inactivos no dan puntos. Para controlar un pilar, se contará potencia de unidad combinada a 15 cm de este (una sola miniatura a 15 cm suma toda la PU de su unidad), excluyendo aquella proporcionada por unidades invocadas, voladoras o caballerías rápidas. Gana el control el jugador con el valor de PU sumada más alto. Este bono sustituye al otorgado por cuadrantes. El resto de los bonos se aplican normalmente.

Misión 3: Batalla Campal.

Despliegue estándar. (Se permiten el bosque silvano).

