

TORNEO WARHAMMER SEXTA EDICION CIUDAD DE ESTELLA LIZARRA 2026

Este evento busca una forma de ocio alternativo a los jóvenes de Estella, aunque el evento está abierto a todo los que quieran participar tanto de Navarra como de provincias limítrofes, a través de la colocación de una mesa de juego exposición, donde se explicarán con grupos de miniaturas, las reglas básicas del juego, con dados, reglas y reglamentos vigentes.

Se busca en este evento un punto de encuentro entre aficionados a este tipo de actividades y poder conocer y ampliar amistades en un futuro.

Se tomará como un principio, el buen rollo y camaradería, caso de discrepancias, se recomienda la tirada de dado. De todas formas, habrá un árbitro oficial, cuyas decisiones serán inapelables.

Caso de que se detecte alguna falta de respeto o de educación para con el rival, la organización, se reserva la facultad de expulsar al causante.

En el hipotético caso de no poder acudir a última hora al torneo, incluso, aunque sea por causa de fuerza mayor, NO implicará la devolución del importe de la inscripción.

Resumen para participantes

Reglamentos válidos para el torneo:

- Reglas y ejércitos de **WFB 6ª edición** ampliada
- **NO** se permite incluir **personajes especiales**.
- **Si** se permiten las **listas alternativas** de finales de los libros.

Puntos de ejércitos:

MÁXIMO 1.500 puntos, con composición de listas bajo las normas del reglamento citado, junto a las reglas propias de cada libro de ejército.

Puntos de composición de listas:

Los puntos totales de composición de listas será la suma de los modificadores generales (positivos y negativos). Modificadores generales: Modificadores negativos (acumulables): ● Llevar 3 unidades voladoras (incluidos personajes) [-1] ● Llevar 4 o más unidades voladoras (incluidos personajes) [-1] ● Tener potencia mágica de 7 (la suma de dados de energía, objetos portahechizos y objetos que permitan acumular dados de energía extras) [-1]

Tener potencia mágica de 8 o más (la suma de dados de energía, objetos portahechizos y objetos que permitan acumular dados de energía extras) [-1] ●
 Llevar 3 máquinas de guerra (cuentan los grupos de apoyo skaven) [-1] ●
 Llevar 4 máquinas de guerra o más (cuentan los grupos de apoyo skaven) [-1] ●
 ● Llevar 3 unidades iguales (ej: 3 unidades de zombies) [-1] ● No llevar al menos una unidad de infantería compuesta por al menos 10 miniaturas [-2] ●
 Llevar al menos un personaje a pie (peana de 20x20 o 25x25) con movimiento de más de 15 cm. También cuenta si tiene la capacidad de volar [-1]
 Modificadores positivos: ● No repetir slot de unidades especiales [+1] ● No llevar unidad singular [+1] ● Llevar portaestandarte de batalla (excepto bretonia) [+1] ● Llevar 3 personajes diferentes (el portaestandarte de batalla cuenta como un tipo de personaje diferente). (ej: noble elfo oscuro, noble portaestandarte de batalla y hechicera) [+1]

Puntos de Torneo y Puntos de Batalla:

En cada partida se podrán conseguir **hasta 10 puntos de torneo** que dependerá de los **puntos de batalla** conseguidos durante la partida y que se regirá según la siguiente tabla:

Diferencia de puntos de batalla	Resultado	Puntos de Torneo
0-149	Empate	5-5
150-399	Empate a favor	6-4
400-699	Victoria/derrota pírrica	7-3
700-999	Victoria/derrota decisiva	8-2
1000-1399	Victoria/derrota contundente	9-1
+1400	Masacre	10-0

Partidas:

Se jugarán 3 partidas con un límite de **2, y 15 minutos de duración**, cada una con diferentes despliegues, formas de puntuar y objetivos.

Puntos de composición:

Cada lista de ejército obtendrá puntos de composición que dependerá del ejército escogido y de la configuración de la lista que se realice. Se penalizará las listas extremas que abusen de la magia, disparo, unidades voladoras y también del spam de unidades.

Pintado del ejército:

Aunque no es obligatorio presentar las miniaturas del ejército, sí que rogamos que en la medida de lo posible las miniaturas se presenten con al menos tres colores (sin contar sombras y luces de un mismo color), pudiendo conseguirse **hasta 10 puntos que contarán para la clasificación general**.

Un ejército que contenga alguna miniatura sin pintar con al menos 3 colores básicos se llevará un 0 en este apartado.

Personalización/Organización del ejército:

En cuanto a la personalización de miniaturas (texturas en la base, posturas, caracterizaciones propias, elemento de escenografía propio, etc), se podrán conseguir **hasta 10 puntos que contarán para la clasificación general**.

Se darán de 1 a 3 puntos por enviar un trasfondo e ir disfrazado; 2 puntos si la lista ha sido aprobada a la "primera", 1 punto si ha habido que corregirla; Se darán hasta 5 puntos por personalizaciones/conversiones.

Puntuación de deportividad:

Habrà hasta 9 puntos por deportividad, cada rival otorgará de 1 a 3 puntos a su oponente.

Representación de las unidades:

Las unidades deberán, al menos, ser del mismo tipo que las tropas incluidas en la lista. P.E. no sirve utilizar una unidad de arqueros para representar espadachines, goblins por orcos, o caballería ligera como pesada.

En caso de que una miniatura/unidad por su composición y/o transformaciones no represente fielmente su naturaleza y/o equipo a efectos de juego, deberás

desplegar junto a ella un cartel indicador de la composición y equipo, para evitar cualquier confusión.

En caso de no haber representado, ni indicado correctamente la composición de la unidad, provocando un conflicto durante la partida con tu adversario debido a la falta de información sobre tus unidades, este podrá exigir que aquellos elementos indebidamente representados sobre tus unidades, sean anulados.

Los personajes deben diferenciarse claramente del resto y la miniatura debe responder a la categoría del personaje (mago, paladín, sacerdote guerrero, etc).

Los Grupos de Mando incluidos en las listas deben estar representados debidamente, de forma que si no se incluyen las miniaturas del GM no se podrán aplicar sus reglas. No se podrán incluir en los regimientos miniaturas del GM si no se han incluido en las listas de ejército.

Las listas serán cerradas, incluidos objetos mágicos, portahechizos, estandartes, etc, que se informarán al contrincante cuando se vayan a usar. Se usarán siempre los dados que lleve cada jugador, se recomienda que cada uno venga con sus accesorios propios, metro, plantillas, marcadores, etc. Se podrá llevar un elemento de escenografía temático propio. En este caso se desplegará justo después de sacar los hechizos y elegir lado de la mesa.

Categorías premiadas y rangos de puntuaciones:

A continuación se nombran las categorías premiadas al final del torneo. Ningún jugador podrá conseguir más de un trofeo, dando prioridad al trofeo de mayor categoría. Por ejemplo, si un jugador es el campeón absoluto y también el mejor general, solo se llevará el trofeo de Campeón Absoluto, pasando el trofeo de Mejor General al siguiente jugador con más puntos de batalla.

1. **Campeón Absoluto:** jugador con más Puntos de Torneo entre todas las categorías. Se sumarán los puntos de las **batallas**; La **Personalización/Organización del ejército** y De **pintado**. En caso de empate se usará como primer criterio la composición de listas, y como segundo los puntos de batallas.
2. **Mejor General [0-30]** : jugador con **más puntos** conseguidos en **batallas**. En caso de empate se usará como primer criterio la composición de listas, y como segundo la clasificación general.

3. **Ejército mejor pintado [0-10]** : ejército con **mayor puntuación** en el apartado de **pintado**. En caso de empate el premio se dará a criterio de los jueces.
4. **Ejército Mejor personalizado/Organizado [0-10]** : ejército con **mayor puntuación** en el apartado de **personalizado/organización**. En caso de empate el premio se dará a criterio de los jueces.
5. **Jugador más deportivo**: El participante con mayor puntuación otorgada por sus rivales. En caso de empate, se le dará el premio al que mejor esté en la clasificación general. Si sigue habiendo empate, será para el más organizado/personalizado, para el que tenga mejor puntuación de pintado y, para el que tenga más puntos de batalla, sucesivamente.

Detalles del evento:

Fecha del torneo:

Sábado, 17 de Octubre de 2026

Lugar del torneo:

Casa de la Juventud de Estella-Lizarra.
C. Navarrería, 62, Estella-Lizarra, Navarra

Nº máximo de Jugadores:

24 jugadores

Proceso de inscripción:

Fecha de apertura de inscripciones:

Lunes 15 de Junio, a partir de las 00:01

Fecha límite de inscripción y envío de listas:

Lunes 14 de Septiembre hasta las 23:59

Formato de entrega de listas:

Army Builder.

Obligatorio mandar la lista con el formato Army Builder en HTML o PDF

Asunto: Lista Torneo Estella

Nombre y Apellidos

TOTAL 1500 puntos

NO se aceptarán formatos Battlescribe

La inscripción para la participación en el torneo implica la aceptación de todas las normas reflejadas en las bases, así como cualquier otra decisión que los árbitros y la organización puedan tomar durante el desarrollo de éste. Las listas se enviarán al mail luigiua@yahoo.es en texto o hechas en Army Builder (exportadas como .html o .pdf) hasta las 23:59 horas del Sábado 12 de Septiembre. (NO se admitirán listas hechas con formato Battlescribe)" y, deberán llevar los siguientes datos:

Nombre y apellidos: (obligatorio)

Teléfono: (obligatorio)

Nick/Nombre de guerra: (obligatorio)

Email: (se tomará como tal aquel que se utilice para realizar la inscripción, a no ser que se especifique lo contrario).

Equipo y/o Localidad: de cara a evitar enfrentamientos en 1ª ronda contra jugadores habituales del mismo club/asociación.

Fecha de nacimiento y lugar de residencia

Coste de inscripción:

El precio de inscripción al torneo es de 30€ con comida incluida (se informará de la forma de pago por e-mail a los jugadores ya inscritos).

El menú es el siguiente:

Menú

Viernes 6 de diciembre 2024

Entrantes

Ensalada mixta

O

Cardo con jamón en salsa

Segundos platos

Merluza al horno con refrito y patatas panadera

O

Escalopes de pollo com patatas fritas y piquillos

Postres

Tarta de San andrés

Pan

Se debe elegir el primer y el segundo, así mismo, en el mail de inscripción se ruega poner la bebida preferida.

Horario

8:30 – RECEPCIÓN DE JUGADORES

9:00 // 11:15 PRIMERA PARTIDA
11:45 // 14:00 SEGUNDA PARTIDA
14:15 // 16:15 PAUSA PARA COMER
16:30//19:00 TERCERA PARTIDA
19:30 ENTREGA DE PREMIOS.

Partidas, escenarios y puntuación:

Nota: Al inicio de cada partida, para elegir lado de mesa y para decidir quién empieza, se hará **una única tirada de un 1d6**, siendo el jugador ganador quien decida el lado de la mesa y el otro, empezará a desplegar

Para esta única tirada de dado, el jugador que tenga un Tier de ejército mayor, tendrá un +1 a dicha tirada. Si ambos están en el mismo Tier, ningún jugador recibirá dicha modificación.

Ejemplo: Un jugador Elfo Silvano (Tier 1) se enfrenta contra un jugador Elfo Oscuro (Tier 3). En este caso, el jugador Elfo Oscuro tendrá un +1 para esa tirada.

Primera Partida (Caza de Héroes):

Despliegue oculto: Antes de la batalla y una vez determinado el lado de cada jugador, estos dibujaran en un papel los **despliegues de forma secreta**. Habrá que detallar lo máximo posible cada despliegue en el papel. Una vez tengan dibujados ambos jugadores los esquemas de despliegue, procederán a desplegar sus ejércitos simultáneamente. Cada jugador dejará a su oponente el plano del despliegue para que pueda revisarlo.

Las unidades de exploradores no se dibujarán en el esquema, y se desplegarán de la forma habitual una vez se han desplegado todas las unidades.



Puntuación: El sistema de puntuación será igual que una batalla campal, pero **no** habrá **puntuación por cuadrantes**. En vez de eso, cada jugador se llevará **100 puntos extra** por cada **personaje muerto** (o huyendo al final de la partida) del enemigo.

Segunda Partida (Tomar la posición):

Despliegue:



Marcador central: Al inicio de la partida se colocará un marcador en el centro de la mesa. Al finalizar la partida el jugador que contenga más puntos en el centro de la mesa será quien controle el marcador.

Se contabilizarán para esos puntos las unidades que tengan **potencia de unidad 5** o más (de forma que personajes sueltos no podrán contabilizarse a no ser que estén dentro de unidades) que estén dentro de un **radio de 20 cm** desde el centro de la mesa. Para que una unidad puntúe tendrá que tener al menos la mitad de sus miniaturas dentro del radio de 20cm. Los puntos de la unidad que cuentan serán la mitad si la unidad está a la mitad o por debajo de sus efectivos, o entera si tiene más de la mitad de efectivos.

Puntuación: El sistema de puntuación será igual que una batalla campal, pero **no habrá puntuación por cuadrantes**. En vez de eso, el jugador que **controle el marcador central** al final de la partida, se llevará **250 puntos extra**. De ese marcador saldrán a partir del turno 2, 3 goblins fanáticos.

Tercera Partida (Batalla campal clásica):

Despliegue:



Puntuación: La puntuación será la de una batalla campal. Con el añadido de que habrá un campeón o héroe imperial en el centro del campo de batalla, que si al finalizar la batalla lo conservas, como un prisionero, dará 200 puntos extras. Dicha miniatura en cada turno de combate del jugador que lo tenga, atacará con sus stats a aquellos que lo lleven.