

III TORNEO WARHAMMER FANTASY

Albahammer ✠



30 de agosto de 2025

MONTALVOS ✠ ALBACETE

BASES

Muy buenas, si te encuentras leyendo este documento es porque de algún modo estás interesado en nuestro **III Torneo Warhammer Fantasy de Albahammer**.

El torneo se jugará bajo las reglas del **Reglamento Anotado de 6ª edición de Warhammer Fantasy**, disponible en la web de Cargad (<https://cargad.com/index.php/wh6-reglamento-anotado/>), incluyendo los Manuscritos de Altdorf, Tormenta del Caos, la revisión de los Saberes de la Magia y las FAQs, erratas y aclaraciones del documento de Burjassot & Direwolf.

Podrá elegirse cualquiera de las facciones con libro de ejército en Sexta Edición (en el caso de Enanos, se usará el segundo libro de ejército), incluyendo Enanos del Caos (con las reglas del suplemento de "Hordas invasoras") y Mercenarios (con las reglas del suplemento "Tilea y los mercenarios").

Las listas de ejército serán de 2.000 puntos.

Ante cualquier duda con la confección de la lista no dudes en consultarnos y te ayudaremos encantados.

REGLAS BÁSICAS

- El torneo constará de tres partidas.
- Las partidas serán a 6 turnos.
- Se podrán utilizar miniaturas o "proxies" que no sean de Games Workshop y miniaturas manufacturadas, siempre que representen correctamente lo que deben ser. Es muy importante que la miniatura represente la unidad que pretende ser, no se admitirán miniaturas que puedan llevar a la confusión. No obstante, si tienes cualquier duda sobre si una miniatura, unidad o conversión puede cumplir esta norma, no dudes en escribirnos y mandarnos fotografías.
- No se permitirán bajo ningún concepto peanas vacías ni miniaturas irreconocibles.
- Cada jugador jugará 3 partidas y los emparejamientos se realizarán usando el sistema suizo, a excepción de la primera ronda de juego en la que el emparejamiento será aleatorio (sin embargo, la organización se encargará de evitar en la medida de lo posible que jugadores pertenecientes a un mismo grupo de juego coincidan en la primera de las partidas). En cualquier caso, en todas las rondas se garantizará que un jugador no repita en su emparejamiento con el mismo jugador con el que ya ha jugado en una ronda anterior.
- En cada partida se jugará un escenario distinto, siendo el de la primera ronda "Despliegue oculto", para la segunda ronda "Ocupar y mantener" y por último para la tercera ronda una variante de "Batalla Campal".

ESCENARIOS

1. Despliegue oculto:

La batalla se trata de la clásica Batalla Campal con **despliegue oculto** con la siguiente peculiaridad:

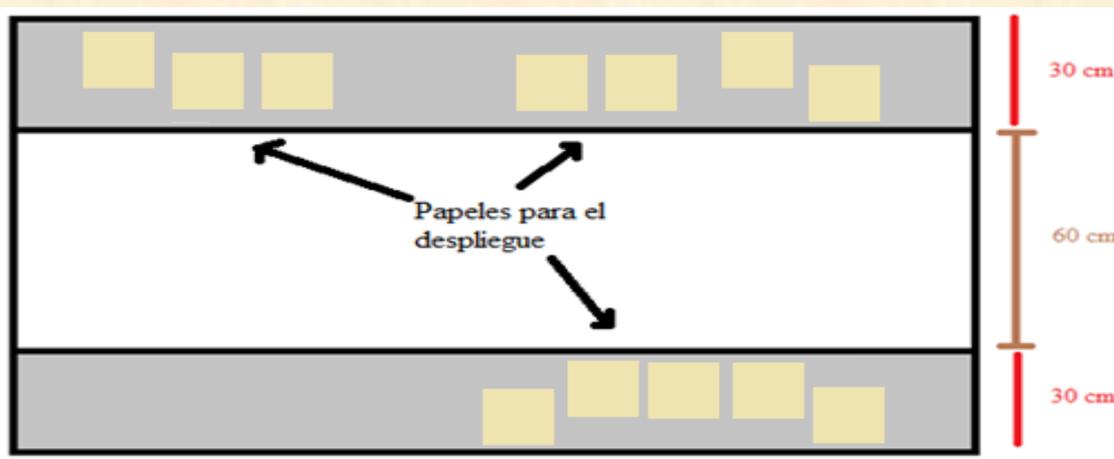
Los jugadores **deben traer apuntados en varios trozos de papel del mismo tamaño (tipo post-it) las unidades y personajes de los que se compone su ejército**. En primer lugar, ambos jugadores tirarán 1D6 y quien gane decidirá su zona de despliegue. A continuación, volverán a tirar 1D6 para decidir quién comienza con el despliegue. A partir de ahí, cada jugador desplegará una unidad tras otra alternándose con el oponente como es habitual, con la peculiaridad de que, en vez de desplegar sus unidades, pondrán boca abajo uno a uno estos trozos de papel.

En este escenario **está permitido desplegar las máquinas de guerra de una en una y de forma no consecutiva**. Además, unidades particulares como grupos de apoyo skaven y destacamentos imperiales se colocarán como unidades independientes también con su papelito. Una vez estén todos los papeles encima de la mesa se darán la vuelta y se desplegarán las unidades en los puntos señalados. Las unidades con la regla especial "Exploradores" se podrán desplegar de forma habitual una vez que se hayan desplegado ambos ejércitos. Antes de este despliegue, **la única información a facilitar al rival es la facción que se va a jugar y aquella que se desprenda de la generación de hechizos**.

NO SE DEBE PONER NINGUNA MINIATURA ENCIMA DE LA MESA DE ANTEMANO.

Una vez realizado el despliegue, la partida se desarrollará de igual manera que en el escenario Batalla Campal, **pero el primer jugador en haber colocado los papeles no tendrá el +1 habitual para determinar qué ejército inicia el turno**. Los puntos de victoria se calcularán de la forma habitual como se indica en la página 198 del reglamento.

ATENCIÓN: en este escenario los jugadores de elfos silvanos **no podrán** utilizar su bosque adicional de "emboscada forestal".



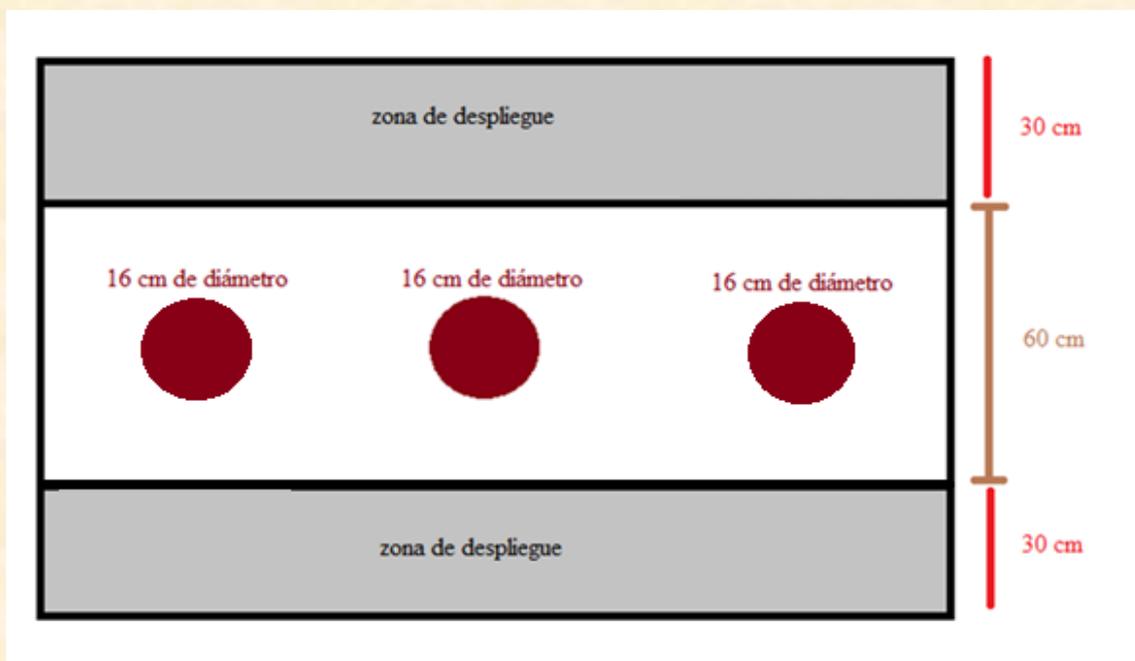
Despliegue oculto

2. Ocupar y Mantener:

En este escenario cada mesa dispondrá de **tres objetivos circulares de unos 8 cm de radio que la organización colocará a lo largo de una línea recta en el centro de la mesa del campo de batalla. Cada uno de ellos otorgará 300 puntos de victoria (PV) extra al bando que los controle al final de la partida.** Antes de comenzar la partida, pero después de realizar el despliegue, se tirará 1D3 y se retirará del juego uno de los marcadores circulares al azar. El primer jugador en haber terminado de desplegar sus unidades (sin contar a los héroes) recibirá un +1 en la tirada para decidir quién empieza la partida.

Para obtener los puntos de los marcadores una unidad debe estar en contacto (total o parcialmente) con la galleta circular al final de la partida. Sólo pueden capturar objetivos las unidades que cuenten con una Potencia de Unidad 5 o superior. Si cada bando tiene una o varias unidades en situación de capturar un objetivo, los puntos los obtendrá el bando que acumule más potencia de unidad alrededor de este. En caso de que un objetivo no sea controlado por ninguna unidad, o que la potencia de unidad de ambos bandos sea exactamente la misma, ningún jugador obtendrá los 300 PV extra. Estos objetivos no se consideran escenografía en ningún caso, se pueden pasar por encima, no dificultan la línea de visión, etc. El resto de los puntos de victoria se calculan de la forma habitual, como se indica en la página 198 del reglamento, **SIN EMBARGO, EN ESTE ESCENARIO NO SE OTORGARÁN PUNTOS POR LA OCUPACIÓN DE CUADRANTES.**

ATENCIÓN: en este escenario los jugadores elfos silvanos **no podrán** utilizar su bosque adicional de “emboscada forestal”.



Ocupar y Mantener

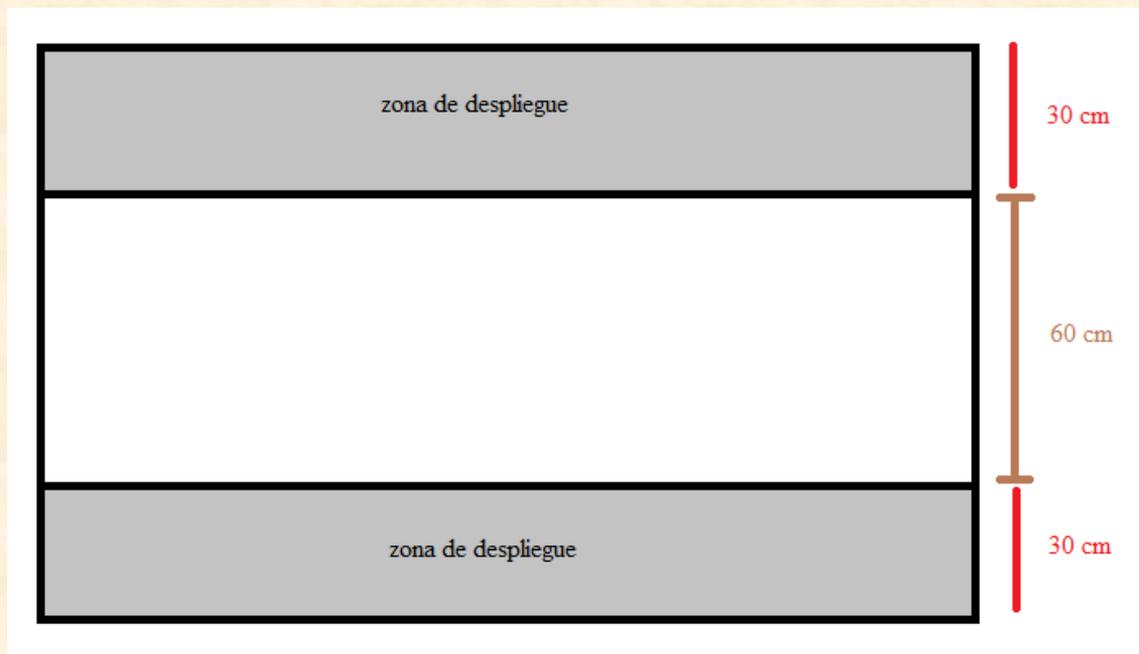
3. Batalla Campal... casi casi:

Se trata **casi** de la clásica Batalla Campal descrita en la página 199 del Reglamento de Warhammer Fantasy de Sexta Edición. Se tirará un dado para elegir quién empieza a desplegar, decidirá el jugador que haya obtenido un número mayor. A continuación, se despliegan las unidades alternativamente dejando para el final todas las máquinas de guerra al mismo tiempo. Finalmente se desplegarán todos los héroes. El primer jugador en haber terminado de desplegar sus unidades (sin contar a los héroes) recibirá un +1 en la tirada para decidir quién empieza la partida.

Sin embargo, antes de empezar la partida los jugadores deberán designar **una unidad y un solo personaje del rival**, los cuales **otorgarán el doble de sus puntos de victoria** si son destruidos o huyen del campo de batalla. **La selección de dicha unidad y personaje será secreta y debe ser anotada en un papel antes de comenzar la partida.** Si solo se hacen más de la mitad de heridas a la unidad, personaje o montura, pero siguen con vida, el valor no pasará a ser el doble, para contar la bonificación de puntos se debe acabar por completo con la unidad de cualquier manera (haciendo bajas, persiguiendo y atrapando, saliendo de la mesa...).

En el caso de personajes montados en monstruos, sus **monturas también otorgarán el doble de puntos de victoria si son destruidas o huyen.**

ATENCIÓN: en este escenario los jugadores elfos silvanos **sí podrán** utilizar su bosque adicional de “emboscada forestal”, que **deberán traer como parte de su propio ejército.** El bosque deberá guardar las **medidas adecuadas establecidas** para dicho ejército y en el caso de disconformidad será la propia organización la que otorgue un bosque alternativo.



Batalla Campal... casi casi

PUNTUACIÓN

La puntuación se obtendrá de acuerdo al siguiente sistema:

Diferencia	Resultado	Puntos para el ganador	Puntos para el perdedor
0 – 349	Empate	6	6
350 – 699	Victoria marginal	7	5
700 – 1049	Victoria decisiva	8	4
1050 – 1399	Victoria decisiva	9	3
1400 – 1749	Masacre	10	2
1750 – 2099	Masacre	11	1
>2100	Masacre	12	0

En cada partida se irán sumando los puntos obtenidos y el jugador que haya conseguido más al final del torneo será el ganador. También se contabilizará la diferencia de puntos de victoria obtenidos por cada jugador en cada partida, para utilizarse en caso de empate de puntos, obteniendo una posición más alta el jugador que tenga más diferencia de puntos de victoria (sumando la diferencia de puntos de victoria obtenidos en cada ronda).

La duración de cada partida será de dos horas y media. Y todas las partidas deberán haber completado los **6 turnos de juego.** La organización se reserva el derecho de penalizar con **1 punto de torneo a los jugadores que no finalicen dentro del tiempo establecido.**

Priorizamos la fluidez en las mesas, una partida distendida y con ritmo ligero ante esas partidas con fases eternas y esperas largas.

REPRESENTACIÓN Y PINTADO

Consideramos una parte esencial para la inmersión en el juego tener los ejércitos pintados, además, creemos que es un acto de deferencia hacia el rival que se enfrenta a nosotros como a los jugadores que se desplazan varios kilómetros al torneo el poder ofrecerles una experiencia completa, agradable y divertida. **Por lo tanto, es totalmente obligatorio acudir con el ejército pintado siguiendo las siguientes pautas:**

- Todas las unidades deben disponer de bandejas de movimiento pintadas y/o decoradas o, al menos, con un color acorde al ejército.
- Se permiten rellenos (un número lógico de los mismos) siempre y cuando éstos se compongan de miniaturas o escenografía y estén completamente pintados.
- No se permitirán peanas vacías.
- Recordar que los ejércitos que invoquen miniaturas deberán tener suficientes miniaturas para representarlas (zombies, esqueletos...)
- No se admitirán peanas redondas o pertenecientes a otros juegos.

Si el día del torneo hubiera miniaturas que no cumplieran estas normas la organización puede proceder a retirarlas del campo de batalla y conceder automáticamente sus puntos de victoria

al rival en cada partida. Instamos a que cualquier jugador que tenga cualquier duda al respecto de estos puntos nos escriba para poder solucionar con tiempo la cuestión y buscar la mejor solución.

TRASFONDO Y PINTURA

Desde la organización también pediremos de forma **voluntaria un trasfondo** del ejército que se presentará en el torneo **de máximo una cara de extensión**.

Se otorgará un **trofeo al Ejército con Mejor Trasfondo**. Para participar en esta categoría del torneo los jugadores podrán enviar a la cuenta de email de albahammeralbacete@gmail.com , hasta el **30/07/2025**.

Para los artistas, un jurado de **Albahammer valorará el mejor ejército pintado y organizado**, con una estética acorde al espíritu de su lista y que dé gusto mirarlo, otorgando también su correspondiente trofeo al ganador.

TROFEOS Y PREMIOS

- 1o Clasificado.
- 2o Clasificado.
- 3o Clasificado.
- Ejército mejor pintado.
- Mejor trasfondo.

Además, el último clasificado obtendrá una prestigiosa **navaja de palo**, perfecta para completar cuberterías. Y por supuesto, cada jugador recibirá un diploma de participación cortesía de Albahammer.

INSCRIPCIÓN

Para **inscribirse** al torneo se debe enviar un correo electrónico a la dirección albahammeralbacete@gmail.com con los siguientes datos:

- **Nombre y apellidos completo**
- **Nick**
- **Lugar de procedencia y grupo de juego si se perteneciese a alguno**
- **Email**
- **Número de teléfono**

Las plazas se irán asignando en orden de llegada de los correos y se dispone de un total de 20 plazas, ampliables acorde a demanda y espacio.

El plazo para enviar el correo de inscripción será hasta el sábado 15/07/2025. Una vez inscrito se informará al jugador con un correo de confirmación o, por el contrario, se le informará de que queda apuntado en la lista de espera del torneo.

Una vez el jugador haya sido aceptado para poder disputar el torneo, se **debe enviar la lista de ejército en el siguiente formato que anexamos (es un PDF auto editable) o con ArmyBuilder:**

https://drive.google.com/file/d/1P02Dx4jR_zVeNV6Q-YrDmcvJD0igRcFW/view?usp=sharing

El plazo máximo para recibir las listas será el domingo 30/07/2025. Recuerda que si quieres participar en la categoría de **Ejército con Mejor Trasfondo** el límite para el envío del texto **será el mismo día que el envío de la lista.**

Una vez revisadas las listas, se avisará a cada jugador si su lista es correcta o, por el contrario, se le indicarán los errores para su corrección. Las listas serán revisadas y confirmadas por miembros de la organización o terceros que no participarán en el torneo, siendo todas las listas desconocidas para todos los jugadores participantes.

Por otro lado, la cuota de inscripción será de **15 €.** **Esta cuota se abonará mediante Bizum al número de móvil 617927613** con el concepto **“nombre o nick + Torneo Albahammer”.**

HORARIOS

Los horarios de las partidas serán los siguientes:

9:00 - 9:30 Recepción de los jugadores, bienvenida y emparejamientos

9:30 - 12:00 Primera ronda

12:30 - 14:00 Inicio de la Segunda ronda

14:30 - 16:00 Pausa para comer

16:00 - 17:00 Final de la Segunda ronda

17:30 - 20:00 Tercera Ronda

20:30 Entrega de premios y clausura del torneo

UBICACIÓN

Realizamos el torneo en **MONTALVOS**, un pueblo a 26 km de Albacete:

Dirección: Calle Nueva Nº16 (Montalvos, Albacete). Justo al lado del ayuntamiento.



COMIDA Y COMUNICACIÓN ADICIONAL

Una vez se formalicen las inscripciones se creará un grupo de WhatsApp con todos los participantes desde el que se coordinará la reserva para la comida del día del torneo y para quien lo desee, la cena de la noche previa.