

WARHAMMER

V MINAS DE ALMADÉN

TORNEO WARHAMMER FANTASY 6^a EDICIÓN

21 Y 22 DE MARZO DE 2026

LAS TALLERES
SA RADAS



I. Edición y listas de ejército:

El **V Torneo Minas de Almadén WFB** pretende ser, una vez más, una celebración del hobby en torno a su **sexta edición**, y para ello se permite usar **todo el material creado y publicado** durante la vigencia de la misma. Esto quiere decir que, para configurar tu lista de ejército, podrás usar cualquiera de los **libros de ejército, listas alternativas, personajes y/o unidades** que aparecieron en la sexta edición. Para aunar y recopilar esta información disponemos del documento [Warhammer Compendium](#) en el que se recoge, para cada facción, el material que cada jugador puede utilizar para elaborar su lista de ejército.

Las listas de ejército serán de un máximo de **2.000 puntos** y podrán usarse **personajes especiales, mercenarios y regimientos de renombre**, así como **listas de ejército alternativas** siempre y cuando estén recogidas en el citado Warhammer Compendium. En dicho documento se indica la procedencia de la información de cada una de las opciones de lista de ejército, unidad o personaje. Si tenéis dificultad para obtener algún documento, escribidnos y os ayudaremos.

Se utilizará el reglamento de la **6ª edición de Warhammer Fantasy original**, incluyendo los **Manuscritos de Altdorf**, con los **Saberes de la Magia revisados**, además de las **FAQ's, erratas** y aclaraciones de **Burjassot&Direwolf**.

Los jugadores deberán tener en todo momento acceso a toda la documentación a la que referencie su lista (libro de ejército, lista alternativa, suplemento, White Dwarf...) ya sea de forma física o digital, así como acceso al reglamento de 6ª edición de Warhammer Fantasy original.

II. Reglas básicas:

- Las partidas se jugarán a 6 turnos.
- Se podrán utilizar miniaturas o "proxies" que no sean de Games Workshop y miniaturas manufacturadas, siempre que resulte claro lo que pretenden representar. No obstante, si hay cualquier duda sobre si una miniatura, unidad o conversión puede cumplir esta norma, no dudes en escribirnos y mandarnos fotografías de dichas miniaturas. **No se permitirán bajo ningún concepto peanas vacías ni miniaturas irreconocibles.** Está permitido el uso de rellenadores hasta un máximo del 25% del tamaño total de la unidad en la que estén incluidos. Y recordad que los ejércitos que invoquen miniaturas **deberán tener suficientes miniaturas para representarlas (y pintadas, por supuesto)**, o de lo contrario no podrán ser desplegadas.
- Todos los jugadores deberán acudir con su ejército completamente pintado y las bases de movimiento debidamente adornadas acorde a las peanas del ejército.

- Existen cuatro categorías en las que participar: juego, trasfondo, pintura y general, siendo la primera la única obligatoria. La clasificación general será explicada con más detalle más adelante.
- Cada jugador jugará **5 partidas** en el formato explicado en la sección III.

III. Formato:

- Cada jugador jugará **5 partidas en el siguiente formato**: Tres de ellas estarán ya sorteadas y el jugador las conocerá con antelación, formando parte de un grupo donde se intentará no repetir o hacerlo en la menor medida posible grupos de juego y ejércitos.
- Los jugadores quedarán encuadrados en 2 ligas separadas y en sus 3 partidas del sábado se enfrentará a rivales de su misma liga. Los 5 primeros clasificados de cada grupo formarán un último grupo para la fase final. En ella, los 10 primeros jugarán 2 partidas (la última del sábado y la del domingo) para decidir, en la modalidad de formato suizo, los primeros 10 puestos. Los 5 últimos de cada grupo harán lo propio para decidir las posiciones 11 a 20.
- En cada partida se jugará un escenario distinto, siendo el de la primera ronda **“Despliegue oculto”**, para la segunda ronda **“Botín de guerra”**, el de la tercera ronda **“Ocupación”**, el de la cuarta **“Objetivos”** y por último **“Despliegue aleatorio”**. A continuación, se describe cada uno de ellos:

1ª Despliegue oculto: Se trata de la clásica Batalla Campal, descrita en la página 199 del Reglamento de Warhammer Fantasy de Sexta Edición, pero con la siguiente peculiaridad:

Los jugadores **deben traer apuntados en varios trozos de papel 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 y, 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 el que se indica cada una de sus unidades y personajes. En este caso **se permite desplegar las máquinas de guerra de una en una** para que el rival no sepa que son máquinas de guerra. Una vez que se terminen de desplegar todas las unidades, se desplegarán todos los personajes, pero igualmente utilizando estos papeles boca abajo. Una vez estén todos los papeles encima de la mesa, se darán la vuelta y se desplegarán las unidades en el punto en el que se han situado los papeles. 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**.

Una vez realizado el despliegue, la partida se desarrollará de igual manera que en el

escenario Batalla campal y los puntos de victoria se calcularán de la forma habitual como se indica en la página 198 del reglamento.

2^a Botín de guerra: en el campo de batalla se esparcirán ocho marcadores. El objetivo del jugador será recoger dichos marcadores. Para hacerte con un marcador debes ponerte tocando con alguna unidad acabando inmediatamente su movimiento. Desde ese momento, el marcador pertenece a esa unidad que sólo lo perderá si es desmoralizada, aniquilada o huye por cualquier motivo. El coste de cada marcador es desconocido para ambos jugadores. Si la unidad que lleva un marcador huye, deja el mismo donde estaba la unidad antes de la huida. Sin embargo, si es aniquilada en combate cuerpo a cuerpo, el rival se queda con ese marcador y en caso de ser desmoralizada el rival sólo se hará con su control si decide no perseguir. Estos marcadores son lo único que puntuá al final de la partida. Su valor en puntos será sorteado en cada mesa al final de la partida. El coste en puntos de los marcadores es el siguiente:

2 que valen 400pts

2 que valen 300pts

2 que valen 200pts

2 que valen 100pts

Las restricciones al número de marcadores de botín que puede llevar cada unidad es el siguiente:

Unidades voladoras, monstruos, carros y personajes montados en monstruos: 1 botín

Infantería y caballería (no voladora) de cualquier tamaño: 2 botines

Personajes: 0 botines.

3^a Ocupación: esta batalla se realiza de la misma manera que una batalla campal con la excepción de que sólamente se cuentan los puntos por cuadrantes, obteniendo 500 puntos por cada cuadrante el jugador que posea más potencia con el total de sus unidades al final de la batalla. Si alguna unidad se encuentra entre dos cuadrantes, será el jugador que la controla el que decida en que cuadrante interviene su potencia completa.

4^a Objetivos: Se trata de la clásica Batalla campal, descrita en la página 199 del Reglamento de Warhammer Fantasy de Sexta Edición, pero con la siguiente peculiaridad:

Cada mesa dispondrá de tres objetivos circulares que la organización deberá colocar a lo largo de la línea central que divide el campo de batalla, y cada uno de ellos otorgará 200 puntos de victoria (PV) al bando que los controle al finalizar cada turno, a partir del segundo. Para obtener los puntos una unidad debe estar en contacto (total o parcialmente) con el objetivo al final de cada turno. Sólo pueden capturar objetivos las unidades que cuenten al final del turno con una Potencia de Unidad 5 o superior y para este cometido no están permitidos los Monstruos, tanto solitarios como montados (eso incluye al Cañón del Caos). 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 200 PV que otorga ese objetivo ese turno. Estos objetivos no se consideran escenografía en ningún caso, se puede pasar por encima, no dificulta la línea de visión, etc.

Sólo contarán como puntos de victoria en este escenario los puntos de victoria obtenidos por la conquista de uno o más objetivos cada turno. No se contabiliza Nada más, ni personajes y unidades eliminadas o reducidas a la mitad de su número o heridas, captura de cuadrantes, muerte del general enemigo, captura de estandartes o captura del estandarte de batalla. Sólo puntuarán los PV obtenidos cada turno por la conquista de los cuadrantes.

5^a Despliegue aleatorio: los jugadores utilizarán los papeles en los que anotaron sus unidades para el escenario "Despliegue oculto". Tras tirar un dado ambos jugadores, el jugador que haya sacado mayor puntuación decide si empieza a desplegar él o su rival. De forma secreta, sustraerá un papel del rival. Esa será la unidad que debe desplegar en primer lugar su adversario, comenzando en la parte izquierda de la mesa y sólo pudiendo desplegar a la derecha de esa unidad sus próximas unidades. Si alguna unidad no cabe en la mesa, se considerará que se encuentra en reserva y entra por la propia zona de despliegue del jugador de la forma habitual (4+ en turno 2, 3+ en turno 3 y 2+ en los siguientes turnos), pudiendo mover pero no cargar, marchar ni disparar (incluye a los hostigadores) y las unidades voladoras sólo podrán mover usando su atributo de movimiento, no volando. De esta forma se alternarán ambos jugadores para desplegar. Los puntos se calcularán de la manera habitual.

IV. Puntuación:

La puntuación se basará en la diferencia de puntos de victoria logrados al finalizar la partida de la siguiente manera:

0-200	10	10
201-400	11	9
401-600	12	8
601-800	13	7
801-1000	14	6
1001-1200	15	5
1201-1400	16	4
1401-1600	17	3
1601-1800	18	2
1801-2000	19	1
2001	20	0

La puntuación de cada partida se irá sumando y el jugador con más puntos al final del torneo será declarado mejor general. También se contabilizará la diferencia de puntos de victoria obtenidos por cada jugador en cada partida para utilizarse en caso de empate a puntos.

El campeón absoluto saldrá de una ponderación de puntos al sumar los resultados de la clasificación de juego, pintura y trasfondo dando más importancia al primero que a los dos restantes de la siguiente manera: porcentaje sobre 100 de los puntos obtenidos sobre el máximo de puntos totales posibles en cada categoría multiplicados por 1 en el caso de juego y 0,5 en el caso de trasfondo y pintura respectivamente.

V. Trasfondo:

Se otorgará un trofeo al **Ejército con Mejor Trasfondo** y diplomas al segundo y tercer clasificado. Para participar en esta categoría los jugadores podrán enviar, hasta el **7/03/2025**, un trasfondo de un máximo de 3 páginas que nos describa y explique las motivaciones de su ejército, la historia que hay detrás de sus tropas, el por qué deciden marchar a la batalla o simplemente un relato sobre el mismo. No podrá volverse a ganar este premio aquel jugador que ya hubiese ganado en ediciones anteriores con el mismo ejército, aunque sí se contabilizarán sus puntos para la clasificación absoluta.

VI. Pintura:

De la misma forma, se otorgará un trofeo al **Ejército Mejor Pintado** y diplomas al segundo y tercer clasificado. La elección del ganador recaerá en un jurado al que previamente se deberán enviar las fotos de cada uno de los ejércitos. Se podrán mandar todas las fotos que se consideren necesarias hasta un máximo de 2 por miniatura/unidad y la fecha límite para enviarlas será el **07/03/2025**. No podrá volverse a ganar este premio aquel jugador que ya hubiese ganado en ediciones anteriores con el mismo ejército, aunque sí se contabilizarán sus puntos para la clasificación absoluta.

VII. Trofeos y premios:

Se otorgarán los siguientes trofeos:

- **Campeón absoluto**
- **1º Mejor General**
- **1º Clasificado Trasfondo**
- **1º Clasificado Pintura**

De la misma forma, se hará entrega de diplomas a los segundos y terceros clasificados de cada categoría.

Además, **un jugador a criterio de la organización**, obtendrá el "pico de las minas".

VIII. Listas de ejército:

Se deben enviar las listas de ejército en formato Army Builder, pdf o como documento de texto y el plazo máximo para recibir las listas será el viernes **7/03/2025**. 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.

La cuota de inscripción será de **15€** y la recaudación integra irá destinada a trofeos y material de las mesas que hagan del torneo una celebración única y de calidad. Esta cuota se abonará mediante Bizum a los números 655537085 con el nombre o apodo y el concepto "IV Torneo Minas de Almadén". El plazo máximo para abonar la inscripción será también el **7/03/2024**.

IX. Horarios:

Los **horarios** de las partidas serán los siguientes:

SÁBADO

8:30 – 9:00 Recepción de los jugadores, bienvenida y emparejamientos

9:00 – 11:00 Primera ronda

11:15 - 13:15 Segunda ronda

13:15 - 15:15 Pausa para comer

15:30 - 17:30 Tercera ronda

17:45 - 19:45 Cuarta ronda

DOMINGO

9:30 – 12:00 Finales

12:15 Entrega de premios y clausura del torneo

X. Ubicación:

El torneo se realizará en los bajos de la antigua Casa de la Juventud de Almadén. Está terminantemente prohibido el consumo de tabaco así como de bebidas alcohólicas en el interior del recinto.

Cualquier duda acerca de estas bases, así como de la organización y el desarrollo del torneo, puedes trasladárnosla al correo lastablillassagradas@gmail.com y estaremos encantados de responderla.

**LAS TABLILLAS
SAGRADAS**

WARHAMMER®



Almadén