

IV Ent-Cuentro. Alcalá de Henares. Madrid

Autor Sauron
miércoles, 04 de octubre de 2017

Vuelven las hordas de orcos y los ejércitos de Minas Tirith a campar a sus anchas por Madrid. El fin de semana del puente de octubre, los días 14 y 15 de octubre, en Alcalá de Henares, se organiza el IV Ent-Cuentro, en el que esperamos volver a contar con una grandísima asistencia, y que sea todo un éxito como los anteriores.

¿Quieres saber más? Pincha en [Leer Más](#).

4ºENT-CUENTRO

TORNEO ESDLA- HOBBIT JBE

Lugar, plaza de toros de Alcalá de Henares Miguel Unamuno s/n

Sábado 14 de octubre

Horario 10:00 a 15:00 y de 16:30 a 20:00

Inscripción a un torneo 10 euros
Inscripción a dos torneos 18

Información – [hostal el val en Alcalá de Henares](#) tiene buenos precios para los que se desplacen desde fuera de

Madrid y quieran quedarse a dormir.

www.hostalelval.com/home/index.php

La fecha para entregar las listas y pagos será el 8 de octubre

CUENTA PAYPAL PARA LOS PAGOS : israpezu24@gmail.com

(Si no se dispone de Paypal ponerse en contacto con Ivan o Isra)

Se enviarán a los siguientes correos

Luz israpezu24@gmail.com

Oscuridad barry_@hotmail.es

Los escenarios se publicarán el día 9 de octubre si todas las listas están enviadas

Se optará a los premios de

- Campeón absoluto

- Mejor general del bando de la luz
- Mejor general bando de la oscuridad
- Ejército mejor pintado
- Ejército mejor personalizado
- Deportividad

TODOS LOS PARTICIPANTES OBTENDRÁN UN OBSEQUIO POR PARTE DE LA ORGANIZACIÓN DEL TORNEO

TODOS LOS PARTICIPANTES OPTARÁN A LOS SORTEOS QUE SE REALICEN
BASES DEL TORNEO

REGLAS

-Se utilizarán las reglas del reglamento de el hobbit y sus faqs
los perfiles de los suplementos mordor , moria y angmar , reinos de los hombres , reinos caídos y los perfiles aparecidos
en el hobbit con sus correspondientes faqs .
El último suplemento taba.

- No permite incluir miniaturas que aún no se conozca la peana por qué no hayan salido a la venta.

- NO se permite el apoyo de lanzas a miniaturas con peanas de mayor tamaño

- Regla especial absorber la esencia vital de Khamul. Una vez que el número de heridas de la víctima llegue a 0 no se podrán infligir más heridas. En ese momento la miniatura será retirada como baja y resto de golpes si lo hubiera, se perderán.

- No se aplicará las reglas "pasajeros " ni "recoger armas"

- No se permite el combo marcha heroica más tambor

- No se acumulara la regla especial de dos sombras. No habrá posibilidad de tener un -2 al combate. Cada sombra tendrá su radio de acción de 6 um pero no se sumara

- No está permitido llevar a tom bombadil y baya de oro.

- no se permite el uso de la regla flechas envenenadas para las piedras del Mumak ni catapultas.

- Se podrán realizar golpes especiales solo si la miniatura lleva visible el arma correspondiente y forma parte de su equipo original.

- El equipo de las miniaturas, deberá estar representado, lanza, arcos , escudos, armas para realizar golpes especiales etc. Todo deberá estar representado.

- Si el jugador necesita recurrir a algún proxy de otras marcas que no sean Esdla o el hobbit se comunicará a la organización para que esta de la aprobación de dicha miniatura. El proxy siempre deberá ser una representación lo más parecida al original para no crear dudas en el juego .

- El hechizo orden no permitirá hacer tirar las armas que componen el equipo de una miniatura tampoco se podrá he que se tumben o se desmonte la montura.

- Se podrá tomar como objetivo de disparos a una miniatura siempre que se vea claramente a la miniatura como se describe en las reglas PÁGINA 31 del libro . Además se podrá tomar como objetivo una miniatura de gran tamaño que

esté en tercera fila o más siempre que se cumpla la anterior regla citada .Cualquier discusión, sobre visibilidad de las miniaturas se comunicará a los jueces y ellos dictaminarán si una miniatura puede tomarse como objetivo de disparo ,magia etc.

- El Mumak deberá realizar su movimiento siempre en línea recta y una vez acabado este, no podrá girarse bajo ningún concepto..

- Cualquier situación de duda o disputa se comunicará a los árbitros asignados y solucionaran el problema de la manera más imparcial y justa posible ,su decisión será indiscutible.En las partidas pueden surgir dudas o interpretaciones de una regla, para solucionarlas o poner fin de forma justa estarán los árbitros. Para la organización lo más importante es que se mantenga la cordialidad y el buen ambiente durante la partida.Si durante la partida hubiera una discrepancia o discusión y alguno o ambos jugadores pierden las formas, la organización será tajante en este sentido, y la partida quedara anulada y ambos jugadores obtendrán 0 puntos en esa partida.

CREACIÓN DE EJERCITOS

-PARA CREAR LAS LISTAS DE EJÉRCITO SE TOMARÁ EL SUPLEMENTO HUESTES .

- cada participante escogerá uno de los bandos,luz u oscuridad para crear sus listas.
Además

Cada jugador deberá tener dos listas del bando que eligió.

Una lista de 700 puntos y otra de 400 puntos.

Los dos ejércitos podrán ser la misma facción o distinta. Pero siempre del mismo bando.

Ejemplo: moria a 700 isengard a 400 . Rohan a 700 rohan a 400

Incluso siendo de la misma facción pueden no tener los mismos guerreros o héroes

Ejemplo: rohan 700 Eomer, erkenbran, eowyn, x caballos / rohan 400 Theoden grimbold x guerreros a pie.

Habr  los mismos ej rcitos de luz como oscuridad as  que se ir n cubriendo las plazas para que quede igualado.

BONIFICADOR LISTA TEM TICA

LISTA PURA-ALIANZA PURA-ALIANZA
(Informaci n en el suplemento Huestes)

-Se valorar  a los participantes con listas de ej rcitos puros sin alianzas en el total de su puntuaci n absoluta por asumir y afrontar las limitaciones o carencias de dichas listas.(esta puntuaci n extra solo ser  asignada a la lista de 700 puntos)

LISTA TEM TICA – 15 puntos adicionales

LISTA PURA -10 puntos adicionales

ALIANZA PURA – 5 puntos adicionales

ALIANZA – 0 puntos adicionales

Esta puntuaci n se sumar  solo a la puntuaci n absoluta.

- Ejército de 700 puntos

- Límite mínimo de miniaturas 15

- Límite máximo de miniaturas 50

(Minas de Moría, ciudad trasgos de Gundabad, la comarca, se podrá llegar al límite máximo de 60 miniaturas siempre que no tengan alianzas.

- Máximo 1 partida de Guerra aliada sin límite de puntos

- Se nombrará un líder del ejército que NO podrá ser de la partida aliada si la hubiera. (en caso del campeón del rey será solo este el líder no todo el conjunto)

- Se indicará la miniatura más cara en puntos (si se diera el caso de Ellandan y Elrohir y Murin y Drar se deberá nombrar a una de ellas. En el caso de el campeón del rey no podrá ser la miniatura más cara por ser un grupo de tres y se pasará a la siguiente miniatura más cara que se tenga en el ejército.

- 2 monstruos máximo por ejército.

- 2 magos, nazgul, chamanes o miniaturas que tengan poderes mágicos máximo por ejército.

- Límite de arcos 33% (Salvo las excepciones del reglamento, compañía gris jinetes de rohan, caballeros rivendel, cazadores de Azog, rhun, harad, exploradores del bosque negro)

Excepciones y condiciones de alguna listas que no seguirán las reglas marcadas anteriormente

LISTAS TEMÁTICAS

Estas listas que vienen a continuación(ver suplemento huestes)

No se ajustarán a los límites establecidos de miniaturas mínimas y máximas ,magos o monstruos, anteriormente citados y tendrán su correspondiente bonificación por ser lista temáticas para la puntuación absoluta.

Compañía del anillo

Compañía de Thorin

Campeones de Erebor

Alianza de Radagast

Concilio blanco

Bosque de FANGORN

-EJÉRCITO 400 PUNTOS

Con este ejército se jugará el segundo escenario.
Esta lista debe ser del mismo bando elegido que la de 700 puntos.

La lista podrá ser de la misma facción que la de 700 aunque sus héroes o guerreros no tienen por qué ser los mismos, también puede elegirse otra facción del huestes que sea del mismo bando.

- No está permitido las alianzas para este ejército
- Límite máximo de miniaturas 35

- Límite mínimo miniaturas 10

Excepciones (minas de moria, ciudad de los trasgos de Gundabad, la comarca el límite máximo de miniaturas será de 45)

- Límite de monstruos 1

- Límite de magos, chamanes , nazgul 1

PINTURA

El ejército se deberá llevar PINTADO COMPLETO CON PEANAS y obtendrán una puntuación extra para el total absoluto. También optará al premio de pintura.

- Puntuación pintura 0/10 puntos

Se basará exclusivamente el pintado de las miniaturas

- Trabajo de luces y sombras, transiciones...
- Pintado de detalles pequeños caras, ojos, correas ...
- Trabajo dedicado a héroes
- Homogeneidad del ejército
- Puntuación peanas 0/3 puntos

Se basará exclusivamente el trabajo dedicado a las peanas

- Decoración de peanas con césped, hierba,ramas,hojas,piedras ...
- Homogeneidad del conjunto de peanas.

PERSONALIZADO

- Conversiones 0/5 puntos

Se basará en las conversiones realizadas

- Numero de miniaturas conversionadas

- Calidad de dichas

--Presentación 0/3--

- Se valorará la integración de todas las miniaturas en el ejército llevando un mismo patrón de colores y peanas, elementos de decoración peanas escénicas valorando diseños originales y calidad de estos

-TRASFONDOS- 0/3

Se deberá llevar impreso el día del torneo .

Se valorará la presentación y se tendrá en cuenta si el trasfondo es un simple copia y pega de internet o bien se a desarrollado una historia

Para facilitar la lectura de estos, podéis envíaos a los mismos correos junto con las listas

PUNTUACIONES

–
Partidas

Según los objetivos especificados de cada escenario se podrá conseguir la siguiente puntuación.

- Victoria decisiva (+20 Puntos)

- Victoria marginal (+15 Puntos)

-Empate (+10 Puntos)

- Derrota marginal (+ 5 Puntos)

- Derrota decisiva (0 Puntos)

Además se podrán conseguir unos objetivos fijos para todos los escenarios

• 1 punto si tienes una o más miniaturas en la zona de despliegue rival

• 1 punto si no hay miniaturas enemigas en tu zona de despliegue

• 1 punto si consigues hacer una o más heridas al líder rival o 3 si este muere..

• 1 punto si consigues hacer una o más heridas a la miniatura más cara en puntos rival o 3 si esta muere. Si el líder y la miniatura más cara es la misma se sumarán ambos puntos.

• 1 punto si tú ejército no está desmoralizado

• 3 puntos si el ejército rival esta desmoralizado

PREMIOS

Premio campeón absoluto

El jugador que más puntos consiga con la suma de los siguientes apartados

- Puntuación de las tres partidas

- Pintura

- Personalización

- Bonificaciones por: lista temática lista pura/alianza pura / alianza

- Transfondo

Premio mejor general luz/oscuridad

Los jugadores de cada bando que más puntos consigan en el total de sus tres partidas serán los ganadores .Si alguno de estos jugadores es ganador absoluto se pasara al siguiente clasificado de su mismo bando.

Premio Ejército mejor pintado

El jugador que más puntos consiga en el total de los apartados de

- Pintura
- Peanas

Premio ejército mejor personalizado

El jugador que más puntos consiga en el total de los apartados de

- Conversiones

- Presentación del ejército

Premio deportividad

- Cada participantes votará con un puntuación de 3-5-7 a sus contrincantes, de esta puntuación saldrá el ganador de jugador más deportivo.

EMPATES absoluto y generales

En el supuesto caso de que al finalizar el recuento de las puntuaciones totales hubiera un empate en la clasificación tanto para el ganador absoluto o mejor general del grupo de la luz como de la oscuridad se desempatará de la siguiente forma.

Se dará como primer clasificado aquel que lleve lista pura sin alianzas. Si aún así el empate persistiera se tomarán los puntos del último escenario y se compararán, el jugador que más puntos hubiera conseguido en ese escenario quedaría primero (incluyendo los puntos extras). Si esto no fuera suficiente se procedería a comparar el resultado de las puntuaciones de deportividad.

Empates en ejércitos mejor pintados y personalizados

Si se diera la circunstancia que hubiera un empate o varios para el premio de ejército mejor pintado

Se compararía primero el apartado de PINTURA el participante que obtuviera mejor resultado sería el ganador

Del mismo modo para el premio del mejor personalizado se compararía primero el resultado del apartado CONVERSIONES.

Si persistiera el empate la organización tomaría una decisión sobre el ganador

Doble ganador

Puede darse el caso en el que un participante sea doble ganador de dos apartados, por ejemplo mejor general de La Luz y ejército mejor personalizado, Ganador Absoluto/pintura etc

La organización del Encuentro entiende que este participante ha demostrado su valía y habilidad en el juego y además su trabajo de personalización / pintura, es excelente y le hacen ganador de este apartado también.

Como ganador de pleno derecho y merecimiento por su juego y trabajo del hobby, este jugador obtendrá los dos diplomas correspondientes como ganador de ellos y el premio de mejor general / absoluto (miniaturas, vales etc …) . Pasando el premio de pintura/ personalizado al siguiente clasificado.

BASES TORNEO LGDA

IMPORTANTE!! LA PUNTUACION DE ESTE TORNEO CUENTA PARA EL CAMPEONATO DE SISTEMA LGDA DE MADRID

SISTEMA DE LA PARTIDA

Constara de una partida de formato multijugador solo por la mañana.

Se jugara por parejas en la medida de lo posible , siendo estas escogidas por sorteo antes de comenzar los despliegues siempre y cuando no se presenten listas con los mismos heroes o formaciones legendarias (en cuyo caso la organizacion se encargara de dar la solucion mas ecuanime)

LISTAS DE EJERCITO

Cada jugador confeccionara su lista de ejercito a 1500ptos , teniendo en cuenta las siguientes condiciones

1) se seguira el criterio de LEGIONES DE LGDA publicado en "reglas de LGDA" y se actualizara este mismo post con los links correspondientes

2) se aplicara cualquier material oficial (reglamento , faqs , suplemento Huestes) , asi como el material adicional publicado en la revista FALCATA (se les enviara a los participantes que no tengan este material via mail) , y en un post que se publicara con un minimo de 14 dias de antelacion a la celebracion de la batalla (ninguna modificacion se aplicara sin ser publicada con ese minimo de tiempo)

3) restricciones adicionales :

- Un solo lanzador de hechizos

- Maximo 3 opciones a elegir entre heroe epico / formacion legendaria / monstruo extremadamente dificil de matar (solo puede haber 2 del mismo tipo)

4) las listas de ejercito deben ser enviadas como máximo el 6 octubre a la siguiente dirección
pallantides77@hotmail.com

Aqui podreis acceder al LEGIONES DE LA GUERRA DEL ANILLO

LEGIONES DE LOS PUEBLOS LIBRES

http://www.laguerradelanillo.com/component/option,com_kunena/Itemid,133/func,view/catid,35/id,312294/

LEGIONES DE LA OSCURIDAD

http://www.laguerradelanillo.com/component/option,com_kunena/Itemid,133/func,view/catid,35/id,312297/#312297

Al ser un torneo oficial de La Guerra del Anillo el torneo puntuará para la liga 2017 de LGDA según el número de participantes finales. El vencedor será reconocido en la página con el mérito de "Triunfo en competición oficial de LGDA".

