

VII Torneo Hispania. Alhaurín de la Torre.

Autor Sauron
domingo, 11 de febrero de 2018

Concidiendo con el último fin de semana de Febrero, el próximo Domingo 25 de Febrero se celebrará en Alhaurín de la Torre, Málaga, el VII Torneo Hispania dentro de las magníficas Jornadas de Juegos de Miniatura y de Mesa, una cita ineludible para todo buen amante de nuestro hobby. Además este año La Guerra del Anillo estará presente en el evento con tres mesas con magníficas maquetas en las que podrás iniciarte en el hobby o jugar una partida.

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

VII Torneo HISPANIA WARGAMES ESDLA/Hobbit

Fecha: Domingo 25 de febrero de 2018.

Lugar de celebración: Alhaurín de la Torre (Málaga). En las jornadas Hispania Wargames

Precio: 10 €; (2€; de ellos son destinados a la organización de las jornadas por alquiler de mesas y sillas). Para facilitaros la cuenta para el ingreso mandar un privado a Karavatis.

Número máximo de participantes: 20 jugadores.

Fecha fin de inscripción: 20 de febrero de 2016

Email de información/inscripción/listas: karavatis@yahoo.es

HORARIO

10:00 - 10:30 Presentaciones y sorteos

10:30 - 11:30 Escenario1

11:45 - 12:45 Escenario2

13:00 - 14:00 Escenario3

14:15 - 16:00 Descanso para comida.

16:00 - 16:30 Entrega de premios

PREMIOS

- Campeón absoluto (Trofeo exclusivo de las jornadas + Diploma oficial +miniaturas)

- Mejor general (Diploma oficial +miniaturas)

- Mejor pintado (Diploma oficial)

- Mejor personalizado (Diploma oficial)

- Más deportivo (Diploma oficial)

Sorteo de miniaturas entre los participantes

BASES

- Cada participante debe de mandar una lista, con un máximo de 350 puntos, correspondiente al bando de la luz o de la oscuridad. Alianzas sólo dentro de cada libro de ejército. Deberá mandarse a la dirección de correo: karavatis@yahoo.es

- Todos los ejércitos deberán atenerse a lo recogido en los últimos Reglamentos oficiales de GW, es decir, con los nuevos Reglamentos. Se recomienda traer el reglamento de la facción con la que se juega.

- Se utilizarán las reglas (El Hobbit) y perfiles del Reglamento de El Hobbit y El Señor de los Anillos y todas las miniaturas de los suplementos aparecidos hasta la fecha.

- No es obligatorio presentar trasfondo en las listas, pero si puntuará para el apartado "personalización" y contará para la clasificación final.

- Las listas no pueden contener más de 33% de miniaturas con arcos, excluyendo a héroes.

- Se debe indicar obligatoriamente quien es el líder del ejército.

- Cada lista debe contar con un mínimo de 1 partida de guerra, y un máximo de 5. Se permiten tanto individuales como completas.

- El número máximo de miniaturas será de 40, y el mínimo de 4. En cada partida de guerra deberá indicarse quién es el líder, además de como ya se ha dicho el líder del ejército general.

- No se permiten guerreros con un valor superior a los 250 puntos.
- Todas las miniaturas deben de estar pintadas.
- Se aconseja que cada miniatura lleve representado físicamente su equipo en la figura.
- Una vez la lista sea entregada NO podrá ser cambiada bajo NINGUNA circunstancia a no ser que incumpla alguna de las Bases Del Torneo.
- Cada participante en el torneo deberá traer sus propios dados y metro.
- Solamente se permite una alianza por lista y las alianzas que vayan contra el espíritu de las novelas o las películas se penalizarán en el apartado de personalizado y deportividad.
Las listas debéis mandarlas antes del día 20 de febrero a karavatis@yahoo.es

ESCENARIOS

- Se está barajando la posibilidad de hacer un escenario ex profeso para el torneo, que se publicará tan pronto se haya preparado, y sería el segundo del torneo.
- Los escenarios serán elegidos al azar, aunque la organización puede cambiar de escenario si lo estima oportuno en favor de la dinámica y buen funcionamiento del torneo (diversión!!!).
- La distribución de la escenografía se realizará por parte de la Organización.
- Todos los participantes jugarán todos los escenarios, no pudiendo repetir contrincante. En caso de coincidencias múltiples la organización concretará los nuevos emparejamientos.

- Las partidas terminarán en el tiempo estimado en el horario, siempre dejando terminar el turno completo.

ESCENARIO 1: A Muerte

Despliegue:

Se tira 1D6 por cada compañía de guerra, con un resultado de 1-3 esa partida desplegará a partir de 28 cm de la línea central del tablero. Con un resultado de 4-6 desplegará en cualquier parte de su mitad del tablero.

Objetivos:

Logras 20 puntos y tu rival 0 puntos si destruyes completamente el ejército enemigo.

Logras 15 puntos y tu rival 5 puntos si logras desmoralizarle antes que él a ti, incluso en el mismo turno.

Logras 10 puntos y tu rival otros 10 si no cumplís ninguna de las anteriores.

ESCENARIO 2: Dominación

Situación de los objetivos:

Se colocarán 5 objetivos a 28 cm uno de otro y a 14 cm del borde del tablero. Cada jugador colocará 2.

Despliegue:

Se tira 1D6 por cada partida de guerra, con un resultado de 1-3 esa partida desplegará a partir de 28 cm de la línea central del tablero. Con un resultado de 4-6 desplegará en cualquier parte de su mitad del tablero.

Objetivos:

Logras 20 puntos y tu rival 0 puntos si posees 1 ó 5 objetivos y tu rival ninguno.

Logras 15 puntos y tu rival 5 puntos si posees más que él.

Logras 10 puntos y tu rival 10 puntos si poseéis los mismos objetivos.

(Se consigue un objetivo cuando tienes más miniaturas que tú rival en él, si los dos poseéis el mismo número ese objetivo no es de nadie. Y el radio del objetivo es de 2 cm desde la peana del mismo).

ESCENARIO 3: Mantened La Posición

Situación de los objetivos:

Se colocará un objetivo en el centro de la mesa.

Despliegue:

Al inicio de cada fase de movimiento se tira 1D6 por cada partida de guerra y desplegará según el resultado:

- 1) La partida aún no ha aparecido
- 2) Tu oponente elige el punto del borde en el que desplegará, norte o sur, a un máx. de 14 cm.
- 3) Tu oponente elige el punto del borde en el que desplegará, este u oeste, a un máx. de 14 cm.
- 4) Eliges un punto del borde del tablero norte o sur a 14cm.
- 5) Eliges un punto del borde del tablero este u oeste a 14 cm.
- 6) Eliges un punto de cualquier borde del tablero a un máximo de 14 cm.

Objetivos:

Logras 20 puntos y tu rival 0 puntos si posees miniaturas en el objetivo y él no.

Logras 15 puntos y tu rival 5 puntos si posees más miniaturas en el objetivo que él.

Logras 10 puntos y tu rival 10 puntos si los dos poseéis el mismo número de miniaturas o ninguna dentro del objetivo.

ESCENARIO 4: Señores De La Batalla

Despliegue:

Se tira 1D6 por cada partida de guerra, con un resultado de 1-3 esa partida desplegará a partir de 28 cm de la línea central del tablero. Con un resultado de 4-6 desplegará en cualquier parte de su mitad del tablero.

Objetivos:

Logras 20 puntos y tu rival 0 puntos si consigues eliminar a todos sus héroes y él a ti ninguno.

Logras 15 puntos y tu rival 5 puntos si consigues eliminar más héroes que él.

Logras 10 puntos y tu rival 10 puntos si no se cumple nada de lo anteriormente citado.

En este escenario por cada héroe eliminado si lo es por otro héroe tuyo, éste recuperará un punto de Poder.

ESCENARIO 5: Reconocimiento

Despliegue:

Al inicio de cada fase de movimiento tira 1D6 por cada partida de guerra no desplegada:

1-3 La partida de guerra no aparece, suma +1 en la tirada del próximo turno

4-6 la partida de guerra despliega a 14 cm de tu borde del tablero.

Objetivos:

Logras 20 puntos y tu rival 0 puntos si consigues sacar por su borde del tablero 1 o más miniaturas y él ninguna por el tuyo.

Logras 15 puntos y tu rival 5 puntos si consigues sacar más miniaturas que él.

Logras 10 puntos y tu rival 10 puntos si los dos sacáis el mismo número de miniaturas o ninguna.

Hay que hacer notar que un jinete wargo sobre wargo no puede descabalgar al llegar al borde del tablero para que cuenten como dos miniaturas, e igual con otras minis que vayan montadas.

ESCENARIO 6: El Estandarte Del Rey

Situación de los objetivos:

Coloca en tu mitad del tablero los tres estandartes rivales, a una distancia mínima de 14 cm el uno del otro.

Despliegue:

Se tira 1D6 por cada partida de guerra, con un resultado de 1-3 esa partida desplegará a partir de 28 cm de la línea central del tablero. Con un resultado de 4-6 desplegará en cualquier parte de su mitad del tablero.

Objetivos:

Logras 20 puntos y tu rival 0 puntos si posees 1 o todos los estandartes y tu rival ninguno.

Logras 15 puntos y tu rival 5 puntos si posees más estandartes que tu rival.

Logras 10 puntos y tu rival 10 puntos si no se cumple nada de lo expuesto anteriormente.

El objetivo de la misión es conseguir los estandartes que posee el enemigo y que te pertenecen, para ello deberás ponerte en contacto peana con peana con uno de ellos y lo podrás rescatar siempre y cuando no estés en combate con una miniatura enemiga en esa fase de combate. Si el portador de ese estandarte muere dejará caer el estandarte, situándolo contacto peana con peana en cualquier punto de ella.

PUNTUACIONES

Puntuaciones básicas:

Quedan perfectamente especificadas las situaciones de Empate, Victoria Marginal y Victoria Decisiva, en los anteriores Escenarios.

Empate = 10 / 10

Victoria Marginal / Derrota Marginal = 15 / 5

Victoria Decisiva / Derrota Decisiva = 20 / 0

Puntuaciones adicionales:

Para que nadie se quede sin puntos por partida…

- Posees entre el 75% y el 100% del ejército: 5 puntos

- Posees entre el 75% y el 100% del ejército: 5 puntos

- Posees entre el 50 % y 75% del ejército: 3 puntos

- Posees entre el 25 % y 50% del ejército: 1 punto

- Además…

- Tienes tropas en su zona de despliegue: 1 punto

- No tienes enemigos en tu zona de despliegue: 1 punto

- Tu líder sigue vivo: 1 punto

- Has herido a su líder: 1 punto

- Has matado a su líder: 2 puntos

- Primera sangre: 1 punto

- Has matado a su miniatura de más valor: 2 puntos

- Me han masacrado pero me lo he pasado bomba: 1 punto

PREMIOS DE PINTURA, PERSONALIZACIÓN Y DEPORTIVIDAD

Durante el transcurso del torneo un jurado realizará el control para los premios de Pintura y Personalización, a lo que se añadirán los datos recogidos en las hojas de control referentes al número de miniaturas conversionadas, así como las peanas escénicas y los trasfondos entregados.

Premio de Pintura

Se valorarán técnicas empleadas, gamas de colores, iluminaciones y sombras, etc.

A) Peanas: (de todo el ejército) Solo se puntúa en un apartado

+1 pintadas sin más intención que cubrir el negro del plástico.

+2 Decoradas,(ya sea con arena , piedras , nieve, etc) así como las prefabricadas pintadas a nivel tablero

+3 Muy buen decoradas , pintadas o adornadas. Un trabajo sobresaliente.

B) Detalles: (de todo el ejército) Se puede puntuar en todos los apartados

+3 Estandartes, adornos de armaduras u otros detalles significativos para criaturas monstruosas (ents, águilas, trols, incluso caballería)

+4 Uniformidad en el conjunto del ejército, que no parezca un cajón de sastre, unos de rojo, otros de verde y azul. En la misma compañía el capitán de gris y la tropa rosa.

C) Pintado: Solo se puede puntuar en una de las siguientes categorías:

+3 Si Todas las miniaturas están pintadas en al menos tres colores y no simplemente están cubiertas de pintura. Se aceptan distintas tonalidades del mismo color y lavados como diferentes colores.

+4 Algo más que pintadas de tres colores . Hay clara intención o esfuerzo por hacer algo más, pero apenas si se ha conseguido

+5 Un ejército clásico de tablero, pero no de detalle.

+6 Un buen ejército de tablero. Ha usado las tintas para algo más que manchar y oscurecer. Hay luces , ojos . Se ven claras las armas y los emblemas, las runas, etc

+8 Un ejército de detalle digno y hermoso

+10 Ejército “Eavy metal”

+1 Punto al ejército mejor pintado del torneo.

Premio a la Personalización

Cada participante del torneo recibirá una puntuación basándose en los criterios: elaboración de peanas, peana escénica, esquemas de color, originalidad de ejército, coherencia y homogeneidad general del ejército, disfraz… Cada miniatura conversionada puntuará 0,1 que se añadirá a la puntuación total para la obtención del premio en este apartado, no contando ese extra a la puntuación general.

El trasfondo puntuará entre 5 y 1 puntos, dependiendo de la calidad.

A) Transformaciones.

Se ha transformado alguna unidad interesante, más allá de cortar pegar +1

El ejército medianamente transformado +3

El ejército muy transformado +5

Te has currado los personajes y están personalizados +1 adicional.

B) Marcas alternativas.

+2 Puntos si tu ejército incluye más de un 50% del total de las miniaturas, en miniaturas que no sean de Games-Workshop

+1 Puntos si tu ejército incluye menos de un 50% del total de las miniaturas, en miniaturas que no sean de Games-Workshop.

En esta categoría es importante señalar, que las miniaturas de otras marcas, deben respetar el escalado de 28mm de las miniaturas de Games-Workshop.

C) Trasfondo

Entre +1 y +4 Puntos por enviar tu trasfondo al enviar la lista de ejército.

La puntuación en esta categoría dependerá de la calidad de este.

E) Peana escénica.

+4 puntos por presentar una peana escénica. Se pueden presentar peanas que no sean acordes a tu ejército (por ejemplo, si llevas elfos, traer Barad Dur) pero en este caso solo puntuara como máximo la mitad.

Premio a la Deportividad

A cada rival que se haya enfrentado habrá que votar con una puntuación de 0 a 10, no pudiéndose repetir ninguna puntuación. Esta puntuación se realizará al final de los tres escenarios.

Las puntuaciones de Mejor Pintado y Mejor Personalizado se sumarán a las de los escenarios para elegir al Campeón Absoluto y Mejor General de la siguiente forma:

Se ordenarán ambas clasificaciones por el número de puntos obtenidos de acuerdo con las puntuaciones otorgadas por el jurado externo así como la suma de puntos por conversiones, peana escénica, etc.

A continuación, con dicha clasificación, se darán 20 puntos (Igual que una victoria decisiva) al primero, 15 puntos (Victoria marginal) al segundo clasificado, 10 puntos (Empate) al tercer puesto, 8 puntos al cuarto, 7 al quinto, 6 al sexto, 5 al séptimo, 4 al octavo, 3 al noveno, 2 al décimo y 1 punto al decimoprimer.

Estas son las puntuaciones que se sumarán a las de las victorias para obtener las puntuaciones finales. En casos de empate la organización tendrá en cuenta la Clasificación de la Deportividad, aunque puede llegar a deshacer dicho empate con una votación externa de asesores del torneo.

Al ser un torneo oficial de La Guerra del Anillo el torneo puntuará para la liga 2018 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".