

Bases

VI TORNEO “LEYENDAS en MINIATURA”



The banner features the Warhammer Fantasy logo at the top center, flanked by a 'LEYENDAS EN MINIATURA' logo on the left and a stylized 'W' logo on the right. Below the logo, the text reads 'VI TORNEO LEYENDAS en MINIATURA' in a purple and white font, followed by '3 Batallas a 2.000 pts de WHFB con REGLAMENTO ANOTADO y SEXTA AMPLIADA'. The background shows a misty landscape with soldiers on horseback. At the bottom, there is a row of logos for sponsors: RAKOVENDETTA, GREEN STUFF WORLD, PATROCINAN, TXARLI FACTORY, GAGEMATE.U, IMPAI Wars, RW, LAST SWORD MINIATURES, MOM Miniatures, WF, AVALON'S WARS, and BRAVI STORMING.

80 plazas, Sábado **30 de Noviembre** de 2024, de **10:00** a **23:30** horas en **Kingdom Wargames** (C/ Arroyo de la Elipa, 12, Madrid). **20€** de inscripción, que irán destinados a premios, sorteos, la Asociación LeM e instalaciones

PATROCINAN TXARLI FACTORY GAGEMATE.U
Turn your tabletop into a real battlefield

RAKOVENDETTA Estudio Diseño 3D GREEN STUFF WORLD IMPAI Wars RW LAST SWORD MINIATURES MOM Miniatures WF AVALON'S WARS BRAVI STORMING

(Reglamento Anotado de Warhammer Fantasy, con **SEXTA AMPLIADA**)

El **VI TORNEO INDIVIDUAL “LEYENDAS en MINIATURA”** tendrá lugar el **Sábado 30 de Noviembre de 2024**, desde las 10:00h de la mañana hasta las 23:30h de la noche, en **Kingdom Wargames** (c/ Arroyo de la Elipa, 12, Madrid). En este torneo se enfrentarán **80 jugadores** en **3 batallas** de **Warhammer Fantasy**, usando ejércitos de **2.000 puntos** y **SEXTA AMPLIADA**.

Además, desde la organización nos comprometemos a que todos los jugadores tendrán rival, y por ello la organización dispondrá de un jugador suplente que jugará en caso de ser necesario.

ÍNDICE

1) Inscripción	3
2) Precio	4
3) Horarios y Localización	4
4) Reglamento y Suplementos	4
5) Ejércitos	5
6) Representación de miniaturas y pintado	6
7) Listas	7
8) Misiones	8
1ª. Las batallas las ganan los ejércitos	8
2ª. El protagonista llega tarde	10
3ª. Llevo toda la vida preparándome para esto	12
9) Emparejamientos	14
10) Clasificación	14
11) Pintura y Deportividad	15
12) Patrocinadores, premios y sorteos	16
13) Comida	17

1) Inscripción

Para solicitar plaza en el **VI TORNEO INDIVIDUAL "LEYENDAS en MINIATURA"** tienes de plazo desde el **Martes 1 de Octubre de 2024** (momento en que se publican estas bases) hasta el **Sábado 2 de Noviembre de 2024**. Para inscribirte tienes que enviarnos un **correo** a leyendasenminiatura@gmail.com con **tus datos básicos** (*nombre completo, nick si tuvieras, email, número de teléfono, grupo de juego si tuvieras y ciudad desde la que vendrás*). Al inscribirse se otorga a Leyendas en Miniatura el permiso para compartir con los patrocinadores el correo electrónico de los participantes con el fin de hacerles llegar códigos o productos digitales.

Una vez hayamos recibido tu información procederemos a **confirmar las plazas** por estricto orden de llegada mediante un correo de confirmación. Sólo tendrán plaza asegurada tantas personas como plazas ofertemos (80 en total). No obstante, quienes se inscriban después de estas plazas pasarán a formar parte de una **lista de espera**, por si algún jugador cancelara su reserva o por fuera posible abrir más plazas.

Tras la confirmación de la reserva y cierre de plazos de inscripción, tendrás un plazo de una semana hasta el **Sábado 9 de Noviembre** para confirmar definitivamente tu plaza. Deberás enviarnos tu **lista de ejército** en formato entendible de BattleScribe/Army Builder (los archivos se actualizarán en la web de Leyendas en Miniatura para este evento, bájate la última versión que indicará explícitamente en la lista que está al día) o Excel (si usas lista alternativa este es el mejor método). La organización se reserva el derecho de retirar la plaza a cualquier jugador que no cumpla este requisito. También tendrás que pagar la **cuota de inscripción** mediante transferencia bancaria según indicaremos en el correo de confirmación. Agradeceremos que todos los trámites se realicen **lo antes posible** para poder realizar las revisiones y correcciones en caso necesario.

Si una persona con plaza tuviera que rechazarla -por el motivo que fuera- o la perdiera por no haber enviado su lista o pago a tiempo, la organización procederá a **contactar** con las personas que están en **lista de espera** para darle esa plaza. En caso de haber logrado plaza y haber pagado la cuota de inscripción, pero finalmente no se pueda acudir, sólo podremos devolver la cuota en caso de encontrar un jugador sustituto. Recuerda que es un torneo que organizamos de forma voluntaria y altruista. Nos hace mucha ilusión, pero para facilitarnos el trabajo es necesario que todos cumplamos los plazos.

También queremos informarte que si te inscribes en el evento aceptas que tanto la organización del evento como la propia tienda donde tiene lugar el evento tienen derecho a realizar cuantas **fotografías** consideren oportunas de las miniaturas y ejércitos de los jugadores. Estas fotografías se emplearán para publicarse en redes sociales y otros sitios web para promocionar el evento y a las entidades colaboradoras.

Adicionalmente, no obtendrán plaza en este torneo ningún jugador que no cumpla unos estrictos valores de deportividad y en anteriores eventos de la comunidad haya sido detectado haciendo trampas deliberadas, tales como usar dados trucados, inventarse pergaminos de dispersión o usar otras unidades, equipo o costes diferentes a las que están recogidos en su lista de ejército. Es decir, la organización puede rechazar una inscripción si lo considera adecuado.

2) Precio

La inscripción costará **20€**. Esta cantidad se destinará a costes de organización, **premios y sorteos**, además de un porcentaje para gastos de **alquiler** del local (5€ por jugador/a no socio/a) y de la **asociación** Leyendas en Miniatura (2€ por jugador/a, estos fondos están destinados al acopio de escenografía/tapetes/material de grabación para los eventos que se organizan y el contenido que publicamos).

3) Horarios y Localización

- 10:00h - 10:30h. Apertura y Emparejamientos Primera Ronda.
- **10:30h - 13:15h. Primera Partida.**
- 13:15h - 13:45h. Exposición Pintura y votaciones.
- 13:45h - 15:30h. Descanso para comer.
- 15:30h - 16:00h. Emparejamientos Segunda Ronda.
- **16:00h - 18:30h. Segunda Partida.**
- 18:30h - 19:00h. Emparejamientos Tercera Ronda.
- **19:00h - 21:30h. Tercera Partida.**
- 21:30h - 22:00h. Recuento de puntos por parte de la organización.
- 22:00h - 23:30h. Entrega de premios y clausura del torneo.

El torneo se celebrará el Sábado 30 de Noviembre de 2024 en Kingdom Wargames, cuya dirección es C/ Arroyo de la Elipa, 12. Las paradas de metro más cercanas son Quintana (Línea 6), Pueblo Nuevo (Líneas 5 y 7) y Ascao (Línea 7). Las líneas de autobús 28, 38, 109 y 113 cuentan con paradas en las proximidades. Actualmente el local se encuentra en una zona de estacionamiento regulado (zona verde) el sábado de 9 a 15 horas, pero pudiendo estacionar sólo un máximo de 2 horas. Hay barrios con zona blanca a una distancia razonable, pero en los que se puede tardar en encontrar sitio. Tenedlo en cuenta porque NO podréis aparcar en esta zona verde y jugar el torneo (tener que salir a cambiar el coche de sitio y poner otro ticket).

4) Reglamento y Suplementos

Se utilizará el **Reglamento Anotado, SEXTA AMPLIADA**, Battlescribe y/o Army Builder, todo ello publicado en leyendasenminiatura.com.

5) Ejércitos

Cada jugador dispondrá de un ejército de hasta **2.000 puntos** escogidos exclusivamente entre las opciones que ofrecen los libros de ejército de **SEXTA AMPLIADA**. NO se permitirán **Personajes Especiales**, **Contingentes Aliados** ni **Monstruos Arcanos**. Los **Mercenarios** se permitirán, pero sólo como ejército individual, nunca junto con otros ejércitos. Los **Regimientos de Renombre** sólo se podrán jugar en un ejército de **Mercenarios**.

Los **Libros de Ejército** y **Erratas** permitidas serán las publicadas antes del Sábado 9 de Noviembre de 2024. El listado completo de ejércitos es el siguiente:

- | | |
|--|-------------------------------|
| 1. Altos Elfos. | 11. Orcos y Goblins. |
| 2. Bretonia. | 12. Reino del Caos: Bestias. |
| 3. Condes Vampiro. | 13. Reino del Caos: Demonios. |
| 4. Elfos Oscuros. | 14. Reino del Caos: Mortales. |
| 5. Elfos Silvanos. | 15. Reinos Ogros. |
| 6. Enanos. | 16. Reyes Funerarios. |
| 7. Enanos del Caos. | 17. Skaven. |
| 8. Hombres Lagarto. | |
| 9. Imperio. | |
| 10. Mercenarios (incluye Regimientos de Renombre). | |

Todo aquello que aún figure en el documento de erratas se considera vigente, provenga de las mismas, de las Reglas de Cortesía o de los cambios de Sexta Ampliada.

Las siguientes Listas Alternativas se permitirán en esta edición, estando sujetas igualmente a modificaciones de Reglas de Cortesía:

- Altos Elfos: Patrulla Marina.
- Altos Elfos: Cracia.
- Altos Elfos: Avelorn.
- Bretonia: Guerra de Caballeros Noveles.
- Bretonia: Caballeros Exiliados.
- Condes Vampiro: Clan Lahmia.
- Condes Vampiro: Clan Necarca.
- Condes Vampiro: Clan Strigoi.
- Condes Vampiro: Clan Von Carstein (Sylvania).
- Condes Vampiro: Clan Dragón Sangriento.
- Condes Vampiro: Costa del Vampiro.
- Elfos Oscuros: Incursores de Naggaroth.
- Elfos Oscuros: Culto de Slaanesh.
- Elfos Silvanos: La Furia del Bosque.
- Elfos Silvanos: Praderas del Sur.
- Enanos: Clan Real.
- Enanos: Guardias de Undgrin-Ankor.

- Enanos del Caos: Incursión Esclavista.
- Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin.
- Hombres Lagarto: Tierras del Sur.
- Imperio: Culto de Ulric.
- Imperio: Middenland.
- Imperio: Ejército Cruzado.
- Imperio: Ejército Sigmarita.
- Orcos y Goblins: Tribus Goblin.
- Orcos y Goblins: Goblins Nocturnos.
- Orcos y Goblins: Machotez de Grimgor.
- Orcos y Goblins: Whaaagh de las Tierras Yermas.
- Demonios del Caos: Legión Demoníaca.
- Mortales del Caos: Horda de Archaon.
- Reyes Funerarios: Quatar.
- Skaven: Clan Eshin.
- Skaven: Clan Moulder.
- Skaven: Clan Pestilens.

Por regla general la tabla de organización de ejército permite para estos 2.000 puntos un máximo de **4 Personajes** (de los cuales hasta **1 Comandante** y hasta **4 Héroes**), al menos **3 Unidades Básicas**, hasta **4 Unidades Especiales** y hasta **2 Unidades Singulares**. *El ejército Bretoniano y Mercenario pueden incluir un héroe adicional, como se explica en sus reglas. Recuerda que NO SE PERMITEN PERSONAJES ESPECIALES.*

Los ejércitos Elfos Silvanos solo harán uso de la regla Emboscada Forestal en el primer escenario y el bosque será proporcionado por la organización.

Cada jugador deberá **tener** consigo los *dados, cinta métrica y plantillas* que pudiera necesitar para jugar las partidas, además de una *copia del Reglamento Anotado* y de su *libro de ejército* de SEXTA AMPLIADA, así como de las *últimas FAQ* y de su *lista de ejército*. Cualquiera de estos documentos podrá traerse en formato **físico** o **digital**. También se recomienda tener una copia de la *Secuencia del Turno* y las *Cartas de Magia* que vayas a usar.

6) Representación de miniaturas y pintado

En este torneo se permitirá cualquier cantidad de **miniaturas alternativas** a las oficiales de Games Workshop. Estas SIEMPRE deberán **respetar** el **tamaño de peana** explicitado en SEXTA AMPLIADA y ser lo más **fieles** posibles al concepto original para facilitar al adversario que sean completamente **reconocibles**. Bajo ningún concepto se permitirá una miniatura que sea claramente un proxy de otra unidad, simplemente por beneficiarse de otras reglas (por ejemplo: Unos ballesteros ENANOS no son unos GNOMOS... ¡cómprate miniaturas nuevas, anda!).

Nota: Este año vamos a ser un poco laxos con el tamaño de las peanas de miniaturas individuales, dado que hasta ahora básicamente cada uno ha puesto lo

que ha querido y cosas como los monstruos son complejos en función de la edición en que salieron. Eso no significa que se vaya a permitir emplear ejércitos con tamaños de peana de The Old World.

Las miniaturas especiales deben poder ser identificables como tal. Si tienes cualquier duda sobre si tu miniatura alternativa, o conversión, puede cumplir esta norma, no dudes en escribirnos mandándonos fotografías de tu miniatura. No se permitirán bajo ningún concepto **peanas vacías** ni miniaturas irreconocibles. Si el día del torneo hubieran miniaturas que no cumplieran estas normas la organización puede proceder a retirarlas del campo de batalla concediendo todos sus puntos al rival automáticamente. El criterio de la organización sobre retirar miniaturas será irrevocable y definitivo, así que *no hagas cosas que sabes que no debes*.

Por otro lado, recordar que los ejércitos que invoquen miniaturas deberán tener suficientes figuras para representar o de lo contrario no podrán desplegarlas. No se permitirá el uso de marcadores para estos efectos.

Aquellos generales que no tengan su ejército pintado por completo no podrán obtener el **premio a ejército mejor pintado**.

Este evento pretende ser un punto de encuentro entre aficionados, y además de un conjunto de partidas es una celebración del hobby en todas sus facetas. Por ello, y teniendo en cuenta que los ejércitos completamente pintados fomentan la experiencia inmersiva, la organización quiere animar a presentar ejércitos completamente pintados. Para más detalles sobre esto, consulta el punto 11 de estas bases.

7) Listas

Cada jugador debe enviar por correo a la organización su lista de ejército **antes del Sábado 9 de Noviembre de 2024 a las 23:59** para ser revisada y -en caso de contener errores- se informará al jugador para que lo rectifique en un plazo de menos de 7 días. En caso de no rectificarse a tiempo será la organización quien se encargue de rectificar la lista, eliminando las opciones conflictivas. Como consecuencia, puede que ese jugador juegue con menos de los 2.000 pts. **ROGAMOS QUE LA LISTA SE ENVÍE CUANTO ANTES MEJOR**, para poder revisarlas todas correctamente.

La organización se reserva el derecho de rechazar cualquier lista que atente contra el espíritu de deportividad que se pretende en este evento, aconsejando algunas modificaciones para facilitar su adaptación y una mejor experiencia para todos.

El formato de la lista se enviará en Battlescribe, que puedes descargar [aquí](#), o en Army Builder, y solo se aceptará Excel para listas alternativas. Existe en nuestro blog un tutorial disponible sobre el uso de Battlescribe. Recomendamos su uso, pero si no lo has utilizado nunca, recuerda no dejar para el último día el hacer la lista. De

esta manera te podremos resolver cualquier duda. La organización se reserva el derecho de retirar la plaza a cualquier jugador que no cumpla este requisito.

8) Misiones

Cada jugador disputará **3 batallas** en mesas de **180 cm x 120 cm**, siendo la escenografía colocada por la organización. La escenografía NO puede moverse por parte de los jugadores y estará detallada en un mapa situado en cada una de las mesas. Cada batalla será un escenario diferente, que se detalla a continuación.

1ª. Las batallas las ganan los ejércitos

Este escenario tendrá un despliegue oculto y el objetivo principal es eliminar una a una las amenazas del ejército rival mientras se conservan las unidades que conforman la columna vertebral del propio. Ambos jugadores tirarán 1D6 y quien gane decidirá su **zona de despliegue**, de acuerdo al siguiente diagrama:



Diagrama de despliegue

Tras decidir zona de despliegue, los jugadores elegirán sus saberes y generarán hechizos. A continuación se procederá a hacer el **despliegue oculto**. Nótese que la única información a facilitar al rival antes de proceder con el despliegue oculto es

la facción que se va a jugar y aquella que se desprenda de la generación de hechizos, no es necesario poner ninguna miniatura encima de la mesa de antemano (aunque habrá que resolver *Intrigas de la Corte* en caso de Altos Elfos).

Cada jugador tendrá una plantilla donde dibujará esquemáticamente su despliegue (mediante rectángulos por ejemplo). Se deberá indicar claramente de qué unidad y personaje se trata (especialmente si hay varias del mismo tipo de tropa pero con diferente equipo).

A la hora de distribuir las tropas hay que el siguiente requisito en este escenario:

- Si los 180cm de largo de la zona de despliegue se dividen en tres áreas de 60 cm de ancho, debe colocarse al menos una **unidad básica** (puede ser una que no cuente para el mínimo de básicas) y al menos una **unidad especial o singular** en cada una de las tres zonas.

Una vez preparado el esquema, se procederá a desplegar sobre la mesa según los esquemas, y tras esto se facilitará la hoja al rival para que compruebe rápidamente que está de acuerdo a lo dibujado y se colocarán ambos marcadores.

Las unidades de exploradores se despliegan después de revelar los despliegues ocultos. En caso de que ambos jugadores tengan exploradores, decide con una tirada de 1D6 quién los coloca primero.

Para decidir quién empieza a jugar, ambos jugadores volverán a tirar 1D6, y quien gane decidirá quién **empieza jugando**. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (*unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandartes, general y cuadrantes*), con las siguientes bonificaciones:

- Si al final de la partida, **al menos 3 unidades básicas propias** (incluidas las que no cuentan para el mínimo) se encuentran sobre el campo de batalla y no están huyendo, se obtienen **150 puntos** de victoria adicionales.
- Si al final de la partida, se han **eliminado o hecho huir más unidades que el oponente** (para esto cuenta todo lo que no sea un personaje, incluyendo destacamentos, grupos de apoyo o miniaturas individuales), se obtienen **150 puntos** de victoria adicionales.

2ª. El protagonista llega tarde

En este escenario el objetivo es, además de acabar con el rival, controlar un elemento estratégico del que han informado los exploradores. Lamentablemente, tus mejores tropas llegan tarde. Las **zonas de despliegue** serán de acuerdo al siguiente diagrama. Téngase en cuenta que en este escenario **la distancia entre zonas de despliegue es de 50 cm**, frente a los 60 cm habituales. Los **posibles objetivos** se encuentran equidistantes, es decir, hay 45 cm entre ellos y al borde corto del tablero, y están a la misma distancia de ambas zonas de despliegue.



Diagrama de despliegue

Antes de desplegar, **ambos jugadores explicarán** a su rival qué unidades y personajes conforman **su ejército**, así como su equipo mundano y grupos de mando. Cada jugador elegirá **una unidad y un personaje** (que no puede ser el general) **del ejército enemigo**. Dicha unidad y personaje no se desplegarán al comienzo de la partida sino que **entrarán al campo de batalla en el turno 2** del jugador correspondiente por su borde largo de la mesa como si hubieran perseguido fuera del campo de batalla.

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. Ambos jugadores tirarán 1D6 y el ganador elegirá lado o elegirá quién de los dos empieza a **desplegar** (su oponente tendrá la otra elección). Cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército. Todas las máquinas de guerra de un jugador se despliegan a la vez, aunque

pueden hacerlo en diferentes lugares. Los héroes y comandantes se despliegan después de colocar todas las unidades, y para terminar se colocan los exploradores siguiendo sus propias reglas.

Tras realizar el despliegue, se considera que la bruma que cubría el centro del campo de batalla se va disipando. Uno de los jugadores lanza 1D3 para determinar **aleatoriamente** cuál de los 3 marcadores es el **objetivo real** para ambos, retirando los otros 2.

Para decidir quién empieza a jugar ambos jugadores volverán a tirar 1D6, y quien gane decidirá quién **empieza jugando**. Quien terminó antes de desplegar todas sus unidades (sin incluir personajes ni exploradores), tendrá un +1 en esta tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (*unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandarte, general, cuadrantes*). De forma adicional, aquel jugador que cuente con más potencia de unidad conjunta no huyendo a 10 cm del **marcador al final de la partida**, obtendrá **250 puntos** de victoria adicionales.

3ª. Llevo toda la vida preparándome para esto

En este escenario el objetivo principal es acabar con el rival, y los personajes están más que preparados para ello. Ambos jugadores tirarán 1D6 y el ganador elegirá lado o elegirá quién de los dos empieza a **desplegar** (su oponente tendrá la otra elección), de acuerdo al siguiente diagrama:



Diagrama de despliegue

Antes de comenzar a desplegar, ambos jugadores elegirán sus saberes y generarán sus hechizos. En este escenario los hechiceros, antes de tirar para generar los hechizos, pueden decidir que **cualquier otro hechizo del Saber que utilicen se considere como el identificativo** (en caso de hacerlo solo podrán elegir hechizos de un saber, aunque sus reglas u objetos les permitan hacer otra cosa normalmente).

A la hora de **desplegar**, cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército. Todas las máquinas de guerra de un jugador se despliegan a la vez, aunque pueden hacerlo en diferentes lugares. Los héroes y comandantes se despliegan después de colocar todas las unidades, y para terminar se colocan los exploradores siguiendo sus propias reglas.

Antes de determinar quién empieza jugando, cada jugador se apuntará en un papel de forma secreta sus **personajes** no hechiceros y para cada uno de ellos elegirá un personaje o monstruo enemigo contra el que **ganarán Odio**. En caso de tener ya Odio, contra dicho enemigo ganarán Odio Eterno. Deberá revelar cada elección cuando resulte relevante.

Para decidir quién empieza a jugar ambos jugadores volverán a tirar 1D6, y quien gane decidirá quién **empieza jugando**. Quien terminó antes de desplegar todas sus unidades (sin incluir personajes ni exploradores), tendrá un +1 en esta tirada. La batalla durará 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

Como regla especial en esta partida, **las auras de general y portaestandarte de batalla se incrementarán en 15 cm** (por lo que, salvo regla/objeto especial por medio, serán de 45cm de alcance).

Se obtendrán puntos de victoria de la manera habitual descrita en el reglamento de Warhammer Fantasy (*unidades destruidas, unidades huyendo, unidades por debajo del 50%, captura de estandartes, cuadrantes*). De manera adicional, en este escenario **matar al general enemigo otorga 200 puntos de victoria** frente a los 100 habituales.

9) Emparejamientos

Este torneo es a 3 rondas. En la primera ronda, los emparejamientos no se realizarán al azar, sino que se harán siguiendo los siguientes **criterios arbitrarios** (por orden de prioridad) por parte de la organización:

1. No se emparejarán jugadores que tengan la misma facción.
2. Se tratará de evitar enfrentamientos entre jugadores habituales y del mismo grupo de juego.
3. Se buscará emparejar listas con un nivel de poder similar (a criterio de la organización).
4. Se tratará de buscar emparejamientos que, a priori, puedan resultar atractivos para ambos jugadores.
5. Si es posible, se evitará que en primera ronda se enfrente a rivales de los años previos.

Tras esta primera ronda se empleará una especie de "Sistema Suizo", en el que se emparejarán los jugadores con puntuaciones consecutivas, obtenidas en las rondas anteriores. La organización se reserva el derecho a modificar el orden de los enfrentamientos si dos jugadores ya combatieron en rondas previas y/o excepcionalmente por otros motivos justificados.

10) Clasificación

En todas las partidas se reparten 6 **Puntos de Torneo** de la siguiente manera:

- **MASACRE** (diferencia de 1.200 o más puntos de victoria). El ganador se lleva 6 Puntos de Torneo, y el derrotado 0 Puntos de Torneo.
- **VICTORIA DECISIVA** (diferencia entre 600 y 1.199 puntos de victoria). El ganador se lleva 5 Puntos de Torneo, y el derrotado 1 Punto de Torneo.
- **VICTORIA MARGINAL** (diferencia entre 300 y 599 puntos de victoria). El ganador se lleva 4 Puntos de Torneo y el derrotado 2 Puntos de Torneo.
- **EMPATE** (diferencia de 299 o menos puntos de victoria). Ambos jugadores puntúan 3 Puntos de Torneo.

Los **Puntos de Torneo** de cada jugador se sumarán de entre las tres rondas jugadas, conformando con ellos al acabar el torneo la clasificación de **Mejor General**, independientemente de la clasificación de Mejor Pintura y de la Lista Más Amistosa. Los empates en Puntos de Torneo de la clasificación general se dirimirán empleando los Puntos de Victoria conjuntos de las partidas jugadas (con la suma de las diferencias de Puntos de Victoria de las tres partidas). En caso de persistir un empate, primará el mejor resultado en el primer escenario. En caso de que tras estos tres criterios persistiera el empate, la organización ordenará las posiciones primando de forma arbitraria la lista que le parezca menos poderosa.

Para el recuento de puntuaciones se contará con **Encuesta Online** (un Formulario de Google) que se enviará al teléfono de todos los jugadores y estos deberán rellenar durante el torneo. Si algún jugador/a y su rival tuvieran algún problema, deberán ponerse en contacto con la organización del evento.

11) Pintura y Deportividad

Además de la clasificación general, se elegirá el título de **Ejército Mejor Pintado, Unidad Mejor Pintada, Miniatura Mejor Pintada y Mejor Conversión**. Será necesario que todos los jugadores que quieran participar expongan sus ejércitos sobre el tablero en que se encuentran al acabar la primera ronda.

El **Ejército Mejor Pintado** conlleva un trofeo y será elegido por los propios jugadores participantes del evento. Para ello, cada jugador podrá emitir un único voto (que no podrá ser a sí mismo) a través de un cuestionario online que se pondrá a disposición de los jugadores el mismo día del evento. En caso de empate en las votaciones, el jurado compuesto por miembros de la organización decidirá a criterio propio quién es el ganador entre los jugadores más votados.

Los títulos de **Unidad Mejor Pintada, Miniatura Mejor Pintada y Mejor Conversión** llevan aparejados un diploma y serán otorgados de forma discrecional por un jurado compuesto por miembros de la organización. Para los dos primeros, se valorará el trabajo realizado a través del nivel de las técnicas de pintura, la espectacularidad y originalidad de los modelos, así como lo adecuado de la peana y el respeto al trasfondo. Para la mejor conversión se valorará la idea conceptual, la dificultad y la destreza técnica. Todos los jugadores que quieran participar en estos concursos deben hacer llegar a la organización fotografías detalladas de las unidades y miniaturas que quieran presentar con al menos una semana de antelación antes del día del evento. Huelga decir que la idea es presentar trabajos propios y no por encargo.

Por otro lado, tradicionalmente, el trofeo al Jugador Más Deportivo suele tener múltiples empates por ser difícil de otorgar y a veces se usa un tanto "de relleno", ya que en un torneo de estas características **se entiende que todos los jugadores son deportivos en todo momento**. Por ello, se otorgará en vez de eso un título de **Lista Más Amistosa**, valorando en ello tanto la organización de la misma, que pueda ser innovadora, interesante, atípica o agradable de enfrentar. Este título será otorgado por un jurado compuesto por miembros de la organización.

Este año también repetiremos otorgando un título al **Mejor Trasfondo**, por lo que se garantiza a cualquier jugador que desee enviar un pequeño trasfondo con su lista de ejército lo verá publicado en Leyendas en Miniatura en fechas posteriores al torneo. Este título también será otorgado por un jurado compuesto por miembros de la organización.

12) Patrocinadores, premios y sorteos

Por experiencias previas, sabemos que tiene una gran acogida el no otorgar premios directos por ninguno de los títulos descritos anteriormente, más allá del diploma correspondiente y/o su posible trofeo. En esta ocasión no será diferente, y no se otorgarán premios directos por posición, sino que el material será otorgado mediante un **sorteo aleatorio**. Si la organización cuenta con premios de sobra, es posible que se otorgue un reconocimiento adicional a las diferentes categorías (pero esto no se garantiza previamente).

También en ocasiones anteriores se ha comprobado que los asistentes suelen preferir que haya premios para todos, a modo de detalle o recuerdo, por encima de algunos premios de mayor valor solo para unos pocos, y que en muchas ocasiones acaban a la venta en mercados de segunda mano. La organización va a hacer todo lo que esté en su mano para que una vez más haya **al menos un premio o detalle para todos los participantes**, y por ello esta vez cuenta con múltiples patrocinadores, que han querido colaborar en esta iniciativa que pretende potenciar una afición común. Por ello **se quiere agradecer enormemente su colaboración a todos los PATROCINADORES:**

- Impriwars.
- Green Stuff World.
- Resin Warfare.
- Weefields.
- Gamemat.eu.
- Txarli Factory.
- Last Sword.
- Avatars of War.
- MoM Miniaturas.
- Rakovendetta.
- Brawlstorming Games.

El sistema de sorteo será sencillo:

- 1) Se colocará en una urna los nombres de los jugadores que tengan todo su ejército pintado (*recuerda, queremos fomentar ejércitos completamente pintados*).
- 2) Se irán extrayendo los nombres de los jugadores de uno en uno (o en pequeños grupos).
- 3) Los jugadores agraciados se acercarán a la mesa de los sorteos y escogerán aquel producto que deseen de entre todos los ahí dispuestos.
- 4) Una vez todos los jugadores con ejércitos pintados hayan escogido premio, les tocará el turno a los jugadores que no tengan el ejército COMPLETAMENTE PINTADO. Sus nombres estarán en otra urna aparte y el procedimiento será el mismo que el de los jugadores con todo pintado.

Este sistema garantiza que todos los jugadores tendrán su premio, pero aquellos que traigan la lista completamente pintada van a poder elegir entre más premios al salir antes su nombre.

Por otro lado, si alguna persona quiere aportar de forma totalmente voluntaria material para los sorteos, como dados, miniaturas, peanas, escenografía, libros, material para conversiones, etc., será bienvenido y sorteado. Estas donaciones tendrán que ser consultadas con la organización previamente, para poder gestionarlo de forma adecuada.

13) Comida

El día del torneo tendremos poco más de 90 minutos para comer. Hay gran variedad de establecimientos cercanos. Algunos ejemplos son:

- El Tomate.
- Telepizza.
- VIPS.
- Restaurante Chino Da Yuan.
- Kebap Luna de Estambul.
- Bar Doble.
- Cervecería Jarro Café.
- Bar-restaurante el Rincón del Caribe.
- Croquetería Focos.
- Casa García.

Queda a la libre elección de cada jugador dónde va a comer. La organización no se responsabiliza de este aspecto y por tanto no nos hacemos cargo de si un jugador quiere comer en determinado restaurante, comerse un sándwich en la puerta de Kingdom Wargames o hacer huelga de hambre. Sea cual sea la elección de cada jugador, se exigirá puntualidad para cumplir debidamente los horarios. Tampoco se permitirá comer dentro de las instalaciones de Kingdom Wargames. En cualquier caso, recomendamos a los distintos grupos de jugadores comer en el mismo lugar y que gestionen ellos sus propias reservas, en caso de tener que hacerlas, y que sean abiertos a incluir a rivales de la primera ronda que no vengán en grupo.

[Enlace online a las bases](#)