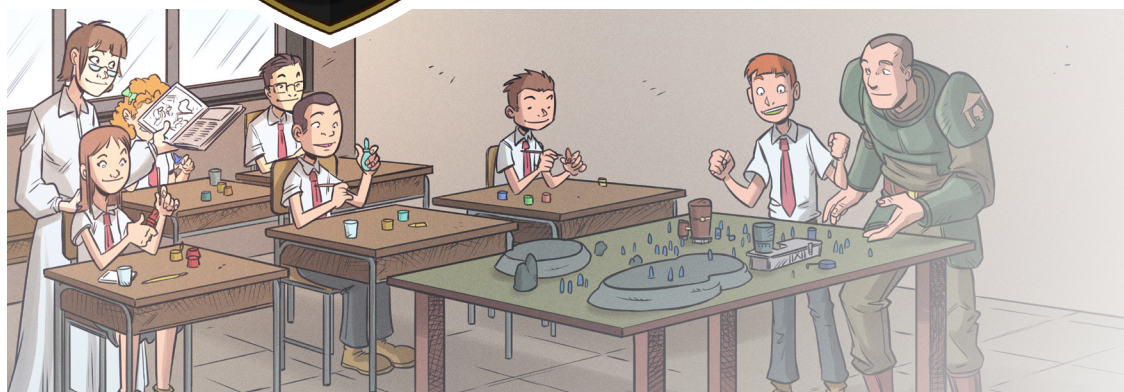
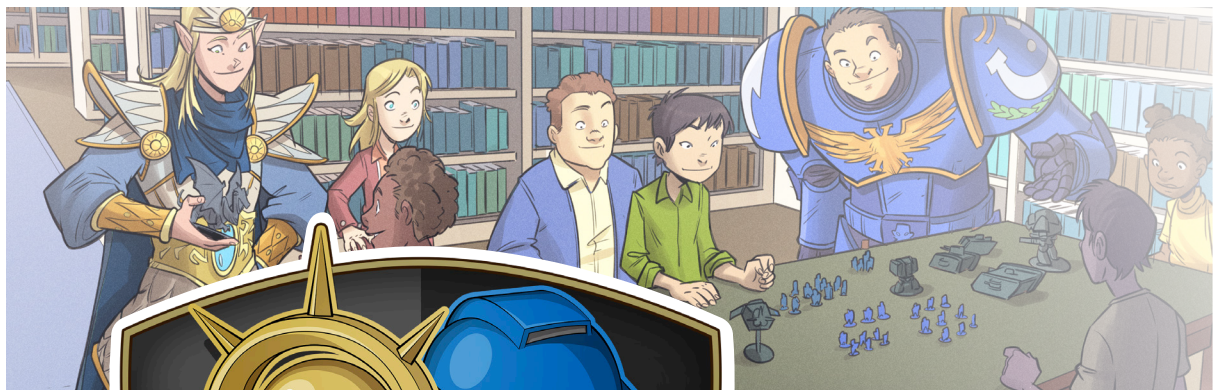
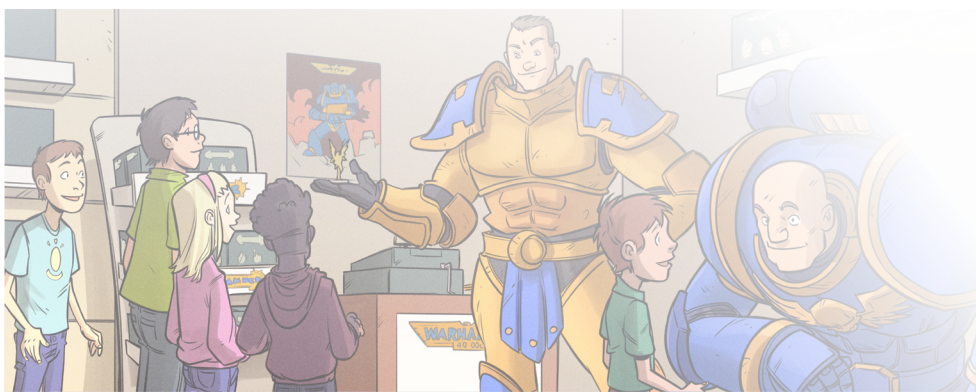
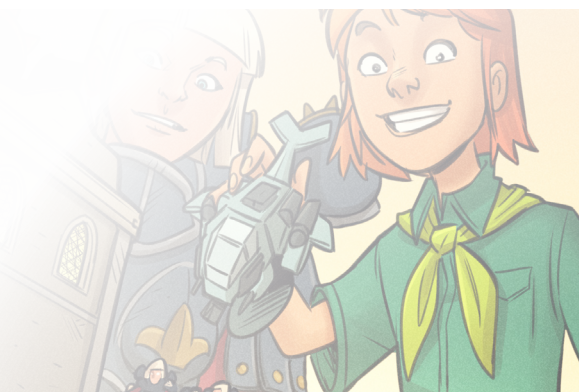
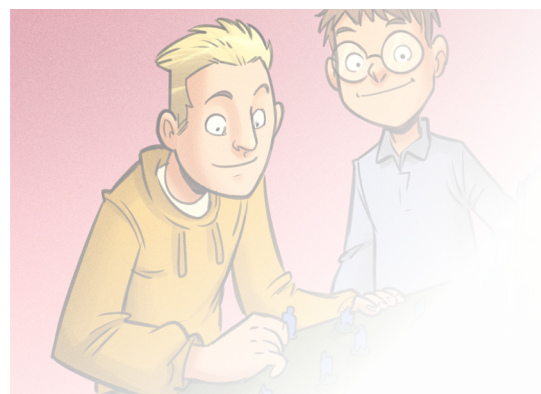


# GUÍA DE LÍDER DE WARHAMMER ALLIANCE



2022-23





# INTRODUCCIÓN



Bienvenido a Warhammer Alliance, una red de profesores y guías juveniles que utilizan el hobby de Warhammer para fomentar las habilidades en los jóvenes de todo el mundo. Nuestro objetivo es brindarles las herramientas para apoyar el aprendizaje grupal en matemáticas, ingeniería, alfabetización, arte y diseño, y la adquisición de habilidades para la vida a través del montaje, los juegos y la lectura.

Esta práctica guía detalla lo que se incluye en tu caja de Warhammer Alliance. También te guía a través del contenido que puede encontrar en nuestro sitio web dedicado, incluidos planes listos para llevar a cabo, actividades adicionales y mucho más, para ayudarte a formar un grupo que respalde los resultados del aprendizaje para tu organización.

Como líder de Warhammer Alliance, nunca estás solo. Accede a recursos útiles y vídeos en línea con solo hacer clic en un botón o visita a un miembro de nuestro amigable personal en tu tienda local de Warhammer.

## ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

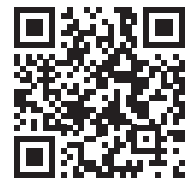
Te proporcionamos todo lo que necesitas para que 12 estudiantes aprendan a montar, pintar y jugar en los mundos de Warhammer a través de nuestra caja Warhammer Alliance especialmente diseñada.

- 12x packs de revistas de actividades
- 12x miniaturas de Vengadores de los Forjados en la Tormenta
- 12 miniaturas de Intercesores de los Marines Espaciales
- 12x Zakatripaz de los Mandamaliz
- 12x Guerreros Necrones
- 10 pinturas Base Citadel
- 12 pinceles Starter
- 12x dados de seis caras



## RECURSOS EN LÍNEA PARA LÍDERES

Nuestro sitio web dedicado a Warhammer Alliance tiene todo lo que necesitas para llevar a cabo tus primeras sesiones de club. Todos nuestros recursos están disponibles como archivos PDF descargables e imprimibles. Si necesitas ayuda para utilizar nuestros recursos, puedes pedirselo al personal de tu tienda Warhammer más cercana para que te oriente.



- Una versión digital de la Revista de Actividades de Alianza
- Consejos para la creación y gestión de tu club
- Planes de actividades prefabricados diseñados para que duren hasta seis semanas
- Pack de juegos y actividades de bonificación, incluidos minijuegos, páginas para colorear y más
- Información detallada sobre salud y seguridad
- Más información sobre los productos y juegos ofrecidos por Games Workshop, incluida una guía para usar las reglas y soporte para juegos multijugador.

**WARHAMMER-ALLIANCE.COM**



## CONSIGUE LA APP

Las aplicaciones de Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 son excelentes formas de realizar un seguimiento de las reglas y responder a cualquier pregunta que puedan tener los jóvenes.



Se pueden descargar de forma gratuita y contienen reglas básicas, misiones y hojas de unidad que detallan las habilidades de cada miniatura.

## SALUD Y SEGURIDAD

El hobby de Warhammer implica el uso de herramientas, pegamentos y pinturas para montar y crear miniaturas bellamente detalladas que puedes usar en tus partidas. Sigue siempre las directrices y políticas de seguridad de tu organización. Se incluyen consejos de salud y seguridad detallados para los productos incluidos dentro de la caja, así como una plantilla para realizar evaluaciones de riesgos en los recursos de nuestro líder en línea.

- Todas nuestras pinturas son acrílicas a base de agua y son seguras de usar. Sin embargo, si se derrama sobre algunas telas, pueden dejar una mancha permanente.
- Hace falta una cuchilla de modelismo para separar de la matriz las piezas individuales que componen la miniatura. Los cuchillas tienen bordes afilados, similares a los de las tenazas o cortaúñas.
- Los logotipos de edades recomendadas y las advertencias de seguridad se muestran en la mayoría de nuestros productos. Se incluyen por una variedad de razones como piezas pequeñas, idoneidad a partir de una edad o si el contenido contiene algo restringido por la ley, como disolventes. Te recomendamos que obtengas el permiso de los padres de los jóvenes menores de la edad que se indica.

## INVOLUCRA A TU GRUPO CON HONORES DE BATALLA!

¿Ha terminado tus planes de lecciones o ha agotado el contenido de tu caja de Alliance? Si es así, es posible que le interese inscribir a tus miembros en nuestro programa Battle Honors.

Battle Honors es un nuevo programa que hace que Warhammer sea más accesible para jugadores de todas las edades y niveles de habilidad. Con Battle Honors, tus jóvenes aficionados en ciernes pueden enfrentarse a un nuevo desafío para ganar recompensas gratuitas en la tienda Warhammer más cercana. El programa enseña a los jóvenes a establecer y alcanzar metas mientras aprenden sobre Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar.

Visita el sitio web oficial de Battle Honors o lee sobre él en el sitio web de la Alianza. También tienes una hoja de consejos imprimible para usar Battle Honors en tu club entre nuestros recursos en línea.

**BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM**

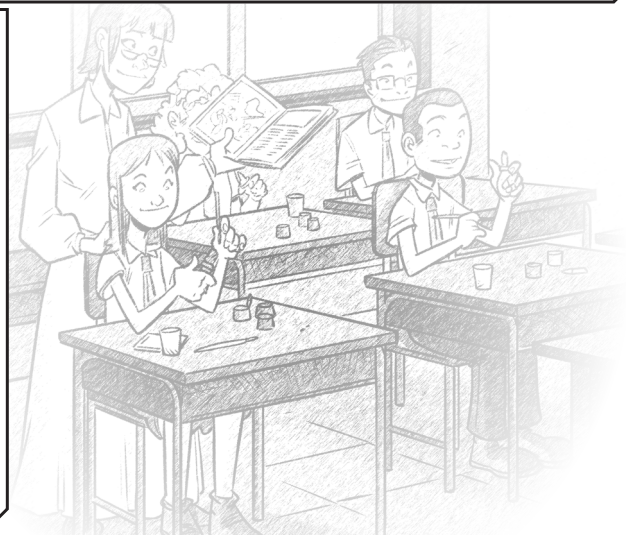
## ¿NECESITAS APOYO?

Warhammer está aquí para garantizar que los líderes se diviertan administrando sus clubes. Tienes ayuda disponible en el sitio web de Alliance; estamos a solo un correo electrónico.

**WARHAMMER-ALLIANCE.COM**

También puedes ponerte en contacto con tu coordinador de Warhammer local para obtener más consejos, o puedes preguntar al personal de tu tienda Warhammer más cercana. Usa el sitio web para encontrar tu tienda más cercana.

**STORES.WARHAMMER.COM**







# USAR LA CAJA DE RECURSOS

Incluso si no tienes experiencia previa en el hobby de Warhammer, nunca ha sido más fácil involucrarte en nuestros mundos. En esta sección encontrarás una guía paso a paso sobre qué es exactamente Warhammer, una introducción a Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar, y una copia de las instrucciones del montaje de las miniaturas incluidas en Alliance Magazine.

## ¿QUÉ ES WARHAMMER?

Esta sección explicará en mayor detalle qué tipo de juego es Warhammer, cómo pueden jugarlo los jóvenes y qué tipo de escenarios de fantasía y ciencia ficción pueden explorar utilizando el contenido de la caja.

## CÓMO MONTAR: MARINES ESPACIALES Y NECRONES

Aquí encontrarás una copia de las instrucciones de montaje de las miniaturas de Intercesor Marine Espacial y Guerrero Negrón incluidas en la caja. Las guías de pintura y el estilo de montaje a presión de las miniaturas harán que aprender a montarlas sea fácil tanto para los compañeros como para los líderes.

## CÓMO MONTAR: FORJADOS EN LA TORMENTA Y MANDAMALOZ

Aquí encontrarás una copia de las instrucciones de montaje de las miniaturas de Vengador de Forjados en la Tormenta y de Zakatripaz de los Mandamaloiz incluidos en la caja. Al igual que las páginas anteriores, esta sección contiene guías de pintura sencillas y fáciles de seguir.

## CÓMO PINTAR

Tanto si nunca has pintado con pincel como si tienes una experiencia previa limitada, este sencillo tutorial te enseñará cómo usar nuestras pinturas para miniaturas Citadel.

## PASOS SIGUIENTES

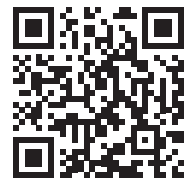
Si bien la Guía del líder contiene mucha información e ideas para usar tu Pack de alianza, esta página te ayudará a pensar dónde llevar el club cuando acabes nuestro material preparado previamente.

### ¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, ponte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visita tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

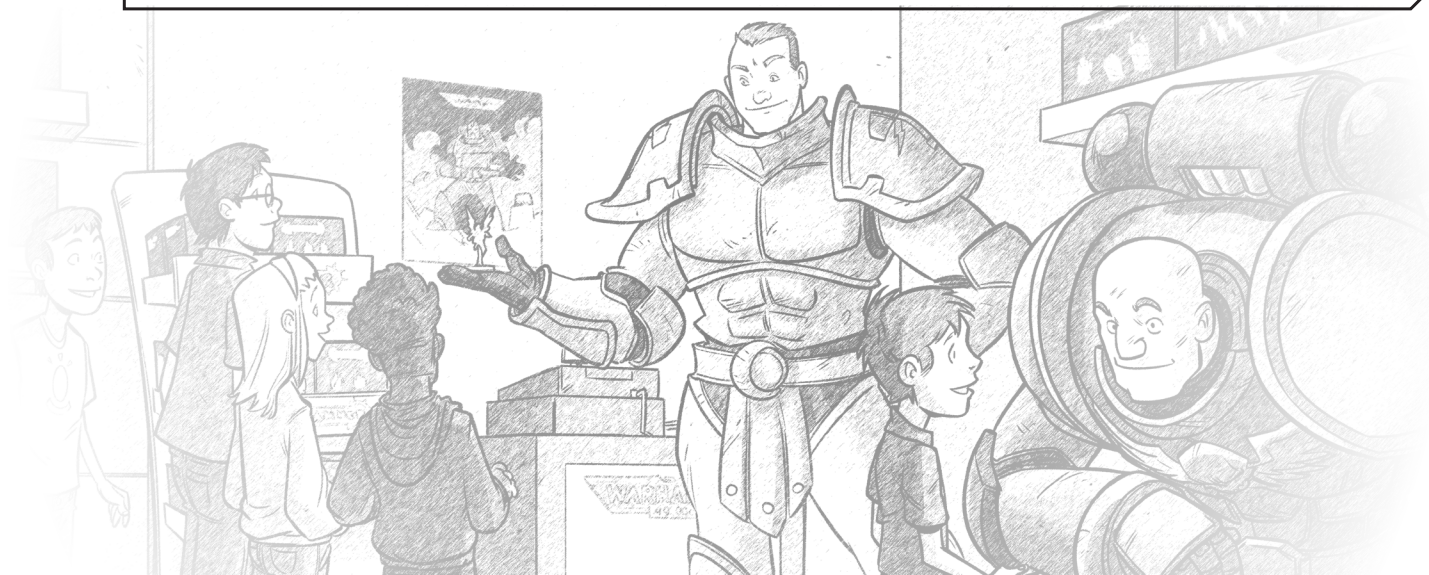
ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA





# ¿QUÉ ES WARHAMMER?

Warhammer es el mejor juego de miniaturas del mundo, y los jugadores pueden elegir entre cientos de impresionantes miniaturas para coleccionar, montar y pintar. Tus miembros pueden sumergirse en mundos inmersivos de ciencia ficción y fantasía, crear un ejército y enfrentarse en una batalla sobre un tablero contra sus amigos. Los juegos de Warhammer se juegan en tapetes del tamaño de un juego de tablero que encajan perfectamente en las mesas. Los dados de seis caras se lanzan para hacer ataques, y los jugadores mueven sus miniaturas midiendo su movimiento en pulgadas.

Tanto si has participado en el hobby de Warhammer como si estás buscando supervisar a los miembros de tu club sin experiencia previa, los PDF de la Guía del líder te proporcionarán suficiente información para poner en marcha tu club y te ayudarán a utilizar el pack de Warhammer Alliance a su máxima capacidad.

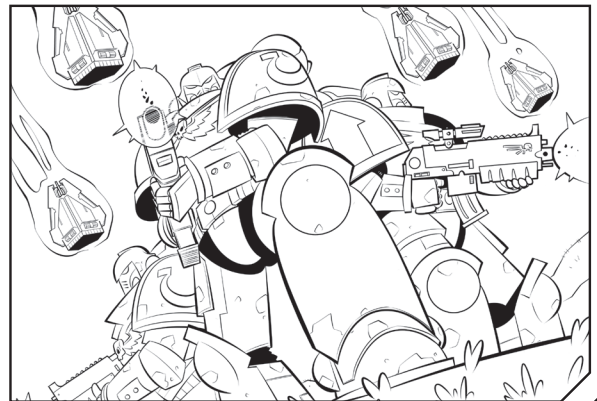


Warhammer 40,000 es el juego de miniaturas de tablero más popular del mundo, ambientado en una visión de pesadilla de nuestro propio futuro. Si eliges luchar por la humanidad o ver arder la galaxia, depende de ti.

Ambientado en el futurista 41.º Milenio de nuestro universo, Warhammer 40,000 es un juego de batalla en el que los aficionados reúnen y montan ejércitos para librar la guerra en el tablero de juego.

## OBJETIVO DE FACCIÓN: MARINES ESPACIALES

No hay teatro de combate en el que los Marines Espaciales no puedan sobresalir, ningún enemigo al que no puedan vencer y ningún peligro al que no se atrevan a afrontar. Hay cientos de diferentes Capítulos de Marines Espaciales con orgullosos cuadros de honor y magníficas historias marciales que contar. Las campañas ultrarrápidas de los Marines Espaciales se llevan a cabo con una brutalidad tan espectacular que han llegado a ser conocidos como los Ángeles de la Muerte.



La Era de Sigmar es un escenario épico en el que héroes, dioses y monstruos se enfrentan en los fantásticos campos de batalla de los Reinos Mortales.

Es una puerta de entrada a un mundo de aventuras y peligros mortales, donde los poderosos campeones del Dios Rey Sigmar luchan para defender a los mortales de los daemons hambrientos de almas, los horrores de los no muertos y las hordas de brutos enloquecidos por la guerra.

## OBJETIVO DE FACCIÓN: FORJADOS EN LA TORMENTA

Elegidos por el Dios Rey y empoderados por la tempestad celestial, los Forjados en la Tormenta son la gran esperanza de Sigmar para recuperar los reinos. Luchan al frente de las cruzadas, y su poder y destreza en batalla los hace enfrentarse a los muchos horrores que amenazan a la humanidad. Incluso la muerte no puede reclamarlos, porque si caen, sus almas regresan a Azyr para ser Reforjadas y enviadas de vuelta a la guerra.

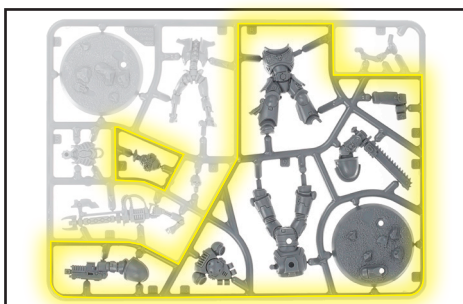




## MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO

No hay escenario de combate en el que los Marines Espaciales no destaquen, ni rival que no puedan superar, ni peligro que no se atrevan a enfrentar. Hay cientos de Capítulos de Marines Espaciales diferentes con orgullosas listas de honor y magníficas historias marcias propias. Las campañas relámpago de los Marines Espaciales se llevan a cabo con tal brutalidad espectacular que se les conoce como Ángeles de la Muerte.

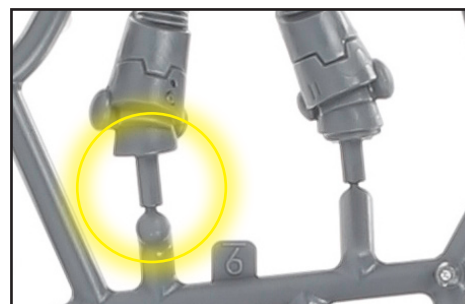
Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. Ahora, ¡es hora de que montes tu primera miniatura! Para montar este Marine Espacial Intercesor, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



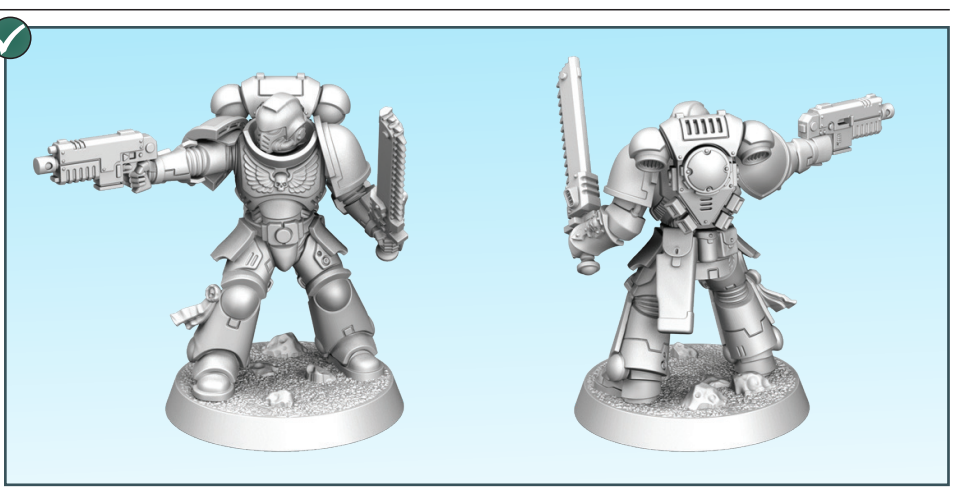
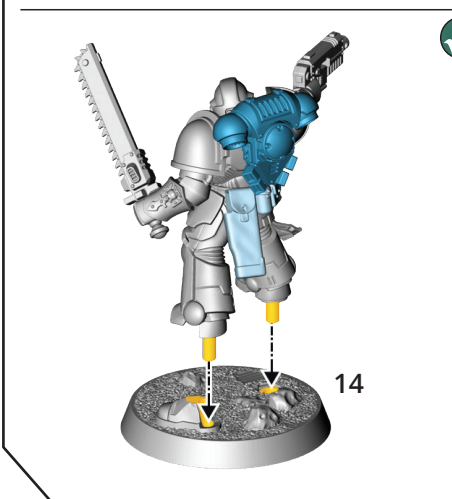
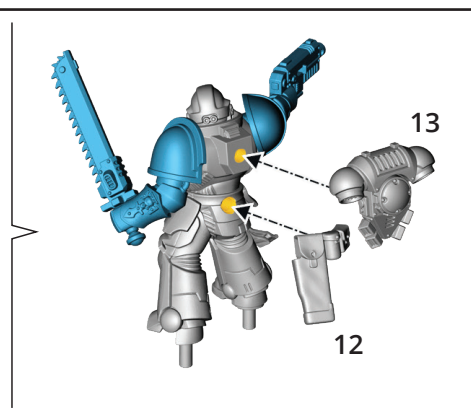
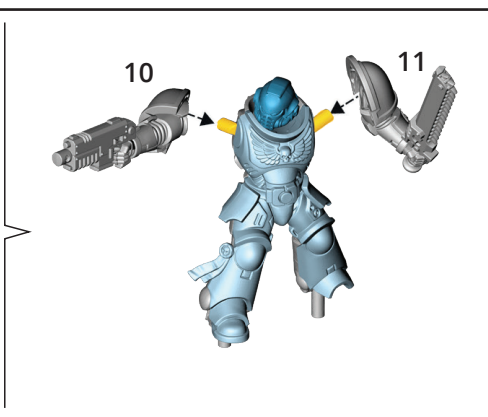
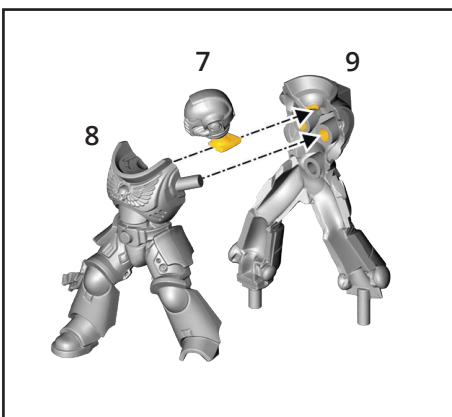
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Intercesor es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.

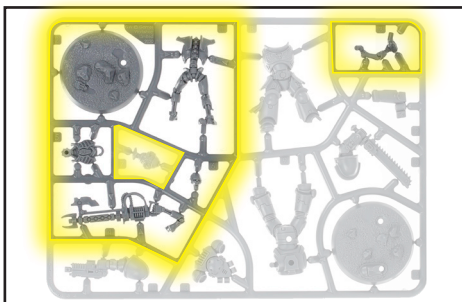




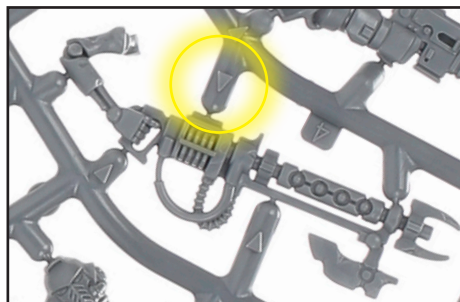
## GUERRERO NECRÓN

Los Necrones son una raza de androides inmortales que gobernaron la galaxia en una era ya olvidada. Ahora, tras dormir en estasis durante milenios, vuelven a alzarse para reclamarla. Con cuerpos autorreparables y armas de devastación cósmica, los Necrones son un enemigo aterrador. Los rumores dicen que su largo sueño ha dañado su cordura, transformando a muchos de ellos en monstruos sin mente.

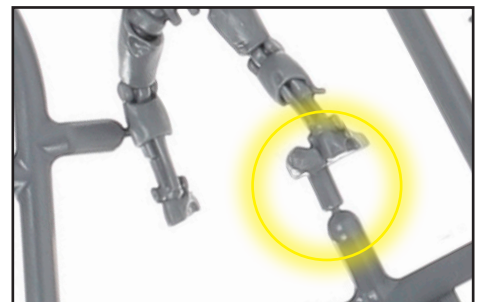
Para montar este Guerrero Necrón, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



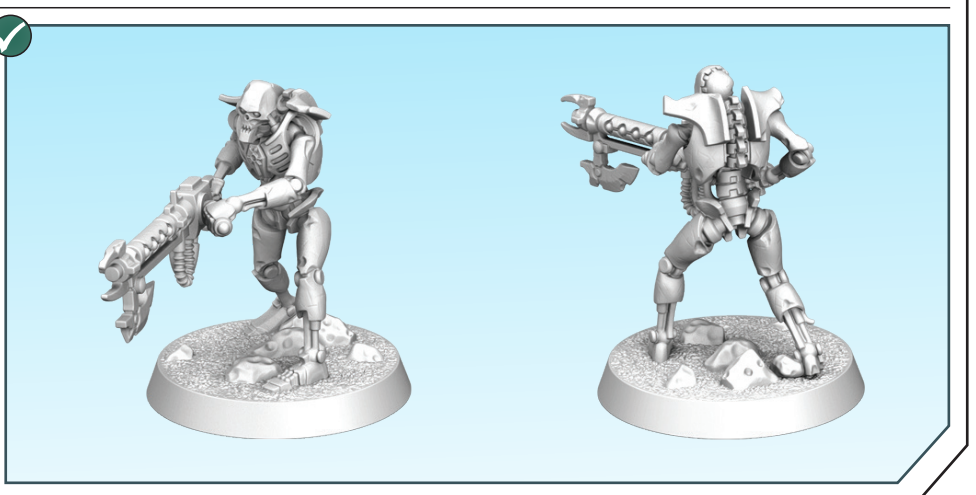
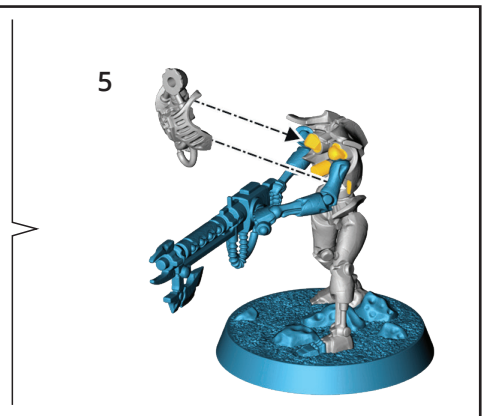
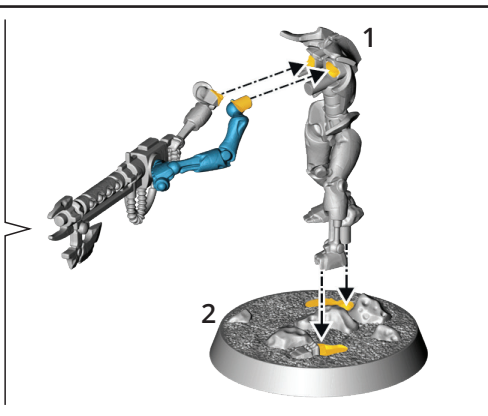
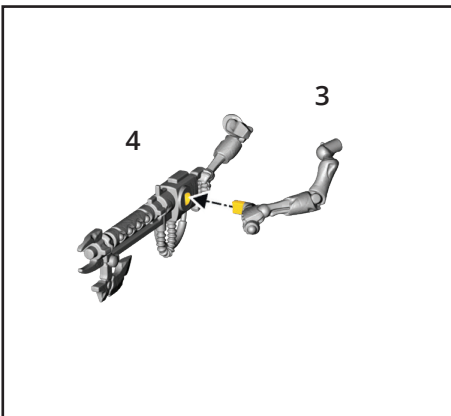
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Guerrero Necrón es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.

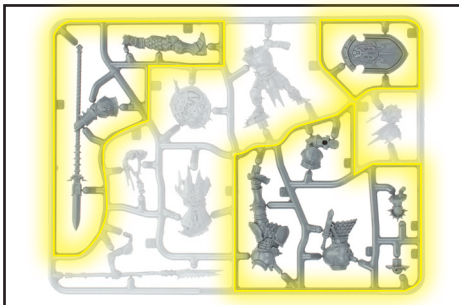




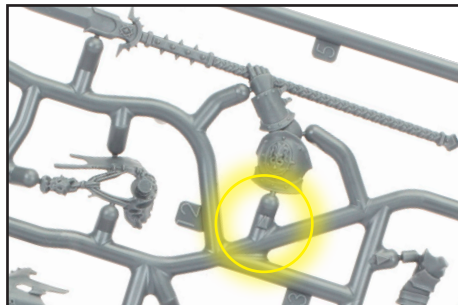
## FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR

Elegidos por el Dios Rey y potenciados por la tempestad celestial, los Forjados en la Tormenta son la mayor esperanza de Sigmar para reclamar los reinos. Combaten en la vanguardia de las cruzadas y su fuerza y poder combativo se enfrenta a muchos de los horrores que amenazan a los mortales. Ni la muerte puede reclamarlos pues, si caen, sus almas regresan a Azyr para ser Reforzadas y devueltas a la guerra.

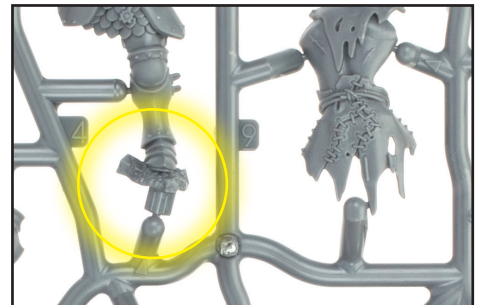
Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. Ahora, ¡es hora de que montes tu primera miniatura! Para montar este Forjado en la Tormenta Vindicador, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



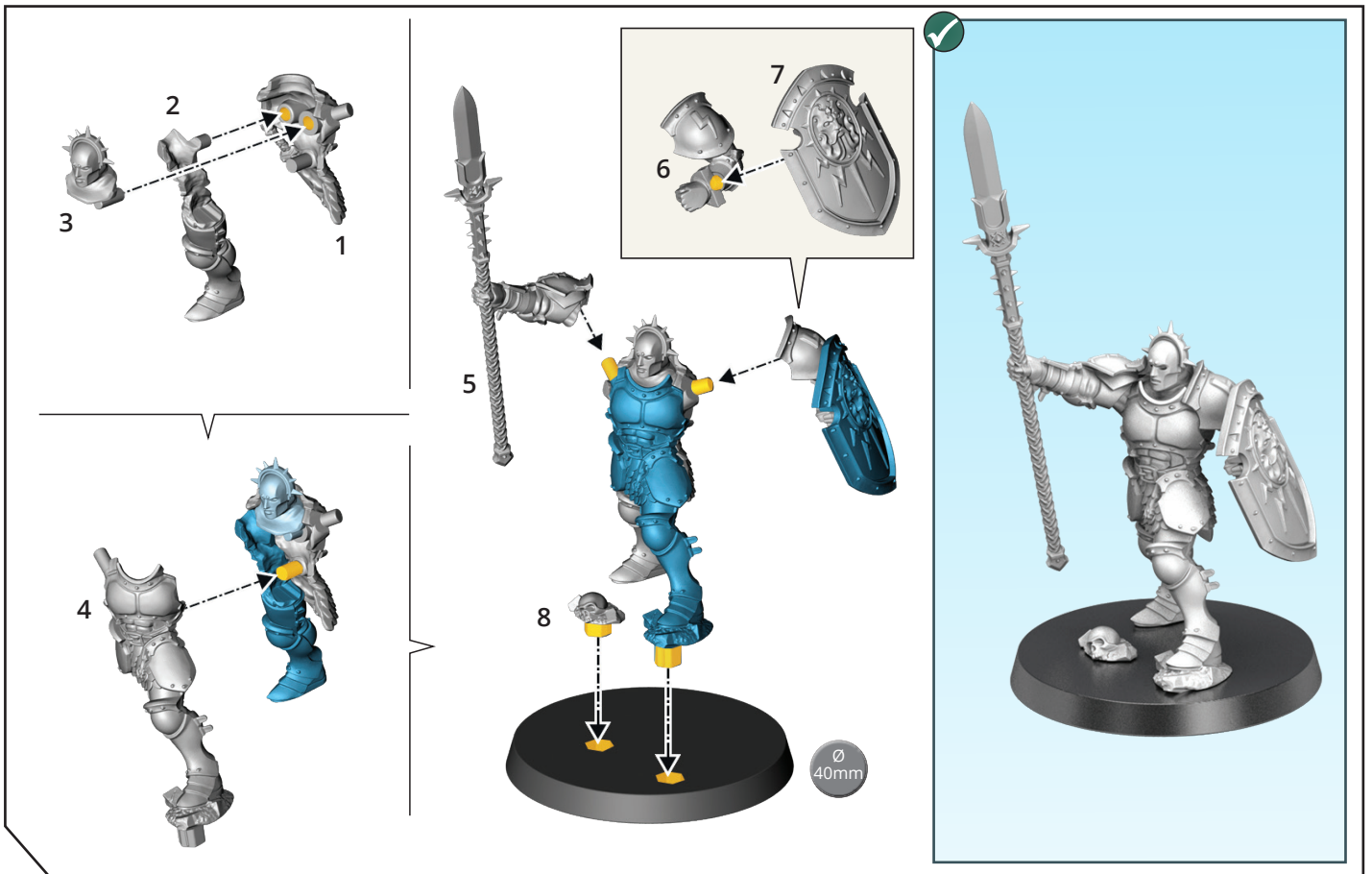
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



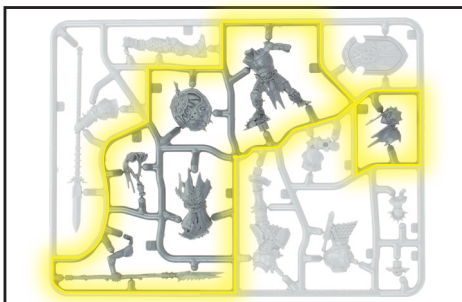
Tu Vindicador es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.



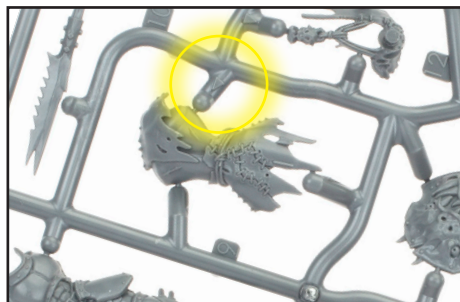
## MANDAMALO ZAKATRIPAZ

From the stinking bogs and mires of the realms emerge the armies of the Kruleboy orruks. For these greenskins, battle is not solely a means of proving their 'ardness. It is also a way to humiliate others, and the many kunnin' tricks habitually employed by the Kruleboyz are as spiteful as they are efficient.

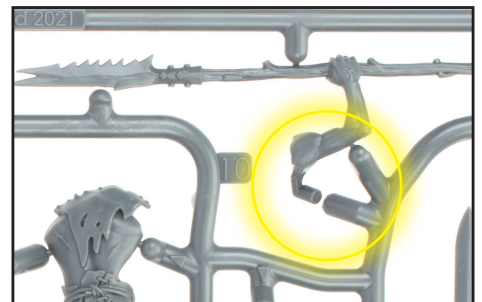
Para montar este Mandamalo Zakatripaz, sigue las instrucciones indicadas abajo. El diagrama de montaje te indicará cómo encajan las piezas.



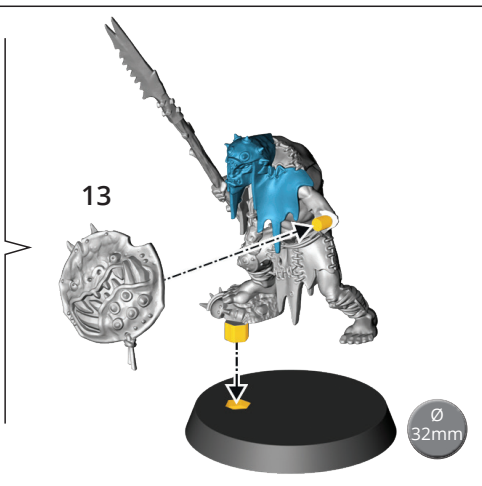
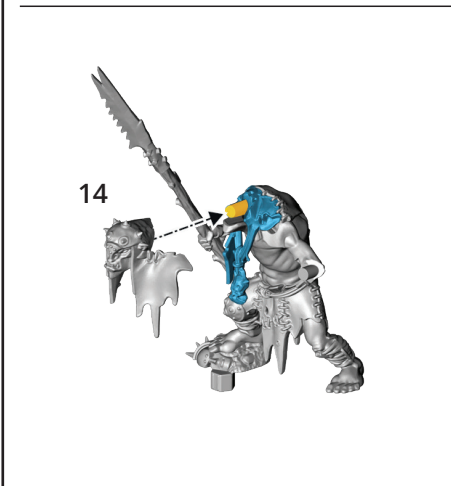
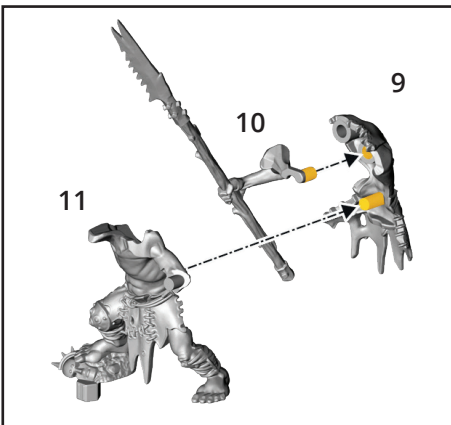
Las miniaturas Citadel vienen en una matriz de plástico. Cada pieza está numerada en base al diagrama de montaje de abajo.



Cada pieza se puede sacar de la matriz. Solo tienes que encontrar la pieza que necesitas y desconectarla en los puntos indicados por las flechas de la matriz.



Tu Zakatripaz es una miniatura de encaje a presión. Esto significa que tiene clavijas que, al encajarse, aseguran la miniatura sin necesidad de pegamento.





# CÓMO PINTAR WARHAMMER



Pintar miniaturas es una de las partes más satisfactorias del hobby de Warhammer. Verás que tus habilidades mejoran con la práctica y pronto conocerás muchas técnicas de pintura con las que dar vida a tus miniaturas.

Asegúrate de que la tapa de la pintura elegida esté bien cerrada antes de agitar el bote rápidamente.

Esto debe hacerse con todas las pinturas Citadel antes de usarlas.



Con un pincel limpio, aplica un poco de pintura en la paleta de pintura.

El uso de una paleta permitirá que varios miembros del grupo compartan pintura fácilmente.



Antes de sumergir el pincel en la pintura, primero moja las cerdas.

Las pinturas Citadel están diseñadas para diluirlas un poco y que la pintura cubra más suavemente en la miniatura.



Pinta la miniatura con los colores que hayas elegido.

Empieza con el color que cubra el área más grande primero.

Deje que cada color se seque antes de pasar al siguiente.



No olvides enjuagar bien el pincel cada vez que cambies de color.

Sacar la pintura de las cerdas mantiene los colores limpios y preserva el pincel.



Después de pintar todas las áreas, termina la miniatura repasando las secciones según sea necesario.

Está bien volver atrás y reparar las áreas que crees que pueden mejorar.



## DESCUBRE MÁS

La gama de pinturas Citadel tiene todos los colores que necesitas y la app Citadel Colour y el sitio web tienen toda la información. Hay consejos sobre colores, guías de pintura, consejos sobre efectos especiales y mucho más.

[CITADELCOLOUR.COM](http://CITADELCOLOUR.COM)





## PASOS SIGUIENTES

Si ya has usado todo el contenido introductorio de la caja de Warhammer Alliance y la Guía del líder, es posible que te preguntes qué es lo siguiente. A continuación tienes una lista de sugerencias sobre dónde dirigir tu club ahora que tus socios (¡y tú!) os habéis familiarizado con los conceptos básicos.

### HONORES DE BATALLA

Cuando hayas terminado de trabajar con el pack de Recursos, Battle Honors es el mejor paso que pueden dar los miembros de tu club. El programa desafía a los participantes a establecer y alcanzar metas y completar actividades mientras aprenden sobre Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar. Con solo terminar el pack de Recursos, los jóvenes ya habrán completado al menos seis actividades de Battle Honors.



Echa un vistazo a nuestra página sobre Battle Honors en el sitio web de Warhammer Alliance.

### CONSULTA LOS REGLAMENTOS

Nuestras publicaciones de tapa dura de las reglas básicas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar contienen misiones y planes de batalla completamente nuevos. También hay mucho más para leer sobre los escenarios y los personajes que aparecen. Puedes leer las reglas en la aplicación, pero los libros traen más contenido nuevo y rico que descubrir que te ayudará a dirigir partidas más grandes y narrativas.

### CÓDEX Y TOMOS DE BATALLA

Los ejércitos de cada juego también tiene un conjunto de reglas más detallado, conocido como Códex en Warhammer 40,000, y Tomo de batalla en Warhammer Age of Sigmar. Recomendamos el Codex: Space Marines o el Battletome: Stormcast Eternals para que coincida con el contenido de tu Caja Alianza, o puedes descargar las reglas para sus miniaturas en las aplicaciones. Si tus jóvenes pasan a jugar partidas más grandes o coleccionar sus propias miniaturas, estos libros son estupendos para comenzar.

### HERRAMIENTAS Y PEGAMENTO

Una vez que hayas montado todas las miniaturas de la caja, tus miembros pueden comenzar a traer miniaturas que requieran montaje con herramientas y pegamento. No todas las miniaturas son fáciles de montar; muchas miniaturas avanzadas requieren pegamento para plástico en el montaje. Solo debes permitir el uso de este pegamento con supervisión y asegúrate de consultar tanto nuestro documento de salud y seguridad como cualquier información de seguridad relevante sobre los productos. Tener pegamento plástico en el espacio de tu club también puede ser útil para arreglar miniaturas rotas durante las partidas.

### ¿NECESITAS CONSEJO?

Si necesitas ayuda adicional, puedes ponerte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visitar tu tienda Warhammer más cercana.



Puedes encontrar tu tienda más cercana en:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)





# ESTRUCTURA Y APOYO DEL CLUB

Tanto si creas un club dentro de un entorno escolar o para una organización externa, este documento te proporcionará consejos y trucos para ayudarte a que tu club despegue. En este documento, encontrarás información sobre:

## CREAR TU CLUB DE WARHAMMER

Cada organización es diferente en lo que respecta a las directrices del club. Aquí encontrarás algunas pautas básicas para ayudarte a empezar un club de Warhammer, pero asegúrate de investigar de qué forma tu escuela o grupo administra sus clubes.

## CONSEJOS PARA LLEVAR UN CLUB

Los consejos adicionales pueden ayudarte a establecer metas para tus socios, mantener un club inclusivo y documentar el progreso de los socios.

## CÓDIGO DE CONDUCTA IMPRIMIBLE

Una hoja A4 imprimible que establece las reglas que deben seguir los miembros durante las partidas de Warhammer. Esto fomentará la equidad y el buen espíritu deportivo. ¡Si lo prefieres, escribe el tuyo propio utilizando esta como guía!

## TARJETAS RECORDATORIO IMPRIMIBLES PARA MIEMBROS

Una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar y llevar a casa detallando lo que necesitarán para la próxima sesión.

## FORMULARIO DE AUTOEVALUACIÓN IMPRIMIBLE PARA MIEMBROS

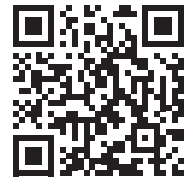
Una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar, ayudándoles a reflexionar sobre sus propias mejoras y a trabajar en sus metas para el futuro.

### ¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, puedes ponerte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visitar tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# CREAR TU CLUB DE WARHAMMER

Sea cual sea tu lugar de reunión, los clubes exitosos requieren una excelente planificación y una buena comunicación.

Usa esta guía para organizarte. Ten en cuenta que muchas escuelas tienen sus propias pautas de creación de clubes, por lo que si tu organización es una escuela, consulta sus propias pautas. Al crear tu club, debes:

## CONSEGUIR PERMISO PARA FUNDAR UN CLUB

Si no eres el que toma las decisiones en tu organización, consulta con ellos antes de iniciar una actividad de Warhammer. Asegúrate de estar preparado para hablar sobre los beneficios del aprendizaje, el coste y en qué consiste el hobby antes de tener esta conversación.

## DECIDIR UN PRESUPUESTO SI CORRESPONDE

¿Necesitas proporcionar suministros o pagar un local?

## ENCONTRAR UN LOCAL ADECUADO

Piensa en el número potencial de asistentes y el número de asientos y mesas que necesitas. Tu club también necesitará acceso a agua para pintar y almacenamiento con llave para los suministros.

## FIJAR UN DÍA Y UNA HORA

Asegúrate de que el (los) día(s) y las horas en que diriges el club sean fácilmente accesibles para los miembros. Los clubes exitosos suelen tener una sesión regular para permitir que los participantes planifiquen su horario semanal.

## PREPARA UN FORMULARIO DE PERMISO DE LOS PADRES

La mayoría de las organizaciones necesitan la firma de un formulario de consentimiento para que un joven asista a un club.

## ANUNCIAR TU CLUB PARA ANIMAR A LOS SOCIOS

- Asegúrate de anunciar tu nuevo club y por qué los miembros deben unirse. Considera la posibilidad de hacer carteles, organizar una asamblea o reunión y publicitarlo en un boletín o folleto. Recuerda, que el Warhammer puede ser nuevo para muchos jóvenes de su organización. Cubrir:
- Qué es el club
- Cuándo abre y dónde está
- Por qué es divertido
- A quién está enfocado (¿existen restricciones de edad, etc.?)
- ¿Qué necesitan los miembros para participar? ¿Dónde deben registrarse y obtener un formulario de permiso? ¿Necesitan traer algo?

## PLANEAR TUS PRIMERAS SESIONES

Asegúrate de que tienes todo lo que necesitas. Consulta el PDF "Planes de sesión", donde encontrarás planes listos para usar. Tu plan debe cubrir los siguientes puntos:

- Actividades para quienes ya tengan experiencia en el hobby, como un área o mesa separada. Quizá necesiten información adicional para saber qué deben traer o decidir qué quieren hacer.
- Una estructura acogedora para que los principiantes se sientan bienvenidos y apoyados en su proceso de aprendizaje.
- Si vas a contar con un rango amplio de edades, ¿ofrecerás sesiones distintas?
- Una guía para establecer reglas y normas de comportamiento.

## ¡ABRIR EL CLUB!

Disfruta de tu tiempo llevando a cabo la sesión. Charla con los jóvenes para asegurarte de que el club esté a la altura de sus expectativas. Lee la sección "Pasos siguientes" en busca de más ideas que te ayuden a organizarlo y continuar.



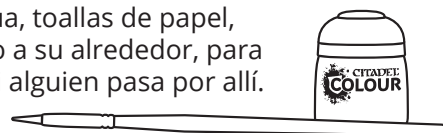
# CONSEJOS PARA LLEVAR TU CLUB

## ORGANIZAR EL ESPACIO DE TU CLUB

¡Warhammer es un hobby en el que puedes hacer mil cosas! Piensa en establecer un lugar de reunión que refleje la elección y el descubrimiento. Dependiendo de cuántos jóvenes asistan, para cada sesión, establece al menos tres áreas distintas a las que los jóvenes puedan acceder. Pueden incluir:

### UNA ZONA DE HOBBY PARA MONTAR Y PINTAR MINIATURAS

Idealmente, este espacio debe tener mesas cubiertas, botes de agua, toallas de papel, herramientas y pinturas. Debe estar en un área con mucho espacio a su alrededor, para que los que estén sentados no sean empujados accidentalmente si alguien pasa por allí.



### UNA ZONA PARA LIBRAR PARTIDAS

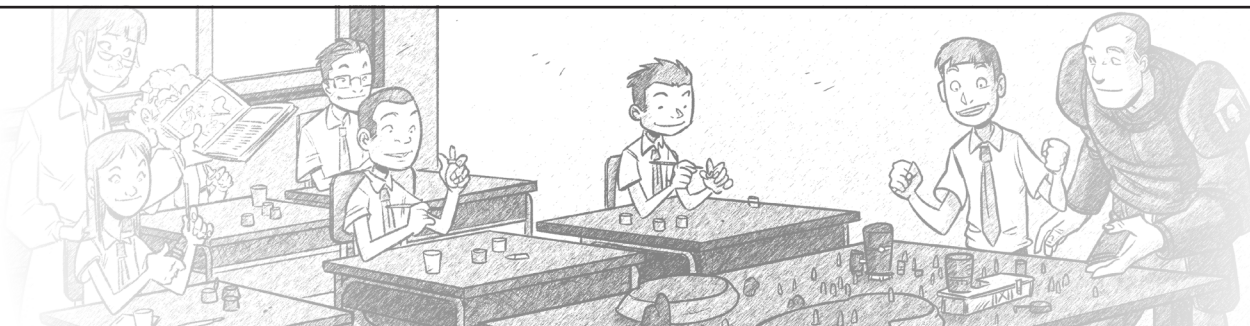
Idealmente, este espacio debería tener tableros y escenarios para que los jugadores organicen grandes batallas y cuenten historias épicas. Las partidas pueden ser bastante exuberantes cuando se juegan, así es que esta zona debe estar en un lugar donde el ruido, levantarse o moverse no moleste a los demás.

Es recomendable tener un juego adicional de dados, reglas y reglamentos.



### UNA ZONA DE ACTIVIDAD ESTABLECIDA

Organiza un área con una variedad de actividades para las que los jóvenes puedan recibir apoyo. Puede ser para principiantes y jóvenes que quizás no hayan traído sus propias miniaturas o herramientas esa sesión.



## ESTABLECER OBJETIVOS

Trabajar para lograr un objetivo ayudará a mantener a las personas y al club centrados y bien atendidos. Es un excelente modo para que el grupo trabaje y decida los objetivos de forma democrática.

**Las ideas para los objetivos pueden ser:**

- Realizar una competición entre clubes, como una competición de pintura de miniaturas
- Contribuir a un proyecto grupal, como crear un tablero de juego o un escenario
- Diseñar una campaña para jugarla en varias sesiones.
- (Una campaña es una serie de partidas conectadas por una historia, donde el resultado de cada partida tiene efecto en la siguiente)
- Identificar un área de desarrollo personal como mejorar la habilidad de pintar o generar confianza y asignar a los miembros del grupo tareas para ayudar. Este PDF incluye una hoja imprimible que los miembros pueden rellenar, para identificar las áreas en las que han mejorado y en las que desean trabajar en el futuro.



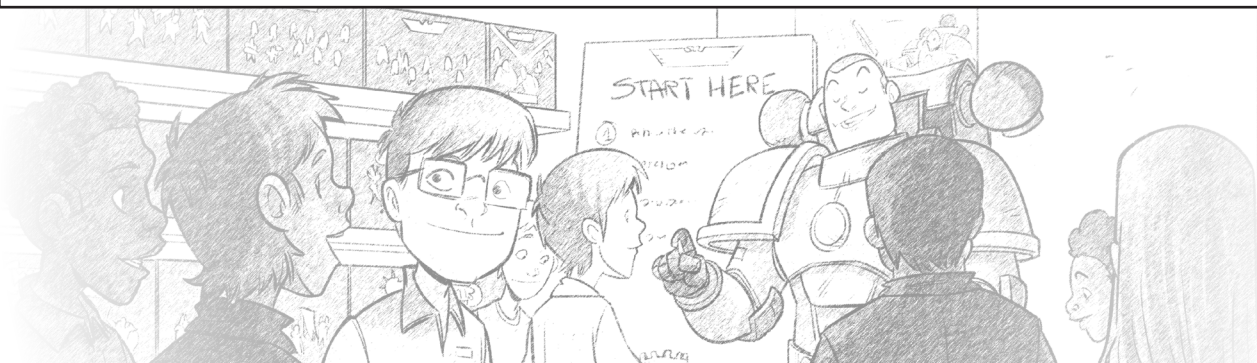
# CONSEJOS PARA ORGANIZAR TU CLUB

## MANTENERLO INCLUSIVO

Asegúrate de que tu club sea inclusivo para todos los jóvenes interesados es importante para que sea accesible y agradable.

### Algunos consejos:

- Proporciona algunos suministros básicos y juegos en caja que los jóvenes puedan usar si han olvidado sus cosas, están buscándolas o ahorran para comprarse lo que quieren.
- Usa suministros generales a los que tenga acceso, como papel, cartulina, tijeras y materiales destinados al reciclaje para crear proyectos de diseño de tablas y escenarios libres y atractivos.
- Asegúrate de realizar eventos introductorios habitualmente para responder preguntas y ayudar a los nuevos miembros a sentirse bienvenidos al unirse.
- Cuando lleguen nuevos miembros, asegúrate de que reciban apoyo para aprender sobre el hobby y hacer nuevos amigos.
- Supervisa al grupo y asegúrate de que todos los miembros estén incluidos en las decisiones, actividades y juegos.



## DOCUMENTAR EL PROGRESO

Es importante ayudar a los socios del club a reflexionar sobre su trabajo, evaluar su esfuerzo y fijarse metas para darles un sentido de propósito. Puedes hacer un seguimiento de su progreso y entrenarlos para que se autoevalúen.

### Algunos métodos que puedes utilizar son:

- Hacer un álbum fotográfico de las miniaturas que los jóvenes completan para mostrar la progresión en el tiempo.
- Conseguir que los miembros autoevalúen su trabajo cuando acaben una miniatura: incluimos un formulario.
- Mantener un registro de algunas habilidades clave y cómo cambian al asistir al club, como:
  - Comportamiento y asistencia
  - Lectura
  - Autoestima y amistades
  - Matemáticas
  - Arte
  - Literatura
- Otorgar premios por las mejoras y el trabajo duro.





# CÓDIGO DE CONDUCTA

Jugar partidas de Warhammer puede ser intenso, rápido y divertido. No hay nada más épico que el choque de dos poderosos ejércitos en el campo de batalla, y es fácil dejarse llevar. Recuerda siempre pensar en tu oponente y en cómo puede sentirse, y mientras disfrutas, asegúrate siempre de ser educado y respetuoso.

De esa manera, incluso los jugadores que pierdan pueden alejarse sintiendo que lo han pasado bien.

Para asegurar que todos lo pasan bien, estas son algunas pautas útiles a seguir.

**Sigue las instrucciones del líder en todo momento.**

**Los pegamentos y las herramientas solo deben usarse con el permiso del líder.**

**Nunca traigas tus propias herramientas, pegamentos o aerosoles.**

**Pide permiso antes de tocar las miniaturas de otra persona.**

**Ve siempre con el equipo adecuado para cada sesión.**

**Etiqueta todas tus pertenencias, incluidos los libros.**

**Nunca renuncies a una partida antes de que haya terminado.**

**Tira los dados donde tu oponente pueda verlos.**

**Respetar las miniaturas de los demás.**

**Deja que otras personas terminen de hablar antes de participar.**

**Asegúrate de que todos se diviertan.**

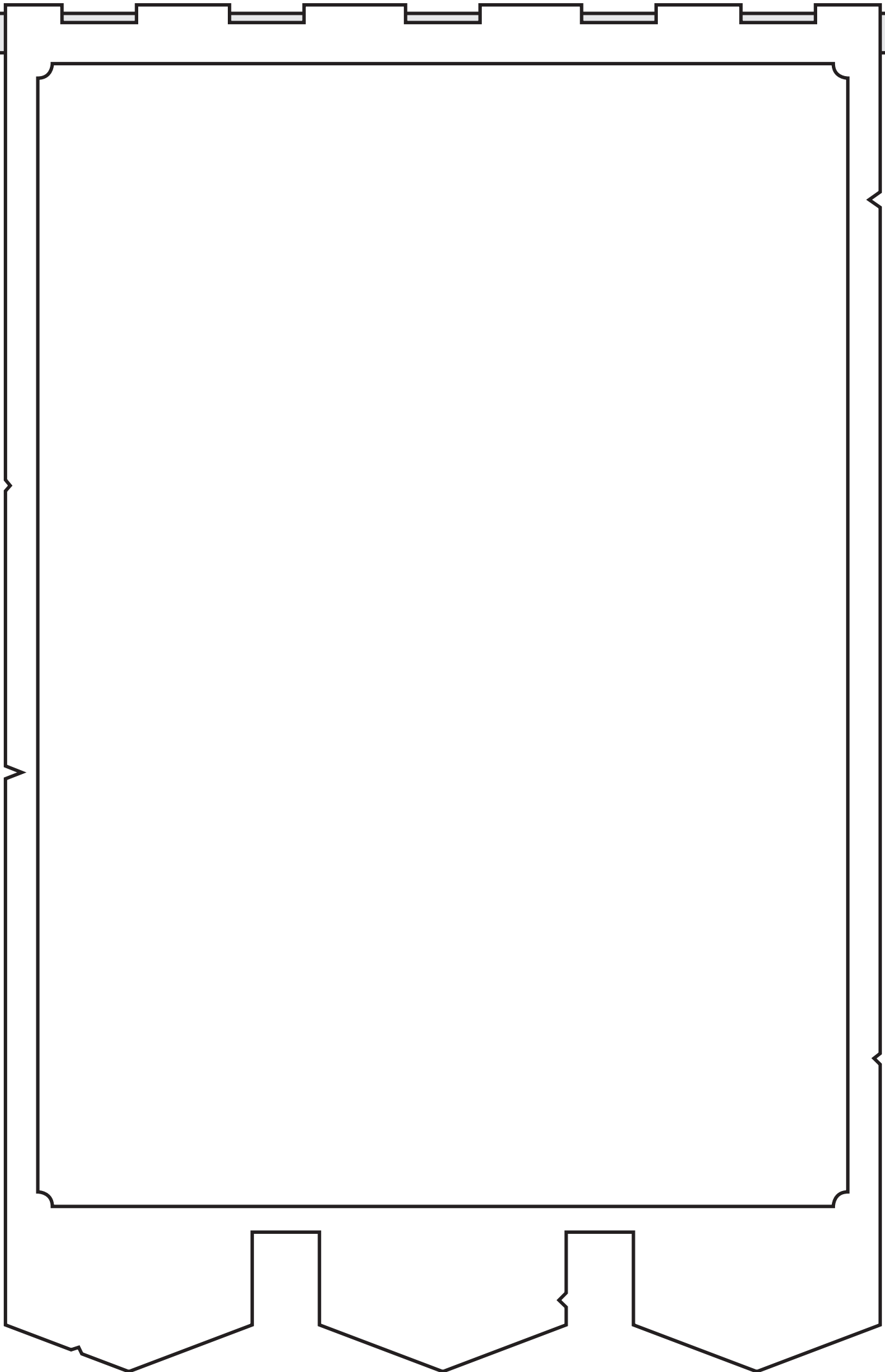
**Sé responsable con el equipo.**

**Ayuda siempre a los demás.**

---

---

---





# EN LA PRÓXIMA SESIÓN YO ESTARÉ:

JUGANDO  PINTANDO  AMBOS

## PINTAR

Estaré pintando:

---

### NECESITO TRAER:

- Pincel
- Miniaturas
- Guía de pintura

### LISTA DE PINTURAS:

---

---

---

---

---

---

---

---

## JUGAR

He planeado una partida de:

---

Mi oponente es:

---

Jugamos a (puntos/potencia de ejército):

---

### NECESITO TRAER:

- Miniaturas
- Dados
- Cinta métrica
- Reglas
- Códex o Tomo de batalla
- Una caja de juego
- Otros: \_\_\_\_\_

---

---

### NOTAS:

---

---

---

---

---

---

---

---

### RECUERDA:

Protege las miniaturas para su transporte. Etiqueta todo el equipo con tu nombre. Asegúrate de cerrar bien las tapas de los botes de pintura.

# FORMULARIO DE EVALUACIÓN

FECHA : \_\_\_\_\_

NOMBRE : \_\_\_\_\_

MINIATURA : \_\_\_\_\_

ADJUNTA LA FOTO DE LA  
MINIATURA ACABADA

## 3 COSAS QUE HE APRENDIDO PINTANDO MINIATURAS:

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

## 2 COSAS QUE ME GUSTAN DE MI MINIATURA ACABADA:

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

## 1 OBJETIVO PARA MI SIGUIENTE MINIATURA:

1 \_\_\_\_\_

## PINTURAS QUE HE USADO:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# SALUD Y SEGURIDAD



Este documento te proporcionará la información que necesitas para evaluar los riesgos asociados a las actividades de Warhammer. El hobby de Warhammer implica el uso de herramientas, pegamentos y pinturas para montar y crear miniaturas en miniatura bellamente detalladas para usar en partidas. Es importante brindarle a tu grupo un espacio seguro donde participar.

Recomendaciones:

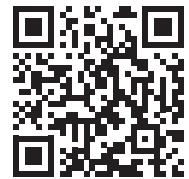
- Sigue siempre las directrices y políticas de seguridad de tu organización.
- Familiarízate con el equipo y demuestra cómo se usa.
- Asegúrate de que haya el número correcto de adultos supervisando la actividad.
- Informe a los padres sobre lo que implica el hobby.
- Almacena y transporta las herramientas en una caja o estuche de herramientas.
- Guarda las cajas de herramientas, pegamentos y pinturas en un lugar con llave cuando no se usen.
- Elabora una serie de reglas que todos los jóvenes deben seguir en cada sesión de Warhammer.
- Informa a todos los asistentes de las consecuencias de no seguir las reglas de la sesión.

## ¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, ponte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visita tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA





## MEDIDAS DE SEGURIDAD DEL EQUIPO

La siguiente sección destaca algunas cosas importantes que necesitas saber sobre los productos incluidos en tu pack de recursos.

### PINTURAS CITADEL

Todas nuestras pinturas son acrílicas con base de agua y son seguras de usar. Sin embargo, si se derraman sobre algunas telas, pueden dejar una mancha permanente. Cuando asistas a las sesiones del club, aconseja a los jóvenes traer ropa vieja o déjales delantales por si ocurre un accidente.



### RESTRICCIONES DE EDAD

Los logotipos de edades recomendadas y las advertencias de seguridad se muestran en la mayoría de nuestros productos. Suelen ser por una variedad de razones que incluyen piezas pequeñas, idoneidad para la edad o el contenido puede incluir algo restringido por la ley, como disolventes. Es importante que revises el empaquetado de cada producto que estés utilizando.

Si tu escuela u organización requiere evaluaciones de riesgo, incluye cualquier producto con restricción de edad. También te recomendamos que obtengas el permiso de los padres de cualquier joven si es menor de la edad indicada.

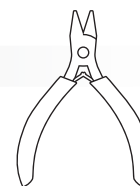
## OTROS PRODUCTOS COMUNES USADOS EN EL HOBBY DE WARHAMMER

Esta sección destaca algunos de los equipos comunes usados en el hobby de Warhammer. Comprueba el embalaje de cada producto que utilices, ya que contendrá la información más actualizada. Recomendamos evaluar periódicamente las medidas de seguridad de tu grupo.

### TENAZAS DE MODELISMO

Las tenazas de modelismo hacen falta para separar piezas individuales de la matriz y así poder montar la miniatura. Las tenazas tienen bordes afilados, similares a los cortaalambres o cortaúñas. Explica cómo usarlas con seguridad y controla su uso en el club.

Lleva una caja de herramientas o estuche para las herramientas y ciérralo cuando no esté en uso.



### QUITARREBABAS CITADEL

Un Quita-rebabas Citadel se usa para eliminar las áreas elevadas que quedan del proceso de fundición en la miniatura, o las protuberancias que quedan al cortar las piezas de la matriz.

Prepara una caja de herramientas o estuche para las herramientas y ciérrala cuando no la uses.



**Nota:** Muchos de nuestros clientes usan una cuchilla de modelismo para este propósito. La venta de cuchillas de modelismo está muy controlada y debes ser mayor de 18 años para poder comprarlas. Te recomendamos que NO permitas cuchillas de modelismo en tu club y que prohíbas a los jóvenes traer las suyas en las reglas de tu club. Como el Quita-rebabas Citadel no tiene un borde afilado, es más seguro de usar.

### PINTURAS EN SPRAY CITADEL

Las miniaturas deben imprimarse antes de pintarse para garantizar que las pinturas Citadel se adhieran correctamente a la miniatura. Esto generalmente se hace usando un spray de imprimación Citadel.

Recomendamos que en la casa del joven las pinturas en spray se usen bajo la supervisión de uno de sus padres, en un área bien ventilada, y se prohíbe que los jóvenes traigan sprays de pintura en las reglas del club.

### PEGAMENTO PARA PLÁSTICO

El pegamento para plástico se usa para montar miniaturas de plástico Citadel que no son de la gama "Montaje fácil" (como las miniaturas suministradas). El pegamento se funde con el plástico a medida que se aplica y forma una unión con la pieza conectada a medida que se seca. No puede funcionar en elementos que no sean de plástico, como los objetos de piel.



Si está usando pegamento plástico en tu sesión, asegúrate de tener el permiso de los padres del joven antes de hacerlo. Asegúrate de que se use en un área bien ventilada y que se controle de cerca y se guarde bajo llave cuando no se use. También es recomendable que los jóvenes tengan prohibido traer su propio pegamento de hobby a la sesión para evitar derrames por accidente.

# PLANES DE SESIONES DEL CLUB



Aquí encontrarás planes de sesiones del club para seis semanas. Pueden usarse en escuelas o en reuniones organizadas por organizaciones externas y son adecuados para una variedad de edades y niveles de habilidad. Cada uno incluye un tiempo de ejecución sugerido, y si está diseñado para durar más tiempo que la sesión del club, puedes dividirlo en varias sesiones.

## RESUMEN DE SESIONES

### SESIÓN 1: SESIÓN INTRODUCTORIA

A menudo, los clubes incluyen miembros de una amplia variedad de niveles de habilidad. Seguramente haya principiantes junto con aficionados experimentados. Por esa razón, puede que te resulte muy útil realizar una sesión introductoria para explorar los mundos de Warhammer y hacer un balance de la experiencia general de tu club.

Esta sesión se centrará en familiarizarte con la Revista de actividades, lo que permitirá a los miembros conocerse y adentrarse en el trasfondo de Warhammer. También puedes repasar el contenido de la caja con ellos y describir cómo se usará durante las siguientes seis semanas.

### SESIÓN 2: MONTAJE

Esta sesión se centrará en familiarizarte con los kits de miniaturas proporcionados en la caja de Warhammer Alliance. Averigua con tus compañeros cuál de las cuatro miniaturas quieres montar. Si no tienes suficientes matrices para tu club, contacta con tu coordinador local de Warhammer o la tienda más cercana para conseguir ayuda.

### SESIÓN 3: PLAN

Esta sesión permitirá a los jóvenes idear esquemas de color y diseñar sus propios Capítulos, Dinastías, Huestormentas y Klanes personalizados. Estos deberían haberse presentado como conceptos en la sesión introductoria. Estos planes pueden servirte para pintar tus miniaturas en la próxima sesión.

### SESIÓN 4: PINTURA

Esta sesión permitirá a los miembros comenzar a pintar. Asegúrate de que traigan sus miniaturas o guárdalas en el almacén del club. Asegúrate de que cada miembro tenga un pincel y de que haya suficiente agua para que todos puedan limpiar bien sus pinceles entre pinturas.

### SESIÓN 5: JUGAR A WARHAMMER 40,000

Esta sesión presentará el sistema de juego Warhammer 40,000 a través de un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a tener deportividad y a ser respetuosos jugando a Warhammer!

### SESIÓN 6: JUGAR A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Esta sesión presentará el sistema de juego Warhammer Age of Sigmar a través de un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a tener deportividad y a ser respetuosos jugando a Warhammer!

## REFERENCIAS DE PÁGINAS DE LA REVISTA DE ACTIVIDADES

Se hace referencia a la Revista de actividades a lo largo de estos planes de sesión.

Para ayudarte a situarte rápidamente en la página correcta en cada sesión, los números de página se mostrarán de este modo junto a las líneas correspondientes: **PAGINA 1**

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

# SESIÓN 1: SESIÓN INTRODUCTORIA

30 MINUTOS

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

A menudo, los clubes tienen miembros con diferentes niveles de habilidad. Puedes terminar con principiantes junto con aficionados experimentados. Por esa razón, puede que te resulte muy útil realizar una sesión introductoria para explorar los mundos de Warhammer y hacer un balance de la experiencia general de tu club.

Esta sesión se centrará en que te familiarices con la Revista de actividades, lo que permitirá a los miembros conocer y adentrarse en el trasfondo de Warhammer. También puedes repasar el contenido de la caja con ellos y describir cómo se usará durante las siguientes seis semanas.

## NECESITAS

- Revista de actividades
- Lápiz/bolígrafo



## LOS LÍDERES DEBEN

- Familiarizarse con la revista y la información básica sobre Warhammer antes de la sesión.
- Apoyar a los jóvenes en la investigación del hobby.

## LOS JÓVENES APRENDEN

- Dónde se desarrolla Warhammer 40,000 **PAGINA 2**
- Qué son los Marines Espaciales y los Necrones **PAGINA 6**
- Dónde se desarrolla Warhammer Age of Sigmar **PAGINA 4**
- Qué son los Forjados en la Tormenta y los Mandamaloz **PAGINA 8**

## QUÉ HACER

1. Asegúrate de que cada uno de tus compañeros reciba una copia de la revista de Actividades. Repasa la revista con ellos y explícales cómo irán completándola durante un período de seis semanas.
2. Explícales quiénes son los Forjados en la Tormenta, los Mandamaloz, los Marines Espaciales y los Necrones. Si en tu club ya hay aficionados al hobby, puede ser una buena idea abrir la discusión a los compañeros del club y alentarlos a comentar sus ideas sobre las cuatro facciones.
3. Si las reuniones de tu club van a ser semanales, anima a los socios a anotar cuándo y dónde se reúne el club y a qué hora.

## CONSEJO

Anima a los compañeros a comenzar a pensar en su propia Huestormenta de Forjados en la Tormenta, Klan de Mandamaloz, Capítulo de Marines Espaciales o Dinastía Necrona. Eventualmente habrá una sesión de planificación para crearlos usando las actividades provistas en el pack de actividades adicionales, por lo que tener una lluvia de ideas inicial podría ser otra buena manera de involucrar y preparar a los miembros de forma creativa.



Hacer esta actividad ayudará a tus jóvenes a practicar la **planificación** y la **investigación independiente**, mientras fortalecen su **hábito de lectura**.



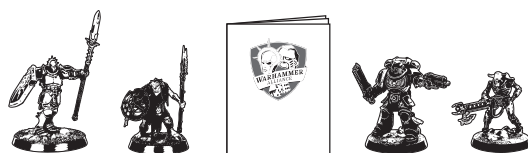
# SESIÓN 2: MONTAJE

45 MINUTOS

Esta sesión se centrará en comenzar con los kits de miniaturas proporcionados en la caja de Warhammer Alliance. Descubre junto a tus compañeros cuál de las cuatro miniaturas quieren montar. Si no tienes bastantes matrices para tu club, contacta con tu coordinador local de Warhammer o la tienda más cercana para conseguir ayuda.

## NECESITAS

- Revista de actividades
- Miniaturas sin montar



## LOS LÍDERES DEBEN

- Enseñar a seguir la guía de montaje
- Ayudar a los jóvenes a montar las piezas más difíciles

## LOS JÓVENES APRENDEN

- Cómo seguir una guía de montaje
- Cómo ayudar a un amigo

## QUÉ HACER

1. Reparte matrices de plástico entre el grupo. Asegúrate de que cada uno tenga un kit de montaje.
2. Explica cómo separar las piezas de la matriz y luego pide a los chicos que separen las piezas de sus matrices. Usa el contenedor de la paleta o cualquier otro recipiente para guardar todas las piezas en un solo lugar. Los que acaben antes pueden ayudar a los que aún no han acabado.
3. Cuando haya terminado de separar las piezas, sigue la guía de montaje correspondiente. Las miniaturas de Warhammer 40,000 las encontrarás **PAGINA 6 - 7** de la revista. Las miniaturas de Age of Sigmar las encontrarás **PAGINA 8 - 9** también en la revista.

## CONSEJO

Asegúrate de que los novatos no doblen los encajes de montaje fácil de la miniatura o de lo contrario, no encajarán. Puedes darle al líder de la sesión pegamento plástico para unir las piezas donde se hayan producido errores.



Hacer esta actividad ayudará a que los jóvenes aborden la **resolución de problemas**, **monten las miniaturas**, y **sigan las instrucciones escritas**.

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

# SESIÓN 3: PLAN

30 MINUTOS

Esta sesión permitirá a los jóvenes crear sus esquemas de color y diseñar sus propios Capítulos de Marines Espaciales personalizados, Dinastías Necronas, Huestormentas de los Forjados en la Tormenta y Klanes de Mandamalo. Estos deberían haberse presentado como conceptos en la sesión introductoria. Estos planes servirán para pintar sus miniaturas en la próxima sesión.

La Revista de actividades tiene una sección para esta sesión, pero si necesitas más copias de las plantillas, puedes encontrar una versión para imprimir en el pack de Actividades para tu club en el sitio web de Warhammer Alliance.

## NECESITAS

- Revista de actividades
- Lápices de colores
- PDF de actividades extra (para grupos mayores)



## LOS LÍDERES DEBEN

- Proporcionar lápices de colores
- Animar a los miembros a discutir sus ideas.
- Si tienes más participantes que Revistas de actividades, prepara fotocopias de las páginas Planifica tu esquema de colores de las Actividades para el pack de tu club o Revista de la Alianza.

## LOS JÓVENES APRENDEN

- A explicar cómo los miembros del club pueden planificar su esquema de color listo para comenzar a pintar en la próxima sesión
- Cómo planificar un esquema de color.
- Cómo escribir sus propias historias para Warhammer 40,000 y/o Warhammer Age of Sigmar, según sus preferencias y la miniatura que hayan elegido

## QUÉ HACER

1. Explicar cómo los miembros del club pueden planificar su esquema de color listo para comenzar a pintar la próxima semana.
2. Animar a los miembros del club a colorear las páginas y a que creen sus propios esquemas de color **PAGINA 10 - 13**
3. Hacia el final de la sesión, reúne a todo el grupo y anima a los miembros a compartir sus ideas.

## CONSEJO

Si esta sesión no te ocupa todo el tiempo asignado, puedes animarles a que prueben y completen otras actividades del pack de **Actividades para tu Club**. Lleva impresiones adicionales por si se diera el caso.



Hacer esta actividad ayudará a que los jóvenes practiquen para **planear** y hacer una **investigación independiente**, mientras refuerzan su capacidad de **tomar decisiones** y aprenden conocimientos de la **teoría del color**.

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

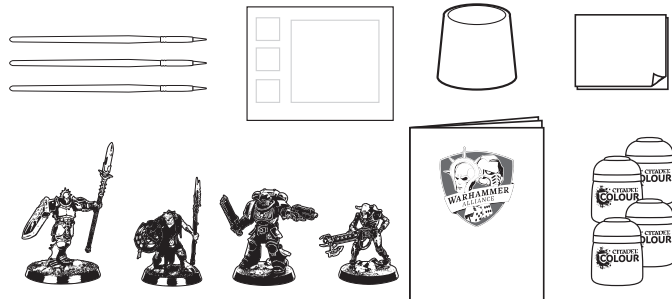
ACTIVIDADES EXTRA

Esta sesión permitirá a los miembros comenzar a pintar. Asegúrate de que traigan sus miniaturas o guárdalas en el almacén del club. Asegúrate de que cada miembro disponga de un pincel y de que haya suficiente agua para que todos puedan limpiar sus pinceles entre colores. La Revista de actividades también incluyen paletas que se pueden extraer y usar para depositar cantidades más pequeñas de pintura Citadel para uso individual.

Somos conscientes de que no todos los clubes tienen la posibilidad de ofrecer una sesión de pintura. Si este fuera el caso, te recomendamos que permitas que los jóvenes se lleven pinturas a casa a su propia discreción, o los animes a llamar a su tienda local y reservar un horario para pintar allí.

## NECESITAS

- Pincel Starter
- Bote de agua
- Pañuelo de papel o trapo
- Taco de paletas Citadel
- Miniatura montada
- Revista de actividades
- Pinturas Citadel



## LOS LÍDERES DEBEN

- Demostrar cómo abrir un bote de pintura y manipularlo para reducir el riesgo de derrames. **PAGINA 14**
- Enseñar a usar un taco de paletas y qué cantidad de pintura deben usar los alumnos **PAGINA 14**
- Recordar a los jóvenes que deben limpiar su pincel con regularidad **PAGINA 14**

## LOS JÓVENES APRENDEN

- A aplicar una capa base **PAGINA 14**
- A seguir una guía de pintura **PAGINA 16 - 17**
- A usar un taco de paletas Citadel **PAGINA 14**
- A entender por qué deben usar cantidades muy pequeñas de pintura **PAGINA 14**

## QUÉ HACER

1. Explica al grupo cómo usar la pintura, el pincel, el taco de paletas y el bote de agua. **PAGINA 14**
2. Ayude a los alumnos a pintar sus miniaturas usando la Revista de actividades como guía **PAGINA 14**

Aconseja sobre:

- Tomarse el tiempo necesario y concentrarse en todos los detalles
- Esperar a que una sección se seque antes de pintar otra zona para evitar que la pintura se mezcle en la miniatura
- Usar cantidades pequeñas de pintura e ir añadiendo más poco a poco

3. Cuando acaben, pon las miniaturas a secar en un lugar seguro

### CONSEJO

Aprovecha al máximo los suministros de pintura del club dejando que los jóvenes solo usen 1 color de pintura a la vez. Es probable que la pintura se seque antes de usarla si usan más de 1 color a la vez, ya que requiere el doble de pintura.



Hacer esta actividad ayudará a los jóvenes a practicar sus **aptitudes artísticas** mientras fortalecen su **creatividad e imaginación**.



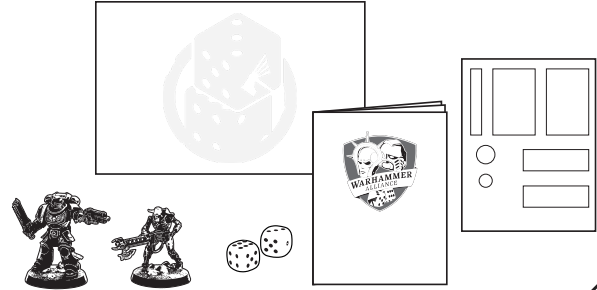
# SESIÓN 5: JUGAR A WARHAMMER 40,000

45 MINUTOS

Esta sesión presentará el sistema de juego de Warhammer 40,000 a través de un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a ser deportivos y respetuosos mientras juegan a Warhammer!

## NECESITAS

- Dados
- Revistas de actividades
- Tapete de juego
- Fichas de juego
- Miniaturas montadas de Marines Espaciales y Necrones



## LOS LÍDERES DEBEN

- Apoyar a los jóvenes para que lean las reglas y organicen una partida **PAGINA 19 - 21**
- Animar a los jóvenes a ser descriptivos / a contar una historia en su partida.
- Supervisar al grupo para asegurarte de que todos puedan participar

## LOS JÓVENES APRENDEN

- Cómo leer las reglas y trabajar en equipo para organizar y jugar una partida **PAGINA 19 - 21**
- Cómo contar una historia mientras libras una partida
- Cómo completar una acción de movimiento con un Marine Espacial **PAGINA 19 - 21**
- Cómo hacer avanzar a un Marine Espacial **PAGINA 19 - 21**

## QUÉ HACER

1. Reúne las fichas de juego requeridas como se indica en la Revista de actividades **PAGINA 20**  
Divide a los participantes en grupos: lo ideal sería cuatro personas por grupo.
2. Apoya al grupo para que decida cómo quieren aprender a jugar. **PAGINA 18**  
Las opciones incluyen:
  - Aprender las reglas usando primero la partida individual
  - Designar a un capitán del juego para que lidere el grupo
  - Que el líder les enseñe primero
3. Deja que los grupos descubran cómo jugar. Fomenta el uso de palabras descriptivas y la narración de historias con preguntas, tales como:
  - ¿Qué sonidos hacen los guerreros?
  - ¿Cómo crees que se siente tu guerrero?
  - Describe qué ocurrió cuando tu personaje se movió.
4. Cuando la partida se haya acabado, pregunta a los jugadores qué les pareció y qué cambiarían cuando jueguen la próxima vez.



Hacer esta actividad ayudará a los jóvenes a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, la **probabilidad** y el **trabajo en equipo**.

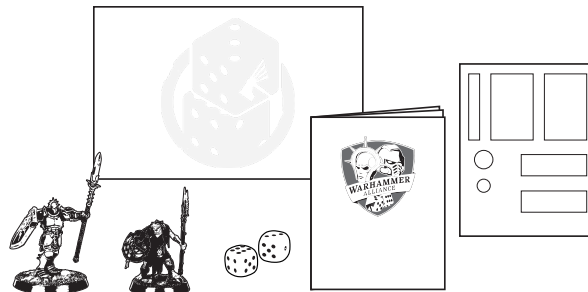
# SESIÓN: JUGAR A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

45 MINUTOS

Esta sesión presentará el sistema de juego de Warhammer Age of Sigmar mediante un minijuego incluido en la Revista de actividades. Asegúrate de orientar a tus miembros también en la dirección del Código de Conducta; ¡es importante que aprendan a ser deportivos y respetuosos mientras juegan a Warhammer!

## NECESITAS

- Dados
- Revistas de actividades
- Tapete de juego
- Fichas de juego
- Miniaturas montadas de Forjados en la Tormenta y Mandamaloz



## LOS LÍDERES DEBEN

- Apoyar a los jóvenes para que lean las reglas y organicen una partida **PAGINA 23 - 25**
- Animar a los jóvenes a ser descriptivos / a contar una historia en su partida.
- Supervisar al grupo para asegurarte de que todos puedan participar

## LOS JÓVENES APRENDEN

- Cómo leer las reglas y trabajar en equipo para organizar y jugar una partida **PAGINA 23 - 25**
- Cómo contar una historia mientras se libra una partida
- Cómo completar una acción de movimiento con un Forjado en la Tormenta **PAGINA 23**
- Cómo completar una acción de correr con un Forjado en la Tormenta **PAGINA 23**

## QUÉ HACER

1. Reúne las fichas de juego requeridas como se indica en la Revista de actividades **PAGINA 24**  
Divide a los participantes en grupos: lo ideal sería cuatro personas por grupo.
2. Apoya al grupo para que decida cómo quieren aprender a jugar. **PAGINA 23 - 25**  
Las opciones incluyen:
  - Aprender las reglas usando primero la partida individual
  - Designar a un capitán del juego para que lidere el grupo
  - Que el líder les enseñe primero
3. Deja que los grupos descubran cómo jugar. Fomenta el uso de palabras descriptivas y la narración de historias con preguntas, tales como:
  - ¿Qué sonidos hacen los guerreros?
  - ¿Cómo crees que se siente tu guerrero?
  - Describe qué ocurrió cuando tu personaje se movió.
4. Cuando la partida se haya acabado, pregunta a los jugadores qué les pareció y qué cambiarían cuando jueguen la próxima vez.



Hacer esta actividad ayudará a los jóvenes a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, la **probabilidad** y el **trabajo en equipo**.

INTRODUCCIÓN

USAR LA CAJA

ORGANIZAR CLUB

SALUD Y SEGURIDAD

PLANES DE SESIÓN

HERRAMIENTAS DE JUEGO

ACTIVIDADES EXTRA

# HERRAMIENTAS DE JUEGO



Aquí encontrarás herramientas útiles para ayudar a que el club crezca. Con las reglas básicas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar de descarga gratuita, los miembros del club pueden continuar ampliando sus conocimientos del juego tanto dentro como fuera del horario del club. Sabemos que muchos líderes no tienen un conocimiento experto de nuestros juegos, por lo que reforzar las habilidades de los miembros del club para aprender de forma independiente es una excelente manera de mantener el club activo e interesante.

Las ayudas incluidas en este pack se dividen en contenido de Warhammer Age of Sigmar y contenido de Warhammer 40,000.

## El contenido de Warhammer 40,000 incluye:

- Reglas para un minijuego de continuación basado en el de la revista e introduce otra nueva fase.
- Una hoja de referencia que desglosa un turno de juego en Warhammer 40,000 y dónde encontrar las reglas para cada sección en las Reglas básicas de Warhammer 40,000.
- Una hoja para aprender a jugar que los miembros del club pueden usar para aprender las reglas de Warhammer 40,000.
- Consejos para librar partidas multijugador de Warhammer 40,000

## El contenido de Warhammer Age of Sigmar incluye:

- Reglas para un minijuego de continuación basado en el de la revista e introduce otra nueva fase.
- Una hoja de referencia que desglosa un turno de juego en Warhammer Age of Sigmar y dónde encontrar las reglas para cada sección en las Reglas básicas de Warhammer Age of Sigmar.
- Una hoja para aprender a jugar que los miembros del club pueden usar para aprender las reglas de Warhammer Age of Sigmar.
- Consejos para librar partidas multijugador de Warhammer Age of Sigmar.

## CONSIGUE LAS REGLAS BÁSICAS

Las reglas básicas gratuitas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar explican cómo moverse, disparar, cargar y luchar con miniaturas en el campo de batalla. Representan la columna vertebral de cómo se juega el juego y son perfectas para los clubes que empiezan.

A medida que el club se expande, vale la pena conseguir el Libro básico de cada juego, pues cada uno contiene reglas adicionales para ir un paso más allá en las partidas.

Busca las reglas para Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar en los sitios web:

[WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)

[AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)



[WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)



[AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)

## CONSIGUE LA APP

Las aplicaciones Warhammer Age of Sigmar y Warhammer 40,000 son excelentes formas de realizar un seguimiento de las reglas y responder cualquier pregunta que puedan tener los jóvenes.

Se pueden descargar de forma gratuita y contienen reglas básicas de cómo jugar, y hojas de datos y hojas de unidad que detallan las habilidades de cada miniatura. Son vitales para jugar.



## CONSEJO

Las partidas de Warhammer pueden durar desde media hora hasta un día completo. Te recomendamos jugar solo partidas pequeñas que se puedan acabar en el tiempo de duración de su sesión.

Los juegos de tablero no se detienen fácilmente y puede ser frustrante si los participantes nunca terminan. Recomendamos usar 500 puntos o 25 LPA de miniaturas como máximo.



# MINIJUEGO: TRANSPORTAR EL FRAGMENTO DE PCE



Este minijuego está diseñado para usarse después de que los miembros de tu club hayan jugado la misión "Recuperar el fragmento de PCE" en la página 20 de la Revista de Alianza. Continúa la historia de la primera misión, al tiempo que aporta una nueva fase para que tus miembros la dominen: la fase de disparo.

Las leyendas hablan de una máquina mítica de la Era de la Tecnología capaz de dar a conocer cualquier elemento al hombre. Denominada la Plantilla de Construcción Estándar, fue utilizada por los colonos humanos en toda la galaxia durante una época lejana. Incluso el fragmento más pequeño de esta máquina se considera un artefacto extremadamente valioso.

Tu unidad de Marines Espaciales ha recuperado un fragmento del desierto y se le ha encomendado la tarea de devolverlo a su nave. Sin embargo, los enemigos metálicos aún acechan en las arenas: los Necrones están furiosos porque les has arrebatado el fragmento y no te dejarán volver a casa tan fácilmente...

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- *Fase de movimiento: cubierto en la revista*
- **Fase de disparo**
  - **Línea de visión: si el enemigo es visible**
  - **Alcance: la distancia a la que puede disparar tu arma**
  - **Tirada para impactar**
  - **Tirada para herir**
- *Salvaciones por armadura: cubierto en la revista*
- *Heridas: cubiertas en la revista*

## NECESITARAS

- 1 miniatura de Guerrero Negrón o 1 Intercesor Marine Espacial por jugador
- 1 o más dados
- 1 o más reglas
- Tapete de batalla
- Ruinas/barricadas
- Marcadores de objetivos



## DESPLIEGUE

1. Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:
  - 1 marcador de fragmento
  - 1 marcador de portal Negrón
  - 1 marcador de punto de extracción
2. Despliega las barricadas en el tapete de batalla.
3. Coloca el marcador de fragmento en el centro del tablero y luego coloca el marcador del portal y los marcadores del punto de extracción en los bordes opuestos del tablero. Estos servirán como puntos de refuerzo donde las miniaturas caídas pueden regresar a la batalla.
4. Divide a los jugadores en dos equipos iguales (Marines Espaciales y Necrones). Los jugadores Marines Espaciales se despliegan tocando el mismo borde del tablero que el marcador del punto de extracción. Los jugadores de Necrones se despliegan tocando el mismo borde del tablero que el marcador del portal Negrón.



## REGLAS DE LA MISIÓN

Una miniatura puede recoger el fragmento finalizando su movimiento en contacto con la ficha de fragmento. Luego tiene que llevarlo de vuelta a su punto de refuerzo para ganar la partida. Si se elimina a una miniatura mientras lleva el fragmento, coloca la ficha donde estaba la miniatura.

## ORDEN DE TURNO

- La partida se divide en rondas de batalla. Puedes tirar un dado para decidir quién va primero o, si hay un equipo con menos jugadores que el otro, ellos van primero. Un equipo realiza todos sus movimientos y luego, cuando todo el mundo ha movido, realiza todos sus disparos. A continuación, el otro equipo hace lo mismo.
- Una vez ambos equipos hayan completado sus turnos, empieza de inmediato una nueva ronda de batalla.

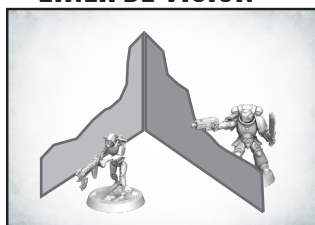
## REGLAS ESPECIALES

- Una miniatura no puede avanzar mientras posea el fragmento.
- Una miniatura no puede disparar si ha avanzado.
- Refuerzos infinitos: Cuando se retira a una miniatura del juego, puede volver a desplegarse tocando el punto de refuerzos del equipo sin heridas. Un guerrero necrón que caiga en la batalla puede elegir o bien teletransportarse hasta su punto de refuerzo o bien repararse mediante sus protocolos de reanimación. Si eliges los protocolos de reanimación, coloca la figura de lado. Al inicio de la fase de movimiento necrona, vuelve a poner la miniatura de pie. No puede avanzar durante este turno, pero sí puede disparar como de normal.

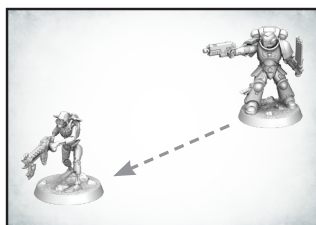
## LÍMITE DE TURNO Y TIEMPO

- La partida termina cuando un equipo acaba su movimiento con la bandera tocando el punto de refuerzo.
- También puedes establecer un límite de turno o de tiempo para la partida si necesitas que sea de una duración determinada. Si te decantas por esta opción, el equipo que tenga la bandera más cerca de su punto de refuerzo es el ganador.

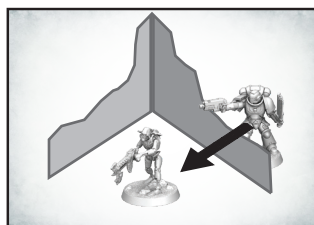
## LÍNEA DE VISIÓN



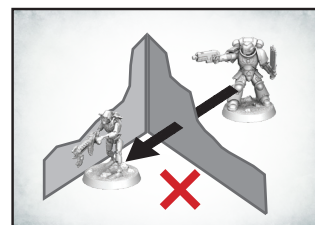
Para disparar contra una miniatura enemiga, debes tener línea de visión. Esto significa que debes poder ver la miniatura contra la que vas a disparar.



Tienes línea de visión si puedes trazar una recta de una miniatura a otra sin que esté bloqueada por ningún elemento de terreno.



Este objetivo no está oculto por el terreno. El atacante tiene línea de visión.

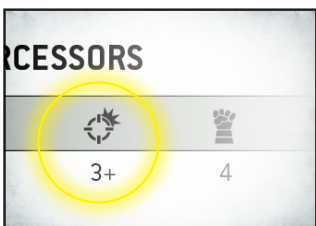


Este objetivo está oculto por el terreno. El atacante no tiene línea de visión y debe elegir un objetivo distinto.

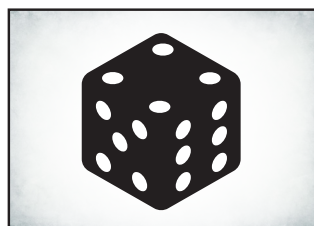
## SHOOTING



Para disparar, debes tener línea de visión y estar dentro de la zona de amenaza que establece la hoja de datos de tu miniatura.



Tira un dado para determinar si tu disparo impacta. Todo resultado igual o mayor a la Habilidad de proyectiles (HP) que establece la hoja de datos de tu miniatura se considera con éxito.



Si el disparo tiene éxito, haz una tirada para herir.

En esta partida un disparo hiere con éxito con un resultado de 4 o más.



Tu oponente hace una tirada de salvación por armadura para todos los impactos con éxito contra él (consultar pág. 19 de la revista).



# HOJA DE REFERENCIA DE WARHAMMER 40,000



## NÚMEROS DE PÁG.

Los números de PÁG. de esta hoja coinciden con los de las reglas básicas gratuitas de Warhammer 40,000 que puedes encontrar en el sitio web: [WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)

### REGLAS BÁSICAS

CLAVES PÁG. 3

MEDIR DISTANCIAS PÁG. 5

COHERENCIA DE UNIDAD PÁG. 4

DADOS PÁG. 5

CAMPO DE BATALLA PÁG. 4

HOJAS DE DATOS PÁG. 7

### LA RONDA DE BATALLA

1: FASE DE MANDO PÁG. 9

2: FASE DE MOVIMIENTO PÁG. 10

MOVER UNIDADES PÁG. 10

REFUERZOS PÁG. 11

MOVER SOBRE TERRENO PÁG. 11

VOLAR PÁG. 11

TRANSPORTES PÁG. 12

NAVES PÁG. 13

3: FASE PSÍQUICA PÁG. 14

4: FASE DE DISPARO PÁG. 15

TIPOS DE ARMAS A DISTANCIA PÁG. 17

HACER ATAQUES PÁG. 18

ARMAS DE ÁREA PÁG. 17

LOS GRANDES CAÑONES NO DESCANSAN PÁG. 16

¡CUIDADO, SEÑOR! PÁG. 16

SALVACIÓN INVULNERABLE PÁG. 19

5: FASE DE CARGA PÁG. 19

CARGAS PÁG. 19

INTERVENCIONES HEROICAS PÁG. 20

CARGAR POR ENCIMA PÁG. 20

VOLAR EN UNA CARGA PÁG. 20

DISPAROS DEFENSIVOS PÁG. 20

6: FASE DE COMBATE PÁG. 21

7: FASE DE MORAL PÁG. 23

## TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATACANTE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO

106

La Fuerza es el **DOBLE (o más)** que la Resistencia

2+

La Fuerza es **MAYOR** que la Resistencia

3+

La Fuerza es **IGUAL** que la Resistencia

4+

La Fuerza es **INFERIOR** que la Resistencia

5+

La Fuerza es **LA MITAD (o menos)** que la Resistencia

6+



¿Estás listo para aprender las reglas completas de Warhammer 40,000? Una buena forma de recordar información es jugando y tomando tus propias notas. Imprime y usa la hoja siguiente mientras aprendes el juego llenando los cuadros con lo que sucede en cada fase.



Esta hoja está diseñada para usarse junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, en línea o en tapa dura.

## HABILIDADES DE DESTACAMENTO:

## RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA:

## ARTEFACTOS/RELIQUIAS:

## ANTES DE LA BATALLA/DESPLIEGUE:

### 1: FASE DE MANDO

### 2: FASE DE MOVIMIENTO

### 3: FASE PSÍQUICA

#### 4:FASE DE DISPARO

#### 5: FASE DE CARGA

#### 6: FASE DE COMBATE

#### 7: FASE DE MORAL

#### NOTAS

### TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATACANTE CONTRA RESISTENCIA DEL BLANCO	106
La Fuerza es el <b>DOBLE (o más)</b> que la Resistencia	<b>2+</b>
La Fuerza es <b>MAYOR</b> que la Resistencia	<b>3+</b>
La Fuerza es <b>IGUAL</b> que la Resistencia	<b>4+</b>
La Fuerza es <b>INFERIOR</b> que la Resistencia	<b>5+</b>
La Fuerza es <b>LA MITAD (o menos)</b> que la Resistencia	<b>6+</b>

▶ Este minijuego está diseñado para jugarse después de que los miembros de tu club hayan probado la misión "Abrir la criptormenta" en la página 24 de la revista. Continúa la historia de la primera misión y añade una nueva fase, la de combate, para que la aprendan los jugadores.

Hace muchos siglos, Sigmar ocultó algunos de sus tesoros más preciados en criptormentas selladas, pues deseaba evitar que estos cayeron en las manos equivocadas. Pero, en los tenebrosos pantanos de Ghur, una criptormenta acaba de salir a la luz tras uno de los muchos terremotos que sacuden el reino. Los Forjados de Sigmar recuperaron con éxito la reliquia de su interior, pero los Mandamalo no están dispuestos a que salgan del pantano con vida...

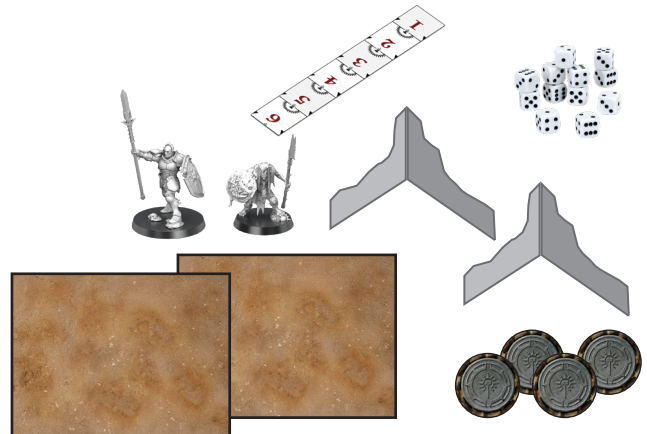
Tu unidad de Forjados en la Tormenta tiene en su posesión la reliquia, pero los Mandamalo van a intentar robársela antes de que estos puedan salir del pantano. ¿Mantendrán la reliquia a salvo los Forjados, o triunfarán los Mandamalo?

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Fase de movimiento: cubierto en la revista
- Fase de combate
  - Tirar para impactar
  - Tirar para herir: ¿tu impacto consigue infligir una herida?
- Salvaciones por armadura: cubierto en la revista
- Heridas: cubiertas en la revista

## NECESITARAS

- 1 miniatura Forjado en la Tormenta o 1 miniatura Mandamalo Zakatripaz por jugador/a
- 1 dado, al menos
- 1 regla, al menos
- 2 tapetes de juego
- Escombros/barricadas
- Marcadores de objetivo



## DESPLIEGUE

1. Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:
  - 1 marcador de reliquia
  - 6 marcadores Mandamalo
2. Coloca los dos tapetes uno al lado del otro a lo largo. Coloca las barricadas encima.
3. Divide a los jugadores en dos equipos iguales (Forjados y Mandamalo).
4. El equipo Forjado escribe en secreto cuál de sus integrantes lleva la reliquia.
5. El equipo Mandamalo coloca los 6 marcadores de Mandamalo donde quiera en el tablero. Estos son los puntos de refuerzo.
6. A continuación, el equipo Forjado se despliega en uno de los lados más cortos del tablero. El lado opuesto es su punto de escape. El equipo de Mandamalo no desplegará, y entrará en la partida durante el primer turno con la regla "refuerzos infinitos" (ver abajo).





## REGLAS DE MISION

Atraviesa las tinieblas con la reliquia de la criptormenta... O róbalala cueste lo que cueste. Para ganar, el Forjado con la reliquia debe alcanzar el otro lado del tablero y escapar del pantano. Para ganar, los Mandamaloz deben encontrar la reliquia y llevársela al lado opuesto del tablero.

## ORDEN DE TURNO

- La partida se divide en rondas de batalla. Puedes tirar un dado para decidir quién va primero o, si hay un equipo con menos jugadores que el otro, ellos van primero. Un equipo realiza todos sus movimientos y luego, cuando todo el mundo ha movido, realiza todo su combate. A continuación, el otro equipo hace lo mismo.
- Una vez ambos equipos hayan completado sus turnos, empieza de inmediato una nueva ronda de batalla.

## REGLAS ESPECIALES

- Los Forjados en la Tormenta NO pueden CORRER en este minijuego.
- Refuerzos infinitos: Al principio de su turno, si la miniatura de un jugador no está en el tapete de batalla, los jugadores del equipo del turno actual se turnan para tirar un dado.
- Con un resultado de 3-6, pueden elegir un punto de refuerzo y desplegar su miniatura tocándolo. Con un 1-2, el otro equipo elige qué punto de refuerzo deberán usar.
- Rayo de Sigmar: Después de matar al Forjado que lleva la reliquia, cualquier Forjado retirado previamente de la partida puede volver a ella mediante la regla Refuerzos infinitos.


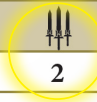
## REGLAS RELIQUIA



- La ubicación de la reliquia se mantiene en secreto hasta que muere el Forjado que la lleva. Cuando la miniatura que lleva la reliquia muere, se coloca un marcador en su posición.
- Otra miniatura puede recogerla si termina su movimiento tocando el marcador.
- Una miniatura NO puede CORRER mientras lleve el marcador.
- Si una miniatura es eliminada mientras lleva el marcador, colócalo donde estaba la figura en el momento de morir.

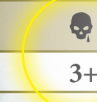

## LIMITE DE TURNO Y TIEMPO


- La partida termina cuando un equipo acaba su movimiento con la reliquia tocando el punto de refuerzo.
- También puedes establecer un límite de turno o de tiempo para la partida si necesitas que sea de una duración determinada. Si te decantas por esta opción, el equipo que tenga la reliquia más cerca de su punto de refuerzo es el ganador.

## COMBAT

VINDICTORS	
 2"	 2
Para atacar, debes estar en la zona de alcance que se indica en la hoja de unidad de tu miniatura.	
Reúne un número de dados igual al atributo Ataque.	

VINDICTORS	
 3+	 3+
Tira un dado para determinar si impactas.	
Cualquier resultado equivalente o mayor al atributo Impacto de la hoja de unidad de tu miniatura se considera con éxito.	

VINDICTORS	
 3+	 -1
Tira un dado para determinar si hieres.	
Cualquier resultado equivalente o mayor al atributo Heridas de la hoja de unidad de tu miniatura se considera con éxito.	


A continuación tu oponente hace una Salvación de Armadura contra cualquier ataque realizado con éxito contra él (consultar página 23 de la revista).



# HOJA DE REFERENCIA DE WARHAMMER AGE OF SIGMAR



## NÚMEROS DE PÁG.

Los números de PÁG. en esta hoja coinciden con los que contienen las reglas básicas gratuitas de Warhammer Age of Sigmar que se pueden encontrar en el sitio web: [AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)

### CONCEPTOS BÁSICOS

**CLAVES** PÁG. 3

**DADOS** PÁG. 4

**COHERENCIA DE UNIDAD** PÁG. 3

**HABILIDADES Y EFECTOS** PÁG. 5

**MEDIR DISTANCIAS** PÁG. 4

**CAMPO DE BATALLA Y DESPLIEGUE**  
PÁG. 6

### LA RONDA DE BATALLA

**1: FASE DE HÉROE** PÁG. 8

**4: FASE DE CARGA** PÁG. 12

**PUNTOS DE MANDO** PÁG. 7

**MOVIMIENTOS DE CARGA** PÁG. 12

**ACCIONES HEROICAS** PÁG. 8

**HAB. DE MANDO FASE DE CARGA** PÁG. 12

**2: FASE DE MOVIMIENTO** PÁG. 9

**5: FASE DE COMBATE** PÁG. 13

**HAB. DE MANDO EN FASE DE MOV.** PÁG. 9

**SECUENCIA DE COMBATE** PÁG. 13

**TERRENO** PÁG. 11

**AGRUPARSE** PÁG. 13

**VOLAR** PÁG. 11

**EFECTOS DE ATACAR PRIMERO Y ÚLTIMO** PÁG. 13

**3:FASE DE DISPARO** PÁG. 12

**6: FASE DE ACOBARDAMIENTO** PÁG. 17

**DISPARAR CERCA DE UNIDADES ENEMIGAS**  
PÁG. 12

**CHEQUEOS DE ACOBARDAMIENTO** PÁG. 17

**¡CUIDADO, SEÑOR!** PÁG. 12

**HABILIDADES DE MANDO EN LA FASE DE ACOBARDAMIENTO** PÁG. 17

**HACER ATAQUES** PÁG. 14

**OTRAS REGLAS** PÁG. 18+

**ATAQUES DE DISPARO** PÁG. 14

**TERRENO** PÁG. 18    **PUNTOS** PÁG. 31

**ATAQUES DE COMBATE** PÁG. 14

**OBJETIVOS** PÁG. 21    **BATALLONES** PÁG. 32

**SECUENCIA DE ATAQUE** PÁG. 15

**MAGOS** PÁG. 22    **HAB. DE LEALTAD** PÁG. 34

**HAB. DE MANDO EN ATAQUE** PÁG. 15

**H. DE UNIDAD** PÁG. 27    **PLANES DE BAT.** PÁG. 39

¿Estás listo para aprender las reglas completas de Warhammer Age of Sigmar? Una buena forma de recordar información es jugando y tomando Tus propias notas. Imprime y usa la hoja siguiente mientras aprendes el juego rellenando los cuadros con lo que sucede en cada fase.



Esta hoja está diseñada para usarse junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, en línea o en tapa dura.

**EJÉRCITO:**

**MEJORAS:**

**HABILIDADES DE LEALTAD:**

**BATALLONES:**

**HECHIZOS:**

**1: FASE DE HÉROE**

**2: FASE DE MOVIMIENTO**

#### **4:FASE DE DISPARO**

#### **5: FASE DE CARGA**

#### **6: FASE DE COMBATE**

#### **7: FASE DE ACOBARDAMIENTO**

#### **NOTAS**



# CONSEJOS PARA ORGANIZAR PARTIDAS MULTIJUGADOR

Normalmente, las partidas de Warhammer se juegan entre dos personas. Aunque existen reglas para las batallas en equipo o las batallas gigantes, a veces los grupos de jóvenes pueden preferir jugar una partida grande e inclusiva. Esto puede deberse a que solo tienen un par de miniaturas, no están seguros de cómo jugar y necesitan a alguien que dirija el juego o porque el club solo tiene un espacio limitado.

A continuación se presentan algunas sugerencias para organizar partidas multijugador en su club.

## PARTIDAS EN EQUIPO

La forma más sencilla de librar una partida multijugador es dividir a los participantes en equipos. No hay límite para la cantidad de equipos, pero mientras aún estás aprendiendo las reglas, recomendamos dividir a los miembros al azar en dos grupos, ya que la mayoría de las misiones de las reglas básicas están diseñadas para dos bandos. Cuando conozcas mejor las reglas de Warhammer, puedes adaptar el material del libro de reglas básico para más grupos como mejor te parezca.

## LÍMITE DE MINIATURAS

Establece un límite de cuántas miniaturas o "unidades" puede traer cada jugador. Un personaje / líder y un solo grupo de miniaturas es un buen punto de partida. Si estás familiarizado con las reglas, puedes limitar la partida usando puntos / niveles de potencia.

## LÍMITE DE TIEMPO

Los materiales de la caja están pensados para partidas que duren menos de una hora. A veces, es posible que no tengas tanto tiempo o que el juego se alargue. Es importante identificar los puntos en los que acabar las partidas de forma natural.

Por ejemplo, puedes predeterminedar el número de rondas que jugar o limitar el tiempo que tiene cada bando para jugar su turno.

## ORDEN ALEATORIO

Si estás jugando una partida de equipo con más de dos grupos, es buena idea dar un orden aleatorio al juego y permitir que cada equipo juegue su turno completo antes de pasar al siguiente. Esto mantiene el tiempo de inactividad al mínimo.

Sugerencia: Usa DADOS de diferentes colores que representen a cada equipo o escribe sus nombres en una hoja de papel. Mételes en una bolsa y saca uno al azar hasta que la bolsa esté vacía y todos los equipos hayan jugado su turno. Este elemento aleatorio hará que el juego sea más emocionante e impredecible.

## ¡RECICLA!

Cuando un chaval solo tiene un par de miniaturas, puede ser desalentador que sean eliminadas al comienzo del juego y luego que la partida continúe durante una hora o más sin él o ella. Considera la posibilidad de permitir que los jugadores vuelvan a traer unidades al tablero si pueden responder una pregunta sobre las reglas del juego o describir la derrota de su personaje de una manera creativa. Si responden correctamente, sus miniaturas pueden volver a entrar por los bordes del tablero. Esto puede crear una partida sin fin, por lo que es importante establecer un límite de tiempo.

## ESTABLECE UN OBJETIVO

Darle al juego un objetivo, o una narrativa, ayuda a mantener a los jugadores entretenidos y concentrados. Puede haber puntos establecidos en el campo de batalla o elementos de escenografía que capturar, un gran monstruo/tanque que todos tienen que derribar juntos o una carrera a cada lado del área de juego. No hay límite para lo que se puede hacer.



# ACTIVIDADES EXTRA



Aquí encontrarás actividades adicionales que se pueden hacer si necesitas organizar algo adicional para tus miembros. Podrías hacerlo después de acabar el pack principal o si solo hay una parte del club presente.

Las actividades incluidas en este pack se dividen en contenido de Warhammer Age of Sigmar y contenido de Warhammer 40,000.

## El contenido de Warhammer Age of Sigmar incluye:

- Diseñar tu propio esquema de color para tus Vindicadores de los Forjados en la Tormenta
- Diseñar tu propio esquema de color para tus Zakatripaz de los Mandamalo
- Diseñar un escudo para tu Huestormenta
- Diseñar un diario para tu personaje de los Forjados en la Tormenta
- Crear una nave

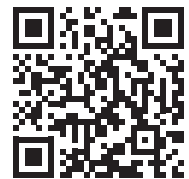
## El contenido de Warhammer 40,000 incluye:

- Diseñar tu propio esquema de color para tus Intercesores de los Marines Espaciales
- Diseñar tu propio esquema de color para tus guerreros Necrones
- Crear un mapa para el sector galáctico de tu Capítulo
- Escribir la historia de tu Capítulo
- Crear tu propio vehículo Orko

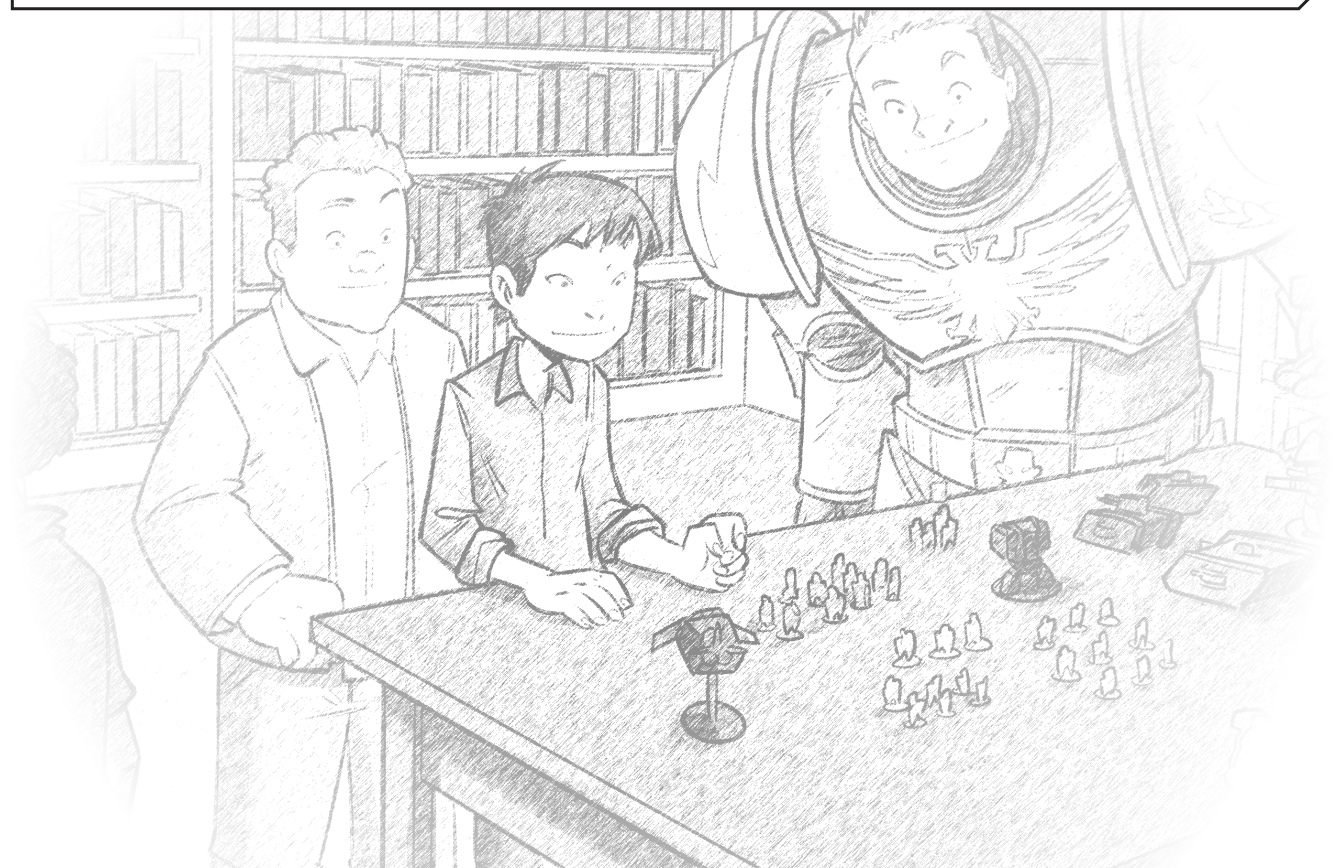
## ¿NECESITAS AYUDA?

Si necesitas ayuda adicional, ponte en contacto con tu coordinador local de Warhammer Alliance o visita tu tienda Warhammer más cercana.

Puedes encontrar tu tienda más cercana en:



[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# ESCRITURA CREATIVA: HOJA DE LA HISTORIA DEL EJÉRCITO

Escribir una historia para tu ejército y progresar en la historia mientras libras una serie de partidas se conoce como juego narrativo. Puedes usar la hoja de abajo para inventar la heroica historia de tu ejército.

## ¿DÓNDE?

¿Dónde ocurre tu historia?

- ¿En el universo de Warhammer 40,000 o Warhammer Age of Sigmar?
- ¿En qué planeta/Reino Mortal transcurre?
- ¿Cómo es el entorno? ¿Tropical, arenoso, lluvioso, nevado u otra cosa diferente?
- ¿Qué temperatura tiene?

NOTAS:

## ¿QUÉ?

¿Qué tipo de lugares y objetos se pueden encontrar allí?

- ¿Hay nativos? ¿Asentamientos, campamentos, pueblos o ciudades?
- ¿Hay civilizaciones abandonadas o ruinas?
- ¿Qué lugares/activos/armas hay aquí?
- ¿Hay que buscar un tesoro?

NOTAS:

## ¿POR QUÉ?

¿Por qué lucha tu ejército? Preguntas a considerar:

- ¿Qué intentan hacer en esta localización?
- ¿Tratan de proteger o destruir algo?
- ¿Qué ocurrirá si fallan o tienen éxito?
- ¿Con quién luchan y por qué?
- ¿Se trata del preludio de un conflicto mayor?

NOTAS:

## ¿QUIÉN?

¿A quién se enfrenta tu ejército?

- ¿Qué mala acción ha hecho el enemigo?
- ¿Es un nuevo enemigo o un antiguo rival?
- ¿El enemigo está igualado o su ejército es superado en número?

NOTAS:

## LLÉVALO UN PASO MÁS ALLÁ

Cuando hayas creado tu narrativa, usa una hoja de papel en blanco o un documento en blanco en el ordenador para crear un mapa con el paisaje y las localizaciones estratégicas en las que se combate, o un póster relacionado con tu narrativa (puede ser un póster de propaganda del Imperium o Hammerhal).

## FORJADO EN LA TORMENTA VINDICADOR

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Forjado en la Tormenta. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

Los Forjados en la Tormenta fueron héroes mortales, ahora transformados en guerreros sobrenaturales para servir a Sigmar, Señor de Azyr. Cada vez que mueren en batalla, son transportados de vuelta a la cámara de forja del Reino de los Cielos para ser reformados, listos para combatir de nuevo por la libertad de los Reinos Mortales. Pero a cada resurrección, hay una posibilidad de que pierdan parte de la persona que eran.

### REFORJA

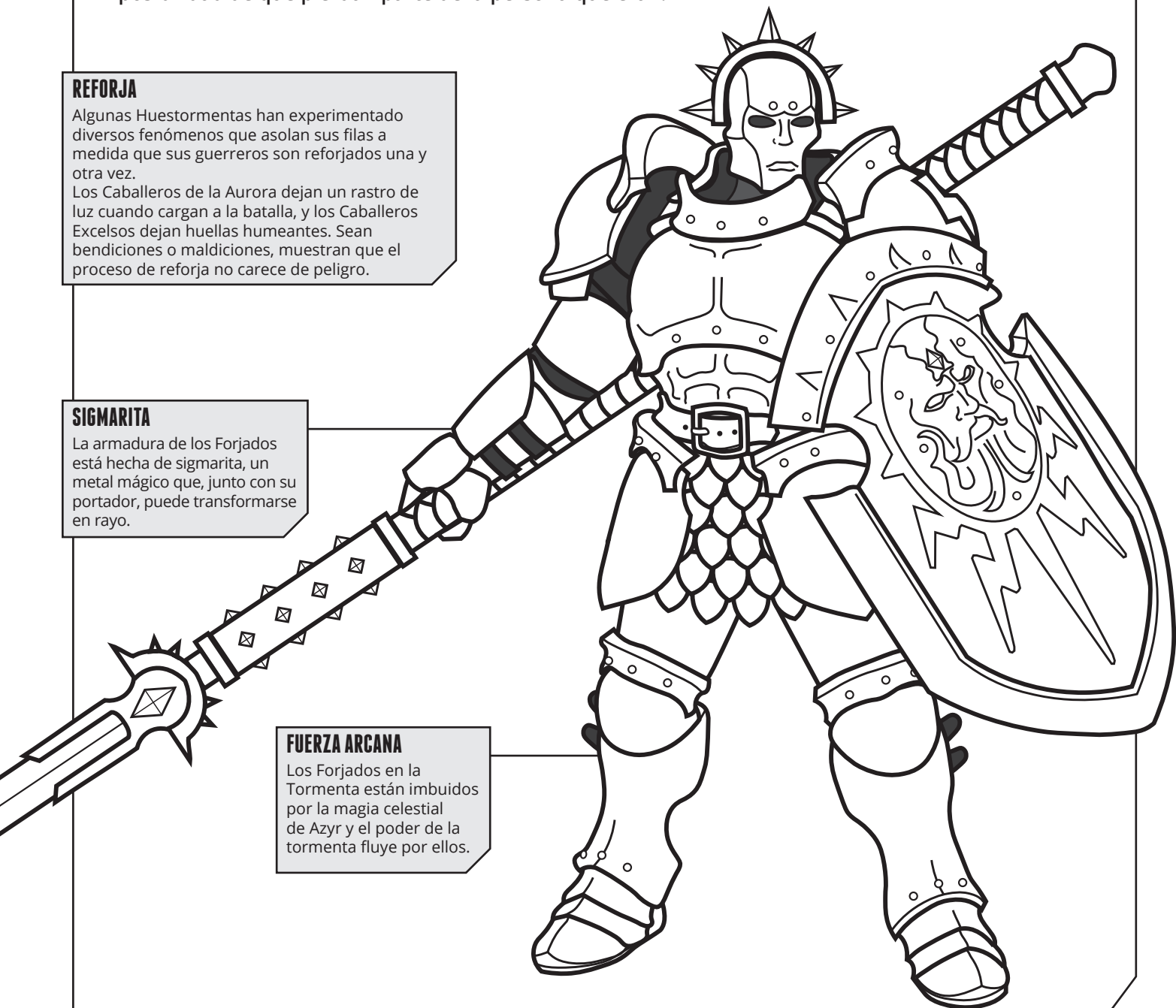
Algunas Huestormentas han experimentado diversos fenómenos que asolan sus filas a medida que sus guerreros son reforjados una y otra vez. Los Caballeros de la Aurora dejan un rastro de luz cuando cargan a la batalla, y los Caballeros Excelsos dejan huellas humeantes. Sean bendiciones o maldiciones, muestran que el proceso de reforja no carece de peligro.

### SIGMARITA

La armadura de los Forjados está hecha de sigmarita, un metal mágico que, junto con su portador, puede transformarse en rayo.

### FUERZA ARCANA

Los Forjados en la Tormenta están imbuidos por la magia celestial de Azyr y el poder de la tormenta fluye por ellos.





## MANDAMALO ZAKATRIPAZ

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Mandamalo. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

De todos los Klanes Orruk, los Mandamaloz son los más aztutoz. Veneran a Morko y valoran el "zezo gordo" que otros Orruks no ven con buenos ojos. Esto les ayuda a trazar planes viles y atormentar a otras criaturas con más efectividad. Portan retorcidos zuztozkudoz decorados como caras que, entre la niebla, casi parecen vivas.

### KLANES

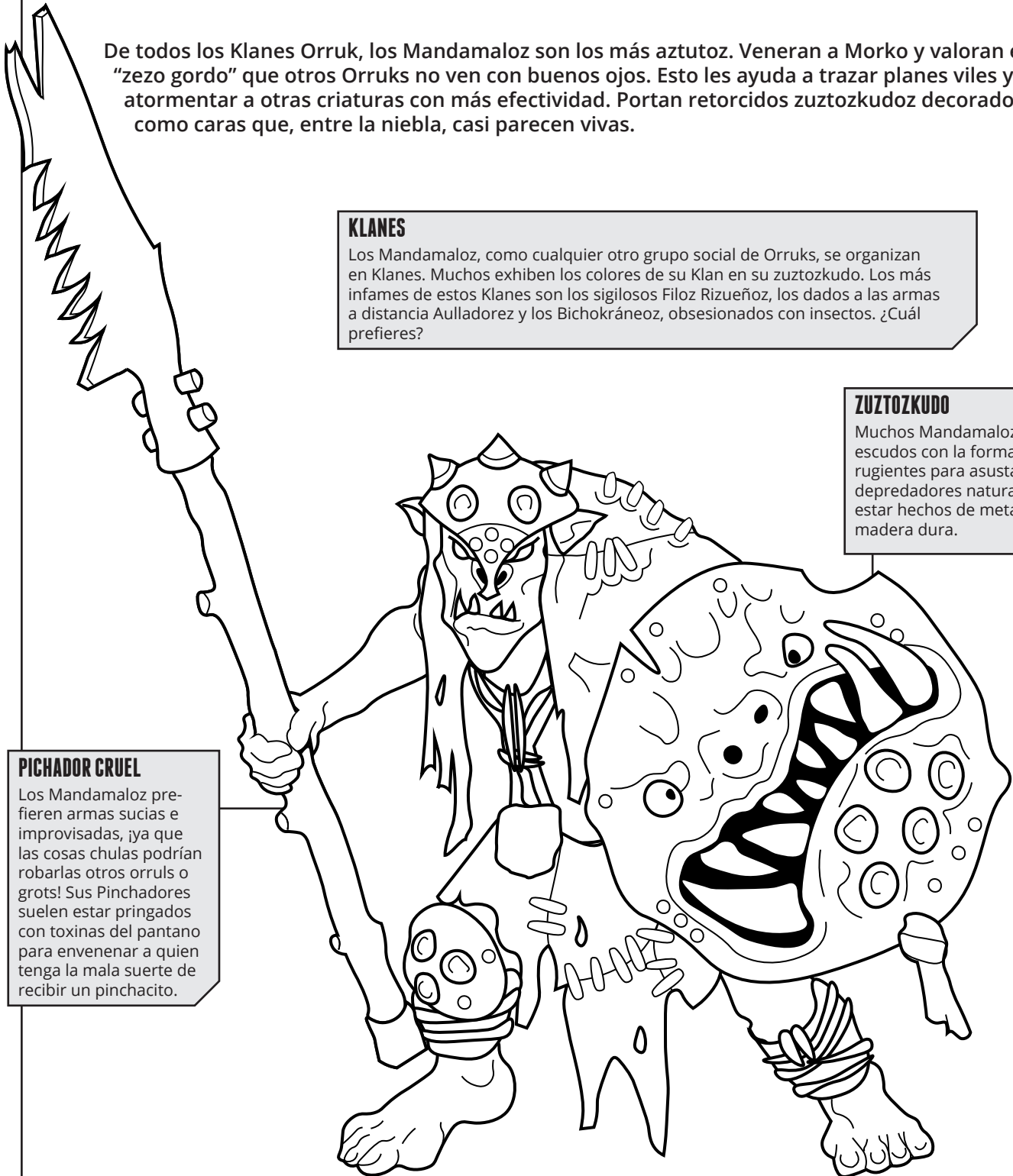
Los Mandamaloz, como cualquier otro grupo social de Orruks, se organizan en Klanes. Muchos exhiben los colores de su Klan en su zuztozkudo. Los más infames de estos Klanes son los sigilosos Filoz Rizueñoz, los dados a las armas a distancia Aulladorez y los Bichokráneoz, obsesionados con insectos. ¿Cuál prefieres?

### ZUZTOZKUDO

Muchos Mandamaloz portan escudos con la forma de bestias rugientes para asustar a sus depredadores naturales. Suelen estar hechos de metal, cuero o madera dura.

### PICHADOR CRUEL

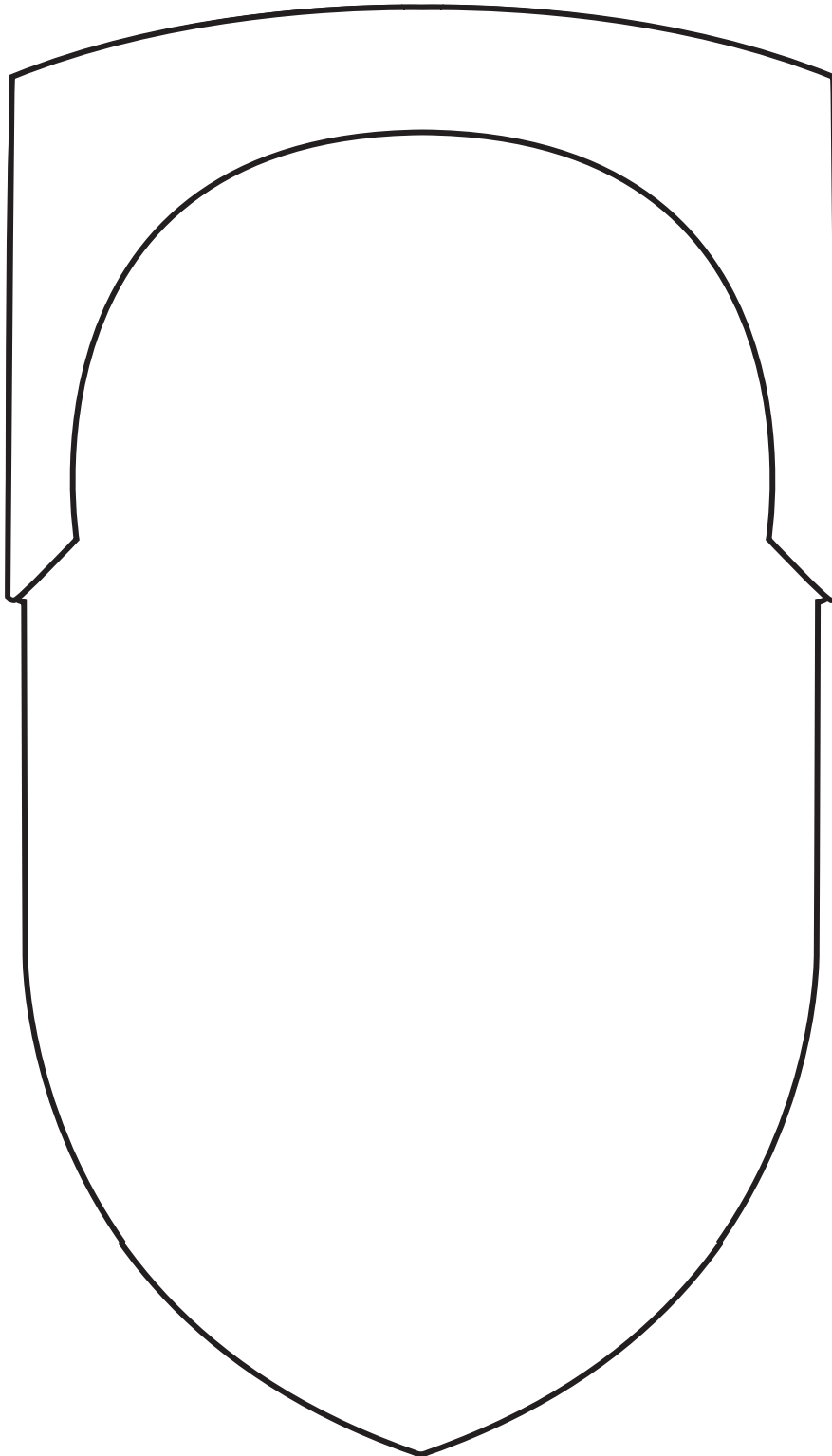
Los Mandamaloz prefieren armas sucias e improvisadas, ¡ya que las cosas chulas podrían robarlas otros orruks o grots! Sus Pinchadores suelen estar pringados con toxinas del pantano para envenenar a quien tenga la mala suerte de recibir un pinchacito.



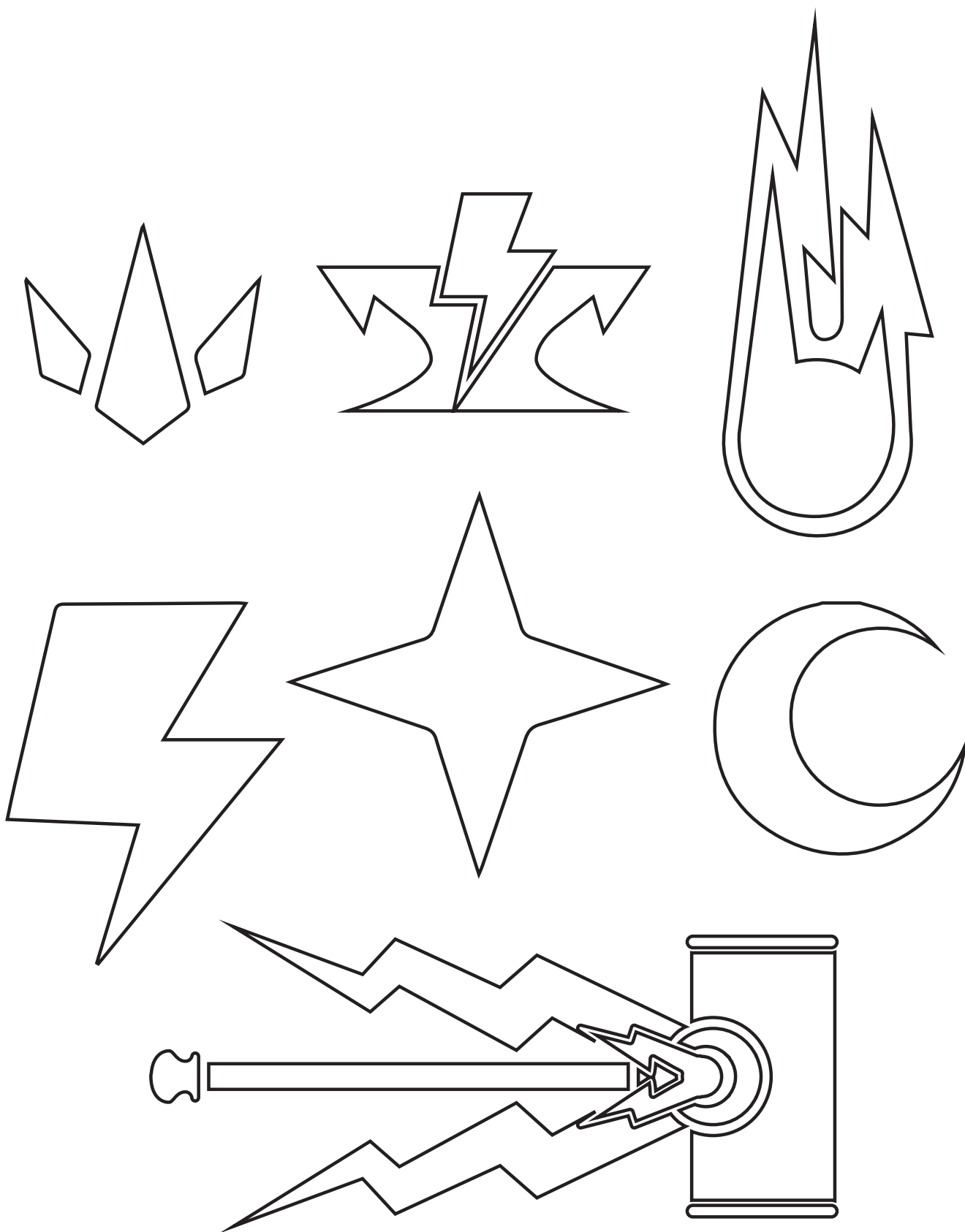
## DISEÑAR UN ESCUDO DE FORJADO EN LA TORMENTA

Cada Huestormenta tiene su propio símbolo que a menudo aparece como un emblema en su escudo. Usa el esquema a continuación para diseñar tu propio emblema de escudo.

Piense en cómo este símbolo puede transmitir visualmente el nombre y las características de la Huestormenta elegida, y cómo complementará su esquema de color.



Recorta e incorpora estas figuras en tu diseño, o úsalas como punto de partida para diseñar el tuyo propio.

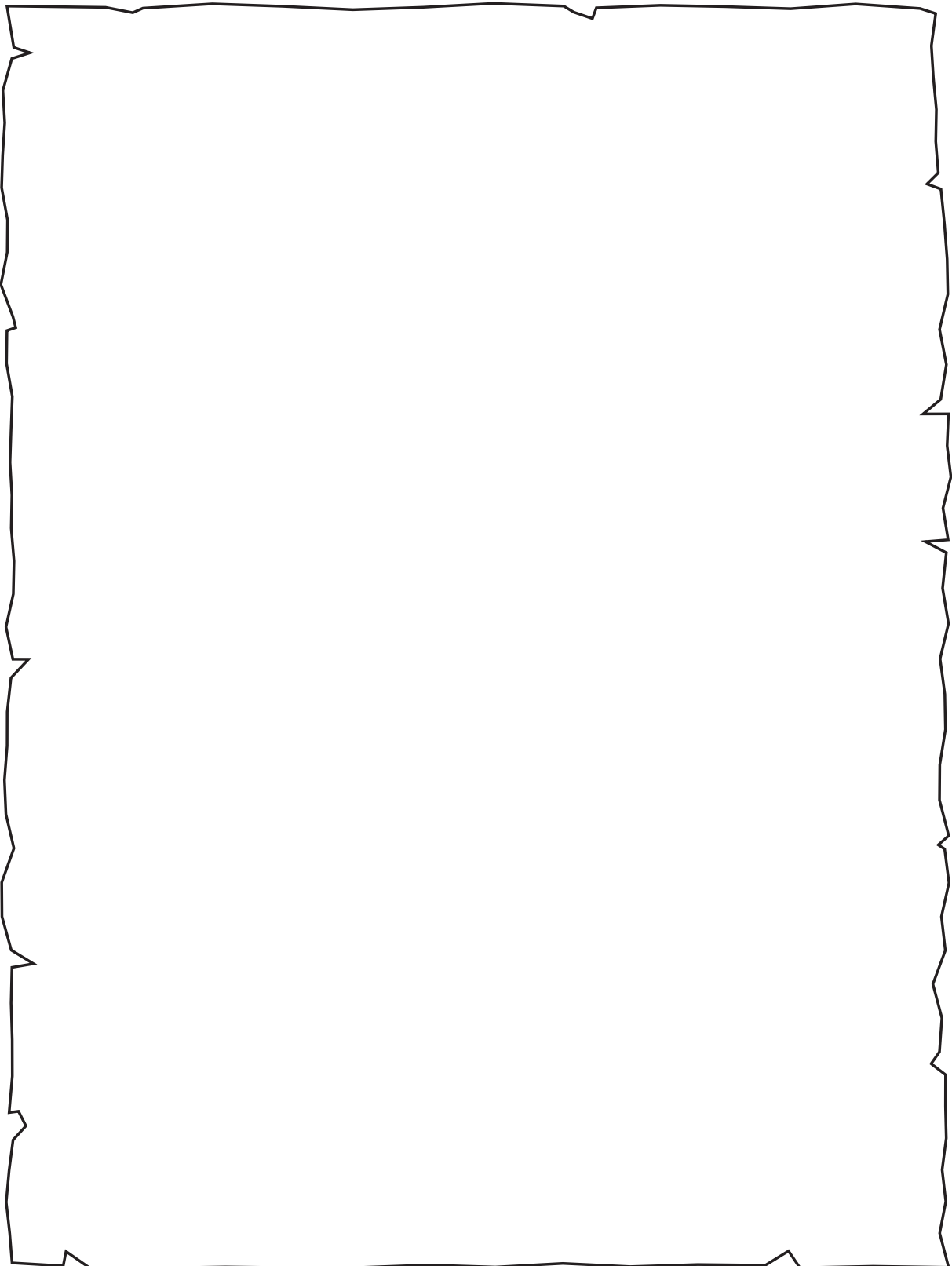


## ESCRIBE UN DIARIO DEL FORJADO EN LA TORMENTA

Piensa en todas las vidas que podría haber vivido tu Forjado en la Tormenta, desde su forma humana original hasta cada vez que lo han reforjado. Fotocopia varias veces esta hoja para ir escribiendo un diario de tu Forjado en la Tormenta.

Documenta su vida y refleja sus sentimientos acerca de perder la memoria en tu diario y los adjetivos que usa.

Al escribir tu diario, piensa en cómo puedes incorporar imágenes y otros toques artísticos para que parezca auténtico.





# DISEÑAR UN AEROBAJEL KHARADRON

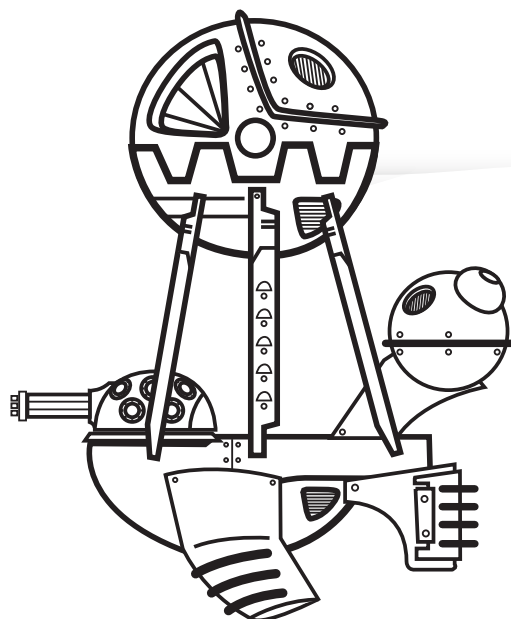


Los Altos Señores Kharadron son maestros de los cielos, intrépidos duardines aeronautas que valoran las ganancias por encima de todo. Navegan por las nubes en embarcaciones revestidas de acero armadas hasta los dientes con cañones, bombas y armamento diverso, enfrentándose a la furia de daemons y monstruos con potencia de fuego devastadora. Estas maravillas tecnológicas están impulsadas por el mineral más liviano que el aire conocido como aéter-oro, el elemento vital del gran imperio Kharadron.

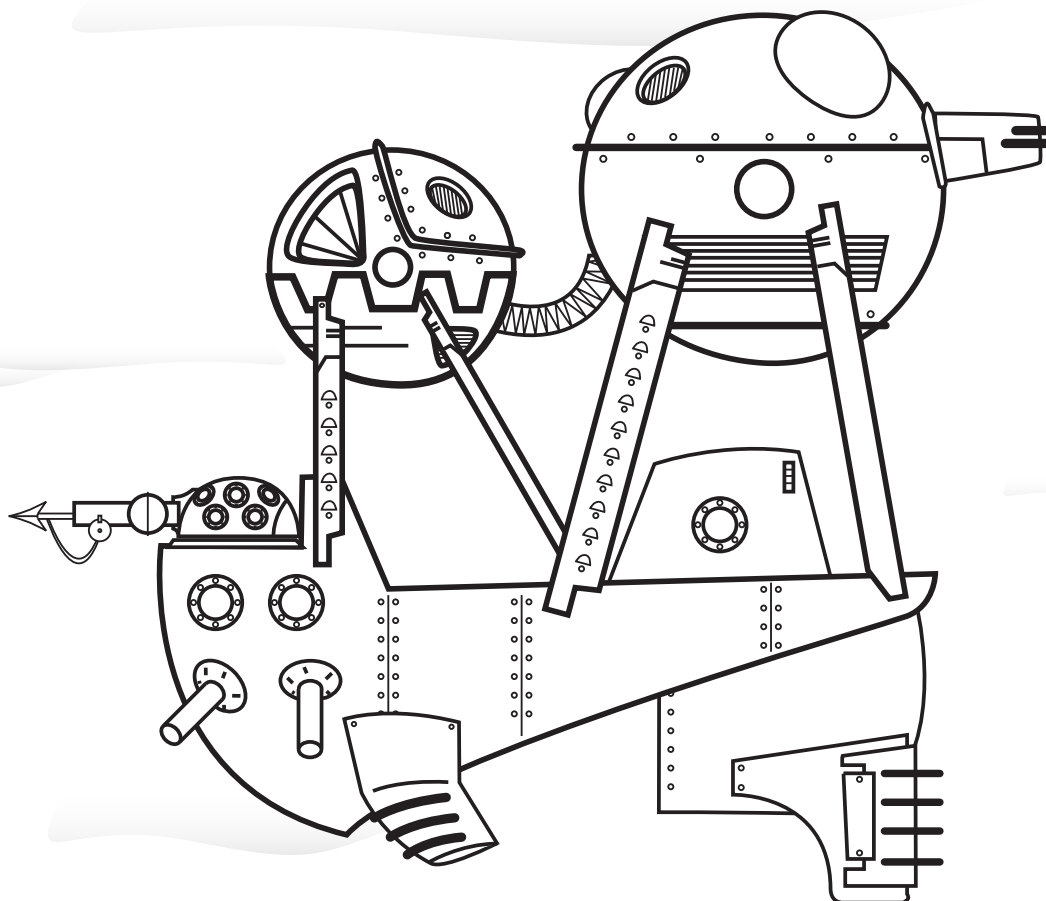
Usa tus habilidades de ingeniería para crear tu propio aerobajel. Piense en añadir piezas personalizadas para mejorar la extracción del aéter-oro.

## INSTRUCCIONES

1. Selecciona las partes que te gustaría usar para hacer tu embarcación y coloréalas.
2. Cuando esté satisfecho con tu combinación de colores, recórtalas con cuidado. Pregúntale a un adulto antes de usar tijeras.
3. Organiza las partes en la página y una vez que esté satisfecho con el aspecto de tu nave, pega las piezas.



Naves de ejemplo:



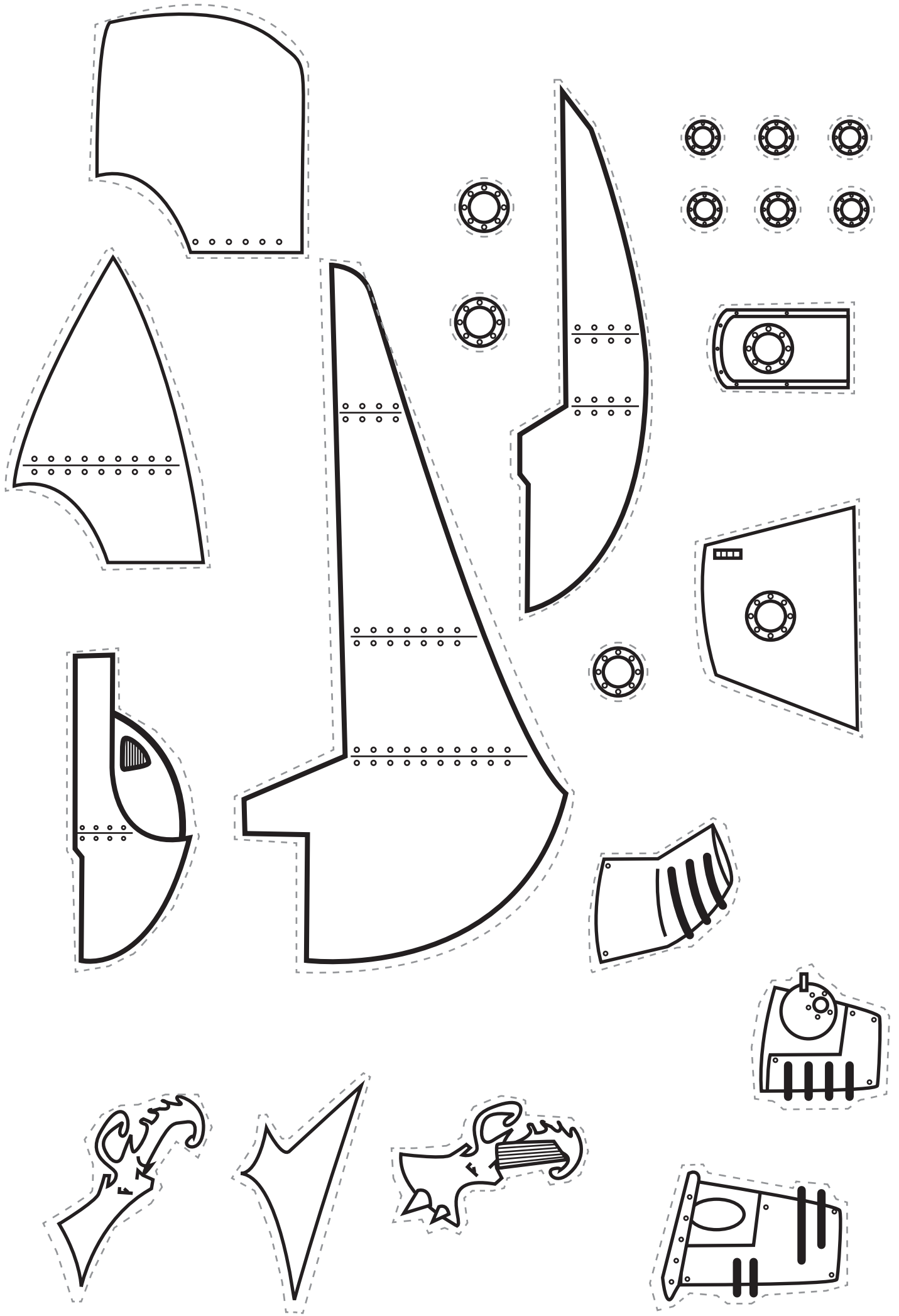


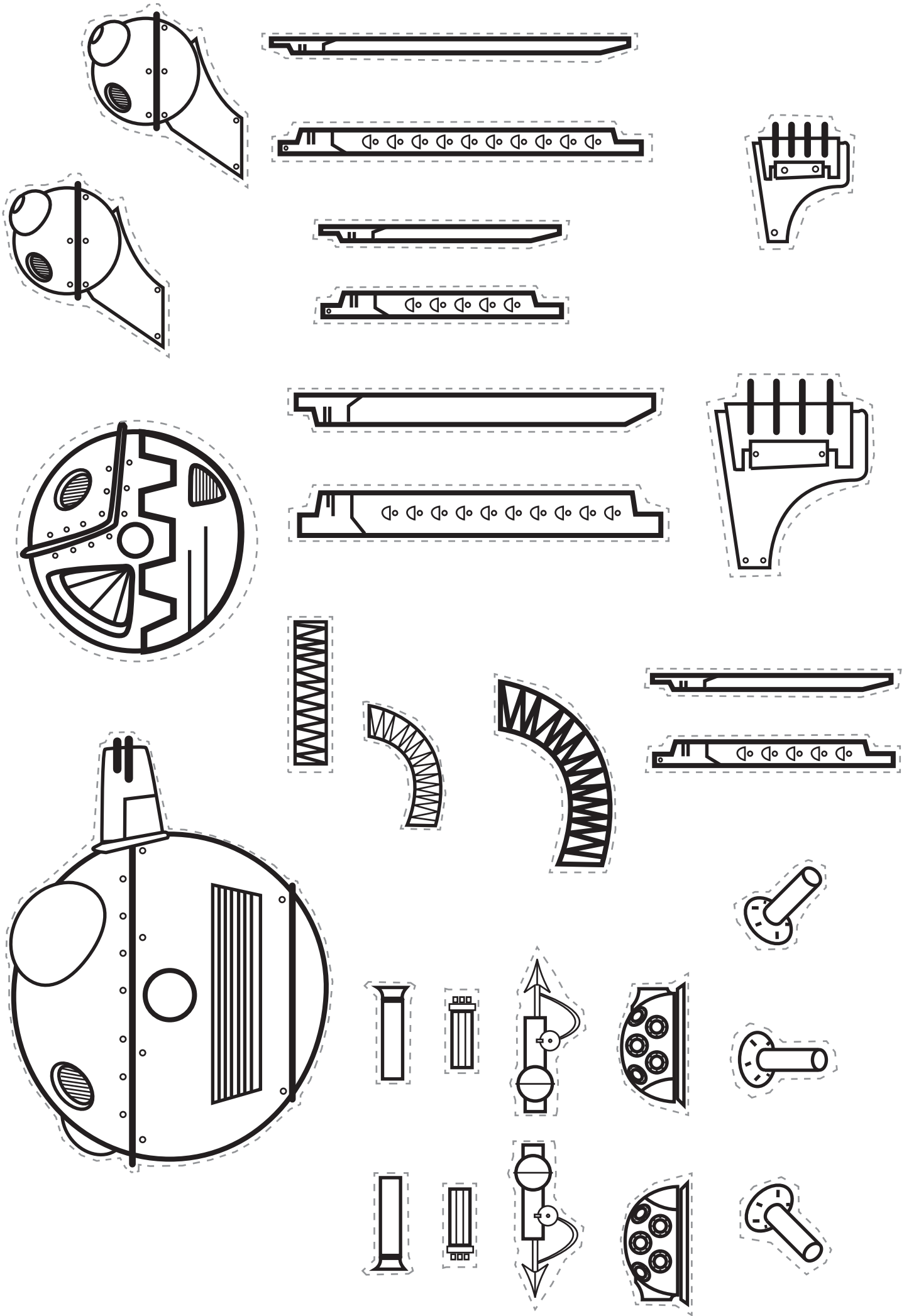
**DISEÑAR UN AEROBAJEL KHARADRON**

**NOMBRE DEL CAPITÁN/A:**

**NOMBRE DE LA NAVE:**

**POR:**







## MARINE ESPACIAL INTERCESOR DE ASALTO

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Marine Espacial. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

Los Marines Espaciales, armados y blindados con el mejor equipo que puede ofrecer el Imperium, combaten las batallas más desesperadas y vitales del Imperium, y mantienen la posición donde otros han caído para derrotar caudillos xenos y abominaciones daemónicas por igual.

### CASCO MK X

Este casco contiene tecnología que ayuda a un Marine Espacial a ver y respirar en condiciones hostiles, además de un voco-comunicador, que le permite dar y recibir órdenes.

### BIOLOG A MEJORADA

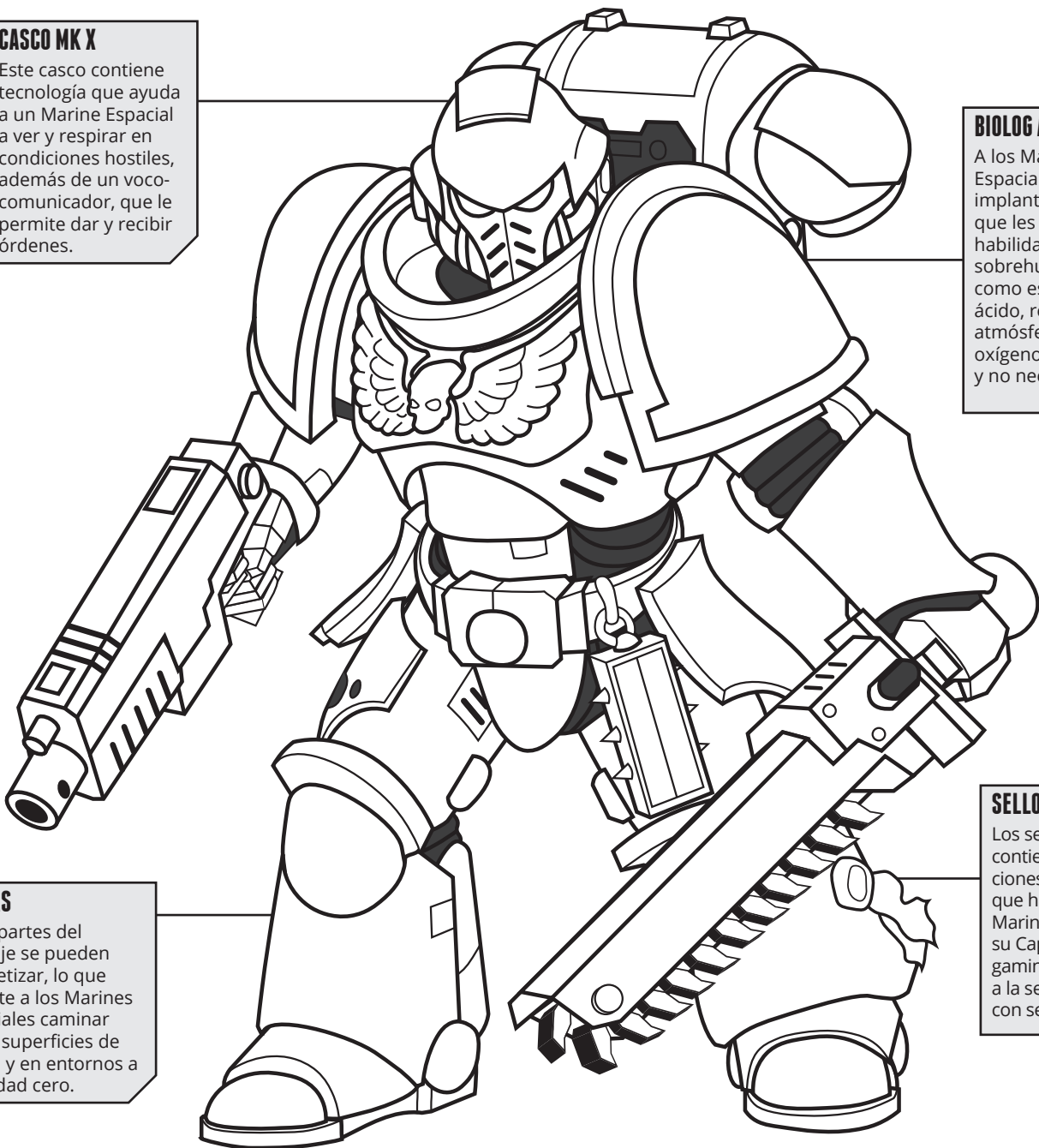
A los Marines Espaciales se les implantan órganos que les brindan habilidades sobrehumanas, como escupir veneno ácido, respirar en atmósferas con poco oxígeno o venenosas y no necesitar dormir.

### GREBAS

Estas partes del blindaje se pueden magnetizar, lo que permite a los Marines Espaciales caminar sobre superficies de metal, y en entornos a gravedad cero.

### SELLO DE PUREZA

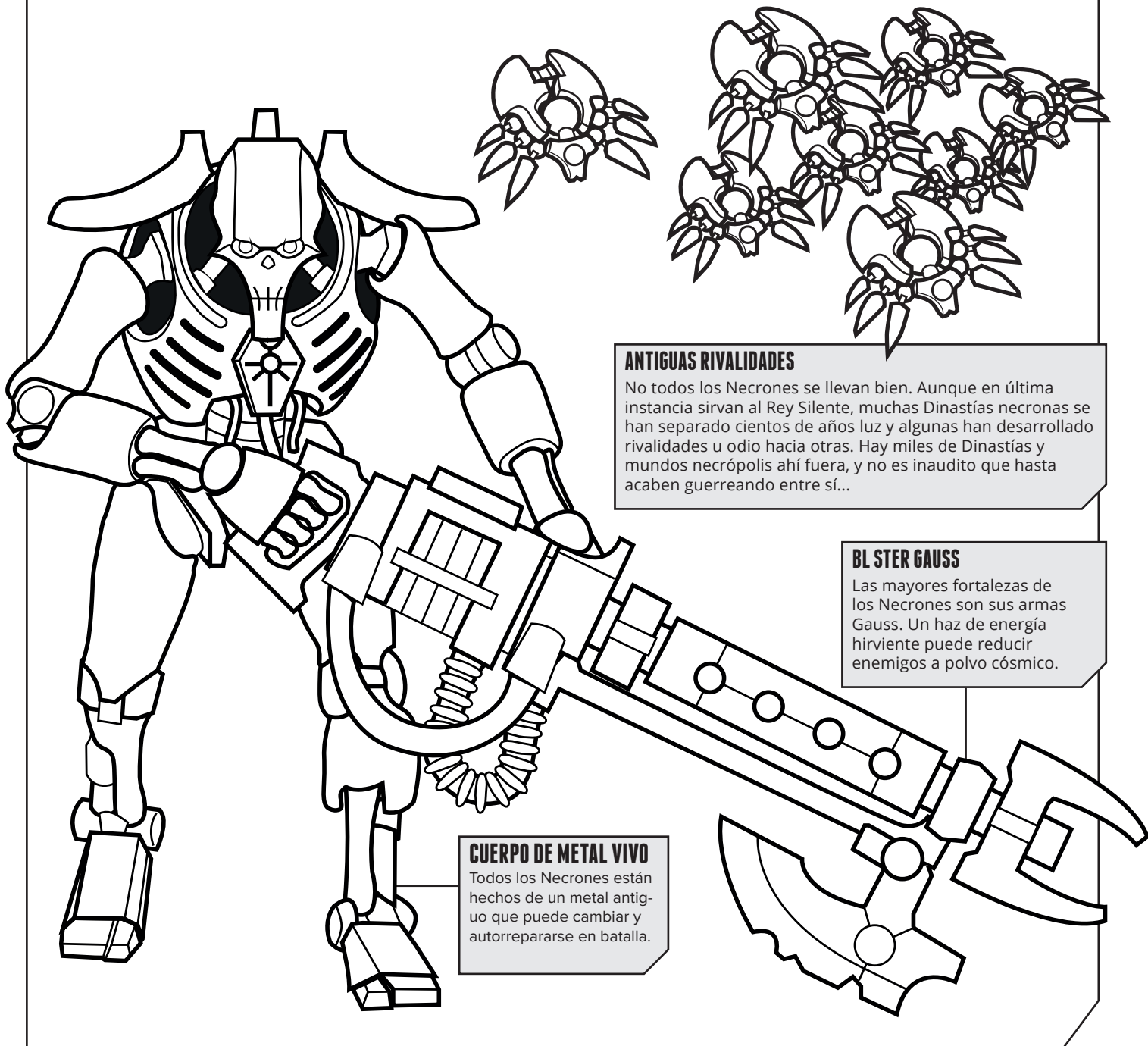
Los sellos de pureza contienen reafirmaciones de los votos que ha jurado el Marine Espacial a su Capítulo. El pergamino se adhiere a la servoarmadura con sellos de cera.



## GUERRERO NECRÓN

Usa la página de debajo para diseñar un esquema de color para tu Necrón. Consulta qué colores de pintura están disponibles en tu club y crea un esquema en base a lo que puedes usar. Una vez hayas completado el plan con lápices de colores, puedes seguir nuestra guía de pintura paso a paso para darle vida en la pág. 14.

Antaño, los Necrones fueron amos de la galaxia. Se les conocía como Necrontyr; hicieron un trato con una raza de dioses cósmicos para recibir cuerpos metálicos inmortales a cambio de sus almas. Sus formas androides parecidas a esqueletos se pueden autorreparar, lo que les salva del borde de la muerte.



### ANTIGUAS RIVALIDADES

No todos los Necrones se llevan bien. Aunque en última instancia sirvan al Rey Silente, muchas Dinastías necronas se han separado cientos de años luz y algunas han desarrollado rivalidades u odio hacia otras. Hay miles de Dinastías y mundos necrópolis ahí fuera, y no es inaudito que hasta acaben guerreando entre sí...

### BLASTER GAUSS

Las mayores fortalezas de los Necrones son sus armas Gauss. Un haz de energía hirviente puede reducir enemigos a polvo cósmico.

### CUERPO DE METAL VIVO

Todos los Necrones están hechos de un metal antiguo que puede cambiar y autorrepararse en batalla.

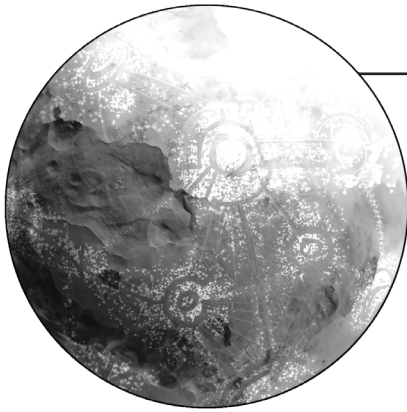
## DISEÑAR UN SECTOR DE LA GALAXIA

Crea un mapa del sector del espacio en el que se encuentra el planeta natal de tu Capítulo de Marines Espaciales. Incluye los mundos circundantes y etiquétalos con un nombre y un objetivo. Por ejemplo, su sector de la galaxia podría tener varios mundos colmena que son excelentes campos de reclutamiento para los filas de tu Capítulo.

Al dibujar los planetas, piensa en los colores que usas y dónde se encuentran las anomalías espaciales, las estrellas, o incluso sus lunas.

**NOMBRE DEL SECTOR DE LA GALAXIA:**

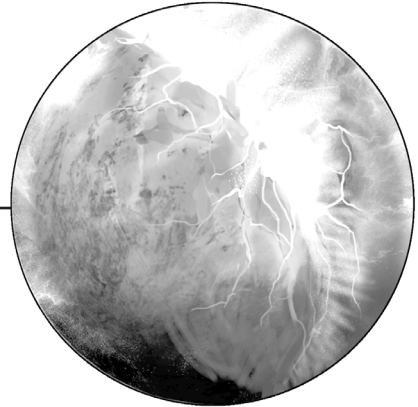
A large rectangular area filled with a fine grid pattern, intended for drawing a map of a galaxy sector. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the instructions.



## **MUNDO COLMENA**

Mundos densamente poblados cubiertos de ciudades gigantes e ideales para reclutar soldados.

## **PLANETA DESTRUIDO**

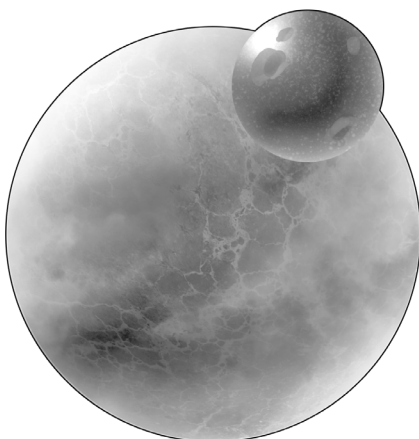
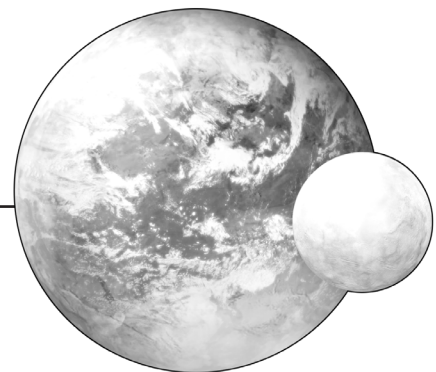


## **MUNDO FORJA**

Planetas factoría que producen armas y vehículos para los ejércitos del Imperium.

## **MUNDO AGRÍCOLA**

Instalaciones gigantes de producción de alimentos cuyo único trabajo es abastecer a miles de millones de ciudadanos imperiales.



## **MUNDO MUERTO**

Planetas considerados demasiado peligrosos para sustentar la industria o asentamientos humanos convencionales.

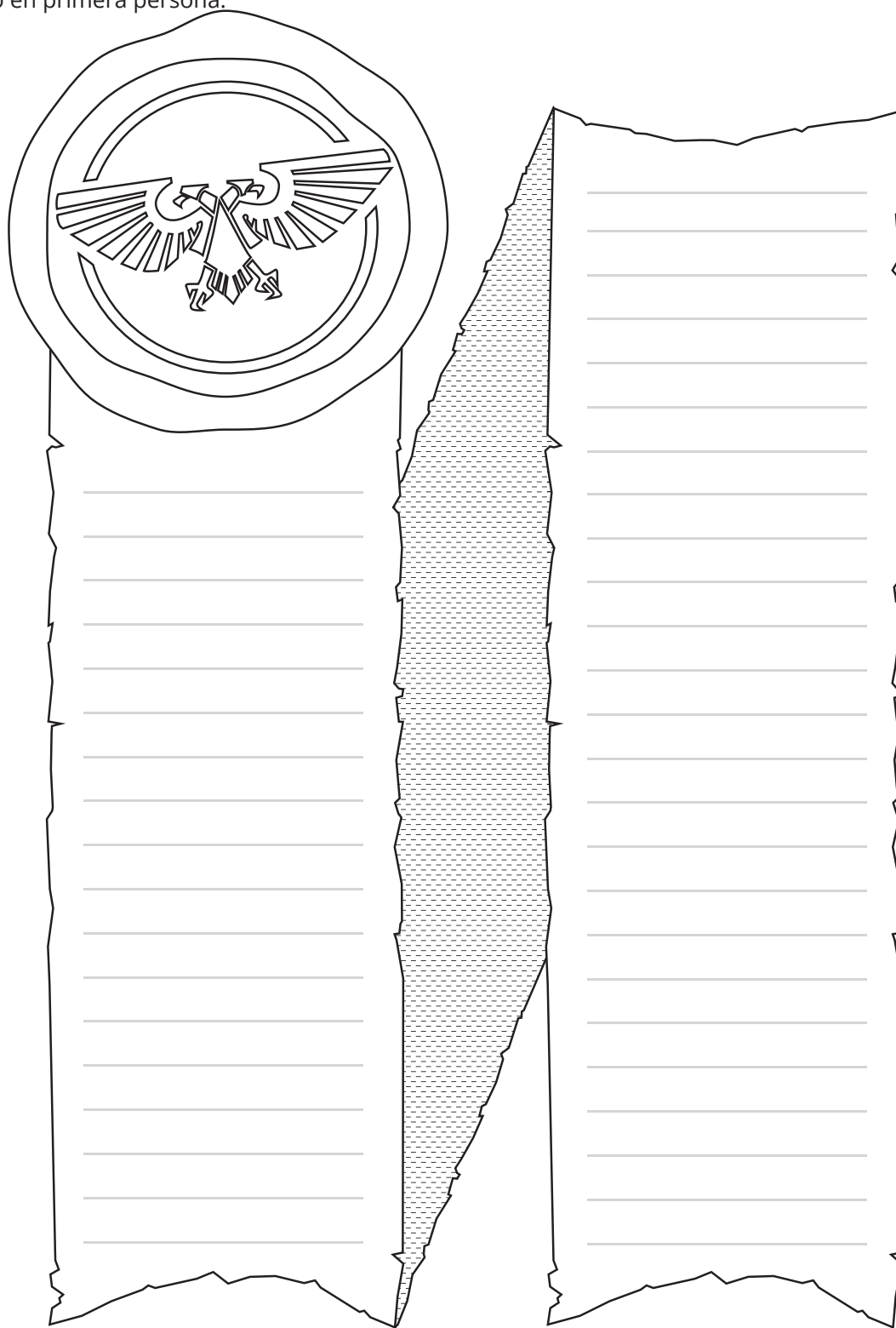


## ESCRIBE LA HISTORIA DE TU CAPÍTULO

Cada Capítulo de Marines Espaciales tiene filas de Bibliotecarios: miembros de alto nivel que ocupan una posición influyente en el Capítulo. Entre otras funciones, su trabajo es documentar y salvaguardar la historia de su Capítulo.

Imagina que eres un Bibliotecario de los Marines Espaciales y que, al usar varias copias de esta página, creas un registro escrito de un evento importante en la historia del Capítulo. Este registro podría haber sido escrito hace mucho tiempo cuando se fundó tu Capítulo, o puede ser de un evento ocurrido hace unos meses.

Los registros a menudo se escriben en tercera persona, pero también pueden incluir un informe o comentario en primera persona.



# DISEÑA TU PROPIO VEHÍCULO ORKO

Cuando la Gran Fisura desgarró por primera vez el cielo, escupió una armada de destartaladas naves Orkas que se estrellaron contra los páramos desérticos de Vigilus. Estas fueron rápidamente reutilizadas por emprendedores Mekánicos y en poco tiempo, hordas de vehículos improvisados de todas las formas y tamaños corrían lo largo y ancho del planeta.

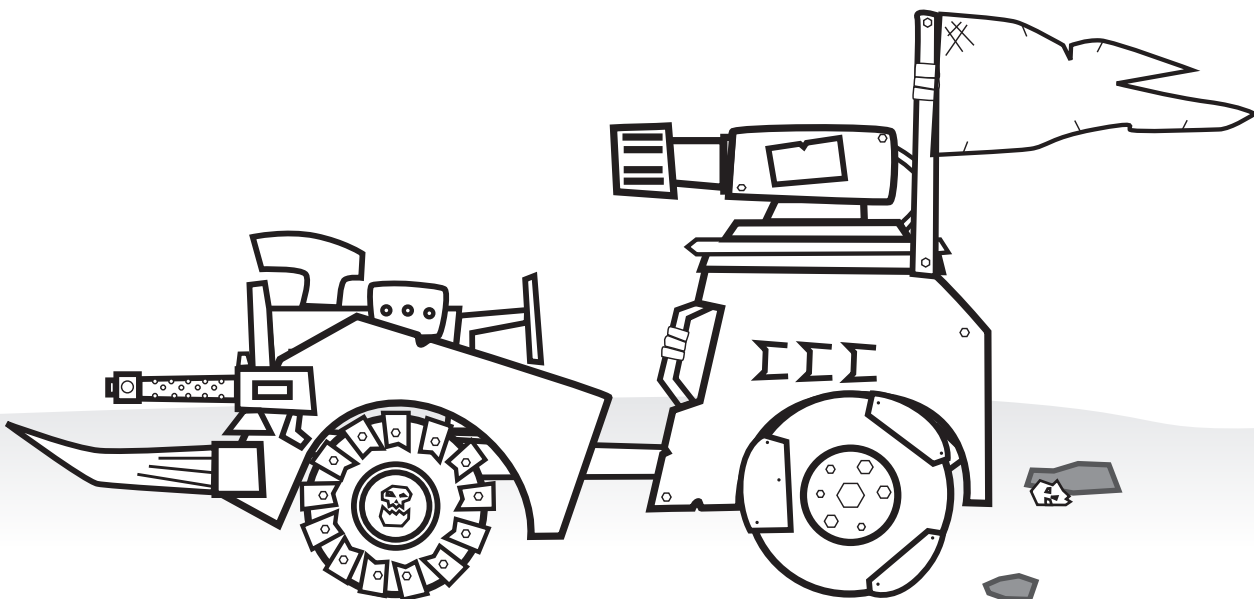
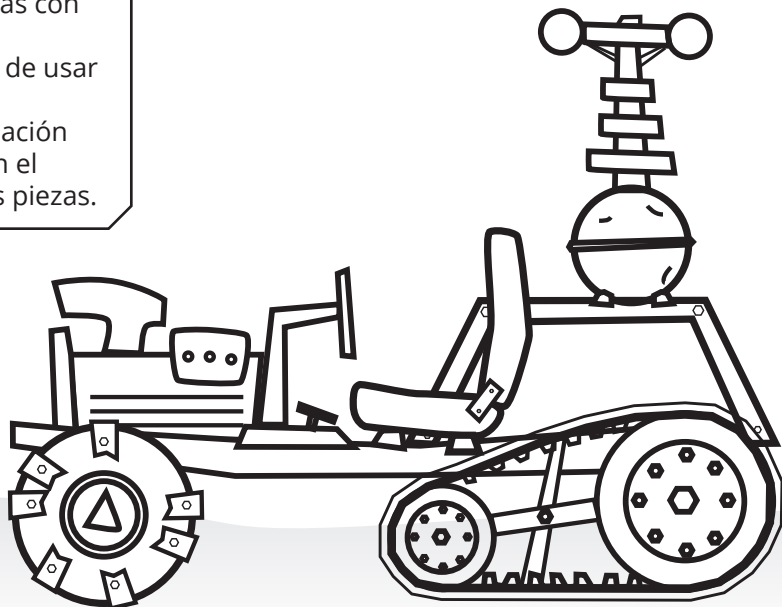
Los Orkos son famosos por ser brutales y aztutoz, y sus razas ponen a prueba ambas cualidades. Si un Orko puede ganar únicamente yendo muy rápido, eso está bien, pero si puede eliminar a sus oponentes con armas pesadas o trampas furtivas, ¡eso es aún mejor!

Usa tus habilidades de Mekánico para crear tu propio vehículo orko. ¡Piensa en agregar piezas personalizadas para hacerlo aún más furtivo y lleno de trampas aztutaz!

## INSTRUCCIONES

1. Selecciona las partes que te gustaría usar para hacer tu buggy y coloréalas.
2. Cuando estés satisfecho con tu esquema de colores, recórtalas con cuidado.
3. Pregúntale a un adulto antes de usar las tijeras.
4. Organiza las partes a continuación y cuando estés satisfecho con el aspecto de tu buggy, pega las piezas.

Buggies de ejemplo:



**DISEÑA TU PROPIO VEHÍCULO ORKO**

**NOMBRE DE LOS CONDUCTORES:**

**NOMBRE DEL VEHÍCULO:**

**POR:**

