

PLANES DE SESIONES

Esta sección contiene planes de sesiones para usar con el contenido del paquete de recursos de Warhammer Alliance. Se pueden usar en tu club de Warhammer Alliance y son adecuados para distintas edades y niveles de habilidad.

Cada uno incluye un tiempo de realización sugerido, por lo que, si dura más que la sesión de tu club, puedes dividirlo en varias sesiones.



RESÚMENES DE LAS SESIONES

SESIÓN 1: MONTA TU PRIMERA MINIATURA

Esta sesión se centrará en dar los primeros pasos con los kits de miniaturas que trae el paquete de recursos de Warhammer Alliance. Pregunta a los miembros del club qué miniatura quiere montar cada uno.

SESIÓN 2: PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLORES

En esta sesión podrán crear esquemas de colores y diseñarán sus propios Capítulos, Dinastías, Huestormentas y Klanez. Estos deberían haberse presentado como conceptos en la sesión introductoria. Los esquemas que creen se pueden utilizar para pintar sus miniaturas en la siguiente sesión.

SESIÓN 3: PINTA TUS MINIATURAS

En esta sesión comenzarán a pintar. Asegúrate de que traigan sus miniaturas, o guárdalas en el almacén del club. Comprueba que cada uno tiene un pincel y que hay bastante agua para que todos puedan lavar los pinceles entre colores.

SESIÓN 4: JUEGA UNA PARTIDA

En esta sesión se muestra cómo jugar a Warhammer a través de un minijuego incluido en el libreto de Battle Honours. Asegúrate de señalar el código de conducta que aparece en la guía para líderes. Es importante que apliquen el respeto y la deportividad mientras juegan a Warhammer.

REFERENCIAS A PÁGINAS DE BATTLE HONOURS

Hay referencias al libreto de Battle Honours en todos los planes de sesiones.

Para ayudarte a localizar rápidamente la página correcta para cada sesión, se mostrarán números de página como este junto a las líneas pertinentes: **PÁGINA 1**

FAMILIARIZACIÓN

Para tu primera sesión del club, te recomendamos empezar directamente con el montaje de las miniaturas: es divertido, colaborativo y desarrolla vuestras habilidades.

Sin embargo, si es posible es útil que todos se familiaricen con Warhammer de antemano. Las secciones del libreto de Battle Honours que se enumeran a continuación contienen información de utilidad. Si los participantes tienen sus libretos con antelación, puedes animarlos a que los miren antes, o puedes indicarles que los miren si terminan antes durante las sesiones, o incluso que los lean en casa. Si los participantes no están interesados en leerlos en este momento, no hay problema: aunque hay muchos libros de Warhammer y la lectura es una parte importante del hobby para mucha gente, no es un requisito. Aun así, animálos a que les echen un vistazo: incluso los lectores más reacios pueden encontrar algo que los enganche en los emocionantes trasfondos de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar.

INFORMACIÓN DE TRASFONDO Y MAPAS

PÁGINAS 6-13

The Galactic Map shows the Segmentum Solar, Segmentum Oculis, and Segmentum Astartes. It includes sections for Galactic Map, Map Focus: Terra, Map Focus: Mars, and Map Focus: Ultramar. The article preview for 'IN THE GRIM DARKNESS OF THE FAR FUTURE THERE IS ONLY WAR' features sections on The Imperium, Xenos, Chaos, and a 'Find Out More' section.

FICCIÓN

PÁGINAS 44-47

The fiction preview includes 'THE GATES OF AZYR' by Chris Wright and 'VIATHAN' by DarkHelm. 'The Gates of Azyr' is a short story about a mission to the planet Azyr. 'Viathan' is a short story about a battle on the planet Viathan. Both stories include character descriptions and plot summaries.

CONSEJO

Pídeles que imaginen su propia Huestormenta de Forjados en la Tormenta, Klan de Mandamalo, Capítulo de Marines Espaciales o Dinastía de Necrones. A la hora de pintar sus miniaturas pueden crear su propio esquema de colores si quieren, así que una tormenta de ideas inicial puede ser una buena forma de que se involucren creativamente.

Hacer esto les ayudará a practicar la **planificación** y la **investigación independiente**, al tiempo que refuerzan el hábito de **lectura**.



Montar miniaturas es una parte muy divertida del hobby de Warhammer. En esta sesión, sacarán las miniaturas de las matrices y usarán una guía de montaje para ensamblarlas. Estas miniaturas se han diseñado para montarse sin necesidad de pegamento ni tenazas, para que el comienzo resulte más sencillo.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libro de Battle Honours
- Miniaturas sin montar de tu paquete de Warhammer Alliance (de cualquier tipo)
- Tarjetas de instrucciones de las miniaturas elegidas

PREPARACIÓN

Coloca las tarjetas de información, con las instrucciones hacia arriba, de modo que todos puedan alcanzarlas. Prepara cada puesto de trabajo con una matriz. Abre el libro de Battle Honours por la **PÁGINA 18** para que les sirva también de guía.

Nota: No necesitarás pegamento para plástico ni tenazas para montar estas miniaturas.

Paso 1: Pide a los alumnos que busquen en la matriz los números de cada componente y los comparen con los de las instrucciones de la hoja.

Paso 2: Haz que tiren suavemente para sacarlos de la matriz en el orden que aparece en las guías de montaje.

Paso 3: Presiona los dos primeros componentes con firmeza, pero con cuidado. Ten cuidado de alinear las clavijas correctamente.

Paso 4: Sigue sacando componentes y añadiéndolos a la miniatura, uno a uno, hasta acabarla.

Paso 5: Pide a cada alumno que te muestre su miniatura acabada.

Ahora que todos tienen montada su primera miniatura, han completado la actividad de Maestro artesano de la **PÁGINA 19**. Firma la casilla para mostrar que lo han logrado. Anímalos a seguir practicando con los distintos tipos de miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance cuando les apetezca o en su tiempo libre.



BUILD

Taking a miniature from a pile of plastic parts to a completed model ready for painting is a hobby in itself! This section contains activities that will help you learn the skills you need to build your miniatures.

Remember to show your advisor your progress

Get Started

The Battle Honours website has miniature building video guides to help you get started. Watch one and tell your advisor.

Safety First

Ask your advisor to show you how to safely use the tools you need to build your miniatures. Always follow the safety advice at the bottom of the page.

Building Warhammer Miniatures

Building miniatures can require a variety of tools, including flat-edged plastic clippers to remove parts from their frame and a mouldline remover to clean off small lines of plastic left over from the casting process. Some miniatures will also need glue to stick the parts together. Many of the starter models and Warhammer Alliance models do not need all of these tools. If you are building a push-off-frame model, be sure to push where the arrows show.

Using Clippers

Hold the clippers like so. To use them, squeeze gently with your fingers and thumb until the blades meet.

Where to Clip

Clip as close to the component as possible. Take care not to accidentally clip off any parts of the model.

Line up Parts

Carefully line up the components you want to attach, making sure that the correct pegs connect with the correct holes.

Push Together

Push the pegs into the holes by applying gentle pressure to both components. Try to get as tight and close a fit as possible.

Tool Safety

Always:

- read the building instructions carefully and follow all safety guidance.
- follow any age restrictions and applicable laws of your country.
- take your time and be careful when using clippers, glue, or any other modelling tool.
- ask your advisor to demonstrate a tool to you before using it for the first time.

Master Crafter

Build your first miniature!

The Lord of Battle

Build your first character.

Trusted Retinue

Build your first unit of at least three miniatures.

Reinforcements

Build a unit of at least five miniatures.

Earthshaker

Build a monster or vehicle miniature.

Spare Parts

Many Warhammer sets have optional parts to personalise your miniatures. This means you'll end up with spare parts, known to many hobbyists as 'bits'.

When you finish all the Build stamps, you'll get a Bits Box to keep these in for customising your miniatures.

SESIÓN 1: MONTA TU PRIMERA MINIATURA

SI TERMINAN PRONTO:

Pídeles que echen un vistazo a las otras matrices del paquete de recursos de Warhammer Alliance y comprueba si tienen tiempo para probar con una diferente. Asegúrate de que no tienes pensado montar esas miniaturas en otra sesión. También pueden mirar las instrucciones de pintura para hacerse una idea de lo que viene a continuación, o incluso las estadísticas del juego para que puedan identificar las armas y otras características de la miniatura. La clave es asegurarse de que dejen a sus compañeros montar sus propias miniaturas sin interferir, para que todos tengan la experiencia y la sensación de haberlo logrado.

CONSEJO

Asegúrate de que no tuerzan las clavijas de montaje fácil de la miniatura, o no encajarán. Plantéate proporcionarle al líder de la sesión pegamento para plástico para fijar las piezas en las que haya habido problemas.

VE MÁS ALLÁ

Los participantes pueden montar otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance u otras miniaturas que tengas. Ten en cuenta que para otras miniaturas puede ser necesario usar tenazas o pegamento para plástico. Compruébalo primero y planifica cómo enseñarles a usar estas herramientas de forma segura y correcta como parte de la sesión.

Los distintos tipos de miniaturas se recompensan con distintos sellos de Battle Honours, y a cada fan de Warhammer le suele gustar montar algunas en particular, como vehículos, caballería o monstruos. Si es posible, animálos a que intenten montar distintas miniaturas hasta que encuentren la que más les gusta.

También puedes fomentar o realizar sesiones en torno a actividades de montaje sencillas, como usar piezas de repuesto de miniaturas anteriores para adornar y mejorar las peanas de las miniaturas que están montando.

No olvides que todas las sesiones se recompensan con sellos de Battle Honours, bien por el tipo o conjunto de miniaturas que aparecen en las actividades de Battle Honours, o por las opciones de Monta a tu manera.

PRECAUCIÓN CON LAS HERRAMIENTAS



Recuerda siempre:

- Lee detenidamente las instrucciones de montaje y sigue todas las normas de seguridad.
- Respeta todas las restricciones aplicables a la edad y la legislación del país.
- Ve con cuidado al usar las tenazas, el pegamento u otras herramientas de montaje.
- Antes de usar una herramienta, dile a tu asesor que te enseñe cómo se maneja.



Esta actividad les ayudará a practicar la **resolución de problemas**, sus **habilidades de montaje** y a **seguir instrucciones escritas**.



En esta sesión planificarán cómo van a pintar sus miniaturas. Es una forma divertida de que piensen las cosas antes de lanzarse a pintar y de que se familiaricen más con los personajes. Es una sesión corta, perfecta para encajarla entre las sesiones más complejas de montaje y pintura.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libreto de Battle Honours
- Una fila con los botes de pintura que tienes
- Copias de la hoja de información correspondiente a las miniaturas que montaron en la última sesión
- Lápices de colores, rotuladores, etc.
- Si puedes: copias impresas de las hojas de diseño y colores de la sección de Actividades adicionales de la Guía del Líder.

PREPARACIÓN

Coloca las tarjetas de información, los materiales para colorear, los botes de pintura disponibles como referencia y las hojas o el papel para colorear. Abre el libreto de Battle Honours por la **PÁGINA 22** para que sirva también de guía sobre el proceso de pintura.

Paso 1: Pídeles que lean el material de trasfondo de la parte superior de las hojas de información y para colorear.

Paso 2: Diles que se fijen en los detalles y observen los distintos materiales, como madera, metales, etc.

Paso 3: Pídeles que empiecen a componer su esquema. La clave está en planificar los colores que quieren usar para pintar la miniatura más tarde, por lo que deben ceñirse a los botes de pintura que tienen a mano.

Paso 4: Anímalos a mostrar su trabajo acabado.

Una vez hecho esto, habrán completado la actividad Esquema de colores de la **PÁGINA 25**. Firma la casilla para mostrar que lo han logrado.

Finding Inspiration
All of the models on this page were painted using the same set of ten paints. Even with just a few paints, you can create your own Stormhosts or Space Marine Chapters using unique combinations of colours. You can use these colour schemes for inspiration, or create your own. For more ideas, you can see dozens of hobbyists' armies in *White Dwarf*, the official Warhammer magazine, or on the @OfficialWarhammer YouTube channel.

Space Marine Chapters
There are over 1,000 Space Marine Chapters, so there's no shortage of possible colour schemes. You could use one of the many Chapters featured in our books or create your own!

Necron Dynasties
Necrons are made of living metal, so their colour schemes usually have a metallic theme. New and previously unknown dynasties are always reawakening - which is bad news for the galaxy, but good news for you as you can invent all kinds of paint schemes!

Knights
Knights prefer to hide and attack from ambush. Because they are found throughout the fantastical landscapes of the Mortal Realms, the colours that make for good camouflage can vary greatly!

Stormhosts
Stormhost Bretnals are organised into mighty Stormhosts. There are many Stormhosts, and their colours and heraldry often reflect the Realm that they are based in. You could paint yours to match an existing Stormhost, or design your own.

Colour Scheme
Choose a colour scheme for your next models.

The Lord of Battle
Paint your chosen character in your chosen colour scheme.

Trusted Retinue
Paint your first unit of three to five models. Batch painting can be a great way to get several miniatures painted at the same time. Ask your advisor for some tips on how to do this.

Reinforcements
Paint your unit of five to ten models.

Earthshaker
Paint your monster or vehicle - it uses the same techniques as the rest, just on a larger scale. Ask your advisor if you need any help.

Citadel Paint
Want to learn more techniques? After more colours? Warhammer's Citadel Paint range boasts hundreds of different colours. Your advisor can help you find the exact colours you're after. If you're looking for more in-depth instructions, the Citadel Colour website has everything you need.

CitadelColour.com

SESIÓN 2: PLANIFICA TU ESQUEMA DE COLORES

SI TERMINAN PRONTO:

Pídeles que echen un vistazo a las otras hojas de actividades y que completen alguna si quieren. Asegúrate de que no tienes pensado usarlas en otra sesión. Déjalas que compartan y hablen sobre sus esquemas de colores entre ellos. También pueden observar más de cerca los botes de pintura si aún no lo han hecho, como preparación para la próxima sesión.

CONSEJO

Si esta sesión no ocupa todo el tiempo, puedes animarlos a completar otras actividades de la página de recursos del sitio web de Warhammer Alliance. Asegúrate de llevar copias impresas adicionales por si las necesitas.

VE MÁS ALLÁ

Puedes pedirles que planifiquen sus esquemas de pintura para otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance, o para otras miniaturas de Warhammer que puedas tener. Una opción interesante es hablar sobre el esquema actual y diseñar variaciones sobre él: si diseñaron un esquema de colores para Marines Espaciales, ¿cómo se vería un Capitán o un Apotecario del mismo Capítulo de Marines Espaciales? Diseñar variaciones de uniformes y heráldica que muestren que alguien pertenece a la misma organización, pero que también sean claramente diferentes debido a su función, es una buena forma de trabajar las habilidades generales de diseño y les suele resultar muy interesante.

Otra opción es que trabajen juntos para diseñar un Capítulo de Marines Espaciales o una Huestormenta de Forjados en la Tormenta "del club". Además de desarrollar habilidades de diseño, puede ayudarles a desarrollar sus habilidades para presentar ideas, trabajar en equipo, debatir, negociar y llegar a un acuerdo grupal. Y por supuesto, más adelante puedes montar y pintar una escuadra o una colección entera con los colores de tu club.

No olvides que todas estas sesiones se pueden recompensar con sellos de Battle Honours en las secciones Coleccionar y Pintar, bien de las actividades de la lista o de las opciones Colecciona a tu manera y Pinta a tu manera.



Esta actividad les ayudará a practicar la **planificación e investigación independiente** y, al mismo tiempo, reforzará sus habilidades de **toma de decisiones** y sus conocimientos sobre la **teoría de los colores**.



Ahora pintarán su primera miniatura usando alguna de las que montaron anteriormente. Probablemente debas darles algo de orientación adicional y pasear por la sala mientras trabajan, ya que queremos animarlos a que lo vean como algo divertido y creativo, en vez de preocuparse porque quede perfecto. Déjales suficiente tiempo para hacerlo.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libreto de Battle Honours
- Todas las pinturas que tengas a mano
- Pinceles
- Recipientes con agua
- Paletas de pintura
- Servilletas de papel
- Materiales para proteger el espacio de trabajo en caso de que se derrame pintura o agua
- Tarjetas de información

PREPARACIÓN

Coloca todos los materiales que tengas a tu disposición para proteger el espacio de trabajo (periódicos, plástico, etc.). Asegúrate de que cada uno tenga un pincel, una o dos servilletas de papel, acceso a los botes de pintura, un recipiente de agua a su alcance, una paleta, su miniatura y el esquema de pintura que creó. Abre el libreto de Battle Honours por la **PÁGINA 22** para que sirva también de guía sobre el proceso de pintura.

Paso 1: Haz que empiecen a aplicar el color principal por toda la miniatura siguiendo el esquema de colores que escogieron. Recuérdales que no deben aplicar demasiada pintura de una vez porque tardará más en secarse y pueden tapar los detalles.

Paso 2: Muéstrales cómo limpiar completamente el pincel con agua y servilletas de papel antes de pasar al siguiente color.

Paso 3: Aplica el segundo color, con cuidado de no mezclar la pintura nueva en zonas que todavía estén húmedas de los pasos anteriores. Espera a que se seque bien o pinta en zonas que no se toquen con las otras. No te preocupes por ahora de los errores.

Paso 4: Lava bien el pincel, usa otra pintura y repite el proceso hasta que todas las zonas estén pintadas con su color del esquema.

Paso 5: ¡No te olvides de la peana! Cuando la miniatura esté acabada, no debería verse ningún trozo de plástico gris.

Paso 6: Arregla los posibles errores que haya porque un color se haya desviado hacia la zona equivocada.

Paso 7: Pídeles que muestren su obra maestra terminada.

Cuando hayan terminado de pintar, habrán completado la actividad Pinta tu primera miniatura de la **PÁGINA 22**. Firma la casilla para mostrar que lo han logrado.

PAINT

Painting miniatures is easier than you think – start with an undercoat or base coat, then paint one colour at a time. Don't worry about mistakes – you can clean them up later. Below you'll find some quick and simple techniques that can be used to get your model looking great on the tabletop or display shelf.

Remember to show your advisor your progress

Get Started
Get started, get inspired, and learn these painting techniques – and more – step-by-step at:
CheckColour.com/Getting-Started

Paint Your First Model
Get painting – your advisor will be on hand to help you choose colours and give you advice on techniques.

Warhammer Paint

Undercoating your miniatures is an important first step that gives the paint a smooth and even surface to stick to. There are several ways to do this – ask your advisor.

Basecoating your models is a key part of painting. It gives a solid colour that serves as a foundation for the rest of the paints.

Shading a miniature is allowing paints to flow down into the recesses of your models, creating shadows on your miniatures. It's a great way to add depth to a model, making it look fantastic.

Basing a miniature finishes it off and creates a miniature environment the miniature is in. Matching bases is a great way to unify the look of a collection.

Paint Safety
Always:
• follow all safety guidelines
• paint in a well-ventilated area
• keep paint away from your eyes and mouth
• keep all labels and safety information

Painting Your Models
It's now time to paint your first model! Painting is one of the most rewarding legs to the Warhammer hobby, and is the main reason many people get involved. It's easy to learn and fun to do, and with practice, you'll soon become good at it.

There are few things more impressive than a fully painted collection! Follow the instructions below step by step, slowly and steadily until your model is done. Ask your advisor for help finding the right paints to match the colour scheme that you want to achieve.

Step 1
Before you dip your brush into the paint on the palette to begin painting, wet the brush first. This helps the paint go on to the model smoothly.

Step 2
Make sure the lid of your chosen paint is firmly shut and give the pot a quick shake. Then, using a clean brush, put a small amount of paint on the paint palette.

Step 3
Paint your chosen colour onto the model. Start with the colour that covers the biggest area first. Let each colour dry before you move on to the next. Don't forget to wash your brush between each colour you use.

Step 4
After all of the main colours are painted, finish the model by tidying up any sections as required. It's okay to go back and re-do or clean up areas that you think you can improve.

Brush Types and Care
Brushes are available in many sizes – smaller brushes for details, and larger ones for painting big areas. Choosing the right brush will help you to paint well and quickly. There are also special brushes designed for particular techniques – ask your advisor for guidance. Use the special Texture tool when applying technical paints to bases – you'll find it much easier than using a brush.

- Wash it regularly while painting – not just when you change colours or finish.
- Don't get paint all the way to the metal bit on the brush.
- Keep the point sharp – twist the brush gently against your paint palette to do this.

SESIÓN 3: PINTA TUS MINIATURAS

SI TERMINAN PRONTO:

Anímalos a que muestren sus creaciones. En este punto, su miniatura puede considerarse una auténtica creación propia y debes permitirles celebrar este logro con sus compañeros. Echa un vistazo a la [PÁGINA 26](#) del folleto de Warhammer Alliance para ver algunas actividades de pintura ampliadas para aquellos que tengan tiempo de trabajar en ellas.

CONSEJO

Anímalos a elegir un esquema de colores que les guste. Hay varios en el libreto de Battle Honours y es posible que hayan creado uno propio si participaron en la sesión sugerida anteriormente. Hay que alentarlos a que expresen sus propias ideas e inventen sus propias historias en lugar de copiar directamente lo que hemos hecho.

VE MÁS ALLÁ

Pintar otras miniaturas del paquete de recursos de Warhammer Alliance es un modo sencillo de crear otra sesión, con miniaturas y posibles esquemas de colores lo bastante diferentes como para que no sientan que es repetitivo. Una buena forma es introducir nuevas técnicas de pintura que no se hayan usado en las primeras miniaturas. Echa un vistazo al libreto de Battle Honours o a los sitios web que aparecen más abajo.

Si tienes otras miniaturas de Warhammer, pintar cosas muy diferentes, como vehículos, monstruos, animales, etc. es un buen modo de poner a prueba sus habilidades y probar algo nuevo. Y no te olvides de recompensarlos con los sellos de Battle Honours por hacerlo.

Una opción genial de proyecto en grupo, o para quienes les guste pintar pero no trabajar en los detalles, es pintar terreno u objetivos de los tableros de juego, para que queden mejor y presenten nuevos desafíos tácticos durante las partidas. Pueden trabajar en un conjunto de terrenos del club del que luego se sientan orgullosos.

Encontrarás montones de lecciones de pintura y orientación en nuestros sitios web si quieres planificar las sesiones en torno a alguna técnica en particular o pintar una miniatura específica.



No olvides que todas las sesiones se recompensan con sellos de Battle Honours, bien por el tipo o conjunto de miniaturas que aparecen en las actividades de Battle Honours, o por las opciones de Pinta a tu manera.



Esta actividad les ayudará a practicar sus **habilidades artísticas** y reforzará su **creatividad e imaginación**.



Para muchos fans de Warhammer, jugar es lo más importante. Reunirse con amigos, familiares o conocer gente nueva en las convenciones o las tiendas es una experiencia enriquecedora, emocionante y estimulante. Esta actividad tiene como objetivo familiarizar a los alumnos con algunos conceptos básicos, incluidos los diferentes tipos de juegos, cómo tirar los dados, leer las hojas de datos y de unidad, hacer gala de una conducta deportiva y cosas por el estilo. Si bien los minijuegos introductorios son simples, es fácil perder el tiempo pensando demasiado o estudiando las reglas; prepárate para mantenerlos centrados y responder cualquier pregunta que pueda surgir.

¿QUÉ NECESITAS?

- Libreto de Battle Honours
- Miniaturas para el escenario que elijas
- Hojas de información de las miniaturas
- El tablero de juego
- Marcadores y accesorios para el tablero del minijuego
- Dados



Empareja a los estudiantes uno a uno lo mejor posible.

PREPARACIÓN

Lee los escenarios del libreto de Battle Honours para familiarizarte con ellos. Encontrarás un escenario de Warhammer 40,000 en la **PÁGINA 30** y una versión para Warhammer Age of Sigmar en la **PÁGINA 34**. Prepara las zonas de juego con tableros o tapetes de juego, dados y hojas de información. Recuérdales que traigan sus miniaturas si se las llevaron a casa. Si tienes miniaturas de repuesto, saca algunas por si alguien olvida la suya.

Paso 1: Dedica unos minutos a hablar sobre los distintos modos de juego que se mencionan en las páginas 28 y 29, para que comprendan los distintos tipos y tamaños de partidas que pueden probar.

Paso 2: Según la edad y nivel de familiaridad, puede que quieras dedicar algo de tiempo a explicar cómo se leen los dados y consultar las hojas de datos y de unidad para mostrar cómo se determina si ganas o pierdes. No le dediques demasiado tiempo, ya que el escenario en sí aportará más detalles.

Paso 3: Pídeles que desplieguen sus tableros y lean las reglas del juego.

Paso 4: ¡A jugar! Es un buen momento para pasear por la sala, animarlos, comprobar que entienden el juego, ayudar a resolver sus dudas, etc.

Paso 5: Lleva el recuento mientras juegan.

Una vez que los dados dejen de rodar, cada estudiante habrá completado la actividad **Juega tu primera partida de la PÁGINA 28**. Firma la casilla para mostrar que lo ha logrado.

PLAY

Playing Warhammer is a fun social activity, and lets you use the miniatures you've built and painted in fast-paced, strategic battles. The activities in this section will get you rolling dice and having fun in no time!

Remember to show your advisor your progress

Get Started

Read about the different Warhammer games in the box below and on the next page and choose what you are interested in.

Play Your First Game

Now it's time to play some games and roll some dice! You could try one of the minigames on the next few pages, head to a Warhammer store and play an introductory game, or try some of the other options here.

Types of Game

As well as Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, there are other many games set in the Warhammer worlds. However you prefer to play, there's an option for you.

Skirmish Games

If you're looking for fast-paced, cinematic action using just a few miniatures, these are for you. Lead your warband to glory in Wargry, or undertake dangerous missions as elite special operatives in Kill Team.

Board Games

Prove your skill in a deeply tactical game of Warhammer Underworlds, or work together with your friends against the minions of the vampire lord Rakukar in the cooperative board game Warhammer Quest: Cursed City.

WelcomeToWarhammer.com

Ways to Play

There are many ways to play Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, from small individual Combat Patrol and Spearhead games to narrative campaigns that can take days, weeks, or even months to complete. You can play games with your friends, or go to events and make new ones. The opportunities to play Warhammer are only limited by your imagination, and each represents an opportunity to earn a stamp for the Play your Way activity.

Talk with your advisor about what you would like your next gaming experience to be and they will provide advice on how to make it happen.

Spearhead and Combat Patrol

When you want to play a fast-paced game in a short amount of time, Spearhead and Combat Patrol games are perfect. A Spearhead box for Warhammer Age of Sigmar or a Warhammer 40,000 Combat Patrol gives you a great force for playing compact, exciting games.

Narrative Play

Narrative games can tell a story, or be part of a wider Path to Glory or Crusade campaign. In these campaigns, you earn rewards for your forces that carry over into future games, and help your commanders rise to power as the story goes on. Narrative play is great when you want to tell a story with your collection, or build it up slowly over many games.

Matched Play

Matched play sets clear rules for selecting miniatures and scenarios. This ensures both sides are balanced, and must use carefully laid plans and smart decision-making to prevail. Matched Play is ideal when you want to be able to play a balanced, fun game using any of the models in your collection.

Game Sizes

You will find games in our worlds suitable for any amount of time and any number of miniatures. Warhammer Age of Sigmar and Warhammer 40,000 can be played at any size, from small clashes with a handful of units played in under an hour to massive battles with hundreds of miniatures that take all weekend. There are also the skirmish and board games detailed on the previous page - and more besides!

However you like to play, there's an option for you.

SESIÓN 4: JUEGA UNA PARTIDA

CÓMO USAR LAS MINIATURAS DE GUERRERO NECRÓN Y ZAKATRIPAZ MANDAMALUZ

Las partidas del libreto usan las miniaturas de inicio disponibles en las tiendas Warhammer y que se incluyen en las revistas de primeros pasos, porque son las que están más fácilmente disponibles para todos los que se inician en el hobby.

Tu paquete de recursos de Warhammer Alliance incluye algunas miniaturas diferentes. Puedes jugar tal cual, usando el Guerrero Negrón en vez del Termagante Tiránido y el Zakatripaz Mandamaloz en lugar del Guerrero del Clan Skaven. O también puedes usar las reglas de las miniaturas del paquete de Warhammer Alliance de las siguientes páginas. Recomendamos jugar inicialmente usando las reglas del folleto de Battle Honours para mayor comodidad, y luego cambiar a las reglas que se encuentran aquí.

SI TERMINAN PRONTO:

Anímalos a repetir su escenario, invirtiendo sus roles y combinándose con otros grupos que también hayan terminado para ver qué sucede si se alían, etc. Indícales que piensen en cosas como las probabilidades de las tiradas de dados o que prueben diferentes tácticas para ver cómo cambia el resultado.

CONSEJO

Si hay tiempo, anímales a cambiar de bando y jugar con la otra facción. Si se sienten mal por perder, recuérdales que la mitad de todos los resultados son derrotas y que esto no es una competición, es más importante disfrutar jugando con amigos que ganar.

VE MÁS ALLÁ

Se puede jugar al mismo juego con otras miniaturas que tengan los miembros del club; basta con buscar las habilidades correspondientes en sus hojas de datos o de unidad. Pero recuerda que usar miniaturas y hojas de datos muy diferentes podrían dar una gran ventaja a un bando.

Hay más opciones de juego en otros recursos para líderes de Warhammer Alliance. También puede que les interese empezar a jugar partidas completas de Warhammer 40,000 y Warhammer Age of Sigmar. Plantéate la posibilidad de crear una biblioteca de libros de reglas para el club. Las reglas principales de estos juegos también están disponibles de forma gratuita en línea: consulta los enlaces en el libreto de Battle Honours.

Las partidas también pueden ser un excelente punto de partida para otras actividades: por ejemplo, podrían escribir una historia sobre lo que sucedió en una partida particularmente emocionante o crear su propio escenario como una "secuela" con un bando buscando venganza.

No olvides que todas estas sesiones se pueden recompensar con sellos de Battle Honours en las secciones Coleccionar, Jugar y Leer, bien de las actividades de la lista o de las opciones Colecciona a tu manera, Juega a tu manera y Lee a tu manera.



Esta actividad les ayudará a practicar la **resolución de problemas**, las **matemáticas**, las **probabilidades** y a **trabajar en equipo**.

CÓMO USAR LAS MINIATURAS DEL PAQUETE DE RECURSOS EN LOS MINIJU

Las partidas del libreto usan las miniaturas de inicio disponibles en las tiendas Warhammer y que se incluyen en las revistas de primeros pasos, porque son las que están más fácilmente disponibles para todos los que se inician en el hobby.

Tu paquete de recursos de Warhammer Alliance incluye algunas miniaturas diferentes. Puedes jugar tal cual, usando el Guerrero Negrón en vez del Termagante Tiránido y el Zakatripaz Mandamalo en lugar del Guerrero de Clan Skaven. O también puedes usar las reglas para las miniaturas del paquete de Warhammer Alliance que te dejamos aquí.

Las hoja de datos y de unidad de estas miniaturas se encuentran en las tarjetas de información que se incluyen en el paquete de recursos y que pueden utilizarse como referencia rápida durante la partida. También puedes imprimir estas páginas y dárselas a los jugadores.



INTERCESOR DE ASALTO

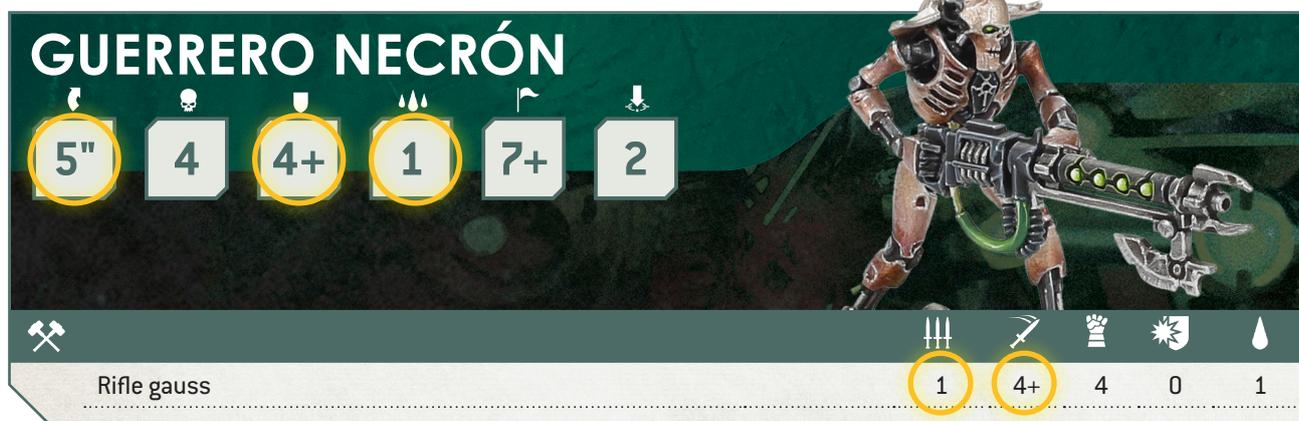
6" 4 3+ 2 6+ 2

Espada sierra Astartes

3 3+ 4 0 1

Consejos de la hoja de datos

Los Intercosores de Asalto tiran 3 dados durante el Paso 2 del turno de los Marines Espaciales en lugar de 2 porque tienen un arma diferente: ¡la poderosa Espada sierra Astartes!



GUERRERO NECRÓN

5" 4 4+ 1 7+ 2

Rifle gauss

1 4+ 4 0 1

Cómo se usa

En lugar de usar a los Termagantes Tiránidos, usa a los Guerreros Necrones y reemplaza cualquier referencia a "Tiránidos" o "Termagantes" en la partida por "Necrones" y "Guerrero Negrón".

Regla adicional

Protocolos de reanimación: en lugar de retirar a un Guerrero Negrón cuando muere, tumbalo de lado. Al comienzo del turno de los Necrones, tira un dado por cada guerrero Negrón que esté tumbado; si sacas 5+, puedes volver a poner la miniatura en pie. Ya no cuenta como muerto y puede moverse y disparar con normalidad. Si los 5 guerreros Necrones están tumbados, ya no se puede usar esta regla y el jugador del Marine Espacial gana.

Consejos de la hoja de datos

El Guerrero Negrón solo se mueve 5" en vez de 6" y tiene una salvación por armadura de 4+ cuando le ataca el Marine Espacial.

• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

VINDICADORES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impacta	Herir	Perforar	Daño
Lanza tormentosa	2	3+	3+	1	1

CLAVES: INFANTERÍA, ORDEN, FORJADOS EN LA TORMENTA, CÁMARA DE GUERREROS



Consejos de la hoja de datos

Los Vindicadores tiran 2 dados durante el Paso 2 del turno de los Forjados en la Tormenta en vez de 1 porque tienen un arma diferente: ¡la poderosa Lanza tormentosa!

• HOJA DE UNIDAD MANDAMALUZ •

ZAKATRIPAZ

ARMAS DE COMBATE	Ataque	Impacta	Herir	Perforar	Daño
Dezpedazadora cruel	1	4+	4+	-	1

CLAVES: INFANTERÍA, DESTRUCCIÓN, MANDAMALUZ



Cómo se usa

En vez de usar el Guerrero de Clan Skaven, usa el Zakatripez Mandamaloz y sustituye las referencias a "Skaven" o "Guerrero de Clan" en la partida por "Mandaloz" y "Zakatripez".

Consejos de la hoja de datos

El Zakatripez Mandamaloz solo se mueve 5" en vez de 6" y tiene dos puntos de salud en vez de uno, ¡lo que lo hace mucho más resistente!