

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 de un minijuego adicional.
- 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 de un minijuego adicional.
- 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.

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.

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:



Una de las mejores cosas sobre Warhammer 40,000 es la posibilidad de jugar partidas con amigos y familia. Esta misión inicial rápida es una introducción perfecta y te desafiará a descubrir la fase de movimiento.

HOJAS DE DATOS

Cada miniatura tiene una tarjeta de datos que muestra lo que puede hacer.

Para esta misión, nos centraremos en los valores marcados con un círculo. Las tarjetas de datos tanto del Intercesor de los Marines Espaciales como del Guerrero Necrón se pueden encontrar en las hojas de guía de montaje y pintura incluidas en tu paquete de Warhammer Alliance y también más adelante en esta Guía del líder.

INTERCESORES DE ASALTO

6" 4 3+ 2 6+ 2

ARMAS A DISTANCIA	18"	1	3+	4	-1	1
Pistola bólder pesada [PISTOLA]	18"	1	3+	4	-1	1
ARMAS DE COMBATE	4	3+	4	-1	1	
Espada sierra Astartes	4	3+	4	-1	1	

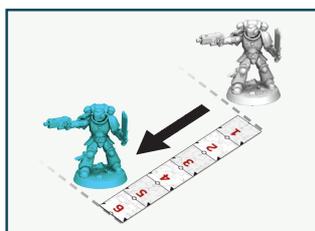
Habilidades de Hoja de datos:
Siempre que una miniatura de esta unidad tome a un enemigo como blanco con un ataque de combate, puedes repetir una tirada para Herir de 1. Si esa unidad enemiga está dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes repetir en su lugar todas las tiradas para Herir.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO

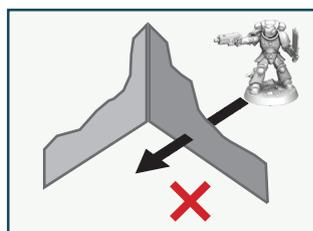
MOVIMIENTO NORMAL



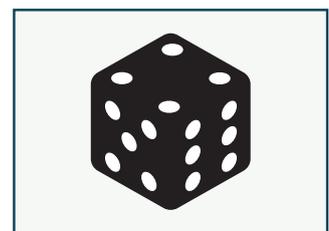
Comprueba el atributo Movimiento de la hoja de datos de esa miniatura.



Usa una regla para mover esa miniatura hasta un máximo de pulgadas indicadas en el atributo Movimiento.

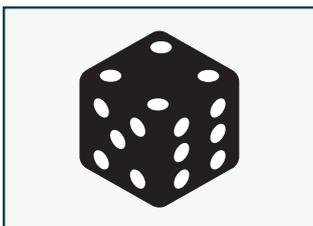


Al mover, una miniatura no puede atravesar escenografía u otras miniaturas.



Tira un dado. Suma el resultado, en pulgadas, a tu atributo Movimiento este turno.

SALVACIONES DE ARMADURA



Para realizar una salvación de armadura, tira un dado y comprueba la hoja de datos de esa miniatura.



Si el resultado de la tirada es el mismo o mayor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, el ataque es eludido.



Si el resultado de la tirada es menor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, la miniatura sufre una herida.



Si el número de heridas sufridas es igual que el número de la hoja de datos, la miniatura es capturada y retirada del juego.

MISIÓN: RECUPERAR EL FRAGMENTO DE PCE

Las leyendas hablan de una máquina mítica de la Era de la Tecnología capaz de fabricar cualquier objeto conocido por la humanidad. La Plantilla de Construcción Estándar fue usada por los colonos humanos por toda la galaxia durante una era antiquísima. Esta tecnología quedó perdida durante miles de años, pero hasta el fragmento más pequeño se considera un artefacto extremadamente valioso.

Tu unidad de Marines Espaciales ha sido enviada para hallar un fragmento de PCE que se rumorea está en un vasto valle desértico. Tus sensores indican que te encuentras muy cerca de la reliquia que buscas, pero no tardas en descubrir que no estás solo en el desierto: una luz verde gauss destella al encenderse en torno a los distantes muros en ruinas. Los Necrones también quieren echar mano a ese fragmento de PCE, y no van a permitir que te interpongas en su camino...

Para completar esta misión, deberás recuperar el fragmento de PCE y alcanzar el punto de extracción para escapar del desierto mientras evitas a tus letales enemigos Necrones.

NECESITARÁS



1 Marine Espacial Intercesor por jugador



1 Guerrero Negrón por jugador



1 o más dados



1 o más reglas



Tapete de batalla



Ruinas/barricadas



Marcadores de objetivo

DESPLIEGUE

Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:



1 marcador de fragmento



2 marcadores en blanco



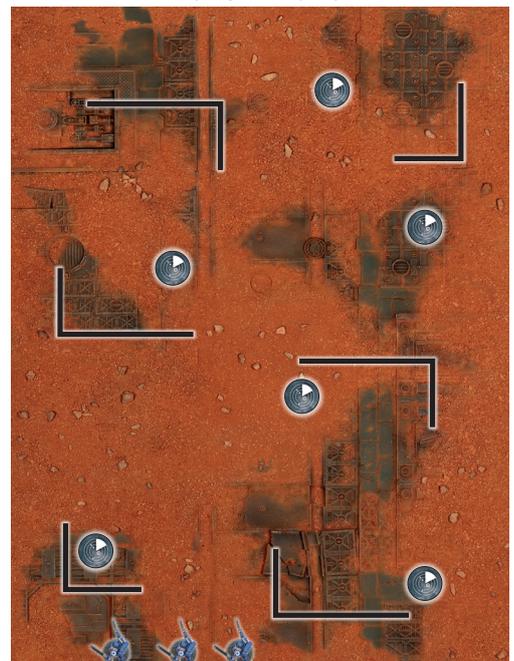
1 marcador de punto de extracción



1 marcador de portal negrón por jugador (máximo 6)

1. Despliega las barricadas en el tapete. Coloca un marcador de punto de extracción a un lado para más tarde.
2. Baraja bocabajo los marcadores restantes. Por turnos, cada jugador coloca un marcador bocabajo en el tapete, a al menos 3" del borde y al menos a 6" de otros marcadores. Durante la partida, los jugadores tendrán la opción de investigar estos marcadores e intentar hallar el fragmento.
3. Los jugadores despliegan sus Marines Espaciales de forma que todos toquen el mismo borde del tapete.

Despliegue de ejemplo

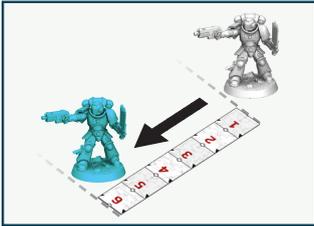


CÓMO GANAR

El Marine Espacial con el fragmento debe alcanzar el marcador de extracción sin que lo capturen para ganar la partida

REGLAS DE MISIÓN

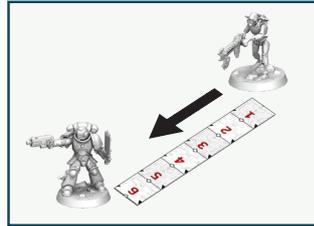
El juego se divide en rondas de batalla. El jugador más joven va primero cada ronda de batalla y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.



En una ronda de batalla, cada jugador mueve su Marine Espacial Intercesor, ya sea con una acción de movimiento normal o avanzando.



Si el Marine Espacial ha hecho una acción de movimiento, puede realizar la acción "buscar el fragmento" (ver abajo). No podrá hacerlo si ha elegido avanzar.



Después, si hay alguno en el campo de batalla, cada guerrero Necrón realiza un movimiento siguiendo los Protocolos de guardián necrón.



Cuando todos los jugadores hayan movido sus Marines Espaciales y se hayan movido todos los Guerreros Necrones, comienza una nueva ronda de batalla.

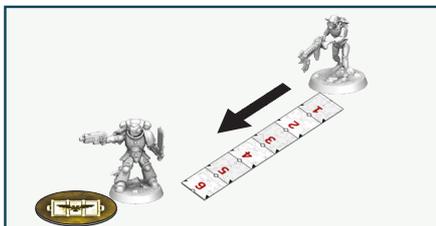
ACCIÓN: BUSCAR EL FRAGMENTO

Si la peana de un Marine Espacial Intercesor está tocando un marcador de objetivo no investigado, tira un dado. Con un 3+, dale la vuelta al marcador de objetivo:

RESULTADO DE MARCADOR		CONSECUENCIA
	En blanco	No pasa nada.
	Portal necrón	¡Coloca una miniatura Guerrero Necrón sobre el marcador! Te han atacado
	Fragmento	¡Este Marine Espacial ha localizado el fragmento PCE! Dale el marcador al jugador que lo ha encontrado.

Una vez se ha localizado el fragmento, coloca el marcador de extracción junto al marcador más lejano al punto donde se ha encontrado el fragmento. Debes darles la vuelta de inmediato a los marcadores no investigados que queden, y colocar cualquier Guerrero Necrón o Portal Necrón que sean revelados.

NECRON GUARDIAN PROTOCOLS



Elige un Guerrero Necrón y mueve la miniatura el total de su velocidad de movimiento en pulgadas hacia el Marine Espacial que lleve el fragmento o, si este aún no se ha descubierto, el Marine Espacial más cercano.



Si la peana del Guerrero Necrón toca la de un Marine Espacial, deja de moverse e intenta capturarlo. El jugador que controla a ese Marine Espacial hace una salvación de armadura.

INTERCESORES DE ASALTO

6"	4	3+	2	6+	2



ARMAS A DISTANCIA

Pistola bólter pesada [PISTOLA]

18"	1	3+	4	-1	1		

ARMAS DE COMBATE

Espada sierra Astartes

	4	3+	4	-1	1		

Habilidades de Hoja de datos:

Siempre que una miniatura de esta unidad tome a un enemigo como blanco con un ataque de combate, puedes repetir una tirada para Herir de 1. Si esa unidad enemiga está dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes repetir en su lugar todas las tiradas para Herir.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GRANADAS, IMPERIUM, TACTICUS, ESCUADRA DE INTERCESORES DE ASALTO



GUERREROS NECRONES

5"	4	4+	1	7+	2



ARMAS A DISTANCIA

Rifle gauss [IMPACTOS LETALES, FUEGO RÁPIDO 1]

24"	1	4+	4	0	1		

ARMAS DE COMBATE

Arma cuerpo a cuerpo

	1	4+	4	0	1		

Habilidades de Hoja de datos:

Siempre que se activen los Protocolos de reanimación de esta unidad, puedes volver a tirar el dado para ver cuántas heridas son reanimadas.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, GUERREROS NECRONES





HOJA DE REFERENCIA DE WARHAMMER 40,000



NÚMEROS DE PÁGINA

Los números de página de esta hoja coinciden con los de las reglas básicas gratuitas de Warhammer 40.000 que se pueden encontrar en el sitio web:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/

REGLAS BÁSICAS

CONCEPTOS BÁSICOS	4	CÓMO MEDIR DISTANCIAS	7
COHERENCIA DE UNIDAD	6	DETERMINAR VISIBILIDAD	8
ZONA DE AMENAZA	7	DADOS (D6, D3, REPETIR TIRADAS)	9
HOJAS DE DATOS	37	ESTRATEGEMAS	41

LA RONDA DE BATALLA

1: FASE DE MANDO 11 PUNTOS DE MANDO - 11 ACOBARDAMIENTO - 11 FUERZAS INICIALES/POR DEBAJO DE LA MITAD - 12	5: FASE DE CARGA 29 CARGAR CON UNA UNIDAD - 29 CARGAR SOBRE TERRENO - 30 VOLAR Y CARGAR - 30												
2: FASE DE MOVIMIENTO 13 MOVER UNIDADES - 13 REFUERZOS - 16 MOVER SOBRE TERRENO - 15 VOLAR - 15 TRANSPORTES - 17 AERONAVES - 53	6: FASE DE COMBATE 32 COMBATIR PRIMERO - 32 AGRUPARSE - 33 ATACAR EN COMBATE - 33 CONSOLIDAR - 35												
4: FASE DE DISPARO 19 HABILIDADES DE ARMAS - 25 ATACAR - 21 ARMAS DE ÁREA - 26 LOS GRANDES CAÑONES NUNCA SE CANSAN - 20 SALVACIONES INVULNERABLES - 22	TIRADA PARA HERIR <table><thead><tr><th>FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO</th><th>1D6</th></tr></thead><tbody><tr><td>La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia</td><td>2+</td></tr><tr><td>La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia</td><td>3+</td></tr><tr><td>La Fuerza es IGUAL A la Resistencia</td><td>4+</td></tr><tr><td>La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia</td><td>5+</td></tr><tr><td>La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia</td><td>6+</td></tr></tbody></table>	FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	1D6	La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia	2+	La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia	3+	La Fuerza es IGUAL A la Resistencia	4+	La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia	5+	La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia	6+
FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	1D6												
La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia	2+												
La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia	3+												
La Fuerza es IGUAL A la Resistencia	4+												
La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia	5+												
La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia	6+												

APRENDE A JUGAR A WARHAMMER 40,000



¿Estás preparado para aprender todas las reglas de Warhammer 40,000? Una buena forma de recordar la información es jugar una partida y tomar tus propias notas. Imprime y usa la siguiente hoja mientras aprendes a jugar rellenando las casillas con lo que ocurre en cada fase.

Esta hoja está diseñada para ser utilizada junto con las reglas básicas, que se pueden encontrar en la aplicación, online o en el libro físico.

HABILIDADES DE DESTACAMENTO:

MEJORAS:

ESTRATEGEMAS:

ANTES DE LA BATALLA/DESPLIEGUE:

1: FASE DE MANDO

2: FASE DE MOVIMIENTO

4: FASE DE DISPARO

5: FASE DE CARGA

6: FASE DE COMBATE

NOTAS

TIRADA PARA HERIR

FUERZA DEL ATACANTE VS RESISTENCIA DEL BLANCO	1D6
La Fuerza es EL DOBLE (o más) que la Resistencia	2+
La Fuerza es MAYOR QUE que la Resistencia	3+
La Fuerza es IGUAL A la Resistencia	4+
La Fuerza es INFERIOR A la Resistencia	5+
La Fuerza es LA MITAD (o menos) que la Resistencia	6+

Sumérgete en Warhammer Age of Sigmar para descubrir relatos fantásticos de heroísmo y villanía. Este plan de batalla turbio y pantanoso es una introducción perfecta para los que no hayan jugado y te desafiará a descubrir la fase de movimiento.

HOJAS DE UNIDAD

Cada miniatura tiene una hoja de unidad que muestra lo que puede hacer.

Para este plan de batalla, nos centraremos en los valores marcados con un círculo. Las tarjetas de datos tanto del Vindicador de los Forjados en la Tormenta como del Zakatripaz Mandamalo se pueden encontrar en las hojas de guía de montaje y pintura incluidas en tu paquete de Warhammer Alliance y también más adelante en esta Guía del líder.

• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

VINDICADORES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanza tormentosa	2	3+	3+	1	1	Anticarga (+1 Perf)

✘ Cualquier fase de combate

AGUANTAREL MURO DE ESCUDOS: *Los Vindicadores son el muro de escudos ante el que se derrumban las fuerzas de la ruina.*

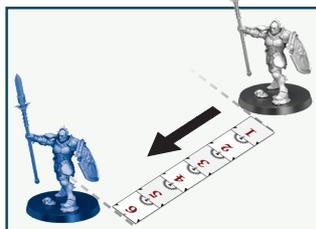
Efecto: Si esta unidad no cargó este turno y está trabada con una unidad enemiga que cargó este turno, tira 1D6. Con 4+, esta unidad tiene Atacar primero durante el resto del turno.

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

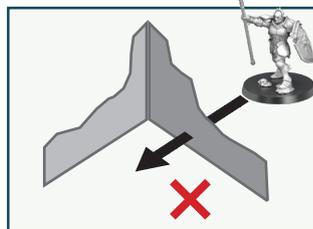
MOVIMIENTO NORMAL



Comprueba el atributo Movimiento de la hoja de unidad de esa miniatura.

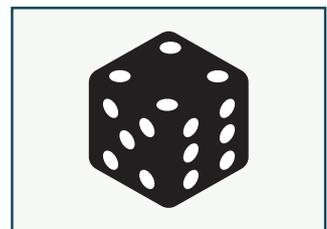


Usa una regla para mover esa miniatura hasta un máximo de pulgadas indicadas en el atributo Movimiento.



Al mover, una miniatura no puede atravesar escenografía u otras miniaturas.

CORRER

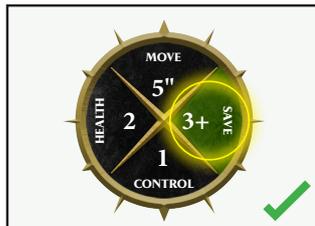


Tira un dado. Suma el resultado, en pulgadas, a tu atributo Movimiento este turno.

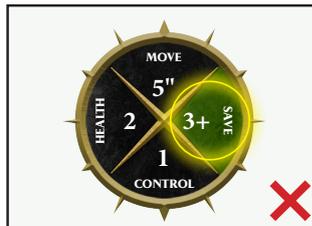
SALVACIONES DE ARMADURA



Para realizar una salvación de armadura, tira un dado y comprueba la hoja de datos de esa miniatura.



Si el resultado de la tirada es el mismo o mayor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, el ataque es eludido.



Si el resultado de la tirada es menor que el atributo Salvación de armadura de la hoja de datos, la miniatura sufre una herida.



Si el número de heridas sufridas es igual que el número de la hoja de datos, la miniatura es capturada y retirada del juego.

Hace siglos, Sigmar escondió algunos de sus mayores tesoros en Criptormentas selladas para evitar que cayeran en manos de malhechores. En los pantanos de Ghur, sin embargo, ha quedado desvelada recientemente una Criptormenta tras los estruendosos terremotos del reino. La cámara, que se rumorea contiene un tesoro antiguo de poder inimaginable, ha atraído el interés de los Forjados en la Tormenta, pero los Mandamaloz del pantano están determinados a evitar que logren su objetivo.

Tu unidad de Forjados en la Tormenta ha sido enviada a intentar abrir la Criptormenta. La estructura gigante está sellada tras un gran enigma, que requiere que los guerreros pisen una serie de placas de presión ocultas. Habrás de ser cauto: ¡los Zakatripaz sedientos de sangre acechan en las tinieblas del pantano!

Para completar esta misión, debes abrir la Criptormenta encontrando cuatro placas de presión antes de entrar en la cámara para ganar la partida.

NECESITARÁS



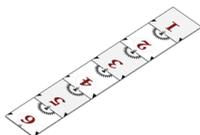
1 Forjado en la Tormenta Vindicador por jugador



1 Mandamalo Zakatripaz por jugador



1 o más dados



1 o más reglas



Tapete



Ruinas/barricadas



Marcadores de objetivo

DESPLIEGUE

Necesitarás los siguientes marcadores de objetivo:



4 marcadores de placa de presión



1 marcadores de emboscada de Mandamaloz por jugador (máximo 6)

Despliegue de ejemplo



1. Despliega las barricadas en el tapete.
2. Baraja bocabajo los marcadores. Por turnos, cada jugador coloca un marcador bocabajo en el tapete, a al menos 3" del borde y al menos a 6" de otros marcadores. Durante la partida, los jugadores tendrán la opción de investigar estos marcadores e intentar hallar las placas de presión.
3. Los jugadores despliegan sus Forjados en la Tormenta de modo que todos toquen el mismo borde del tapete (cualquier borde). El borde opuesto se considera la entrada a la Criptormenta.

CÓMO GANAR

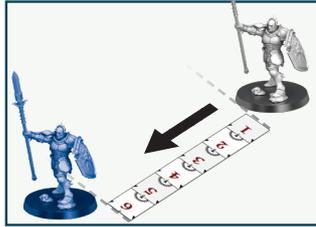
Una vez se hayan activado las 4 placas de presión, los Vindicadores pueden entrar en la criptormenta a través de la entrada (el borde opuesto a donde fueron desplegados) para ganar la partida.

REGLAS DE PLAN DE BATALLA

El juego se divide en rondas de batalla. El jugador más joven va primero cada ronda de batalla y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.



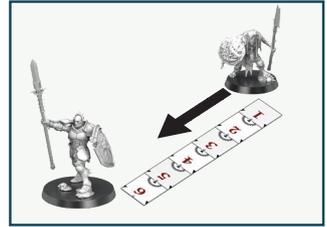
Antes de mover su Forjado en la Tormenta Vindicador, el jugador toma un marcador de objetivo aún no revelado y le da la vuelta, revelando o bien un Mandamalo Zakatripaz o una placa de presión. Si es un Zakatripaz, reemplaza el marcador por una miniatura.



Después, cada jugador mueve su Vindicador para o bien realizar una acción de movimiento normal o avanzar.

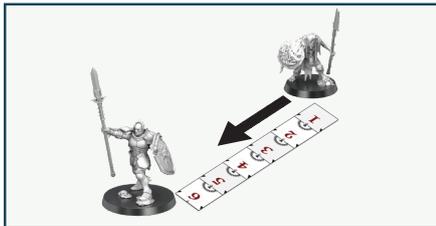


Si el Vindicador ha realizado una acción de movimiento normal, puede activar una placa de presión terminando un movimiento sobre ella. No podrá hacerlo si eligió correr.



Después, si hay alguno en el campo de batalla, cada Zakatripaz realiza un movimiento siguiendo las reglas de movimiento Mandamalo. Después comienza una nueva ronda de batalla de inmediato.

REGLAS DE MOVIMIENTO MANDAMALAZ



Elige un Mandamalo Zakatripaz y mueve la miniatura el total de su velocidad de movimiento en pulgadas hacia el Forjado en la Tormenta Vindicador más cercano.



Si la peana del Zakatripaz toca la de un Vindicador, deja de moverse e intenta capturarlo. El jugador que controla a ese Vindicador hace una salvación de armadura.



• HOJA DE UNIDAD FORJADOS EN LA TORMENTA •

VINDICADORES

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Lanza tormentosa	2	3+	3+	1	1	Anticarga (+1 Perf)

✘ **Cualquier fase de combate**

AGUANTAR EL MURO DE ESCUDOS: Los Vindicadores son el muro de escudos ante el que se derrumban las fuerzas de la ruina.

Efecto: Si esta unidad no cargó este turno y está trabada con una unidad enemiga que cargó este turno, tira 1D6. Con 4+, esta unidad tiene Atacar primero durante el resto del turno.



CLAVES

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



• HOJA DE UNIDAD MANDAMALÓZ •

ZAKATRIPAZ

ARMAS DE COMBATE	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño	Habilidad
Dezpedazadora kruel	2	4+	3+	-	1	Crit (Mortal)

☠ **Cualquier fase de combate**

TÁKTIKAZ DE TERROR: Los Zakatripaz usan toda clase de estratagemas para desconcertar e intimidar a sus enemigos

EFEECTO: Tira 1D6. Con 3+, durante esta fase resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques que tienen como blanco esta unidad. Esta habilidad no tiene efecto sobre ataques realizados por HÉROES.



CLAVES

INFANTERÍA, DESTRUCCIÓN, MANDAMALÓZ



HOJA DE REFERENCIA



NÚMEROS DE PÁGINA

Los números de página de esta hoja son los mismos que los que aparecen en las reglas básicas gratuitas de Warhammer Age of Sigmar, las cuales se pueden descargar desde el sitio web:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/

INICIO DEL TURNO

Inicio de la ronda de batalla 13

FASE DE HÉROE

Órdenes 29

Magia 33

FASE DE MOVIMIENTO

Coherencia 15

Terreno 16

FASE DE DISPARO

Habilidades de la fase de disparo 14

Ataques de disparo 17

FASE DE CARGA

Habilidades de la fase de carga 14

FASE DE COMBATE

Habilidades de la fase de combate 14

Ataques de combate 17

FINAL DEL TURNO

Objetivos 27

Final de la ronda de batalla 27

DADOS

5

MEDIR DISTANCIAS

5

CLAVES Y HABILIDADES

7

DESPLIEGUE

11

ATACAR

Secuencia de ataque 17

Secuencia de daño 19

Salvaciones de salvaguarda 19

Reglas especiales 23

REGLAS AVANZADAS

Órdenes 29

Terreno 31

Magia 33

Composición de ejército 35

Tácticas de batalla 40



¿Ganas de zambullirte en el reglamento de Warhammer Age of Sigmar? Una buena manera de aprendértelo todo es jugando una partida y tomando tus propias notas. Imprime la hoja a continuación y úsala mientras estés aprendiendo a jugar, anotando en los recuadros los acontecimientos de cada fase.

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

EJÉRCITO:

Formación de batalla:

Saberes:

Mejoras

Inicio del turno

FASE DE HÉROE

FASE DE MOVIMIENTO

FASE DE DISPARO

FASE DE CARGA

FASE DE COMBATE

FIN DEL TURNO

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 predeterminar 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. Mételos 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.