

I ENCUENTRO EN LA TIERRA MEDIA: LA FORJA DEL ANILLO

Jornada de Warhammer del Señor de los Anillos (MESBG)

- **Organizan:** *El Anillo Único & Los Señores del Valle*
-  **Fecha:** Sábado, 17 de octubre de 2026. De 10:00 a 18:00 (parada para comer).
-  **Lugar:** Locales de *El Anillo Único*, Calle Prado nº 2, Laguna de Duero.
-  **Inscripción Gratuita.**
-  **Obsequio:** Para todos los participantes que hayan cumplido las gestas al finalizar la jornada.
-  **Galardón del Compañerismo:** Juego por Intención (Play by Intent) y Docencia Activa y Transparencia Didáctica (Open Play).
-  **Inscripción Previa:** A través de asociacion@acvelanillounico.es, o WhatsApp: 603 97 40 84.

1. Filosofía del Encuentro

Bienvenido al “**I Encuentro En La Tierra Media: La Forja Del Anillo**”. Este evento está diseñado como una jornada de juego libre, convivencia e iniciación al juego en un formato accesible de **200 puntos por ejército**. El objetivo principal es recrear las pequeñas escaramuzas de capitanes y líderes locales que marcaron la diferencia en la Tierra Media, ofreciendo un ambiente 100% amigable y sin presiones competitivas.

Para garantizar partidas fluidas, justas y sin sorpresas desagradables por desconocimiento de reglas, aplicaremos dos pilares fundamentales: **Juego por Intención** (Play by Intent) y **Docencia Activa y Transparencia Didáctica** (Open Play).

2. Juego por Intención (Play by Intent)

Antes de mover una miniatura o tomar una decisión táctica, **declara tu intención en voz alta a tu rival** antes de soltar la figura en la mesa. Si ambos estáis de acuerdo en que la acción es posible en ese momento, **queda validada para todo el turno**.

Ejemplo de Cobertura: «Muevo a mi guerrero aquí con la **intención** de quedar 100% oculto tras este muro». Si el rival confirma que la distancia da para taparse, se considera a salvo aunque una lanza o peana sobresalga físicamente un milímetro.

Ejemplo de Carga: «Avanzo con mi Capitán con la **intención** de trabar a tu líder y dejar hueco para que mi lancero dé apoyo».

3. Docencia Activa y Transparencia Didáctica (Open Play)

Queda expresamente prohibido "ganar por descuido o desconocimiento del rival". Antes de ejecutar una acción clave, **debes explicar abiertamente la regla especial o habilidad que vas a usar, su efecto y por qué te beneficia**.

Declaración Abierta de Reglas Especiales: «Voy a mover a mi Héroe a 6" de esta unidad porque tiene la regla **Fearles “Sin Miedo”**, lo que me permite pasar todos los chequeos de valor, incluido el terror para cargar a tu troll. Te lo aviso para que sepas por qué lo posiciono exactamente ahí».

Aviso de Amenazas Directas: «Si dejas a tu Capitán a menos de 6" de mi Héroe, ten en cuenta que en mi turno puedo usar un Punto de Poder para declarar un **Combate Heroico** y cargar contra él. Te lo explico antes de que muevas para que no te pille por sorpresa».

Comprobación Conjunta: Si un jugador novato va a cometer un error evidente por olvidar una regla básica o una regla especial del rival, el jugador veterano **debe advertirle del riesgo** antes de resolver el movimiento.

💡 **En resumen:** En la **Forja del Anillo** jugamos con "las cartas sobre la mesa". Explicar tus intenciones y tus reglas no te hace perder ventaja estratégica: demuestra señorío, enseña a los nuevos jugadores y asegura que la victoria se decida por pura astucia táctica y emoción con los dados.

4. Regla Especial: "La Alianza del Valle" (Mesas Abiertas, Temáticas y Horario Libre)

En este encuentro **no hay rondas cerradas ni horarios estrictos de emparejamiento**, y para facilitar la participación, **los ejércitos están asignados fijamente a cada mesa**:

- **Horario Libre e Incorporación:** Puedes llegar a la hora que quieras y jugar a tu ritmo durante la jornada (mañana o tarde).
- **Sin necesidad de miniaturas:** La organización (*El Anillo Único* y *Los Señores del Valle*) aportarán mesas temáticas con dos ejércitos de 200 puntos equilibrados (**Luz vs. Oscuridad**).
- **Sistema de Reto Directo:** Al llegar (o al terminar una partida), buscas a cualquier jugador que esté libre en ese momento, elegís una **Mesa Temática libre** y ¡a jugar!
- **Rotación de Facciones:** En cada partida tomaréis el mando del ejército que esté en la mesa elegida (un jugador encarnará a la **Luz** y el otro a la **Oscuridad**). No se puede repetir ejército.
- **Cuidado del Material:** Se exige el máximo respeto y cuidado al manipular las miniaturas y escenografía prestadas. Al finalizar la partida se dejan las miniaturas en un borde del tablero.

5. Puntuación y Registro de Gestas

En cada partida que juegues, obtendrás **Puntos de Gloria (GP)** según tus Puntos de Victoria (VP):

Resultado en la Partida	Condición	Puntos de Gloria (GP)
Victoria Clarísima	Ganar por 4 o más VP de diferencia	4 GP
Victoria Ajustada	Ganar por 1 a 3 VP de diferencia	3 GP
Empate Épico	Mismos VP ambos jugadores	2 GP
Derrota Honorable	Conseguir menos VP que el rival	1 GP

Cálculo de la Nota Media (Escala Base 3 Partidas)

Para que el sistema sea 100% justo sin importar si juegas por la mañana, por la tarde o el día entero:

1. **Mínimo Obligatorio:** Se debe jugar un **mínimo de 3 partidas** para entrar en la clasificación y reconocimientos finales.
2. **Fórmula de Puntuación Final:** Si juegas más de 3 partidas, la nota se calcula mediante la **media ponderada sobre base 3**:

$$\text{Puntuación Final} = \left(\frac{\text{Suma Total de GP Obtenidos}}{\text{Partidas Jugadas}} \right) \times 3$$

Jugar más partidas no te regala puntos por acumulación; te da la oportunidad de disfrutar de más mesas y subir tu promedio si juegas bien. Si **TODOS** los jugadores jugaran un mínimo de 4 partidas, la media se realizará con el valor de **4**.

Puntuación Final de Gloria (GP), el desempate se resolverá por **Mayor Puntuación de Compañerismo / Fair Play (PH)**: Quedará por encima el jugador que haya recibido más puntos de honor por parte de los rivales con los que ha jugado. Si persiste el empate, el jugador que hay recibido más 3PH, 2PH y 1 PH respectivamente. Si persiste el empate se compartirá el galardón.

Aquel comandante que encabece el *Registro de Gestas* al final del día no se llevará grandes tesoros de oro ni trofeos ostentosos, sino el mayor honor de la Tierra Media: el título de "**Héroe de la Forja**" y un **detalle conmemorativo de valor simbólico** otorgado por las asociaciones organizadoras. ¡La verdadera recompensa son las batallas compartidas y las tiradas en la mesa!

6. "El Galardón del Compañerismo" (Fair Play)

Al terminar el evento y entregar tu Ficha de Control a la organización, cada jugador elegirá a los **4 rivales** con los que haya tenido la mejor experiencia en mesa (por su cortesía, docencia activa, transparencia y uso del *Juego por Intención*):

- 🥇 **1º Preferido (Mejor Compañero del día):** otorga **3 Puntos de Honor (PH)**.
- 🥈 **2º Preferido:** otorga **2 Puntos de Honor (PH)**.
- 🥉 **3º Preferido:** otorga **1 Puntos de Honor (PH)**.

La Organización sumará los Puntos de Honor (**PH**) recibidos por cada participante para calcular su **Puntuación de Fair Play**. Desempatando por el jugador que hay recibido más 3PH, 2PF y 1 PH respectivamente. Si dos o más participantes empatan en puntos de Honor se compartirá el premio.

Galardón	Criterio de Entrega - Gesta	Tipo de Premio
Campeón de la Forja	Jugador con más Puntos de Honor	Premio de la Forja
Héroe de la Forja	Jugador con mayor Puntuación de GP	Reconocimiento Honorífico
Guerrero de la Forja	Haber jugado al menos 3 partidas	Obsequio para todos por igual

7. Escenarios Oficiales

Las partidas se jugarán a un **límite estricto de 6 turnos** o un ejército **reducido por debajo del 25%**.

Las **mesas** serán de **24"x24"** (60x60cm) y las zonas de **despliegue de 3"** (7,5cm) de su borde.

La escenografía será abundante y colocada por la organización.

Pueden usarse todos los poderes heroicos, **menos Marcha Heroica**.

No se aplica "dominante" al contar número de miniaturas en contacto o cerca de un objetivo.

Escenario 1: "Choque de comandantes"

"Dos fuerzas avanzan para asegurar una posición clave mientras sus líderes buscan demostrar su supremacía."

- **Objetivo:** Coloca **1 marcadores de posición** en el centro exacto de la mesa. Tener más miniaturas a 3" del marcador, eliminar al comandante enemigo y mantener las tropas cohesionadas.
- **Puntos de Victoria (PV):**
 - 1 PV:** si tienes al menos una miniatura a 3" o menos del objetivo.
 - 3 PV:** si tienes al comandante a 3" o menos del objetivo.
 - 1 PV:** Si el general enemigo resultó herido.
 - 2 PV:** Si el general enemigo resultó muerto (adicionales al anterior).
 - 2 PV:** Si tu ejército **NO** está Desmoralizado al finalizar la partida.

Escenario 2: "Los Suministros Escondidos"

"Un pequeño contingente debe recuperar suministros vitales antes de que caigan en manos enemigas."

- **Objetivo:** Se colocan **3 marcadores de Botín:** uno en el centro exacto, otro a 3" de una esquina y el otro a 3" de la esquina contraria. Defender los marcadores, proteger al comandante y mantener las tropas cohesionadas.
- **Puntos de Victoria (PV):**
 - 2 PV (por objetivo):** Tener más minis en contacto con el marcador que el contrario.
 - 1 PV:** Si tu general **NO** resultó herido.
 - 2 PV:** Si tu general **NO** resultó muerto (adicionales al anterior).
 - 2 PV:** Si tu ejército **NO** está Desmoralizado al final.

Escenario 3: "Expulsa al enemigo de tus tierras"

"Gana terreno, expulsa al enemigo de su zona y mantén la línea hasta el último aliento."

- **Objetivo:** La zona de despliegue en este escenario es de 6", debes llegar a la zona de despliegue con tu contrincante y mantenerla, cueste lo que cueste.
- **Puntos de Victoria (PV):**
 - 1 PV:** Por cada miniatura en la zona de despliegue del rival (incluido el comandante).
 - 2 PV:** Si tu comandante acaba en la zona de despliegue del rival (adicionales al anterior).
 - 2 PV:** Si el ejército rival está desmoralizado al finalizar la partida.

Escenario 4: "El Botín del Paso Alto"

"Un convoy cargado con reliquias y suministros ha quedado atrapado en un paso peligroso. Ambos bandos luchan por apoderarse de los tesoros mientras aseguran el control del territorio."

- **Objetivo:** Coloca **3 marcadores de Botín** en la línea central: 1 en el centro de la mesa, y los otros 2 a 3" de los bordes contrarios. Debes llevar el botín al otro lado del campo y mantenerlo, los generales deben dar ejemplo a las tropas, apunta cada baja o herida realizada por tu comandante.
- **Puntos de Victoria (PV):**
 - 2 PV (por objetivo):** El marcador está situado en la mitad de la mesa correspondiente al rival.
 - 1 PV (por objetivo):** Tener más minis en contacto con el marcador que el contrario.
 - 1 PV:** Por herida/baja que realice tu comandante (aunque sea salvada con Destino).
- **Regla Especial - Recoger y Transportar (objeto pesado):** 1 miniatura puede transportar el objeto moviendo la mitad de su movimiento y dejándola caer al finalizar el movimiento. Solo se puede mover una vez por turno el objeto. Revisar reglas de objetos pesados para más detalles.

LISTAS. Reglas de Creación de Listas (Para listas aportadas)

La organización aporta las listas y las miniaturas para jugar todas las partidas, adaptando las reglas para que resulte más fácil jugar las partidas. Si quieres aportar tu propia lista de 200 puntos, ten en cuenta que tus miniaturas estarán a disposición de todos los jugadores en la mesa correspondiente. Ponte en contacto con la organización de querer aportar tu ejército.

Si vas a aportar una lista para las mesas, debe cumplir las siguientes restricciones:

1. **Límite de Puntos:** La lista no puede superar en ningún caso los **200 puntos totales**.
2. **Número de Bandas:** Puedes incluir de **1 a 2 bandas (Warbands)**.
3. **Límite de Héroes:** Tus héroes no puede superar los **90 puntos de coste** (incluyendo montura, equipo u opciones).
4. **Tope de Tropas (Tope Horda):** Un **máximo estricto de 20 guerreros en total** por ejército.
5. **Proyectiles:** Máximo 1/3 de miniaturas de la lista equipadas con arcos/ballestas/arrojadizas.
6. **Reglas de Ejércitos:** No se aplica la regla especial de los ejércitos.
7. **Revisión:** La organización revisará las listas y las reglas especiales.

EJEMPLO LISTA APORTADAS POR LA ORGANIZACIÓN:

MESA 1: ARNOR vs ANGMAR

LUZ: Arnor (198 pts) – 14 miniaturas

- **General: Arveduil, Último Rey de Arnor — 80 pts**
- 2x Caballeros de Arnor — **30 pts**
- 3x Ranger de Arnor — **24 pts**
- 8x Guerrero de Arnor — **64 pts**

OSCURIDAD: Nazgul + Angmar (199 pts)

- **General: Nazgul, Último Rey de Arnor (2A / 1M / 10W / 1F) — 80 pts**
- 2x Hombres Lobos — **50 pts**
- 4x Orcos de Angmar con Lanza — **24 pts**
- 5x Orcos de Angmar con Lanza y Escudo — **35 pts**

MESA 2: REINO DE ROHAN vs USURPADORES DE EDORAS

LUZ: Reino de Rohan (198 pts) – 13 miniaturas

- **General: Theoden, con armadura pesada y escudo — 85 pts**
- 3x Jinetes de Rohan — **42 pts**
- 5x Guerreros de Rohan con escudo — **35 pts**
- 4x Guerreros de Rohan con escudo y venablo— **36 pts**

OSCURIDAD: USURPADORES DE EDORAS (194 pts) – 16 miniaturas

- **General: Freca — 80 pts**
- 5x Hombre de las colinas con lanza — **30 pts**
- 5x Hombre de las colinas con arco — **30 pts**
- 4x Hombre de las colinas con escudo — **24 pts**
- 1x Hombre de las colinas con estandarte — **30 pts**

MESA 3: REINO DE LOS ENANOS vs MORIA

LUZ: (196 pts) – 12 miniaturas

- **General: Rey enano — 85 pts**
- 5x Guerrero enano con escudo — **45 pts**
- 4x Explorador enano con arco — **36 pts**
- 2x Guardia de Hierro — **30 pts**

OSCURIDAD: MORIA (200 pts) – 11 miniaturas

- **General: Durburz, Rey goblin de Moria — 75 pts**
- 5x Goblin de Moria con escudo — **25 pts**
- 4x Goblin de Moria con lanza— **20 pts**
- 1x Troll de las cavernas con lanza — **80 pts**

MESA 4: LOTHLORIEN vs LEGIONES DE MORDOR

LUZ: (197 pts) – 11 miniaturas

- **General: Haldir**, Capitán Gladhrim con armadura pesada y arco — **85 pts**
- 4x Guerrero Galadhrim con lanza y escudo — **44 pts**
- 3x Guerrero Galadhri — **27 pts**
- 2x Guerrero Galadhrim con arco — **22 pts**
- 1x Guerrero Galadhrim con escudo — **19 pts**

OSCURIDAD: LEGIONES DE MORDOR (198 pts) – 16 miniaturas

- **General: Capitán orco** — **45 pts**
- 1x Orco de Mordor con estandarte — **30 pts**
- 3x Orco de Mordor con escudo — **18 pts**
- 4x Orco de Mordor con lanza — **24 pts**
- 1x Orco de Mordor con arma a 2 manos — **6 pts**
- **Capitán orco** — **45 pts**
- 2x Orco de Mordor con escudo — **12 pts**
- 2x Orco de Mordor con lanza — **12 pts**
- 1x Orco de Mordor con lanza — **6 pts**

MESA 5: GUARNICIÓN DE ITHILIEN vs ANGMAR

LUZ: GUARNICIÓN DE ITHILIEN (200 pts) – 13 miniaturas

- **General: Madril** — **60 pts**
- 2x Montaraces de Gondor — **16 pts**
- 2x Guerrero de Minas Tirith con escudo — **18 pts**
- 1x Guerrero de Minas Tirith con escudo y lanza — **10 pts**
- **Damrod** — **40 pts**
- 2x Montaraces de Gondor con lanza — **18 pts**
- 2x Guerrero de Minas Tirith con escudo — **18 pts**
- 2x Guerrero de Minas Tirith con escudo y lanza — **20 pts**

OSCURIDAD: Espectro del Anillo + Angmar (200 pts) – 13 miniaturas

- **General: Espectro del Anillo** (2A / 1M / 10W / 1F) — **90 pts**
- 2x Hombres Lobos — **50 pts**
- 4x Orcos de Angmar con Lanza — **24 pts**
- 6x Orcos de Angmar con Escudo — **36 pts**