

**VI EVENTO HISPANIA WARGAMES CLASH OF SPEARS/KATANAS/SHIELDS
“EDICIÓN TRIPLE POOL”**



Fecha: **21/2/2026** Participantes: 30

Lugar: Edificio para la promoción turística en el Peñón (Alhaurín de la Torre, Málaga)

Inscripción: 20e (pago y listas hasta el 1 de febrero). Contacto con el email j_leiva_es@yahoo.es (nombre, lista, club). La inscripción en el encuentro significa la aceptación total de las normas del mismo. Con las reglas del reglamento Clash of Spears, Rise of Eagles, katanas y Shields (provisionales) y las FAQS publicadas hasta ese momento.

1. En el evento habrá tres pools (si se llega a un mínimo de 8 jugadores) (listas con [Clash Calculator](#) en los dos primeros pools, en el tercero hoja generada con hoja de cálculo):

-Pool 1: listas de Clash of spears y Rise of Eagles a 1000 puntos. 10 jugadores

-Pool 2: listas de Clash of katanas a 1200 puntos. 10 jugadores

-Pool 3: listas de Clash of shields a 1100 puntos. 10 jugadores

2. Terreno: según reglamento con los elementos que aporte la organización en cada mesa.

Se sumará siempre un +1 elemento a la tirada de escenografía.

3. Tres rondas, en cada ronda se puntuará según el punto 4. En la primera y segunda ronda emparejamientos al azar, donde se evitará jugar gente del mismo club o área o ejército. En la tercera ronda el sorteo de contrincantes será por sistema suizo, siempre evitando la repetición de enfrentamientos.

4. Puntuación: Victoria total 3 pts, Victoria marginal 2 pts y empate 1 pt. Aparte de eso se cuentan "glory points", al final de la batalla se cuentan los breaks points que le hiciste al enemigo por bajas y te anotas los tuyos. O sea en una batalla gana jugador A por break (o sea victoria total) y le mata el 4/6 del ejército al enemigo entonces se lleva: 3VP y 4GP. Su enemigo digamos que perdió pero le mató el 2/6 del army entonces se lleva 0VP y 2GP. Ganador por puntos de victoria, en caso de empate glory points en cada pool.

Glory points por gestas: en cada misión se podrán conseguir dos glory points extras que podrán sumarse a los anteriores.

5. Duración de la partida: por victoria o tiempo. Si ambos ejércitos son muster se anula el paso automático de pasar primer break test.

6. Horario:

9.30 Encuentro.

9.45-12.15. Romper las líneas enemigas (aportar 5 marcadores de objetivos). Despliegue híbrido*. Glory points extras: el jugador que elimine con sus héroes en combate cuerpo a cuerpo más miniaturas que el enemigo se lleva dos glory points.

12.30-15.00. Rescate (aportar 3 marcadores de objetivos). Despliegue híbrido*. Glory points extras: cada jugador elige públicamente una unidad de su ejército, la que elimine más miniaturas en cuerpo a cuerpo se llevará los dos glory points.

15.00-Pausa comer.

17.00-19.30. Esta es mi tierra (oblicuo, aportar 2 marcadores de objetivos). Despliegue híbrido*. Glory points extras: cada jugador elige una unidad propia públicamente, si esa unidad sobrevive al final de la partida y la de su contrincante no se lleva los dos glory points.

19.45-Entrega de trofeos y premios.

7. Ejércitos en 28 mm, pintados mínimo 3 colores y bases acabadas. Las miniaturas deben representar correctamente el tipo de tropa.

8. La Organización se reserva el derecho de modificar, ampliar o eliminar cualquier aspecto de estas bases en función de situaciones puntuales que puedan surgir.

9. El propósito principal del encuentro es permitir a los jugadores conocer a nuevos oponentes y disfrutar de un día dedicado a CoS. Habrá árbitros para manejar consultas que, por supuesto, siempre tendrán la última palabra.



DESPLIEGUE HÍBRIDO*: se despliegan con las medidas del despliegue alternativo pero con marcadores despliegue (asignando número a cada unidad y sin los marcadores extra de exploradores), pasos:

a. Se tira dado para ver quien es el jugador activo A. El jugador A elige estrategia previa de batalla, después B.

b. A coloca la mitad de sus marcadores redondeando hacia arriba, B pone todos los suyos.

c. A pone el resto de sus marcadores y reemplaza la mitad de sus marcadores y coloca la mitad de sus héroes redondeando hacia arriba.

d. B reemplaza todos sus marcadores y coloca todos sus héroes. A sustituye el marcadores y héroes.

e. Si un jugador no hizo estrategia previa de batalla y su oponente si, puede reposicionar unidades (una de ellas no puede tener salvación mejor de 5+).

f. Consultar tabla de fatigas de despliegue alternativo.

