



INFORMAZIONI BASE

Sistema: Warhammer Age of Sigmar Battaglie Campali

Dimensioni della battaglia: 2000 punti, 60" x 44"

Missioni: Battaglia campale Piani di battaglia dal Prontuario del Generale 2021

Numero di turni: minimo 3 partite e 8 giocatori

Selezione armata: vedi le restrizioni sulla tabella Battaglia Campale nel Prontuario del Generale 2021.

Strumenti di guerra: il partecipante deve portare oltre al proprio esercito, dadi immediatamente leggibili*, metro a nastro, le pubblicazioni relative alle regole (o copia equipollente) e un numero adeguato di copie cartacee della propria lista (una per il personale dell'evento e uno per ogni avversario).

Se si intende utilizzare dispositivi elettronici sostitutivi al supporto fisico per regole e lista, si dovrà garantire l'accessibilità per tutta la durata dell'evento, assicurandosi che siano disponibili anche senza connessione ad Internet.

Per Dadi immediatamente leggibili si intendono set di dadi tutti uguali tra loro, con un forte contrasto cromatico che ne favorisca la lettura immediata e con la presenza di un solo simbolo unico (in contrasto alle altre cifre riportate come tali o con dei pallini).

COSTRUZIONE E PITTURA DELL'ESERCITO

2.1 Costruzione dell'esercito e presentazione della Lista

Per giocare in un evento sanzionato avrai bisogno di un esercito di massimo 2.000 punti.

Le regole per comporre il tuo esercito possono essere trovate nella sezione Battaglie Campali nel Manuale del Generale 2021.

Quando costruisci il tuo esercito, usa tutte le regole più aggiornate di **Warhammer Age of Sigmar** che si trovano nell'elenco delle pubblicazioni delle Battaglie Campali (Prontuario del Generale più aggiornato). È possibile utilizzare anche gli aggiornamenti Battletome pubblicati all'interno di White Dwarf (ad esempio le regole del battaglione Sons of Behemat).

La lista dovrà essere redatta in modo che siano riportati:

- Generale con relativo Tratto di Comando
- Magie conosciute da ciascun mago
- Artefatti

- Fedeltà d'armata ed eventuale sotto-fazione
- Incantesimi Persistenti
- Battaglioni scelti e unità che li compongono
- Grande Strategia
- Trionfo scelto
- Equipaggiamenti per quelle unità che ne dispongono più d'uno

2.2 Modelli e pittura

Giocare a giochi emozionanti e suggestivi con miniature dipinte e finemente dettagliate è parte fondamentale dell'esperienza di Warhammer.

Molti giocatori "ricostruiscono" o convertono pesantemente modelli della loro armata: queste attività sono una parte dell'hobby di Warhammer e non vediamo l'ora di vedere le vostre armate più caratteristiche.

Ogni modello deve rappresentare accuratamente l'unità inserita nella lista, senza dare adito a interpretazioni confuse e/o errate.

Pertanto qualsiasi caso di kitbash, conversione, modelli auto-costruiti o non immediatamente riconoscibili, dovrà essere sottoposto all'Organizzatore al momento dell'invio della lista, allegando foto utili ad una corretta valutazione a distanza.

IMPORTANTE:

In caso di modifica atte a conseguire vantaggi, queste potranno essere rimosse dal campo dal Giudice o dall'Organizzatore, specie se non sottoposte a verifica preventiva di cui sopra.

Consigliamo sempre in caso di conversioni di portare con voi anche il modello originale.

Una nota sulle basette: molti modelli non sono più giocabili sulle basette di cui erano originariamente forniti.

Ove possibile, schiera i tuoi modelli con le basette corrette in base al "Prontuario delle basette" più aggiornato.

CONQUEST ITALIA supporta il formato Battle-ready:

spesso potreste incorrere in eventi con obbligo di pittura; tale obbligo fa riferimento ad una pittura di base che metta in risalto i dettagli della miniatura. Per maggiori riferimenti vi invitiamo a consultare le numerose guide online prodotte da Games Workshop sulla pittura Battle-ready.

RUOLI

3.1 Giocatori e accompagnatori

I Giocatori sono tutti coloro che risultano regolarmente iscritti al torneo, tutti gli altri sono da considerare come accompagnatori; possono osservare e supportare i giocatori al di fuori del contesto di gioco ma è severamente vietato suggerire o interferire con le attività di gioco.

Qualsiasi interruzione o interferenza ripetuta può incorrere in sanzioni da parte dei Giudici.

3.2 Giudici

Il personale dell'evento presente nel luogo di svolgimento del torneo avrà l'ultima parola su tutte le dispute tra giocatori, facendo riferimento in modo accurato alle più aggiornate FAQ del gioco in corso di validità per l'evento e le questioni relative alla gestione del torneo.

Le sentenze individuali, tuttavia, non sono mai precedenti vincolanti e saranno basate su concreti riferimenti alle regole di gioco piuttosto che interpretazioni o consuetudini.

In caso di chiamata del Giudice per assistenza, si prega di essere pronti a fornire tutte le regole pertinenti alla domanda specifica.

[Una nota sul giudizio attivo: i Giudici hanno il potere di fermare il gioco qualora osservino casi di gioco illegale, con o senza la specifica richiesta di intervento di un giocatore.]

Se un giocatore ha dei dubbi in qualsiasi momento, è sempre il benvenuto e incoraggiato a chiamare un Giudice.

Anche se non avremo Giudici a ogni tavolo e non potremo fermare ogni caso di errore, cerchiamo di tutelare l'esperienza di gioco positivo e una generale attenzione a contribuire ad un ambiente di gioco salutare.]

3.3 Politica sul fine partita

Ci si aspetta che tutti i giocatori portino la partita fino alla fine e non concedano, poiché ciò può influire direttamente sulla classifica finale.

Nell'eventualità di un Giocatore che concede la partita, risulterà come sconfitta a zero punti.

L'altro giocatore conseguirà una vittoria maggiore, completando la sua grande strategia (ove possibile) e le tattiche di battaglia per i round rimanenti.

Sono esclusivi casi di forza maggiore non attinenti alla volontà del singolo giocatore di abbandonare la partita: in tali situazioni sarà l'Arbitro ad avere l'ultima parola a seguito di un consulto con l'Organizzatore.

FORMATO DA TORNEO

[La seguente sezione tratta elementi specifici del torneo come punteggio, tempistiche e accorgimenti per garantire la migliore esperienza di gioco possibile.]

4.1 Punteggio

Alla fine di ogni partita, usate l'apposita scheda fornita dall'Organizzazione per registrare i tuoi risultati e consegnarli al tavolo dei Giudici. In caso siano presenti dispositivi informatici per la registrazione del risultato, si consiglia di utilizzare quelli.

A fine dell'evento il giocatore con il maggior numero di Vittorie sarà il vincitore.

In caso di pareggio i giocatori, le posizioni verranno stabilite utilizzando i seguenti parametri:

- Vittorie maggiori
- Vittorie minori
 - Pareggi
- Tattiche di battaglia completate
 - Grandi strategie completate
- Punti vittoria totali ottenuti nelle partite (calcolo cumulativo dei punti guadagnati da obiettivi, battaglia tattiche e grandi strategie, NON Kill Points delle unità distrutte).

4.2 Tempistiche di gioco

[Al di fuori dei tornei, la maggior parte dei giocatori non completa le proprie partite in un tempo stabilito. Di conseguenza, quando un viene annunciato il tempo rimanente, la maggior parte dei giocatori non pensa naturalmente "OK, dovremmo quasi aver finito l'intero primo round di gioco!" Per migliorare l'esperienza di gioco e la partecipazione all'evento, soprattutto per i neofiti, consigliamo di annunciare il tempo rimanente e a che punto del turno i giocatori dovrebbero trovarsi.

Questo è lo schema delle tempistiche. In totale ogni giocatore ha a disposizione un totale di 90 minuti di gioco, di cui 83 effettivi dal momento in cui le armate sono schierate.]

Schema tempistiche:

- Missione pre-partita, Revisione elenchi dell'esercito: 5 minuti (entrambi i giocatori)
- Schieramento dei modelli: 10 minuti (entrambi i giocatori)
- Giocare il tuo primo turno: 20 minuti per giocatore
- Giocare il tuo secondo turno: 18 minuti per giocatore
- Giocare il tuo terzo turno: 15 minuti per giocatore
- Giocare il tuo quarto turno: 10 minuti per giocatore
- Giocare il tuo quinto turno: 10 minuti per giocatore

Chiamate orari:

Gli indicatori per una suddivisione del tempo corretta in base al tempo rimanente:

- 165 minuti rimanenti: inizio round (formalmente)
- 160 minuti rimanenti: completare discussioni e decisioni pre-partita
- 150 minuti rimanenti: distribuzione completata, inizio round 1
- 110 minuti rimanenti: Primo round di battaglia completato, inizio round 2
- 74 minuti rimanenti: secondo round di battaglia completato, inizio round 3
- 0:44 minuti rimanenti: terzo round di battaglia completato, inizio round 4
- 0:24 minuti rimanenti: quarto round di battaglia completato, inizio round 5
- 0:04 minuti rimanenti: non iniziare un nuovo round di battaglia senza l'autorizzazione del giudice

La Partita sarà ritenuta valida se entrambi i giocatori avranno completato il loro 3° Turno.

Ci si aspetta che tutti i giocatori finiscano le loro partite e che partecipino con una lista dell'esercito con cui si sentano a proprio agio, giocando una partita completa entro 2 ore e quarantacinque minuti. Non devi sfruttare intenzionalmente il tempo per svantaggiare il tuo avversario.

4.3 Premi suggeriti

L'hobby di Warhammer Age of Sigmar è sfaccettato; comprese le componenti sociali, di gioco e artistiche.

Tenendo presente questo concetto, suggeriamo di premiare, oltre alla performance in gioco, anche la qualità della pittura dei modelli portati al torneo, a prescindere da chi sia il pittore.

Griglia premi indicativa (consigliata).

- Miglior Generale 1°, 2°, 3° - questi saranno i giocatori con il miglior record
- Esercito preferito (giocatore votato) 1°, 2°, 3°
- Miglior esercito dipinto (votato dal giudice)

- Campioni del girone! Per i giocatori che finiscono primi nelle parentesi 4-1, 3-2, 2-3, 1-4 e 0-5

4.4 Abbinamenti

Per la prima partita gli abbinamenti saranno determinati casualmente, evitando di abbinare amici, compagni di clan e concittadini.

I round successivi saranno organizzati utilizzando il sistema della svizzera, per cui i giocatori si scontreranno con avversari che hanno conseguito pari risultati (o nel loro intorno). In caso di ripetizione degli accoppiamenti durante l'evento, si prega i giocatori di farlo presente ai Giudici.

4.5 Missioni

Le Missioni dovranno essere selezionate tra quelle proposte nel Prontuario del Generale più aggiornato. Consigliamo di sceglierle casualmente prima dell'evento e di pubblicare il risultato nel bando del torneo, sia per permettere a tutti i giocatori di portare liste specializzate per quegli scenari, che di poter preparare campi validi per tutti gli scenari senza grandi modifiche da apportare tra una partita e l'altra.

SCENICI

Gli scenici saranno disposti sui tavoli dall'Organizzatore.

Prima di ogni partita si prega di regolare il campo di gioco per seguire le regole per il posizionamento degli obiettivi e degli scenici; in caso di problemi con il posizionamento degli elementi o dubbi, fate riferimento a un Giudice.

La Tabella degli scenici elenca le regole di ogni elemento ufficiale Games Workshop. Ad esempio, una "Tempesta in frantumi" è considerata difendibile e presidabile.

Se lo scenico è posizionato su di una base, quella base viene utilizzata per definire se un modello è interamente in copertura o meno.

5.1 Scenici di fazione

[Dovrebbe essere fatto ogni sforzo possibile per consentire ai giocatori di usare il terreno della fazione che hanno speso del tempo a dipingere.]

Se il terreno della fazione non può essere posizionato in alcun modo, prima dell'inizio della partita contattate un Giudice che provvederà a regolare il campo.

5.2 Regole generali per la costruzione del Tavolo

Ogni tavolo regolamentare deve contenere dai 6 agli 8 elementi scenici.

Prima di ogni partita i giocatori sono tenuti a indicare in modo chiaro quali elementi scenici avranno la keyword "Garrison", pena il non-utilizzo della stessa.

Qualora vi siano scenici auto costruiti, si consiglia sempre di interpretarli così come sono, secondo la seguente tabella lista:

- Rovine -> **Copertura (17.1.1)**
- Foreste -> **Terreni Boschi Selvaggi (17.1.4)**
- Edifici -> **Terreno Difendibile (17.1.2)**
- Torri -> Presidio/Elementi invalicabili
- Massi e pile di pietre -> Elementi invalicabili

- Paludi o laghi -> Copertura

In caso di dubbi, fate sempre riferimento all'Organizzatore o al Giudice.

Ricordiamo che le regole speciali per i Terreni Misteriosi (28.1.3) sono da considerarsi attive entro 1" dallo scenico.

Scenico AoS	Tratto	Tratto	Tratto	Regola
Dominion of Sigmar: Shattered Temple	Difendibile	Presidio		
Dominion of Sigmar: Sigmarite Dias	Difendibile	Presidio		
Dominion of Sigmar: Hallowed Stormthrone	Difendibile	Garrison	Terreno Grande	
Awakened Wyldwood	Bosco Selvaggio			
Thondian Strongpoint	Copertura			
Baleful Realmgates	Difendibile			
Ophdian Archways	Copertura			
Numinous Oculums	Copertura			
Ruined Temples	Difendibile	Presidio		
Azyrite Ruins	Copertura			
Azyrite Townscapes	Copertura			
Dreadstone Blight	Difendibile	Presidio		
Witchfate Tor	Difendibile	Presidio		
Skullvane Manse	Difendibile	Presidio		
Rocce (piccole)	Intransitabile			Non puoi muovere un modello sopra questo elemento di terreno a meno che non possa volare, e non puoi muovere un modello all'interno di questo elemento di terreno o schierare un modello in questo elemento di terreno (nemmeno se può volare).
Rocce (grandi)	Intransitabile			Non puoi muovere un modello sopra questo elemento di terreno a meno che non possa volare, e non puoi muovere un modello all'interno di questo elemento di terreno o schierare un modello in questo elemento di terreno (nemmeno se può volare).

SALUTE E SICUREZZA

Nella speranza che presto ci si possa lasciare la pandemia alle spalle, vi invitiamo a rispettare sempre le più aggiornate norme di contenimento in vigore.