

CONQUEST ITALIA 2022

W40K – GRAN TOURNAMENT



Questo infopack è dedicato al gioco Warhammer 40.000 per gli eventi sanzionati Conquest Italia ed è formulato in modo da rispondere alle esigenze di divertimento sia dei giocatori più concentrati sul lato hobbistico che dei giocatori più attenti alla competizione

INFORMAZIONI BASE

Regole: Partite del GT 2021 (vedi pag 4 – 7 del Chapter Approved in uso) e Armate Organizzate (vedi pagina 240-250 del regolamento di Warhammer 40.000)

Grandezza armate: Forza d'attacco (Chapter Approved in uso)

Missioni: Forza d'attacco (Chapter Approved in uso)

Selezione d'armata: come da Armate Organizzate Pubblicazioni in uso: Tutte le pubblicazioni correnti Warhammer 40.000: Codexes; Imperial Armour; Chapter Approved in uso; White Dwarf; FAQs and Errata di Games Workshop o di ForgeWorld a meno che la data del loro rilascio non corrisponda ai giorni della settimana precedente la settimana dell'evento.

REQUISITI DI PITTURA

(Dove Richiesto)

Sui video dimostrativi di WarhammerTV, sui White Dwarf, su Warhammer Community e nei negozi specializzati troverai ben descritto cosa si intende per modello “pronto alla battaglia”. Si parla di modello “pronto alla battaglia” quando tutte le sue parti, basetta e dettagli sono pitturati in maniera distintiva.

Siccome non bisogna essere un mostro della pittura per arrivare a questo livello per i tuoi pezzi ti consigliamo di seguire questi semplici passaggi così da non incorrere in penalità di gioco. Qui di seguito troverai un classico esempio di cosa si intende per “pronto alla battaglia”. Anche in questo caso se hai dubbi se la tua armata corrisponde a questo standard minimo non temere di contattarci a info@conquestitalia.it.

CHOOSE
CLASSIC METHOD



CHOOSE
CONTRAST METHOD



MODELLISMO, CONVERSIONI, MODELLI FORGEWORLD E STANDARD DI PITTURA

Molti giocatori posseggono con orgoglio modelli convertiti partendo da altri pezzi della gamma GW o con aggiunte scolpite di propria mano. Siccome è un aspetto apprezzabile di questo hobby, vi invitiamo a portare questi modelli unici a patto che sia univocamente riconoscibile cosa rappresentano a livello di gioco.

Per avere sicurezza che i vostri modelli sono riconoscibili e in linea con questa filosofia vi invitiamo a scriverci a info@conquestitalia.it per qualsiasi dubbio. Ovviamente, se decidete di non sfruttare questo canale importante di comunicazione, non potremo garantirvi la sicurezza che potrete utilizzare le vostre conversioni in gioco qualora una qualsiasi parte dello stesso (altezza, ingombro, basetta) sia particolarmente diversa dal modello originale.

Per quanto riguarda la colorazione dei pezzi, è obbligo giocare i modelli di una particolare casata/tratto/mondo forgia/etc. se possiedono esattamente la livrea di quel particolare esercito. Inoltre, in caso di eserciti con più distaccamenti, dovrà essere evidente la differenza anche a livello visivo di distaccamenti con regole diversi qualora contenessero modelli simili o identici.

Anche in questo caso per qualsiasi dubbio e per avere la certezza di non incorrere in problemi durante l'evento, scriveteci pure a info@conquestitalia.it

LA TUA ARMATA E IL GIOCO

Per partecipare ti servono principalmente i manuali, le miniature, i dadi, il metro e altri materiali utili al gioco (segnalini, penne, etc.).

Una volta che sei soddisfatto della tua lista, scrivila sul foglio excel, come PDF o formato Warhammer40.000 App o BattleScribe.

Ricorda che è necessario avere una copia cartacea comprensibile così da presentare e spiegare di volta in volta al tuo avversario le regole che intendi utilizzare e una copia da lasciare all'organizzatore per il controllo lista.

Il tuo roster dell'esercito dovrebbe dettagliare le seguenti informazioni:

- Unità nell'esercito, con tutte le attrezzature e le opzioni annotate, nonché i costi dei punti
- Punti di rinforzo (se presenti)
- Fazione dell'esercito
- Parole chiave dell'unità (ne caso di liste particolarmente complesse)
- Il tuo Generale
- Distaccamenti
- Distaccamenti specialistici (se presenti)
- Reliquie
- Poteri Psionici
- Stratagemmi per partita (se presenti) e quali unità influenzano
- Qualsiasi altra cosa che viene fatta o scelta prima della partita.
- Punti di comando (sia pre-partita che dopo le detrazioni pre-partita)

Il giocatore che ognuno affronterà al primo abbinamento sarà sorteggiato casualmente al momento della registrazione.

Eviteremo, nel limite del possibile, di far incontrare giocatori della stessa zona fra loro, almeno in questo primo sorteggio.

Nei turni successivi, seguendo il sistema di punteggio presentato successivamente, i partecipanti verranno abbinati fra loro seguendo il sistema “alla svizzera” per un unico girone di partecipanti.

Per la natura dei due tornei sovrapposti o in caso di un numero considerevole di partecipanti l'organizzazione si riserva la possibilità di formare più gironi di partecipanti. Ogni coppia di giocatori riceverà una scheda dove poter registrare i propri risultati dopo ogni turno di battaglia. I stessi giocatori dovranno aver cura di comunicare i propri risultati agli organizzatori prima del turno successivo.

Diversamente non sarà garantita la corretta registrazione della propria prestazione in nessun'altra maniera né sarà possibile modificare o alterare il punteggio successivamente. Ricordatevi quindi di compilare i moduli in maniera adeguata e chiedete al personale dell'evento in caso di dubbi così da non sbagliare.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Per poter determinare il vincitore di ogni scontro fai riferimento alle condizioni di vittoria contenute nella scheda della missione.

I punti verranno quindi così assegnati:

- Vittoria 3 punti
- Pareggio 1 punto
- Sconfitta 0 punti

Oltre a queste informazioni i due giocatori dovranno anche segnalare sulla loro scheda il totale degli obiettivi secondari suddivisi secondo le missioni scelte prima di iniziare la partita vera e propria. A questi verranno aggiunti come di consueto i 10 punti se l'armata è considerabile “pronta alla battaglia” (vedi punto 2).

Questi serviranno da discriminante solo in caso di parimerito in classifica o, nei tornei con un numero di partite inferiori alla determinazione di un vincitore assoluto, come discriminante per l'abbinamento nei successivi turni di “svizzera”. Normalmente durante i turni di abbinamento verrà tenuto conto solo ed esclusivamente del numero di vittorie, pareggi e sconfitte conseguite precedentemente.

Nella sezione documenti del sito internet <http://www.conquestitalia.it/documenti.html> troverai anche la scheda valutazione pittorica con cui, in mancanza di giudici di gara appropriati, vengono valutate le armate durante la pausa pranzo, così da avere un'idea di come puoi migliorare la presentazione del tuo esercito.

Solitamente i giudici di gara valuteranno secondo la loro esperienza professionale sia il premio “Miglior Armata” sia il premio “Armata Caratteristica”, ovvero l’armata con formazioni, pezzi o conversioni particolarmente in linea con il background dell’armata.

CONDOTTA ANTISPORTIVA E SANZIONI

Da come hai potuto leggere nella premessa questo infopack vuole essere un buon compromesso per eventi competitivi che permettano il divertimento anche alle persone meno attente all'aspetto prettamente torneistico.

In linea con questa idea ogni comportamento giudicato antisportivo volto a denigrare o a rovinare l'esperienza di gioco dei vostri avversari non è vista per niente di buon occhio e verrà punita finanche con l'espulsione dallo stesso evento o, nei casi più gravi, con l'esclusione dal circuito.

Se vuoi sapere quali sono le penalità che verranno assegnate in base all’infrazione ti invitiamo a leggere GUIDA ALLE PROCEDURE PER LE INFRAZIONI 2020 nella sezione documenti del sito www.conquestitalia.it

Si consiglia quindi a tutti di vivere l'evento in maniera del tutto rilassata e prendere l'esperienza per quel che è: un gioco! Senza nulla togliere alla gloria imperitura che conquisterai vincendo uno dei premi cerca di non essere scortese o antipatico nei confronti degli altri partecipanti.

In buona sostanza state tutti cercando di passare un fine settimana rilassato fra amici e appassionati dello stesso hobby.

Al contrario il vincitore riceve il massimo dei punti vittoria possibili da quel momento della partita in poi. A prescindere da questo ci si aspetta, in virtù del punteggio particolarmente favorevole nei confronti del vincitore, che non si “conceda” la partita per fini strettamente competitivi (favorire indebitamente compagni di gioco) visto che lo staff arbitrale potrebbe intervenire con ammonimenti o provvedimenti per condotta antisportiva, oltre a correggere l'effettivo risultato della partita.

PARTITA CONCESSA

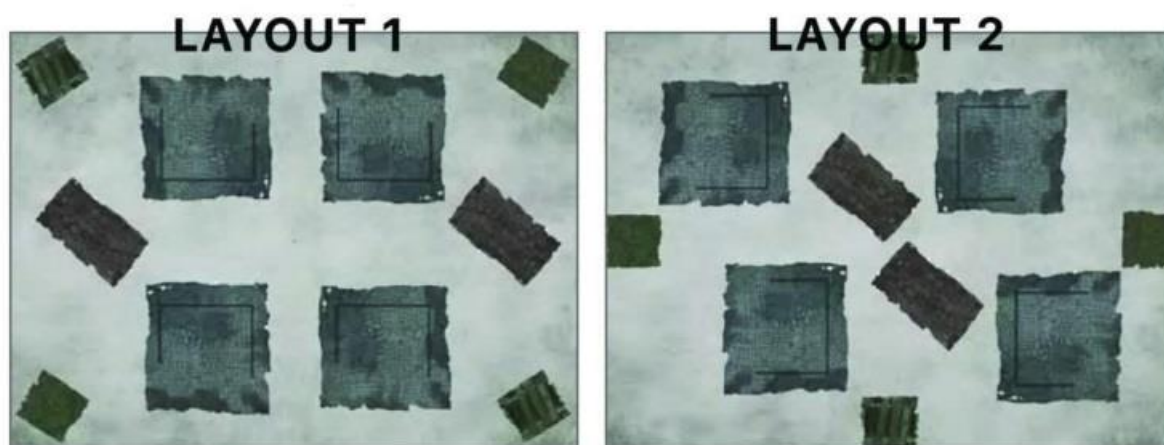
Potrebbe succedere durante l'evento che ti troverai nelle condizioni di perdere immediatamente la partita (solitamente per mancanza di modelli in campo o condizioni particolari di gioco) o di doverla/volerla concedere perché irrecuperabile dal punto di vista strategico.

In questo caso il giocatore che dichiara la resa non registra nessun punto a suo favore né alcun punteggio secondario oltre quelli già ottenuti.

Al contrario il vincitore riceve il massimo dei punti vittoria possibili da quel momento della partita in poi. A prescindere da questo ci si aspetta, in virtù del punteggio particolarmente favorevole nei confronti del vincitore, che non si “conceda” la partita per fini strettamente competitivi (favorire indebitamente compagni di gioco) visto che lo staff arbitrale potrebbe intervenire con ammonimenti o provvedimenti per condotta antisportiva, oltre a correggere l'effettivo risultato della partita.

LAYOUT DEI SCENICI

Per quanto riguarda la disposizione degli scenici sul campo è consigliato per gli organizzatori, ma non obbligatorio avere la possibilità di allestire queste due situazione di scenari (o quanto più simile possibile) e verrà comunicato insieme alla missione decretata all'inizio del turno di gioco.



I scenici indicati hanno le seguenti regole:

GRANDI: Tutti i scenici nell'area di gioco hanno Scalable, Breacheable, Light Cover, Defensible, e Obscuring

MEDI: Tutti i scenici nell'area di gioco hanno Scalable, Breacheable, Light Cover, Defensible, e Obscuring

PICCOLI: Tutti i scenici nell'area di gioco hanno Scalable, Dense Cover, Breacheable, Defensible, e Difficult Terrain

Inoltre vi suggeriamo di usati questi layout in riferimento alle missioni (aggiornato Chapter Approved “Nephilim”)

Missione 11 – Layout 2

Missione 12 – Layout 1 o 2

Missione 13 – Layout 1 o 2

Missione 21 – Layout 1

Missione 22 – Layout 2

Missione 23 – Layout 2

Missione 31 – Layout 1

Missione 32 – Layout 2

Missione 33 – Layout 1 o 2