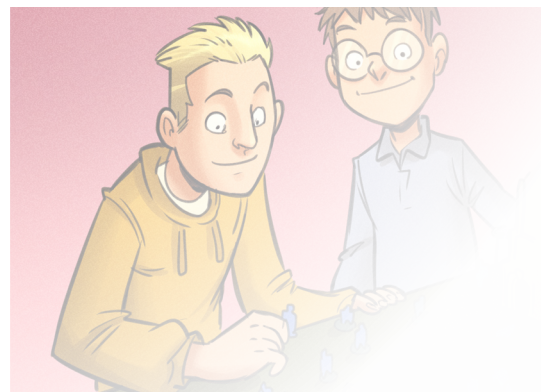
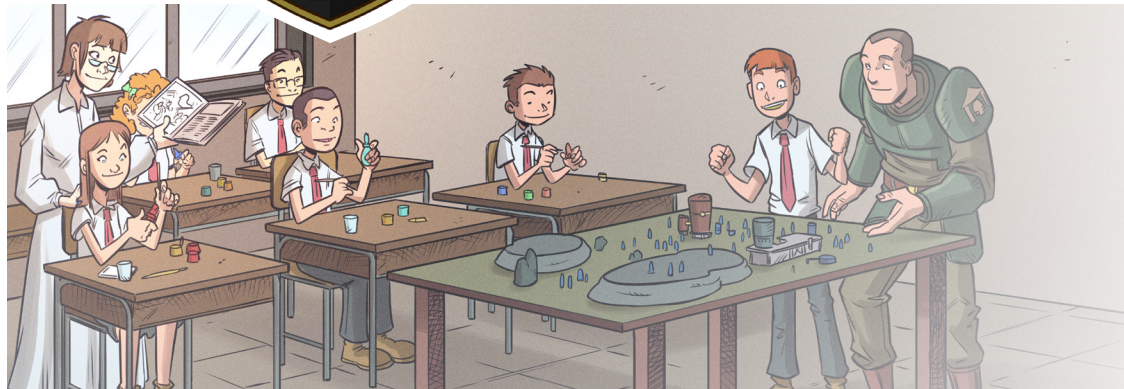
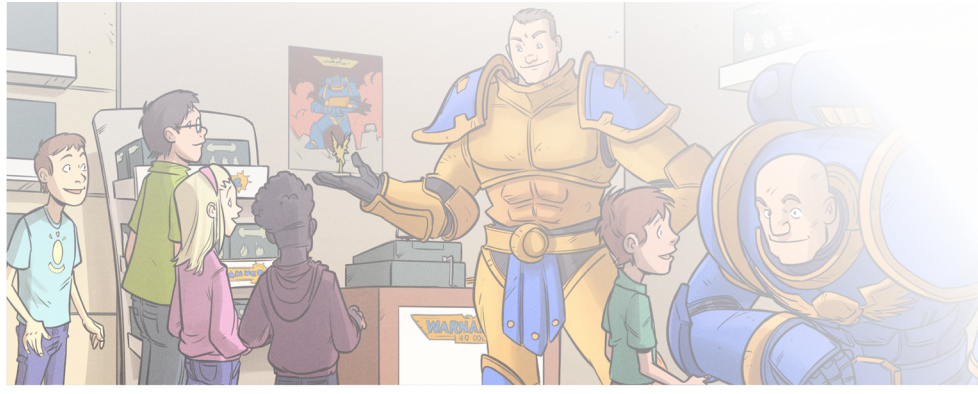
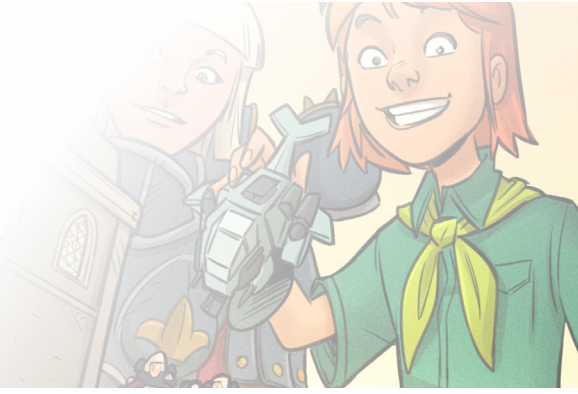


WARHAMMER ALLIANCE: GUIDA DEL RESPONSABILE



INTRODUZIONE



Benvenuto in Warhammer Alliance, un progetto in cui docenti e giovani responsabili usano l'hobby di Warhammer per coltivare le competenze delle nuove leve in tutto il mondo. Il nostro scopo è fornirti gli strumenti per favorire lo studio di gruppo in discipline quali matematica, ingegneria, lettere, arte e design, nonché facilitare l'apprendimento di competenze trasversali tramite l'assemblaggio di miniature, momenti di gioco e di lettura.

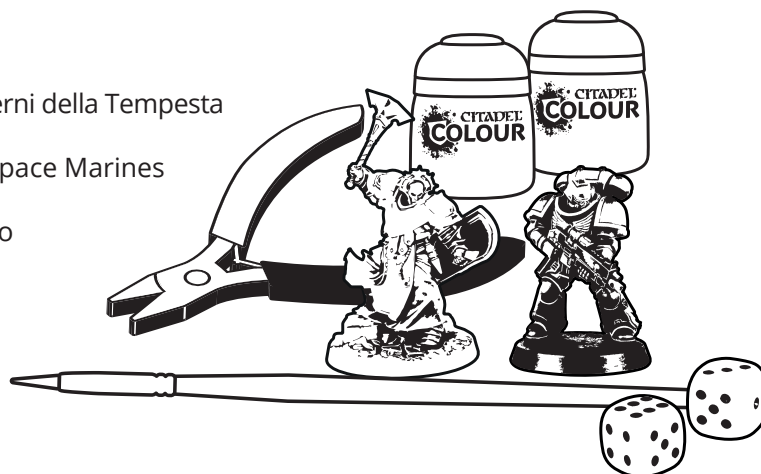
Questa pratica guida illustra cosa include la scatola di Warhammer Alliance. Ti aiuta anche a navigare tra i contenuti del nostro sito web dedicato, tra cui piani già pronti, attività bonus e molto altro, per aiutarti a costruire un gruppo che condivide gli obiettivi didattici da te stabiliti.

In quanto responsabile nell'ambito del progetto Warhammer Alliance, non sarai mai da solo. Con un click hai accesso a utili risorse online e a video, ma puoi anche rivolgerti al nostro amichevole personale nel Warhammer Store più vicino a te.

CHE COSA CONTIENE LA SCATOLA?

Nel nostro pacchetto dedicato di Warhammer Alliance ti abbiamo fornito il materiale che 12 studenti potranno usare per imparare ad assemblare, dipingere e giocare nei mondi di Warhammer.

- 12x Pacchetti di Riviste di Attività
- 12x Miniature di Sequitor dei Figli Eterni della Tempesta
- 12x Miniature di Intercessor degli Space Marines
- 2x Set di tronchesine da modellismo
- 10x Colori Citadel Base
- 12x Pennelli per principianti
- 12x Dadi a sei facce



RISORSE ONLINE PER I RESPONSABILI

Il sito di Warhammer Alliance ha tutto ciò di cui hai bisogno per pianificare le prime sessioni del club. Tutte le risorse a tua disposizione sono in formato PDF pronto da stampare. Se hai bisogno di aiuto a utilizzare queste risorse, puoi rivolgerti al personale nel Warhammer Store più vicino a te: sarai messo sulla strada giusta.



- Una versione digitale della Rivista di Attività Alliance
- Consigli su come fondare e gestire il club
- Attività preconfezionate che copriranno fino a sei settimane
- Attività bonus e pacchetti di gioco, che includono minigiochi, pagine da colorare molto altro
- Informazioni dettagliati su salute e sicurezza
- Ulteriori informazioni sui prodotti e i giochi offerti da Games Workshop, tra cui una guida per utilizzare le regole e approcciarsi alle partite multigiocatore

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

SCARICA L'APP

Le app di Warhammer Age of Sigmar e Warhammer 40,000 sono due ottimi modi per tenere traccia delle regole e rispondere a qualsiasi domanda possa sorgere tra i partecipanti.

Sono scaricabili gratuitamente e includono regole base, missioni e pergamene da guerra che illustrano le abilità di ogni modello.



SALUTE E SICUREZZA

Nell'hobby di Warhammer si utilizzano attrezzi, colle e colori per assemblare e dare vita a modelli di miniature dai dettagli splendidi da usare nelle partite. Segui sempre le linee guida e le norme di sicurezza della tua organizzazione. Linee guida dettagliate su salute e sicurezza riguardo ai prodotti inclusi nella scatola e un modulo per la valutazione dei rischi sono inclusi nelle risorse online del responsabile.

- Tutti i nostri colori sono acrilici a base d'acqua e il loro utilizzo è sicuro. Tuttavia, se rovesciati su alcuni tessuti possono lasciare macchie indelebili.
- Le tronchesine da modellismo sono necessarie a rimuovere dagli sprue i pezzi poi utilizzati per assemblare i modelli. Le tronchesine hanno bordi taglienti analoghi a quelli dei tagliaunghie.
- Sui nostri prodotti sono mostrati loghi sull'età consigliata e le avvertenze di sicurezza: vengono apposti per molte ragioni, tra cui piccole parti, requisiti d'età o eventuali contenuti soggetti a norme particolari, come i solventi. Consigliamo di ottenere il permesso dei genitori dei partecipanti se la loro età è inferiore a quella mostrata.

PARTECIPA CON IL TUO GRUPPO A BATTLE HONOURS!

Hai terminato le lezioni pianificate o hai esaurito i contenuti della tua scatola Alliance? In tal caso potresti iscrivere i suoi membri al nostro programma Battle Honours.

Battle Honours è un nuovo programma che rende Warhammer più accessibile a giocatori di tutte le età e livelli di competenza. Con Battle Honours i tuoi hobbisti in erba possono affrontare nuove sfide e guadagnare ricompense gratuite dal Warhammer Store più vicino. Il programma insegna ai giovani come stabilire e raggiungere obiettivi e al contempo scoprire di più su Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar.

Dai un'occhiata al sito ufficiale di Battle Honours o informati tramite il sito di Alliance. Tra le risorse online trovi anche opuscoli informativi da stampare per usare Battle Honours durante le sessioni del club.

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

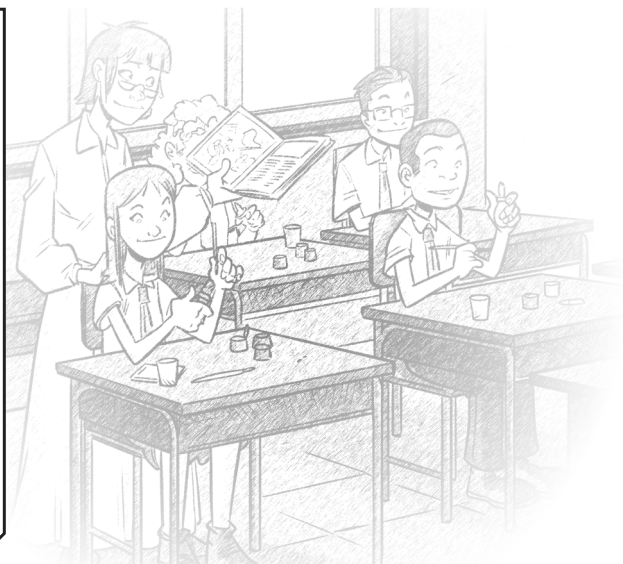
SERVE AIUTO?

Warhammer è qui per assicurarsi che i responsabili si divertano e siano supportati quando gestiscono un club. Puoi sempre trovare aiuto sul sito web di Alliance, siamo a portata di e-mail.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

Puoi contattare il tuo Coordinatore di Warhammer per ricevere consigli, o anche rivolgerti all'amichevole staff del negozio Warhammer più vicino. Usa il sito web per trovare subito il negozio più vicino.

STORES.WARHAMMER.COM



USARE LA SCATOLA DELLE RISORSE



Anche se non hai esperienze pregresse nell'hobby di Warhammer, non è mai stato più facile tuffarsi nei nostri mondi. In questa sezione trovi una guida passo a passo a cosa è Warhammer, un'introduzione a Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar, e una copia delle istruzioni di assemblaggio dei modelli inclusi nell'Alliance Magazine.

COS'È WARHAMMER?

Questa sezione descrive dettagliatamente il gioco di Warhammer, come i giovani possano prendervi parte e quali tipi di ambientazioni fantasy e fantascientifiche possono esplorare usando il contenuto della scatola.

COME ASSEMBLARE: SPACE MARINES

Qui trovi una copia delle istruzioni di assemblaggio per i modelli di Space Marines Intercessor inclusi nella scatola. La guida fotografica e lo stile a incastro delle miniature semplificano l'apprendimento di come assemblare sia per i partecipanti che per i responsabili.

COME ASSEMBLARE: FIGLI ETERNI

Qui trovi una copia delle istruzioni di assemblaggio per i modelli di Figli Eterni della Tempesta Sequitor inclusi nella scatola. Come la pagina precedente, contiene una guida fotografica semplice e facile da seguire.

COME DIPINGERE

Che tu non abbia mai impugnato un pennello in vita tua, o abbia già esperienza, questa semplice guida ti insegna a usare i nostri colori per miniature Citadel.

PROSSIMI PASSI

Mentre la Guida del Responsabile include numerose informazioni e spunti per usare il pacchetto Alliance, questa pagina ti aiuta a capire dove indirizzare il club una volta terminato il materiale ricevuto.

HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

COS'È WARHAMMER?

Warhammer è il gioco di miniature più grande del mondo, e i giocatori possono scegliere tra centinaia di fantastici modelli da collezionare, assemblare e dipingere. I tuoi membri possono immergersi in coinvolgenti mondi fantascientifici e fantasy, creare un'armata e scontrarsi in battaglie da tavolo. Le partite a Warhammer si svolgono su tappetini di dimensioni adeguate a un tavolo. Si tirano dadi a sei facce per effettuare gli attacchi e i giocatori muovono i propri modelli di distanze misurate in pollici.

Che tu sia già coinvolto nell'hobby di Warhammer in prima persona, e se intendi supervisionare i membri del tuo club senza mai averlo fatto prima, i PDF della Guida del Responsabile ti forniscono abbastanza informazioni per organizzare il club e ti aiutano a sfruttare al meglio il pacchetto Warhammer Alliance.



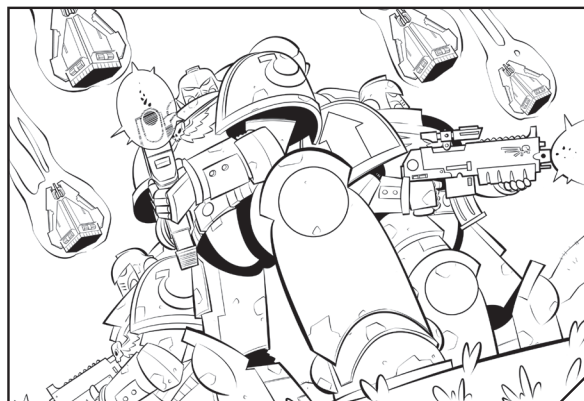
Warhammer 40,000 è il gioco di miniature da tavolo più popolare al mondo, ambientato in una visione da incubo del nostro futuro. Dipende solo da te se combattere per l'umanità o guardare la galassia bruciare.

Ambientato nel futuristico XLI millennio del nostro universo, Warhammer 40,000 è un gioco di battaglie molto amato in cui gli hobbisti collezionano e assemblano armate per affrontarsi sul tavolo.

FOCUS SULLE FAZIONI: SPACE MARINES

Non esiste teatro di guerra in cui gli Space Marines non eccellano, nemico che non possano sconfiggere e pericolo che non osino affrontare. Ci sono centinaia di Capitoli di Space Marine con illustri ruolini d'onore e stupefacenti storie marziali.

Le campagne fulminee degli Space Marines sono condotte con brutalità spettacolare, tanto che sono diventati noti come Angeli della Morte.



L'Età di Sigmar è un'ambientazione epica in cui eroi, divinità e mostri si scontrano sui campi di battaglia fantastici dei Reami Mortali.

Si tratta di un portale verso un mondo di avventure emozionanti e pericoli letali, in cui i potenti campioni del Dio-Re Sigmar combattono per difendere le razze mortali dai demoni affamati di anime, innumerevoli orrori e orde di bruti bellicosi.

FOCUS SULLE FAZIONI: FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA

Scelti dal Dio-Re e potenziati dalla tempesta celestiale, i Figli Eterni della Tempesta sono l'unica speranza di Sigmar di riconquistare i regni. Combattono sul fronte delle crociate, dove la loro tempra e prodezza si staglia contro i molti orrori che minacciano le razze mortali. Neanche la morte può sconfiggerli, perché quando cadono le loro anime tornano ad Azyr per essere Riforgiate e ricominciare a lottare.



COME ASSEMBLARE: SPACE MARINES



Assemblare le miniature è una parte molto divertente dell'hobby di Warhammer. Segui queste istruzioni per assemblare il tuo Space Marine Intercessor, e il tuo modello sarà pronto all'azione in un batter d'occhio. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.

Le miniature Citadel sono fornite attaccate a una cornice di plastica (sprue).

Osservandola da vicino vedrai un numero per ciascun componente. Tali numeri corrispondono a quelli dello schema di assemblaggio in basso.

Il tuo Space Marine Intercessor è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.

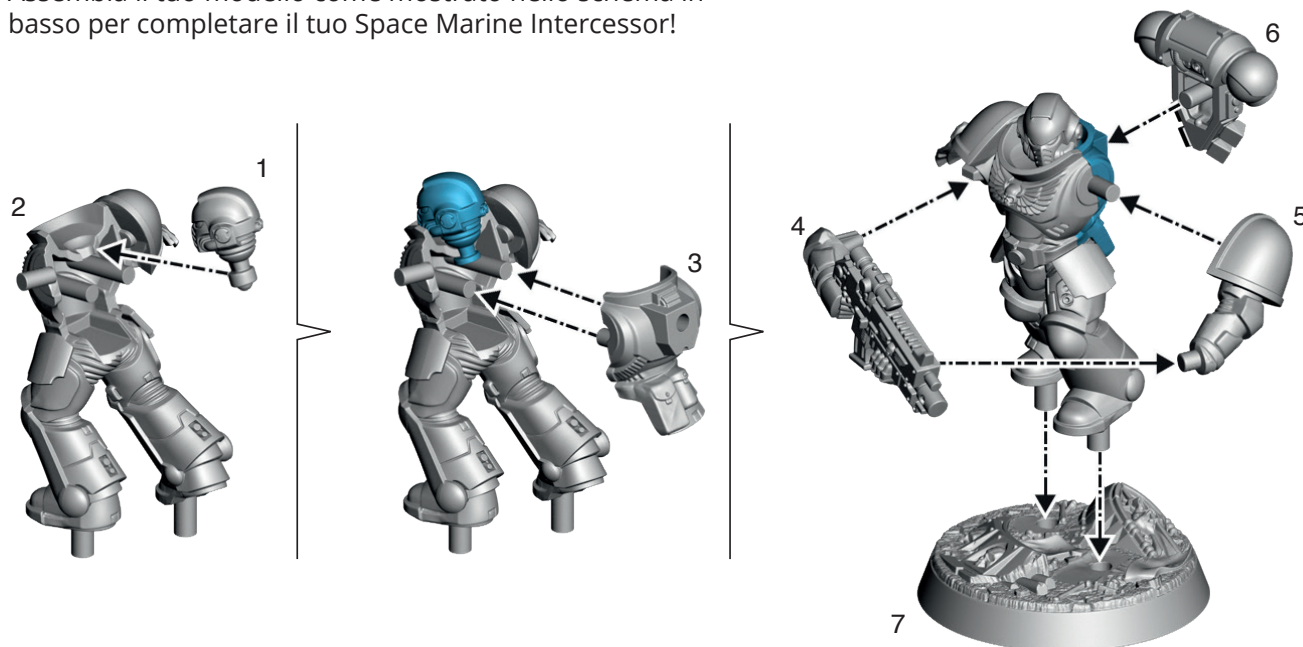
Stai attento a non tagliare via i perni.

Per rimuovere i componenti dallo sprue hai bisogno di un paio di tronchesine da modellismo dalla lama piatta. Tieni sempre la lama lontana dalle dita e chiudi lentamente le braccia della tronchesina finché le lame non si uniscono e staccano il componente.

Usando le tronchesine da modellismo, stacca con cura tutti i componenti dallo sprue, uno alla volta.

Accertati di rimuovere più cornice possibile. La lama piatta ti consente di tagliare in modo molto preciso.

Assembla il tuo modello come mostrato nello schema in basso per completare il tuo Space Marine Intercessor!



COME ASSEMBLARE: FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA



Assemblare le miniature è una parte molto divertente dell'hobby di Warhammer. È giunto il momento di assemblare il tuo primo modello! Per assemblare questo Figlio Eterno della Tempesta Sequitor segui le istruzioni in basso. Lo schema di assemblaggio mostra come incastrare i componenti.

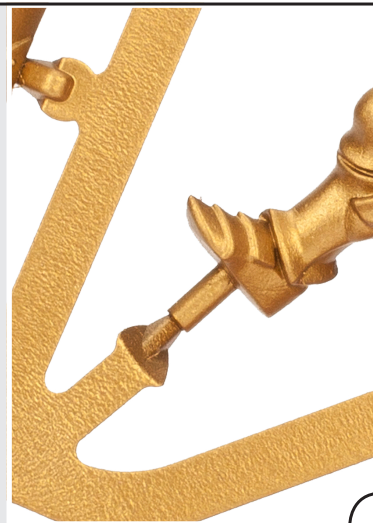
Le miniature Citadel sono fornite attaccate a una cornice di plastica (sprue).

Osservandola da vicino vedrai un numero per ciascun componente. Tali numeri corrispondono a quelli dello schema di assemblaggio in basso.



Il tuo Figlio Eterno della Tempesta Sequitor è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.

Stai attento a non tagliare via i perni.



Per rimuovere i componenti dallo sprue hai bisogno di un paio di tronchesine da modellismo dalla lama piatta. Tieni sempre la lama lontana dalle dita e chiudi lentamente le braccia della tronchesina finché le lame non si uniscono e staccano il componente.

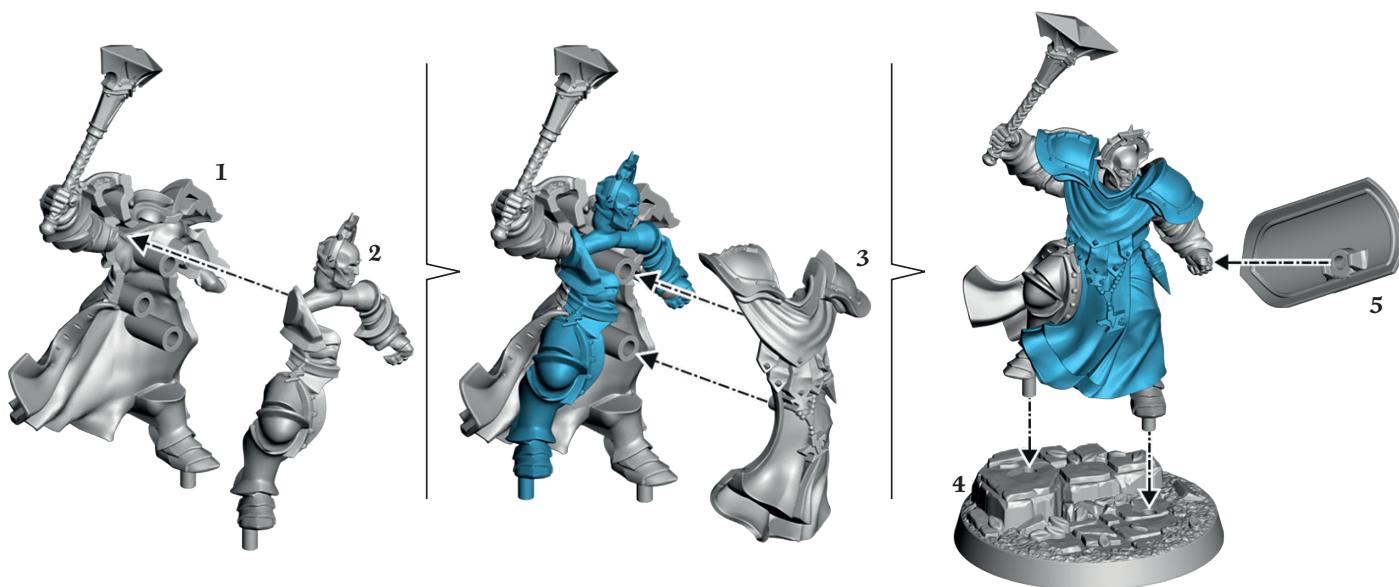


Usando le tronchesine da modellismo, stacca con cura tutti i componenti dallo sprue, uno alla volta.

Accertati di rimuovere più cornice possibile. La lama piatta ti consente di tagliare in modo molto preciso.



Assembla il tuo modello come mostrato nello schema in basso per completare il tuo Figlio Eterno della Tempesta Sequitor!



COME DIPINGERE WARHAMMER



Dipingere le miniature è una delle parti più appaganti dell'hobby di Warhammer. Man mano che fai pratica, la tua abilità crescerà e ben presto conoscerai abbastanza tecniche di pittura da portare in vita i tuoi modelli.

Accertati che il tappo del colore che hai scelto sia ben chiuso e scuotilo velocemente.



Questa operazione va svolta per tutti i colori Citadel prima di usarli.

Prendi un pennello pulito e metti un pochino di colore sulla tavolozza fornita.



Grazie alla tavolozza, più persone potranno usare lo stesso colore nello stesso momento.

Prima di immergere il pennello nel colore, bagnane le setole.



I colori Citadel devono essere diluiti un po', in modo che il colore scorra meglio sulla miniatura.

Applica sul modello i colori che hai scelto.



Comincia dal colore che appare sull'area più estesa.

Fai asciugare ogni colore prima di passare al successivo.

Non dimenticare di lavare bene il pennello tra l'utilizzo di un colore e l'altro.



Eliminare il colore dalle setole mantiene la pittura pulita e protegge il pennello.

Dopo aver dipinto tutte le aree, completa il modello correggendo le sezioni che ne hanno bisogno.



Va bene tornare indietro e modificare le aree che pensi vadano migliorate.

SCOPRI DI PIÙ

La gamma di colori Citadel include tutti i colori di cui hai bisogno, e l'app Citadel Colour e il sito web contengono tutte le informazioni. Troverai consigli su colori, guide alla pittura, consigli sugli effetti speciali e altro ancora.

CITADELCOLOUR.COM





PROSSIMI PASSI

Se hai completato il contenuto introduttivo fornito nella scatola Warhammer Alliance e nella Guida del Responsabile, potresti chiederti cosa fare ora. In basso trovi una lista di suggerimenti su dove indirizzare il tuo club ora che i suoi membri e tu stesso avete appreso le basi.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

BATTLE HONOURS

Quando hai finito il Pacchetto Risorse, Battle Honours è il passo successivo migliore per i membri del tuo club. Il programma sfida i partecipanti a stabilire e conseguire obiettivi e a completare attività mentre conoscono meglio Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar. Anche solo terminando il Pacchetto Risorse, i ragazzi completano almeno sei attività Battle Honours.



Consulta la pagina di Battle Honours sul sito web di Warhammer Alliance.

DAI UN'OCCHIATA AL LIBRO BASE

Le nostre pubblicazioni con copertina rigida delle Regole Base di Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar contengono nuove missioni e piani di battaglia. Ci sono anche altre informazioni di background e sui personaggi. Puoi leggere le regole sull'App in qualsiasi momento, ma i libri contengono tanti nuovi contenuti che ti aiutano a dirigere partite più grandi e incentrate sulla storia.

CODEX E TOMI DA GUERRA

Ogni armata giocabile in partita ha un set di regole approfondite, chiamato Codex in Warhammer 40,000 e Tomo da Guerra in Warhammer Age of Sigmar. Consigliamo il Codex: Space Marines o il Tomo da Guerra: Stormcast Eternals per accompagnare il contenuto della tua scatola Alliance, oppure puoi scaricare le regole dei modelli dalle App. Se i ragazzi vogliono giocare partite più grandi o collezionare nuovi modelli, questi volumi sono un ottimo punto d'inizio.

ATTREZZI E COLLA

Una volta assemblati tutti i modelli forniti nella scatola, i tuoi membri possono affrontare miniature il cui assemblaggio richiede altri strumenti e la colla. Non tutti i modelli sono a incastro; molti di quelli avanzati hanno bisogno di colla per plastica. Dovresti consentire l'utilizzo della colla solo sotto supervisione, e accertarti di leggere sia il nostro documento di Salute e Sicurezza, che qualsiasi informazione importante sul prodotto. Tenere la colla nella sede del club potrebbe anche essere utile per riparare i modelli se si rompono durante le partite.

HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:



STORES.WARHAMMER.COM

FONDARE IL CLUB E SUPPORTO



Che tu stia creando un club nell'ambiente scolastico o per un'organizzazione esterna, questo documento fornisce consigli e suggerimenti per aiutarti a iniziare. Troverai le seguenti informazioni:

CREARE IL TUO CLUB DI WARHAMMER

Ogni organizzazione è differente quando si parla di guide linee per i club. Qui trovi alcuni punti base per aiutarti a iniziare un club di Warhammer, ma dai anche un'occhiata a come la tua scuola o il tuo gruppo gestiscono gli altri club.

CONSIGLI PER FONDARE IL CLUB

Altri consigli che possono aiutarti a stabilire gli obiettivi per i membri del tuo club, per fare sì che sia inclusivo e per documentare i progressi fatti.

CODICE DI CONDOTTA STAMPABILE

Una scheda A4 stampabile che riporta le regole che i membri devono seguire durante le partite a Warhammer, per incoraggiare la sportività e l'onestà. Se preferisci, sentiti libero di scriverne di tue usando queste linee guida!

PROMEMORIA STAMPABILI PER I MEMBRI

Un foglio stampabile che i membri possono compilare e portare con sé per ricordarsi cosa devono fare per la sessione successiva.

MODULO DI AUTOVALUTAZIONE STAMPABILE PER I MEMBRI

Un foglio stampabile che i membri possono compilare per stimolarli a riflettere sui propri miglioramenti e stabilire gli obiettivi per il futuro.

HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://www.stores.warhammer.com)



INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

FONDARE IL TUO CLUB DI WARHAMMER

Qualunque sia il tuo luogo d'incontro, i club di successo dipendono da una buona pianificazione e da un'ottima comunicazione. Usa questa guida per aiutarti nella gestione. Nota che molte scuole già possiedono linee guida per fondare club, quindi se la tua è un'organizzazione scolastica, consulta le sue eventuali linee guida. Quando fondi il tuo club dovresti:

OTTENERE IL PERMESSO DI FONDARE UN CLUB

Se non sei il responsabile della tua organizzazione, consulta chi è incaricato prima di iniziare un'attività di Warhammer. Prima di affrontare questa conversazione, accertati di essere pronto a parlare dei benefici d'apprendimento, dei costi e di cosa sia l'hobby.

STABILIRE UN EVENTUALE BUDGET

Avrai bisogno di materiali o dovrai pagare per l'affitto di una sede?

TROVARE UNA SEDE ADEGUATA

Pensa al numero possibile di membri e alle sedie e ai tavoli di cui avrete bisogno. Il tuo club necessiterà anche dell'accesso ad acqua e di un armadietto per conservare i materiali.

STABILIRE UN GIORNO E UN ORARIO

Assicurati che i giorni e gli orari del club siano accessibili facilmente per tutti i membri. I club di successo si attengono a sessioni periodiche per consentire ai partecipanti di organizzare il proprio tempo.

PREPARARE UN MODULO DI CONSENSO GENITORIALE

Per partecipare a un club gran parte delle organizzazioni ha bisogno di un modulo di consenso firmato per i membri più giovani.

PUBBLICIZZARE IL CLUB PER ATTIRARE MEMBRI

Accertati di dire in lungo e in largo del tuo club e del perché partecipare. Potresti stampare poster, tenere una riunione o un incontro, creare una newsletter o distribuire volantini. Ricorda: Warhammer potrebbe essere una novità per molti ragazzi della tua organizzazione. Parla di:

- Cosa è il club
- Dove si trova e quando si tiene
- Perché è divertente
- A chi è dedicato (ci sono limiti di età ecc.?)
- Cosa dovranno fare i membri per partecipare: dove si iscrivono e dove possono prendere il modulo di consenso? Hanno bisogno di portare qualcosa?

ORGANIZZARE LE TUE PRIME SESSIONI

Assicurati di avere tutto ciò di cui hai bisogno. Consulta il PDF 'Piani di Sessione' per trovare sessioni preformulate. Il tuo piano deve anche includere:

- Una scelta di attività per i ragazzi già esperti dell'hobby, come un tavolo/un'area separata apposita. Potrebbero aver bisogno di ulteriori istruzioni su cosa portare o di avere l'occasione di pianificare in anticipo cosa fare.
- Una struttura per i novizi, in modo che si sentano i benvenuti e siano supportati nell'apprendimento.
- Se la tua organizzazione include diverse fasce d'età e abilità, offrirai sessioni differenziate?
- Come stabilirai le regole e le norme di comportamento.

INIZIA IL CLUB!

Divertiti a tenere le sessioni. Chiedi pareri ai membri per assicurarti che il club rispecchi i loro bisogni. Leggi la sezione 'Passi successivi' per altre idee per fondare il club e gestirlo.

CONSIGLI PER GESTIRE IL CLUB

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

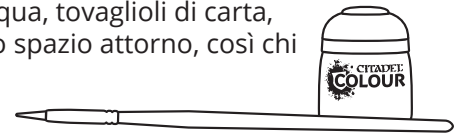
ATTIVITÀ EXTRA

ORGANIZZARE LO SPAZIO

Warhammer è un hobby pieno di cose da fare! Pensa a organizzare un luogo d'incontro che rifletta scelte e scoperte. A seconda di quanti ragazzi partecipano, per ogni sessione allestisci almeno tre diverse aree a cui possono accedere. Queste possono includere:

UN'AREA HOBBISTICA PER ASSEMBLARE E DIPINGERE I MODELLI

Questo spazio dovrebbe comprendere tavoli coperti, bicchieri d'acqua, tovaglioli di carta, attrezzi e colori. Sarebbe meglio se si trovasse in un'area con molto spazio attorno, così chi vi siede non corre il rischio di essere urtato dal passaggio altrui.



UN'AREA PER GIOCARE PARTITE

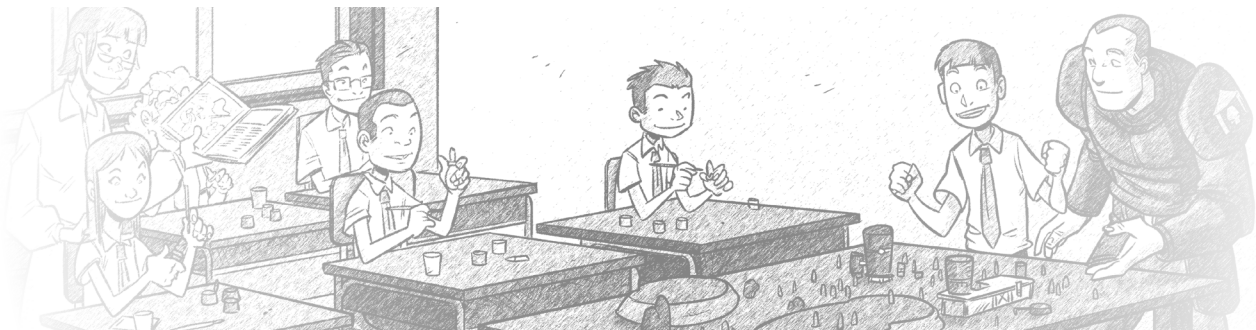
Questo spazio dovrebbe comprendere tavoli e terreni affinché i giocatori possano dare vita a possenti battaglie e raccontare storie epiche! Le partite possono scaldarsi parecchio, quindi sarebbe meglio se quest'area si trovasse in un luogo dove fare rumore, stare in piedi e muoversi non disturbi gli altri.

Potresti anche fornire set extra di dadi, misuratori di distanza e regole.



UN'AREA PER LE ATTIVITÀ

Fornisci un'area dove spingere i ragazzi a provare varie attività. Potrebbe trattarsi di novizi e ragazzi che non hanno a disposizione modelli o materiali in quel momento.



STABILIRE GLI OBIETTIVI

Puntare a un obiettivo aiuta i singoli membri e il club in generale a concentrarsi e a mantenere una certa frequenza. È un ottimo modo per far lavorare assieme il gruppo e decidere democraticamente i traguardi.

Idee per gli obiettivi:

- Organizzare una competizione interna al club, come una gara di pittura.
- Partecipare a un progetto di gruppo, come creare un tavolo da gioco o un gruppo di elementi scenici.
- Ideare una campagna da svolgere nel corso di un certo numero di sessioni. Una campagna è una serie di partite collegate da una storia, in cui l'esito di ciascuna ha effetto su quella successiva.
- Identificare un'area di sviluppo personale come migliorare le abilità pittoriche o modellistiche e assegnare ai membri del gruppo dei compiti che li aiutino in tal senso. Questo PDF include una scheda stampabile che i membri possono compilare per stabilire le aree che hanno padroneggiato e quelle su cui vogliono lavorare in futuro.



CONSIGLI PER FONDARE IL CLUB

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

RENDOLO INCLUSIVO

Assicurarsi che il club includa tutti i ragazzi interessati è importante per renderlo accessibile e piacevole.

Alcuni suggerimenti:

- Fornisci alcuni materiali base e scatole che i ragazzi possono usare in caso abbiano dimenticato i propri, vogliano provare qualcosa di nuovo o mettere da parte soldi per comprare ciò che davvero vogliono.
- Usa i materiali comuni a cui hai accesso, come carta, cartoncino, forbici e materiali riciclabili per lanciare progetti mirati alla creazione di tavoli ed elementi di terreno gratuiti e interessanti.
- Assicurati di tenere eventi introduttivi periodici per rispondere alle domande e accogliere i nuovi membri.
- Quando arrivano nuovi membri, assicurati che siano supportati nell'apprendimento dell'hobby e nella socializzazione.
- Controlla il gruppo e assicurati che ogni membro sia coinvolto nelle decisioni, nelle attività e nelle partite.



DOCUMENTARE I PROGRESSI

È importante aiutare i membri del club a riflettere sul proprio operato, giudicare i propri sforzi e stabilire obiettivi che diano loro uno scopo. Potrebbe essere utile tenere traccia dei progressi e insegnare loro ad autovalutarsi.

Alcuni metodi da impiegare:

- Tenere una galleria fotografica dei modelli che i ragazzi completano per mostrare i progressi nel corso del tempo.
- Chiedere ai membri di darsi un giudizio ogni volta che completano un progetto. Abbiamo incluso un modello a tale scopo.
- Tenere traccia di alcune delle abilità chiave e di come esse sono state accolte dal club, ad esempio:
 - Comportamento e frequenza
 - Lettura
 - Sicurezza e amicizia
 - Matematica
 - Educazione artistica
 - Alfabetizzazione
- Ricompensare i miglioramenti e l'impegno.



CODICE DI CONDOTTA

Giocare partite a Warhammer può essere coinvolgente, rapido e divertente.

Non c'è nulla di più epico dello scontro tra due potenti armate sul campo, ed è facile lasciarsi trascinare. Ricorda sempre di pensare all'avversario, e a come possa sentirsi, e mentre ti diverti accertati sempre di essere educato e rispettoso.

In questo modo, anche chi sta perdendo può comunque tornare a casa con il ricordo di una bella esperienza.

Per far sì che tutti si divertano, ecco alcune linee guida importanti da seguire.

Segui le istruzioni del responsabile in qualsiasi momento.

La colla e gli attrezzi possono essere usati solo previo consenso del responsabile.

Non portare mai i tuoi attrezzi, la tua colla o i tuoi spray.

Chiedi il permesso prima di toccare i modelli di qualcun altro.

Porta sempre i materiali giusti per la sessione.

Etichetta tutti i tuoi possedimenti, inclusi i libri.

Non abbandonare una partita prima che sia finita.

Tira i dadi dove l'avversario può vederli.

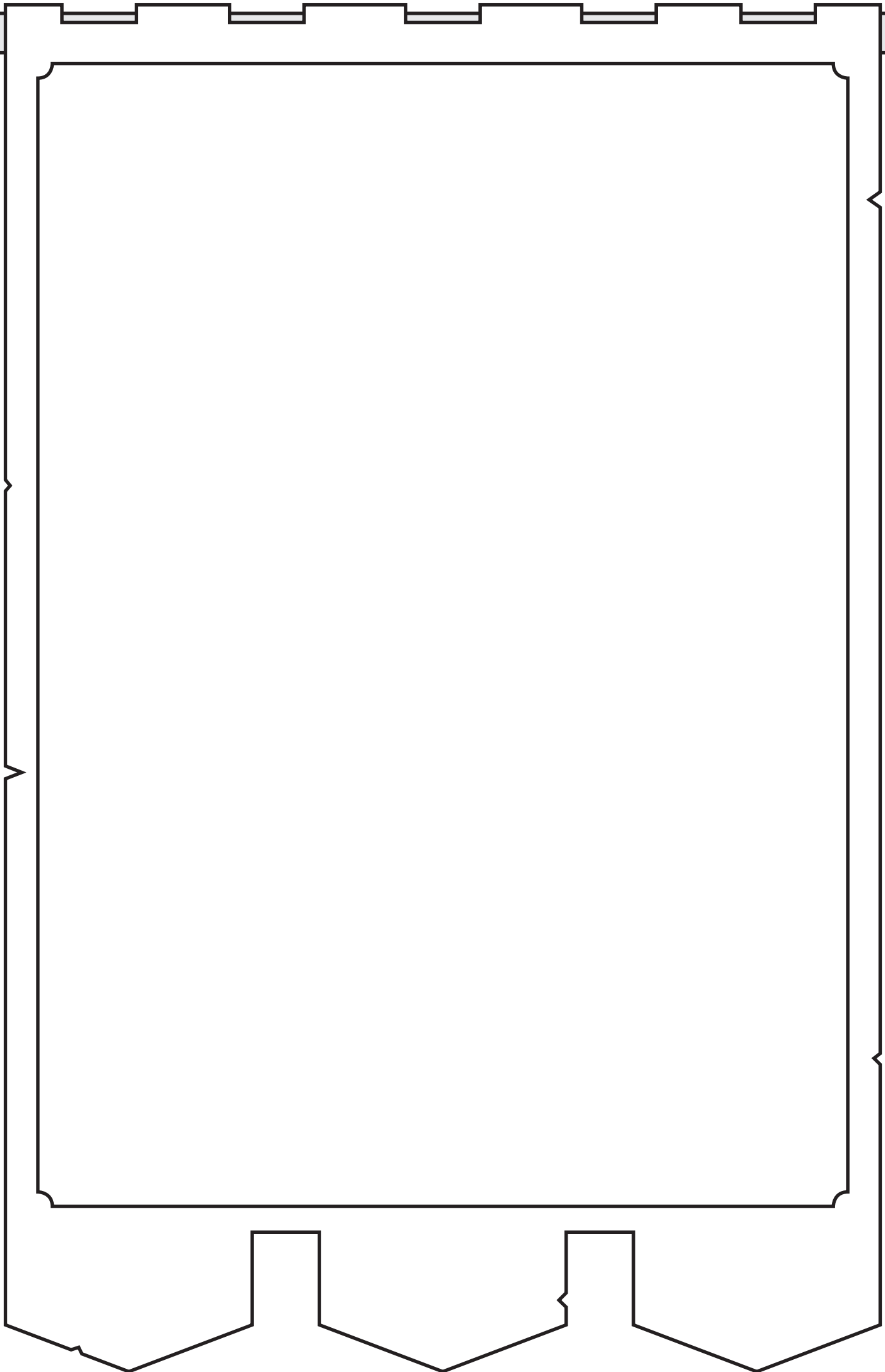
Rispetta le miniature altrui.

Fai finire di parlare gli altri prima di dire la tua.

Accertati che tutti si stiano divertendo.

Sii responsabile dei tuoi materiali.

Aiuta sempre gli altri.



NELLA PROSSIMA SESSIONE:

GIOCHERÒ DIPINGERÒ ENTRAMBI

PITTURA

Lavorerò su:

DEVO PORTARE:

- Pennello
- Modelli
- Guida alla pittura

LISTA DEI COLORI:

GIOCO

Ho in piano una partita a:

Il mio avversario è:

A (punti/livello di potenza):

DEVO PORTARE:

- Modelli
- Dadi
- Metro a nastro
- Regole
- Codex o Tomo da Guerra
- Gioco in scatola
- Altro: _____

NOTE:

RICORDA DI:

Riporre i modelli in modo che non si danneggino nel trasporto.
Etichettare con il tuo nome tutti i tuoi possedimenti.
Accertarti che i tappi di tutti i colori siano ben chiusi.

MODULO DI VALUTAZIONE

DATA:

NOME:

MODELLO:

ATTACCA QUI UNA FOTO
DEL MODELLO FINITO

3 COSE CHE HO IMPARATO SULLA PITTURA DELLE MINIATURE:

1

2

3

HO USATO QUESTI COLORI:

2 COSE CHE MI PIACCIONO DEL MIO MODELLO FINITO:

1

2

1 OBIETTIVO DA RAGGIUNGERE SUL MIO PROSSIMO MODELLO:

1

SALUTE E SICUREZZA



Questo documento ti fornisce le informazioni necessarie a valutare qualsiasi rischio che potrebbe essere associato alle attività di Warhammer. L'hobby di Warhammer prevede l'utilizzo di attrezzi, colle e colori per assemblare e creare modelli in miniatura con magnifici dettagli da usare in partita. È importate fornire al tuo gruppo uno spazio sicuro in cui lavorare.

Alcune raccomandazioni:

- Segui sempre le linee guida e la politica per la sicurezza della tua organizzazione.
- Familiarizza con gli strumenti e mostra come usarli.
- Assicurati ci sia il numero adeguato di adulti a supervisionare le attività.
- Informa i genitori delle implicazioni dell'hobby.
- Conserva e trasporta gli attrezzi in una cassetta o valigetta apposita.
- Quando non vengono utilizzati, conserva le cassette degli attrezzi, le colle e i colori in armadietti che si possono chiudere.
- Crea un set di regole che tutti i ragazzi devono seguire in ogni sessione di Warhammer.
- Accertati che ogni partecipante sia consapevole delle conseguenze se non si attiene alle regole.

HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

MISURE DI SICUREZZA PER GLI ATTREZZI

La seguente sezione evidenzia alcuni punti importanti che devi conoscere sui prodotti forniti nel pacchetto risorse.

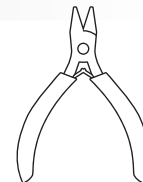
COLORI CITADEL

Tutti i nostri colori sono acrilici a base d'acqua e sono sicuri. Tuttavia, se versati sulla stoffa potrebbero macchiare indelebilmente. Quando organizzi le sessioni del club, invita i ragazzi a indossare vestiti vecchi o fornisci loro grembiuli per evitare incidenti.



TRONCHESINE DA MODELLISMO

Le tronchesine da modellismo sono necessarie per staccare i singoli componenti da uno sprue per assemblare il modello. Hanno lame affilate, simili a quelle delle tronchesi o del tagliaunghie. Consigliamo di mostrare come usarle in sicurezza e di supervisionarne l'utilizzo durante le sessioni del club. Fornisci una cassetta degli attrezzi o una valigetta per riporle e mettila nell'armadietto quando non servono.



LIMITI DI ETÀ

Su gran parte dei nostri prodotti c'è il logo dell'età consigliata e gli avvertimenti di sicurezza. Sono riportati per vari motivi, come componenti piccoli, adeguatezza di età o contenuti regolati dalla legge, come i solventi. È importante che controlli la confezione di tutti i prodotti che usi.

Se la tua scuola o organizzazione richiede una valutazione del rischio, includi qualsiasi prodotto con limiti di età. Consigliamo inoltre di richiedere il permesso dei genitori dei ragazzi se sono sotto l'età indicata.

ALTRI PRODOTTI COMUNI NELL'HOBBY DI WARHAMMER

Questa sezione illustra alcuni degli attrezzi comuni usati nell'hobby di Warhammer. Consulta la confezione di tutti i prodotti che usi, perché riporta le informazioni più aggiornate. Consigliamo di ripassare periodicamente le misure di sicurezza per il tuo gruppo.

ATTREZZO PER RIPULIRE CITADEL

L'Attrezzo per Ripulire Citadel viene usato per eliminare le aree in rilievo sul modello causate dal processo di stampa, oppure le protrusioni che si creano quando un componente viene staccato dallo sprue.



Nota: molti dei nostri clienti usano una taglierina da hobby a questo scopo. La vendita di taglierine da hobby è molto regolamentata e devi essere maggiore di 18 anni per acquistarle. Consigliamo di NON consentire taglierine da hobby all'interno del club, e come regola del club di proibire di portarle. Dato che l'Attrezzo per Ripulire Citadel non ha lame affilate, è più sicuro.

COLORI SPRAY CITADEL

I modelli hanno bisogno di un colore di fondo prima di essere dipinti, in modo che i colori Citadel aderiscano correttamente alla superficie. Il fondo solitamente è applicato con un colore spray Citadel.

Consigliamo che gli spray vengano usati a casa sotto la supervisione di un genitore, in un'area ventilata, e come regola del club di proibire di portarli.

COLLA PER PLASTICA

La colla per plastica viene usata per assemblare le miniature Citadel di plastica che non fanno parte della gamma 'Facili da Assemblare' (come quelli che abbiamo fornito). Funziona sciogliendo la plastica dove viene applicata per formare un legame tra i pezzi uniti una volta asciutta. Non agisce su elementi non di plastica, come la pelle.



Se nella tua sessione usi la colla per plastica, accertati prima di avere il consenso dei genitori dei ragazzi. Assicurati di utilizzarla in un'area ben ventilata, di sorvegliarne l'utilizzo e di riporla nell'armadietto quando non serve. Inoltre, consigliamo di non consentire ai ragazzi di portare la propria colla per evitare potenziali incidenti dovuti al rovesciamento.

PIANI DI SESSIONE DEL CLUB



Qui trovi piani di sessione del club per sei settimane. Possono essere usati nelle scuole o nelle riunioni tenute da organizzazioni esterne e sono adatti a varie fasce d'età e livelli di abilità. Ciascuno include un tempo di svolgimento suggerito, così se è più lungo della tua sessione puoi dividerlo in più incontri.

SOMMARIO DELLE SESSIONI

SESSIONE 1: SESSIONE INTRODUTTIVA

Spesso i club includono membri con livelli di abilità differenti. Potresti ritrovarti con novizi assieme a hobbisti veterani. Per questo motivo una sessione introduttiva, che esplora i mondi di Warhammer e stabilisce l'esperienza globale del gruppo, potrebbe rivelarsi molto utile.

Questa sessione si concentra sull'approccio con la Rivista delle Attività, e permette ai membri di conoscersi e di avvicinarsi al background di Warhammer. Potresti anche voler esaminare il contenuto della scatola e accennare a come verrà usato nel corso delle successive sei settimane.

SESSIONE 2: ASSEMBLARE

Questa sessione si concentra sul cominciare i kit forniti nella scatola Warhammer Alliance. Chiedi a ciascun membro se preferisce assemblare un Figlio Eterno o uno Space Marine. Se non hai sprue a sufficienza, puoi rivolgerti al tuo coordinatore di Warhammer o al negozio più vicino.

SESSIONE 3: PIANIFICARE

Questa sessione consente ai ragazzi di inventare schemi di colori e di ideare i propri Capitoli di Space Marines o Schiere Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta. Tali elementi dovranno essere stati introdotti nella prima sessione. Questi piani possono poi essere usati per dipingere i modelli nella sessione successiva.

SESSIONE 4: DIPINGERE

Questa sessione consente ai membri di iniziare a dipingere. Accertati che portino i modelli, oppure teneteli nell'armadietto del club. Fai in modo che ciascun partecipante riceva un pennello e che ci sia acqua sufficiente per tutti per sciacquare i pennelli quando passano da un colore all'altro.

SESSIONE 5: GIOCARE A WARHAMMER 40,000

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer 40,000 tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta: è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

SESSIONE 6: GIOCARE A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer Age of Sigmar tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta: è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

RIFERIMENTI DI PAGINA DELLA RIVISTA DELLE ATTIVITÀ

La Rivista delle Attività è divisa in due parti: una per Warhammer 40,000, e l'altra per Warhammer Age of Sigmar. Entrambe sono menzionate in questo PDF.

Per aiutarti a individuare facilmente la pagina giusta per ciascuna sessione, segui questa guida:

- Quando la pagina è nella parte di Warhammer 40,000, è indicata così: **40K: PAGINA 1**
- Quando la pagina è nella parte di Warhammer Age of Sigmar, è indicata così: **AOS: PAGINA 1**
- Se il riferimento è a entrambe le parti: **PAGINA 4**

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

SESSIONE 1: SESSIONE INTRODUTTIVA

30 MIN

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

Spesso i club includono membri con livelli di abilità differenti. Potresti ritrovarti con novizi assieme a hobbisti veterani. Per questo motivo una sessione introduttiva, che esplora i mondi di Warhammer e stabilisce l'esperienza globale del gruppo, potrebbe rivelarsi molto utile.

Questa sessione si concentra sull'approccio con la Rivista delle Attività, e permette ai membri di conoscersi e di avvicinarsi al background di Warhammer. Potresti anche voler esaminare il contenuto della scatola e accennare a come verrà usato nel corso delle successive sei settimane.

HAI BISOGNO DI

- Rivista dell'Attività
- Penna/Matita



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Familiarizzare con la rivista e le informazioni base su Warhammer prima di questa sessione
- Supportare i ragazzi che si avvicinano all'hobby

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Dove è ambientato Warhammer 40,000 **40K: PAGINA 1**
- Cos'è un Capitolo di Space Marines **40K: PAGINA 4**
- Dove è ambientato Warhammer Age of Sigmar **ADS: PAGINA 1**
- Cos'è una Schiera Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta **ADS: PAGINA 4**

COSA FARE

1. Assicurarsi che ogni membro riceva una copia della Rivista delle Attività. Sfoglia la rivista con loro e spiega come completarla nel corso delle sei settimane.
2. Spiegare cosa sono un Figlio Eterno e uno Space Marine. Se il club include hobbisti, è una buona idea aprire il discorso con loro e incoraggiarli a condividere le loro idee sulle due fazioni.
3. Se le riunioni del club saranno settimanali, invita i membri a scrivere quando e dove si incontreranno e a che ora.

CONSIGLIO

Invita i membri a iniziare a pensare alla propria Schiera Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta o al proprio Capitolo di Space Marines. Poi svolgerete una sessione di pianificazione per crearli usando le attività fornite dal pacchetto di attività extra; avere una riunione iniziale può essere utile per coinvolgere la creatività dei partecipanti e prepararli.



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare la **pianificazione** e la **ricerca indipendente**, rafforzando al tempo stesso le loro capacità di **lettura**.

SESSIONE 2: ASSEMBLARE

45 MIN

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

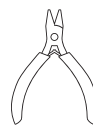
ATTIVITÀ EXTRA

Questa sessione si concentra sul cominciare i kit forniti nella scatola Warhammer Alliance. Chiedi a ciascun membro se preferisce assemblare un Figlio Eterno o uno Space Marine. Se non hai sprue a sufficienza, puoi rivolgerti al tuo coordinatore di Warhammer o al negozio più vicino.

Se hai più partecipanti che tronchesine, potrebbe valere la pena che metà dei partecipanti completi la Sessione 3 e che l'altra metà completi la Sessione 2 per poi farli invertire la settimana successiva.

HAI BISOGNO DI

- Tronchesine da modellismo
- Rivista delle Attività
- Miniature da assemblare



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Mostrare il corretto utilizzo delle tronchesine da modellismo **PAGINA 3**
- Mostrare come seguire una guida all'assemblaggio **PAGINA 3**
- Aiutare i ragazzi quando assemblano componenti difficili **PAGINA 3**

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come usare le tronchesine in sicurezza **PAGINA 3**
- Come seguire una guida all'assemblaggio **PAGINA 3**
- Come aiutare un amico

COSA FARE

1. Dimostrare al gruppo come usare correttamente le tronchesine.
2. Le tronchesine devono essere distribuite 1 ogni 2 persone. L'apprendista 1 stacca i componenti mentre l'apprendista 2 lo aiuta indicando dove tagliare. Usate la tavolozza o un altro contenitore per tenere al sicuro tutti i componenti. Una volta terminato, l'apprendista 2 stacca i componenti e l'apprendista 1 lo aiuta.
3. Una volta finito di staccare i componenti, seguite la guida all'assemblaggio a pagina 3. Se l'apprendista sta assemblando un Figlio Eterno della Tempesta è nella parte di Warhammer Age of Sigmar della rivista, oppure nella parte di Warhammer 40,000 se sta assemblando uno Space Marine.

CONSIGLIO

Assicurati che i partecipanti non taglino i perni dei modelli facili da assemblare, altrimenti non coincideranno. Potresti dare della colla per plastica al responsabile della sessione in modo da riattaccare i componenti in caso di incidenti.



Questa attività aiuta i ragazzi ad esercitare il **problem-solving**, le abilità di **assemblaggio** e a **seguire istruzioni scritte**.

SESSIONE 3: PIANIFICARE

30 MIN

Questa sessione consente ai ragazzi di inventare schemi di colori e di ideare i propri Capitoli di Space Marines o Schiere Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta. Tali elementi dovrebbero essere stati introdotti nella prima sessione. Questi piani possono poi essere usati per dipingere i modelli nella sessione successiva.

La Rivista delle Attività include una sezione per questa sessione, ma se hai bisogno di ulteriori copie delle sagome puoi trovare una versione stampabile nel pacchetto **Attività per il tuo Club** sul sito web di Warhammer Alliance.

HAI BISOGNO DI

- Rivista delle Attività
- Matite colorate
- PDF delle attività extra (per gruppi più grandi)



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Fornire le matite colorate
- Invitare i membri a esporre le loro idee
- Se hai più membri che Riviste delle Attività, fotocopia le pagine **Creare una Schiera Tempesta e/o Creare un Capitolo di Space Marines** del pacchetto **Attività per il tuo Club**

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come ideare la propria Schiera Tempesta e/o il proprio Capitolo
- Pianificare uno schema di colori
- Scrivere una storia per Warhammer 40,000 e/o Warhammer Age of Sigmar, a seconda delle preferenze e del modello scelto

COSA FARE

1. Chiedere ai membri di dare un'occhiata ai vari Capitoli di Space Marines e Schiere Tempesta a pagina 4 della Rivista delle Attività **PAGINA 4**
2. Spiegare ai membri come pianificare il proprio schema di colori in tempo per iniziare a dipingere la settimana successiva.
3. Invitare i membri a colorare le pagine e a creare i propri schemi, completando il Capitolo/la Schiera Tempesta con un nome e tratti/caratteristiche **PAGINA 5 (O SCHEDA DELLE ATTIVITÀ)**
4. Verso la fine della sessione, riunisci tutti in gruppo e incoraggia i membri a condividere le proprie idee

CONSIGLIO

Se questa sessione non occupa tutto il tempo a disposizione, puoi invitare i membri a provare a completare altre attività del pacchetto **Attività per il tuo Club**. Accertati di portarne copie aggiuntive per essere pronto a qualsiasi eventualità.



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare la **pianificazione** e la **ricerca indipendente**, rafforzando al tempo stesso le loro capacità **decisionali** e la conoscenza della **teoria dei colori**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

SESSIONE 4: DIPINGERE

45 MIN

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

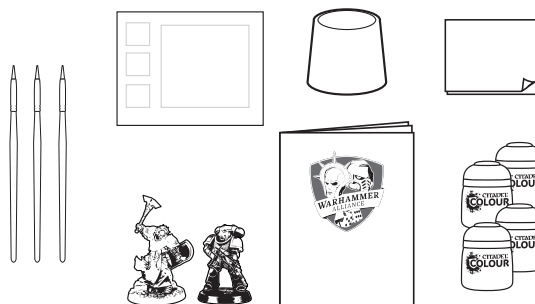
ATTIVITÀ EXTRA

Questa sessione consente ai membri di iniziare a dipingere. Accertati che portino i modelli, oppure teneteli nell'armadietto del club. Fai in modo che ciascun partecipante riceva un pennello e che ci sia acqua sufficiente per tutti per sciacquarli quando passano da un colore all'altro. La Rivista delle Attività comprende una tavolozza che può essere staccata e usata per deporre piccole quantità di colore Citadel per uso individuale.

Siamo consapevoli che non tutti i club possono offrire sessioni di pittura. In tal caso consigliamo di consentire ai ragazzi di portare i colori a casa, oppure di invitarli a chiamare il negozio più vicino e prenotare una sessione lì.

HAI BISOGNO DI

- Pennello Starter
- Contenitore per l'acqua
- Tovagliolini o strofinacci
- Tavolozza di carta
- Modello assemblato
- Rivista delle Attività
- Colori Citadel



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Mostrare come aprire una boccetta di colore e tenerla in modo da ridurre il rischio di rovesciarla **PAGINE 6 + 7**
- Mostrare ai novizi come usare una tavolozza e quanto colore usare **PAGINE 6 + 7**
- Ricordare ai ragazzi di sciacquare regolarmente il pennello **PAGINE 6 + 7**

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come applicare una base **PAGINE 6 + 7**
- Come seguire una guida alla pittura **PAGINE 6 + 7**
- Come usare una tavolozza di carta **PAGINE 6 + 7**
- Perché usare piccole quantità di colore **PAGINE 6 + 7**

COSA FARE

1. Mostrare al gruppo come usare colori, pennello, tavolozza e contenitore d'acqua **PAGINE 6 + 7**
2. Aiutare gli apprendisti a dipingere i modelli usando come guida la Rivista delle Attività **PAGINE 6 + 7**
Offrire consigli riguardanti:
 - Procedere con calma e concentrarsi sui dettagli
 - Lasciare asciugare una sezione prima di dipingerne un'altra, in modo che i colori non si mischino
 - Usare piccole quantità di colore e poi aggiungerne altro
3. Una volta finito, mettere i modelli ad asciugare in un luogo sicuro

CONSIGLIO

Sfrutta al meglio le scorte del club consentendo ai ragazzi di usare 1 boccetta alla volta. È probabile che il colore si secchi prima ancora di usarlo se ne prendono più di 1 alla volta, richiedendo così il doppio delle boccette.



Questa attività aiuta i ragazzi ad esercitare le loro **capacità artistiche**, rafforzando al tempo stesso la loro **creatività** e **immaginazione**.

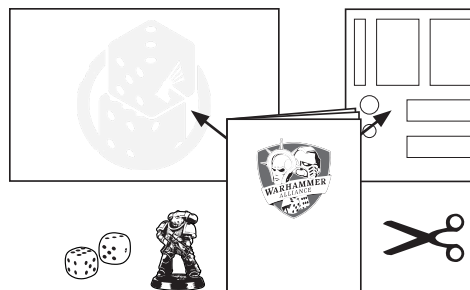
SESSIONE 5: GIOCARE A WARHAMMER 40,000

45 MIN

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer 40,000 tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta, è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

HAI BISOGNO DI

- Dadi
- Rivista delle Attività
- Tappetino da gioco (incluso al centro della rivista)
- Segnalini di gioco (inclusi al centro della rivista)
- Modelli di Space Marines assemblati
- Forbici



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Aiutare i ragazzi a leggere le regole e a organizzare una partita **40K: PAGINE DA 14 A 17**
- Incoraggiare i ragazzi a essere descrittivi/a raccontare una storia con la loro partita
- Supervisionare il gruppo per assicurarsi che tutti partecipino

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come leggere le regole e collaborare per organizzare e giocare una partita **40K: PAGINE DA 14 A 17**
- Come raccontare una storia giocando una partita
- Come completare un'azione movimento con uno Space Marine **40K: PAGINA 16**
- Come avanzare con uno Space Marine **40K: PAGINA 16**
- Cos'è un Necron **40K: PAGINA 14**

COSA FARE

1. Ritagliare i segnalini di gioco necessari come mostrato nella Rivista delle Attività **40K: PAGINA 15**
Dividere in gruppi i partecipanti: quattro persone per gruppo è l'ideale.
2. Aiutare il gruppo a decidere come desiderano imparare a giocare **40K: PAGINE DA 15 A 17**
Le opzioni sono:
 - Imparare le regole tramite la partita individuale
 - Eleggere un capitano che guidi il gruppo
 - Assistere a una dimostrazione da parte del responsabile
3. Consentire ai gruppi di capire come giocare. Incoraggiare l'utilizzo di termini descrittivi e della narrazione tramite domande come:
 - Che rumori fanno i guerrieri?
 - Come credi si senta il tuo guerriero?
 - Come descriveresti ciò che è successo quando il tuo personaggio si è mosso?
4. Una volta completata la partita, chiedi ai membri cosa ne pensano e cosa farebbero diversamente la prossima volta



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare il **problem-solving**, la **matematica**, il **calcolo delle probabilità** e il **lavoro di squadra**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

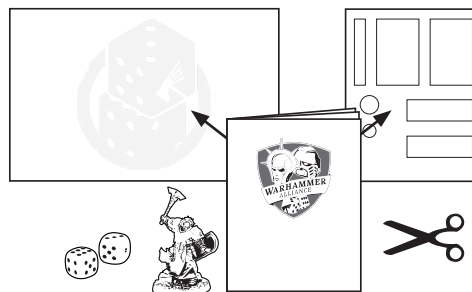
SESSIONE 6: GIOCARE A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

45 MIN

Questa sessione presenta il sistema di gioco di Warhammer Age of Sigmar tramite un minigioco incluso nella Rivista delle Attività. Accertati che i partecipanti abbiano ben chiaro il Codice di Condotta, è importante che si comportino in maniera sportiva e rispettosa quando giocano a Warhammer!

HAI BISOGNO DI

- Dadi
- Rivista delle Attività
- Tappetino da gioco (incluso al centro della rivista)
- Segnalini di gioco (inclusi al centro della rivista)
- Modelli di Figli Eterni della Tempesta assemblati
- Forbici



I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Aiutare i ragazzi a leggere le regole e a organizzare una partita **AOS: PAGINE DA 14 A 17**
- Incoraggiare i ragazzi a essere descrittivi/a raccontare una storia con la loro partita
- Supervisionare il gruppo per assicurarsi che tutti partecipino

I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come leggere le regole e collaborare per organizzare e giocare una partita **AOS: PAGINE DA 14 A 17**
- Come raccontare una storia giocando una partita
- Come completare un'azione movimento con un Figlio Eterno della Tempesta **AOS: PAGINA 16**
- Come completare un'azione di corsa con un Figlio Eterno della Tempesta **AOS: PAGINA 16**
- Cos'è un Krudelazzo **AOS: PAGINA 14**

COSA FARE

1. Ritagliare i segnalini di gioco necessari come mostrato nella Rivista delle Attività **AOS: PAGINA 15**
Dividere in gruppi i partecipanti: quattro persone per gruppo è l'ideale.
2. Aiutare il gruppo a decidere come desiderano imparare a giocare **AOS: PAGINE DA 15 A 17**
Le opzioni sono:
 - Imparare le regole tramite la partita individuale
 - Eleggere un capitano che guidi il gruppo
 - Assistere a una dimostrazione da parte del responsabile
3. Consentire ai gruppi di capire come giocare. Incoraggiare l'utilizzo di termini descrittivi e della narrazione tramite domande come:
 - Che rumori fanno i guerrieri?
 - Come credi si senta il tuo guerriero?
 - Come descriveresti ciò che è successo quando il tuo personaggio si è mosso?
4. Una volta completata la partita, chiedi ai membri cosa ne pensano e cosa farebbero diversamente la prossima volta



Questa attività aiuta i ragazzi a esercitare il **problem-solving**, la **matematica**, il **calcolo delle probabilità** e il **lavoro di squadra**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PLANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA



STRUMENTI DI GIOCO

Qui trovi utili strumenti per aiutarti a far crescere il club. Con le Regole Base di Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar scaricabili gratuitamente, i membri possono continuare ad ampliare la propria conoscenza del gioco sia nell'ambito del club che fuori. Sappiamo che molti responsabili non conoscono i nostri giochi, quindi rafforzare la capacità di apprendimento indipendente è un ottimo modo di mantenere il club attivo e interessante.

I supporti inclusi in questo pacchetto sono divisi in contenuti per Warhammer Age of Sigmar e quelli per Warhammer 40,000.

I contenuti di Warhammer Age of Sigmar includono:

- Una scheda riassuntiva che analizza un turno di gioco di Warhammer Age of Sigmar e su cui sono riportate le regole per ogni sezione delle Regole Base di Warhammer Age of Sigmar.
- Una scheda Impara a Giocare che i membri del club possono usare per semplificare l'apprendimento delle regole di Warhammer Age of Sigmar.
- Consigli per organizzare partite multigiocatore a Warhammer Age of Sigmar.

I contenuti di Warhammer 40,000 includono:

- Una scheda riassuntiva che analizza un turno di gioco di Warhammer 40,000 e su cui sono riportate le regole per ogni sezione delle Regole Base di Warhammer 40,000.
- Una scheda Impara a Giocare che i membri del club possono usare per semplificare l'apprendimento delle regole di Warhammer 40,000.
- Consigli per organizzare partite multigiocatore a Warhammer 40,000

OTTIENI LE REGOLE BASE

Le Regole Base gratuite sia per Warhammer 40,000 che per Warhammer Age of Sigmar spiegano come muoversi, sparare, caricare e combattere con le miniature sul campo di battaglia. Rappresentano il nerbo del gioco e sono un perfetto punto d'inizio per i club.

Man mano che il club si espande, vale la pena portare il Libro Base di ciascun gioco, dato che contiene regole aggiuntive per ampliare le partite.

Trovi le regole per Warhammer 40,000 e Warhammer Age of Sigmar sui siti web:

WARHAMMER40000.COM
AGEOFSIGMAR.COM



WARHAMMER40000.COM



AGEOFSIGMAR.COM

SCARICA L'APP

Le app di Warhammer Age of Sigmar e di Warhammer 40,000 sono ottimi modi per tenere sotto mano le regole e per rispondere a qualsiasi domanda i ragazzi possano avere.

Possono essere scaricate gratuitamente e contengono regole base su come giocare e schede tecniche e pergamene da guerra che descrivono le abilità di ogni modello. Sono fondamentali per giocare partite.



CONSIGLIO

Le partite a Warhammer possono durare da mezz'ora, a un'ora, a un giorno intero! Consigliamo di giocare solo partite piccole che possono essere completate nel tempo dedicato alla sessione.

I giochi da tavolo non sono facili da sospendere e potrebbe essere frustrante se i partecipanti non dovessero concludere lo scontro. Consigliamo di usare massimo 500 p. o 25 LP di miniature.



SCHEDA RIASSUNTIVA DI WARHAMMER 40,000



NUMERI DI PAGINA

I numeri di pagina su questa scheda corrispondono a quelli delle Regole Base gratuite di Warhammer 40,000 disponibili sul sito web: WARHAMMER40000.COM

CONCETTI BASE

KEYWORDS **PAGINA 3**

MISURARE LE DISTANZE **PAGINA 5**

COESIONE DELL'UNITÀ **PAGINA 4**

DADI **PAGINA 5**

CAMPO DI BATTAGLIA **PAGINA 4**

SCHEDE TECNICHE **PAGINA 7**

IL ROUND DI BATTAGLIA

1: FASE DI COMANDO **PAGINA 9**

2: FASE DI MOVIMENTO **PAGINA 10**

MUOVERE LE UNITÀ **PAGINA 10**

RINFORZI **PAGINA 11**

MUOVERSI SUI TERRENI **PAGINA 11**

VOLARE **PAGINA 11**

TRASPORTI **PAGINA 12**

VELIVOLI **PAGINA 13**

3: FASE PSIONICA **PAGINA 14**

4: FASE DI TIRO **PAGINA 15**

TIPI DI ARMI DA TIRO **PAGINA 17**

EFFETTUARE ATTACCHI **PAGINA 18**

ARMI AD AREA **PAGINA 17**

I CANNONI NON RIPOSANO MAI **PAGINA 16**

ATTENTO SIGNORE **PAGINA 16**

TIRI INVULNERABILITÀ **PAGINA 19**

5: FASE DI CARICA **PAGINA 19**

CARICHE **PAGINA 19**

INTERVENTI EROICI **PAGINA 20**

CARICARE SU UN TERRENO **PAGINA 20**

VOLARE DURANTE LA CARICA **PAGINA 20**

REAZIONE **PAGINA 20**

6: FASE DI COMBATTIMENTO **PAGINA 21**

7: FASE DI MORALE **PAGINA 23**

TIRO PER FERIRE

FORZA DELL'ATTACCANTE VS RESISTENZA DEI BERSAGLI	D6
La Forza è il DOBPIO (o più) della Resistenza	2+
La Forza è MAGGIORE della Resistenza	3+
La Forza è UGUALE alla Resistenza	4+
La Forza è INFERIORE alla Resistenza	5+
La Forza è la METÀ (o meno) della Resistenza	6+

SCHEDA IMPARA A GIOCARE DI WARHAMMER 40,000



Sei pronto a imparare le regole complete di Warhammer 40,000? Un buon modo di ricordarsi le informazioni è giocare una partita e prendere appunti. Stampa e usa la scheda in basso man mano che giochi, compilando i campi con ciò che accade in ogni fase.



Questa scheda è ideata per essere usata assieme alle regole base, che puoi trovare sull'App, online o nel libro.

ABILITÀ DEL DISTACCAMENTO:

TRATTO DEL GENERALE:

MANUFATTI/RELIQUIE:

PRIMA DELLA BATTAGLIA/SCHIERAMENTO:

1: FASE DI COMANDO

2: FASE DI MOVIMENTO

3: FASE PSIONICA

4: FASE DI TIRO

5: FASE DI CARICA

6: FASE DI COMBATTIMENTO

7: FASE DI MORALE

NOTE

TIRO PER FERIRE

FORZA DELL'ATTACCANTE VS RESISTENZA DEI BERSAGLI	D6
La Forza è il DOPPIO (o più) della Resistenza	2+
La Forza è MAGGIORE della Resistenza	3+
La Forza è UGUALE alla Resistenza	4+
La Forza è INFERIORE alla Resistenza	5+
La Forza è la METÀ (o meno) della Resistenza	6+



SCHEDA RIASSUNTIVA DI WARHAMMER AGE OF SIGMAR



NUMERI DI PAGINA

I numeri di pagina su questa scheda corrispondono a quelli delle Regole Base gratuite di Warhammer Age of Sigmar disponibili sul sito web: AGEOFSIGMAR.COM

CONCETTI BASE

KEYWORDS PAGINA 3

DADI PAGINA 4

COESIONE DELL'UNITÀ PAGINA 3

ABILITÀ ED EFFETTI PAGINA 5

MISURARE LE DISTANZE PAGINA 4

CAMPO DI BATTAGLIA E SCHIERAMENTO PAGINA 6

IL ROUND DI BATTAGLIA

1: FASE DEGLI EROI PAGINA 8

PUNTI COMANDO PAGINA 7

AZIONI EROICHE PAGINA 8

4: FASE DI CARICA PAGINA 12

MOVIMENTI DI CARICA PAGINA 12

ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DI CARICA PAGINA 12

2: FASE DI MOVIMENTO PAGINA 9

ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DI MOVIMENTO PAGINA 9

TERRENI PAGINA 11

VOLARE PAGINA 11

5: FASE DI COMBATTIMENTO PAGINA 13

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO PAGINA 13

AMMASSAMENTO PAGINA 13

EFFETTI ATTACCA PER PRIMO E ATTACCA PER ULTIMO PAGINA 13

3: FASE DI TIRO PAGINA 12

TIRARE VICINO ALLE UNITÀ NEMICHE PAGINA 12

ATTENTO, SIGNORE! PAGINA 12

6: FASE DI SHOCK PAGINA 17

TEST DI SHOCK PAGINA 17

ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DI SHOCK PAGINA 17

EFFETTUARE ATTACCHI PAGINA 14

ATTACCHI DA TIRO PAGINA 14

ATTACCHI IN COMBATTIMENTO PAGINA 14

SEQUENZA D'ATTACCO PAGINA 15

ABILITÀ DI COMANDO IN ATTACCO PAGINA 15

ALTRE REGOLE PAGINA 18+

TERRENI PAGINA 18

PUNTI PAGINA 31

OBIETTIVI PAGINA 21

BATTAGLIONI PAGINA 32

MAGHI PAGINA 22

ABILITÀ DELL'ALLEANZA PAGINA 34

PERGAMENE PAGINA 27

PIANI DI BATTAGLIA PAGINA 39

SCHEDA IMPARA A GIOCARE DI AGE OF SIGMAR



Sei pronto a imparare le regole complete di Warhammer Age of Sigmar? Un buon modo di ricordarsi le informazioni è giocare una partita e prendere appunti. Stampa e usa la scheda in basso man mano che giochi, compilando i campi con ciò che accade in ogni fase.



Questa scheda è ideata per essere usata assieme alle regole base, che puoi trovare sull'App, online o nel libro.

ARMATA:

POTENZIAMENTI:

ABILITÀ DELL'ALLEANZA:

BATTAGLIONI:

INCANTESIMI:

1: FASE DEGLI EROI

2: FASE DI MOVIMENTO

4: FASE DI TIRO

5: FASE DI CARICA

6: FASE DI COMBATTIMENTO

7: FASE DI SHOCK

NOTE

CONSIGLI PER LE PARTITE MULTIGIOCATTORE

Solitamente le partite a Warhammer sono tra due giocatori. Anche se esistono regole per battaglie a squadre o giganti, a volte i gruppi di ragazzi preferiscono partecipare a un'unica partita inclusiva, magari perché possiedono solo un paio di modelli, non sono sicuri di come giocare e hanno bisogno di una guida, oppure perché il club ha uno spazio limitato.

In basso trovi alcuni suggerimenti per organizzare partite multigiocatore nel tuo club.

PARTITE A SQUADRE

Il modo più facile di svolgere una partita multigiocatore è dividendo i partecipanti in squadre. Non c'è limite al numero di squadre, ma mentre state ancora imparando le regole consigliamo di dividere i partecipanti a caso in due gruppi, visto che molte missioni delle regole base sono ideate per due fazioni. Quando sarete più familiari con le regole di Warhammer, potrete adattare il materiale del libro base per tutti i gruppi che volete.

LIMITE DI MODELLI

Stabilisci un limite di quanti modelli o "unità" può portare ogni giocatore. Un personaggio/leader e un singolo gruppo di modelli è un buon punto d'inizio. Se sei familiare con le regole, puoi limitare la partita usando i punti/livelli di potenza.

LIMITE DI TEMPO

I materiali della scatola sono ideati per partite che durano meno di un'ora. A volte potresti non avere quel tempo a disposizione, o le partite potrebbero prolungarsi. È importante identificare i momenti in cui terminare le partite in maniera naturale.

Ad esempio puoi predeterminare quanti round giocare, o limitare la quantità di tempo che ogni fazione può usare nel proprio turno.

CASUALITÀ

Se stai giocando una partita a squadre con più di due gruppi, è una buona idea determinare a caso l'ordine di gioco e consentire a ogni squadra di svolgere il proprio turno per intero prima di passare alla successiva. Ciò limita le perdite di tempo.

Consiglio: usa dadi di colore differente per rappresentare ciascun team, oppure scrivi i loro nomi su un pezzo di carta. Mettili in un sacchetto e pescane a caso uno finché il sacchetto non è vuoto e tutti i team hanno svolto un turno. Questo elemento casuale rende la partita più esaltante e imprevedibile.

RICICLA!

Quando un ragazzo ha solo un paio di modelli, potrebbe essere scoraggiante vederli rimossi all'inizio della partita, che invece magari continua per più di un'ora senza di lui. Potresti consentire ai giocatori di riportare in campo le unità se riescono a rispondere a una domanda sulle regole di gioco, o a descrivere la sconfitta del personaggio in maniera creativa. Se rispondono correttamente, i loro modelli possono rientrare tramite i bordi del tavolo. Ciò potrebbe dar vita a una partita infinita, quindi è importante stabilire un limite di tempo!

STABILISCI UN OBIETTIVO

Fornire uno scopo o una storia alla partita aiuta i giocatori a sentirsi coinvolti e a mantenere la concentrazione. Potrebbero esserci alcuni punti sul campo o elementi di terreno da conquistare, un grosso mostro/corazzato che devono abbattere assieme, o una corsa da un lato all'altro del campo. Non ci sono limiti alle possibilità.



ATTIVITÀ EXTRA



Qui trovi attività aggiuntive che puoi usare ogni volta che hai bisogno di qualcosa in più da offrire ai tuoi membri. Potrebbe avvenire dopo il completamento del pacchetto principale, o se è presente solo una parte del club.

Le attività incluse in questo pacchetto sono divise in contenuti di Warhammer Age of Sigmar e contenuti di Warhammer 40,000.

I contenuti di Warhammer Age of Sigmar includono:

- Ideare lo schema di colori della tua Schiera Tempesta
- Ideare uno scudo per la tua Schiera Tempesta
- Creare un diario per il tuo personaggio dei Figli Eterni della Tempesta
- Creare un Vascello Celeste

I contenuti di Warhammer 40,000 includono:

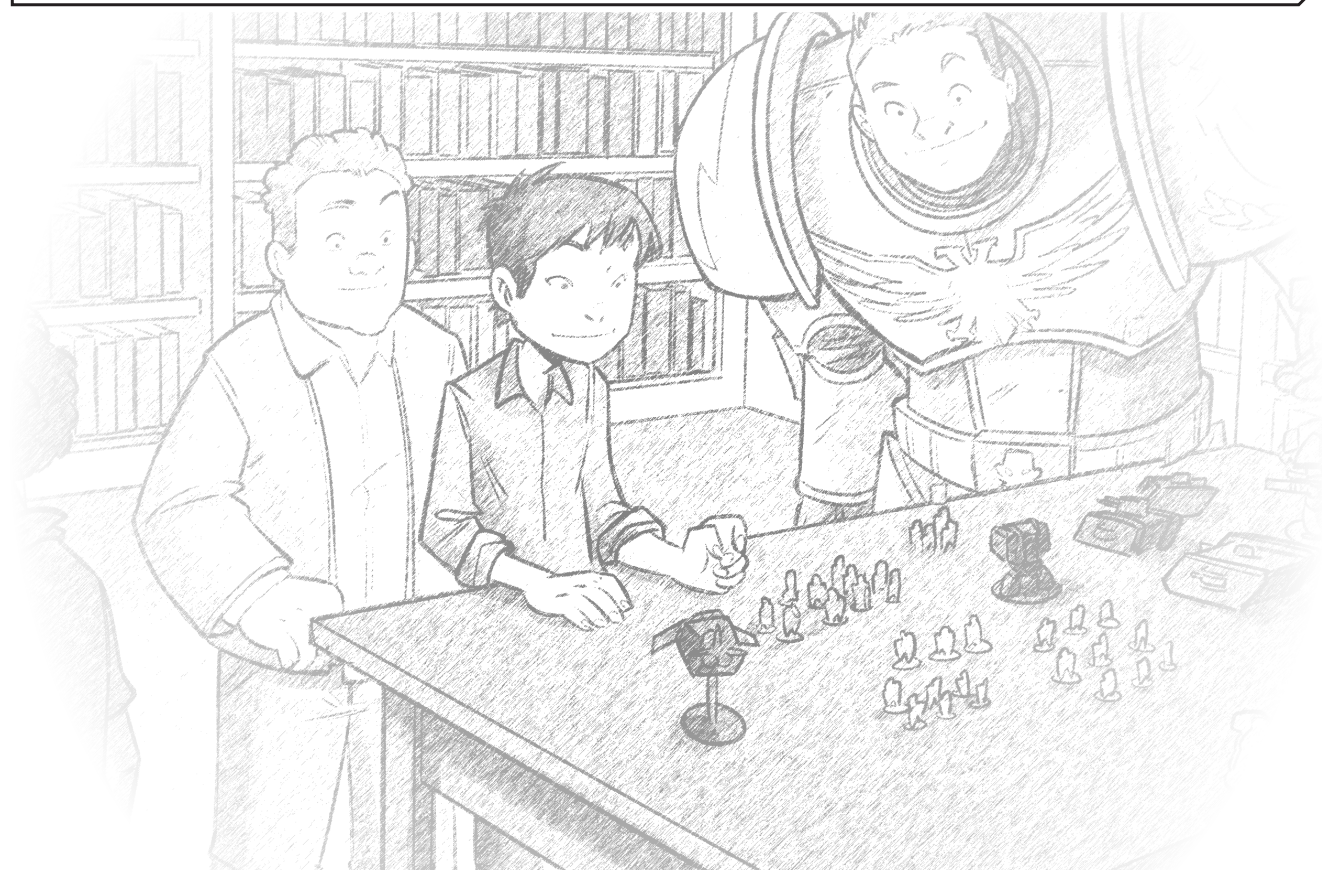
- Ideare lo schema di colori del tuo Capitolo di Space Marines
- Creare una mappa del settore galattico del tuo Capitolo
- Scrivere la storia del tuo Capitolo
- Creare il tuo veicolo degli Orki

HAI BISOGNO DI AIUTO?

Se hai bisogno di supporto extra, puoi sempre contattare il Coordinatore di Warhammer Alliance locale o visitare il negozio Warhammer più vicino.

Puoi trovare il negozio più vicino su:

[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



SCRITTURA CREATIVA: SCHEDA PER LA STORIA DELL'ARMATA

Scrivere una storia per la tua armata, e continuarla mentre giochi una serie di partite, viene chiamato partita narrativa. Puoi usare la scheda in basso per inventare la saga eroica del tuo esercito.

DOVE?

Dove si svolge la storia?

- Si svolge nell'universo di Warhammer 40,000 o in quello di Warhammer Age of Sigmar?
- Su che tipo di pianeta/in quale Reame Mortale è ambientata?
- Com'è il paesaggio? Tropicale, sabbioso, piovoso, nevoso o altro ancora?
- Com'è la temperatura?

NOTE:

COSA?

Quali luoghi e oggetti vi si trovano?

- Ci sono autoctoni? Insedimenti, accampamenti, villaggi o città?
- Ci sono civiltà abbandonate o rovine?
- Quali luoghi/risorse/armi importanti vi si trovano?
- Ci sono tesori da scoprire?

NOTE:

PERCHÉ?

Perché la tua armata combatte? Domande da tenere in considerazione:

- Cosa vuole fare in questo luogo?
- Vuole proteggere o distruggere qualcosa?
- Cosa succede se fallisce o se trionfa?
- Per chi combatte e perché?
- È l'incipit di una storia più lunga?

NOTE:

CHI?

Contro chi combatte la tua armata?

- Cos'ha fatto il nemico di tanto spregevole?
- Si tratta di un nuovo nemico o di un rivale di vecchia data?
- Il nemico è allo stesso livello o la tua armata è in inferiorità numerica?

NOTE:

CONTINUA

Una volta inventata la tua storia, usa un foglio di carta bianca o il computer per creare una mappa che mostri il paesaggio e i punti strategici in cui si combatte, oppure un poster collegato alla narrazione, come un manifesto propagandistico dell'Imperium o di Hammerhal.

IDEARE UNA SCHIERA TEMPESTA



I Figli Eterni della Tempesta indossano diversi colori a seconda della propria Schiera Tempesta. Una Schiera Tempesta spesso è assegnata da Sigmar a un luogo o uno scopo specifico. Usa la pagina in basso per ideare la tua Schiera Tempesta. Colora il Sequitor e crea un simbolo per i suoi spallacci.

I colori che usi dovrebbero narrare una storia visiva, come le grandi gesta che la schiera ha compiuto o il reame che occupano.



NOME DELLA SCHIERA TEMPESTA



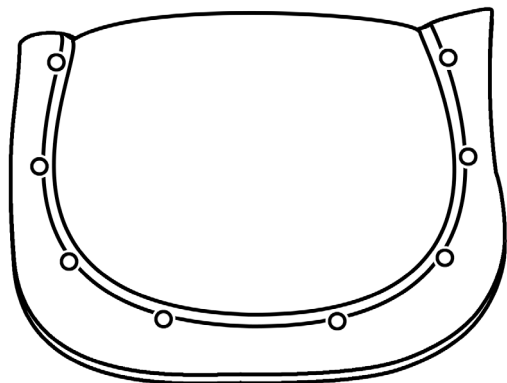
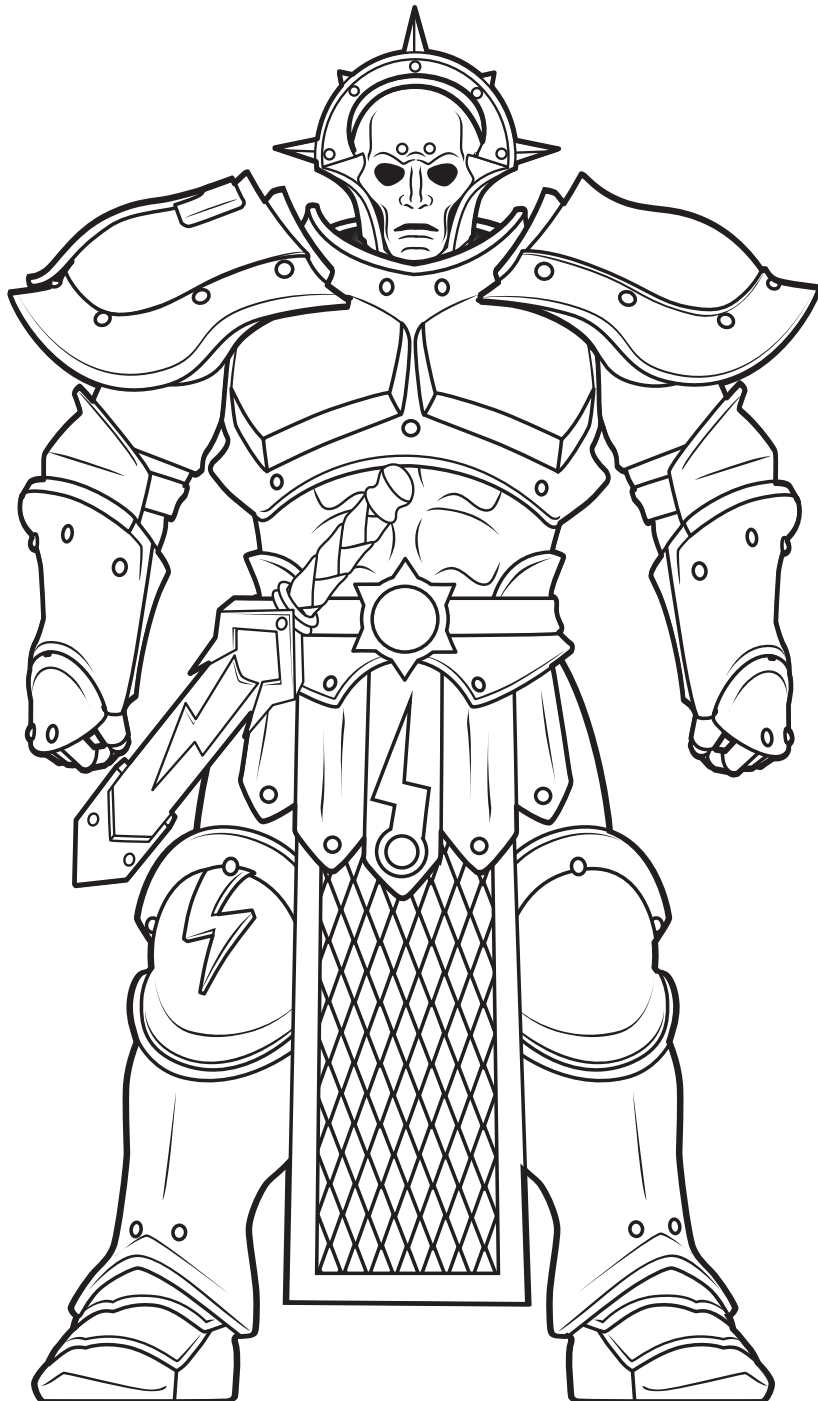
CARATTERISTICHE DELLA SCHIERA TEMPESTA

SAPEVI CHE...

Alcune Schiere Tempesta esibiscono vari fenomeni tra i propri ranghi quando i loro guerrieri vengono riforgiati più volte.

I Cavalieri dell'Aurora tracciano scie luminose quando caricano in battaglia, mentre i Cavalieri Excelsior lasciano impronte fumanti ovunque vadano.

Che siano benedizioni o maledizioni, implicano comunque che il processo di riforgiatura non è scevro di pericoli.



SPALLACCI – ICONE DELLA BATTITURA

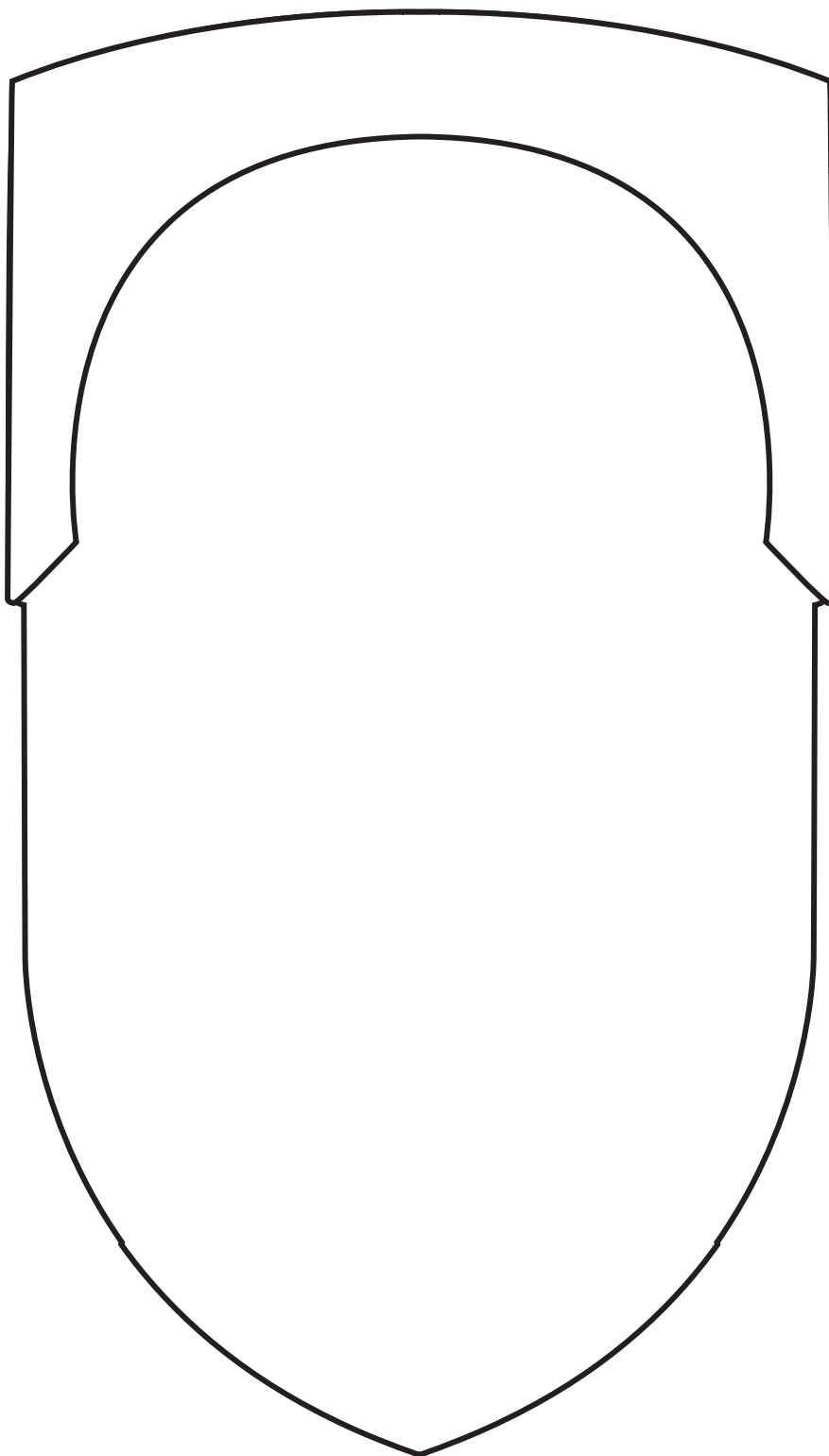
Le Schiere Tempeste mostrano simboli personali sullo spallaccio destro, chiamati battiture, per indicare quando sono state create. Il tipico Martello Sacro indica un guerriero di Prima Battitura, ma quelle successive scelgono la propria.

IDEARE LO SCUDO DI UNA SCHIERA TEMPESTA

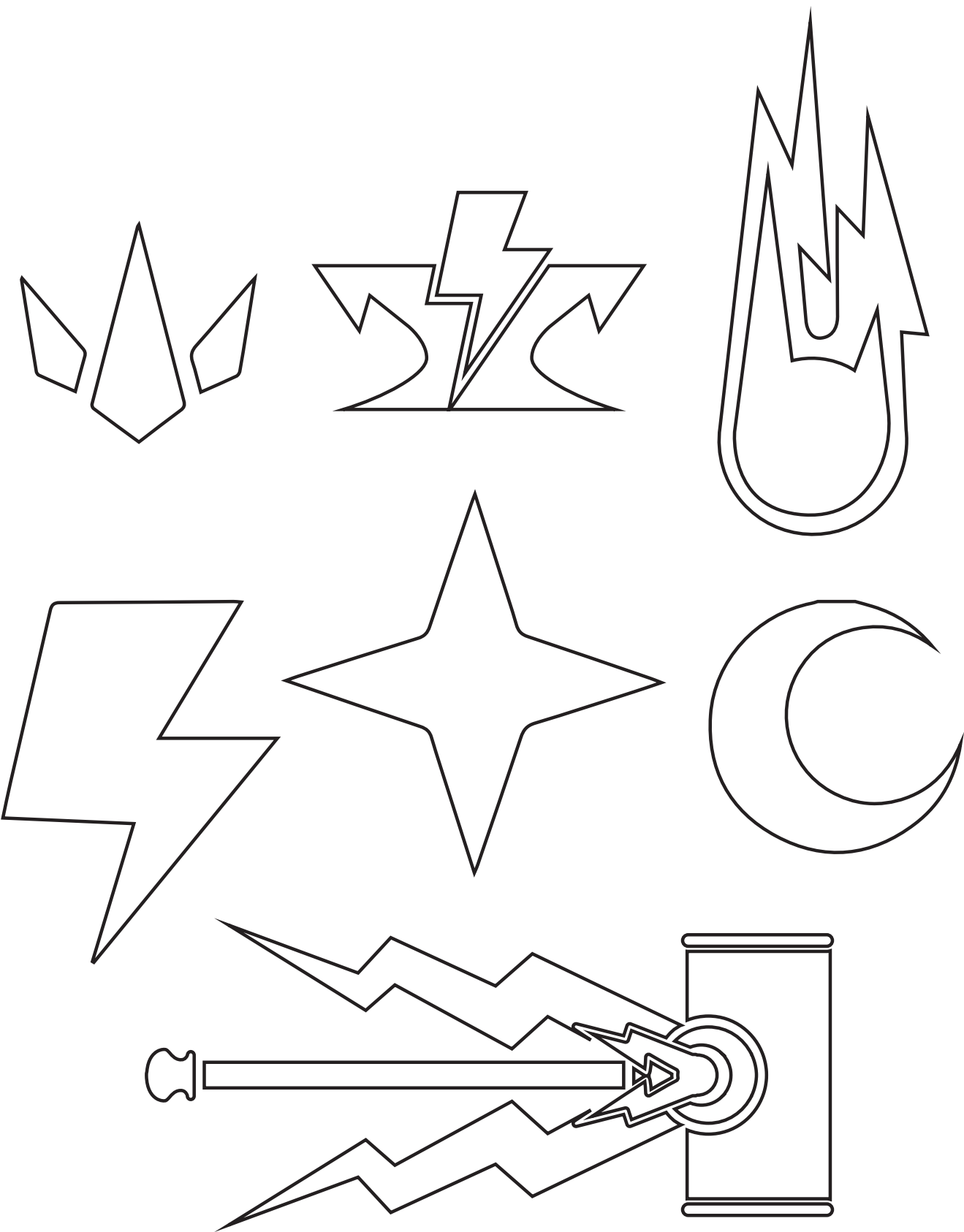


Ogni Schiera Tempesta ha il proprio simbolo che spesso appare come emblema sullo scudo. Usa la sagoma in basso per creare la tua icona.

Pensa come potresti rappresentare visivamente il nome e le caratteristiche della tua Schiera Tempesta, e come accompagnare lo schema di colori che hai scelto.



Ritaglia e incorpora queste sagome nel tuo design, oppure usale come punto di partenza per inventarne uno personale.



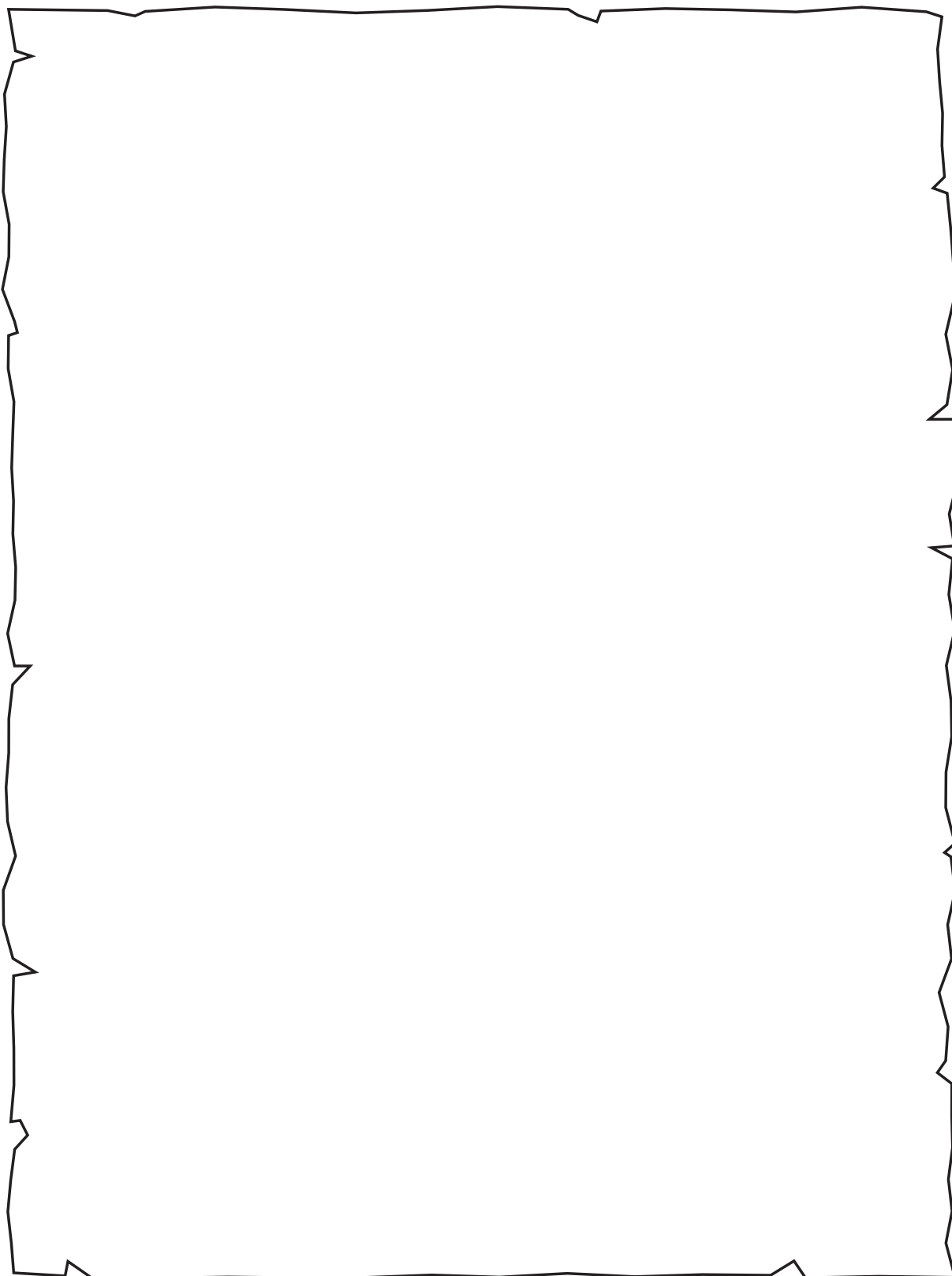
CREA IL DIARIO DI UN FIGLIO ETERNO



Pensa a tutte le esistenze che il tuo Figlio Eterno della Tempesta può aver vissuto, dalla sua originaria forma umana a ogni volta che è stato riforgiato. Usa varie copie di questa pagina per creare un diario del tuo Figlio Eterno della Tempesta.

Documenta la sua vita e rifletti con le tue parole e gli aggettivi che scegli i suoi sentimenti riguardo la perdita di memoria.

Quando scrivi il diario, pensa a come inserire immagini e altri tocchi artistici per renderlo più autentico.



CREARE UN VASCELLO CELESTE DEI KHARADRON



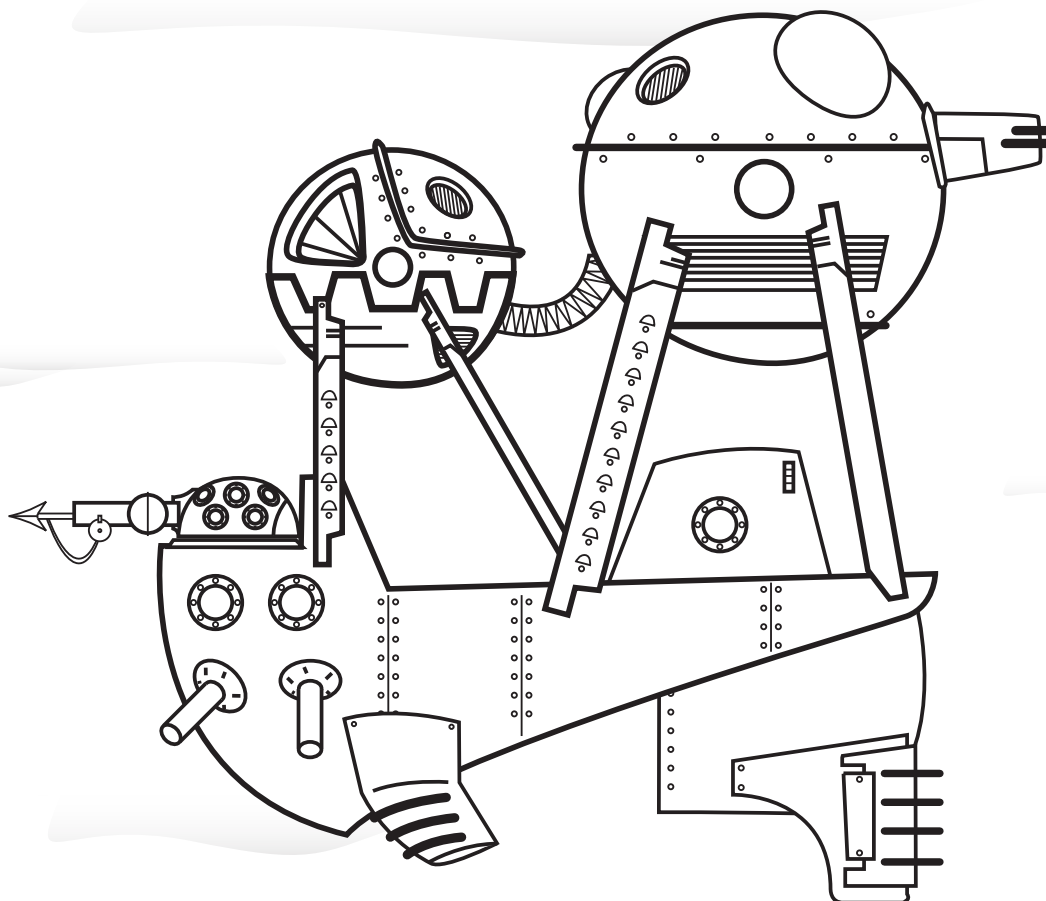
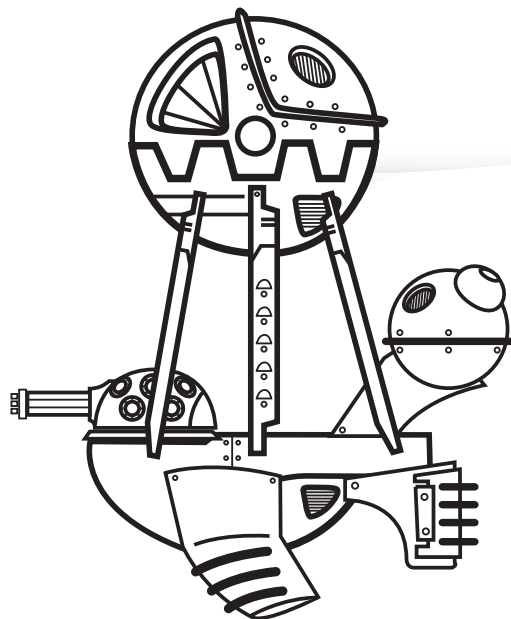
I Kharadron Dominatori sono signori dei cieli, intrepidi aeronauti duardin che seguono innanzitutto il profitto. Solcano le nubi in vascelli d'acciaio armati fino ai denti di cannoni, bombe e fucili a raffica brandeggiabili, affrontando con una potenza di tiro sconvolgente la furia grezza di demoni e mostri. Queste meraviglie tecnologiche sono alimentate dal minerale più leggero dell'aria chiamato oro eterico, la linfa vitale del grande impero dei Kharadron.

Usa le tue abilità ingegneristiche per creare il tuo Vascello Celeste. Pensa a come aggiungere componenti speciali per agevolare l'estrazione dell'oro eterico.

ISTRUZIONI

1. Scegli i componenti che vorresti usare per il tuo vascello e colorali.
2. Una volta stabilito lo schema di colori, ritagliali con cura. Chiedi il permesso a un adulto prima di usare le forbici.
3. Posiziona sulla pagina i componenti e, una volta soddisfatto dell'aspetto del vascello, incollali.

Esempi di vascelli:



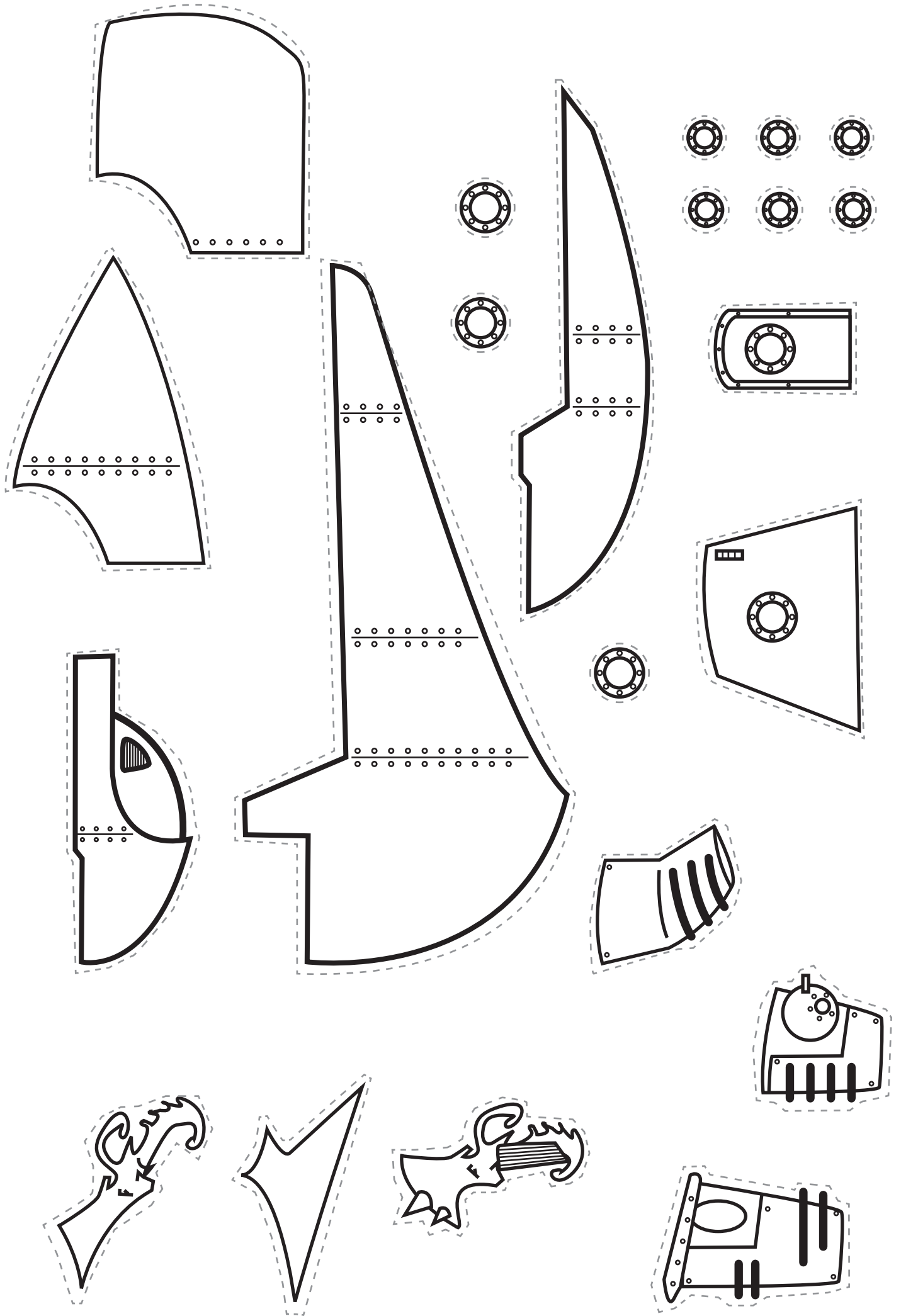


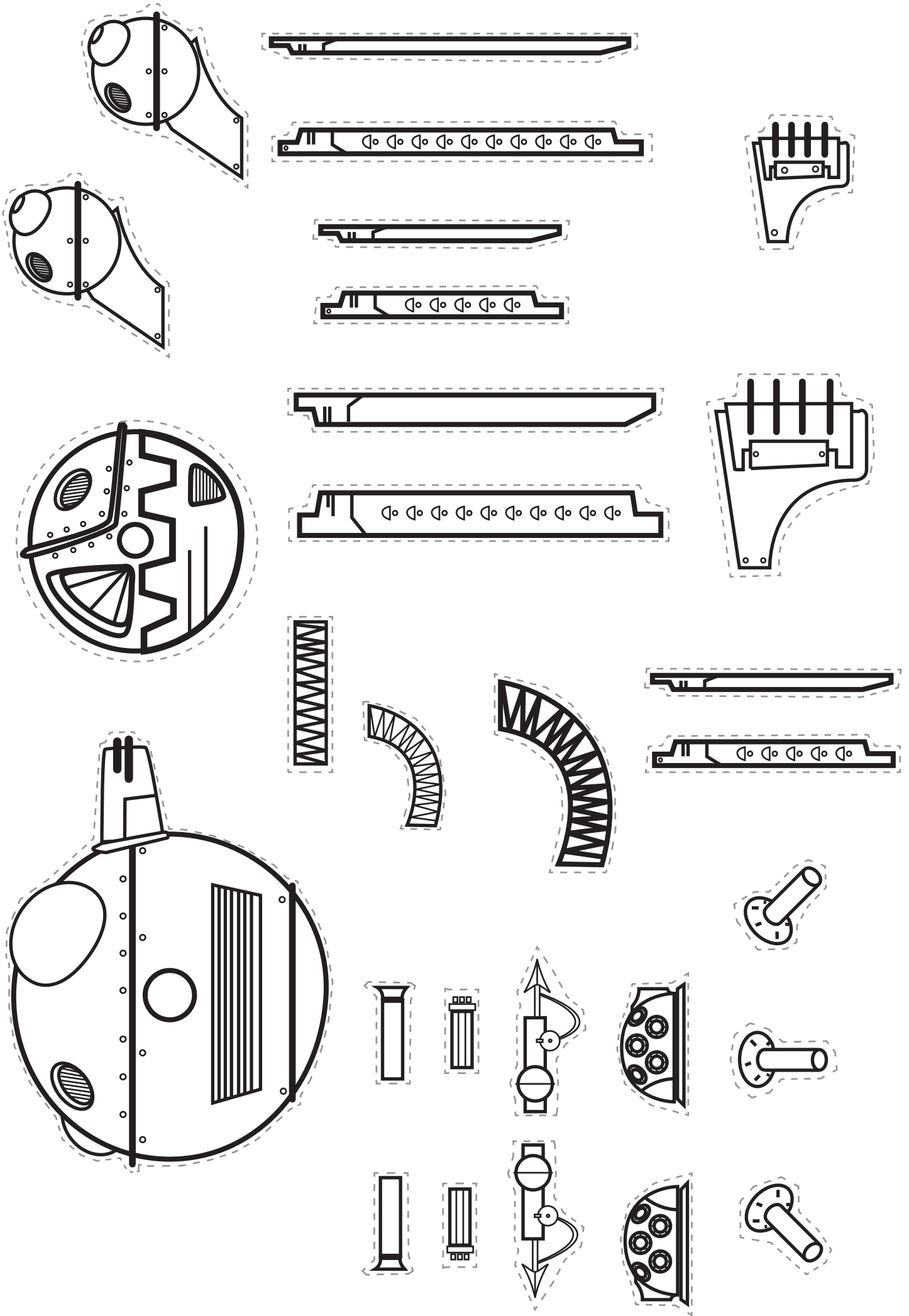
CREARE UN VASCELLO CELESTE DEI KHARADRON

NOME DEL CAPITANO:

NOME DEL VASCELLO:

DI:






CREARE UN CAPITOLO DI SPACE MARINES

Gli Space Marines indossano diversi colori a seconda del proprio Capitolo. Ogni Capitolo proviene da un settore differente dell'universo. Usa la pagina in basso per ideare il tuo Capitolo. Colora lo Space Marine e crea un simbolo per i suoi spallacci.

I colori che usi dovrebbero narrare una storia visiva, come le grandi gesta che il Capitolo ha compiuto o il tipo di pianeta dal quale proviene.

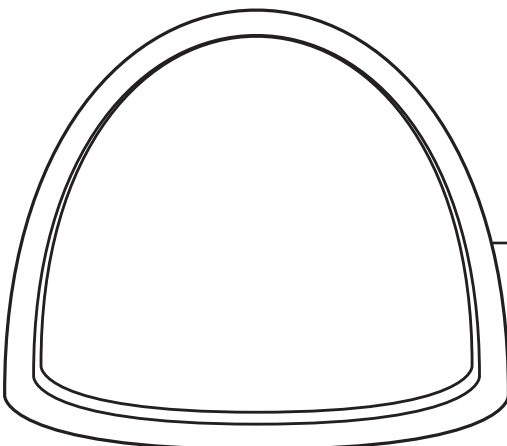
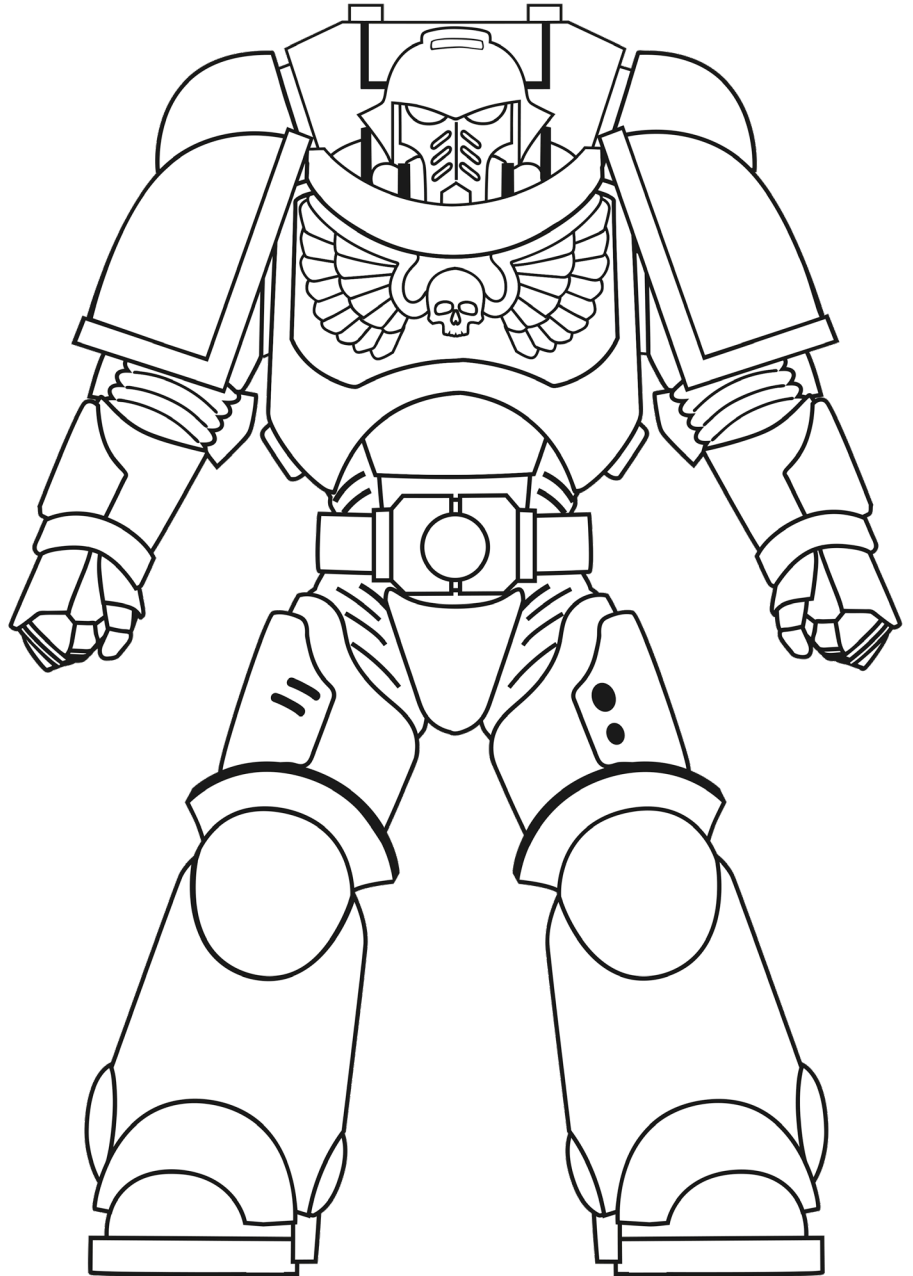
 **NOME DEL CAPITOLO**

 **TRATTI DEL CAPITOLO**

LO SAPEVI CHE...

Gli Space Marines ricevono l'innesto di organi addizionali che trasformano i loro corpi e conferiscono abilità sovrumane, come:

- Sputare veleno acido
- Mettersi in animazione sospesa per guarire le ferite
- Operare per lunghi periodi senza dormire
- Respirare in luoghi con poco ossigeno o atmosfere tossiche



SPALLACCI – IL SIMBOLO CAPITOLARE

Lo spallaccio sinistro dell'armatura di ogni Space Marine mostra il suo simbolo capitolare. Un'icona fiera che indica per quale Capitolo combatte. Usa questo spazio per ideare il tuo simbolo capitolare.

CREARE UN SETTORE GALATTICO

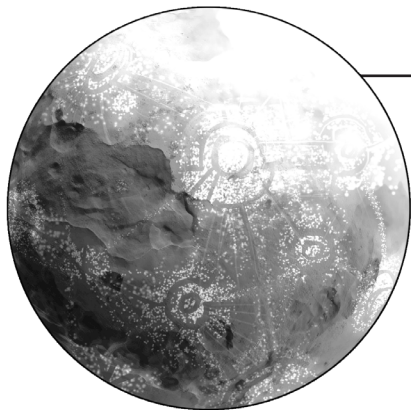


Crea una mappa del settore dove si trova il pianeta capitolare dei tuoi Space Marines. Includi i mondi circostanti e specifica il nome e la tipologia. Ad esempio, il tuo settore galattico potrebbe includere diversi mondi formicaio ottimi per reclutare nuovi soldati per il tuo Capitolo.

Quando disegni i pianeti, pensa ai colori che userai e dove si trovano anomalie spaziali, stelle o lune.

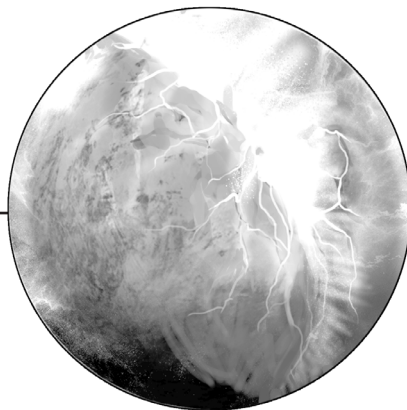
NOME DEL SETTORE GALATTICO:

A large rectangular area filled with a fine grid, intended for drawing a galactic sector map. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the title.



MONDI FORMICAIO

Mondi densamente popolati ricoperti da città enormi, perfetti per reclutare soldati.

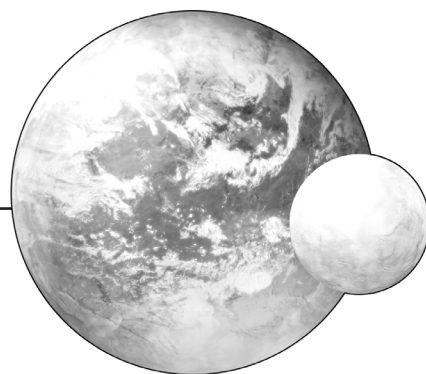


PIANETI DISTRUTTI



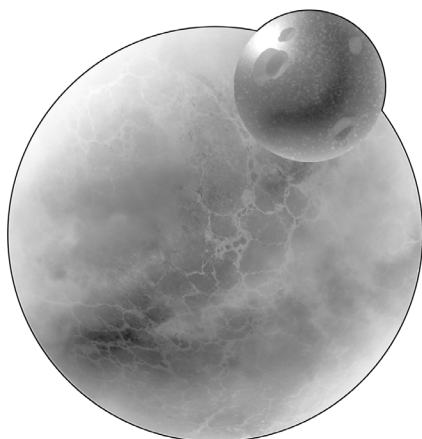
MONDI FORGIA

Pianeti industriali che producono armi e veicoli per gli eserciti dell'Imperium.



MONDI AGRICOLI

Enormi strutture di produzione alimentare il cui unico scopo è sfamare i miliardi di cittadini imperiali.



MONDI ASSASSINI

Pianeti ritenuti troppo pericolosi per ospitare i tradizionali insediamenti o fabbriche umani.

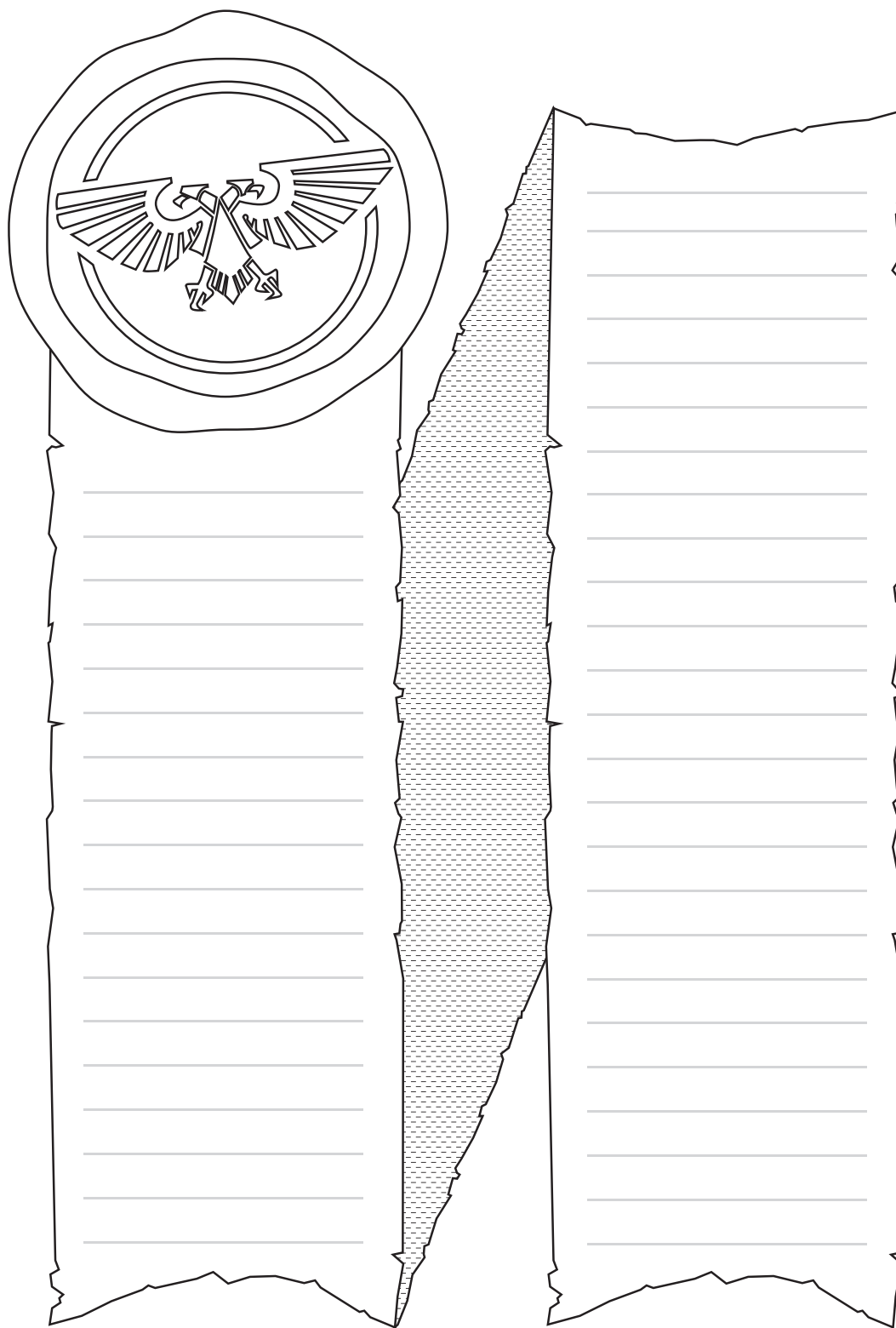
SCRIVERE LA STORIA DEL TUO CAPITOLO



Ogni Capitolo di Space Marines include ranghi di Bibliotecari, membri anziani che occupano una posizione chiave. Tra gli altri compiti, documentano e proteggono la storia del proprio Capitolo.

Immagina di essere uno Space Marine Bibliotecario e, usando varie copie di questa pagina, crea una cronologia scritta della storia del tuo Capitolo. Può essere stata iniziata agli albori del Capitolo, o riguardare un evento avvenuto negli ultimi mesi.

Le cronologie sono spesso stilate in terza persona, ma possono anche includere commenti o osservazioni in prima persona.



Quando la Grande Fenditura si è aperta in cielo, ha sputato una flotta di raffazzonati veicoli orkeschi che è atterrata nelle distese deserte di Vigilus. Ben presto i pezzi sono stati usati da Mek intraprendenti e poco dopo orde di veicoli improbabili di tutte le forme e dimensioni hanno iniziato a scorrazzare in lungo e in largo per il pianeta.

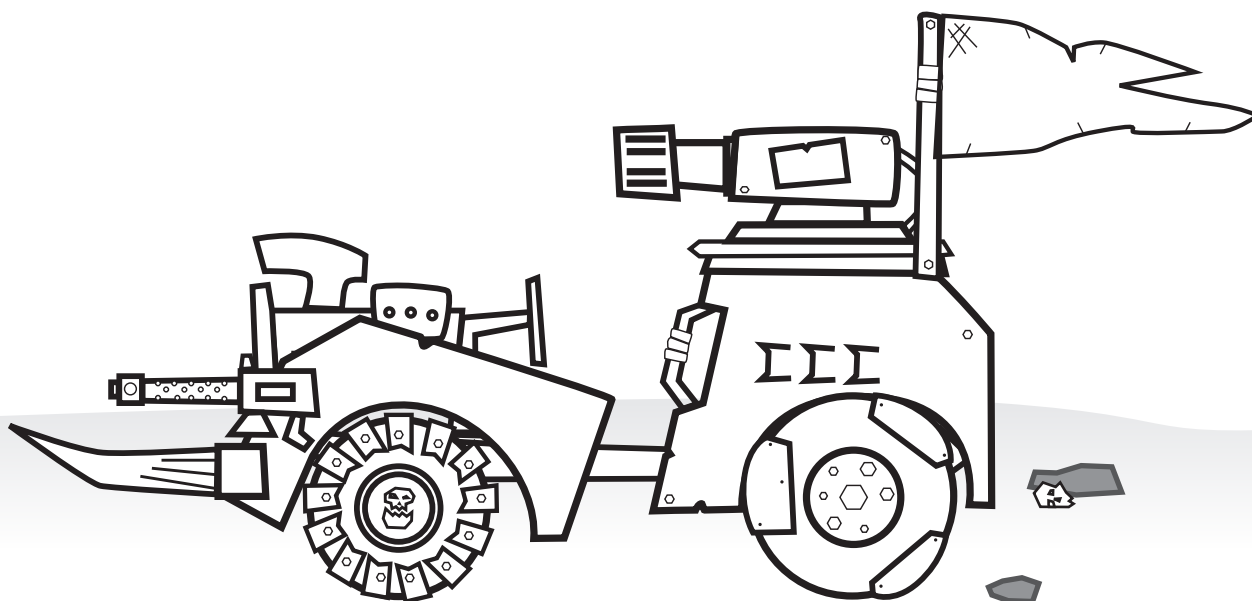
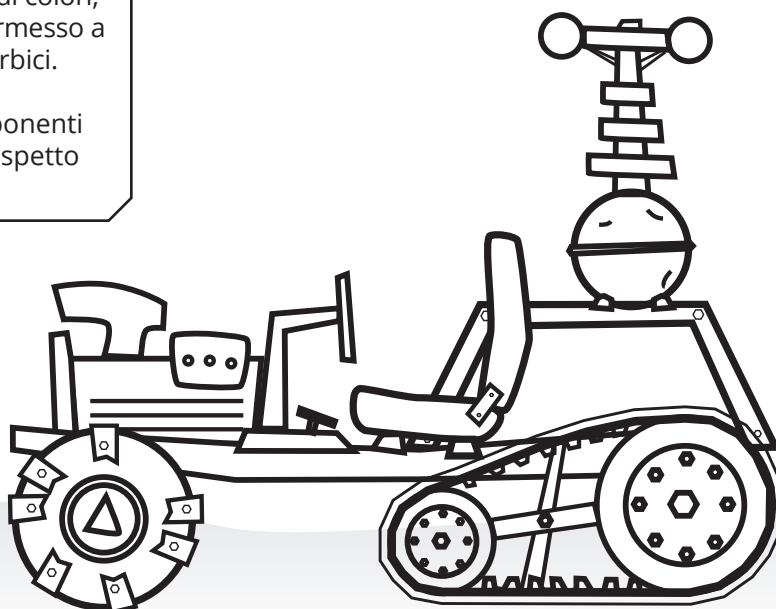
Gli Orki sono noti per essere brutali e aztuti, e le loro corse mettono alla prova entrambe queste qualità. Se un Orko vince andando tanto, tanto veloce è ok, ma se riesce a eliminare gli avversari con armi imponenti o trappole è ancora meglio!

Usa le tue abilità di Mek per creare il tuo veicolo degli Orki. Pensa a come aggiungere componenti personalizzati per renderlo ancora più zubbolo e pieno di trappole aztute!

ISTRUZIONI

1. Scegli i componenti che vuoi usare per la tua buggy e colorali.
2. Una volta stabilito lo schema di colori, ritagliali con cura. Chiedi il permesso a un adulto prima di usare le forbici.
3. Posiziona sulla pagina i componenti e, una volta soddisfatto dell'aspetto della buggy, incollali.

Esempi di buggy:



CREARE IL TUO VEICOLO DEGLI ORKI



NOME DEL PILOTA:

NOME DEL VEICOLO:

DI:



