



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 40,000 includono:

- Regole per un altro minigioco che parte dalle basi di quello della rivista e introduce una nuova fase.
- Una scheda riassuntiva che analizza un turno di gioco di Warhammer 40,000 e i riferimenti alle 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

I contenuti di Warhammer Age of Sigmar includono::

- Regole per un altro minigioco che parte dalle basi di quello della rivista e introduce una nuova fase.
- Una scheda riassuntiva che analizza un turno di gioco di Warhammer Age of Sigmar e i riferimenti alle 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.

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.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA



Questo minigioco è stato ideato per essere usato dopo che i membri del club hanno provato la missione 'Recuperare il frammento SPM' a pagina 20 della Rivista Attività. Continua la storia della prima missione e aggiunge una nuova fase da padroneggiare: la fase di Tiro.

Le leggende parlano di un macchinario dell'Era della Tecnologia in grado di creare qualsiasi oggetto conosciuto all'uomo. Era chiamato Sistema di Produzione Modulare, e veniva usato dagli umani che colonizzarono la galassia in un'epoca molto antica. Perfino il più piccolo frammento di questo macchinario è considerato un manufatto dal valore inestimabile.

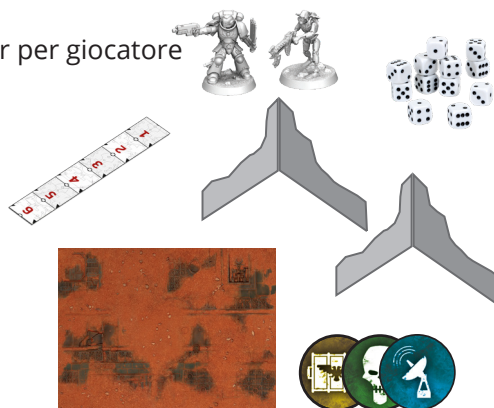
La tua unità di Space Marines ha recuperato uno di questi frammenti nel deserto, e ha ricevuto ordine di riportarlo alla nave. Tuttavia, i nemici metallici si aggirano ancora fra le sabbie: i Necrons sono furiosi per il furto del frammento, e non ti lasceranno tornare a casa tanto facilmente...

OBIETTIVI DIDATTICI

- *Fase di Movimento: spiegata nella rivista*
- **Fase di Tiro**
 - **Linea di vista: il nemico è visibile?**
 - **Gittata: la distanza a cui possono sparare le tue armi**
 - **Tirare per colpire**
 - **Tirare per ferire**
- *Tiri armatura: spiegati nella rivista*
- *Ferite: spiegate nella rivista*

TI SERVIRANNO

- 1 miniatura di Necron Guerriero o di Space Marine Intercessor per giocatore
- 1 o più dadi
- 1 o più misuratori
- Tappetino da gioco
- Rovine/barricate
- Segnalini obiettivo



PREPARAZIONE

1. Ti serviranno i seguenti segnalini obiettivo:
 - 1 segnalino frammento
 - 1 segnalino portale necron
 - 1 segnalino punto di estrazione
2. Posiziona le barricate sul tappetino da gioco.
3. Colloca il segnalino frammento al centro del tavolo, poi posiziona il segnalini portale e il segnalino punto di estrazione lungo lati opposti del tavolo. Questi saranno i punti rinforzi da cui i modelli caduti potranno tornare in battaglia.
4. Dividi equamente i giocatori in due squadre (Space Marines e Necrons). I giocatori degli Space Marines schierano i modelli a contatto dello stesso bordo su cui si trova il segnalino punto di estrazione. I giocatori dei Necrons schierano i modelli a contatto dello stesso bordo su cui si trova il segnalino portale necron.



REGOLE DELLA MISSIONE

Un modello può raccogliere il frammento se termina il proprio movimento a contatto con il segnalino frammento. Poi può portarlo al proprio punto rinforzi per vincere la partita. Se un modello viene rimosso mentre sta trasportando il frammento, colloca il segnalino dove si trovava il modello.

ORDINE DEL TURNO

- La partita è divisa in round di battaglia. Se una delle squadre include meno giocatori dell'altra, quella squadra gioca per prima. In caso contrario, spargete per determinare chi inizia.
- La squadra effettua tutti i propri movimenti, poi, quando tutti i modelli si sono mossi, la squadra risolve tutti gli attacchi da tiro. Poi l'altra squadra fa lo stesso.
- Quando entrambe le squadre hanno svolto il proprio turno inizia immediatamente un nuovo round di battaglia.

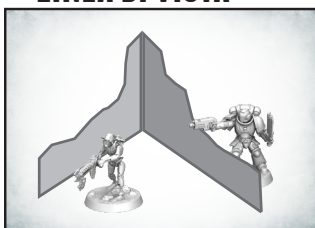
REGOLE SPECIALI

- Un modello non può avanzare se sta trasportando il frammento.
- Un modello non può sparare se ha avanzato.
- Rinforzi illimitati: quando un modello viene rimosso dal gioco, può essere schierato nuovamente a contatto con il punto rinforzi della sua squadra, senza ferite.
- Un Necron Guerriero che cade in battaglia può scegliere di teletrasportarsi al proprio punto rinforzi oppure di riassemblersi usando i protocolli di rianimazione. Se scegli di usare i protocolli di rianimazione, corica il modello su un fianco. All'inizio della fase di Movimento dei Necrons, rimettilo in piedi. Non può avanzare in questo turno, ma può sparare come di consueto.

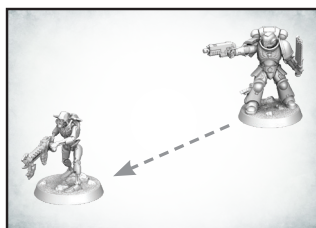
TURNI/TEMPO LIMITE

- La partita termina quando una squadra finisce il proprio movimento con la bandiera a contatto del suo punto rinforzi.
- Se hai un tempo limitato, puoi anche stabilire un limite di turni o un tempo limite per la partita. In tal caso, alla fine della partita la squadra con la bandiera più vicina al proprio punto rinforzi è la vincitrice.

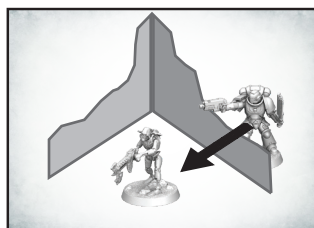
LINEA DI VISTA



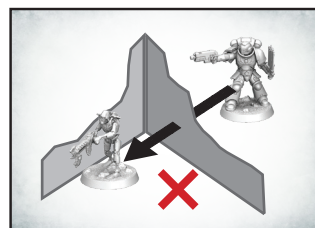
Per sparare a un modello nemico, esso deve trovarsi entro la tua linea di vista, cioè devi essere in grado di vedere il modello che vuoi prendere di mira.



Hai linea di vista se puoi tracciare una linea da un modello a un altro senza che essa venga bloccata da un elemento di terreno.



Questo bersaglio non è oscurato da un terreno: il tiratore ha linea di vista.

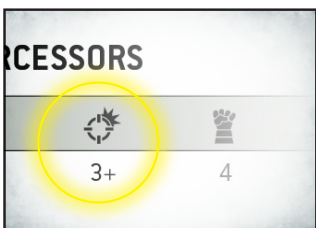


Questo bersaglio è nascosto da un terreno: il tiratore non ha linea di vista e deve scegliere un bersaglio diverso.

SHOOTING



Per sparare devi avere linea di vista e trovarti entro la gittata indicata sulla scheda tecnica del tuo modello.



PROCESSORS

Tira per vedere se colpisci. Qualsiasi tiro di dado con un risultato uguale o superiore all'Abilità Balistica (AB) indicata sulla scheda tecnica del tuo modello è un colpo a segno.



Se il colpisci con successo, tira per ferire



Poi l'avversario effettua un Tiro Salvezza Armatura per ciascun colpo andato a segno contro il suo modello (vedi pagina 19 della rivista).



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+



Questo minigioco è stato ideato per essere usato dopo che i membri del club hanno provato la missione 'Violare la Cripta della Tempesta' a pagina 24 della Rivista Attività. Continua la storia della prima missione e aggiunge una nuova fase da padroneggiare: la fase di combattimento.

Secoli fa Sigmar nascose alcuni dei suoi tesori più preziosi in Cripte della Tempesta sigillate per impedire che cadessero in mani sbagliate. Dopo alcuni violenti terremoti, una Cripta della Tempesta è venuta alla luce nelle paludi di Ghur. I Figli Eterni di Sigmar sono riusciti a recuperare un'antica reliquia custodita al suo interno, ma gli aztuti Krudelazzi non li lasceranno fuggire vivi dalla palude...

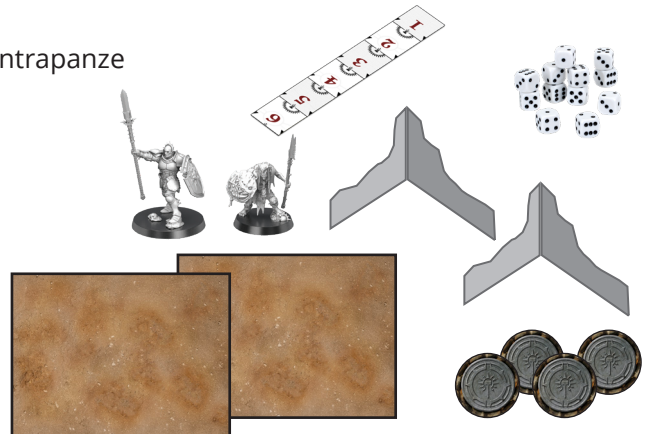
La tua unità di Figli Eterni della Tempesta ha trovato l'antica reliquia che cercava, ma i Krudelazzi vogliono sottrargliela prima che riescano a fuggire dalle nebbie. Riusciranno i Figli Eterni a tenere la reliquia al sicuro, oppure saranno i Krudelazzi a trionfare?

OBIETTIVI DIDATTICI

- Fase di Movimento: spiegata nella rivista
- Fase di combattimento
 - Tirare per colpire
 - Tirare per ferire: il tuo colpo infligge una ferita?
- Tiri armatura: spiegati nella rivista
-
- Ferite: spiegate nella rivista

TI SERVIRANNO

- 1 miniatura di Figlio Eterno della Tempesta o di Zventrapanze dei Krudelazzi per giocatore
- 1 o più dadi
- 1 o più misuratori
- 2 tappetini da gioco
- Rovine/barricate
- Segnalini obiettivo



PREPARAZIONE

1. Ti serviranno i seguenti segnalini obiettivo:
 - 1 segnalino reliquia
 - 6 segnalini Krudelazzi
2. Colloca i due tappetini da gioco uno accanto all'altro a contatto sui lati lunghi. Posiziona le barricate sul tappetino da gioco.
3. Dividi equamente i giocatori in due squadre (Figli Eterni e Krudelazzi).
4. La squadra dei Figli Eterni annota in segreto quale dei suoi giocatori sta trasportando le reliquia.
5. La squadra dei Krudelazzi colloca i 6 segnalini Krudelazzi ovunque sul tavolo. Questi sono i loro punti rinforzi.
6. La squadra dei Figli Eterni schiera i propri modelli a contatto con uno dei bordi corti del tavolo. Il bordo opposto è il loro punto di fuga. La squadra dei Krudelazzi non schiera ancora i suoi modelli, che entreranno in gioco durante il loro primo turno usando la regola rinforzi illimitati (vedi sotto).



REGOLE DELLA MISSIONE

Attraversa le nebbie con la reliquia trovata nella Cripta della Tempesta... oppure rubala a ogni costo. Il Figlio Eterno con la reliquia deve raggiungere il bordo opposto e fuggire per vincere. I Krudelazzi possono vincere se trovano la reliquia e la portano fino al bordo opposto del tavolo.

ORDINE DEL TURNO

- La partita è divisa in round di battaglia. Se una delle squadre include meno giocatori dell'altra, quella squadra gioca per prima. In caso contrario, spargete per determinare chi inizia.
- La squadra effettua tutti i propri movimenti, poi, quando tutti i modelli si sono mossi, la squadra risolve tutti i combattimenti. Poi l'altra squadra fa lo stesso.
- Quando entrambe le squadre hanno svolto il proprio turno inizia immediatamente un nuovo round di battaglia.

REGOLE SPECIALI

- I Figli Eterni della Tempesta non possono CORRERE in questo minigioco.
- Rinforzi Illimitati: all'inizio del proprio turno, se il modello di un giocatore non si trova sul tappetino da gioco, i giocatori della squadra di turno possono tirare un dado a testa, uno dopo l'altro. Con 3-6 il giocatore può scegliere un punto rinforzi e schierare il proprio modello a contatto con esso. Con 1-2 è l'altra squadra a scegliere invece quale punto rinforzi usare.
- La Folgore di Sigmar: dopo che il Figlio Eterno che trasporta la reliquia è stato ucciso, qualsiasi Figlio Eterno rimosso in precedenza dal gioco può unirsi nuovamente alla partita usando la regola dei Rinforzi Illimitati.


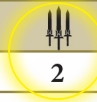
REGOLE DELLA RELIQUIA



- L'ubicazione della reliquia viene tenuta nascosta fin quando il Figlio Eterno che la trasporta non viene ucciso. Quando il modello che porta la reliquia viene ucciso, colloca un segnalino nel punto in cui si trovava quel Figlio Eterno.
- Un altro modello può raccogliere la reliquia terminando il proprio movimento a contatto con il segnalino.
- Un modello non può CORRERE mentre trasporta la reliquia.
- Se un modello viene rimosso dal gioco mentre trasporta il segnalino, colloca il segnalino nel punto in cui si trovava.

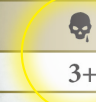

TURNI/TEMPO LIMITE


- La partita termina quando una squadra finisce il proprio movimento con la reliquia a contatto del suo punto rinforzi.
- Se hai un tempo limitato, puoi anche stabilire un limite di turni o un tempo limite per la partita. In tal caso, alla fine della partita la squadra con la reliquia più vicina al proprio bordo del tavolo è la vincitrice.

COMBAT

VINDICTORS	
 2"	 2
Per attaccare, il modello deve trovarsi entro la gittata indicata sulla sua pergamena da guerra.	
Prendi un numero di dadi pari alla caratteristica Attacchi	

VINDICTORS	
 3+	 3+
Tira per vedere se colpisci.	
Qualsiasi tiro di dado con un risultato uguale o superiore alla caratteristica Per Colpire indicata sulla pergamena da guerra del tuo modello è un colpo a segno.	

VINDICTORS	
 3+	 -1
Tira per vedere se ferisci.	
Qualsiasi tiro di dado con un risultato uguale o superiore alla caratteristica Per Ferire indicata sulla pergamena da guerra del tuo modello è un colpo a segno.	


Poi l'avversario effettua un Tiro Salvezza Armatura per ciascun colpo andato a segno contro il suo modello (vedi pagina 23 della rivista).



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.

