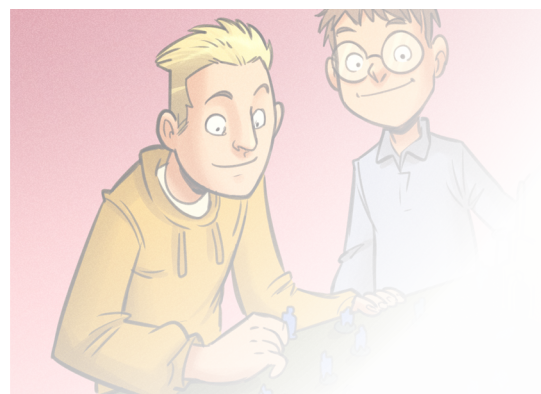
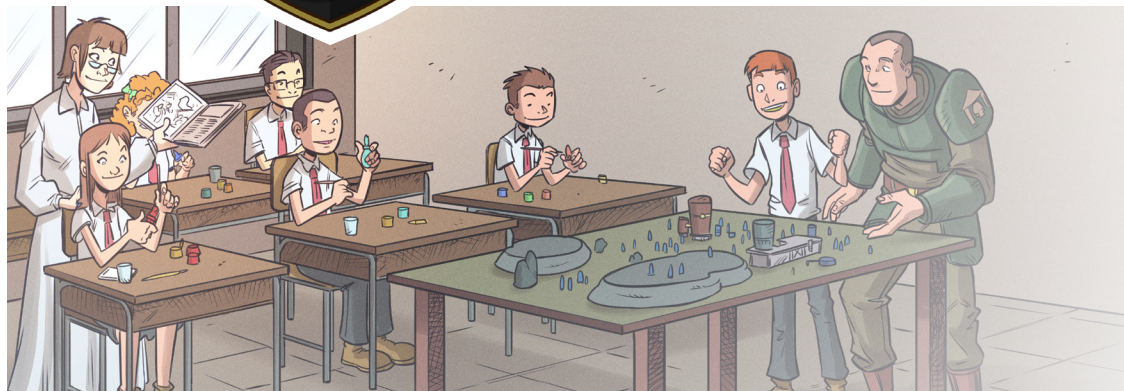
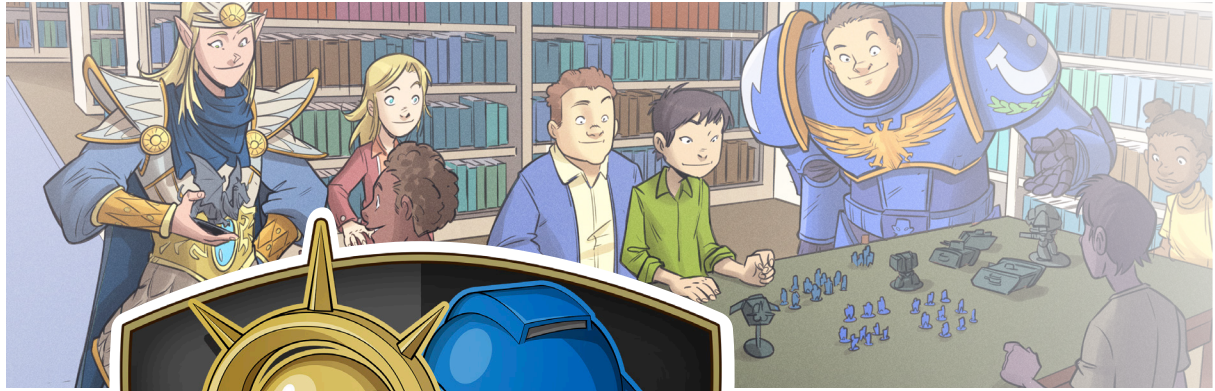
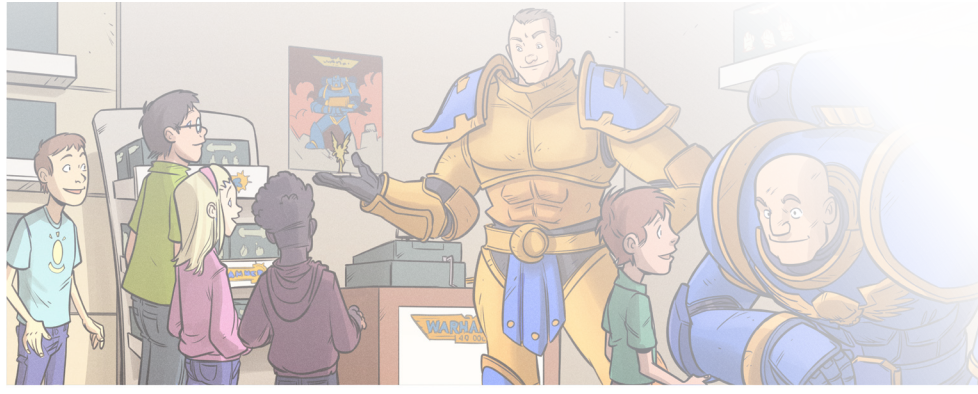
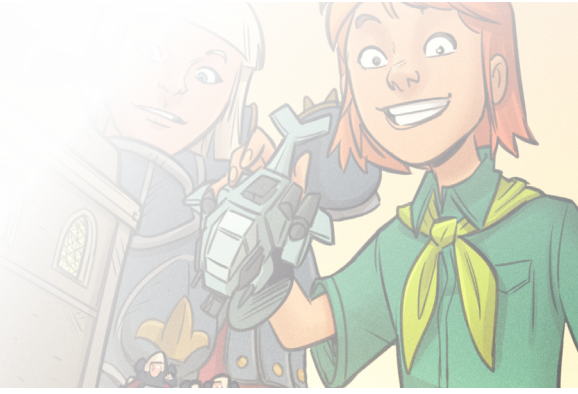


# WARHAMMER ALLIANCE: GUIDA DEL RESPONSABILE



# 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.

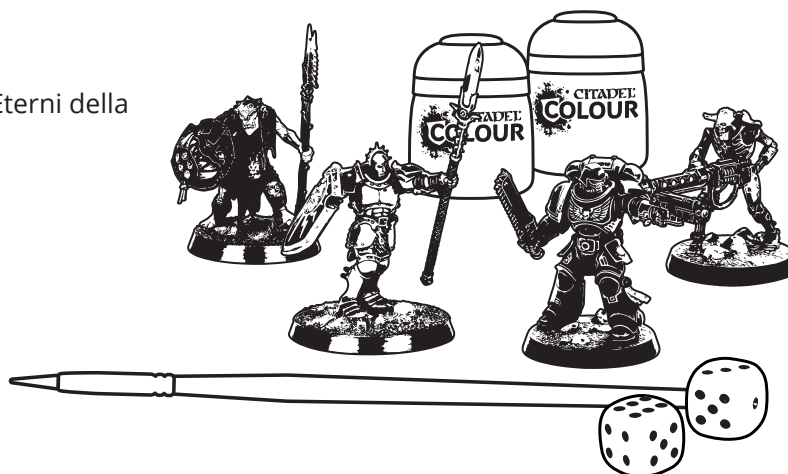
Questa pratica guida illustra cosa include la scatola di Warhammer Alliance. Ti aiuta anche a navigare tra i contenuti del nostro sito web dedicato, tra cui piani già pronti, attività bonus e molto altro, per aiutarti a costruire un gruppo che condivide gli obiettivi didattici da te stabiliti.

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 Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta
- 12x Miniature di Intercessor degli Space Marines
- 12x Zventrapanze dei Krudelazzi
- 12x Necron Guerrieri
- 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](http://WARHAMMER-ALLIANCE.COM)

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

## 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**

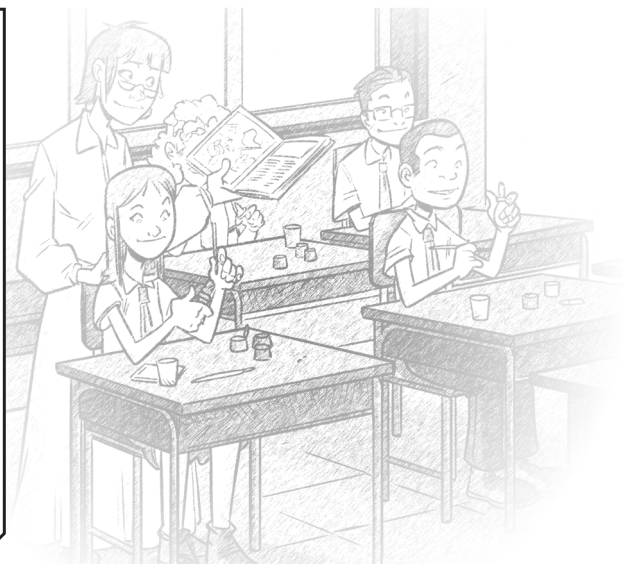
## SERVE AIUTO?

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 E NECRONS

Qui trovi una copia delle istruzioni di assemblaggio dei modelli di Intercessors degli Space Marines e di Necron Guerrieri inclusi nella scatola. Imparare ad assemblare le miniature sarà semplicissimo sia per i membri che per i responsabili grazie alle guide illustrate e l'assemblaggio a incastro dei modelli.

## COME ASSEMBLARE: FIGLI ETERNI E KRDELAZZI

Qui trovi una copia delle istruzioni di assemblaggio dei modelli di Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta e di Zventrapanze dei Krudelazzi inclusi nella scatola. Proprio come le pagine precedenti, questa sessione include guide illustrate facili 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.



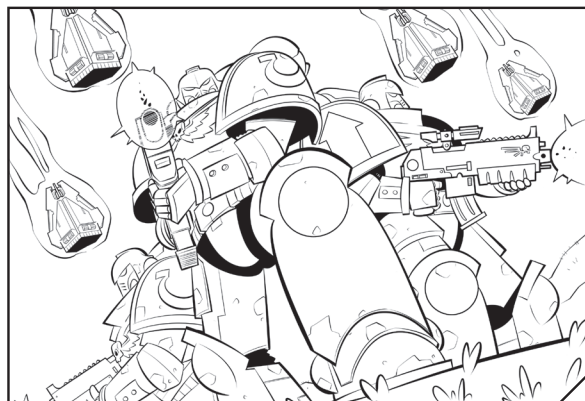
Warhammer 40,000 è il gioco di miniature da tavolo più popolare al mondo, ambientato in una visione da incubo del nostro futuro. Dipende solo da te se combattere per l'umanità o guardare la galassia bruciare.

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

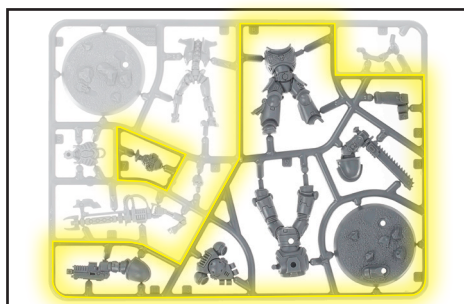
Scelti dal Dio-Re e potenziati dalla tempesta celestiale, i Figli Eterni della Tempesta sono l'unica speranza di Sigmar di riconquistare i regni. Combattono sul fronte delle crociate, dove la loro tempra e prodezza si staglia contro i molti orrori che minacciano le razze mortali. Neanche la morte può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



## SPACE MARINE INTERCESSOR D'ASSALTO

Non esiste un teatro operativo in cui gli Space Marines non siano i migliori, nessun nemico che non possano sconfiggere e nessun pericolo che non osino affrontare. Ci sono centinaia di Capitoli di Space Marines diversi, ognuno con una propria storia di onore e conseguimenti bellici. Le campagne fulminee degli Space Marines vengono combattute con una brutalità così spettacolare da avergli fatto guadagnare il soprannome di Angeli della Morte.

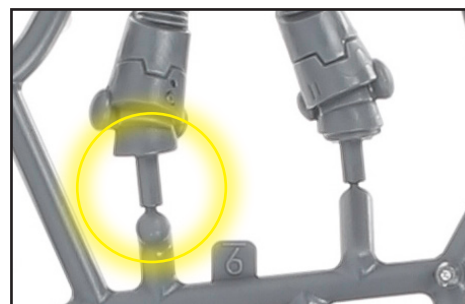
Assemblare le miniature è una parte molto divertente dell'hobby di Warhammer. È il momento di assemblare la tua prima miniatura! Segui le istruzioni in basso per realizzare il tuo Space Marine Intercessor. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



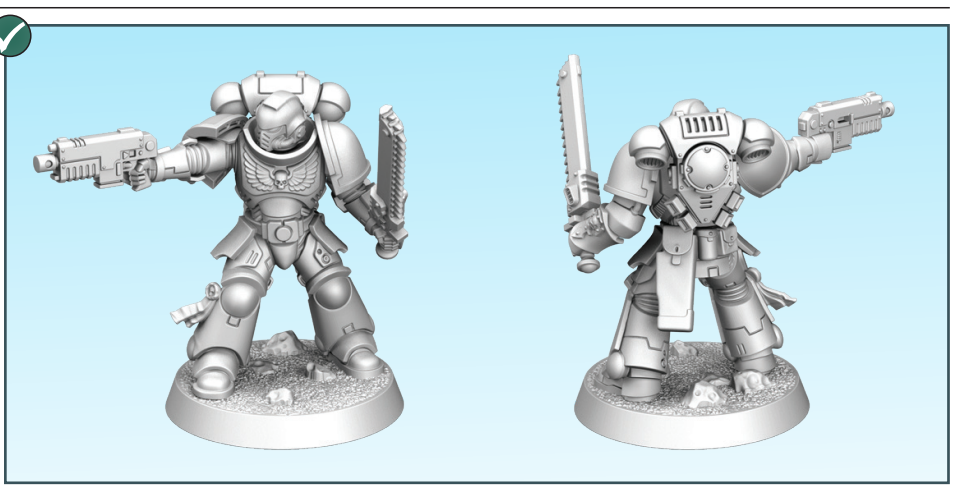
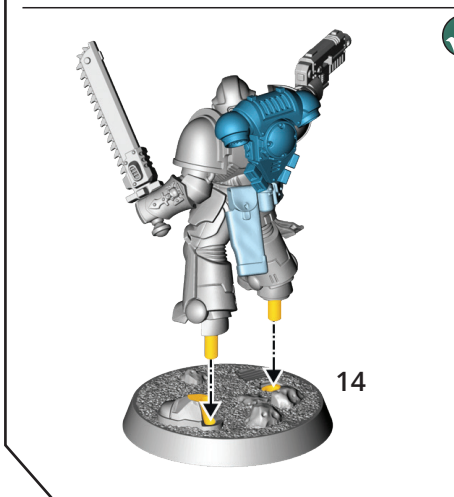
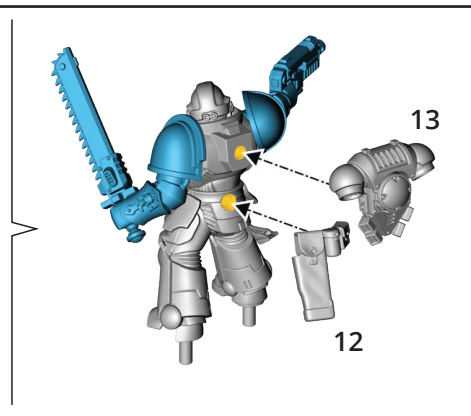
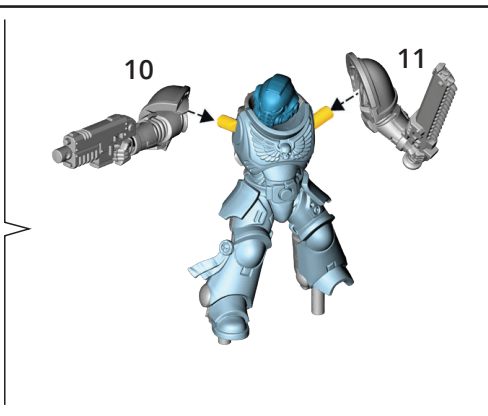
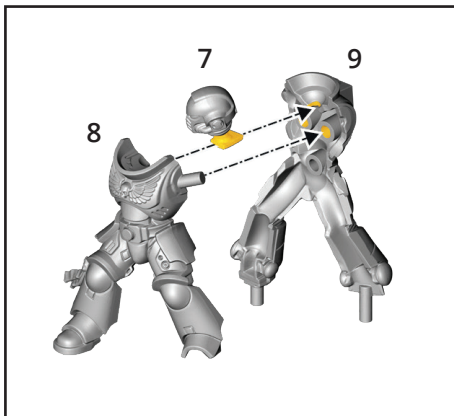
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



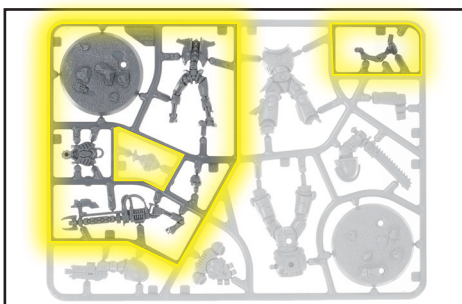
Il tuo Intercessor è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.



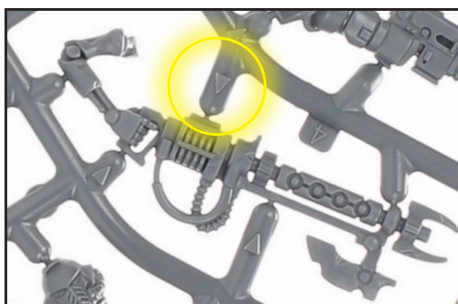
## NECRON GUERRIERO

I Necrons sono una razza di androidi immortali che dominavano la galassia in un'epoca dimenticata. Ora, dopo aver dormito in stasi per millenni, si stanno risvegliando per rivendicarla. Grazie ai corpi in grado di ripararsi da soli e le armi dalla potenza devastante, i Necrons sono un nemico terrificante. Si mormora che il lungo sonno abbia danneggiato la loro sanità mentale, trasformandone molti in mostri dissennati.

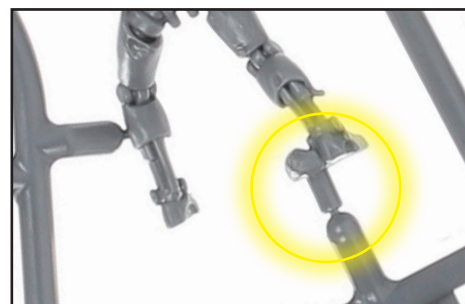
Per assemblare questo Necron Guerriero, segui le istruzioni in basso. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



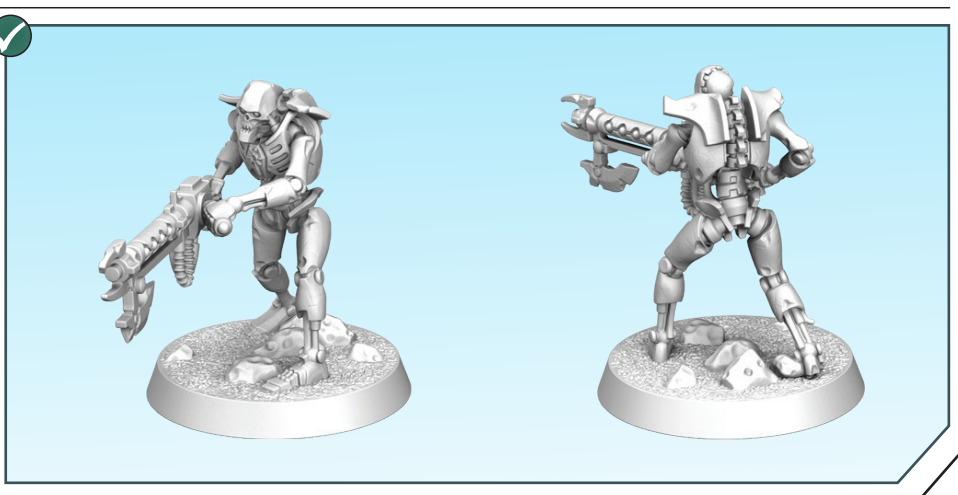
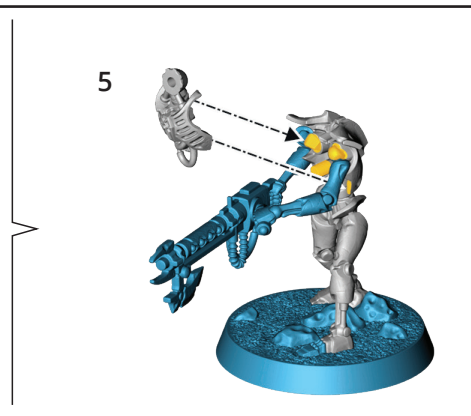
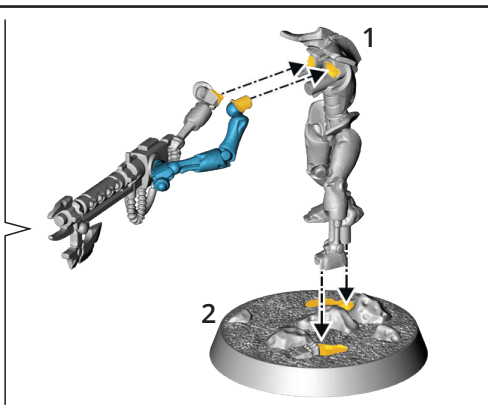
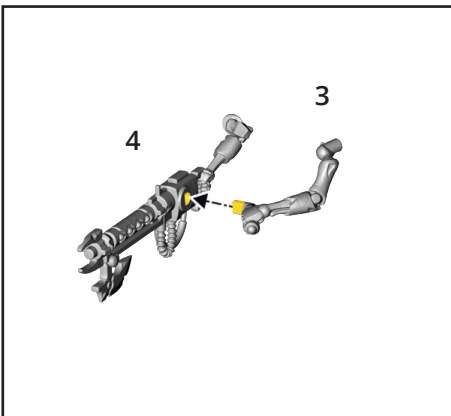
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso.



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



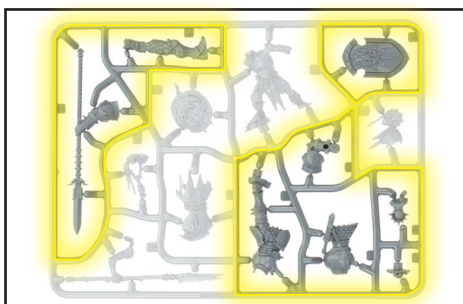
Il tuo Necron Guerriero è un modello a incastro. Questo vuol dire che è dotato di perni che, una volta uniti, fissano il modello senza bisogno di colla.



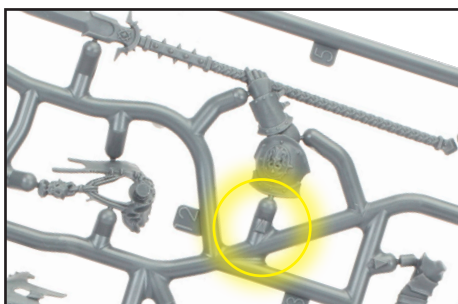
## VINDICTOR DEI FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA

I Figli Eterni della Tempesta sono scelti da Sigmar e potenziati dalla tempesta celeste: essi sono la più grande speranza del Dio-Re di riconquistare i regni. Combattono alla testa delle crociate, e la loro possanza e abilità marziale vengono messe a dura prova contro i molti orrori che affrontano. Nemmeno la morte può fermarli: se cadono in battaglia, la loro anima torna ad Azyr per essere Riforgiata e nuovamente inviata in guerra.

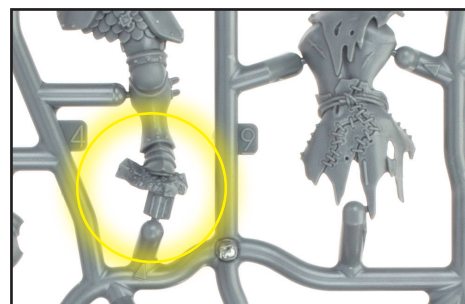
Assemblare le miniature è una parte molto divertente dell'hobby di Warhammer. È il momento di assemblare la tua prima miniatura! Segui le istruzioni in basso per realizzare il tuo Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



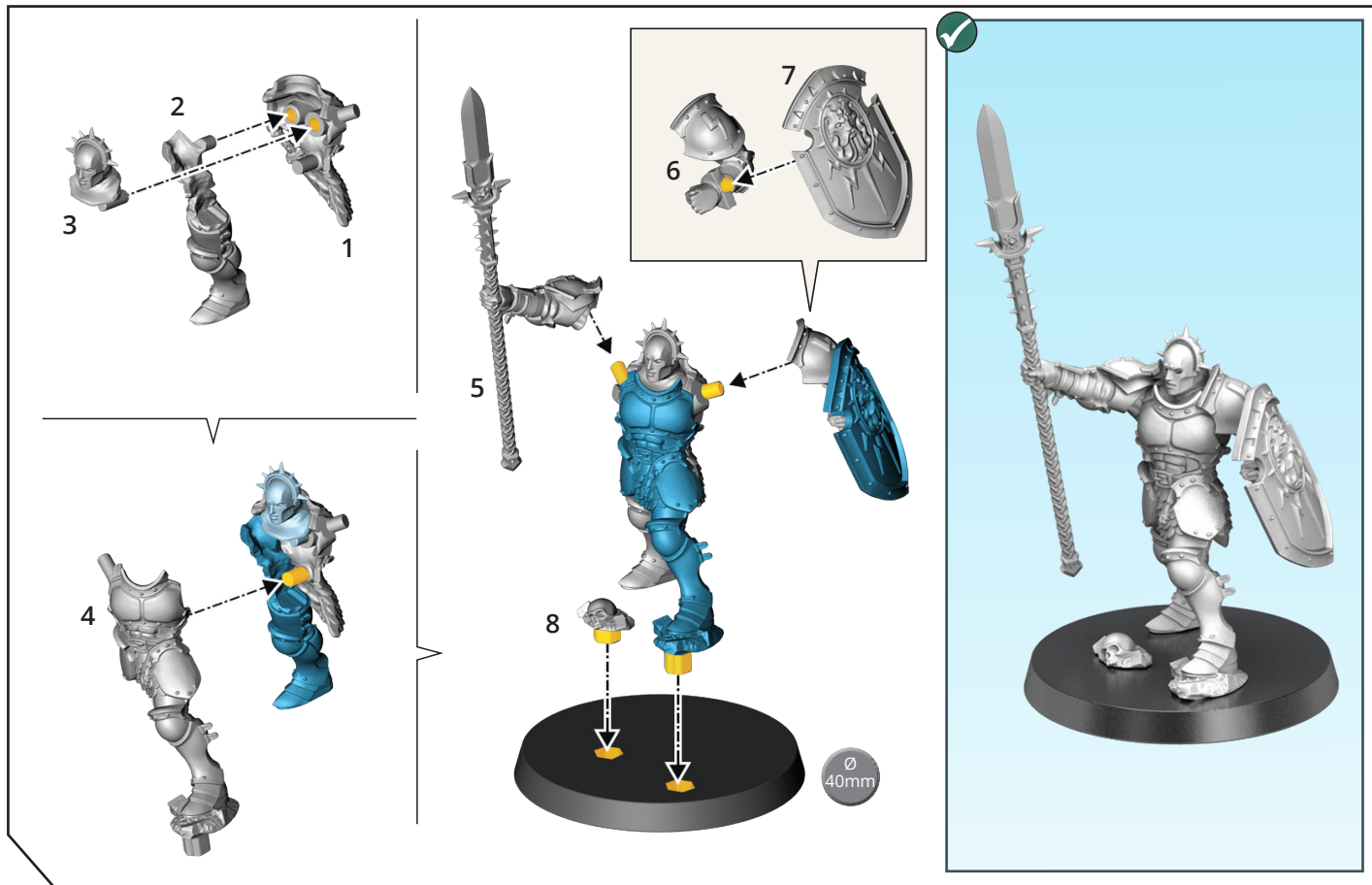
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



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

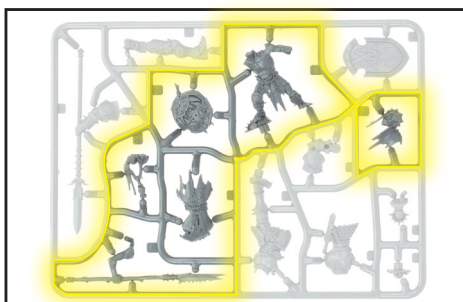




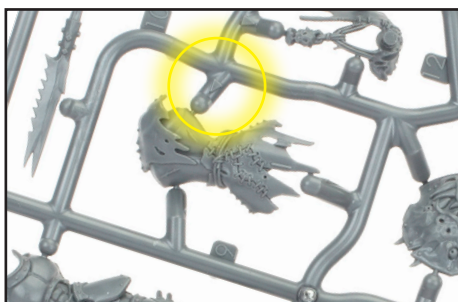
## ZVENTRAPANZE DEI KRUDELAZZI

Le armate degli orruk Krudelazzi emergono dagli acquitrini e dalle paludi puzzolenti dei reami. Per questi pelletterde, la battaglia non è solo un modo per dimostrare quanto sono tozzi, ma anche un mezzo per umiliare gli avversari, e i molti trucchi aztuti che impiegano sono tanto maligni quanto efficaci.

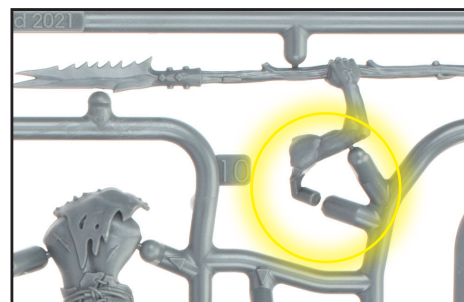
Per assemblare questo Zventrapanze dei Krudelazzi, segui le istruzioni in basso. Le immagini ti mostrano come incastrare i pezzi.



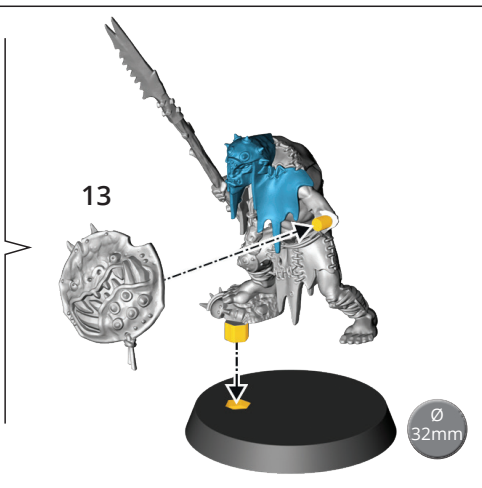
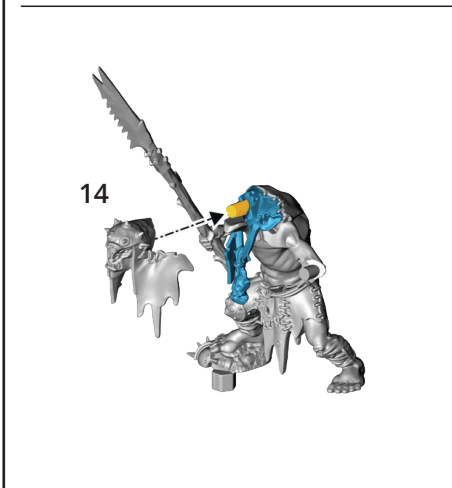
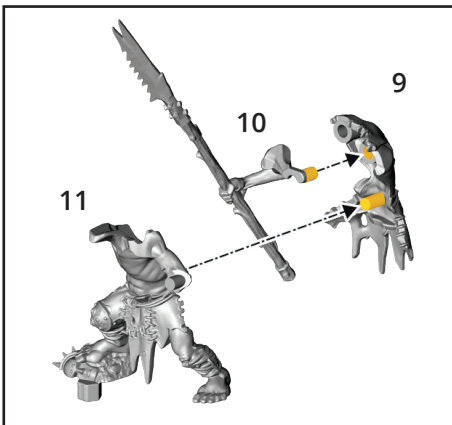
Le miniature Citadel vengono fornite attaccate a una cornice di plastica. Ogni componente è numerato e fa riferimento allo schema di assemblaggio in basso



Con un po' di pressione, ogni componente può essere staccato dalla cornice. Trova quello che ti serve e staccalo nel punto indicato dalla freccia.



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



# 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](http://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](https://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

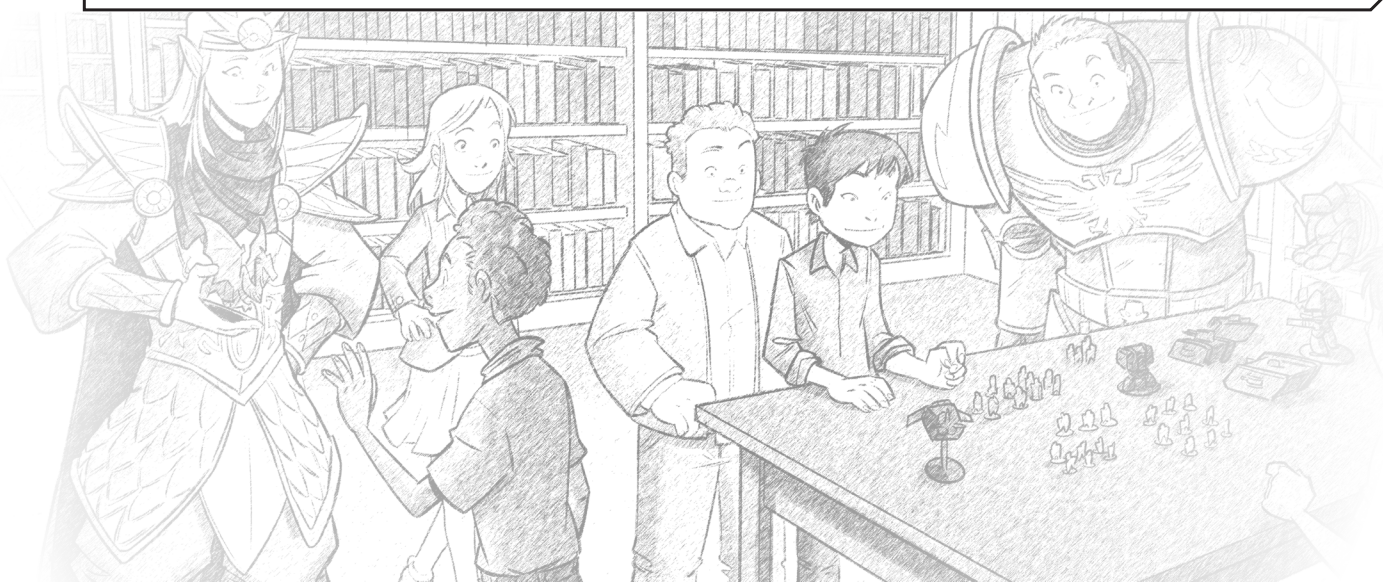
Un foglio stampabile che i membri possono compilare per stimolarli a riflettere sui propri miglioramenti e stabilire gli obiettivi per il futuro.

### 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://stores.warhammer.com)



# 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

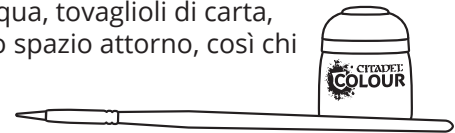
ATTIVITÀ EXTRA

## 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

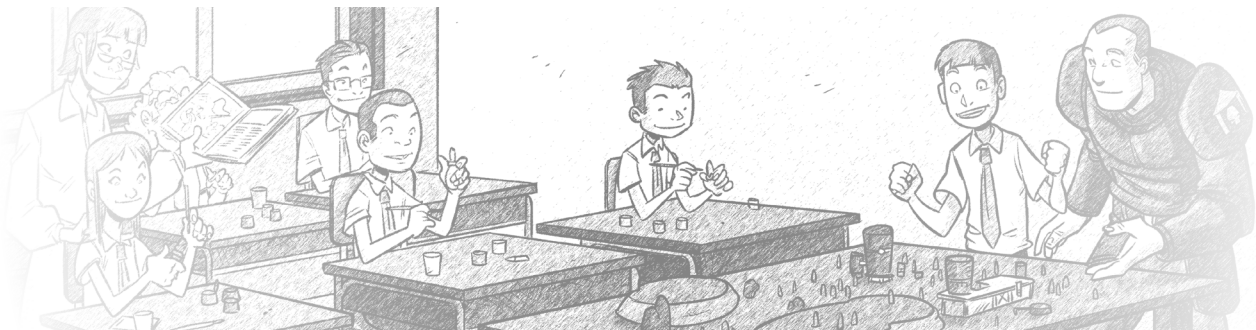
Questo spazio dovrebbe comprendere tavoli e terreni affinché i giocatori possano dare vita a possenti battaglie e raccontare storie epiche! Le partite possono scaldarsi parecchio, quindi sarebbe meglio se quest'area si trovasse in un luogo dove fare rumore, stare in piedi e muoversi non disturbi gli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

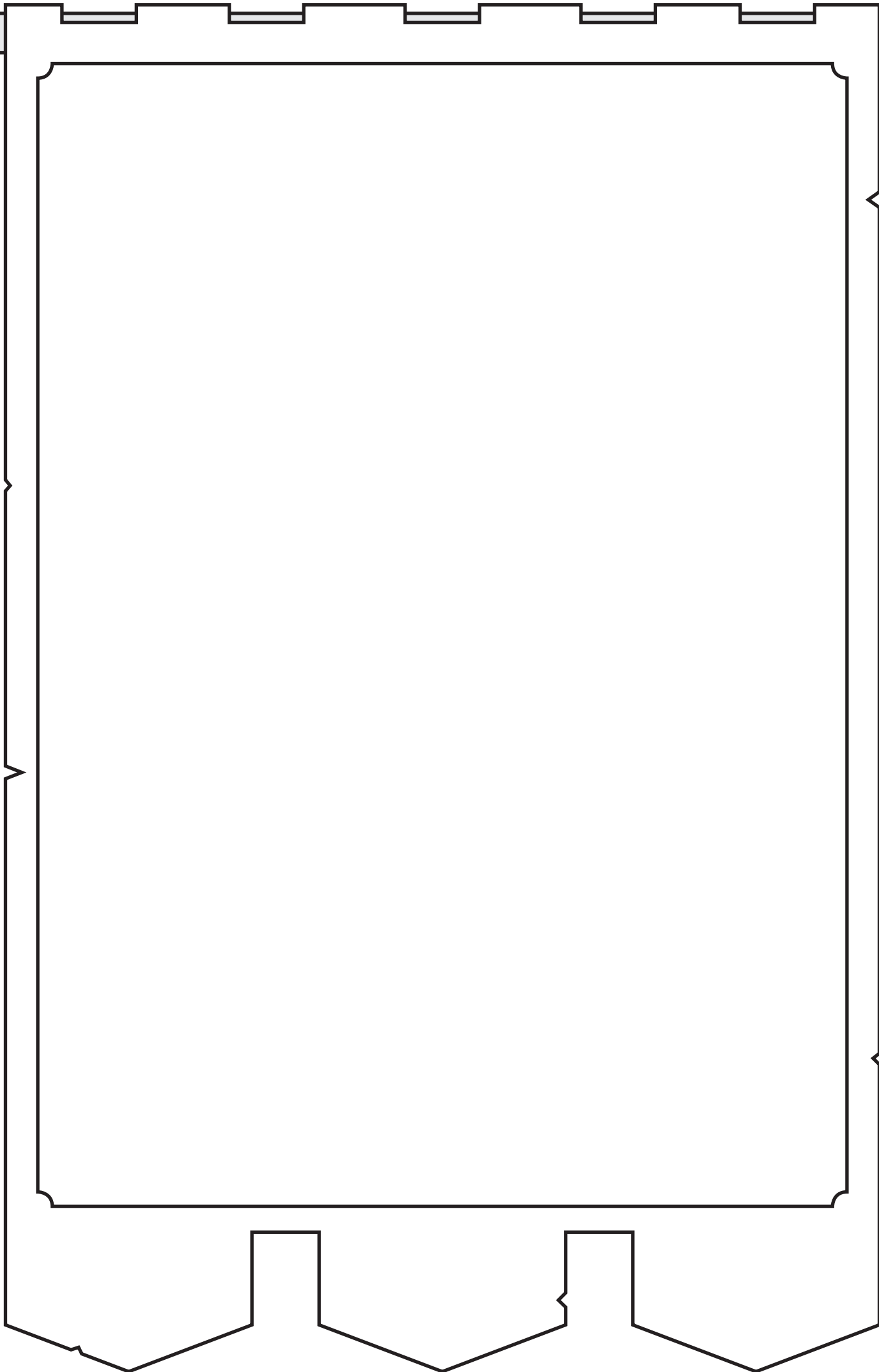
**Aiuta sempre gli altri.**

---

---

---





# 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.



## 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.

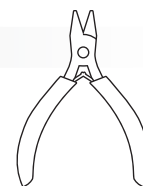
Se la tua scuola o organizzazione richiede una valutazione del rischio, includi qualsiasi prodotto con limiti di età. Consigliamo inoltre di richiedere il permesso dei genitori dei ragazzi se sono sotto l'età indicata.

# 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.

## 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.



## 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.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

# 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 quale dei quattro modelli preferisce assemblare. 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, Dinastie, Schiere Tempesta o Clan da Guerra. Tali elementi dovrebbero 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 menzionata diverse volte in queste sessioni.

Per aiutarti a trovare velocemente la pagina relativa a ogni sessione, i numeri di pagina vengono mostrati in questo modo accanto alla riga corrispondente: **PAGINA 1**

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

- Dov'è ambientato Warhammer 40,000 **PAGINA 2**
- Chi sono Space Marines e Necrons **PAGINA 6**
- Dov'è ambientato Warhammer Age of Sigmar **PAGINA 4**
- Chi sono i Figli Eterni della Tempesta e i Krudelazzi **PAGINA 8**

## 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, un Krudelazzo, un Necron 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 quattro 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, al proprio Clan da Guerra di Krudelazzi, al proprio Capitolo di Space Marines o alla propria Dinastia Necron. 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 quale dei quattro modelli preferisce assemblare. Se non hai sprue a sufficienza, puoi rivolgerti al tuo coordinatore di Warhammer o al negozio più vicino.

## HAI BISOGNO DI

- Rivista delle Attività
- Miniature da assemblare



## I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Mostrare come seguire una guida all'assemblaggio
- Aiutare i ragazzi quando assemblano componenti difficili

## I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come seguire una guida all'assemblaggio
- Come aiutare un amico

## COSA FARE

1. Distribuisci gli sprue di plastica al gruppo. Assicurati che ogni ragazzo abbia un kit da assemblare.
2. Mostra come staccare i componenti dagli sprue, poi invita i ragazzi a staccare tutti i componenti dai propri sprue. Usa le tavolozze o un'altra superficie circoscritta per tenere tutti i componenti in un unico posto. Chi finisce per primo può aiutare chi sta avendo qualche difficoltà.
3. Quando i componenti sono stati staccati, seguite le guide all'assemblaggio. Le miniature di Warhammer 40,000 sono alle **PAGINA 6 - 7** della rivista. Le miniature di Age of Sigmar sono alle

**PAGINA 8 - 9**

## CONSIGLIO

Assicurati che i partecipanti non stacchino 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

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

Questa sessione consente ai ragazzi di inventare schemi di colori e di ideare i propri Capitoli di Space Marines, Dinastie Necron, Schiere Tempesta dei Figli Eterni della Tempesta e Clan da Guerra dei Krudelazzi. 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, fotocopie le pagine Ideare il tuo Schema di Colori del pacchetto Attività per il tuo Club o della rivista.

## I RAGAZZI IMPARERANNO

- Spiegare ai membri come pianificare il proprio schema di colori in tempo per iniziare a dipingere la settimana successiva.
- 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. Spiegare ai membri come pianificare il proprio schema di colori in tempo per iniziare a dipingere la settimana successiva.
2. Invitare i membri a colorare le pagine e a creare i propri schemi **PAGINA 10 - 13**
3. 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**.

# SESSIONE 4: DIPINGERE

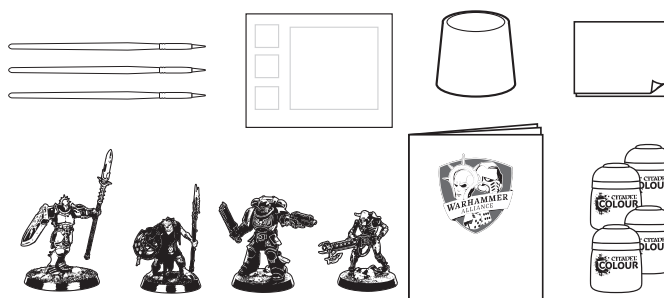
45 MIN

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 **PAGINA 14**
- Mostrare ai novizi come usare una tavolozza e quanto colore usare **PAGINA 14**
- Ricordare ai ragazzi di sciacquare regolarmente il pennello **PAGINA 14**

## I RAGAZZI IMPARERANNO

- Come applicare una base **PAGINA 14**
- Come seguire una guida alla pittura **PAGINA 16 - 17**
- Come usare una tavolozza di carta **PAGINA 14**

## COSA FARE

1. Mostrare al gruppo come usare colori, pennello, tavolozza e contenitore d'acqua **PAGINA 14**
2. Aiutare gli apprendisti a dipingere i modelli usando come guida la Rivista delle Attività **PAGINA 14**  
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**.

INTRODUZIONE

USARE LA SCATOLA

FONDARE IL CLUB

SALUTE E SICUREZZA

PIANI DI SESSIONE

STRUMENTI DI GIOCO

ATTIVITÀ EXTRA

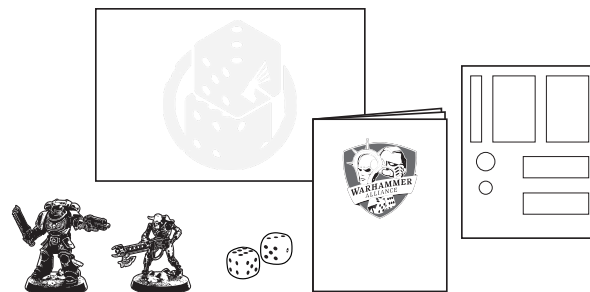
# SESSIONE 5: GIOCARE A WARHAMMER 40,000

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
- Segnalini di gioco
- Modelli assemblati di Space Marines e di Necrons



## I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Aiutare i ragazzi a leggere le regole e a organizzare una partita **PAGINA 19 - 21**
- 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 **PAGINA 19 - 21**
- Come raccontare una storia giocando una partita
- Come completare un'azione movimento con uno Space Marine **PAGINA 19 - 21**
- Come avanzare con uno Space Marine **PAGINA 19 - 21**

## COSA FARE

1. Ritagliare i segnalini di gioco necessari come mostrato nella Rivista delle Attività **PAGINA 20**  
Dividere in gruppi i partecipanti: quattro persone per gruppo è l'ideale.
2. Aiutare il gruppo a decidere come desiderano imparare a giocare **PAGINA 18**  
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

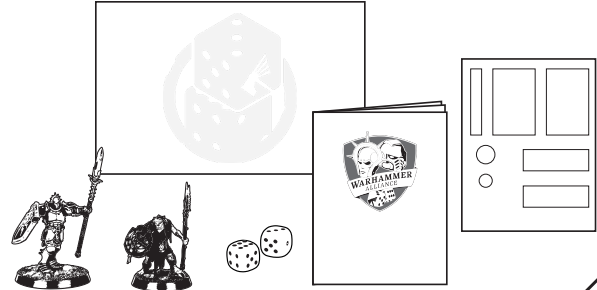
# SESSIONE 6: GIOCARE A WARHAMMER AGE OF SIGMAR

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
- Segnalini di gioco
- Modelli assemblati di Figli Eterni della Tempesta e di Krudelazzi



## I RESPONSABILI DOVREBBERO

- Aiutare i ragazzi a leggere le regole e a organizzare una partita **PAGINA 23 - 25**
- 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 **PAGINA 23 - 25**
- Come raccontare una storia giocando una partita
- Come completare un'azione movimento con un Figlio Eterno della Tempesta **PAGINA 23**
- Come completare un'azione di corsa con un Figlio Eterno della Tempesta **PAGINA 23**

## COSA FARE

1. Ritagliare i segnalini di gioco necessari come mostrato nella Rivista delle Attività **PAGINA 24**  
Dividere in gruppi i partecipanti: quattro persone per gruppo è l'ideale.
2. Aiutare il gruppo a decidere come desiderano imparare a giocare **PAGINA 23 - 25**  
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



# 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.



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.

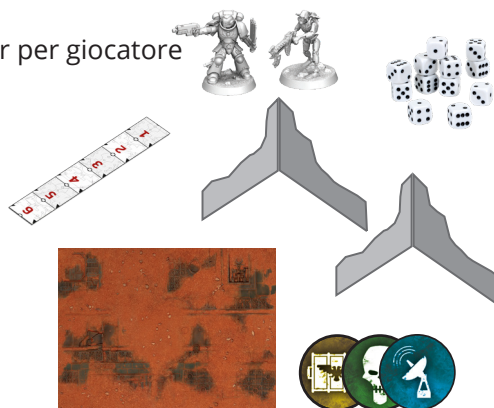
La tua unità di Space Marines ha recuperato uno di questi frammenti nel deserto, e ha ricevuto ordine di riportarlo alla nave. Tuttavia, i nemici metallici si aggirano ancora fra le sabbie: i Necrons sono furiosi per il furto del frammento, e non ti lasceranno tornare a casa tanto facilmente...

## 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 segnalino 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.

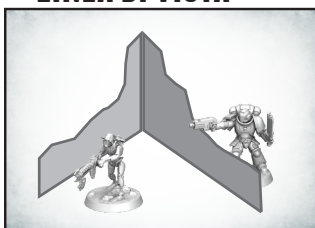
## REGOLE SPECIALI

- 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.

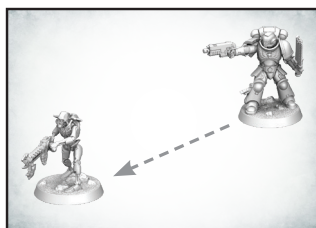
## TURNI/TEMPO LIMITE

- 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.

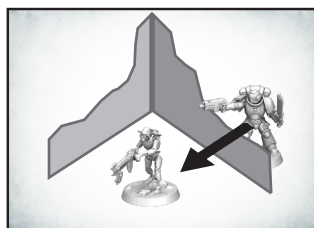
## LINEA DI VISTA



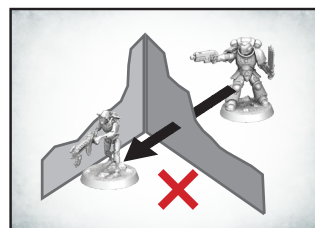
Per sparare a un modello nemico, esso deve trovarsi entro la tua linea di vista, cioè devi essere in grado di vedere il modello che vuoi prendere di mira.



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](http://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 <b>DOPIO</b> (o più) della Resistenza	<b>2+</b>
La Forza è <b>MAGGIORE</b> della Resistenza	<b>3+</b>
La Forza è <b>UGUALE</b> alla Resistenza	<b>4+</b>
La Forza è <b>INFERIORE</b> alla Resistenza	<b>5+</b>
La Forza è la <b>METÀ</b> (o meno) della Resistenza	<b>6+</b>



# 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 <b>DOPPIO (o più)</b> della Resistenza	<b>2+</b>
La Forza è <b>MAGGIORE</b> della Resistenza	<b>3+</b>
La Forza è <b>UGUALE</b> alla Resistenza	<b>4+</b>
La Forza è <b>INFERIORE</b> alla Resistenza	<b>5+</b>
La Forza è la <b>METÀ (o meno)</b> della Resistenza	<b>6+</b>



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 azzurri Krudelazzi non li lasceranno fuggire vivi dalla palude...

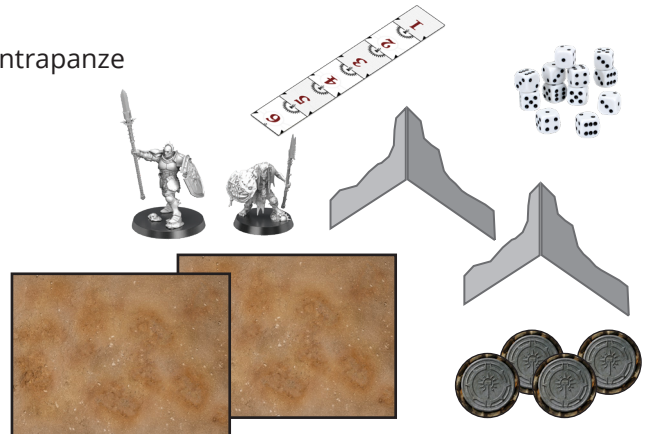
La tua unità di Figli Eterni della Tempesta ha trovato l'antica reliquia che cercava, ma i Krudelazzi vogliono sottrargliela prima che riescano a fuggire dalle nebbie. Riusciranno i Figli Eterni a tenere la reliquia al sicuro, oppure saranno i Krudelazzi a trionfare?

## 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 la 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.


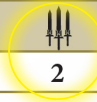
## REGOLE DELLA RELIQUIA



- 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.

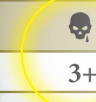

## TURNI/TEMPO LIMITE


- 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](http://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 del tuo Vindicator dei Figli Eterni della Tempesta
- Ideare lo schema di colori del tuo Zventrapanze dei Krudelazzi
- 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:

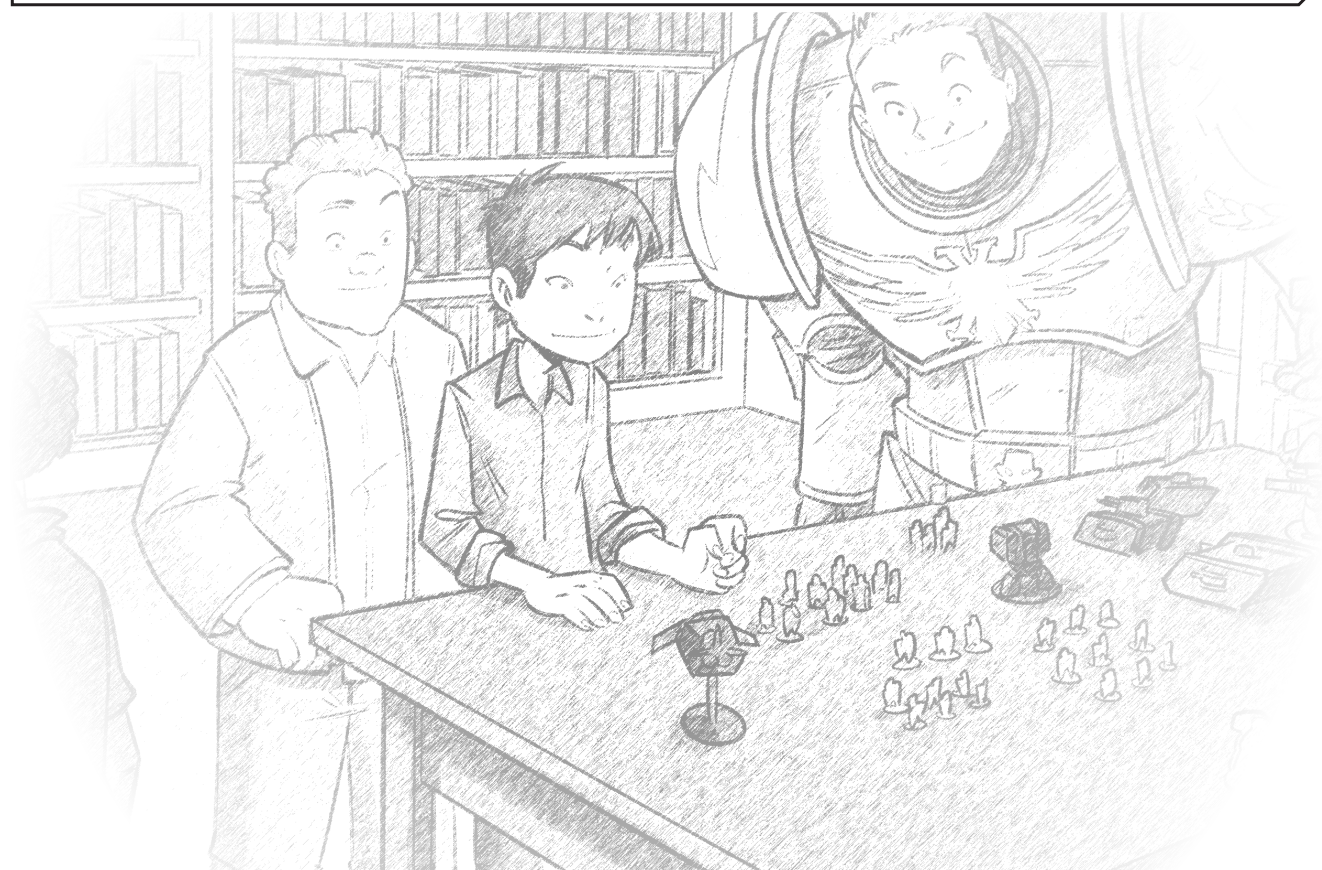
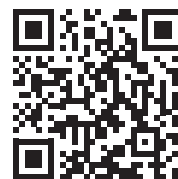
- Ideare lo schema di colori del tuo Intercessor d'Assalto degli Space Marines
- Ideare lo schema di colori del tuo Necron Guerriero
- Creare una mappa del settore galattico del tuo Capitolo
- Scrivere la storia del tuo Capitolo
- Creare il tuo veicolo degli Orki

## 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.

## VINDICTOR DEI FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Figlio Eterno della Tempesta. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

Un tempo i Figli Eterni della Tempesta erano eroi mortali, ora sono stati trasformati in guerrieri sovranaturali per servire Sigmar, il signore di Azyr. Ogni volta che vengono uccisi in battaglia, vengono trasportati in una camera di forgiatura nel Regno di Cieli e ricreati, pronti a combattere ancora per la libertà dei Reami Mortali. Con ogni resurrezione, però, c'è la possibilità che il Figlio Eterno perda una parte del proprio io passato.

### RIFORGIATURA

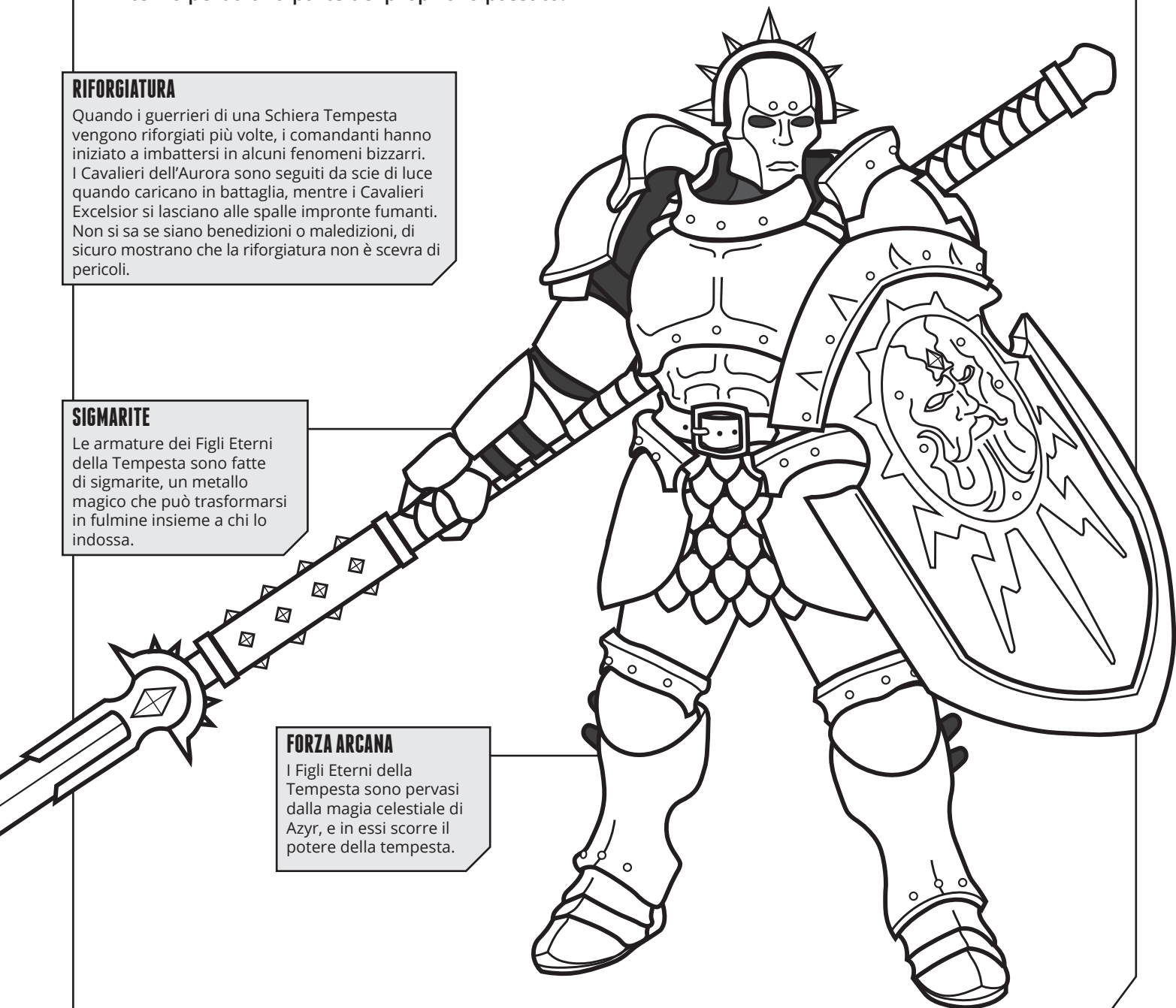
Quando i guerrieri di una Schiera Tempesta vengono riforgiati più volte, i comandanti hanno iniziato a imbattersi in alcuni fenomeni bizzarri. I Cavalieri dell'Aurora sono seguiti da scie di luce quando caricano in battaglia, mentre i Cavalieri Excelsior si lasciano alle spalle impronte fumanti. Non si sa se siano benedizioni o maledizioni, di sicuro mostrano che la riforgiatura non è scevra di pericoli.

### SIGMARITE

Le armature dei Figli Eterni della Tempesta sono fatte di sigmarite, un metallo magico che può trasformarsi in fulmine insieme a chi lo indossa.

### FORZA ARCANA

I Figli Eterni della Tempesta sono pervasi dalla magia celestiale di Azyr, e in essi scorre il potere della tempesta.



## ZVENTRAPANZE DEI KRUDELAZZI

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Krudelazzo. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

Di tutti i clan da guerra degli orruk, i Krudelazzi sono i più aztuti. Sono adoratori di Mork e danno gran valore ai 'penzieri gozzi' che spesso vengono disapprovati dai loro simili. Questo li aiuta a escogitare piani malvagi e a tormentare le altre creature in maniera efficace. Imbracciano zkudo zpaventozo su cui spiccano volti che, quando appaiono dalla nebbia, sembrano quasi vivi.

### CLAN DA GUERRA

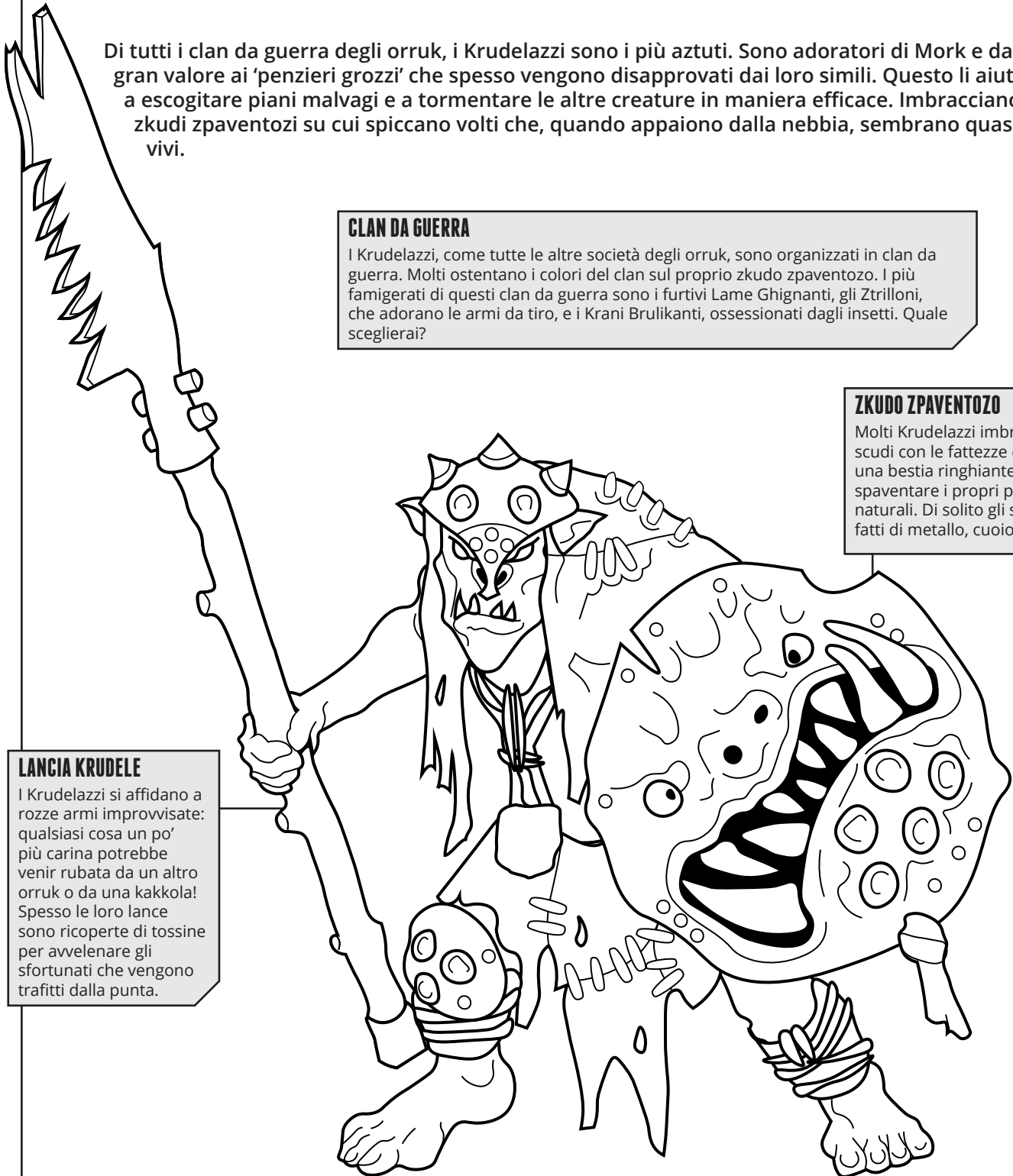
I Krudelazzi, come tutte le altre società degli orruk, sono organizzati in clan da guerra. Molti ostentano i colori del clan sul proprio zkudo zpaventozo. I più famigerati di questi clan da guerra sono i furtivi Lame Ghignanti, gli Ztrilloni, che adorano le armi da tiro, e i Krani Brulikanti, ossessionati dagli insetti. Quale sceglierai?

### ZKUDO ZPAVENTOZO

Molti Krudelazzi imbracciano scudi con le fattezze di una bestia ringhiante per spaventare i propri predatori naturali. Di solito gli scudi sono fatti di metallo, cuoio o legno.

### LANCIA KRUDELE

I Krudelazzi si affidano a rozze armi improvvisate: qualsiasi cosa un po' più carina potrebbe venir rubata da un altro orruk o da una kakkola! Spesso le loro lance sono ricoperte di tossine per avvelenare gli sfortunati che vengono trafitti dalla punta.

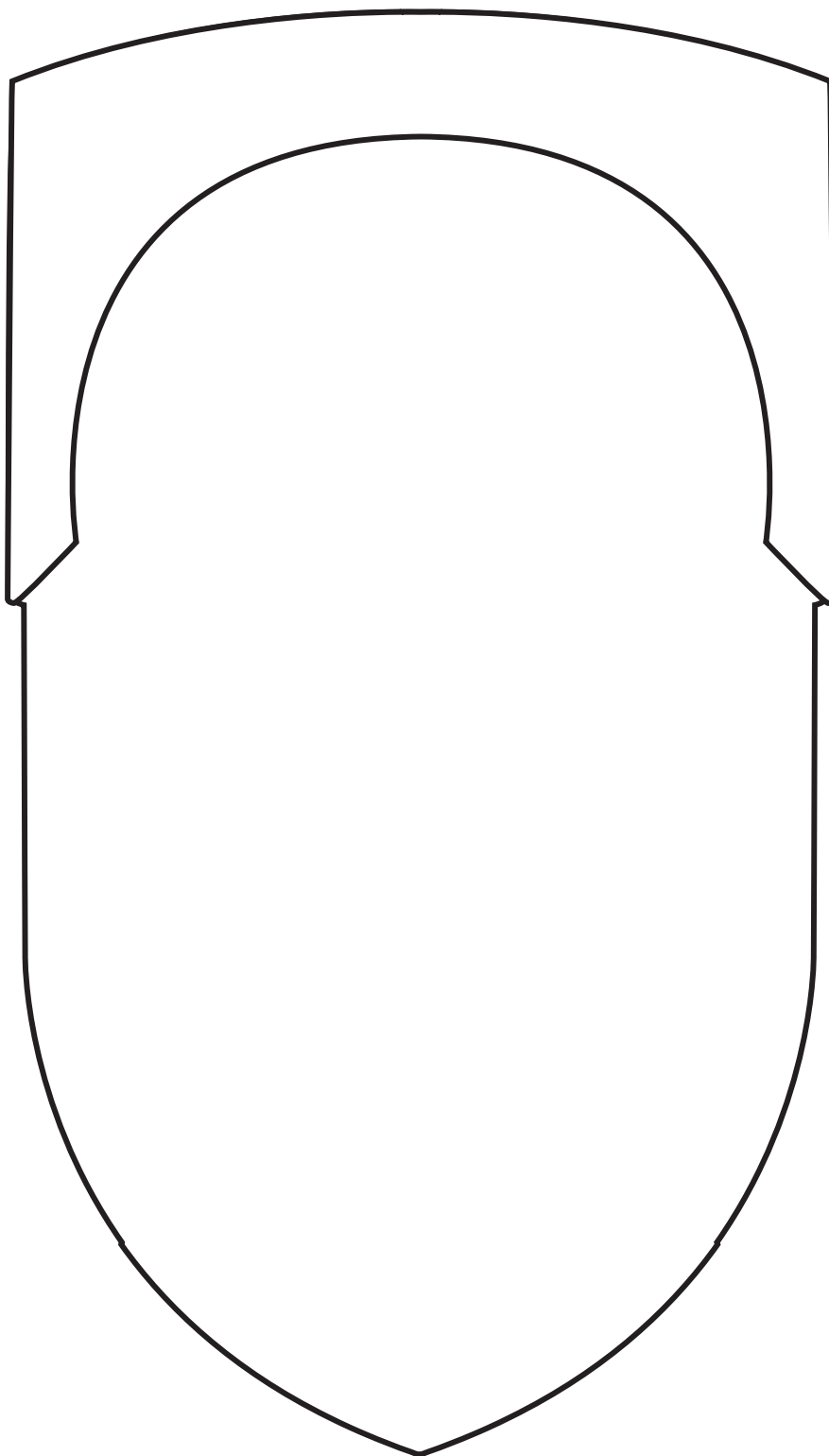


# IDEARE LO SCUDO DI UNA SCHIERA TEMPESTA

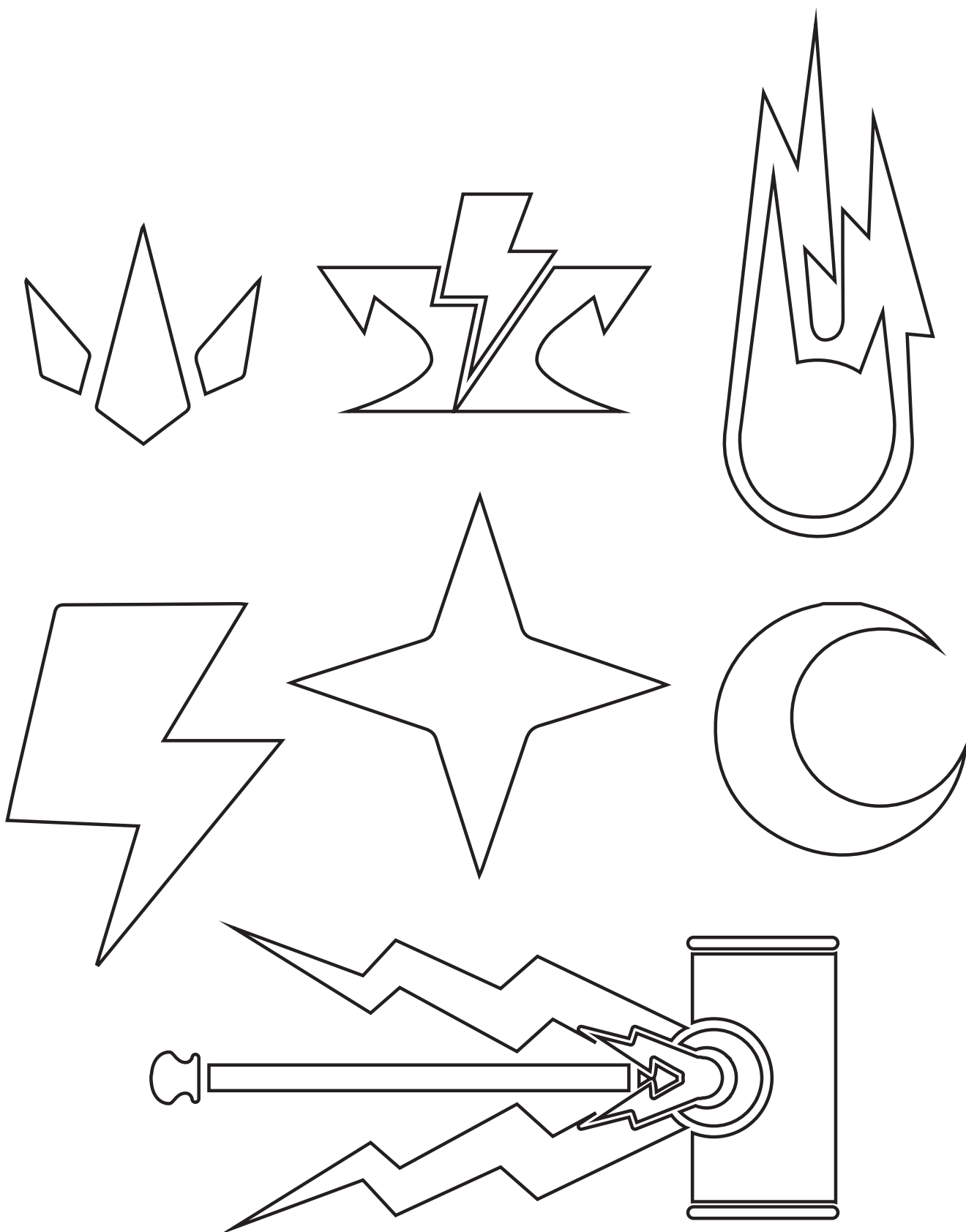


Ogni Schiera Tempesta ha il proprio simbolo che spesso appare come emblema sullo scudo. Usa la sagoma in basso per creare la tua icona.

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.



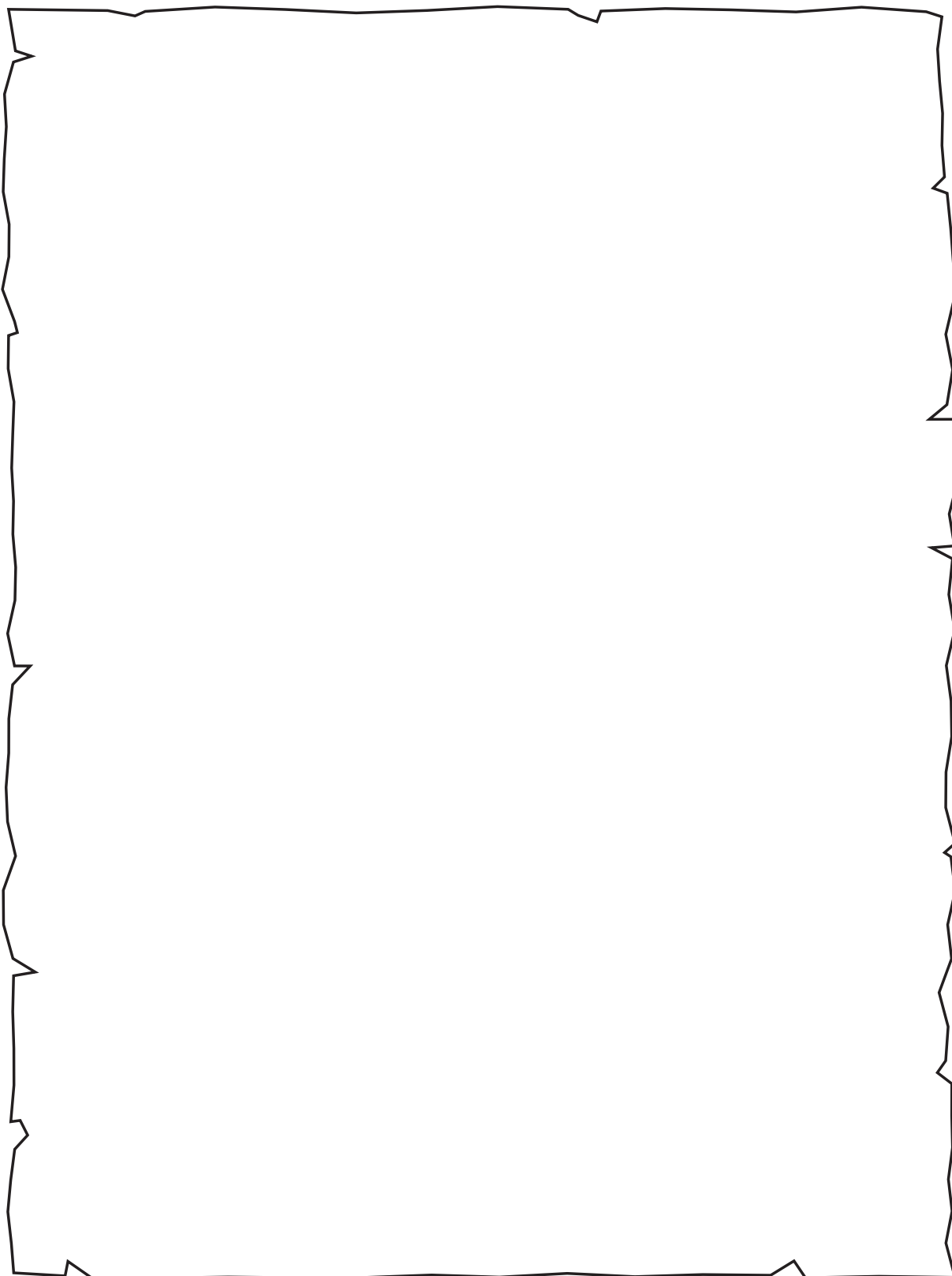
# CREA IL DIARIO DI UN FIGLIO ETERNO



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



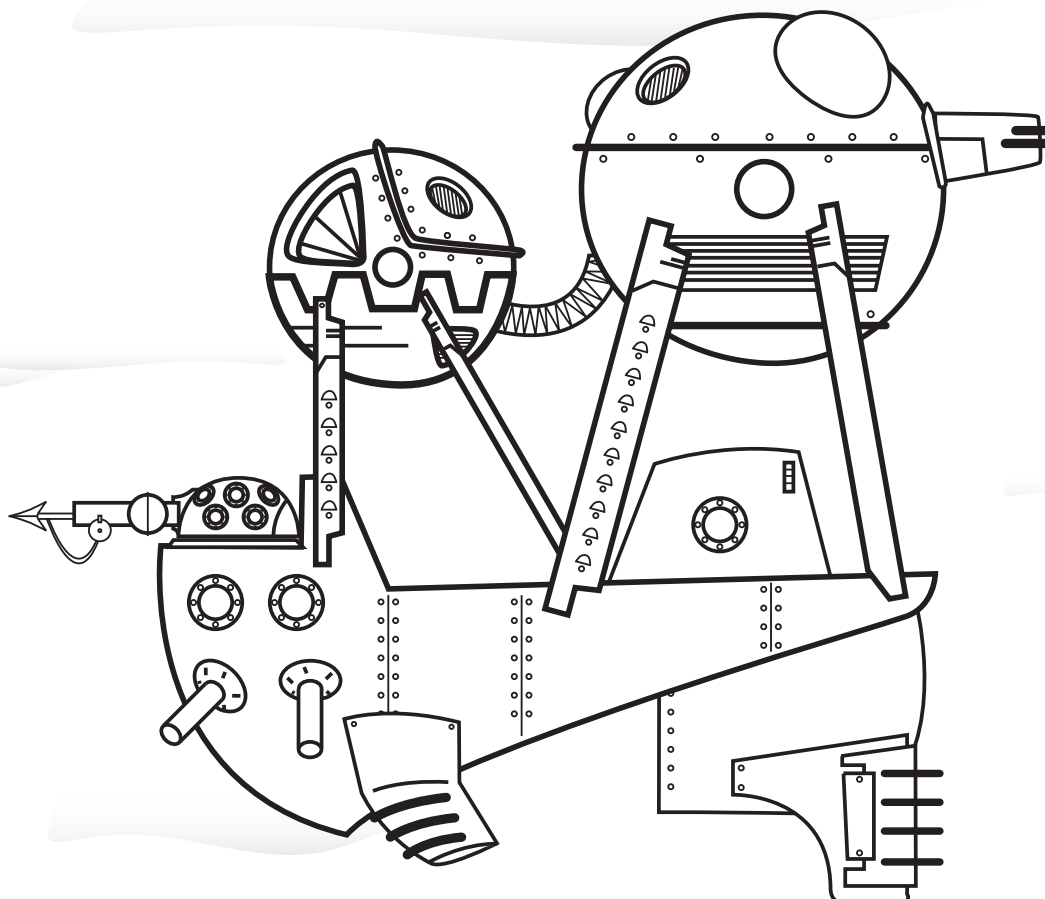
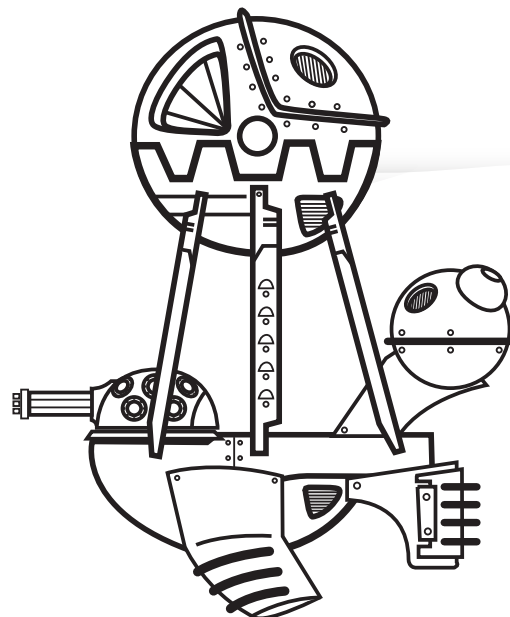
I Kharadron Dominatori sono signori dei cieli, intrepidi aeronauti duardin che seguono innanzitutto il profitto. Solcano le nubi in vascelli d'acciaio armati fino ai denti di cannoni, bombe e fucili a raffica brandeggiabili, affrontando con una potenza di tiro sconvolgente la furia grezza di demoni e 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:





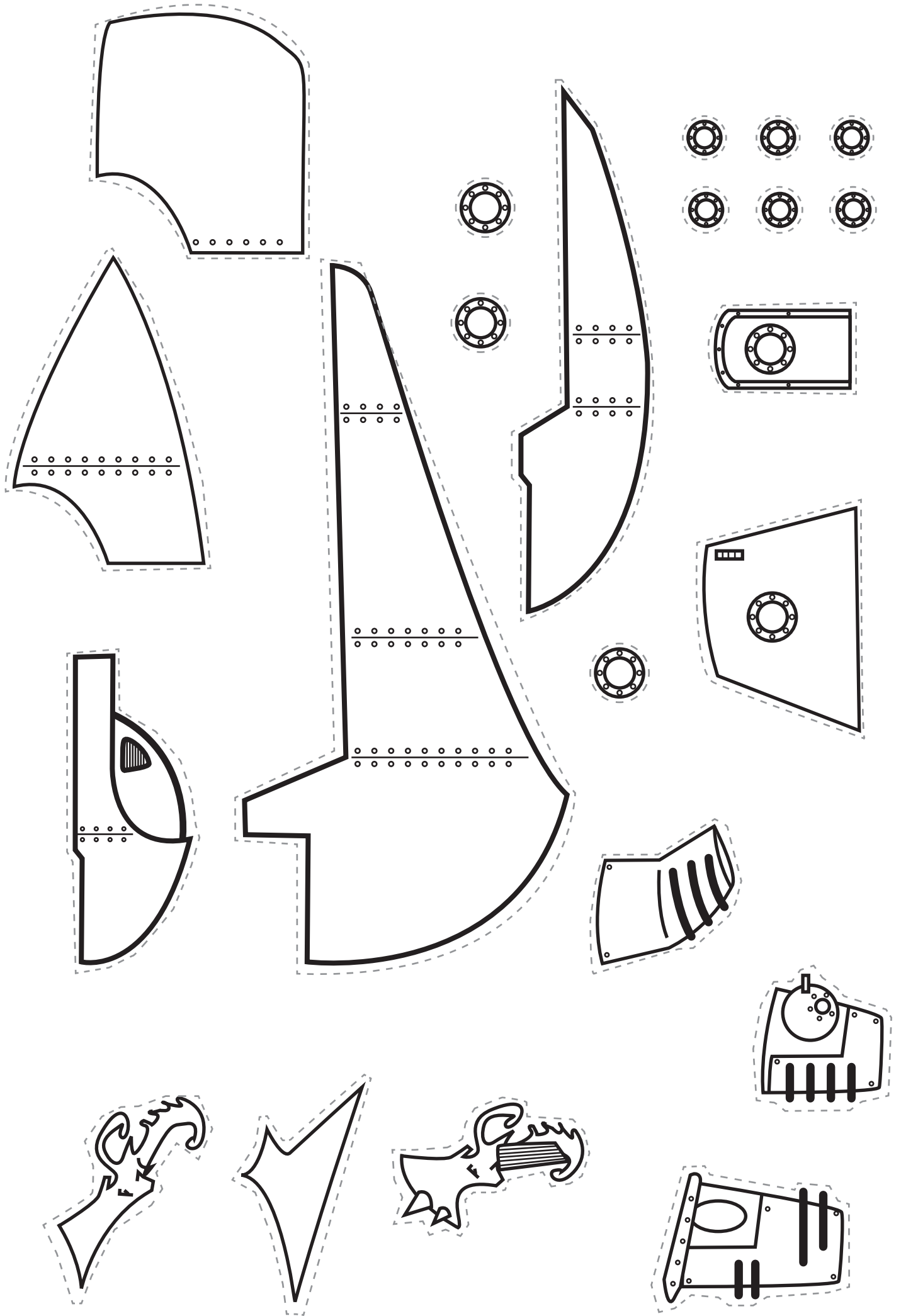


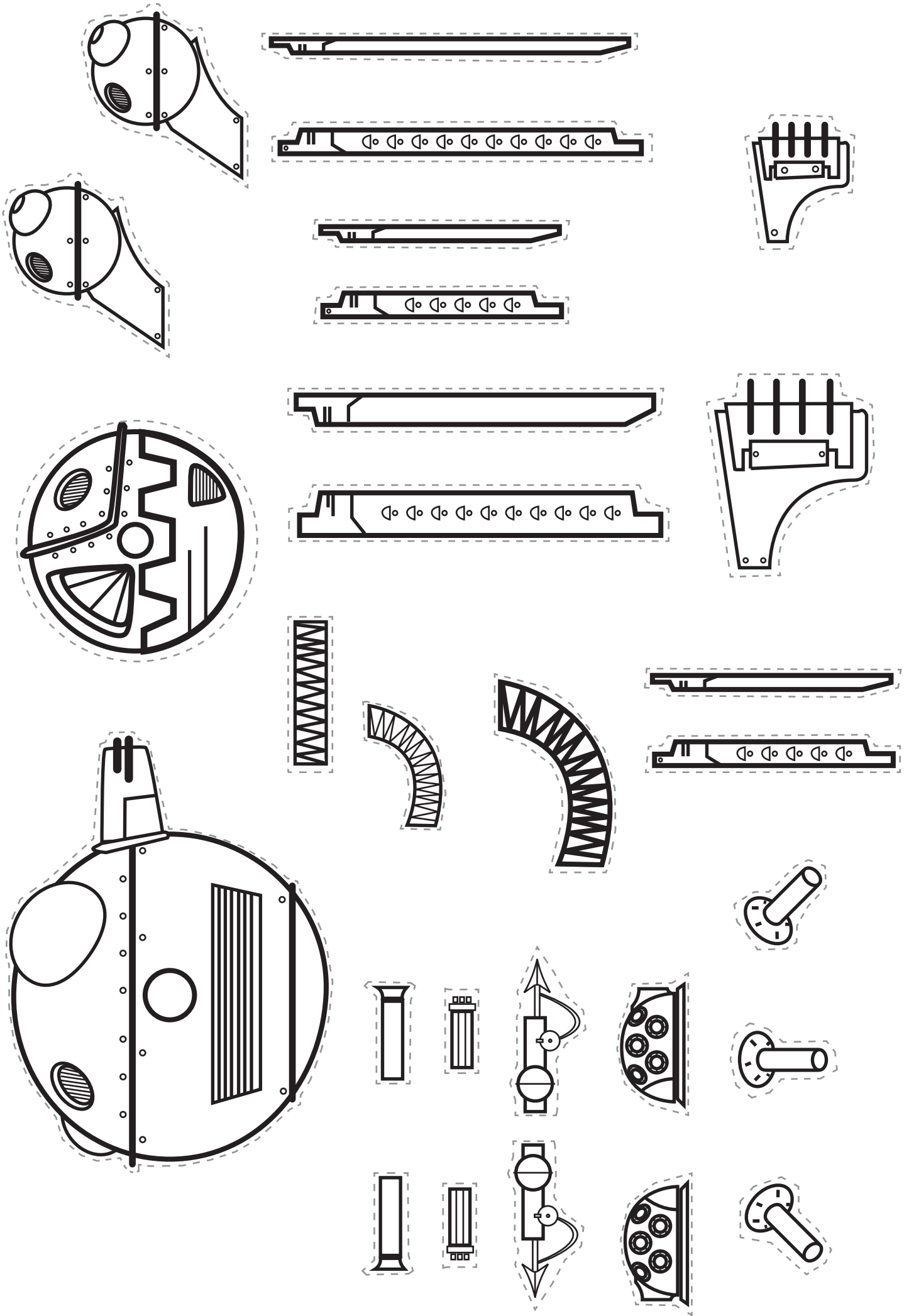
# CREARE UN VASCELLO CELESTE DEI KHARADRON

NOME DEL CAPITANO:

NOME DEL VASCELLO:

DI:





# DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI



## SPACE MARINE INTERCESSOR D'ASSALTO

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Space Marine. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

Armati e corazzati con i migliori equipaggiamenti a disposizione dell'Imperium, gli Space Marines combattono le battaglie più disperate e cruciali del Genere Umano, mantenendo la posizione anche quando gli altri fuggono e sconfiggendo condottieri xeno e abomini demoniaci.

### ELMO MK X

Questo elmo ospita componenti tecnologici che aiutano lo Space Marine a respirare in ambienti ostili, oltre a un comunicatore vox che gli permette di dare e ricevere ordini.

### BIOLOGIA POTENZIATA

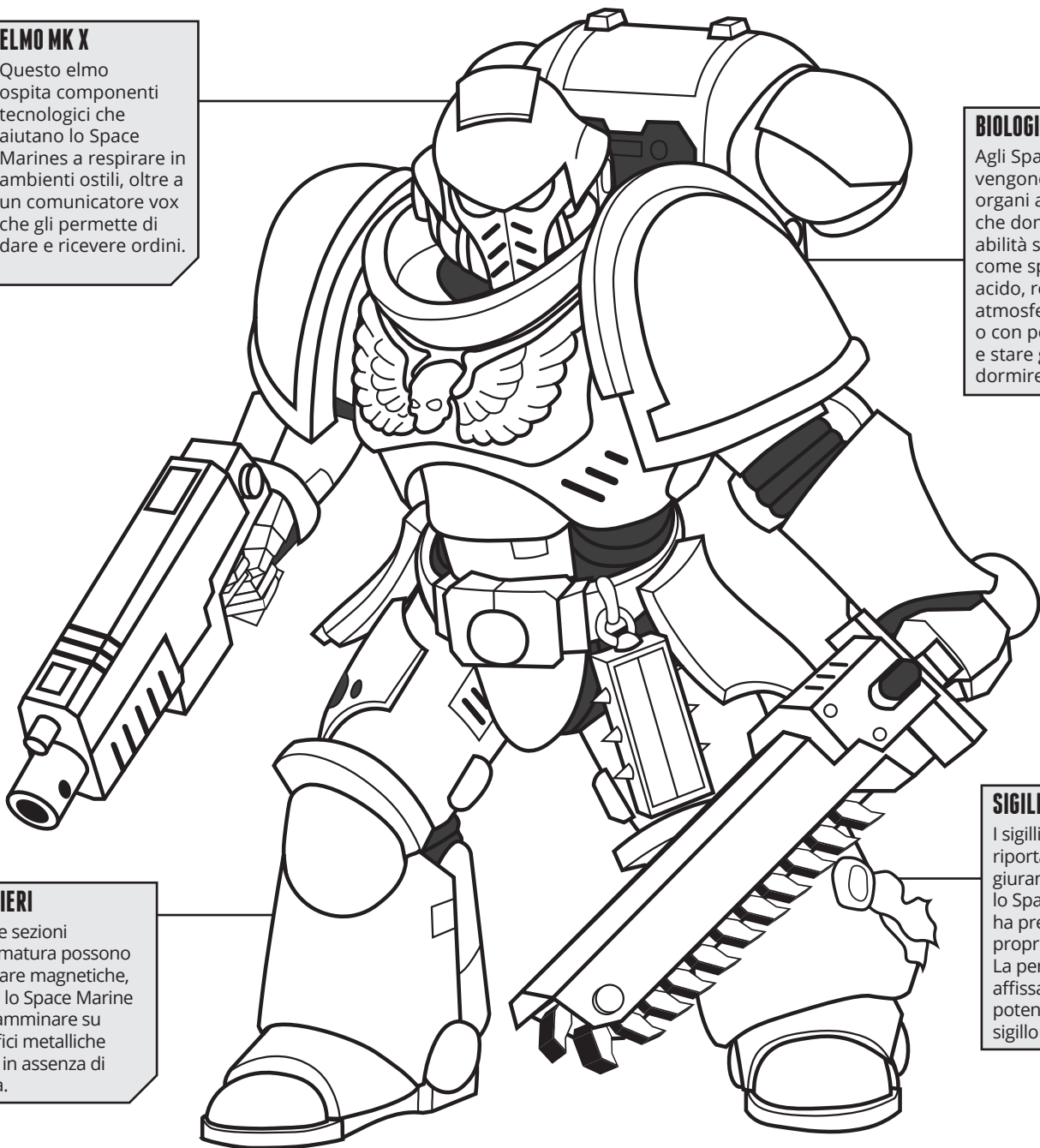
Agli Space Marines vengono impiantati organi addizionali che donano loro abilità sovrumane, come sputare veleno acido, respirare in atmosfere tossiche o con poco ossigeno e stare giorni senza dormire.

### SIGILLI DI PUREZZA

I sigilli di purezza riportano i giuramenti che lo Space Marine ha prestato al proprio Capitolo. La pergamena è affissa all'armatura potenziata con un sigillo di cera.

### SCHINIERI

Queste sezioni dell'armatura possono diventare magnetiche, quindi lo Space Marine può camminare su superfici metalliche anche in assenza di gravità.



# DECIDI IL TUO SCHEMA DI COLORI

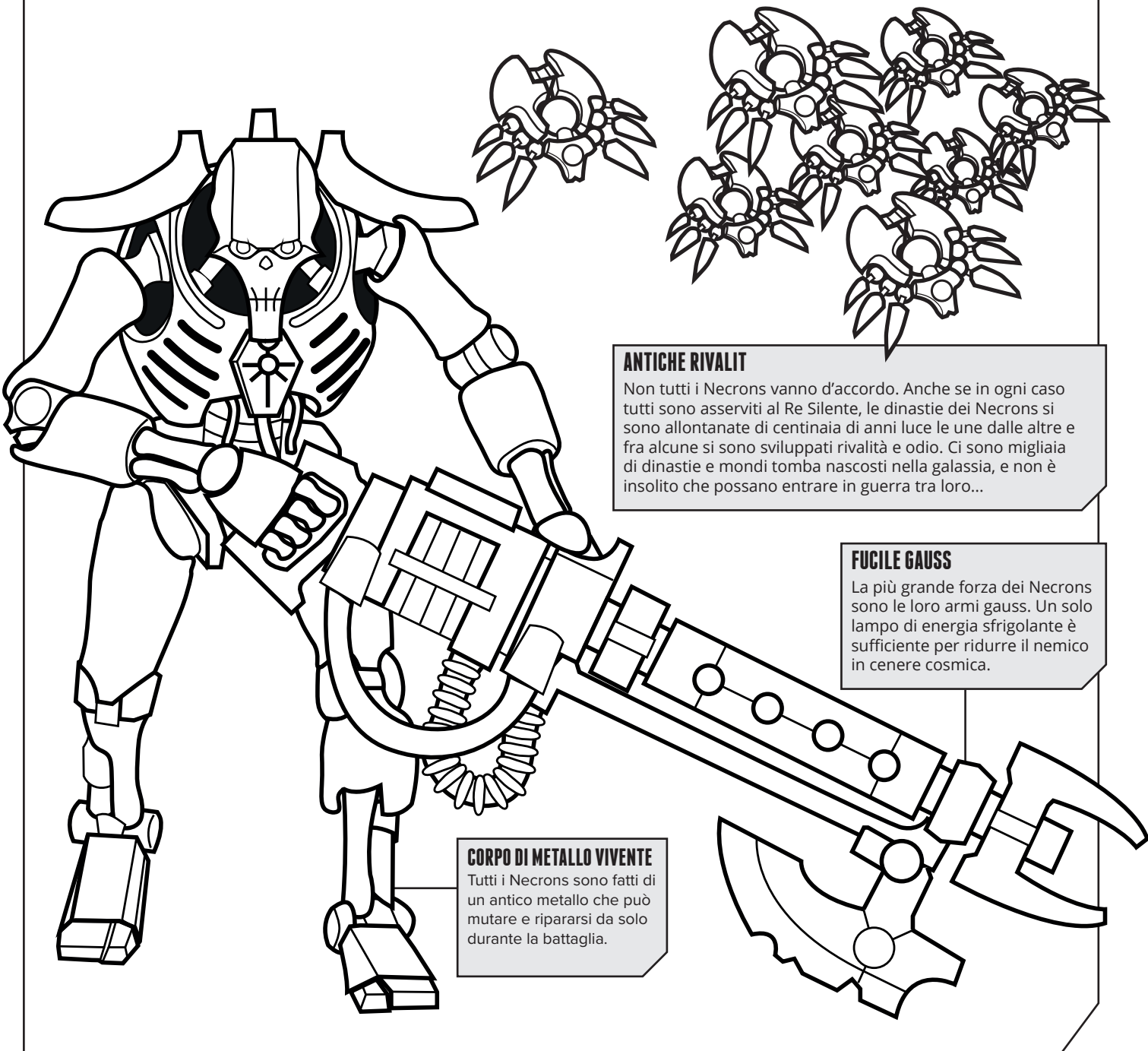


## NECRON GUERRIERO

Usa questa pagina per inventare uno schema di colori per il tuo Necron. Osserva i colori disponibili nel tuo club, e crea uno schema in base a quelli che hai a disposizione.

Una volta completato il tuo schema con i pennarelli colorati, segui la nostra guida alla pittura passo a passo di pagina 14 per portare in vita il tuo modello.

In un'epoca antichissima i Necrons dominavano la galassia. Erano conosciuti come Necrontyr, finché non strinsero un patto con una razza di divinità cosmiche per ricevere corpi immortali di metallo in cambio delle proprie anime. Ora sono androidi simili a scheletri e possono ripararsi da soli, superando così lo scoglio della morte.



### ANTICHE RIVALIT

Non tutti i Necrons vanno d'accordo. Anche se in ogni caso tutti sono asserviti al Re Silente, le dinastie dei Necrons si sono allontanate di centinaia di anni luce le une dalle altre e fra alcune si sono sviluppati rivalità e odio. Ci sono migliaia di dinastie e mondi tomba nascosti nella galassia, e non è insolito che possano entrare in guerra tra loro...

### FUCILE GAUSS

La più grande forza dei Necrons sono le loro armi gauss. Un solo lampo di energia sfrigolante è sufficiente per ridurre il nemico in cenere cosmica.

### CORPO DI METALLO VIVENTE

Tutti i Necrons sono fatti di un antico metallo che può mutare e ripararsi da solo durante la battaglia.

# CREARE UN SETTORE GALATTICO

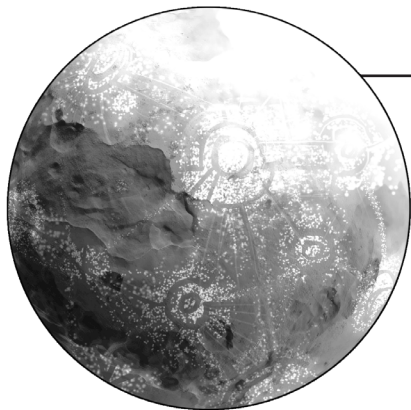


Crea una mappa del settore dove si trova il pianeta capitolare dei tuoi Space Marines. Includi i mondi circostanti e specifica il nome e la tipologia. Ad esempio, il tuo settore galattico potrebbe includere diversi mondi formicaio ottimi per reclutare nuovi soldati per il tuo Capitolo.

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

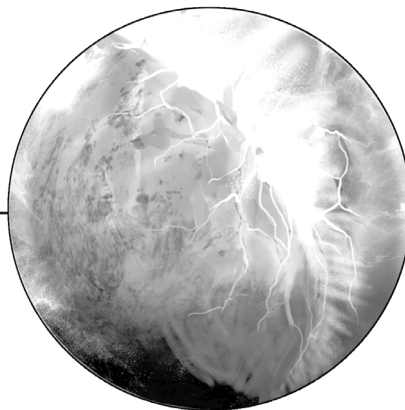
**NOME DEL SETTORE GALATTICO:**

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.

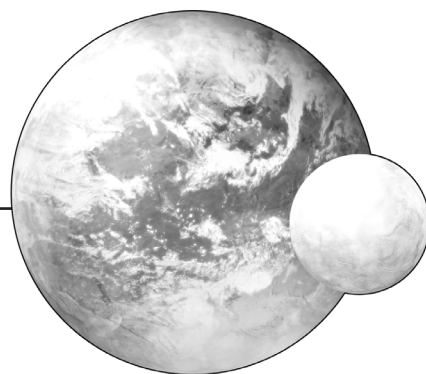


**PIANETI DISTRUTTI**



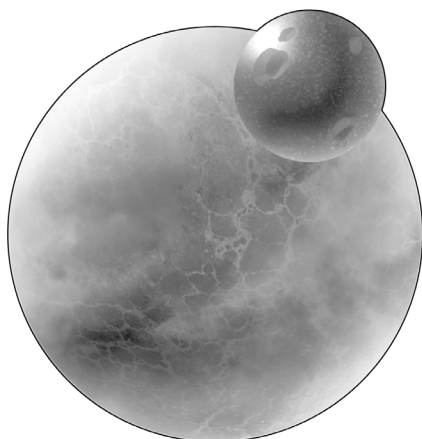
**MONDI FORGIA**

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.

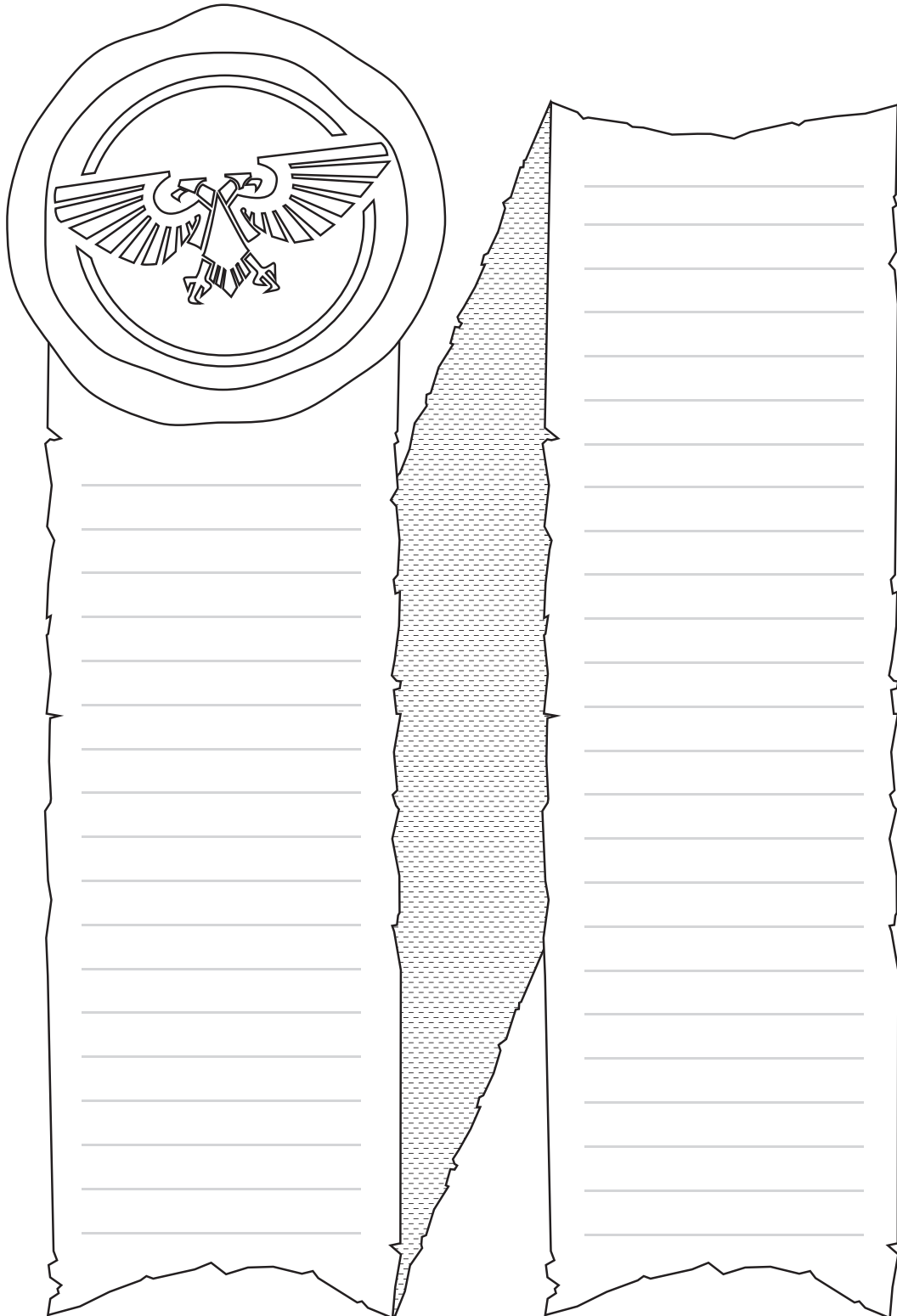
# SCRIVERE LA STORIA DEL TUO CAPITOLO



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.





# CREARE UN VEICOLO DEGLI ORKI

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.

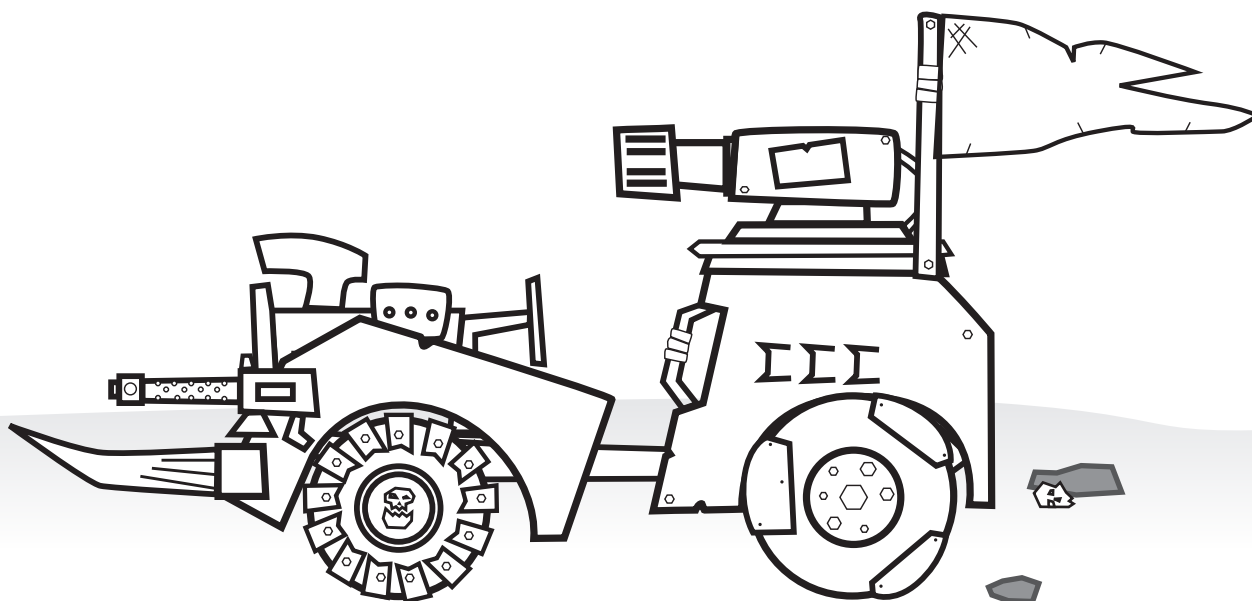
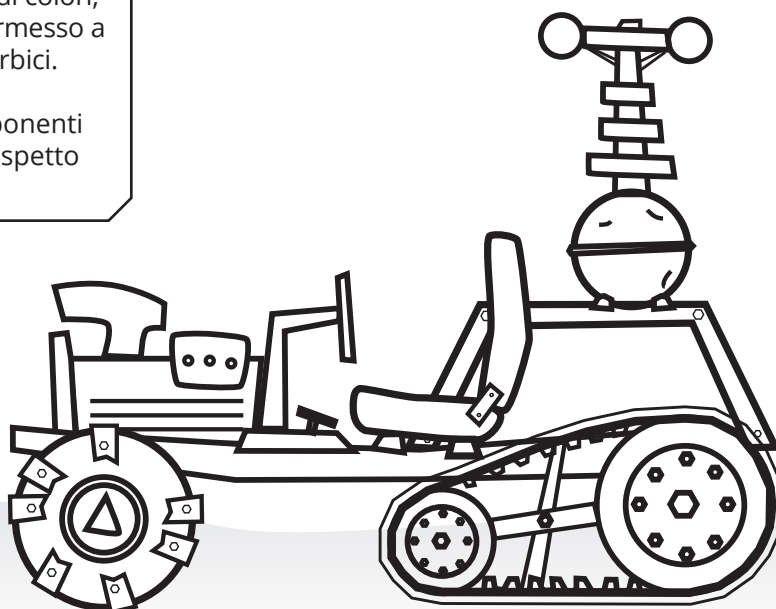
Gli Orki sono noti per essere brutali e aztuti, e le loro corse mettono alla prova entrambe queste qualità. Se un Orko vince andando tanto, tanto veloce è ok, ma se riesce a eliminare gli avversari con armi imponenti o trappole è ancora meglio!

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:



