



La fondazione

TORINO

PRESENTA:

WARHAMMER
40,000

PATTO DI SANGUE

INFOPACK TORNEO

15 e 16 DICEMBRE 2018

IN COLLABORAZIONE
E ALL'INTERNO DI...



5ª edizione
XMAS
COMICS & GAMES

15 16 DICEMBRE 2018
LINGOTTOFIERE TORINO 9.30 - 19.30





BENVENUTO al PATTO di SANGUE 2018

Il "Patto di sangue" è l'evento organizzato dall'associazione ludica **La Fondazione Torino** dedicato al gioco Games Workshop del 41° millennio da molti anni.

Ogni partecipante dovrà dimostrare un giusto mix di abilità sia sul campo di battaglia che come pittore e collezionista. Se vuoi testare le tue abilità questa è l'occasione di dimostrare agli altri hobbisti i pezzi della tua armata, la tua passione per il gioco e per conoscere e divertirti insieme ad altri appassionati come te e forse, perché no, dimostrare il tuo valore incontrastato vincendo uno dei prestigiosi tre premi in palio.

Quindi bando agli indugi e leggi velocemente cosa ti serve per partecipare all'evento!



DATI ESSENZIALI

- Regole in uso: **Warhammer 40.000, Partite Bilanciate** (vedi pagina 212-215 del regolamento di Warhammer 40.000) e **Armate Organizzate** (vedi pagina 240-245 del regolamento di Warhammer 40.000).
- Grandezza armate: **1750 punti**
- Missioni: **Guerra Perenne** (vedi pagina 66-73 del *Chapter Approved 2017*)
- Numero di partite: 2 o 4 [**15 e/o 16 dicembre 2018**]
- Selezione d'armata: Armate Organizzate con un massimo di **3 distaccamenti**. Escluse le truppe e i trasporti, ogni scheda tecnica può essere inclusa solo **fino a un massimo di 3 volte** nella tua armata.
- Pubblicazioni in uso: **Tutte le correnti pubblicazioni Warhammer 40.000** (Index; Codex Games Workshop e ForgeWorld; Beta Rules; FAQ ed Errata di Games Workshop o di ForgeWorld) uscite fino all'**8 dicembre 2018**. Posso essere usate schede tecniche da Index per i tuoi modelli, ma solo le stesse non sono state aggiornate sul Codex dell'armata appropriata.
- Costo evento: Ingresso in fiera.
- Durata: Ogni partita durerà 3h.



REQUISITI MODELLISTICI

Per il torneo è possibile utilizzare solo modelli della gamma Citadel o ForgeWorld che devono essere completamente assemblati e dipinti. Ogni modello deve rappresentare con cura gli armamenti giocati nella tua lista dell'esercito.

Per amore della personalizzazione a cui tutti gli hobbisti dei giochi Games Workshop sono da sempre legati, sarà comunque possibile giocare personaggi speciali e eserciti specifici con colori alternativi o diversi dallo schema "classico".

Se la tua armata contiene **modelli convertiti o modifiche** di qualche genere ricorda che per il tuo avversario questa cosa potrebbe generare confusione, assicurati quindi che ogni modello ed equipaggiamento sia chiaramente identificabile! Siamo ovviamente a conoscenza di numerosi casi di conversioni di modelli e eserciti, e in caso di conversioni estese potremmo quindi facilmente far valere il concetto di **CONTA COME**, ovvero anche regole specifiche e personaggi speciali potranno essere utilizzati a pieno senza essere esclusi dai premi hobbistici visto l'evidente impegno che molti di voi mettono nel curare la propria armata.

Se vuoi essere sicuro di non incorrere in questo problema, o hai una qualsiasi domanda da farci in merito alle regole di gioco, **scrivi ai contatti al fondo del presente documento**.



LA TUA ARMATA ED IL GIOCO

Per partecipare ti servono i dadi, il metro e altri materiali utili al gioco., oltre ovviamente ai Codex relativi alla tua armata.

Una volta che sei soddisfatto della tua lista, scrivila sul foglio Excel o PDF e portacene **due copie cartacee al torneo.**

Ricordati di indicare il **generale della tua armata** e la **prima reliquia scelta**. Vanno inoltre indicati eventuali **reggimenti/bioflotte/capitoli/arcamondi** all'interno dell'armata, poiché non potranno essere cambiati tra una partita e l'altra. Tutto quello che invece va scelto "prima dell'inizio della battaglia" non va scritto e questo mantiene un certo grado di flessibilità tattica alle armate giocate. Semplicemente dichiaralo durante la fase di schieramento al tuo compagno di gioco di volta in volta.

Il giocatore che ognuno affronterà al primo abbinamento sarà sorteggiato casualmente al momento della registrazione. Nei turni successivi, seguendo il sistema di punteggio presentato successivamente, i partecipanti verranno abbinati fra loro seguendo il sistema "alla svizzera" per un unico girone di partecipanti.

Ogni giocatore riceverà una scheda evento dove poter registrare i propri risultati per dopo ogni turno di battaglia. Lo stesso giocatore dovrà aver cura di comunicare i propri risultati agli organizzatori prima del turno successivo. Diversamente non sarà garantita la corretta registrazione della propria prestazione in nessun'altra maniera.



SISTEMA DI PUNTEGGIO

Per poter determinare il vincitore di ogni scontro fai riferimento alle condizioni di vittoria contenute nella scheda della missione. I punti verranno quindi così assegnati:

- **Vittoria Maggiore** 6 punti (ho effettuato più punti del mio avversario nelle missioni primarie e secondarie)
- **Vittoria Minore** 4 punti (ho fatto più punti nelle missioni primarie)
- **Pareggio** 2 punti (abbiamo effettuato esattamente lo stesso punteggio)
- **Sconfitta** 0 punti (sconfitta totale)

Oltre a queste informazioni i due giocatori dovranno anche segnalare sulla loro scheda **il totale del valore in punti delle unità nemiche completamente distrutte**. In allegato troverai anche la scheda con cui i giudici di gara valuteranno le armate durante la pausa pranzo del primo giorno di gioco, così da avere un'idea di come puoi migliorare la presentazione del tuo esercito così da poter concorrere al meglio all'assegnazione dei premi hobbistici del torneo. I punteggi assegnati in ogni categoria formeranno un totale assoluto che permetterà di determinare il vincitore del premio "**Miglior Armata**", mentre il giocatore che totalizza più punti nella sola sezione background sarà invece il vincitore di "**Armata Caratteristica**".

In caso di armate valutate con lo stesso identico punteggio, i giudici di gara si riserveranno la possibilità di scegliere fra le due o più armate parimerito quella più degna di uno degli altri due titoli principali dell'evento.

Un ulteriore singolo punto verrà aggiunto al totale torneo del giocatore che si presenterà con la **totalità della propria armata dipinta e in coesione di colore.**





«MORTE IMPROVISA»

Potrebbe succedere durante l'evento che ti troverai nelle condizioni di perdere immediatamente la partita o di doverla/volerla concedere perché irrecuperabile dal punto di vista strategico. In questo caso il giocatore che dichiara la resa non registra nessun punto a suo favore né alcun punteggio secondario discriminante.

Al contrario il vincitore riceve il massimo dei punti vittoria sia come valore di unità distrutte all'avversario sia per quanto riguarda gli obiettivi secondari.

A prescindere da questo ci si aspetta, in virtù del punteggio particolarmente favorevole nei confronti del vincitore, che non si "conceda" la partita per fini strettamente competitivi (favorire indebitamente compagni di gioco) per cui lo staff arbitrale potrebbe addirittura intervenire con ammonimenti o provvedimenti per condotta antisportiva (vedi qui sotto).



DISCRIMINANTI SUL PARIMERITO

Nel raro caso in cui due giocatori avranno, al termine del torneo, un uguale numero di punti vittoria, il "Miglior Generale" verrà decretato in base a chi, fra i due, consegue il **maggior valore di punti vittoria totale**.

Teniamo inoltre a ricordare che queste discriminanti verranno utilizzate solo in caso di parità di vittorie. Quindi durante i turni di abbinamenti "alla Svizzera" verrà tenuto conto solo ed esclusivamente del numero di vittorie conseguite precedentemente, mentre i punti vittoria verranno utilizzati come valore secondario.

In ogni caso esterno alle qui presenti condizioni, sarà l'arbitro del torneo a decidere insindacabilmente a riguardo (come per ogni decisione sullo svolgimento del torneo).



CONDOTTA ANTI SPORTIVA e SANZIONI

Da come hai potuto leggere nella premessa di questo infopack, il "Patto di sangue" vuole essere un evento competitivo che permette il divertimento anche delle persone meno attente all'aspetto prettamente torneistico.

In linea con questa idea, ogni comportamento giudicato antisportivo volto a denigrare o a rovinare l'esperienza di gioco dei vostri avversari non è vista per niente di buon occhio e verrà punita finanche con l'espulsione dallo stesso evento con un sistema sanzionatori progressivo.

Si consiglia quindi a tutti di vivere l'evento in maniera del tutto rilassata e prendere l'esperienza per quel che è: un gioco!

Senza nulla togliere alla gloria imperitura che conquisterai vincendo uno dei premi cerca di non essere scortese o antipatico nei confronti degli altri partecipanti.



PREMI

I giocatori disputeranno l'evento con l'ottica di voler vedere riconosciute alcune loro abilità in uno dei campi. Il patto di sangue vedrà **coppie di giocatori sommare i loro punteggi durante il torneo**, sia che giochino 1 giorno, sia che giochino entrambi i giorni di torneo.

➤ **PREMIO PATTO DI SANGUE**

I giocatori che si presentano in coppie da due possono partecipare anche al premio **Patto di Sangue!** In questo caso, per concorrere al punteggio finale, verranno **sommati i due migliori risultati di ciascun singolo** della coppia e sommati come esito del risultato del team. Verranno premiati primo classificato (**COPPIA DI RIPRODUZIONE DI PISTOLE BOLTERI**), seconda coppia classificata (targa commemorativa) e terza coppia classificata (targa commemorativa).



➤ **PREMIO MIGLIOR GENERALE.** Chi avrà totalizzato più punti torneo sulle 4 partite disputate vincerà la **RIPRODUZIONE PISTOLA LASER A GRANDEZZA REALE!**

➤ **PREMI PITTURA**

L'hobby è prima di tutto stupire avversari (e giudici) con armate spettacolari. Per questo premieremo queste categorie in base al voto dei giocatori presenti:

- Migliore Armata
- Miglior Eroe
- Miglior Squadra
- Miglior «pezzo grosso»

➤ **PREMIO SPORTIVITA'**

Hai mai pensato che potresti essere ricordato anche per il tuo stile di gioco? Vogliamo premiare proprio l'approccio amichevole anche al di là della competizione sul tavolo.

Il Patto di Sangue prevedrà i voti dei giocatori verso gli avversari che affronteranno, determinando così il premio che andrà al più votato del torneo.



ORARI TORNEO

Il torneo si svolge all'interno di **Torino Comics**, la famosa fiera del fumetto e dei giochi di Torino nella sua edizione di Natale. Abbiamo creato la tabella dei tempi per lasciarti godere anche questo evento oltre al torneo.

Se non sei in coppia, non preoccuparti, ti assegneremo un fratello di battaglia (un giocatore) in modo che anche nel caso in cui partecipassi ad un solo giorno, sarai in gara per tutti i premi!

15 DICEMBRE 2018

- 9.00 Registrazione e Briefing
- 10.00 / 13.00 Prima Partita
- Pausa pranzo
- 15.00 / 18.00 Seconda Partita
- Fine prima giornata

16 DICEMBRE 2018

- 9.30 Briefing iniziale
- 10.00 / 13.00 Prima Partita
- Pausa pranzo
- 15.00 / 18.00 Seconda Partita
- 18.15 Premiazione finale



CONTATTI E INFORMAZIONI GENERALI

Il torneo **ha posti limitati**, ti consigliamo di prenotare il posto alla tua coppia per affrontare un giorno o i due giorni del torneo di **Warhammer 40.000 «Patto di Sangue»**.

Ti ricordiamo che nel prezzo del torneo è **incluso l'ingresso a Torino Comics** e l'accesso a tutti i suoi spazi all'interno del Lingotto Fiere.

Contatti:

Email: lafondazionetorino@gmail.com

Telefono:

- Marco +39 348 36 33 050
- Rocco +39 329 80 32 958

Come arrivare

Metropolitana

Il Lingotto Fiere è facilmente raggiungibile con la nuova metropolitana di Torino, dalla Stazione Porta Susa in 10 minuti (9 fermate), mentre dalla Stazione Porta Nuova in soli 5 minuti (6 fermate), Direzione Lingotto, fermata Lingotto (capolinea). Il biglietto costa 1,70€.

Autobus

Dalla Stazione Porta Nuova il quartiere fieristico è raggiungibile in 20 minuti con le linee 1, 18 e 35, dalla Stazione Porta Susa con la linea 1 in 30 minuti, mentre dalla vicina Stazione Lingotto sono sufficienti 10 minuti.

Taxi

Pronto taxi: 011 5737

Radio taxi: 011 5730

In auto

- Dalle autostrade A4, A5, A32, Caselle-Aeroporto: imboccare la tangenziale in direzione Savona-Alessandria-Piacenza e prendere l'uscita Corso Unità d'Italia;
- Dalle autostrade A6, A21: prendere l'uscita Corso Unità d'Italia;
- Da Corso Unità d'Italia imboccare il sottopasso di Corso Giambone e di lì il parcheggio del Lingotto.
- Se si arriva da Via Nizza, il parcheggio sotterraneo è raggiungibile tramite l'entrata di Via Nizza 280.

Parcheggio

I visitatori hanno a disposizione i parcheggi del Centro Polifunzionale Lingotto, gestito dalla società IPI.

In treno

Torino è servita da tre stazioni ferroviarie. La principale, che gestisce il più alto numero di passeggeri, è la stazione di Porta Nuova situata nel centro di Torino a soli 10 minuti di auto e a 7 di metropolitana da Lingotto Fiere. La stazione di Porta Susa è la seconda come importanza in una posizione leggermente più decentrata e permette l'accesso a Lingotto in circa 20 minuti di auto e in 15 minuti di metropolitana. La stazione Lingotto è attualmente in fase di potenziamento.

In aereo

Il servizio bus SADEM collega l'aeroporto di Torino Caselle con la città con corse tutti i giorni dalle 06.00 alle 24.00. Il tragitto richiede circa 45 minuti. Per raggiungere Lingotto Fiere si può scendere a Porta Nuova o Porta Susa e prendere la metropolitana 1 in direzione Lingotto.

La linea ferroviaria sfmA Torino - Aeroporto - Ceres, gestita da GTT, collega la città con l'Aeroporto Internazionale di Caselle in soli 19 minuti.