

WARHAMMER 40.000 KILL TEAM



OP CERTIFICATE 2025 GUIDA PER TORNEI

Benvenuto alla Guida per i Tornei Op Certificate 2025. Questo documento è stato ideato per fornire agli organizzatori di tornei di Kill Team una struttura già pronta per creare un'esperienza equilibrata utilizzando il pacchetto di carte Op Certificate 2025. Anche se questa guida non è l'unico modo per creare un evento di questo tipo, può rivelarsi una risorsa preziosa per gli organizzatori (sia nuovi che esperti) in cerca di consigli su come assicurarsi che il proprio torneo sia l'esperienza migliore possibile per i giocatori, e sarà utilizzata nella maggior parte degli eventi Op Certificate 2025 di Games Workshop. Gli organizzatori possono adattarla in base alle esigenze del proprio evento.

POSIZIONAMENTO DEI TERRENI CONSIGLIATO

Le Op Certificate 2025 includono 6 disposizioni dei terreni per ciascuna killzone attualmente disponibile nella gamma dei prodotti di Kill Team, assieme a mappe per la Killzone: Patibolo Nero e mappe generiche. Inoltre, questa guida include 6 mappe per la Killzone: Octarius. Sono tutte consigliate per i tornei, ma non sono le uniche possibili per un'esperienza bilanciata. Le mappe di Op Certificate 2025 non restituiscono sempre misure esatte dei terreni, quindi è tua discrezione in qualità di organizzatore prendere decisioni sul loro collocamento. Per incoraggiare adattabilità e strategia, gli organizzatori dei tornei possono creare nuove mappe con la propria collezione di terreni di Kill Team, utilizzando le killzone delle Op Certificate 2025 come linee guida. Consigliamo di preparare i tavoli in anticipo con vari allestimenti di terreni, e di far ruotare i giocatori fra le varie disposizioni con ogni abbinamento. Nota che a seconda del numero di disposizioni e di round, durante l'evento alcuni partecipanti potrebbero giocare sullo stesso allestimento più volte.

SCELTA DELLE OP CRIT

Consigliamo che durante lo stesso round tutti i giocatori usino la stessa op crit, in modo che per gli abbinamenti i risultati siano più coerenti ai fini del percorso delle vittorie (spiegato alla pagina successiva). Per farlo, dovrebbero essere gli organizzatori a scegliere le op crit per i giocatori in ogni round del torneo, in maniera casuale o predeterminandole.

Anche se gli organizzatori possono scegliere qualsiasi op crit a caso utilizzando le carte delle Op Certificate 2025, alcuni gruppi di op crit presentano prospettive di gioco simili. Per assicurare varietà nel tipo di missioni, in ogni round gli organizzatori possono selezionarne una da ciascuno di questi raggruppamenti:

- 1. Mettere in Sicurezza, 2. Saccheggiare, 3. Trasmissione
- 4. Globo, 6. Celle Energetiche, 7. Scaricare
- 5. Rivendicare Diritti, 8. Dati, 9. Riavviare



ABBINAMENTI

Consigliamo di abbinare i giocatori in maniera casuale per il primo round. Quando abbinati i giocatori per i round successivi, l'aspetto più importante di cui dovresti assicurarti è che i giocatori con un numero di vittorie e sconfitte simili giochino l'uno contro l'altro (per esempio un giocatore con 3 vittorie, 1 sconfitta e 0 pareggi dovrebbe giocare contro un altro giocatore con gli stessi risultati, se possibile). Tuttavia, è inevitabile che ci siano più di due giocatori con lo stesso numero di vittorie/sconfitte. In questi casi consigliamo di abbinare i giocatori con i seguenti criteri:

- Innanzitutto per vittorie, sconfitte e pareggi.
- Poi, secondo il percorso delle vittorie (cioè in quali round i giocatori hanno vinto o perso)
- Infine, a caso fra i giocatori con lo stesso punteggio

Se hai un numero dispari di giocatori con gli stessi risultati, puoi abbinare il giocatore che si trova più in basso in classifica fra quelli con gli stessi risultati con quello più in alto fra quelli con i risultati successivi, e poi determinare il resto degli abbinamenti ripetendo questo processo, se necessario.

Percorso delle vittorie: il percorso delle vittorie di un giocatore non rappresenta solo quante partite ha vinto e ha perso, ma anche quando l'ha fatto. Abbinare i giocatori secondo questo criterio, oltre a far scontrare avversari con una 'difficoltà dell'evento' simile (vedi sotto), influenza positivamente il divertimento complessivo dei giocatori, dato che tende ad abbinare i giocatori con un'esperienza condivisa. Prendiamo per esempio due giocatori 3-1. Uno ha perso

CLASSIFICA

Alla fine del torneo è abbastanza comune che diversi giocatori abbiano gli stessi identici risultati. Per assegnare una posizione in classifica ai giocatori con i medesimi risultati, consigliamo di usare i seguenti criteri:

- Primo per numero di vittorie, sconfitte e pareggi.
- Secondo, in base a vittorie e sconfitte degli avversari (cioè chi ha vinto più partite contro avversari che hanno vinto più partite a loro volta)
- Terzo, per PV totali conseguiti in tutte le partite dalle op primarie (cioè un giocatore che ottiene 3PV addizionali dalla op primaria che ha scelto riceve 3 punti quando determini la sua posizione in classifica secondo questo criterio).

Difficoltà dell'Evento: il nostro secondo criterio di classifica, il numero di vittorie degli avversari, è anche definito difficoltà dell'evento. In una partita difficile fra giocatori di pari abilità, ci aspettiamo che il punteggio di un giocatore sia mediamente più basso rispetto a una partita con un avversario meno abile. Di conseguenza, puoi usare la difficoltà dell'evento per determinare quanto sia stato difficile per il giocatore ottenere il suo risultato finale. Sconsigliamo di usare i PV totali come criterio per gli abbinamenti o la classifica, dato che questi risultati possono abbassarsi anche in caso di vittoria contro avversari ostici.

la prima partita: probabilmente le sue aspettative di vincere l'evento si saranno abbassate, ma sarà di buon umore dopo tre vittorie consecutive. L'altro ha vinto le prime tre partite ma poi ha perso la quarta: una bella delusione dopo un inizio 3-0. Se questi giocatori dovessero affrontarsi, c'è rischio che non si divertano, dato che sono in due stati emotivi molto diversi. Il percorso delle vittorie assicura che i giocatori inizino la successiva partita di Warhammer con un'esperienza comune su cui costruire un'amicizia.

Pareggi: i pareggi sono risultati accettabilissimi in una partita a Kill Team, anzi, possono essere la conclusione degli scontri più emozionanti e combattuti. Scoraggiamo caldamente di usare tiebreaker per decidere il risultato delle singole partite: invece, gli organizzatori dovrebbero usare i criteri per la Classifica esposti in basso per risolvere le situazioni di parità quando determinano il risultato dell'evento. Inoltre, un pareggio non dovrebbe essere troppo penalizzante sui risultati complessivi, dato che il numero di punti relativamente basso che si può ottenere in una partita a Kill Team può portare a un maggior numero di pareggi. In generale, in termini di classifica consigliamo di equiparare due pareggi a una vittoria e una sconfitta.

Per risolvere problemi con abbinamenti e classifica e registrare in maniera accurata statistiche come la difficoltà dell'evento, gli organizzatori possono usare app come Best Coast Pairings, che includono parametri prestabiliti per queste opzioni.

REGOLE

L'elevato numero di partite durante un evento di Warhammer significa che è probabile che i giocatori si imbattano in interazioni inusuali fra regole e situazioni limite. In questi casi, cerca di essere il più corretto possibile con i giocatori e prendere la decisione migliore. Per aiutarti, il Warhammer Design Studio pubblica regolarmente aggiornamenti alle regole su Kill Team: The App per creare le formulazioni più aggiornate e precise possibili. Quando una regola stampata contraddice una regola online, quella online ha la precedenza. Se non sei sicuro di un'interazione, consulta questi documenti così da assicurarti di poter risolvere al meglio il problema. Una volta che hai stabilito una norma durante un evento, ti consigliamo di risolvere l'interazione in quel modo per il resto della sua durata. Le sviste sono normali, ma provare a garantire una linea di condotta coerente nelle partite sta a te in quanto organizzatore, e giocare quante più partite possibili con le stesse regole è preferibile all'alterarne il corso con piccoli aggiustamenti alla norma.

FORMATO CLASSIFICATO

Quando organizzerai il tuo torneo, dovrai decidere se userà il formato Classificato. Se fra i premi per i vincitori è incluso un biglietto per i World Championships di Warhammer, ti raccomandiamo di farlo. In tutti gli altri casi, puoi permettere di usare tutti i Kill Team che hanno regole per la 3ª edizione.

Nei tornei che usano il formato Classificato sono utilizzabili solo i team Classificati. Gli altri continueranno a ricevere aggiornamenti regolari (aggiornamenti di bilanciamento, note dei designer ed errata) e rimarranno bilanciati per tutta l'edizione in corso di Kill Team.

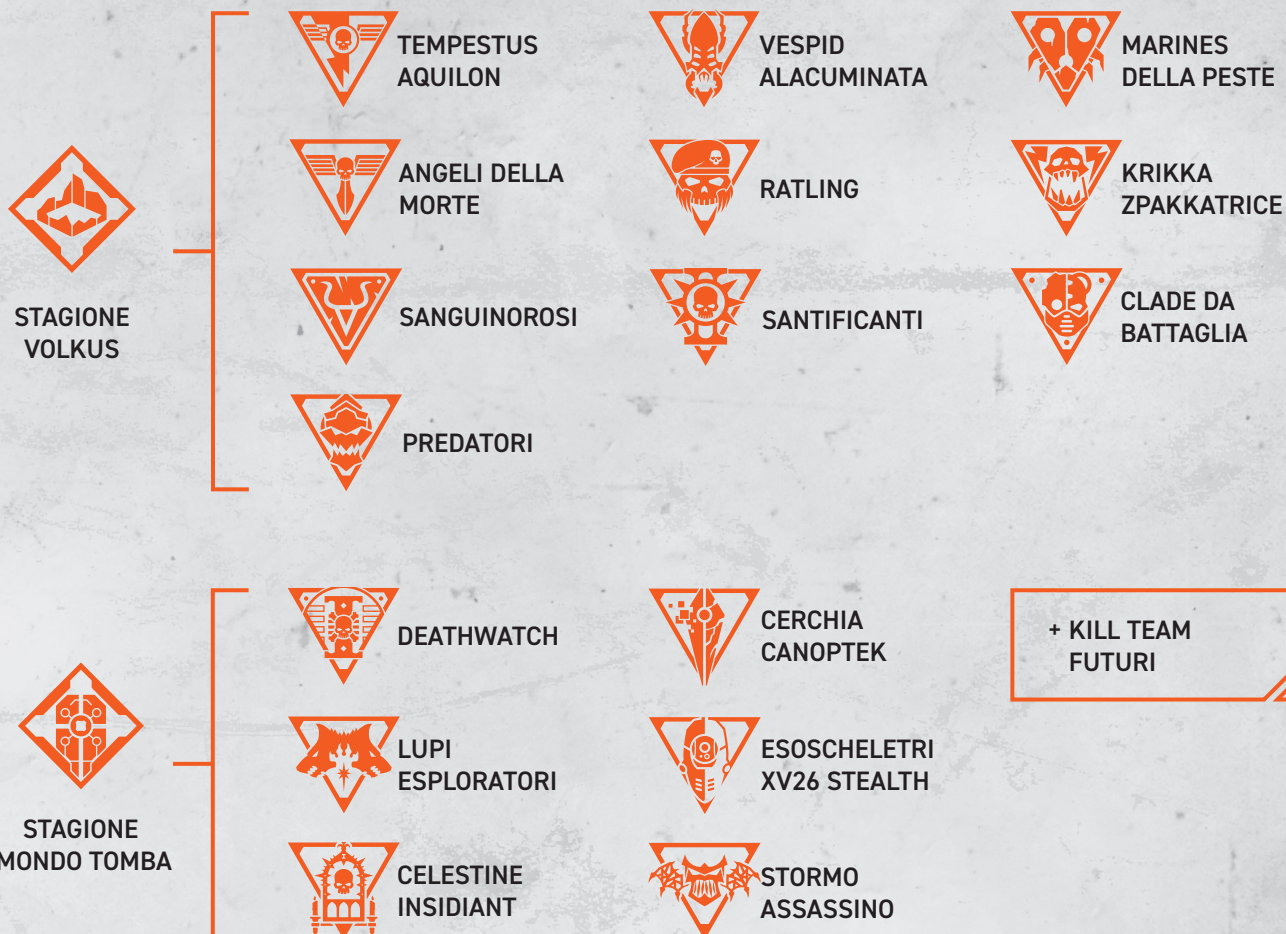
ROTAZIONE DEI TEAM CLASSIFICATI

In basso puoi trovare la lista completa dei kill team Classificati. I vari team verranno aggiunti a questa lista dopo la pubblicazione e rimossi quando non sono più Classificati.



*Gli agenti dei kill team che non sono più Classificati possono comunque essere usati come agenti Requisiti nel formato Classificato.

ROTAZIONE DEI TEAM CLASSIFICATI



NOTE CONCLUSIVE

Speriamo che questo documento sia utile per esporre la visione del Warhammer Design Studio riguardo agli eventi Op Certificate di Kill Team. Come promemoria, questo non è l'unico modo di creare un evento interessante e bilanciato di Kill Team. Ogni torneo dovrebbe soddisfare le richieste della propria community, promuovere il rispetto fra i giocatori e creare uno spazio in cui riunirsi nel nome dell'amore per Warhammer. Questo potrebbe differire dal contenuto di questa guida, e non deve essere considerata l'unica visione 'corretta' di un evento Op Certificate di Kill Team. Speriamo solo di riuscire a supportare l'incredibile community di questo gioco che le risorse necessarie per rendere ogni evento un successo, e speriamo di migliorare la tua esperienza la prossima volta che organizzerai un torneo o parteciperai a un evento Games Workshop o a un altro grande torneo o giocherai presso il tuo club locale.



KILLZONE: OCTARIUS

La Killzone: Octarius include 4x muri sgangherati, 1x pompa petrolifera, 3x barricate sgangherate e 3x pile di zkarti.

MURO SGANGHERATO

- **A** Il piano superiore è un terreno Sopraelevato e Soffitto.
- **B** La porta è un terreno Accessibile e Pesante. Ai fini della distanza di controllo, quando determini la visibilità ignora la porta.
- **C** La fessura nel muro al piano inferiore e tutte le fessure nei pavimenti del piano superiore sono terreni Ostruenti,
- Tutte le sue altre parti sono terreno Pesante.



BARRICATA SGANGHERATA

- Questo è un terreno Leggero.



PILA DI ZKARTI

- Questo è un terreno Leggero.



POMPA PETROLIFERA

- **A** Il piano superiore è un terreno Sopraelevato e Soffitto.
- **B** La testa di cavallo è un terreno Esposto.
- **C** Il piccolo rubinetto è un terreno Irrilevante ed Esposto.



PASSERELLA DI COLLEGAMENTO

- Questo è un terreno Sopraelevato e Soffitto.



COLONNE

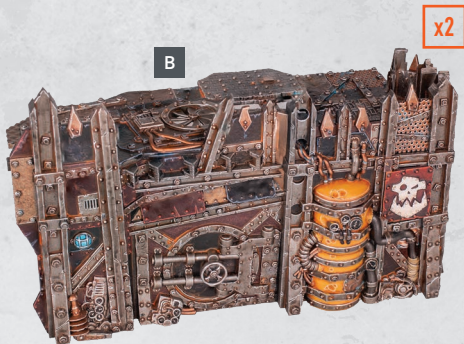
- Questo è un terreno Leggero, Sopraelevato e Soffitto.



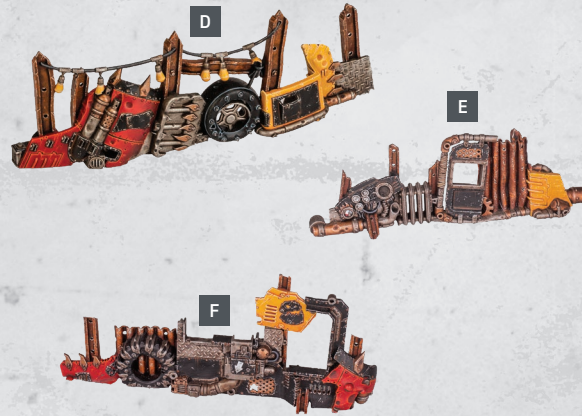


LEGENDA DELLA KILLZONE: OCTARIUS

MURI SGANGHERATI



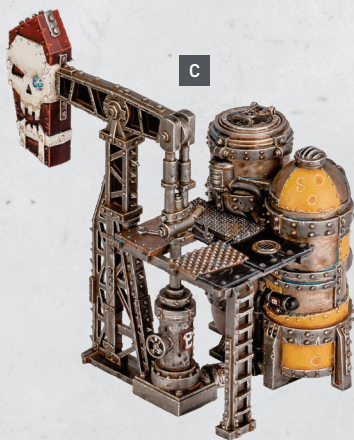
BARRICATE SGANGHERATE



PILE DI ZKARTI



POMPA PETROLIFERA



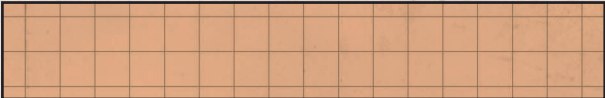
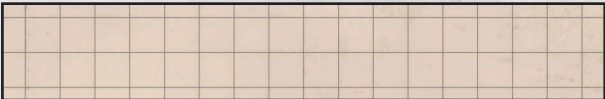

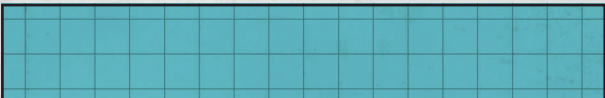
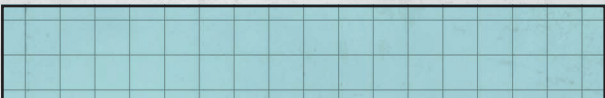

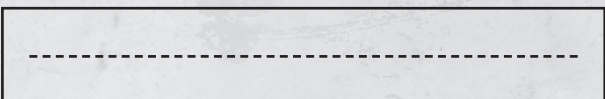



PASSERELLA DI COLLEGAMENTO



COLONNE



LEGENDA UNIVERSALE DELLA MAPPA

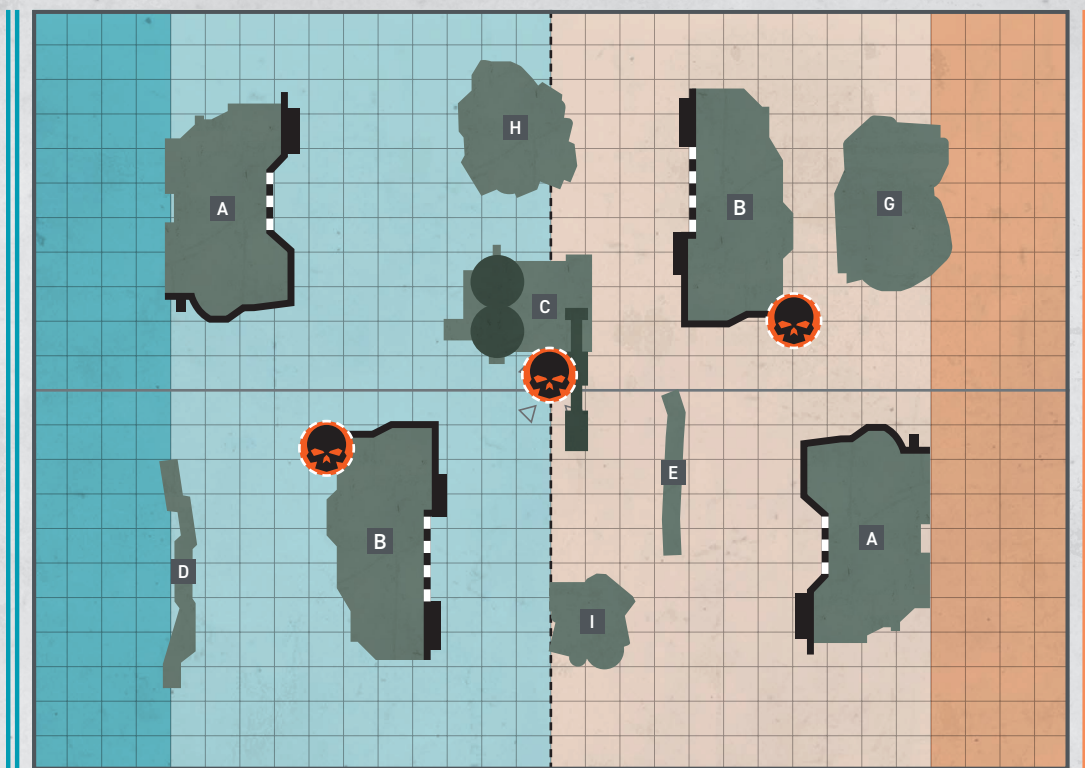
	ZONA DI ATTERRAGGIO E TERRITORIO DEL GIOCATORE A
	TERRITORIO DEL GIOCATORE A
	BORDO DELLA KILLZONE DEL GIOCATORE A
	ZONA DI ATTERRAGGIO E TERRITORIO DEL GIOCATORE B
	TERRITORIO DEL GIOCATORE B
	BORDO DELLA KILLZONE DEL GIOCATORE B
	LINEA CENTRALE
	BORDO NEUTRALE DELLA KILLZONE
	CENTRO DELLA KILLZONE
	SEGNALINO OBIETTIVO

Se un segnalino o la parte di un elemento di terreno si trovano sotto un terreno Sopraelevato, sono rappresentati da sottili linee bianche tratteggiate.

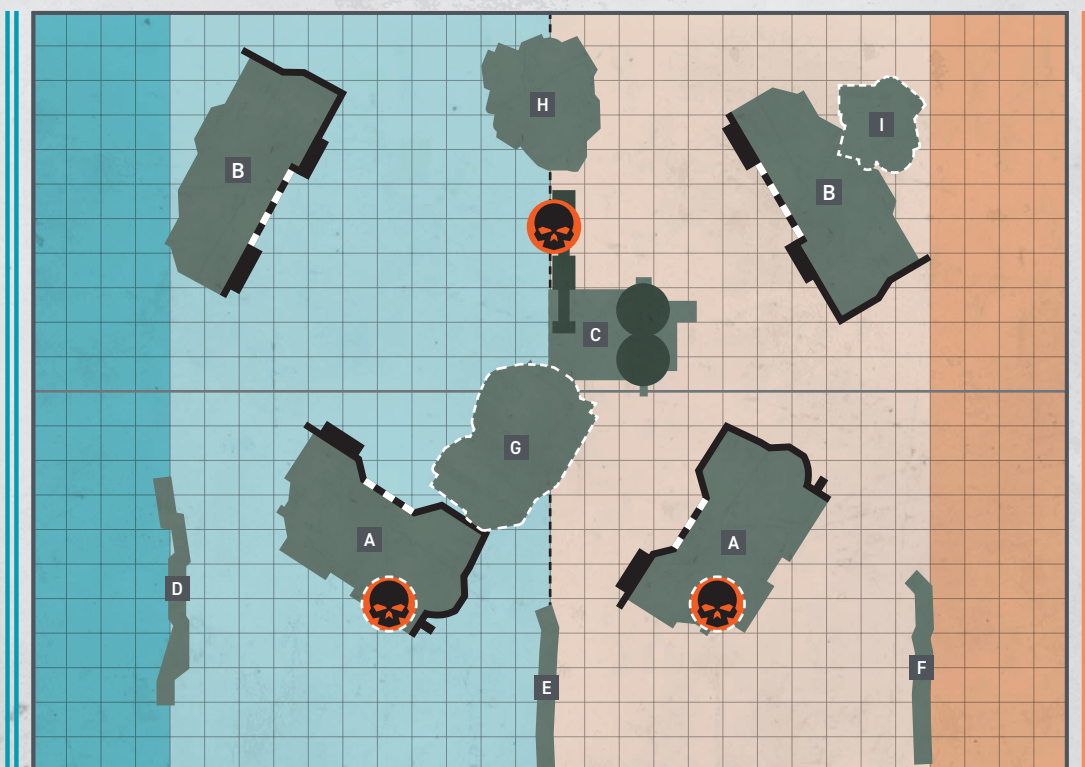


La posizione di una porta è rappresentata da spesse linee bianche tratteggiate.

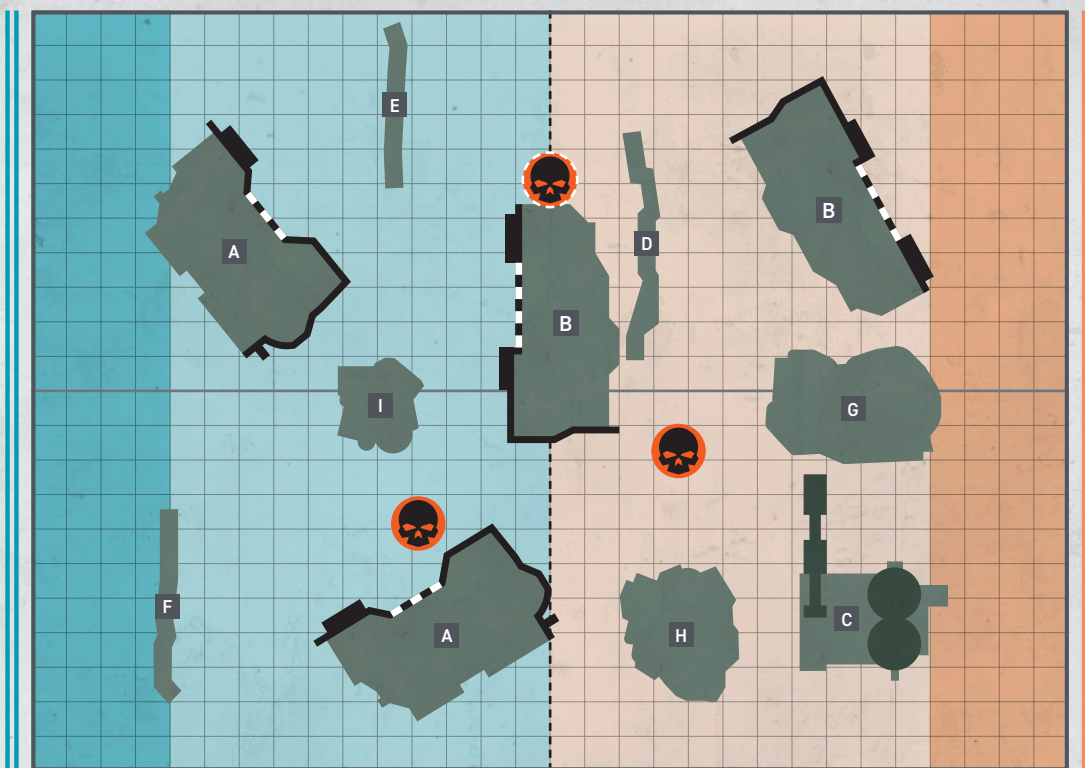
MAPPA DELLA MISSIONE 1



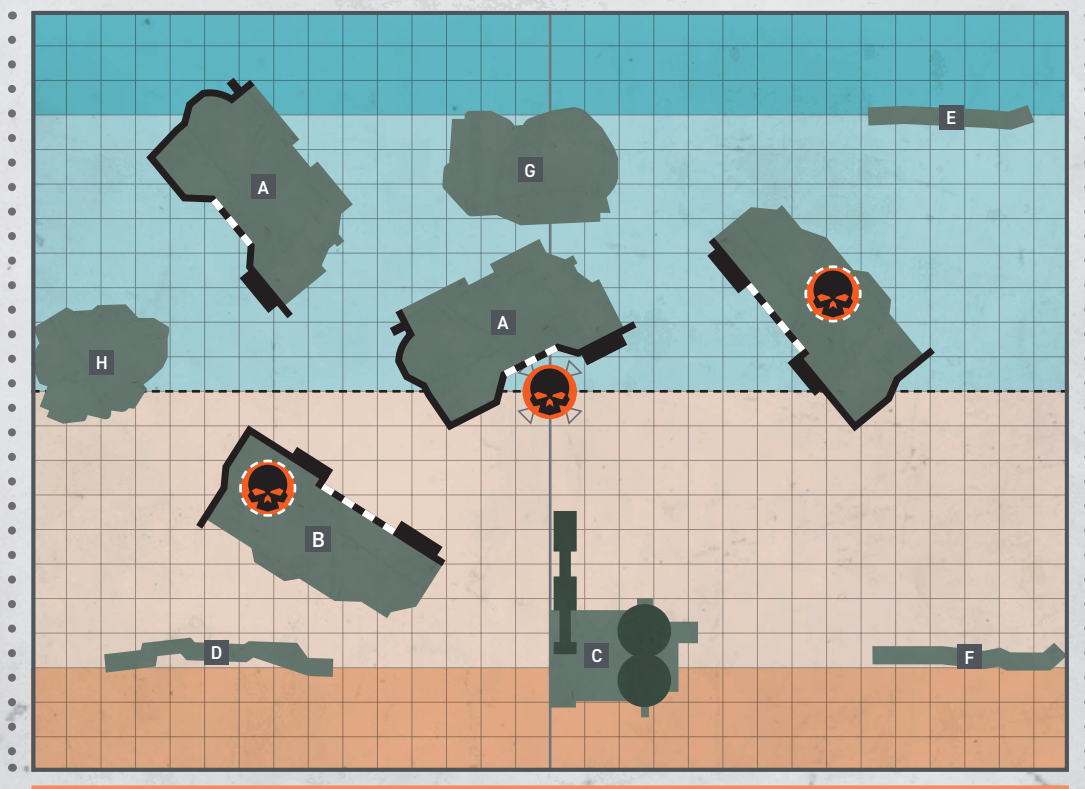
MAPPA DELLA MISSIONE 2



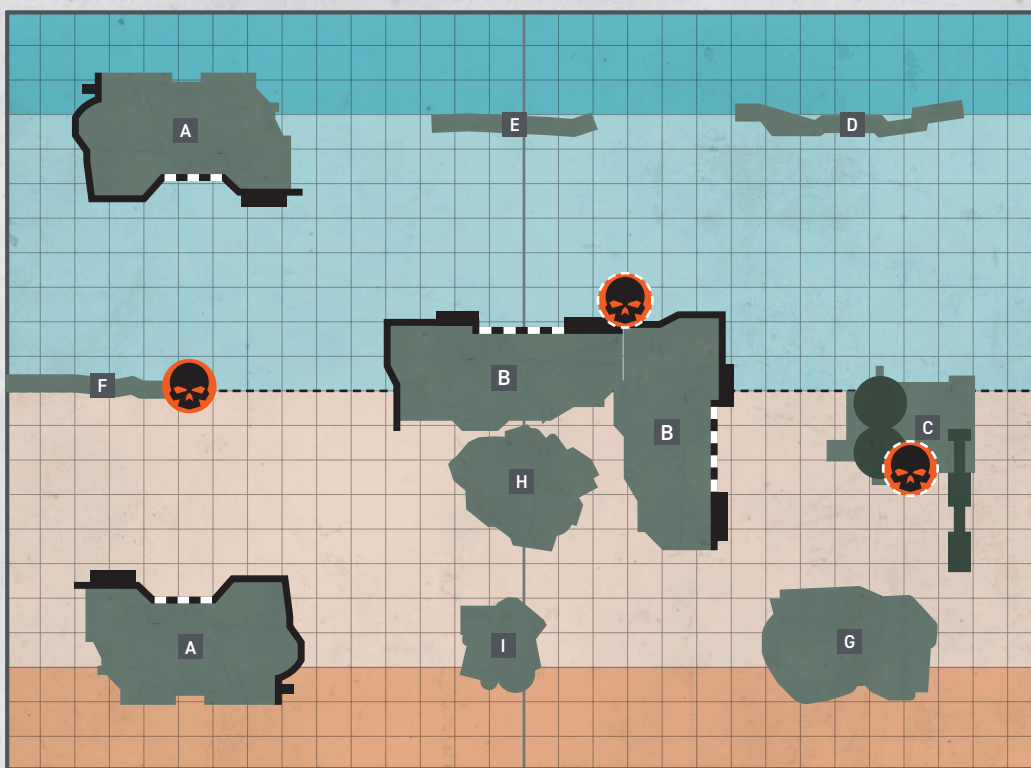
MAPPA DELLA MISSIONE 3



MAPPA DELLA MISSIONE 4



MAPPA DELLA MISSIONE 5



MAPPA DELLA MISSIONE 6

