

Regolamento Torneo

HoN

mercoledì 21 settembre 2022

08:45

- Il torneo si terrà i giorni 22 e 23 ottobre prossimi durante il Roma Wargame Gathering RWG 2022, con la presenza di Clément Seraut (Clem), ideatore e disegnatore, insieme a Yann del Heroes System.
- Si giocheranno 3 round: Sab22 Mattina, Sab22 Pomeriggio e Dom23 Mattina. Ogni round avrà una durata massima di 2 ore.
- I Giocatori dovranno arrivare con due eserciti già pronti, uno dell'Asse e uno Alleato. Questi potranno essere composti solo da unità provenienti da HoN/HoS e le loro espansioni ufficiali. Comunque, se necessario, i giocatori potranno trovare a loro disposizione 2 eserciti già preparati dai gestori del Torneo.
- I Giocatori avranno a disposizione 300 pts per ciascuno dei due eserciti.
- Appena prima di ogni round i Giocatori potranno cambiare un massimo di 75 pts, con unità che reputano più adatte allo scenario da giocare.
- Il Terreno di gioco sarà lo stesso per ciascun round. Sarà formato da mappe provenienti solo dalla scatola base di HoN.
- È gentilmente richiesto ai Giocatori, se possibile, di portare mappe e unità personali.
- Saranno ammessi solo dadi e blocchi ordine ufficiali DPG di HoN/Hos.
- I Giocatori dovranno usare solo mazzi di carte 2.0.
- Il vincitore di ciascuna partita sarà il Giocatore che totalizzerà il maggior numero di punti, sommando perdite inflitte e valore degli Obiettivi.
- Ai fini della classifica si terrà in considerazione il differenziale: ogni Giocatore sottrae dal suo punteggio, il punteggio dell'Avversario, ottenendo un numero positivo (in caso di vittoria) o negativo (in caso di sconfitta).
- La somma dei tre differenziali darà la posizione di ciascun Giocatore nella Classifica Finale.
- PREMI: I primi tre classificati potranno scegliere tra i seguenti premi messi a disposizione da DPG:
Un Kickstarter pledge comprensivo di Storage Solution per Battle for Caen o Heroes of the Pacific.
Un Kickstarter pledge per Battle for Caen o Heroes of the Pacific.
Un disegno originale di Clem!
Il primo classificato sceglierà per primo, poi il secondo classificato e poi il terzo.
Ciascuno avrà anche una patch DPG.
- Di seguito i Round nel dettaglio:

I° Sab22Matt - Scenario "Attack/Defense" (BROSB pag 7). Gli accoppiamenti saranno stabiliti a estrazione. Con un tiro di dado si deciderà chi Attacca e chi Difende. Il più alto decide. L'Iniziativa sarà dell'Attaccante. Il Difensore piazzerà 4 Terrain Elements scelti dalla scatola base di HoN. 6 Turni di gioco.

II° Sab22Pom - Scenario "Attack/Defense" (BROSB pag 7). Gli accoppiamenti si decideranno in base al punteggio. Chi ha giocato in Attacco nel precedente scenario, giocherà ora in Difesa e viceversa. L'Iniziativa sarà dell'Attaccante. Il Difensore piazzerà 4 Terrain Elements scelti dalla scatola base di HoN. 6 Turni di gioco.

III° Dom23Matt - Scenario "Confrontation" (BROSB pag 7). Gli accoppiamenti si decideranno in base al punteggio. I Giocatori avranno a disposizione 2 Terrain Elements della scatola base di HoN ciascuno da piazzare alternativamente. Una volta piazzato il terreno si tira per l'Iniziativa. Il Giocatore che avrà ottenuto il risultato più alto deciderà o la Deployment Area o se avere l'Iniziativa. Ciascun Giocatore piazzerà un Obiettivo Secondario da 5 pts per l'avversario nella propria Deployment Area. Un Obiettivo Primario Neutrale si piazzerà al centro del Terreno di gioco. 6 Turni di gioco.