

X-WING™ -TURNIERREGELN FÜR DAS STANDARD-SPIEL

Alle Änderungen zur Vorversion sind in rot hervorgehoben.

VERSION 2.2.1D/ STAND 10.09.2014
BASIEREND AUF V2.1.1E.

Alle vom Heidelberger Spieleverlag sanktionierten **Star Wars: X-Wing™ -Miniaturen-Spiel-Turniere** folgen den in diesem Dokument niedergeschriebenen Regeln und organisatorischen Richtlinien.

Alle sanktionierten Premium-**X-Wing**-Turniere der aktuellen Turniersaison 2014 müssen als Standard-Raumkampf-Turniere ausgetragen werden.

Der erste Abschnitt dieses Dokuments enthält allgemeine Regeln und Verhaltensrichtlinien, die alle Arten von organisierten Spiel-Events betreffen. Darauf folgen die Regeln für offizielle Raumkampf-Turniere. Am Ende des Dokuments befinden sich zusätzliche Regeln zur Zusammenstellung von Jägerstaffeln und zur Materialbeschränkung.

Änderungen zur Vorversion sind in rot geschrieben.

VERHALTENSRICHTLINIEN

Interpretation von Spielmaterial und Regeln

Offizielle Turniere werden nach den Spielregeln von X-Wing gespielt, die auf der offiziellen [Website](#) zum Download bereit stehen. Interpretiert wird das Spielmaterial gemäß der aktuellsten FAQ. Wenn es im Rahmen eines offiziellen Turniers zu Streitigkeiten über die Interpretation eines Kartentexts, aufgedruckten Werts oder Symbols kommt, wird die aktuellste Version der FAQ herangezogen. Außerdem gilt beim Interpretieren von Kartentexten und Interaktionen stets die Goldene Regel, die besagt:

Wenn der Regeltext einer Karte den Spielregeln widerspricht, hat die Karte stets Vorrang.

Im Zweifelsfall hat bei jeglichen Regelfragen der Turnier-Organisator (TO) das letzte Wort. Er hat auch das Recht, die FAQ in Teilen außer Kraft zu setzen, wenn er der Meinung ist, einen Fehler entdeckt zu haben.

Unsportliches Verhalten

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich fair und rücksichtsvoll anderen gegenüber verhalten. Regeln müssen beachtet und dürfen nicht missbraucht werden. Verboten sind unter anderem Zeitspiel, unsachgemäßer Umgang mit den Miniaturen, der Missbrauch von Endlosschleifen, respektloses Verhalten, Beleidigung anderer Teilnehmer, etc. **Ausdrücklich untersagt** sind Absprachen unter Spielern mit dem Ziel, Spielergebnisse zu beeinflussen. Der TO kann die Spieler nach eigenem Ermessen für unsportliches Verhalten aus dem Turnier ausschließen.

Teilnahme des TOs/Schiedsrichters

Der TO darf an dem von ihm veranstalteten Turnier selbst teilnehmen, solange es einen zweiten Turnier-Organisator gibt. Der zweite TO muss persönlich anwesend sein und zu Turnierbeginn als solcher vorgestellt werden. In allen Partien, an denen der erste TO als Spieler teilnimmt, ist der zweite TO als Schiedsrichter tätig.

Bei jedem Turnierspiel muss es mindestens einen TO geben, der gerade nicht aktiv am Spiel teilnimmt. Bei den Meisterschaften (Regionals, Deutsche Meisterschaft und Weltmeisterschaft) wird von Turnier-Organisatoren und Schiedsrichtern erwartet, dass sie ihre volle Aufmerksamkeit der Organisation und Überwachung des Events widmen. Aus diesem Grund ist es ihnen nicht erlaubt, an den von ihnen organisierten bzw. gerichteten Meisterschaften als Spieler teilzunehmen.

Fehlertoleranz

Im normalen Spielverlauf kann es durchaus passieren, dass ein Schiff versehentlich bewegt oder ungenau positioniert wird. Kleinere Fehler beim Positionieren und Ausrichten von Schiffen werden toleriert, um den Spielfluss nicht unnötig aufzuhalten. Keinesfalls darf diese Fehlertoleranz missbraucht werden. Alle Turnierteilnehmer sind dazu verpflichtet, das Spielmaterial so akkurat wie möglich zu bewegen. Unnötige Wucht beim Platzieren von Spielmaterial und absichtliches Verschieben anderer Komponenten ist ausdrücklich verboten. Im Streitfall hat der TO das letzte Wort und kann Spieler, die unsportliches Verhalten an den Tag legen, disqualifizieren.

Verpasste Gelegenheiten

Von den Spielern wird erwartet, dass sie fehlerfrei spielen und Aktionen und Karteneffekte zu den vorgesehenen Zeitpunkten nutzen. Wenn ein Spieler vergisst einen Effekt einzusetzen, kann er dies nur mit ausdrücklicher Zustimmung seines Gegners zu einem späteren Zeitpunkt nachholen. Generell wird Fairplay vorausgesetzt. Einen Gegner vorsätzlich abzulenken oder zu drängen, damit er eine Gelegenheit verpasst, ist unsportliches Verhalten.

Veränderung von Spielmaterial

Das eigene Spielmaterial darf gerne personalisiert werden, sofern folgende Regeln dabei beachtet werden. Im Zweifelsfall entscheidet der TO über die Zulässigkeit einer Spielkomponente. Wenn eine Spielkomponente als unzulässig erklärt wird und der betroffene Spieler keinen Ersatz dabei hat, wird er vom Turnier disqualifiziert.

Schiffsmodelle dürfen nach Belieben bemalt werden, solange die Bemalung nicht anstößig ist oder das Spielerlebnis anderer Teilnehmer beeinträchtigt. **Die Größe und die Form eines Schiffmodells darf in keiner Weise verändert werden.**

Schiffsbasen dürfen in Größe und Form nicht verändert werden. Zulässig sind Gewichte, solange sie Größe und Form der Basis nicht beeinflussen. Haltestäbchen (inklusive der Verbindungsstellen) dürfen verändert oder ausgetauscht werden, solange sie nicht das Spielerlebnis beeinträchtigen.

Karten dürfen grundsätzlich nicht verändert werden. Zulässig ist nur die Verwendung von Schutzhüllen. Bei Schadenskarten müssen identische und unveränderte Hüllen verwendet werden. Marker und Manöverschablonen dürfen mit einem Zeichen versehen werden, das den Besitzer des Materials anzeigt, solange die ordentliche Funktionsweise der jeweiligen Komponente nicht beeinträchtigt wird. Die Spieler sollten auf jeden Fall darauf achten, dass sie die Rückseiten ihrer Manöverschablonen nicht in einer asymmetrischen Weise markieren, so dass ihre Gegner erkennen könnten, welches Manöver sie gewählt haben!

Im Turnierspiel darf nur Spielmaterial aus offiziellen **X-Wing**-Produkten verwendet werden. Die einzige Ausnahme sind Manöverschablonen, Marker und Maßstäbe von Drittanbietern, worauf im Folgenden näher eingegangen wird.

Ersatzprodukte (Proxies) für Schiffe, Basen oder Karten sind nicht zulässig. Asteroiden und andere Hindernisse dürfen in keiner Weise verändert werden. Selbst entworfene „Aufbau-Schablonen“, die den Spielern beim Aufbau ihrer Jägerstaffeln helfen sollen, sind nicht erlaubt. Um eine Hilfe beim Aufbau von Startformationen zu haben, dürfen die Spieler ihre Maßstäbe und Manöverschablonen während des Aufbaus der Jägerstaffeln verwenden.

Die Spieler dürfen nicht ihre eigenen Spielmatten mitbringen, um auf ihnen zu spielen, statt auf den Spielflächen die durch die Turnierorganisation angeboten wird. Ein TO darf sich Spielmatten von anderen Spielern ausleihen. Dann muss aber sichergestellt werden, dass diese zufälligen Begegnungen zugewiesen wird, so dass die Fairness gewahrt bleibt. Jedes im Spiel befindliche Schiff muss an seiner Basis befestigt bleiben. Wenn sich mehrere im Spiel befindliche Modelle berühren könnten und Bewegung oder Platzierung dadurch gestört würde (z.B. wenn zwei YT-Transporter so platziert werden sollen, dass ihre Basen sich berühren), kann man die Anzahl der Haltestäbchen so anpassen, dass sich die Modelle nicht in die Quere kommen. Unter keinen Umständen darf man mit dem Spielzug fortfahren, während ein Schiffsmodell von seiner Basis getrennt ist.

Maßstab, Marker und Manöverschablonen

Es kann geringfügige Unterschiede zwischen verschiedenen Maßstäben und Manöverschablonen geben. Dies ist einerseits durch den Druckvorgang bedingt, andererseits dadurch, dass es Maßstäbe und Manöverschablonen von Drittanbietern gibt. Vor Beginn eines Turnierspiels kann jeder Spieler verlangen, dass für die Dauer dieses Spiels ein einziger Maßstab und/oder ein einziger Satz Manöverschablonen von beiden Kontrahenten gemeinsam benutzt wird. Die Kontrahenten müssen sich auf einen Satz Manöverschablonen einigen und gemeinsam festlegen, welche Seite des Maßstabs genutzt wird. Bei allen Entscheidungen hat der TO das letzte Wort. Marker von

Drittanbietern dürfen ebenfalls verwendet werden, solange klar erkennbar ist, um welchen Marker es sich handelt und beide Spieler einverstanden sind.

OFFIZIELLE REGELN FÜR RAUMKAMPF-TURNIERE

Die Raumkampf-Turniere von **X-Wing** bestehen aus einer Reihe von 75 Minuten langen Spielen. Der TO darf die Dauer eines Spiels anpassen. Es darf allerdings nicht kürzer als 60 und nicht länger als 90 Minuten sein. Eine angepasste Spieldauer muss zu Turnierbeginn angesagt werden. In jedem Spiel zählen die Spieler je nach Ausgang des Spiels ihre Punkte zusammen. Nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Turnierrunden (abhängig von der Teilnehmeranzahl und dem zeitlichen Umfang des Turniers) wird der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl zum Turniersieger erklärt – es sei denn, es ist eine Finalrunde nach dem K.O.-System vorgesehen.

Auf größeren Turnieren gibt es eine Qualifikationsrunde, in der um Punkte gespielt wird. Im Anschluss daran kämpfen die besten Teilnehmer (in der Regel die Top 4 oder die Top 8) in einer Finalrunde um den Titel des Turniersiegers. Der TO muss vor Turnierbeginn ankündigen, ob es eine Finalrunde geben wird oder nicht.

ZUSAMMENSTELLUNG VON JÄGERSTAFFELN

Jeder Spieler muss sich eine individualisierte Jägerstaffel zusammenstellen, die er in einem **X-Wing** Turnier verwenden möchte. Die folgenden Regeln ersetzen den Abschnitt über die Zusammenstellung von Jägerstaffeln aus den Grundregeln von **X-Wing**.

Eine Jägerstaffel muss mit maximal 100 Kommandopunkten zusammengestellt werden. Die 100 Kommandopunkte dürfen keinesfalls überschritten werden, Staffeln mit weniger als 100 Punkten sind jedoch zulässig.

Man darf frei entscheiden, ob man eine imperiale oder eine Rebellen-Staffel zusammenstellen will, da die Fraktionen beim Setzen der Turnierteilnehmer keine Rolle spielen.

Jeder Teilnehmer muss die Zusammensetzung seiner Jägerstaffel inklusive aller verwendeten Aufwertungskarten und Gesamt-Kommandopunktekosten vor Turnierbeginn beim TO einreichen. Während des gesamten Turniers muss mit exakt dieser Staffel gespielt werden, inklusive aller Schiffs- und Aufwertungskarten.

Jeder Teilnehmer muss ein Grundspiel von **X-Wing** und alle sonstigen Spielmaterialien, die er für seine Staffel benötigt, zum Turnier mitbringen. Dies umfasst unter anderem Würfel, einen Maßstab, Manöverschablonen, Asteroidenmarker sowie einen vollständigen Satz Schadenskarten. Es ist nicht erlaubt, mehrere Exemplare desselben Asteroidenmarkers mitzubringen. Der TO ist nicht dafür verantwortlich, den Teilnehmern Spielmaterial zur Verfügung zu stellen.

Vorbereitung

Vor Turnierbeginn muss der TO für geeignete Spieltische sorgen. Jeder Spieltisch benötigt eine 90 cm x 90 cm große Spielfläche mit deutlich gekennzeichneten Begrenzungen. Zwei gegenüberliegende Spielflächenränder sind als Spieler-Spielflächenränder zu markieren. Daneben sollten die Spieler genügend Platz auf ihrem Tisch für das in ihrer Jägerstaffel enthaltene Spielmaterial haben. Aus organisatorischen Gründen wird jedem Teilnehmer eine Spielnummer zugewiesen.

Wenn sich der TO nicht an den empfohlenen Spielaufbau halten kann oder will, muss er die Spieler vor Turnierbeginn über die veränderten Gegebenheiten informieren.

Paarungen

Die Paarbildung erfolgt nach dem Schweizer System. In der ersten Runde sollten die Paarungen zufällig bestimmt werden, wobei der TO möglichst darauf achten sollte, dass sich Verwandte und/oder Freunde, die gemeinsam zum Turnier angereist sind, in der ersten Runde nicht gegenüber sitzen.

In den folgenden Turnierrunden basieren alle Paarungen auf der Anzahl an Turnierpunkten, welche die Spieler erhalten haben. Jeder Spieler tritt gegen einen Spieler an, der dieselbe Anzahl Turnierpunkte hat oder so nah wie möglich an diese herankommt.

Bei jeder Paarung bis zum Turnierende oder dem Beginn der Final-Runde sollte darauf geachtet werden, dass nicht zwei Spieler aufeinander treffen, die bereits aufeinandergetroffen sind. Sollte dies geschehen, werden die

Paarungen so verändert, dass keine Spieler aufeinandertreffen, die bereits gegeneinander angetreten sind.

Falls die Gesamtzahl der Teilnehmer ungerade ist, erhält einer der Spieler, die in der Tabelle als Letzter platziert sind, ein Freilos, das wie ein Spielsieg gewertet wird. Dieser Spieler wird zufällig bestimmt.

Aufbau der Jägerstaffeln

Folgende Schritte müssen vor Beginn jedes Spiels abgehandelt werden. Sie können auch durchgeführt werden, bevor der TO den offiziellen Start einer Turnier-Runde ankündigt:

1. Jeder Spieler platziert seine Jägerstaffel außerhalb der Spielfläche neben dem ihm zugewiesenen Spielflächenrand.
2. Beide Spieler decken alles in ihrer Staffel enthaltene Spielmaterial auf und weisen Schiffen, die mehrfach in einem Team vorkommen, ID-Marker zu. Wenn beide Spieler dieselbe Fraktion spielen, müssen allen Schiffen ID-Marker zugewiesen werden (dies bezeichnet man als „**SPIEGEL-BEGEGNUNG**“; siehe unten). Bei einem Spieler müssen die weißen Seiten der ID-Marker sichtbar sein, beim anderen die schwarzen.
3. Jeder Spieler mischt seinen Schadensstapel gründlich. Der Gegner darf ihn ebenfalls mischen und abheben, falls gewünscht.
4. Die Spieler bestimmen die Initiative. Der Spieler, dessen Staffel die wenigsten Kommandopunkte gekostet hat, bestimmt, welcher Spieler die Initiative hat. Bei Gleichstand wird ausgelost, wer bestimmen darf, wer die Initiative erhält.
5. Der Spieler, der die Initiative hat, legt die sechs Hindernismarker (Asteroiden) aus seinem Grundspiel neben die Spielfläche. Er wählt einen davon aus und platziert ihn auf der Spielfläche. Dann wählt sein Gegner einen der verbleibenden Marker und platziert ihn ebenfalls auf der Spielfläche. Auf diese Weise wird abwechselnd platziert, bis alle sechs Marker auf der Spielfläche liegen. Asteroidenmarker dürfen nicht in Reichweite 1-2 eines Spielflächenrands oder in Reichweite 1 eines anderen Asteroidenmarkers platziert werden.
6. Die Spieler platzieren ihre Schiffe in aufsteigender Reihenfolge nach Pilotenwert sortiert (gemäß der Spielregeln von **X-Wing**).
7. Die Spieler aktivieren Schilde und legen spezielle Spielmaterialien bereit, die sie möglicherweise benötigen werden. Die Spieler dürfen kein Schiff bewegen, ehe der TO den offiziellen Start einer Turnierrunde angekündigt hat.

Spielende

Ein Turnierspiel kann auf drei Weisen enden:

- Das Spiel endet, wenn alle Schiffe eines Spielers (auch unter Berücksichtigung der Regel für gleichzeitiges Angreifen; S. 16 der Spielregel) zerstört sind. Der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff übrig hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage. Wenn keiner der Kontrahenten übrige Schiffe hat, endet das Spiel mit einem Unentschieden.
- Wenn am Ende einer Runde das Zeitlimit erreicht wurde (falls die Zeit während einer Runde endet, spielen die Spieler die Runde noch zu Ende). In diesem Fall berechnen die Spieler ihre Siegpunkte, indem sie die Kommandopunktekosten der zerstörten Schiffe (inkl. ausgerüsteter Aufwertungskarten) des Gegners aufaddieren. Der Spieler, der mehr Siegpunkte hat, erringt einen modifizierten Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage. Wenn ein Spieler die Siegpunktzahl seines Gegners um mindestens 12 überbieten kann, erringt er stattdessen einen normalen Sieg. Bei Gleichstand endet das Spiel mit einem Unentschieden.
- Wenn ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt kapituliert, endet das Spiel ebenfalls. Der kapitulierende Spieler erleidet eine Niederlage, sein Gegner erringt einen Sieg. In aussichtslosen Situationen gilt es als Zeichen sportlichen Verhaltens, zu kapitulieren.

Wertung

Abhängig vom Ausgang des Spiels erhalten die Spieler am Ende Turnierpunkte:

- Sieg = 5 Turnier-Punkte
- Modifizierter Sieg = 3 Turnier-Punkte
- Unentschieden = 1 Turnier-Punkt
- Niederlage = 0 Turnier-Punkte

Die Gesamtzahl der Turnierpunkte entscheidet am Ende des Turniers über den Turniersieger. Bei größeren Turnieren bestimmt die Turnierpunktetabelle, wer über die Qualifikationsrunde hinaus in die Finalrunde kommt.

Höhe des Sieges

Am Ende jedes Spiels wird die Differenz der zerstörten Kommandopunkte der beiden Spieler bestimmt. Der Spieler, der die meisten Kommandopunkte zerstört hat, addiert die Differenz zu 100. Der Spieler der weniger Punkte zerstört hat, zieht den gleichen Wert von 100 ab. Den so ermittelten Wert notieren beide Spieler auf ihren Ergebnislisten. Er stellt die **HÖHE DES SIEGES** dar.

Beispiel für ein Rundenende: *Anakin gewinnt die Runde und hat 53 Kommandopunkte seines Gegners zerstört. Anakins Gegner Biggs hat 24 Kommandopunkte von Anakin zerstört. Die Differenz beträgt 29 Punkte. Diese addiert Anakin zu 100 und hat eine Höhe des Sieges von 129 Punkten. Biggs zieht die 29 Punkte von 100 ab und hat eine Höhe des Sieges von 71 Punkten.*

Wenn ein Spieler alle Schiffe seines Gegners zerstört, zählt dies, als hätte er 100 Kommandopunkte zerstört, auch wenn die Staffel tatsächlich weniger Punkte wert ist. Wenn ein Spieler eine Runde aufgibt, so gelten seine verbleibenden Schiffe als zerstört.

Freilose

Es kann vorkommen, dass eine ungerade Anzahl an Spielern bei einem Turnier antritt. Ist dies der Fall erhält der ungerade Spieler ein Freilos, mit dem er direkt in die nächste Turnierrunde weiterkommt. In der ersten Turnierrunde wird dieser Spieler per Zufall bestimmt. In allen folgenden Runden erhält der Spieler mit den wenigsten Turnierpunkten das Freilos. (Bei einem Gleichstand wird die Höhe des Sieges herangezogen.) So ein Freilos wird als Sieg gewertet mit einer Höhe des Sieges von 150 Punkten.

Bei einigen offiziell sanktionierten Turnieren (z. B. Lokal- und Regionalmeisterschaften) können die Spieler Freilose für die erste Runde eines Turniers einer höheren Ebene gewinnen. Durch diese Freilose wird die erste Turnierrunde für den betreffenden Spieler so gewertet, als hätte er das Spiel gewonnen und dabei eine Höhe des Sieges von 200 Punkten erzielt.



Gleichstände auflösen

Wenn Spieler eine identische Sieg/Niederlage-Statistik aufweisen, entscheidet die Höhe des Sieges über ihre Platzierung. Derjenige Spieler mit der größten Höhe des Sieges gewinnt den Gleichstand und kommt eine Runde weiter. Sollte immer noch Gleichstand zwischen den Spielern bestehen, wird die **TABELLENSTARKE** der Spieler berechnet. Dies geschieht, indem die Turnierpunkte aller bisherigen Gegner des jeweiligen Spielers addiert werden. Der Spieler, der hierbei die höhere Punktzahl erreicht, hat den Gleichstand gewonnen und kommt eine Runde weiter.

Finalrunde

Bei größeren Turnieren kann der TO nach mindestens drei Turnierrunden einen **SCHNITT** setzen und es wird in die Finalrunde übergegangen. Er muss dies vor Turnierbeginn bekanntgeben. Um zu bestimmen, wer sich für die Finalrunde qualifiziert hat, werden die Spieler nach der Summe ihrer Turnierpunkte sortiert (bei Gleichstand wird die Höhe des Sieges (s.o.) herangezogen) und in eine Tabelle eingetragen. Die Top-Spieler (wie viele das sind, hängt von der Größe des Turniers ab) haben sich für die Finalrunde qualifiziert, welche wiederum aus mehreren Turnierrunden besteht. In den folgenden Turnierrunden werden nur diese Spieler gegeneinander gepaart.

Das Abschneiden eines Spielers in der Qualifikationsrunde bestimmt seine Platzierung in der Finalrunde. Der Tabellenführer aus der Qualifikationsrunde tritt gegen den letzten für die Finalrunde qualifizierten Spieler an. Der Tabellenzweite spielt gegen den Zweitletzten usw. **Ist die Finalrunde einmal gesetzt, wird sie nicht jede Runde neu gesetzt.** In der Finalrunde kommt man nur durch einen Sieg weiter, während man bei einer Niederlage ausscheidet. Der Sieger der Finalrunde ist gleichzeitig auch Turniersieger.

Endet ein Spiel der Finalrunde mit einem Unentschieden, wird der Spieler, der die Initiative hat, zum Sieger erklärt.

ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR ESKALATIONS-TURNIERE

Eskalations-Turniere folgen den gleichen Regeln wie Raumkampf-Turniere. Allerdings gelten folgende Ausnahmen:

Bei Eskalations-Turnieren werden nacheinander vier Turnierrunden gespielt. Die erste Runde dauert 50 Minuten, die zweite 70 Minuten, die dritte 90 Minuten und die vierte Runde dauert 120 Minuten. Der TO darf diese Zeit um +/- 10 Minuten anpassen, falls er dies für erforderlich hält. Kommt es zu einer Zeitanpassung, muss dies vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden.

In jeder neuen Turnierrunde führen die Spieler eine größere vorher zusammengestellte individualisierte Jägerstaffel in die Schlacht (hierbei müssen die unten angegebenen Regeln für individualisierte Jägerstaffeln in Eskalations-Turnieren befolgt werden). Nach jeder Runde erhalten die Spieler je nach Ausgang ihres Spiels Turnier-Punkte. Nach vier Turnier-Runden (abhängig von Spielerzahl und zur Verfügung stehender Zeit) hat der Spieler mit den meisten Turnier-Punkten das Turnier gewonnen, es sei denn, es findet eine Final-Runde statt.

Bei größeren Turnieren wird ein Schnitt für eine Finalrunde gesetzt. In einem solchen Turnier treten die bestplatzierten Spieler (für gewöhnlich die Top-4 oder die Top-8) in einer K.O.-Runde gegeneinander an, um den Turniersieger zu bestimmen. In der Finalrunde spielt jeder Spieler mit seiner 150-Punkte-Jägerstaffel. Der TO muss vor Turnierbeginn ankündigen, ob eine Finalrunde stattfinden wird oder nicht.

INDIVIDUALISIERTE JÄGERSTAFFELN IN ESKALATIONS-TURNIEREN

Die Regeln in diesem Abschnitt für individualisierte Jägerstaffeln ersetzen die Regeln für individualisierte Jägerstaffeln in der **X-Wing**-Spielregel. Jeder Spieler muss vier individualisierte Jägerstaffeln zu einem **X-Wing**-Eskalations-Turnier mitbringen. Diese Jägerstaffeln werden in der Reihenfolge ihrer Kommandopunkte (von der niedrigsten Zahl zur größten) gespielt, eine Jägerstaffel für jede Runde.

Da bei der Setzung der Paarungen die Fraktion keine Rolle spielt, kann sich jeder Spieler aussuchen, ob er lieber das Imperium oder die Rebellen spielen möchte. Allerdings müssen alle vier Staffeln der gleichen Fraktion angehören. **In keiner Staffel dürfen sich mehr als 8 kleine Schiffe vom gleichen Schiffstyp befinden (TIE-Fighter, A-Wing, etc.). In keiner Staffel dürfen sich mehr als 4 große Schiffe vom gleichen Schiffstyp befinden.**

Die erste Jägerstaffel jedes Spielers darf nicht größer als 60 Kommandopunkte sein. Weniger als 60 Kommandopunkte ist zulässig.

In den folgenden Runden erhöht sich die Größe der Staffeln auf 90 Kommandopunkte in der zweiten Runde, 120 in der dritten und 150 Kommandopunkte in der vierten Runde. In jeder Runde **muss jede Jägerstaffel alle Schiffe und alle Aufwertungskarten der Staffel aus der vorherigen Runde enthalten**. Die Schiffe der vorherigen Runde müssen alle Aufwertungskarten selbst behalten. Sie dürfen in der neuen Runde nicht einem anderen Schiff zugeteilt werden. Einem Schiff aus der vorherigen Runde dürfen allerdings neue Aufwertungskarten zugewiesen werden.

Die maximale Größe der Jägerstaffeln (nach Kommandopunkten) dient auch der Berechnungsgrundlage der Höhe des Sieges in einem Eskalationsturnier. So gilt in der ersten Runde 60 +/- Differenz, in der 2. Runde 90 +/- Differenz, in der Runde 120 +/- Differenz und in der vierten Runde 150 +/- Differenz.

Jeder Spieler muss für alle vier Staffeln jeweils eine eigene Jägerstaffelliste einreichen, die sämtliche den Schiffen zugewiesenen Aufwertungskarten, sowie die gesamten Kommandopunkte ausweist. Diese Listen sind vor Turnierbeginn dem TO zu überreichen.

Jeder Teilnehmer muss ein Grundspiel von *X-Wing* und alle sonstigen Spielmaterialien, die er für seine Staffel benötigt, zum Turnier mitbringen. Dies umfasst unter anderem Würfel, einen Maßstab, Manöverschablonen, Asteroidenmarker sowie einen vollständigen Satz Schadenskarten. Es ist nicht erlaubt, mehrere Exemplare desselben Asteroidenmarkers mitzubringen. Der TO ist nicht dafür verantwortlich, den Teilnehmern Spielmaterial zur Verfügung zu stellen.

SONSTIGE TURNIERREGELN

Siegpunktestapel

Um das Zählen der Siegpunkte nach Ablauf des Zeitlimits zu erleichtern, muss jeder Spieler neben seinen Schiffskarten einen Siegpunktstapel anlegen. Immer wenn ein Schiff zerstört wird, legt der Besitzer die zugehörige Schiffskarte zusammen mit allen von diesem Schiff ausgerüsteten Aufwertungskarten auf den Siegpunktstapel (inklusive aller Karten, die während des Spiels bereits abgelegt wurden, wie Raketen, Bomben usw.). Am Ende des Spiels berechnet man seine Siegpunkte, indem man die Kommandopunktekosten aller Karten im Siegpunktstapel des Gegners zusammenzählt. Um Rechenfehler ausschließen zu können, darf man beide Stapel selbst nachzählen.

Abgelegte Karten

Wenn man eine Schiffs- oder Aufwertungskarte ablegen muss, dreht man sie einfach um. Verdeckte Schiffs- und Aufwertungskarten sind nicht im Spiel und werden wie abgelegte Karten behandelt. Abgelegte Aufwertungskarten bleiben verdeckt neben ihrer zugehörigen Schiffskarte liegen; sie werden nur dann auf den Siegpunktstapel gelegt, wenn das Schiff, das sie ausgerüstet hat, zerstört wird.

Spiegel-Begegnungen

Als Spiegel-Begegnung bezeichnet man ein Spiel, bei dem beide Kontrahenten dieselbe Fraktion spielen. Da die Fraktion bei Turnieren keinen Einfluss auf die Paarbildung hat, wird es immer wieder zu „Spiegel-Begegnungen“ kommen. Wenn Spieler derselben Fraktion gegeneinander antreten, gelten im Prinzip alle normalen Spielregeln. Karten mit einzigartigen Namen dürfen auch dann verwendet werden, wenn der Gegner Karten mit gleichem Namen verwendet

Damit in einer Spiegel-Begegnung nichts durcheinandergeht, müssen beide Spieler all ihren Schiffen ID-Marker zuweisen, auch Schiffen mit einzigartigen Namen. Bei einem Spieler müssen ausschließlich die weißen Seiten der ID-Marker sichtbar sein, beim anderen Spieler die schwarzen. Wenn sie sich über die Verteilung der Farben nicht einigen können, wird eine Münze geworfen.

Um zugewiesene Manöverräder nicht mit denen des Gegners zu verwechseln, kann man sie auf die jeweiligen Schiffskarten legen, anstatt neben die Schiffsbasen.

Schadenskarten

Sobald das Schiff eines Spielers eine Schadenskarte erhält, wird die Karte von seinem eigenen Schadensstapel gezogen. Außerdem hat jeder Spieler seinen eigenen Ablagestapel für Schadenskarten. Vor dem Mischen darf man den gegnerischen Schadensstapel auf seine Richtigkeit überprüfen. Der TO hat jederzeit das Recht, einen Schadensstapel durchzusehen.

JÄGERSTAFFEL-KADER FÜR TURNIERE

Zugelassene Produkte

Auf allen offiziellen, vom Heidelberger Spieleverlag sanktionierten Turnieren sind nur deutsche und englische Produkte zugelassen. Englische Produkte sind nur dann zugelassen, wenn das entsprechende deutsche Produkt am Turniertag seit mindestens 2 Wochen erhältlich ist. Auch deutsche Produkte müssen seit mindestens 2 Wochen erhältlich sein, damit sie turnierlegal sind.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Einschränkungen ist das gesamte offizielle Spielmaterial zu *Star Wars: X-Wing™ – Das Miniaturenspiel* zugelassen, solange es nicht mit dem Episch-Symbol gekennzeichnet ist (Schiffe mit dem Episch-Symbol (Ⓢ) neben dem Kartentitel auf der Schiffkarte dürfen nur im epischen Spielformat verwendet werden).

Bei allen Turnieren sind nur die offiziellen Schiffsmodelle, Karten und Marker zugelassen (sogenannte Proxies von Karten oder Schiffen dürfen nicht verwendet werden). Möchte ein Spieler einen Maßstab, Marker oder Manöverschablonen von Drittanbietern verwenden, müssen vor Spielbeginn beide Spieler zustimmen.

Veränderungen an Spielmaterialien sind nur im Rahmen der Richtlinien auf S. 1 zulässig. **Die Star Wars™ Dice App ist ausdrücklich auf offiziellen, vom Heidelberger Spieleverlag sanktionierten Turnieren nicht erlaubt.**



TURNIEREBENEN

Alle vom Heidelberger Spieleverlag und von Fantasy Flight Games ausgerichteten Turniere finden auf drei verschiedenen Ebenen statt. Jede Ebene stellt andere Ansprüche und Anforderungen an die Spieler, die Schiedsrichter und die Turnier-Organisatoren eines Star Wars: **X-Wing** – Miniaturenspiel -Turniers. Außerdem soll sichergestellt werden, dass die Turniere auf den Ebenen „Kompetitiv“ und „Premium“ weltweit nach den gleichen Standards ausgerichtet werden.

Gelegenheits-Events

Auf Gelegenheits-Events liegt der Schwerpunkt beim Spaß am Spiel. Es soll eine entspannte Atmosphäre vorherrschen. Diese Events sollen den Veranstaltern dabei helfen, eine lokale Community aufzubauen und bieten gerade neuen Spielern eine hervorragende Gelegenheit, ihr Lieblings-Spiel in einer stressfreien Umgebung auszuprobieren, ohne Sorge haben zu müssen, dass sie jede kleine Regel kennen. Auf dieser Ebene werden z.B. Ligen, wöchentliche Spiel-Abende und andere Events veranstaltet, auf denen Star Wars: **X-Wing™ Das Miniaturenspiel** gespielt wird.

Kompetitive Events

Auf kompetitiven Events wird von den Spielern erwartet, dass sie grundlegende Kenntnisse aller Spielregeln haben. Auch wenn erfahrenere Spieler auf diese Events kommen, um Preise zu gewinnen, sollten weniger erfahrene Spieler dennoch nicht für Wissenslücken bestraft werden, wenn sie nicht alle Feinheiten der Spielregeln kennen sollten. Auf jeden Fall aber sollen die Spieler, die zu diesen Events kommen, ein konstantes Spielerlebnis haben, unabhängig vom Veranstaltungsort. Auf dieser Ebene werden z.B. die Lokalmeisterschaften (ehemals Store-Championships) und einzigartige, besondere Events ausgetragen, wie z.B. das Prerelease-Event zur 4. Welle von X-Wing, *Angriff auf Imdaar Alpha*.

Premium-Events

Premium-Events stellen die höchsten Ansprüche an alle Beteiligten, angefangen vom Heidelberger Spieleverlag und Fantasy Flight Games, über die Turnier-Organisatoren und Schiedsrichter, bis hin zu den Spielern. Es wird ein hohes Maß an Professionalität erwartet. Viele Wettstreiter nehmen für die Teilnahme an diesen Events weite Anfahrtsstrecken in Kauf, um sich dann für ein paar Stunden mit anderen Spielern bei diesem Event zu messen. Die Regionalmeisterschaften, die nationalen Meisterschaften (Deutsche Meisterschaft für Deutschland, Österreich und die Schweiz) und die Weltmeisterschaft sind Premium-Events.