

STAR WARS™

ARMADA™

DEUTSCHE AUSGABE



TURNIER-REGULARIEN

ÄNDERUNGEN IN DIESER VERSION

VERSION 2.0 / GÜLTIG AB DEM 23. JANUAR 2017

- Rechtschreibfehler korrigiert und Formulierungen angepasst
- Rollen der Turnierteilnehmer, Seite 3
- Zerstörte Schiffe, Seite 6
- Basiert auf der englischen Version 2.0

Alle Änderungen und Ergänzungen zu letzten Version werden in **rot** dargestellt.

Alle Turniere des Organized Play („OP“)-Programms für **Star Wars™: Armada**, unterstützt durch Fantasy Flight Games („FFG“) und ihren internationalen Partnern, folgen den Regeln, die in diesem Dokument niedergeschriebenen dargestellt werden.

EINLEITUNG

Ein Turnier ist ein Wettkampf zwischen **Star Wars: Armada** Spielern. Nach der Anmeldung zu einem Turnier werden die **konkurrierenden Spieler** nach bestimmten Regeln gegen andere Gegner gepaart. Nach mehreren Spielen gegen andere Gegner werden die Spieler nach ihrem Abschneiden in einer Rangliste aufgelistet. Die meisten Turniere werden mit der Siegerehrung und der Verleihung der Preise beendet.

Die Turniere werden nach den Regeln im Referenzhandbuch von **Star Wars: Armada** und den FAQ gespielt, die beide jederzeit von unserer und der FFG-Webseite heruntergeladen werden können. Zusätzliche Regeln für das Turnierspiel werden detailliert in diesem Dokument aufgelistet

Dieses Dokument beschreibt wichtige Konzepte für das Turnier-Spiel und Details für Turniere im Standard-Format, welche die Regeln zur Flottenzusammenstellung mit einem Punktemaximum von 400 verwenden.

INHALTSVERZEICHNIS

I. Rollen der Turnierteilnehmer

1. Organisator
2. Oberschiedsrichter
3. Schiedsrichter
4. Spieler
5. Zuschauer
6. Teilnahme der Verantwortlichen
7. Verhalten
 - a. Unsportliches Verhalten

II. Turniermaterial

1. Material des Organisators
 - a. Spielmatten
2. Material der Spieler
 - a. Flottenzusammenstellung
 - b. Flottenlisten
 - c. Gemeinsame Nutzung von Spielmaterial
 - d. Veränderung von Spielmaterial
 - e. Verlorenes und beschädigtes Material

- f. Marker

3. Zugelassene Produkte

III. Turnierablauf

1. Turniervorbereitung
2. Spielvorbereitung
3. Schadenskarten
4. Zerstörte Schiffe
 - a. Abgelegte Karten
5. Messung
6. Runden anzeigen
7. Fehlertoleranz
8. Verpasste Gelegenheiten
9. Notizen machen und Material von außen

IV. Turnierkonzepte

1. Zeitdauer einer Turnierrunde
2. Paarungen
 - a. Schweizer Runden
 - b. Der Schnitt
 - c. K.o.-Runden
3. Ende der Runde
 - a. Berechnung der Siegpunkte
 - b. Turnierpunkte
4. Höhe des Sieges
5. Turnierpunkte
 - a. Tiebreaker

V. Turnierstrukturen

1. Basis-Struktur
2. Fortgeschrittene Struktur
3. Eigenständige Struktur

VI. Turnierebenen

1. Enspannt
2. Formal
3. Premium

ROLLEN DER TURNIERTEILNEHMER

Jede bei einem Turnier anwesende Person ist ein Teilnehmer. Teilnehmer haben nach ihren Rollen bestimmte Zuständigkeiten/Pflichten auf einem Turnier. Alle Teilnehmer stehen in der Verantwortung, respektvoll miteinander umzugehen. Weiterführende Informationen über die Rollen findet man im Turnierleitfaden. Die Rollen der teilnehmenden Verantwortlichen sind: Organisator, **Oberschiedsrichter** und **Schiedsrichter**. Die anderen Rollen sind die der Spieler und der Zuschauer.

ORGANISATOR

Jedes Event muss genau 1 Organisator haben. Dieser ist endgültig für das gesamte Event verantwortlich, was dessen Planung und Durchführung mit einschließt. Falls der Organisator keinen Oberschiedsrichter für das Event bestimmt, muss der Organisator selbst die Aufgaben übernehmen, welche die Rolle des Oberschiedsrichters mit sich bringt.

OBERSCHIEDSRICHTER

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Oberschiedsrichtern geben. Dies schließt auch keinen ein. Ein Oberschiedsrichter sollte sich besonders gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen und hat bei Regelfragen im Turnier das letzte Wort. Der Oberschiedsrichter entscheidet auch über unsportliches Verhalten und was die entsprechenden Konsequenzen dafür sind. Dabei schlägt er mögliche Disqualifikationen dem Organisator vor. Wenn ein Oberschiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

SCHIEDSRICHTER

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Schiedsrichtern geben. Dies schließt auch keinen ein. Ein Schiedsrichter sollte sich sehr gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen. Die Aufgaben eines Schiedsrichters umfassen, Spielern behilflich zu sein, Streitigkeiten zu lösen und Regelfragen zu beantworten. Wenn ein Schiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

Wenn ein Schiedsrichter ein Spiel beobachtet und ihm ein Fehler auffällt oder ihm ein Fehler zugetragen wird, so sollte der Schiedsrichter die Spieler über jede Regelabweichung informieren. Die Spieler haben so die Möglichkeit, die Situation selbstständig aufzuklären. Jeder Spieler hat jedoch die Möglichkeit den Schiedsrichter entscheiden zu lassen. Bei Bedarf kann ein Spieler die Entscheidung eines Schiedsrichters von einem Oberschiedsrichter überprüfen lassen und diesen bitten eine finale Entscheidung zu treffen.

SPIELER

Ein Spieler ist eine Person, die **Star Wars: Armada** auf einem Event spielt. Ein Spieler muss alle Spielkomponenten mitbringen, die er zum Spielen von **Star Wars: Armada** braucht. Wenn ein Spieler nicht aktiv an einem Spiel von **Star Wars: Armada** teilnimmt, gilt er als Zuschauer.

ZUSCHAUER

Ein Zuschauer ist eine Person, die nicht aktiv eine andere Rolle auf dem Turnier einnimmt. Zuschauer dürfen laufende Spieler nicht stören und dürfen Spielern während der Spiele keine Tipps geben oder anderweitige Hilfe leisten. **Wenn ein Zuschauer glaubt einen Regelverstoß (keine verpasste Gelegenheit) zu erkennen, kann er oder sie einen Turnierverantwortlichen aufsuchen und zu Rate ziehen.**

TEILNAHME DER VERANTWORTLICHEN

Ein Verantwortlicher darf an einem entspannten Turnier, für das er selbst verantwortlich ist, nur dann als Spieler teilnehmen, falls noch ein zweiter Verantwortlicher anwesend ist. Der zweite Verantwortliche muss zu Beginn des Turniers öffentlich bekannt gegeben werden und ist dafür verantwortlich, Spiele mit dem ersten Verantwortlichen zu regeln. Falls zwei Verantwortliche gegeneinander spielen, ist der Oberschiedsrichter für die Regelung dieses Spiels verantwortlich.

Bei Turnieren auf formaler und Premium-Ebene dürfen die Verantwortlichen nicht mitspielen. Hier wird von den Verantwortlichen erwartet ihre ganze Aufmerksamkeit darauf zu lenken, das Event zu organisieren und zu überwachen

VERHALTEN

Von allen Turnierteilnehmern wird erwartet, dass sie sich während des Turniers respektvoll und professionell verhalten. Falls es unter Spielern zum Streit kommen sollte und sie diesen nicht selbst lösen können, müssen sie einen Schiedsrichter rufen, um ihn zu schlichten und alles Nötige zu regeln. Die Aufgabe des Oberschiedsrichters während eines Turnier ist es, Kartentexte zu interpretieren, wobei er die FAQ auch überstimmen kann, falls darin ein Fehler entdeckt wird.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

Von den Spielern wird ein reifes und rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Sie sollen die Regeln befolgen und nicht versuchen Lücken in ihnen ausfindig zu machen und diese in unfairer Weise auszunutzen. Dies verbietet das Aufrechterhalten eines nicht zulässigen Spielzustandes, das Behandeln von Spielkomponenten mit unnötiger Gewalt, unangemessenes Verhalten, Respektlosigkeit und Unhöflichkeit gegenüber Gegnern, Betrügen usw. Absprachen zwischen den Spielern, die das Spielergebnis manipulieren, sind strengstens verboten. Spieler dürfen während einer Partie auf kein Material und keine Information von außen zurückgreifen. Spieler dürfen jederzeit in offiziellen Regeldokumenten nachschlagen oder Schiedsrichter befragen, um Punkte aus dem offiziellen Regelwerk klarzustellen. Der Organisator darf nach seinem eigenen Ermessen einen Spieler wegen unsportlichen Verhaltens vom Turnier ausschließen.

TURNIERMATERIAL

Für die Durchführung eines Turniers werden viele Materialien und Spielkomponenten benötigt. Der Organisator und die Spieler sind beide dafür verantwortlich, unterschiedliche Gegenstände beizusteuern.

MATERIAL DES ORGANISATORS

Zusätzlich zur Bereitstellung eines Spielortes ist der Organisator dafür verantwortlich, Stühle und geeignete Tische mit einer Spielfläche von ca. 180 x 90 cm für jedes Spiel zwischen zwei Spielern sowie Stühle zur Verfügung zu stellen. Obwohl der Organisator die Spielfläche mit Klebeband oder anderen einfachen Methoden abstecken kann, wird dringend empfohlen, Spielmatten mit den Maßen von ca. 180 x 90 cm oder andere Materialien zur Verfügung zu stellen, die Reibung erzeugen, um die Schiffe am Verrutschen zu hindern.

Der Organisator sollte die Tische nummerieren oder auf andere Weise markieren, sodass die Spieler leicht ihre Plätze zu Beginn jeder Runde im Turnier finden können. Der Organisator ist dafür verantwortlich, leere Flottenlisten und Stifte zur Verfügung zu stellen, falls diese für das Event benötigt werden. Außerdem ist der Organisator dafür verantwortlich, alle benötigten Regeldokumente zur Hand zu haben, um darin während des Turniers nachschlagen zu können. Dies umfasst das Referenzhandbuch aus dem **Star Wars: Armada**-Grundspiel, die **Star Wars: Armada**-FAQ, die **Star Wars: Armada**-Turnier-Regularien (dieses Dokument), eine Event-Übersicht für das passende Event und alle anderen nötigen Dokumente für dieses Event. Die meisten dieser Dokumente können auf der **Star Wars: Armada**-Webseite auf www.fanatsyflights.com gefunden werden.

SPIELMATTEN

Auf Events, bei denen Spieler ihre eigenen Spielmatten mitbringen, sind nur offizielle **X-Wing™**-Spielmatten von FFG erlaubt. Dies umfasst auch offizielle Spielmatten, die auf ausgewählten Veranstaltungen als Preise ausgegeben worden sind. Dies soll eine einheitliche Spielerfahrung für alle Spieler garantieren und etwaige Vorteile für Spieler verhindern, die sich gut mit bestimmten Spielmatten auskennen, die nicht sehr verbreitet sind. FFG-Spielmatten sind zum Spielen und Anschauen verfügbar. Falls ein Veranstalter Spielmatten für sein Event stellt, darf er Spielmatten von Drittanbietern verwenden. Die Spieler dürfen die Spielmatten von Drittanbietern durch ihre eigenen FFG-Spielmatten ersetzen.

MATERIAL DER SPIELER

Die Spieler sind dafür verantwortlich, alle nötigen Spielkomponenten, die sie zum Spielen von **Star Wars: Armada** benötigen, selbst mitzubringen. Dies umfasst Schiffs- und Staffelformen, Basen, Haltestäbchen, Schiffskarten, Staffelformen, Schiffsmarker, Hindernisse, Aufwertungskarten, Einsatzzielkarten und Marker. Zusätzlich müssen sie einen vollständigen Schadensstapel, genügend Würfel für Angriffswürfe, eine Manöverhilfe und einen Maßstab mitbringen. Falls eine Flottenliste verlangt wird, sollten die Spieler die ausgefüllte Liste mitbringen oder früh genug am Austragungsort eintreffen, um sie vor Ort auszufüllen.

FLOTTENZUSAMMENSTELLUNG

Jeder Spieler muss eine Flotte zusammenstellen, die er für die Dauer des **Star Wars: Armada**-Turniers verwenden möchte. Eine Flotte eines Spielers darf 400 Punkte nicht überschreiten, wobei sie weniger als 400 Punkte enthalten darf. Ein Spieler darf entscheiden, ob er eine Flotte des Imperiums oder der Rebellen zusammenstellen will. Die Flotte eines Spielers darf nicht mehr als 134 Punkte an Staffeln enthalten. Eine Flotte muss außerdem einen Commander und eine Einsatzzielkarte jeder Kategorie, die keine Kampagne ist, enthalten.

FLOTTENLISTEN

Auf manchen Events muss dem Organisator vor dem Turnier zusammen mit dem Namen des entsprechenden Spielers eine Flottenliste abgegeben werden, auf der die damit verbundenen Aufwertungs- und Commander-Karten und die Gesamtkosten aufgelistet sind.

Falls ein Spieler ein Schiff, eine Staffel oder eine Aufwertungskarte mit dem gleichen Namen und den gleichen Flottenpunkten wie eine andere verfügbare Komponente verwendet, muss er die Karte eindeutig kennzeichnen. Die vorgeschlagene Methode, um eine Karte eindeutig zu kennzeichnen, ist es, den vollständigen Namen des Produkts, in dem die Karte erschienen ist, oder den Kartentyp in Klammern dahinter zu schreiben. Ein Spieler kann einen Verantwortlichen fragen, falls er sich unsicher ist, wie eine Karte eindeutig zu kennzeichnen ist.

Beispiel: *Veronica nimmt einen Darth Vader in ihre Flotte auf, wobei sie die Darth Vader-Staffelkarte verwendet. Die Staffelkarte von Darth Vader hat andere Kosten als die Commander-Karte von Darth Vader. Veronica will sichergehen, welche Version sie verwendet. Also schreibt sie „Darth Vader (Staffel) auf ihre Flottenliste.*

Falls einem Verantwortlichen auffallen sollte, dass eine entsprechende Information fehlt, sollte er den Spieler umgehend aufsuchen und seine Flottenstaffelliste mit den von ihm gespielten Karten auf den neusten Stand bringen. Falls dies eine bedeutende und möglicherweise vorteilhafte Änderung ist, sollte der Verantwortliche Betrug in Betracht ziehen und dies weiter untersuchen.

GEMEINSAME NUTZUNG VON SPIELMATERIAL

Vor dem Beginn oder während einer Turnierrunde darf jeder Spieler verlangen, dass für die gesamte Turnierrunde ein Maßstab, eine Manöverhilfe und/oder ein Würfelset des einen oder anderen Spielers gemeinsam genutzt werden sollen. Jede Entscheidung kann von einem Oberschiedsrichter oder Schiedsrichter überprüft werden.

Der Oberschiedsrichter darf verlangen, dass die Spieler während einer Runde einen einzigen Maßstab, eine Manöverhilfe und/oder ein Würfelset verwenden müssen.

VERÄNDERUNG VON SPIELMATERIAL

Während eines Turniers muss jeder Spieler das Spielmaterial aus den offiziellen **Star Wars: Armada**-Produkten verwenden. Im Zweifelsfall entscheidet der Oberschiedsrichter 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.

Es ist möglich, dass Spieler ein Schiff mehrfach in ihren Flotten haben. Um Verwechslungen zu vermeiden, muss jedes Schiff und die zugehörige Schiffskarte zweifelsfrei identifizierbar sein. Dies kann durch einen Marker, Aufkleber oder jede andere Form der Markierung erfolgen.

Das eigene Spielmaterial darf gerne personalisiert werden, sofern folgende Regeln dabei beachtet werden:

- Die Spieler dürfen ihre Schiffsmodelle bemalen. Die Schiffsmodelle sollen aber immer klar als die erkennbar bleiben, die sie darstellen sollen.
- Schiffs- und Staffelbasen dürfen in Größe und Form nicht verändert werden. Zulässig sind Gewichte, solange sie Größe und Form der Basis nicht beeinflussen. Haltestäbchen (inklusive der Verbindungsstellen an den Schiffen) 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, Schubräder und Kommandoräder dürfen mit einem Zeichen versehen werden, das den Besitzer des Materials anzeigt, solange die ordentliche Funktionsweise der jeweiligen Komponente nicht beeinträchtigt wird. Hindernisse dürfen markiert aber nicht in anderer Weise verändert werden.
- Spieler dürfen Würfel unauffällig mit Permanentmarker markieren, um den Besitzer anzuzeigen. Ansonsten dürfen Würfel in keiner Weise verändert werden.
- Wenn sich mehrere im Spiel befindliche Modelle berühren könnten und die Bewegung oder die Platzierung dadurch gestört werden würde (z. B. wenn zwei Sternzerstörer der *Imperium*-Klasse so platziert werden sollen, dass sich ihre Modelle berühren), müssen die Spieler eines der Modelle entfernen und auf die dazugehörige Schiffskarte legen, bis die Schiffsmodelle sich nicht mehr berühren würden.

VERLORENES UND BESCHÄDIGTES MATERIAL

Falls ein Spieler Spielmaterial während des Turniers verliert, hat er die Chance Ersatz zu besorgen, falls das nötig wird. Ein Spieler, der zu Beginn oder während einer Runde feststellt, dass ihm ein wichtiges Teil zum Spielen fehlt, sollte unverzüglich einen Verantwortlichen davon in Kenntnis setzen. Der Verantwortliche wird dem Spieler etwas zusätzliche Zeit gewähren, damit er Ersatz beschaffen kann. Falls der Spieler innerhalb der gewährten Zeit keinen Ersatz finden kann, muss er das Spiel aufgeben. Falls er zu Beginn der nächsten Runde immer noch keinen Ersatz gefunden hat, wird der Spieler aus dem Turnier entfernt.

Falls im Laufe des Turniers wichtiges Spielmaterial beschädigt wird, hat der Spieler die Möglichkeit Ersatz zu beschaffen. Falls der Spieler keinen Ersatz finden kann, wird das beschädigte Teil als verloren betrachtet, es sei denn, es trifft einer der folgenden Punkte zu:

- **Beschädigte Karte:** Der Spieler lässt die betroffene Karte in der Nähe seiner Flotte liegen und verwendet für den Rest des Turniers eine Proxy-Karte an ihrer Stelle. Ein Verantwortlicher erstellt eine Proxy-Karte, auf der der Kartename samt sämtlicher wichtiger, nicht mehr lesbarer Informationen sowie der

Name des Verantwortlichen, der sie erstellt hat, und das Datum der Erstellung stehen.

- **Beschädigtes Schiffsmodell oder Haltestäbchen:** Das beschädigte Schiffsmodell beeinträchtigt nicht den Verlauf des Spiels. Deshalb werden die Regeln unter „Veränderung von Spielmaterial“ (siehe oben) angewandt. Falls das Modell das Spiel nicht beeinträchtigt, behält der Spieler für den Rest des Turniers das Modell in der Nähe seiner Flotte.
- **Beschädigte Würfel, Maßstäbe und Manöverhilfe:** Der Spieler legt das beschädigte Material in die Nähe seiner Flotte und sollte seinen Gegner bitten, das Spielmaterial für den Rest der Turnierrunde mit ihm zu teilen.

MARKER

Marker repräsentieren Informationen über das Spiel und den Spielzustand. Die Anwesenheit von Markern – anders als bei notwendigen Markern – wird mit ein oder mehr Anzeigern symbolisiert. Anzeiger können auch verwendet werden, um mehrere Marker sowie offene und abgeleitete Informationen zu repräsentieren. Notwendige Marker sind Schiffs- und Hindernismarker sowie Einsatzzielmarker. Andere Marker sind keine notwendigen Marker.

Normalerweise verwenden Spieler die Marker aus Pappe aus den offiziellen Produkten als Anzeiger. Die Spieler dürfen allerdings andere Gegenstände als Anzeiger wählen, solange diese die wichtigen Informationen der Komponente nicht verdecken und nicht so einfach versehentlich ihren Anzeigestatus verändern können. Beide Spieler sollten sich im Klaren sein, was sie repräsentieren. Der Oberschiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Zulässigkeit der Anzeiger und ihre sinnvolle Verwendung während eines Spiels zu prüfen, falls ein Gegner dagegen Einspruch erhebt.

ZUGELASSENE PRODUKTE

Im Turnierspiel darf nur Spielmaterial aus offiziellen **Star Wars™: Armada**-Produkten verwendet werden, mit den folgenden Ausnahmen für Austauschmaterialien von Drittanbietern:

- Marker, die nicht notwendig sind (siehe oben unter „Marker“)
- Maßstäbe, die der Größe eines offiziellen Maßstabs oder Teilen davon entsprechen

In Frage stehende Marker und Maßstäbe von Drittanbietern dürfen nach Ermessen des Oberschiedsrichters bzw. des TOs verwendet werden. Ersatzprodukte (Proxys) für Karten sind nicht zulässig (Ausnahmen sind in „Verlorenes und beschädigtes Material“ geregelt). **Falls die Spieler die *Star Wars™ Dice App* verwenden, muss das Gerät, auf der diese läuft, jederzeit für beide Spieler gut sichtbar sein. Ein Gegner darf verlangen, dass die App gemeinsam genutzt werden kann.**

Es sind alle deutschen und englischen **Star Wars™: Armada**-Produkte für sanktionierte Turniere zugelassen, mit folgenden Einschränkungen: 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.

Die Kampagneneinsatzzielkarten der Kampagnenerweiterung **Konflikt um Corellia** sind für Turniere im Standard-Format nicht turnierlegal.

Selbsterstellte Schablonen, die den Spielern beim Spielaufbau helfen sollen, sind nicht erlaubt. Die Spieler dürfen ihre Maßstäbe verwenden, um ihre Schiffe und Staffeln zu platzieren.

Veränderungen an Spielmaterialien sind nur im Rahmen der Richtlinien auf S. 4–5 zulässig.

TURNIERABLAUF

In diesem Abschnitt stehen Informationen und Anmerkungen zum Turnierspiel von **Star Wars: Armada**.

TURNIERVORBEREITUNG

Vor Turnierbeginn muss der TO für das Turnier geeignete Tische aufstellen. Jeder Tisch muss eine Spielfläche von ca. 180 x 90 cm mit deutlich gekennzeichneten Begrenzungen aufweisen. Darüber hinaus sollten die Spieler genügend Platz für das Spielmaterial ihrer Flotte haben. Zusätzlich sollte der Organisator den Spielern deutlich und rechtzeitig die Details des Events mitteilen.

SPIELVORBEREITUNG

Folgende Schritte müssen vor Beginn jedes Spiels abgehandelt werden, bevor sie mit dem Spiel in jeder Turnierrunde beginnen können.

1. Jeder Spieler platziert seine Flotte außerhalb der Spielfläche neben dem ihm zugewiesenen Spielflächenrand und legt das Startgebiet fest, indem er den Startgebietsmarker 30 cm vom kurzen Rand der Spielfläche platziert.
2. Beide Spieler decken alle Schiffe- und Staffelformen auf. Die Spieler stellen alle Schildränder und Staffelscheiben auf die maximalen Schilde und Hüllenpunkte ein. Die Spieler weisen die entsprechenden Verteidigungsmarker jedem Schiff und jeder einzigartigen Staffel zu. Zudem werden alle Aktivierungsanzeiger der Staffeln so eingestellt, dass die blaue Seite mit dem -Symbol sichtbar ist. Dann weisen sie allen Schiffen, die mehrfach in einem Team vorkommen, Flaggschiff- oder Schiffs-ID-Marker zu. Falls beide Spieler dieselbe Fraktion spielen, müssen allen Schiffen und Staffeln ID-Marker zugewiesen werden. Bei einem Spieler müssen die weißen Seiten der ID-Marker sichtbar sein, beim anderen die schwarzen. Vor der ersten Runde des Turniers darf der Oberschiedsrichter anordnen, dass jeder Spieler von Hand die Flottenpunkte seines Gegners überprüft.
3. Die Spieler bestimmen die Initiative. Der Spieler mit weniger Flottenpunkten entscheidet, welcher Spieler die Initiative hat. Falls beide Spieler die gleichen Flottenpunkte aufweisen muss ein Spieler zufällig bestimmen werden (z. B. mit einem Münzwurf). Der Gewinner entscheidet, wer die Initiative hat und legt den Initiativemarker mit der blauen Seite mit dem -Symbol nach oben neben den Spielflächenrand desjenigen Spielers. Der Spieler mit der Initiative ist der erste Spieler.

4. Der erste Spieler mit der Initiative schaut sich alle drei Einsatzzielkarten des Gegners an und wählt eine davon als Einsatzziel für das Spiel aus.
5. Ein Spieler legt die sechs Hindernisse aus dem Grundspiel bereit. Der zweite Spieler wählt einen Marker davon aus und platziert ihn in das Startgebiet. Danach wählt der erste Spieler einen Marker aus den verbliebenen Hindernissen aus und platziert ihn in das Startgebiet. Die Spieler wechseln sich dabei ab, bis alle sechs Marker platziert worden sind. Hindernisse müssen innerhalb des Startgebiets jenseits von Entfernung 3 zu den Spielflächenrändern und jenseits von Entfernung 1 zueinander platziert werden.
6. Beginnend mit dem ersten Spieler stellen die Spieler abwechselnd ihre Streitmacht im Startgebiet auf. Ein Aufstellungsspielzug beinhaltet die Platzierung von 1 Schiff oder 2 Staffeln. Die Spieler müssen ihre Schiffe in ihrer Aufstellungszone platzieren, was der Bereich des Startgebiets ist, der sich in Entfernung 1–3 ihres Spielflächenrandes befindet. Nachdem ein Schiff platziert worden ist, muss dessen Schubrad auf einen Wert eingestellt werden, der laut seiner Schubtable zulässig ist. Staffeln müssen innerhalb von Entfernung 1–2 zu einem befreundeten Schiff und innerhalb des Startgebiets platziert werden. Staffeln dürfen außerhalb des Aufstellungsbereichs platziert werden. Falls ein Spieler 2 Staffeln platzieren müsste, er aber nur noch 1 hat, kann er sie nicht platzieren, bis er alle seine Schiffe platziert hat.
7. Jeder Spieler darf auf Verlangen den Schadensstapel des Gegners auf Richtigkeit überprüfen. Jeder Spieler mischt seinen Schadensstapel gründlich und bietet ihn dann seinem Gegner an. Der Gegner darf, falls gewünscht, ihn ebenfalls mischen und abheben. **Jeder Spieler muss seinen eigenen Schadensstapel verwenden. Schadensstapel werden nicht gemeinsam genutzt.**
8. Die Spieler legen den Rundenmarker mit der „1“ auf die aktive Einsatzzielkarte neben die Spielfläche und entfernen ihre Startgebietsmarker.

Wenn die Spieler mit der Vorbereitung fertig sind, sollten sie auf den Start der Runde warten, der von einem Verantwortlichen ausgerufen wird, bevor sie mit ihrem Spiel anfangen können. Falls die Runde schon angefangen hat, dürfen die Spieler sofort mit dem Spielen beginnen, nachdem sie die obigen Schritte abgeschlossen haben.

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. Ein Oberschiedsrichter oder Schiedsrichter hat jederzeit das Recht, einen Schadensstapel durchzusehen.

ZERSTÖRTE SCHIFFE

Um das Berechnen der Siegpunkte am Ende des Spiels zu erleichtern, **sollte jeder Spieler seine Aufwertungskarten neben den zugehörigen Schiffskarten anordnen, auch nachdem ein Schiff zerstört worden ist** (siehe „Berechnung der Siegpunkte“ weiter unten). Immer wenn ein Schiff zerstört wird, legt **der Besitzer des Schiffs dieses auf die zugehörige Schiffskarte**.

Die zerstörten Schiffe und Staffeln eines Spielers sowie die abgelegten Aufwertungskarten sind offene Informationen.

ABGELEGTE KARTEN

Wenn man eine Aufwertungskarte ablegen muss, dreht man sie einfach um. Umgedrehte Aufwertungskarten sind nicht im Spiel, bleiben aber am entsprechenden Schiff ausgestattet. Sie werden nur dann in den Siegpunktstapel eines Spielers gelegt, wenn das Schiff, das mit ihnen ausgestattet war, zerstört wird. **Sie werden erst dann zu den Siegpunkten hinzugezählt, wenn das Schiff, das sie ausgerüstet hat, zerstört wird.**

MESSUNG

Die Spieler dürfen während des Schritts „Kurs bestimmen“ die Manöverhilfe auf die Spielfläche legen und beliebig viele Einstellungen ausprobieren. Der Kurs wird erst dann endgültig festgelegt, wenn die Stopper der Manöverhilfe in die Schiffsbasis eingeführt werden. Die Spieler sollten diese Regel nicht missbrauchen, um auf Zeit zu spielen oder eine gegnerische Aktivierung zu unterbrechen/stören.

Ein Spieler darf immer nur eine Hilfe gleichzeitig nutzen, wenn er Reichweite, Bewegung oder Entfernung misst. Eine Hilfe ist definiert als der Maßstab, die Manöverhilfe oder eine andere Komponente, wie etwa ein Marker.

Wenn eine Entfernung oder Reichweite genau auf der Linie zwischen zwei Entfernungen bzw. Reichweiten liegt, gilt die nähere Entfernung bzw. Reichweite. Wenn es eine Auseinandersetzung über die Entfernung oder Reichweite gibt, kann ein Schiedsrichter gerufen werden, der dies endgültig festlegt.

RUNDEN ANZEIGEN

Die Spieler sind verantwortlich die aktuelle Runde des Spiels entsprechend nachzuhalten. Dazu platziert der zweite Spieler während der Statusphase einen Rundenmarker auf der Einsatzzielkarte. Die Spieler können sich auch darauf einigen, eine andere Methode zu nutzen.

FEHLERTOLERANZ

Im normalen Spielverlauf kann es durchaus passieren, dass ein Schiff oder eine Staffel 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 sollten die Spieler einen Verantwortlichen zur Unterstützung hinzuziehen.

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.

NOTIZEN MACHEN UND MATERIAL VON AUSSEN

Die Spieler dürfen während einer Turnierrunde keine Notizen machen oder auf Material und Informationen von außen zugreifen. Es liegt im Verantwortungsbereich der Spieler, den Spielzustand vernünftig aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass verpflichtende Fähigkeiten und Spielschritte eingehalten werden. Auf offizielle Regeldokumente oder Spielmaterial, das keine versteckten Informationen beinhaltet, darf jederzeit zurückgegriffen werden. Außerdem darf man jederzeit auch einen Schiedsrichter fragen, wenn etwas unklar ist, der dann in Regeldokumenten nachschauen kann. Offizielle Regeldokumente beinhalten alle auf der **Star Wars: Armada**-Webseite verfügbaren Regeldokumente und alle Dokumente aus **Star Wars: Armada**-Produkten oder Teilen davon.

TURNIERKONZEPTE

Die Turnierkonzepte bilden einen Rahmen um jedes **Star Wars: Armada**-Turnier.

ZEITDAUER EINER TURNIERRUNDE

Jeder Runde in einem **Star Wars: Armada**-Turnier hat eine vorher festgelegte Länge, die den Spielern genug Zeit gibt, ihre Spiele zu beenden. Ein Verantwortlicher sollte die Stoppuhr für die Turnierrunde starten, nachdem die meisten Spieler ihren Platz eingenommen und mit dem Aufbau des Spiels begonnen haben. Falls ein Spiel noch nicht beendet ist, nachdem die Zeit für eine Turnierrunde abgelaufen ist, beenden die Spieler die aktuelle Runde und berechnen dann ihren Punktestand (siehe „Ende der Runde“ auf Seite 9). Die Länge einer Turnierrunde hängt von der Art der Runde ab.

- **Schweizer Runde:** je 135 Minuten
- **K. o.-Runde:** je 135 Minuten
- **K. o.-Runde im Finale:** 180 Minuten

PAARUNGEN

In jeder Runde eines Turniers werden die Spieler mit einem Gegner für ein **Star Wars: Armada**-Spiel gegeneinander gepaart. Die Methode hängt von dem verwendeten System ab. Der Organisator muss vor Beginn des Turniers die Anzahl und Art der Runden bekanntgeben, ob es danach K. o.-Runden gibt und wie groß der Schnitt ist.

Ein Spieler erhält wenn nötig ein Freilos, wenn er gegen keinen anderen Gegner gepaart werden kann. Dieser Spieler erringt für diese Turnierrunde einen Sieg mit einer Höhe des Sieges von 140. Er erhält dafür außerdem 8 Turnierpunkte. Die Regeln für das Zuweisen eines Freiloses werden weiter unten im Detail beschreiben.

Ein Spieler sollte nicht mehr als ein Mal gegen den gleichen Gegner im selben Abschnitt eines Turniers gepaart werden. Ein Abschnitt eines Turniers ist vorüber, wenn der Schnitt gemacht wird.

Falls ein Spieler nicht länger mitspielen will, kann er den Organisator darüber informieren. Der Organisator wird ihn in zukünftigen Runden nicht mehr mit einem Gegner paaren, indem er ihn aus dem Turnier nimmt. Spieler werden ebenfalls aus dem Turnier genommen, wenn sie in einer Runde nicht innerhalb einer angemessenen Zeit zum Spiel antreten oder sie aus anderen Gründen nicht mehr am Turnier teilnehmen können. Spieler dürfen den Organisator darum bitten, dem Turnier, aus dem sie zuvor herausgenommen worden sind, wieder beitreten zu dürfen. Dann erleiden sie für jede Runde, in der sie gefehlt haben, eine ungepaarte Niederlage. Spieler können nur im selben Abschnitt des Turniers erneut beitreten, in dem sie es verlassen haben. Disqualifizierte Spieler werden vom Turnier entfernt und dürfen nicht wieder beitreten.

SCHWEIZER SYSTEM

Die meisten **Star Wars: Armada**-Turniere werden im Schweizer System durchgeführt, indem der Gewinner jedes Spiels Turnierpunkte erhält. In jeder Runde nach dem Schweizer System werden zwei Spieler gegeneinander gepaart. Dabei wird versucht, Spieler mit gleichen Turnierpunkten gegeneinander spielen zu lassen, aber darauf geachtet, dass kein Spieler zwei Mal gegen den gleichen Gegner spielen muss. Am Ende der Schweizer Runden ist der Spieler mit den meisten Turnierpunkten der Gewinner des Turniers, es sei denn, es geht danach noch in die K. o.-Runden (siehe K. o.-Runden weiter unten).

In der ersten Runde des Schweizer Systems werden die Spielerpaarungen zufällig ausgelost. In den darauffolgenden Runden werden die Spieler gegen Spieler mit der gleichen Anzahl an Turnierpunkten gelost.

Zuerst werden die Spieler in der Gruppe mit den meisten Turnierpunkten zufällig gegeneinander gepaart. Falls die Gruppe aus einer ungeraden Anzahl besteht, wird der verbliebene Spieler mit einem zufälligen Spieler aus der Gruppe aus Spielern mit den zweitmeisten Turnierpunkten gepaart. Dann werden alle Spieler der zweiten Gruppe zufällig miteinander gepaart. Dies wird so fortgeführt, bis keine Spieler mehr gepaart werden können.

Gibt es in einem Turnier eine ungerade Spieleranzahl, erhält der übrig gebliebene Spieler in der ersten Runde ein Freilos. In den nächsten Runden erhält der letztplatzierte Spieler, der bisher noch kein Freilos erhalten hat, das Freilos, falls es noch immer eine ungerade Spieleranzahl gibt. Wenn der Spieler ein Freilos erhält, erringt er einen Sieg mit der Höhe des Sieges von 140. Er erhält außerdem 8 Turnierpunkte. (Siehe dazu „Höhe des Sieges“ weiter unten.)

Beispiel: *Sven, Anne und Felix haben alle 15 Turnierpunkte, die meisten Punkte von allen Spielern in diesem Turnier. Kai folgt ihnen als einziger Spieler mit 13 Turnierpunkten. Sven wird zufällig gegen Anne gepaart. Da es nur noch einen Spieler mit 15 Turnierpunkten gibt, wird Felix somit gegen Kai gepaart.*

DER SCHNITT

Bei vielen **Star Wars: Armada**-Turnieren wird mit einer vorbestimmten Anzahl an Runden gespielt. Danach rücken alle Spieler, die bestimmten Kriterien entsprechen, in den nächsten Abschnitt des Turniers vor. Alle anderen Spieler werden aus dem Turnier genommen. Das wird gewöhnlich mit „den Schnitt

schaffen“ umschrieben. Meistens wird jetzt mit veränderten Turnierabschnitten gespielt. **Ein neuer Turnierabschnitt beginnt.**

Diese Turnierregularien umfassen die Art des Schnittes, der in Basis- und fortgeschrittenen Turnierstrukturen angewandt wird: der Schnitt nach der Rangliste anhand von Turnierpunkten auf die Top-4-, Top-8-, Top-16- oder Top-32-Spieler. Im Turnierleitfaden werden noch andere Arten des Schnitts beschrieben.

Falls ein durch den Schnitt qualifizierter Spieler aus dem Turnier ausscheidet, noch bevor ein Spiel im nächsten Abschnitt des Turniers gespielt worden ist, sollte der nächste Spieler in der Rangliste nachrücken und den ausgeschiedenen Spieler als der Spieler mit dem niedrigsten Rang nach dem Schnitt ersetzen.

Beispiel: *Stefan beendet das Turnier nach dem Schweizer System an sechster Stelle und schafft den Schnitt in die Top-8. Leider kommt ihm ein Notfall in der Familie noch vor dem ersten Spieltag der K. o.-Runden in die Quere. Er informiert den Organisator, dass er aus dem Turnier ausscheiden muss und geht. Der Organisator ruft sofort den neuntplatzierten Spieler aus: Eva. Er informiert sie, dass sie in den Top-8 spielen darf, da jemand gehen musste. Sie akzeptiert und wird als Achteplatzierte den fehlenden Platz einnehmen. Der eigentliche Achteplatzierte rückt auf den siebten Platz auf, verdrängt den dortigen Siebtplatzierten auf den sechsten Platz. Dann paart der Organisator alle acht Spieler anhand der neuen Rangliste.*

K. o.-RUNDEN

Viele **Star Wars: Armada**-Turniere nutzen die K. o.-Runden, in denen der Gewinner jeder Paarung im Turnier bleibt und der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet und aus dem Turnier genommen wird. K. o.-Runden werden oft nach einem Schnitt auf 4, 8, 16 oder 32 Spieler durchgeführt. Die K. o.-Runden werden so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt, der zum Sieger des Turniers erklärt wird.

In der ersten K. o.-Runde, die auf den Schnitt folgt, wird der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke mit dem Spieler mit der niedrigsten Tabellenstärke, der den Schnitt geschafft hat, gepaart. Dies ist Spiel #1. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke wird mit dem Spieler der zweitniedrigsten Tabellenstärke gepaart. Dies ist Spiel #2. Das geht so weiter, bis alle Spieler gepaart sind.

Für Turniere, die mit K. o.-Runden beginnen, müssen in der ersten Runde Freilose vergeben werden, falls die Anzahl der Spieler nicht gleich einer Potenz von 2 ist (4, 8, 16, 32 usw.). Die Freilose werden zufällig an eine Anzahl von Spielern vergeben, die gleich der Differenz zwischen der aktuellen Spieleranzahl und der nächsthöheren Potenz von 2 ist. Dann werden alle verbliebenen Spieler zufällig gegeneinander gepaart. Jeder Paarung und jedem Spieler mit Freilos wird zufällig eine Nummer zugewiesen, die mit Spiel #1 beginnt.

In den folgenden K. o.-Runden wird der Sieger von Spiel #1 gegen den Sieger der letzten Paarung (das Spiel mit der höchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #1. Wenn mehr als zwei Spieler übrig bleiben, wird der Sieger von Spiel #2 gegen den Sieger der zweitletzten Paarung (das Spiel mit der zweithöchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #2. Das geht so weiter, bis alle Spieler für die nächste Runde gepaart sind.

In weiteren K.o.-Runden wird die oben beschriebene Methode angewendet, bis alle Spieler gepaart sind.

Falls ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, nachdem die K.o.-Runden begonnen haben, erhält der derzeitige Gegner dieses Spielers – oder der nächste Gegner, falls der Spieler zwischen den Runden ausscheidet – ein Freilos für diese Runde.

ENDE DER RUNDE

Jede Turnierrunde endet auf eine der folgenden Weisen:

- **Ein Spieler ist besiegt:** Alle Schiffe eines Spielers sind am Ende einer Runde zerstört. Der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff übrig hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage.
- **Gegenseitige Zerstörung:** Alle Schiffe beider Spieler sind am Ende einer Runde zerstört. Der Spieler, der nicht die Initiative hat erringt einen Sieg aber mit einer Höhe des Sieges von 0.
- **Ende der sechsten Runde:** Am Ende der sechsten Runde endet das Spiel und der Spieler, der mehr Siegpunkte hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage.
- **Zeit:** Am Ende der aktuellen Runde ist das Zeitlimit erreicht (falls die Zeit während einer Runde endet, müssen die Spieler die Runde noch zu Ende spielen). Der Spieler, der mehr Siegpunkte hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage.
- **Aufgabe:** Ein Spieler kann zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels aufgeben. Der aufgebende Spieler erleidet eine Niederlage (mit der Höhe des Sieges von 0 und 0 Turnierpunkten), sein Gegner erringt einen Sieg. Falls der Sieger eine Höhe des Sieges von 140 oder mehr erreichen sollte, dann erhält er Turnierpunkte und die Höhe des Sieges nach der Tabelle unter „Turnierpunkte“ weiter unten. Andernfalls erhält der Sieger 8 Turnierpunkte und eine Höhe des Sieges von 140.

Beispiel: Salvatore und Elly sind mitten in der Schiffsphase, als das Zeitlimit der aktuellen Turnierrunde erreicht ist. Sie spielen weiter und beenden das Spiel nach der Statusphase. Dann zählen sie ihre Siegpunkte zusammen. Elly hat 177 Punkte von Salvatores Flotte zerstört, während Salvatore 49 Punkte von Ellys Flotte zerstört hat. Elly hat mehr Siegpunkte, also erringt sie einen Sieg mit einer Höhe des Sieges von 128. und erhält 7 Turnierpunkte. Salvatore erleidet eine Niederlage mit einer Höhe des Sieges von 0 und erhält 4 Turnierpunkte.

BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE

Die Siegpunkte eines Spielers helfen zu ermitteln, wer bei bestimmten Spielenden das Spiel gewonnen hat, und wird dazu verwendet die Höhe des Sieges zu ermitteln (siehe „Höhe des Sieges“ auf Seite 9). Die Siegpunkte werden ebenfalls dazu verwendet zu bestimmen, wer den Schnitt schafft, falls es diesen in einem Turnier gibt. Jeder Spieler zählt die Gesamt-Flottenpunkte aller zerstörten gegnerischen Schiffe (inklusive aller Aufwertungskarten, mit denen die Schiffe ausgestattet sind) und aller zerstörten gegnerischen Staffeln zusammen. Dazu addiert er zusätzliche durch Einsatzziele errungene Siegpunkte.

Falls ein Spieler alle gegnerischen Schiffe zerstört hat, ist die gegnerische Flotte 400 Siegpunkte wert, selbst wenn die Ge-

samt-Flottenpunkte von Schiffen, Staffeln und Aufwertungskarten kleiner sind.

Falls ein Spieler ein Spiel aufgibt, erhält dieser Spieler 0 Turnierpunkte und eine Höhe des Sieges von 0. Falls sein Gegner eine Höhe des Sieges von 140 oder höher hat, erhält er Turnierpunkte und eine Höhe des Sieges wie unter „Turnierpunkte“ weiter unten beschrieben. Ansonsten erhält der Gegner 8 Turnierpunkte und einen Höhe des Sieges von 140.

Falls zwei Spieler genau die gleiche Anzahl an Siegpunkten erringen oder die Flotten beider Spieler in derselben Spielrunde zerstört werden, gewinnt der zweite Spieler, aber mit einer Höhe des Sieges von 0.

HÖHE DES SIEGES

Am Ende des Spiels zieht der Sieger des Spiels die Punktzahl des Verlierers von seiner Punktzahl ab. Das Ergebnis ist die Höhe des Sieges („HdS“) für den Sieger für diese Turnierrunde. Falls dies in einem negativen Ergebnis enden würde, so erhält der Sieger eine Höhe des Sieges von 0. Falls das Ergebnis höher als 400 ausfallen sollte, erhält der Sieger eine Höhe des Sieges von 400. Der Verlierer des Spiels erhält eine Höhe des Sieges von 0.

Falls beide Spieler die Flotte des Gegners zerstört haben, erhalten beide Spieler eine Höhe des Sieges von 0.

Wenn ein Spieler ein Freilos erhält, gewinnt er mit einer Höhe des Sieges von 140.

Beispiel: Bastian gewinnt das Spiel und hat die gesamte Flotte seines Gegners (im Wert von 400) zerstört. Karo, Bastians Gegnerin, hat Bastians Schiffe im Wert von 150 zerstört und hat 75 Siegpunkte vom Einsatzziel Spionageflug erhalten, wodurch sie auf insgesamt 225 kommt. Bastian gewinnt mit 175 Punkten Differenz und erhält dadurch 8 Turnierpunkte und eine Höhe des Sieges von 175. Karo erhält 3 Turnierpunkte und eine Höhe des Sieges von 0.

TURNIERPUNKTE

Abhängig vom Ausgang des Spiels erhalten Spieler am Ende jeder Runde Turnierpunkte. Am Ende des Turniers gewinnt der Spieler mit den meisten Turnierpunkten das Turnier. Bei größeren Turnieren bestimmen die Turnierpunkte die Tabellenstärke eines Spielers und damit, wer es über den Schnitt in die K.o.-Runden schafft.

HÖHE DES SIEGES	SIEG	NL
0-59	6	5
60-139	7	4
140-219	8	3
220-299	9	2
300-400	10	1

TIEBREAKER

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Turnierpunkten aufweisen, werden Tiebreaker verwendet, um Gleichstände innerhalb der Gruppe aufzulösen. Tiebreaker werden in folgender Reihenfolge angewendet, bis alle Spieler innerhalb einer Gruppe einen eigenen Tabellenrang aufweisen.

- **Höhe des Sieges:** Der Spieler mit der höchsten **zusammengerechneten** Höhe des Sieges erhält den höchsten Rang aller Spieler einer Gruppe mit der gleichen Anzahl an Turnierpunkten. Der Spieler mit der zweithöchsten **zusammengerechneten** Höhe des Sieges ist auf dem zweiten Rang in der Gruppe dieser Spieler. Der Spieler mit der dritthöchsten **zusammengerechneten** Höhe des Sieges ist auf dem dritten Rang in der Gruppe dieser Spieler usw.
- **Tabellenstärke:** Die Tabellenstärke eines Spielers errechnet sich wie folgt: Die Summe aller Turnierpunkte jedes seiner Gegner wird durch die Anzahl der Runden geteilt, die dieser Gegner gespielt hat. Die so für seine Gegner ermittelten Werte werden addiert und dann durch die Anzahl der Gegner, gegen die der Spieler gespielt hat, geteilt. Der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke erhält den höchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke erhält den zweithöchsten Rang unter allen Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben usw.
- **Zufällig:** Falls bei mehreren Spielern nach Anwendung der Tiebreaker immer noch Gleichstand herrscht, werden diese Spieler in zufälliger Reihenfolge unterhalb der schon eingeordneten Spielern der Gruppe eingeordnet.

TURNIERSTRUKTUREN

Die Struktur eines Turniers bestimmt, wie viele Schweizer Runden und K. o.-Runden gespielt werden. Alle **Star Wars: Armada**-Turniere gehören zu einem der drei folgenden Typen:

BASIS-STRUKTUR

Die Basis-Turnierstruktur ist leicht zugänglich und besonders für Spielneulinge geschaffen worden. Diese Struktur bietet eine Turnier Erfahrung, die eine durchschnittliche Investition von Zeit und Material für Organisatoren und Spieler bedeutet. Die Basis-Turnierstruktur wird für Lokalmeisterschaften verwendet

ANZAHL ANGEMELDETER SPIELER	SCHWEIZER RUNDEN	SCHNITT
4-32	3	-
33-48	4	-
49 UND MEHR	5	-

FORTGESCHRITTENE STRUKTUR

Die fortgeschrittene Turnierstruktur kümmert sich um die Teilnehmer, die den Wettkampf untereinander schätzen. Diese Struktur bietet eine starke Turnier Erfahrung, die größeren Aufwand an Zeit und Ressourcen für Organisatoren und Spieler bedeutet. Die Fortgeschrittene Turnierstruktur wird für Regionalmeisterschaften verwendet

ANZAHL ANGEMELDETER SPIELER	SCHWEIZER RUNDEN	SCHNITT
9-28	3	-
29-44	4	TOP-2
45-90	5	TOP-2
91 UND MEHR	5	TOP-4

EIGENSTÄNDIGE STRUKTUR

Der Begriff „Eigenständig“ gilt für alle Rundenstrukturen, die nicht auf der Basis- oder der fortgeschrittenen Turnierstruktur aufbauen. In die eigenständige Turnierstruktur gehören auch alle Turniere, die eine bestimmte Anzahl an Runden oder eine bestimmte Größe eines Schnitts verwenden, der unabhängig von der Teilnehmeranzahl ist. Die Event-Übersicht von eigenständigen Turnieren beinhaltet entweder eine spezifische Struktur, die auf einen bestimmten Event-Typ zugeschnitten ist, oder weist den Organisator an, eine eigene Struktur zu erschaffen und diese den Teilnehmern mitzuteilen. Die eigenständige Turnierstruktur wird bei offiziellen Premium-Events verwendet wie zum Beispiel den National-, **Nordamerika**-, **Europa**- und Weltmeisterschaften.

TURNIEREBENEN

Für Organized-Play-Events des Heidelberger Spieleverlags gibt es 3 Ebenen: Entspannt, Formal und Premium. Diese Ebenen legen die Erwartungen an ein **Star Wars: Armada**-Turnier fest. Diese Erwartungen sollen Spieler nicht davon abhalten, an einem Event teilzunehmen, sondern sie sollen einen Maßstab dafür bieten, was der Spieler von dem betreffenden Event erwarten kann. Organisatoren von inoffiziellen Turnieren dürfen die entspannte Ebene verwenden, außer ihr Turnier ist auf kompetitive Spieler zugeschnitten. Die drei Turnierebenen sind wie folgt:

ENTSPANNT

Bei Turnieren dieser Ebene sind alle Spieler willkommen, unabhängig von ihrer Erfahrung in diesem Spiel. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer spaßigen, freundlichen Spielatmosphäre und die Spieler werden ermuntert, anderen Spielern beim Erlernen und Verbessern des Spiels zu helfen, solange es nicht zu sehr den Spielfluss stört.

FORMAL

Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine minimale Grunderfahrung im Umgang mit diesem Spiel erwartet. Spieler sollten sich mit den Spielregeln auskennen und sollten darauf vorbereitet sein, in angemessenem Tempo dieses Wissen anzuwenden. Von den Spielern wird erwartet, dass sie verwirrende Handlungen und nachlässige Spielfehler vermeiden. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer freundlichen, kompetitiven Spielatmosphäre.

PREMIUM

Premium-Events sind die höchste Ebene bei FFG-Turnieren. Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine durchschnittliche Erfahrung im Umgang mit dem Spiel erwartet. Spieler sollten nicht nur mit den Spielregeln vertraut sein, sondern auch mit der FAQ und den Turnier-Regularien. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer kompetitiven, fairen Spielatmosphäre.

*Dieses und andere Dokumente für Star Wars: Armada können auf der Webseite abgerufen werden:
<http://www.fantasyflightgames.com/swarmada>*

WWW.HEIDELBAER.DE/STARWARS

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.
German version published by Asmodee GmbH