

STAR WARS™

# IMPERIUM ATAKUJE!



ZASADY TURNIEJOWE KONFRONTACJI

WERSJA 1.2.1/OBOWIĄZUJE OD 1.11.2016



System zorganizowanych rozgrywek w grę figurkową *Star Wars™*: Imperium Atakuje, wspieranych przez Fantasy Flight Games i ich międzynarodowych partnerów, będzie odbywał się w oparciu o zasady przedstawione w tym dokumencie.

## WPROWADZENIE

Turniej to rywalizacja pomiędzy graczami w *Star Wars: Imperium Atakuje*. Po rozpoczęciu turnieju są oni w zorganizowany sposób dobierani w pary, w których będą rozgrywać mecze. Po kilku rozgrywkach przeciwko różnym przeciwnikom gracze są szeregowani w zależności od swoich wyników. Większość turniejów kończy się przyznaniem nagród najlepszym graczom.

Turnieje rozgrywa się z wykorzystaniem zasad dostępnych w Kompletnych Zasadach Gry *Star Wars: Imperium Atakuje* oraz FAQ, które są dostępne do pobrania w dowolnym momencie z podstrony gry (<http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/star-wars-imperium-atakuje/>). Dodatkowe zasady dotyczące rozgrywek turniejowych zostały szczegółowo opisane w tym dokumencie.

Ten dokument wyjaśnia istotne założenia związane z turniejami i zawiera objaśnienia dla turniejów w formacie standardowym, w którym wykorzystywane są zasady tworzenia armii o wartości maksymalnej 40 punktów.

## SPIS TREŚCI

- I. Role uczestników turnieju
  1. Główny organizator
  2. Koordynator
  3. Sędzia
  4. Gracz
  5. Obserwator
  6. Uczestnictwo organizatorów
  7. Zachowanie
    - a. Niesportowe zachowanie
- II. Materiały turniejowe
  1. Materiały organizatora
  2. Materiały graczy
    - a. Tworzenie armii
    - b. Spis armii
    - c. Współdzielenie elementów
    - d. Modyfikacje elementów
    - e. Zgubione i uszkodzone elementy
    - f. Żetony
  3. Dozwolone produkty
    - a. Dozwolone mapy i misje
- III. Rozgrywki turniejowe
  1. Przygotowanie turnieju

2. Przygotowanie gry
3. Przegapione okazje
4. Notatki i dodatkowe materiały
5. Taking Notes and Outside Material

### IV. Założenia turniejowe

1. Czas rundy turniejowej
2. Parowanie
  - a. Rundy w systemie szwajcarskim
  - b. Odcięcie eliminacyjne
  - c. Rundy pucharowe
3. Koniec rundy
4. Punkty turniejowe
  - a. Rozstrzygnięcie remisów

### V. Struktury turniejów

1. Struktura podstawowa
2. Struktura zaawansowana
3. Struktura niestandardowa

### VI. Poziomy turniejów

1. Towarzyski
2. Formalny
3. Mistrzowski

## ROLE UCZESTNIKÓW TURNIEJU

Każda osoba obecna na turnieju jest uczestnikiem. Uczestnicy wypełniają określone role, uzależnione od ich obowiązków na turnieju. Od wszystkich uczestników wymaga się zachowania z szacunkiem wobec siebie nawzajem. Należy zapoznać się z dokumentem „Podstawowe zasady turniejowe”, gdzie szczegółowo opisano role uczestników. Spośród uczestników wyróżnia się następujące role organizatorów: główny organizator, sędzia i koordynator. Pozostali uczestnicy to gracze i obserwatorzy.

### GŁÓWNY ORGANIZATOR

Wydarzenie musi mieć dokładnie jednego organizatora. Organizator jest odpowiedzialny za przebieg całego wydarzenia, w tym jego planowanie i przeprowadzenie. Jeśli główny organizator nie wyznaczy koordynatora wydarzenia, musi sam wypełniać jego obowiązki.

### KOORDYNATOR

Wydarzenie może mieć dowolną liczbę koordynatorów (w tym żadnego). Koordynator jest ekspertem w kwestii zasad gry oraz ostateczną instancją w kwestii ich stosowania na turnieju. Koordynator decyduje również, czy miało miejsce niesportowe zachowanie oraz proponuje rozwiązanie takiej sytuacji, zgłaszając wszelkie sugestie dyskwalifikacji głównemu organizatorowi. Kiedy koordynator nie wykonuje aktywnie swoich obowiązków, staje się obserwatorem i powinien wyraźnie zakomunikować tę zmianę statusu.

## SĘDZIA

Wydarzenie może mieć dowolną liczbę sędziów (również żadnego). Sędzia jest dobrze zorientowany w zasadach gry i zasadach turniejowych. Do obowiązków sędziego należy pomóc graczom w rozstrzygnięciu dyskusji oraz udzielanie odpowiedzi na pytania odnośnie zasad gry. Kiedy sędzia nie wykonuje aktywnie swoich obowiązków, staje się obserwatorem i powinien wyraźnie zakomunikować tę zmianę statusu.

## GRACZ

Gracz to osoba uczestnicząca w rozgrywkach w grę *Star Wars: Imperium Atakuje* podczas danego wydarzenia. Gracz musi posiadać wszystkie elementy niezbędne do rozgrywki w grę *Star Wars: Imperium Atakuje*. Kiedy gracz aktywnie nie uczestniczy w rozgrywce, jest obserwatorem.

## OBSERWATOR

Obserwator to każda osoba na turnieju, która nie spełnia aktywnie żadnej innej roli. Obserwatorzy nie mogą przeszkadzać w trwających rozgrywkach ani zapewniać żadnej pomocy graczom podczas ich rozgrywek.

## UCZESTNICTWO ORGANIZATORÓW

Organizator może uczestniczyć jako gracz w turnieju na poziomie towarzyskim, za który jest odpowiedzialny, wyłącznie jeśli obecny jest na nim obecny inny organizator. Drugi organizator musi zostać ogłoszony na początku turnieju i odpowiada za rozstrzygnięcie kwestii spornych w rozgrywkach, w których bierze udział pierwszy organizator. Jeśli dwaj organizatorzy grają przeciwko sobie, za rozstrzygnięcie kwestii spornych w takiej grze odpowiedzialny jest koordynator.

Podczas turniejów na poziomie formalnym i mistrzowskim organizatorzy nie mogą uczestniczyć w nich jako gracze. Od organizatorów turniejów na poziomie formalnym i mistrzowskim oczekuje się pełnego skupienia uwagi na prowadzonym wydarzeniu.

## ZACHOWANIE

Od wszystkich uczestników turnieju oczekuje się odpowiedniego zachowania i poszanowania innych uczestników. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w dyskusji podczas rywalizacji, powinni wezwać sędziego, aby rozsądził spór i/lub zapewnił wszelkie niezbędne wyjaśnienia zasad. Wszelkie interpretacje kart należą podczas turnieju do koordynatora, którego głos ma pierwszeństwo przed FAQ, jeśli pojawił się w nim błąd.

## NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Od graczy oczekuje się dojrzałego i kulturalnego zachowania, rozgrywki zgodnie z zasadami oraz nie nadużywania tychże zasad. Zakazana jest celowa gra na czas, używanie nadmiernej siły przy umieszczaniu elementów gry, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należytego mu szacunku, oszukiwanie etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulowania wynikami są surowo zabronione.

Organizator, jeżeli uzna to za konieczne, może usunąć graczy z turnieju za niesportowe zachowanie.

## MATERIAŁY TURNIEJOWE

Do przeprowadzenia turnieju niezbędne są określone materiały i elementy gry. Za ich zapewnienie odpowiadają zarówno główny organizator, jak i gracze.

## MATERIAŁY ORGANIZATORA

Poza zapewnieniem miejsca, w którym odbędzie się turniej, główny organizator odpowiada także za zapewnienie krzeseł oraz stolików, na których można wyznaczyć obszar gry o wymiarach 90x90 cm dla każdej rozgrywki dwóch graczy.

Główny organizator powinien zapewnić numerację stolików lub inną metodę, która pozwoli graczom łatwo znajdować swoje miejsca na początku każdej rundy turnieju. Do obowiązków organizatora należy zapewnienie pustych list armii oraz długopisów, jeśli są one wymagane dla danego wydarzenia. Organizator musi także posiadać do użytku podczas trwania turnieju wszystkie potrzebne dokumenty z zasadami gry, w tym Kompletne zasady gry *Star Wars: Imperium Atakuje* z zestawu podstawowego, FAQ i zasady turniejowe (ten dokument) dla gry *Star Wars: Imperium Atakuje*, schemat wydarzenia (odpowiedni dla danego wydarzenia) i inne niezbędne dokumenty. Większość z nich można znaleźć na podstronie gry (<http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/star-wars-imperium-atakuje/>).

## MATY

Jeżeli nie wykorzystuje się oficjalnych żetonów plansz z gry *Star Wars: Imperium Atakuje*, jedynie oficjalne plansze konfrontacji są dozwolone. Jeżeli organizator zapewnia obszary gry na wydarzeniu, należy korzystać z jednego z tych dwóch elementów. Jeżeli organizator nie zapewnia obszaru gry, gracze są zobowiązani do przyniesienia ze sobą jednego z tych dwóch elementów jako części wymaganych komponentów do gry.

## MATERIAŁY GRACZY

Od graczy wymaga się posiadania wszystkich elementów niezbędnych do rozgrywki w grę *Star Wars: Imperium Atakuje*. Wlicza się w to wszystkie modele, karty rozstawienia, karty ulepszeń oraz żetony. Dodatkowo gracze muszą przynieść odpowiednie kości ataku i obrony, talię dowodzenia oraz dozwolone elementy mapy (lub oficjalne mapy konfrontacji) oraz karty misji. Jeśli wymagana jest lista armii, gracz powinien przynieść wypełnioną listę lub przyjść na turniej na tyle wcześniej, aby ją wypełnić.

## TWORZENIE ARMII

Każdy gracz musi stworzyć jedną armię, której będzie używał w trakcie trwania turnieju. Armia nie może przekroczyć wartości 40 punktów rozstawienia, ale może mieć łączną wartość mniejszą niż 40 punktów. Gracz może wystawić armię Rebelii, Imperium lub Szumowin.

Gracz muszą korzystać z tej samej armii przez cały czas trwania turnieju.

## LISTA ARMII

Podczas niektórych wydarzeń od graczy wymaga się przedstawienia listy armii, zawierającej ich imię i nazwisko oraz wszystkie wykorzystywane karty rozstawienia, całkowitą punktację armii oraz talię dowodzenia. Lista musi zostać przedłożona głównemu organizatorowi przed rozpoczęciem turnieju.

Jeśli gracz korzysta z karty rozstawienia o tej samej nazwie i liczbie punktów co inny dostępny element gry, musi w wyraźny sposób zidentyfikować tę kartę. Można to zrobić poprzez zawarcie w nawiasie pełnej nazwy produktu, z jakiego pochodzi karta lub rodzaju tej karty (o ile nie występują dwie karty o tej samej nazwie tego samego rodzaju). Gracz może poprosić organizatora o konkretne instrukcje, aby upewnić się co do najlepszej metody identyfikowania karty.

**Przykład identyfikacji karty:** *Weronika używa w swojej armii Luka Skywalkera. Pierwsza wersja Luka Skywalkera posiada inny koszt niż wersja Rycerza Jedi, dlatego Weronika chce jasno oznaczyć, z której karty korzysta, dlatego zapisuje ją jako „Luke Skywalker (Luke Skywalker Rycerz Jedi)” na swojej liście armii.*

Jeśli organizator zauważy, że na liście armii gracza brakuje odpowiednich informacji, powinien niezwłocznie znaleźć tego gracza i zaktualizować listę armii na podstawie używanych przez danego gracza kart. Jeśli skutkuje to znaczącą i potencjalnie zapewniającą przewagę zmianą, organizator powinien rozważyć dokładniejsze zbadanie sytuacji pod kątem możliwości oszustwa.

## WSPÓLDZIELENIE ELEMENTÓW

Podczas przygotowania gracz z inicjatywą jest odpowiedzialny za zapewnienie elementów planszy, aby zbudować planszę konfrontacji na daną rundę.

Przed lub podczas rundy turnieju każdy gracz może poprosić o korzystanie z tego samego zestawu kości przez obu graczy podczas danej rundy. Wszelkie decyzje w tej kwestii należą do koordynatora lub sędziego.

Koordynator może nakazać graczom korzystanie z tego samego zestawu kości podczas trwania rundy.

## MODYFIKACJE ELEMENTÓW

Podczas rozgrywek turniejowych każdy z graczy musi korzystać z elementów pochodzących z oficjalnych produktów z serii *Star Wars: Imperium Atakuje* (patrz „Dozwolone produkty” na stronie 5). Pytania odnośnie legalności elementów należy kierować do koordynatora. Jeśli potrzebny element zgodnie z zasadami jest niedozwolony, a gracz nie posiada dla niego zamiennika, dany gracz jest usuwany z turnieju.

Gracze muszą rozróżnić kopie tej samej jednostki lub jej grupy oraz odpowiadające im karty rozstawienia za pomocą żetonów, nalepek lub innego sposobu oznaczania.

Jeśli chcą, gracze mogą personalizować swoje figurki z zachowaniem poniższych zasad:

- Gracze mogą malować swoje modele statków. Niedozwolone jest modyfikowanie modeli w sposób, który utrudnia ustalenie, jaki statek reprezentuje dany model.

- Gracze nie mogą modyfikować podstawek w sposób zmieniający ich wielkość lub kształt.
- Karty muszą pozostać niezmienione, ale gracze mogą umieścić je w koszulkach ochronnych. Koszulki na karty dowodzenia muszą być identyczne i nie mogą być w żaden sposób zmodyfikowane.
- Gracze mogą oznaczyć swoje żetony oraz kafle planszy, aby rozróżnić, do kogo należą, o ile nie wpływa to na ich funkcję. Gracze mogą oznaczyć żetony przeszkód, aby oznaczyć, do kogo należą, ale nie mogą ich modyfikować w żaden inny sposób.
- Gracze mogą w dyskretny sposób oznaczyć swoje kości za pomocą niezmywalnego markera, aby rozróżnić do kogo należą, ale nie mogą ich modyfikować w żaden inny sposób.

## ZGUBIONE I USZKODZONE ELEMENTY

Jeśli gracz zgubi jakiś element podczas turnieju, ma możliwość znalezienia zamiennika (jeśli jest niezbędny). Każdy gracz, który zauważy brak istotnego elementu na początku rundy powinien zgłosić ten fakt organizatorowi. Organizator powinien nieco przedłużyć czas rozgrywki, aby dać graczowi szansę na znalezienie zamiennika. Jeśli gracz nie będzie w stanie znaleźć zamiennika w tym czasie, musi poddać grę. Jeśli graczowi nie uda się znaleźć zamiennika do momentu rozpoczęcia kolejnej rundy, należy usunąć go z turnieju.

Jeśli istotny element gry ulegnie uszkodzeniu w trakcie turnieju, gracz ma możliwość znalezienia zamiennika. Jeśli gracz nie jest w stanie znaleźć zamiennika, uszkodzony element traktuje się jak zgubiony, chyba że podlega jednej z poniższych kategorii.

- **Uszkodzona karta:** gracz pozostawia oryginalną kartę w pobliżu reszty swojej floty i korzysta zamiast niej z karty zastępczej (proxy) do końca tego turnieju. Kartę zastępczą przygotowuje organizator, umieszczając na niej nazwę karty, wszelkie informacje niewidoczne na uszkodzonej karcie, swoje imię i datę utworzenia.
- **Uszkodzone kości:** gracz umieszcza oryginalny element w pobliżu reszty swojej floty, a w każdej kolejnej rundzie turnieju musi poprosić przeciwnika o współdzielenie danego elementu.

## ŻETONY

Żetony służą reprezentowaniu informacji na temat gry i stanu gry. Występowanie żetonów oznacza się za pomocą jednego lub więcej znaczników. Znaczników można używać także jako oznaczenia kilku żetonów lub innej jawnej albo uzyskanej informacji. Żetony nie są kluczowymi elementami.

Gracze z reguły korzystają z kartonowych żetonów znajdujących się w pudełku z grą jako znaczników. Jednakże gracze mogą korzystać z innych przedmiotów jako znaczników, o ile nie sprawiają one, że informacja na danym elemencie staje się niejasna, nie są podatne na przypadkową modyfikację, a ich funkcja jest jasna dla obu graczy. Koordynator odpowiada za decyzje odnośnie legalności znaczników i sposobu ich wykorzystania w trakcie meczu, jeśli przeciwnik ich właściciela zgłosi zastrzeżenia.

## DOZWOLONE PRODUKTY

Podczas rozgrywek turniejowych gracze mogą korzystać wyłącznie z oficjalnych produktów z serii *Star Wars: Imperium Atakuje*, z następującymi wyjątkami w kwestii zamienników innych producentów:

- Żetony, które nie utrudniają rozgrywki

Ustalenie legalności wszelkich dyskusyjnych komponentów innych producentów należy do obowiązków koordynatora. Karty zastępcze (proxy) są niedozwolone, za wyjątkiem sytuacji opisanych w sekcji „Zgubione i uszkodzone elementy” na stronie 4. Elementy mogą być modyfikowane wyłącznie w sposób zgodny z opisem w sekcji „Modyfikacje elementów” na stronie 4. Jeśli gracz korzysta z aplikacji *Star Wars™ Dice App*, urządzenie, na którym działa aplikacja musi być cały czas widoczne dla obu graczy, a przeciwnik może poprosić o współdzielenie aplikacji.

Wszystkie elementy produktów z serii *Star Wars: Imperium Atakuje* są legalne w konfrontacji za wyjątkiem produktów oznaczonych symbolem kampanii (☉).

Dla turniejów towarzyskich i formalnych na obszarze Polski wszystkie produkty są legalne od daty ich polskiej premiery. Dla turniejów mistrzowskich wszystkie produkty są legalne 11 dni po ich polskiej premierze. W razie wątpliwości, gracze powinni skontaktować się z głównym organizatorem, aby potwierdzić legalność poszczególnych produktów.

Elementy mogą być modyfikowane wyłącznie w sposób zgodny z opisem w sekcji „Modyfikacje elementów” na stronie 4.

## DOZWOLONE PLANSZE I MISJE

Od 1 listopada legalnymi planszami (i misjami im towarzyszącymi) na ten sezon są Belvaanin War Zone, ISB Headquarters oraz Coruscant Landfill. Wszystkie turnieje rangi formalnej oraz mistrzowskiej muszą wykorzystywać te plansze i ich misje, z wyjątkiem gdy jest to wyraźnie opisane w Schemacie Wydarzenia.

## ROZGRYWKI TURNIEJOWE

Ta sekcja zawiera informacje i sugestie związane z rozgrywaniem turnieju w grę *Star Wars: Imperium Atakuje*.

### PRZYGOTOWANIE TURNIEJU

Przed rozpoczęciem turnieju główny organizator musi przygotować stoły odpowiednie do gry turniejowej. Każdy stół musi zawierać prostokątny obszar gry o wymiarach 90x90 cm. Na stole powinna znajdować się wystarczająca ilość miejsca, aby gracze mogli wygodnie umieścić na nim wszystkie niezbędne elementy dla swoich armii. Dodatkowo, główny organizator powinien odpowiednio wcześniej przekazać graczom szczegółowe informacje o danym wydarzeniu.

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Zanim gracze będą mogli rozpocząć rozgrywkę w danej rundzie turnieju, muszą wykonać poniższe kroki.

1. Organizator ustala, która misja będzie wykorzystywana przez graczy w danej rundzie i ogłasza start rundy. Aby to zrobić organizator losowo wybiera dozwolone misje na dany turniej (patrz dozwolone plansze i misje na stronie 5), wykorzystując zasady konfrontacji. Jeżeli organizator nie posiada wszystkich dostępnych kopii kart misji, powinien rzucić kością, aby ustalić misje w każdej rundzie. Kiedy organizator wybierze misje, nie może wybrać danej misji drugi raz, aż wszystkie misje nie zostaną rozegrane. Na większych turniejach może wystąpić konieczność powtórzenia misji, po tym, jak wszystkie zostaną już raz rozegrane.
2. Każdy gracz odkrywa swoje karty rozstawienia i przypisuje żetony identyfikacyjne do każdej grupy rozstawienia. Gracze nie odkrywają swoich talii dowodzenia. Przed rozpoczęciem pierwszej rundy turnieju, koordynator może poprosić każdego gracza, aby zweryfikował łączną liczbę punktów armii swojego przeciwnika.
3. Gracze ustalają inicjatywę zgodnie z zasadami opisanymi w Zasadach Konfrontacji Imperium Atakuje. Gracz z inicjatywą jest odpowiedzialny za zapewnienie komponentów potrzebnych do przygotowania planszy misji.
4. Gracze zapoznają się ze schematem karty misji, wybranej dla danej rundy. Gracze wykorzystują schemat, aby stworzyć planszę konfrontacji.
5. Gracz z inicjatywą wybiera jedną z stref rozstawienia i rozmieszcza tam wszystkie swoje figurki. Następnie drugi gracz rozmieszcza wszystkie swoje figurki w przeciwnej strefie.
6. Każdy gracz tasuje swoją talię dowodzenia i przekazują ją przeciwnikowi. Przeciwnik może potasować talię lub ją przełożyć wedle życzenia. Każdy gracz dobiera 3 karty z tali dowodzenia.

Kiedy gracze ukończą powyższe kroki, gracze mogą rozpocząć rozgrywkę.

### WYELIMINOWANE GRUPY

W celu ułatwienia obliczenia punktów zwycięstwa (patrz „koniec rundy” na stronie 7), każdy gracz powinien trzymać stos punktów obok swoich kart rozstawienia. Kiedy ostatnia figurka z grupy rozstawienia zostanie zniszczona, właściciel danej grupy umieszcza odpowiadającą kartę rozstawienia ją na swoim stosie punktów wraz z wszystkimi figurkami oraz kartami ulepszeń dołączonymi do tej gry, włączając w to wszystkie odrzucone karty podczas gry.

Zniszczone grupy oraz odrzucone karty ulepszeń są jawnymi informacjami.

## PRZEGAPIONE OKAZJE

Od graczy oczekuje się optymalnego prowadzenia rozgrywki, pamiętania o możliwości wykonywania akcji i korzystania z efektów kart w wyznaczonych momentach. Wszyscy gracze są odpowiedzialni za zachowanie prawidłowego stanu gry oraz pamiętaniu o obowiązkowych umiejętnościach oraz poszczególnych krokach gry. Jeżeli gracz zapomni skorzystać z efektu w momencie, w którym mógł on mieć miejsce, gracz nie może wykonać go później, jeśli przeciwnik nie wyrazi na to zgody. Od graczy oczekuje się szanowania rywali, nierozpraszciania ani niepoganiiania ich, co mogłoby doprowadzić do przegapienia stosownej okazji.

## NOTATKI I DODATKOWE MATERIAŁY

Gracze nie mogą robić notatek ani korzystać z dodatkowych materiałów lub informacji w trakcie trwania rundy turnieju. Wszyscy gracze są odpowiedzialni za utrzymanie właściwego stanu gry, oraz upewnienie się, że wszystkie obowiązkowe zdolności i kroki gry zostają rozpatrzone. Gracze mogą w dowolnym momencie skorzystać z oficjalnych dokumentów z zasadami gry, które nie zawierają niejawnych informacji, lub poprosić sędziego o objaśnienie z oficjalnych zasad. Oficjalne dokumenty z zasadami to wszelkie broszury i arkusze z zasadami dostępne na podstronie produktu *Star Wars: Imperium Atakuje* lub zawarte w samych produktach, albo ich fragmenty.

## ZAŁOŻENIA TURNIEJOWE

Przedstawione w tej sekcji informacje razem tworzą ramowy schemat każdego turnieju w grę *Star Wars: Imperium atakuje*.

## CZAS RUNDY TURNIEJOWEJ

Każda runda turnieju w grę *Star Wars: Imperium Atakuje* trwa określoną ilość czasu, w którym gracze powinni ukończyć rozgrywkę. Koordynator powinien rozpocząć odliczanie czasu rundy po tym, jak większość graczy zajęła miejsca i rozpoczęła przygotowania do gry. Jeśli rozgrywka nie dobiegła końca kiedy czas danej rundy dobiegł końca, gracze rozgrywają do końca aktualną rundę i podliczają swoje wyniki (patrz „Koniec rundy” na stronie 7). Długość rundy turniejowej uzależniona jest od jej rodzaju.

- **Runda eliminacyjna:** 65 minut
- **Runda pucharowa (poza finałem):** 65 minut
- **Runda finałowa:** 105 minut

## PAROWANIE

W każdej rundzie turnieju gracze są parowani z przeciwnikami, z którymi będą grać w *Star Wars: Imperium Atakuje*. Sposób parowania może ulec zmianie w oparciu o rodzaj rund, które są wykorzystywane.

Organizator musi ogłosić liczbę rund, ich rodzaj oraz rozmiar „odcięcia” (topu) przed rozpoczęciem turnieju.

Jeżeli to konieczne, gracz może otrzymać „bye” (wolny los) zamiast być parowanym z przeciwnikiem. Taki gracz otrzymuje

automatycznie zwycięstwo w tej rundzie turnieju. Zasady przyznawania „bye’a” są opisane w rozdziale poniżej.

Żaden gracz nie powinien zostać sparowany przeciwko temu samemu przeciwnikowi więcej niż raz podczas tego samego etapu turnieju. Generalnie etap turnieju kończy się po „odcięciu” i rozpoczęciu rund pucharowych. Jeżeli gracz nie chce kontynuować rozgrywek, może poinformować organizatora o swoim zamiarze. Organizator uniknie parowania go w kolejnych rundach poprzez usunięcie go z turnieju. Gracze są usuwani z turnieju, jeżeli nie stawiają się na rundę w rozsądnym czasie. Gracze mogą poprosić organizatora o pozwolenie na ponowne dołączenie do turnieju, z którego zostali usunięciu, otrzymując przegraną za każdą rundę, w której nie uczestniczyli. Gracze mogą ponownie dołączyć do turnieju jedynie w tym samym etapie turnieju, w którym go opuścili. Zdyskwalifikowany gracz nie może ponownie dołączyć do turnieju.

## SYSTEM SZWAJCARSKI

Większość turniejów w *Star Wars: Imperium Atakuje* wykorzystuje szwajcarski system parowania. W każdej rundzie gracze są parowani w pojedynki, do jednego zwycięstwa, jeden na jednego, starając się tworzyć pary graczy z taką samą łączną liczbą punktów turniejowych, zapobiegając łączeniu graczy, więcej niż raz. Po rozegraniu wszystkich rund w systemie szwajcarskim, zwycięzcą turnieju jest gracz, który zdobył najwięcej punktów, chyba że odbywają się rundy pucharowe (zobacz Rundy pojedynczej eliminacji na stronie 7).

W pierwszej rundzie w systemie szwajcarskim gracze parowani są ze sobą losowo. W każdej kolejnej rundzie gracze są parowani losowo przeciwko innemu graczowi, który zdobył taką samą liczbę punktów.

Aby ustalić pary, należy losowo sparować graczy w obrębie grupy graczy z najwyższą liczbą punktów. Jeżeli liczba graczy z taką samą liczbą punktów jest nieparzysta, jeden z graczy jest losowo parowany z graczem z grupy z następną największą liczbą punktów w turnieju. Następnie należy losowo sparować graczy w grupie graczy z drugą największą liczbą punktową i kontynuować do czasu, aż wszyscy gracze będą posiadać pary.

Jeżeli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba uczestników, w pierwszej rundzie losowo jest przydzielany bye. W późniejszych rundach, jeżeli w turnieju pozostała nieparzysta liczba graczy, osoba najniżej sklasyfikowana, która jeszcze go nie posiadała, otrzymuje bye.

**Przykład parowania:** *Jan, Sara i Bartek mają po 5 punktów turniejowych, najwięcej z wszystkich graczy. Jan zostaje sparowany przeciwko Sarze. Ponieważ nie ma innego gracza z 5 punktami, Bartek jest sparowany przeciwko losowemu graczowi z grupy z następną największą liczbą punktów. W tym przypadku z graczami z 4 punktami. Karol jest losowo wybrany spośród graczy z 4 punktami i zostaje sparowany z Bartkiem.*

## ODCIĘCIE (TOP)

Wiele turniejów w *Star Wars: Imperium Atakuje* może posiadać wcześniej ustaloną liczbę rund, po której gracze, którzy uzyskali odpowiedni wynik przechodzą do następnego etapu turnieju, a pozostali są usuwani.

Jest to potocznie nazwane „odcięciem” i towarzyszą mu zmiany w rodzaju rozgrywanych rund i rozpoczęcie nowego etapu turnieju.

Te regulacje turniejowe mogą być używane w podstawowej i zaawansowanej strukturze turnieju, w oparciu o tabele odcięcia dla najlepszych 4, 8, 16, 32 graczy. Istnieją dodatkowe rodzaje odcięcia opisane w Podstawowych Zasadach Turniejowych, które są dostępne na podstronie gry *Star Wars: Imperium Atakuje*.

Jeżeli gracz, który zakwalifikował się do fazy pucharowej, zostanie usunięty z turnieju przed rozpoczęciem gier drugiego etapu, następny najwyższej sklasyfikowany gracz powinien zostać dodany do odcięcia jako najniższej sklasyfikowany gracz w odcięciu.

**Przykład usunięcia gracza:** *Stefan skończył rundy szwajcarskie na 6 miejscu i dostał się do odcięcia top8, jednak otrzymał ważną wiadomość od rodziny przed rozpoczęciem fazy pucharowej. Stefan poinformował organizatorów, że musi opuścić turniej. Organizatorzy natychmiast informują Ewę (9 gracza), że może znaleźć się w top8, ponieważ ktoś inny zrezygnował. Ewa zgadza się, więc jest przeniesiona na 8 miejsce, natomiast gracz, który zajmował miejsce 8 jest przeniesiony na 7, a ten, który był 7 na 6. Organizatorzy parują wszystkich 8 graczy w oparciu o nową klasyfikację.*

## RUNDY PUCHAROWE

Wiele turniejów w *Star Wars: Imperium Atakuje* wykorzystuje rundy pojedynczej eliminacji, w których zwycięzca każdego pojedynku pozostaje w turnieju, a przegrany jest eliminowany i usuwany z turnieju. Rundy pucharowe najczęściej są wykorzystywane po „odcięciu” dla top 4, 8, 16 lub 32 graczy. W rundach pojedynczej eliminacji, kiedy pozostanie ostatni gracz, zostaje on zwycięzcą turnieju. Podczas rund pucharowych, gracze grają do „dwóch zwycięstw” zamiast pojedynczej gry.

W pierwszej rundzie pojedynczej eliminacji po odcięciu gracz z najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. Jest to Gra nr 1. Gracz z drugim najwyższym wynikiem jest parowany z graczem z drugim najniższym wynikiem, który zakwalifikował się do tego etapu. To jest Gra nr 2. Należy kontynuować w ten sposób, do momentu aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

W turniejach, które rozpoczynają się od rund pojedynczej eliminacji, bye (wolne losy) będą musiały zostać wykorzystane w pierwszej rundzie, jeżeli liczba graczy nie będzie potęgą liczby 2 (4, 8, 16, 32 itd.). Należy losowo przydzielić wolne losy do graczy w liczbie równej różnicy między liczbą graczy a następną potęgą liczby 2. Następnie należy sparować pozostałych graczy pomiędzy sobą. Wszystkie pary oraz graczy z wolnym losem należy losowo ponumerować, zaczynając od Gry nr 1.

Dla kolejnych rund eliminacyjnych należy sparować gracza z Gry nr 1 ze zwycięzcą ostatniej pary (gra z najwyższym numerem). Ta para jest teraz nową Grą nr 1. Jeżeli pozostało więcej niż dwóch graczy, zwycięzca Gry nr 2 będzie grał ze zwycięzcą gry z drugim najwyższym wynikiem. Ta para jest teraz nową Grą nr 2. Jest to kontynuowane, aż wszyscy gracze zostaną sparowani w rundzie. W kolejnych rundach pucharowych, postępujemy zgodnie z tą metodą, aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

Jeżeli gracz zostanie usunięty z turnieju po tym, jak rozpocznie się faza pucharowa, obecny przeciwnik tego gracza (lub następny,

jeżeli gracz zostanie usunięty pomiędzy rundami) otrzymuje „bye’a” (wolny los) w danej rundzie. Jeżeli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba uczestników, w pierwszej rundzie losowo jest przydzielany bye.

W późniejszych rundach postępujemy tą samą metodą, aż wszyscy gracze zostaną sparowani.

## KONIEC RUNDY

Każda runda turnieju kończy się w jeden z poniższych sposobów.

- **40 punktów zwycięstwa:** Kiedy jeden gracz zdobędzie 40 punktów zwycięstwa za pokonane modele, efekty kart i efekty misji. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa, a jego przeciwnik przegrywa.
- **Gracz zostaje pokonany:** Jeżeli wszystkie figurki gracza zostaną pokonane. Gracz, któremu została przynajmniej jedna figurka zwycięża, a jego przeciwnik przegrywa.
- **Czas:** po ukończeniu fazy porządków, jeżeli czas się skończył. (Jeżeli czas skończył się podczas rundy, gracze muszą dokończyć rundę). Każdy gracz podlicza łączną wartość punktową pokonanych figurek, efektów misji oraz efektów kart. Gracz, z większą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa, a jego przeciwnik przegrywa.
- **Poddanie:** gracz dobrowolnie poddaje się w dowolnym momencie gry. Poddający się gracz przegrywa, a jego przeciwnik wygrywa.

W rzadkiej sytuacji kiedy obaj gracze posiadają tę samą liczbę punktów na końcu gry, gracz z większą liczbą punktów za pokonane wrogie figurki wygrywa grę (patrz „Eliminowanie grup” na stronie 6). Jeżeli rezultat dalej jest remisowy, każdy gracz zlicza liczbę żetonów obrażeń na pozostałych figurkach. Następnie, każdy gracz dodaje wartość zdrowia każdej figurce odpowiadającej karcie rozstawienia, która jest jeszcze w grze. Gracz z niższą łączną liczbą żetonów obrażeń i zdrowia wygrywa. Jeżeli w dalszym ciągu jest remis, każdy gracz rzuca jedną niebieską kością, gracz z wyrzuconym wyższym wynikiem celności wygrywa grę.

**Przykład końca czasu:** *Sara i Ela są w połowie fazy aktywacji, kiedy czas rundy się skończył. Kończą grę po skończeniu fazy przygotowania i podliczają swoje punkty. Zarówno Sara jak i Ela posiadają 30 punktów zwycięstwa. Jednak wszystkie punkty Eli pochodzą z pokonanych figurek Sary, podczas gdy Sara zdobyła 20 punktów z pokonanych figurek Eli oraz 10 z celów planszy. Ela zdobyła więcej punktów pokonując figurki, dlatego zwycięża, a Sara przegrywa.*

## PUNKTY TURNIEJOWE

Gracze zdobywają punkty turniejowe na końcu każdej rundy. Na koniec turnieju gracz, który zdobył najwięcej punktów turniejowych wygrywa turniej. W przypadku większych turniejów, określają one, kto zakwalifikował się do rund pucharowych. Gracze zdobywają punkty w poniższy sposób:

- Wygrana = 1 punkt turniejowy
- Przegrana = 0 punktów turniejowych

## ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada równą liczbę punktów turniejowych, następuje rozstrzygnięcie remisów, aby ustalić konkretne miejsca w tej grupie. Rozstrzygnięcie remisów jest stosowane w następujący sposób, aż wszyscy gracze w danej grupie nie będą mieć swojego miejsca.

- **Siła Tabeli:** Aby obliczyć Siłę Tabeli gracza należy podzielić sumę punktów turniejowych każdego jego przeciwnika przez liczbę rund, które grał ten przeciwnik, następnie podzielić ich sumę przez liczbę przeciwników, z którymi dany gracz grał. Gracz, który posiada większą Siłę Tabeli, wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałymi z taką samą liczbą punktów. Gracz z drugą najwyższą Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu spośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- **Rozszerzona Siła Tabeli:** Aby obliczyć wartość Rozszerzonej Siły Tabeli gracza należy zsumować Siłę Tabeli każdego przeciwnika, a następnie podzielić przez liczbę przeciwników, z którymi gracz grał. Gracz, który posiada największą Rozszerzoną Siłę Tabeli wygrywa remis i jest umieszczony nad pozostałym jeszcze niesklasyfikowanymi w tej grupie. Gracz z drugą najwyższą Rozszerzoną Siłą Tabeli jest klasyfikowany na drugim miejscu spośród graczy z grupy, którzy jeszcze nie byli klasyfikowani itd.
- **Losowo:** Jeżeli gracze nadal remisują po rozpatrzeniu wcześniejszego rozstrzygnięcia remisów, gracze są klasyfikowani losowo, aż wszyscy gracze będą dopasowani do miejsca.



## STRUKTURA TURNIEJU

Struktura turnieju określa i rund eliminacyjnych i pucharowych należy rozegrać. Wszystkie turnieje w grę *Star Wars: Imperium Atakuje* muszą korzystać z jednego z poniższych typów.

## STRUKTURA PODSTAWOWA

Struktura podstawowa jest prosta i łatwo dostępna, stworzona z myślą o nowych uczestnikach. Zapewnia turniejowe doświadczenie wymagające niewielkiego zaangażowania czasu i środków od uczestników i organizatorów. Strukturę podstawową wykorzystuje się np. w turniejach Mistrzostw Sklepów.

Liczba graczy	Liczba rund w s. szwajcarskim	Rozmiar odcięcia
4-8	3	Brak
9-16	4	Brak
17-24	4	Top 4
25-40	5	Top 4
41-44	5	Top 8
45-76	6	Top 8
77-148	6	Top 16
149 i więcej	7	Top 16

## STRUKTURA ZAAWANSOWANA

Struktura zaawansowana przeznaczona jest dla uczestników lubiących rywalizację. Ta struktura zapewnia solidne turniejowe doświadczenie, które wymaga znacznego zaangażowania czasu i środków tak od organizatorów, jak i uczestników. Strukturę zaawansowaną wykorzystuje się np. w turniejach Mistrzostw Regionu.

Liczba graczy	Liczba rund w s. szwajcarskim	Rozmiar odcięcia
9-12	4	Top 4
13-24	4	Top 8
25-40	5	Top 8
41-76	6	Top 8
77-148	6	Top 16
149-288	6	Top 32
289-512	7	Top 32
513 i więcej	8	Top 32

## STRUKTURA NIESTANDARDOWA

Struktura niestandardowa odnosi się do wszystkich turniejów z inną strukturą rund niż podstawowa i zaawansowana. Skupia także turnieje, które oferują liczbę rund i rozmiar „odcięcia” nieopierający się na frekwencji. Schemat wydarzenia turniejów w strukturze dowolnej zawiera specyficzną strukturę dostosowaną do danego rodzaju imprezy albo instrukcję dla organizatora do stworzenia struktury i przekazania jej uczestnikom. Strukturę niestandardową wykorzystuje się np. w turniejach mistrzowskich takich jak Mistrzostwa krajowe, kontynentu czy Światowe.



## POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy (towarzyski, formalny, mistrzowski). Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w grę figurkową *Star Wars: Imperium Atakuje*. Nie mają one posłużyć do wykluczenia pewnych graczy z uczestnictwa, ale do określenia, czego gracze mogą spodziewać się po turnieju. Organizatorzy nieoficjalnych turniejów zachęceni są do przygotowywania turniejów towarzyskich, jeżeli nie są one przeznaczone specjalnie dla graczy rywalizacyjnych.

### POZIOM TOWARZYSKI

Główny nacisk w turniejach towarzyskich kładzie się na zabawę i przyjemną atmosferę. Turnieje tego typu pomagają budować lokalne społeczności graczy. Nowi gracze mogą dzięki nim cieszyć się swoją ulubioną grą, nie musząc martwić się tym, że nie znają każdej najdrobniejszej zasady.

### POZIOM FORMALNY

Turnieje na poziomie formalnym wymagają od graczy ogólnej wiedzy na temat zasad gry. Bardziej doświadczeni gracze uczestniczą w tych turniejach, aby zdobywać nagrody, jednak nie powinni być karani za niezrozumienie bardziej szczegółowych zasad. Główny nacisk tych turniejów jest położony na przyjazną rywalizację.

### POZIOM MISTRZOWSKI

Turnieje mistrzowskie są najwyższym poziomem rywalizacji pośród rozgrywek turniejowych, skierowanym do graczy, sędziów i organizatorów turniejów reprezentujących najwyższy poziom. Od graczy wymaga się dobrej znajomości zasad, najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Na tym poziomie najważniejsza jest na sprawiedliwa i zgodna z zasadami fair play rywalizacja.

Ten oraz inne przydatne dokumenty związane z grą *Star Wars: Imperium Atakuje* można znaleźć na podstronie gry: <http://galakta.pl/gry/gry-planszowe/star-wars-imperium-atakuje>

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.

