

# X-WING™ ESKALACJA

## - ZASADY TURNIEJOWE

Zmiany w stosunku do poprzedniej wersji dokumentu zostały zaznaczone na czerwono.

WERSJA 3.0.1/ 15.07.2015

System zorganizowanych rozgrywek w **Grę figurkową Star Wars: X-Wing™**, sponsorowanych przez Fantasy Flight Games („FFG”) oraz międzynarodowych partnerów, będzie się odbywał w oparciu o zasady przedstawione w niniejszym dokumencie.

W sezonie turniejowym 2015, wszystkie sankcjonowane rywalizacyjne i mistrzowskie turnieje gry **X-Wing** muszą być organizowane jako walki myśliwców.

W pierwszej części niniejszego dokumentu znajduje się ogólny opis obowiązków graczy oraz zasad obowiązujących podczas wszystkich turniejów. W drugiej części znajdują się oficjalne zasady turniejowe dla walk myśliwców. Pod koniec dokumentu zamieszczono dodatkowe zasady dotyczące budowy eskadr oraz ograniczenia dotyczące elementów.

## PRZEBIEG TURNIEJÓW

### Elementy i zasady

Turnieje sankcjonowane są rozgrywane w oparciu o zasady zamieszczone w instrukcji zestawu podstawowego gry **X-Wing**, które można pobrać bezpośrednio ze strony gry. Wszelkie elementy muszą być wykorzystywane zgodnie z najnowszymi zasadami, zawartymi w najnowszym pliku FAQ. W trakcie sankcjonowanych turniejów gracze muszą odnosić się do FAQ w celu rozwiązania problemów związanych z wartością punktową elementów, dostępnymi symbolami oraz interpretacją treści karty. Podczas rozpatrywania efektów kart i interakcji obowiązuje zawsze złota zasada – jeśli treść karty przeczy zasadom gry, reguły opisane na karcie mają pierwszeństwo.

Organizator turnieju („OT”) jest ostateczną instancją w zakresie interpretacji wszystkich kart i może znieść zapis zamieszczony w FAQ, jeśli jego zdaniem zawiera on błąd lub pomyłkę.

### Niesportowe zachowanie

Od graczy oczekuje się kulturalnego zachowania, rozgrywki zgodnie z zasadami oraz nie nadużywania ich. Zakazana jest celowa gra na czas, nadużywanie nieskończonej kombinacji, nieodpowiednie zachowanie, traktowanie przeciwnika bez należytą mu czci i godności etc. Wspólne uzgodnienia pomiędzy graczami w celu manipulacji wynikami są **surowo zakazane**. OT, zgodnie ze swoją oceną, może usunąć z turnieju graczy nie przestrzegających zasad fair-play.

### Uczestnictwo OT w turnieju

OT może uczestniczyć w turnieju, za który jest odpowiedzialny, jedynie jeśli obecny jest drugi OT. Wspomniany drugi OT musi być obecny i wskazany na początku turnieju. To na nim spoczywa odpowiedzialność dotycząca interpretacji zasad we wszelkich grach, w których bierze udział pierwszy OT.

Od Organizatorów Turniejów oraz Sędziów większych turniejów (regionalnych, narodowych oraz światowych) oczekuje się pełnego poświęcenia uwagi organizacji i sędziowaniu imprezy i w związku z tym nie mogą oni być graczami w organizowanych przez siebie turniejach regionalnych, narodowych oraz światowych.

### Margines błędu

Czasami, podczas normalnej rozgrywki, statki mogą zostać przypadkowo poruszone lub ustawione niedokładnie. W odniesieniu do pozycji i orientacji statków dopuszczalny jest niewielki margines błędu, jednak dotyczy to jedynie sytuacji, w których nie ma to znaczenia dla przebiegu rozgrywki. Gracze nie powinni nadużywać tego marginesu błędu i muszą możliwie najdokładniej korzystać z elementów dostępnych w grze. Używanie nadmiernej siły podczas umieszczania elementów, w celu zamierzonego przesunięcia innych elementów jest **surowo zakazane**. W przypadku dyskusji, ostateczna decyzja należy do OT, który podejmuje ostateczną decyzję co do zasad, a w ostateczności może zdyskwalifikować graczy za niesportowe zachowanie.

### Przegapione okazje

Od graczy oczekuje się optymalnego prowadzenia rozgrywki, pamiętania o możliwości wykonywania akcji i korzystania z efektów kart w wyznaczonych momentach. 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, nie rozpraszania ich ani poganiania, które mogą spowodować przegapienie stosownej okazji.

### Modyfikowanie elementów

Gracze mogą i są wręcz zachęceni do personalizowania swoich eskadr, zgodnie z poniższymi zasadami. Ostateczną instancją w sprawie dopuszczenia statku do turnieju, jest OT. Jeśli statek zostanie uznany za niedozwolony, a gracz nie posiada stosownego zamiennika dla danego modelu, gracz zostaje zdyskwalifikowany z turnieju.

Modele statków mogą być przemalowywane zgodnie z wolą graczy, pod warunkiem, że zmiany te nie są obraźliwe, ani nie wpływają negatywnie na przeciwników. Rozmiar ani kształt modelu nie mogą być w żaden sposób zmieniane.

Podstawki statków nie mogą być zmieniane – odnosi się to zarówno do ich kształtu, jak i rozmiaru. Do podstawki może zostać dodany obciążnik, jeśli ten nie wpłynie na kształt ani rozmiar podstawki. Kolumny mocujące (włączając w to łączniki zamocowane w statkach) mogą być modyfikowane lub zastąpione, o ile zmiany te nie są obraźliwe i nie wpływają negatywnie na przeciwników.

Karty **muszą** pozostać niezmienione, choć mogą być zabezpieczone koszulkami. Koszulki na karty uszkodzeń muszą być identyczne i nie mogą być znaczone. Gracze mogą oznaczyć swoje żetony oraz wskaźniki manewrów pod warunkiem, że to oznaczenie nie stoi w sprzeczności z funkcją elementu gry. Gracze powinni jednak uważać oznaczając tyły wskaźników manewrów, ponieważ ich oznaczenie w asymetryczny sposób może dać przeciwnikowi wskazówkę co do wybranego manewru.

Podczas turnieju od każdego gracza wymaga się użycia elementów oficjalnych produktów serii **X-Wing** z wyłączeniem wzorników ruchu czy linijek zasięgu innych producentów, które można wykorzystywać zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

Zastępniki (tzw. Proxy) statków, podstawek oraz kart nie są dozwolone. Asteroidy i inne przeszkody nie mogą być w żaden sposób modyfikowane. Specjalne wzorniki „przygotowania”, które pomagają graczom w ustawieniu statków nie są dozwolone. Gracze mogą jednak korzystać ze swoich linijek zasięgu i wzorników manewrów, aby ułatwić sobie ustawienie formacji podczas przygotowania.

Podczas turniejów, w których gracze korzystają z własnych mat do gry, dozwolone są wyłącznie oficjalne maty FFG **X-Wing™**. Gwarantuje to niezmiennie warunki dla wszystkich graczy i wyklucza jakąkolwiek przewagę jaką gracz mógłby zdobyć poprzez zaznajomienie się z niedostępną powszechnie matą. Jeśli organizator zapewnia maty dla danego turnieju, może korzystać z mat innego producenta. Gracze mogą zastąpić matę innego producenta oficjalną matą FFG, jeśli taką posiadają.

### Elementy innych producentów

W związku z niewielkimi różnicami w druku oraz występowaniem produktów innych producentów, zasięg na linijce jak i wzornikach manewrów może minimalnie się różnić. W związku z tym, przed rozpoczęciem meczu turniejowego, gracz może zażądać, aby podczas meczu używana była tylko jedna linijka zasięgu i/lub jeden zestaw wzorników manewrów. Jeśli jeden z graczy wystosuje taką prośbę, grający wspólnie muszą zdecydować, która z linijek/wzorników będzie wykorzystywana podczas całego meczu. Żądanie to może także dotyczyć wykorzystywanej strony linijki. Ostateczny głos przy podejmowaniu takich decyzji należy do OT. Żetony innych producentów również

mogą być wykorzystywane, pod warunkiem że są łatwo rozpoznawalne, a obaj gracze zgodzą się na ich wykorzystanie.

## Statki z różnych frakcji

Wszystkie karty pilotów i żetony statków w eskadrze gracza muszą należeć do tej samej frakcji. Jeśli statek gracza posiada inne wersje w więcej niż jednej frakcji, gracz może używać dowolnej wersji modelu oraz wskaźnika manewrów tego statku w swojej eskadrze.

*Przykład: Szymon wystawia eskadrę Szumowin i Nikczemników składającą się z czterech Z-95 Łowców Głów i jednego Firespraya. Jego model i wskaźnik manewrów Firespraya pochodzi z imperialnego rozszerzenia, dwa modele i wskaźniki Z-95 pochodzą z rebelianckich rozszerzeń Z-95 Łowca Głów, a pozostałe dwa Z-95 wraz ze wskaźnikami pochodzą z rozszerzenia Ścigani. Jednak wszystkie karty statków i żetony statków pochodzą ze stronnictwa Szumowin i Nikczemników.*

## OFICJALNE ZASADY TURNIEJÓW „ESKALACJA”

Turnieje eskalacji rozgrywane są w serii czterech rund turniejowych. Pierwsza runda trwa 50 minut, druga 70 minut, trzecia 90 minut a czwarta 120 minut. OT może zmienić ten czas o +/- 10 minut, wedle własnego uznania. W takim wypadku musi poinformować o tym graczy z odpowiednim wyprzedzeniem.

W każdej kolejnej rundzie gracze będą korzystał z większej, wcześniej przygotowanej eskadry (zgodnie z poniższymi zasadami tworzenia eskadr w turniejach Eskalacja) oraz zdobywać punkty turniejowe po każdej rundzie odpowiadające wynikom ich gier. Po czterech rundach turnieju (zależnie od wielkości i czasu trwania turnieju) zwycięzca zostaje gracz z największą liczbą punktów.

## Tworzenie eskadr w turniejach „ESKALACJA”

Zasady tworzenia eskadr opisane są w tej części należy zastępować zasady tworzenia eskadr opisane w instrukcji **X-Wing**. Każdy z graczy musi stworzyć cztery eskadry do wykorzystania w turnieju **X-Wing** Eskalacja. Te eskadry będą używane w kolejności od najmniejszej punktowo do największej. Jedna eskadra na każdą z czterech rund turnieju.

Każdy z graczy może wybrać eskadry **Rebelii**, **Imperium** bądź **Szumowin i Nikczemników**, ponieważ podczas parowania ignoruje się frakcje graczy.

**Gracz nie może posiadać więcej niż osiem małych statków tego samego typu (Myśliwiec TIE, A-Wing itp.) w żadnej z eskadr. Nie można posiadać więcej niż czterech dużych statków tego samego typu w żadnej z eskadr.**

Maksymalna liczba punktów eskadry dla pierwszej eskadry to 60 punktów. Wartość eskadry nie może przekraczać 60 punktów, jednak może być warta mniej niż 60 punktów. **Każdy gracz musi wystawić przynajmniej dwa statki.**

W kolejnych rundach, maksymalna wartość punktów eskadry dla każdej eskadry wzrasta do 90 punktów w drugiej, 120 w trzeciej rundzie oraz 150 w czwartej rundzie. Podczas każdej rundy, **każda eskadra musi zawierać wszystkie statki oraz karty rozwinięć z poprzedniej eskadry.** Statki z poprzednich rund muszą zachować całe swoje wyposażenie kart rozwinięć, te karty nie mogą zostać przeniesione do innego statku. Jednakże, nowe karty ulepszeń mogą zostać dodane do statków ze wcześniejszych eskadr.

Każdy gracz musi przynieść ze sobą zestaw podstawowy gry **X-Wing** oraz wszelkie dodatkowe elementy, które są niezbędne dla jego eskadry. Odnosi się to, ale nie jest ograniczone jedynie do: kości, linijki zasięgu, wzorników manewrów, żetonów asteroid oraz kompletnej talii uszkodzeń. **Każdy gracz musi również posiadać dokładnie trzy różne żetony przeszkód. Gracze muszą wybrać przeszkody spośród sześciu asteroid z zestawu podstawowego oraz sześciu chmur odpadków z zestawów YT-2400 i VT-49 Decimator. Każda wybrana przeszkoda musi być inna; gracz nie może wybrać dwóch identycznych asteroid czy chmur odpadków.** Od OT nie oczekuje się, że zapewni graczom jakiegokolwiek elementy niezbędne do gry.

Każdy gracz musi przed rozpoczęciem turnieju przedłożyć OT rozpiszkę swojej eskadry, zawierającą spis wszystkich kart rozwinięć oraz całkowitą liczbę punktów eskadry. **Gracz musi korzystać z tych samych żetonów przeszkód przez cały czas trwania turnieju.**

## Przygotowanie

Przed rozpoczęciem turnieju OT musi przygotować stoły nadające się do rozgrywek turniejowych. Na każdym stole musi znajdować się obszar gry o wymiarach 90 x 90 cm z wyraźnie zaznaczonymi granicami. Dwie przeciwległe granice powinny być wskazane jako granice graczy. Gracze powinni na stole mieć wystarczająco miejsca aby wygodnie rozmieścić wszelkie elementy niezbędne dla ich eskadr. OT powinien ponumerować stoły do gry tak żeby gracze nie mieli problemów z ich odnalezieniem.

Jeśli OT nie może, lub nie chce, skorzystać z sugerowanego sposobu przygotowania, musi z wyprzedzeniem poinformować graczy, że turniej będzie odbywał się na innym obszarze gry.

## Rozmieszczanie eskadr

Przed rozpoczęciem każdej gry należy przeprowadzić poniższe kroki. Gracze mogą je przeprowadzić również przed tym, jak OT ogłosi rozpoczęcie rundy turniejowej:

1. Każdy gracz umieszcza swoją eskadrę poza obszarem gry, obok przypisanej mu krawędzi.
2. Obaj gracze ujawniają wszystkie elementy swoich eskadr i przypisują żetony identyfikacyjne do statków, w przypadku których występują duplikaty. Jeśli obaj gracze wystawiają eskadry z tej samej frakcji, żetony identyfikacyjne są przypisywane do wszystkich statków (patrz Mecze bliźniacze na stronie 3). Jeden gracz korzysta wyłącznie z białej strony żetonów identyfikacyjnych, a drugi z czarnej.
3. Każdy gracz dokładnie tasuje swoją talię uszkodzeń i podaje ją przeciwnikowi, który może ją potasować lub przełożyć, jeśli zechce.
4. Gracze wyznaczają inicjatywę. Gracz o niższej łącznej sumie punktów eskadry wybiera, kto otrzyma inicjatywę. Jeśli obaj gracze remisują w sumie punktów eskadry, o tym, kto otrzyma inicjatywę decyduje gracz, który wygra rzut monetą.
5. **Każdy gracz umieszcza swoje trzy żetony asteroid i/lub chmur odpadków obok obszaru gry, tworząc pulę sześciu przeszkód. Gracz z inicjatywą wybiera jeden z nich i umieszcza na obszarze gry. Następnie jego przeciwnik wybiera jeden z pozostałych żetonów i umieszcza go na obszarze gry. Gracze kontynuują wykładanie przeszkód na przemian, do momentu aż wszystkie sześć przeszkód znajdzie się na obszarze gry. Żeton przeszkody nie może zostać umieszczony w Zasięgu 1-2 od dowolnej krawędzi obszaru gry ani w Zasięgu 1 od innego żetonu przeszkody.**
6. Gracze rozstawiają swoje statki zgodnie z rosnącą wartością umiejętności pilota, zgodnie ze standardowymi zasadami gry **X-Wing**.
7. Gracze aktywują osłony i przygotowują wszelkie specjalne elementy, które mogą być im potrzebne. Gracze nie mogą rozpocząć poruszania statków, do momentu aż OT ogłosi rozpoczęcie rundy turnieju.

## Koniec meczu

Każdy mecz rozgrywany w ramach turnieju może zakończyć się na jeden z trzech sposobów:

- Wszystkie statki jednego gracza zostały zniszczone (przy zachowaniu zasady Równoczesnego ataku ze strony 16 podstawowej instrukcji). Natychmiastowym zwycięzcą meczu zostaje gracz, któremu na obszarze gry został co najmniej jeden statek. Jego przeciwnik przegrywa mecz. Jeśli żadnemu graczowi nie zostały żadne statki, mecz kończy się remisem.
- Wraz z końcem rundy, w której upłynął wyznaczony czas. Każdy gracz podlicza swój wynik, sumując łączną wartość w punktach eskadry wszystkich statków przeciwnika, które zniszczył, wraz z kartami rozwinięć, w które były one wyposażone. Gracz z wyższym wynikiem zostaje „zwycięzcą warunkowym”, a jego przeciwnik przegrany. Jeśli wynik zwycięzcy to co najmniej 12 punktów więcej niż wynik przeciwnika, wówczas jest „normalnym” zwycięzcą. Jeśli obaj gracze mają ten sam wynik, gra kończy się remisem..
- Gracz poddaje się w dowolnym momencie meczu. Poprzez poddanie się, zostaje uznany przegranym, a jego rywal zwycięzcą.

## Podliczanie punktów

Gracze otrzymują punkty turniejowe na koniec każdego meczu, zgodnie z poniższą listą:

- Zwycięstwo = 5 punktów
- Zwycięstwo warunkowe = 3 punkty
- Remis = 1 punkt
- Przegrana = 0 punktów

Punkty te są wykorzystywane do ustalenia zwycięzcy turnieju albo, w przypadku większego turnieju, są używane do wyłonienia graczy, którzy będą uprawnieni do wzięcia udziału w finałowych rozgrywkach pucharowych.

## Margines zwycięstwa w Eskalacji

Na koniec każdego meczu, gracz który zniszczył więcej punktów eskadry przeciwnika, dodaje ilość punktów, o którą przekroczył wartość zdobytych przez przeciwnika do liczby punktów eskadry dostępnych w danej rundzie i zapisuje wynik. Gracz, który zniszczył mniej punktów eskadry przeciwnika odejmuje tę samą ilość od liczby punktów eskadry dostępnych w danej rundzie i zapisuje wynik. **Przykładowo: Luke zniszczył 15 punktów eskadry więcej niż Anakin i w pierwszej rundzie, wygrywając z marginesem zwycięstwa 75 (60+15). Wynik Anakina to 45 (60-15).**

Jeśli gracz zniszczy wszystkie statki przeciwnika, wartość eskadry przeciwnika zawsze wynosi tyle, ile dostępnych było punktów eskadry na tę rundę, nawet jeśli zaczynał grę z mniejszą wartością punktów eskadry. **Jeśli obaj gracze zniszczą statki o identycznej wartości w punktach eskadry, margines zwycięstwa obu graczy wyniesie tyle punktów, ile dostępnych było punktów eskadry na tę rundę.**

Jeśli gracz poddaje mecz, wszystkie jego pozostałe statki uznaje się za zniszczone.

## Rozstrzygnięcie remisów

Jeśli dwóch graczy uzyskało identyczny stosunek wygranych i przegranych, remis rozstrzyga się korzystając z marginesu zwycięstwa. Gracz z wyższym marginesem zwycięstwa wygrywa remis i awansuje wyżej. Jeśli w dalszym ciągu jest remis, należy porównać punkty meczowe ich przeciwników. Gracz, którego przeciwnicy mają w sumie więcej punktów meczowych wygrywa remis i awansuje wyżej.

## Parowanie graczy

Podczas turnieju graczy paruje się zgodnie ze standardowym systemem szwajcarskim. W pierwszej rundzie dozwolone jest losowe parowanie graczy. Jeśli OT ma tylko taką możliwość, powinien podczas pierwszej rundy unikać parowania ze sobą członków rodziny lub graczy, którzy wspólnie przyjechali na turniej.

W każdej kolejnej rundzie, pary będą ustalane na podstawie liczby zdobytych punktów turniejowych i marginesu zwycięstwa graczy. Gracze są parowani z przeciwnikami z taką samą liczbą punktów turniejowych, poczynając od dwóch graczy z najwyższym marginesem zwycięstwa. Jeśli liczba graczy z taką samą ilością punktów jest nieparzysta, ostatni gracz jest parowany z graczem z najwyższym marginesem zwycięstwa z niższej grupy punktowej.

Każde parowanie powinno zostać sprawdzone, aby nie występowały sytuacje, w których dwóch graczy, którzy grali już przeciwko sobie zostało sparowanych ponownie przed końcem turnieju lub rozpoczęciem rund finałowych. Po ustaleniu par, OT powinien upewnić się, że żadna para graczy nie grała już przeciwko sobie. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, OT musi zmienić pary, tak aby każdy z tych graczy grał z innym przeciwnikiem, z taką samą liczbą punktów turniejowych, a następnie kontynuować parowanie, aż każdy z graczy będzie miał przeciwnika, z którym jeszcze nie grał.

Jeśli w turnieju bierze udział nieparzysta liczba graczy, gracz z najmniejszą liczbą punktów turniejowych i najniższym marginesem zwycięstwa otrzymuje wolny los („bye”), liczący się jak zwycięstwo.

Przykład parowania: *Anakin, Luke i Biggs mają po 15 punktów turniejowych. Ponieważ jednak mają różne marginesy zwycięstwa (Anakin ma 520, Luke – 475 a Biggs 380), Anakin będzie grał przeciwko Luke'owi a Biggs przeciwko Kyle'owi, który ma 13 punktów turniejowych i margines zwycięstwa 402.*

## Wolny los („bye”)

Od czasu do czasu, w turnieju udział bierze nieparzysta liczba uczestników, powodując przeniesie jednego uczestnika bezpośrednio do kolejnej rundy z powodu braku przeciwnika. Nazywane jest to „Wolnym losem”. W pierwszej rundzie gracz, któremu przyznany zostaje „Wolny los” wyłaniany jest drogą losową. W kolejnych rundach „Wolny los” przyznawany jest graczowi, który zdobył najmniej punktów meczowych (w przypadku takiego samego wyniku „Wolny los” otrzymuje gracz, który ma mniejszy margines zwycięstwa). „Wolny los” liczy się jako zwycięstwo z marginesem zwycięstwa 150.

## DODATKOWE ZASADY TURNIEJOWE

### Stosy punktacji

W celu zapewnienia możliwości ustalenia wartości punktów eskadry w przypadku osiągnięcia limitu czasu, każdy gracz musi obok swoich kart statków utworzyć stos punktacji. Kiedy statek zostaje zniszczony, właściciel statku umieszcza odpowiednią kartę statku na swoim stosie punktacji wraz ze wszystkimi kartami rozwinięć, w które był on wyposażony. Na koniec meczu każdy gracz podlicza swój wynik, sumując wartość w punktach eskadry wszystkich kart znajdujących się w stosie punktacji przeciwnika. Gracze mogą zażądać przeliczenia obu stosów punktacji.

### Karty odrzucone

Kiedy gracz zostaje poinstruowany do odrzucenia karty statku lub rozwinięcia, wówczas nie odrzuca jej, tylko zakrywa ją. Zakryte karty statków i rozwinięć znajdują się poza grą i uznaje się je za odrzucone. Odrzucone karty rozwinięć muszą pozostać obok statku, do którego zostały przypisane, ponieważ mogą być potrzebne na koniec meczu, podczas podliczania całkowitej wartości punktów eskadry.

### Bliźniacze mecze

Bliźniaczy mecz, to mecz pomiędzy dwoma graczami, którzy korzystają z tej samej strony. Turniejowe rozstawienie graczy nie faworyzuje rozgrywek Rebelia kontra Imperium, dlatego w czasie turnieju dojdzie do bliźniaczych potyczek. Jeśli gracze używający tej samej strony zostaną sparowani, obowiązują ich wszystkie normalne zasady. Każdy gracz może wystawić do gry karty z unikatowymi nazwami nawet jeśli przeciwnik używa karty o tej samej, unikatowej nazwie. W celu przeprowadzenia bliźniaczego meczu obaj gracze muszą przypisać żetony identyfikacyjne do wszystkich swoich statków, w tym statków z unikatowymi nazwami. Jeden gracz musi używać wyłącznie białej strony żetonów identyfikacyjnych, a jego przeciwnik musi używać wyłącznie czarnej strony żetonów identyfikacyjnych. Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia w kwestii używanego koloru, zwycięzca rzutu monetą wybiera kolor, którego będzie używał. Kiedy gracz przypisuje wskaźniki manewrów, musi umieścić je na kartach statków, a nie obok podstawek statków. Zapobiega to omyłkowemu użyciu wskaźnika rywala.

### Karty uszkodzeń

Kiedy statek gracza otrzymuje uszkodzenie, karta służąca do jego oznaczenia musi pochodzić z talii uszkodzeń danego gracza. Gracze muszą stworzyć osobne stosy kart odrzuconych dla swoich kart uszkodzeń. Przed potasowaniem kart, gracz może zdecydować się przeglądnąć talię uszkodzeń rywala, w celu upewnienia się, że jej zawartość jest prawidłowa. OT może przeglądać talie uszkodzeń w dowolnym momencie.

## PULA ESKADR TURNIEJOWYCH

### Dozwolone produkty

Wszystkie elementy *Gry Figurkowej Star Wars: X-Wing™*, są dopuszczalne na turniejach sankcjonowanych, z wyjątkiem tych, które są oznaczone symbolem „epicki” (statki z symbolem „epicki” (Ⓢ) obok nazwy statku na karcie statku mogą być wykorzystywane tylko w formie Epickim).

Wyłącznie oficjalne modele, karty oraz żetony mogą być wykorzystywane w turniejach (proxy kart oraz statków nie są dozwolone). Wszystkie wzorniki manewrów oraz linijki zasięgu innych producentów muszą być zaakceptowane przez wszystkich uczestników meczu przed grą. W Polsce produkty są dozwolone na turniejach od momentu ich polskiej premiery.

Elementy mogą zostać zmodyfikowane tak jak jest to opisane w „Modyfikacje” na stronie 1. Podczas gier w których jest wykorzystywana aplikacja *Star Wars™ Dice*, musi być ona widoczna dla obu graczy przez cały czas.

Ten oraz inne dokumenty związane z rozgrywkami *X-Wing* można pobrać ze strony: <http://galakta.pl/gry/gry-figurkowe-2/x-wing/?postTabs=3>

## POZIOMY ROZGRYWEK TURNIEJOWYCH

Rozgrywki turniejowe zostały podzielone na trzy poziomy. Każdy poziom ma spełnić określone oczekiwania graczy, sędziów i organizatorów turniejów w *Grę Figurkową Star Wars: X-Wing™*. Dodatkowo, poziom rywalizacyjny i mistrzowski gwarantują, że niezależnie od tego gdzie odbywa się turniej, podlegać on będzie tym samym zasadom co inne turnieje tego rodzaju na całym świecie.

### 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. W tym poziomie mogą zwiierać się lokalne ligi, cotygodniowe turnieje oraz warianty rozgrywki w *Grę Figurkową Star Wars: X-Wing™*.

### Poziom rywalizacyjny

Turnieje na poziomie rywalizacyjnym wymagają od graczy ogólnej wiedzy na temat zasad gry. Bardziej doświadczeni gracze będą uczestniczyć w tych turniejach aby zdobywać nagrody, jednak gracze nie powinni być karani za niezrozumienie bardziej szczegółowych zasad *Gry Figurkowej Star Wars: X-Wing™*. Gracze mogą oczekiwać, że wszystkie turnieje tego typu będą prowadzone w podobny sposób. W tym poziomie zawierają się Mistrzostwa Sklepów, oraz jednorazowe wydarzenia, takie jak *Atak na Imdaar Alfa*.

### 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 oraz zapisów najnowszych wersji FAQ i zasad turniejowych. Wszystkie zasady będą ściśle przestrzegane i egzekwowane. Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa krajowe oraz Mistrzostwa Świata to turnieje mistrzowskie.