

WŁADCA PIERŚCIENI

GRA KARCIANA

Władca Pierścieni gra karciana - Zasady turniejowe

WYŚCIG PRZECIWKO CIENIOWI

W rozgrywce turniejowej na zasadach *Wyścigu przeciwko Cieniowi* zespoły graczy ścigają się o to, kto pierwszy wygra scenariusz. Obie drużyny rozgrywają scenariusz jednocześnie, zmieniając się w określonych momentach rundy. Zespół, który jako pierwszy wygra scenariusz i zmieści się w ustalonym limicie czasowym, mecz.

Elementy

Każdy stolik musi zostać wyposażony w zegar odmierzający czas gry dla dwóch graczy, z możliwością zatrzymania czasu (np. zegar szachowy).

Organizator Turnieju (zwany dalej OT) może wybrać dowolny zestaw scenariuszy, ale ze względu na ich poziom, trudności podczas gry turniejowej nie zaleca się stosowania scenariuszy *Ucieczka z Dol Goldur*, *Bitwa o Miasto na Jeziorze*, *Mrok nad Osgiliath*. OT jest zobowiązany do ogłoszenia odpowiednio wcześniej, jakie scenariusze będą rozgrywane w ramach turnieju. Gracze są zobowiązani do przyniesienia własnych kart Wypraw i Spotkań.

Budowanie talii

Każdy gracz musi przynieść na turniej talię zgodną z zasadami *gry karcianej Władca Pierścieni LCG*. Zasady tworzenia talii przedstawiono na 27 stronie instrukcji zestawu podstawowego. Talia turniejowa musi składać się z przynajmniej 50 kart i nie może się w niej znaleźć więcej niż trzech bohaterów. Gracze muszą dobrać bohaterów zgodnie z jednym z poniższych formatów rozgrywki turniejowej.

W formacie ograniczonym, gracz używa tych samych bohaterów w każdym meczu. Ten format rozgrywki kładzie naciska na stworzenie silnej, ale zrównoważonej talii, która sprosta każdemu wyzwaniu.

W formacie rozszerzonym, przed rozpoczęciem każdego meczu, każdy gracz może wybrać trzech bohaterów z puli wszystkich dostępnych bohaterów. Turnieje w formacie rozszerzonym są mniej wymagające, dzięki czemu gracze mają możliwość lepszego dostosowania talii do różnych scenariuszy.

OT może zdecydować czy chce przeprowadzać turnieje w formacie ograniczonym czy rozszerzonym.

Rozgrywanie meczu

Podczas rundy turniejowej, każda drużyna parowana jest z inną. Wszystkie drużyny muszą posiadać swoją kopię scenariusza rozgrywanego w tej rundzie turniejowej, a przeciwnicy mają prawo sprawdzić czy talia spotkań drugiej drużyny jest kompletna. Należy losowo ustalić, która drużyna rozpocznie rozgrywkę jako pierwsza.

Każda drużyna rozpoczyna mając 45 minut, które należy ustawić na zegarze. W ten sposób mecz trwa maksymalnie 90 minut. Jeśli OT zdecyduje, że czas potrzebny na ukończenie danego scenariusza jest inny, może wydłużyć czas drużyny do 60 minut lub skrócić go do 30 minut. Jakikolwiek zmiany czasu trwania meczu muszą być ogłoszone razem z paringami.

W *Wyścigu przeciwko Cieniowi*, podczas meczu, każda runda gry jest podzielona na trzy grupy faz. Zespoły naprzemiennie rozgrywają te grupy, zagrywając karty i przechodząc przez kolejne etapy wyprawy, na zmianę z obserwowaniem akcji przeciwników. Trzy grupy faz to:

1. Zasoby, Planowanie
2. Wyprawa, Podróż,
3. Spotkania, Walka, Odpoczynek

Pierwszy zespół rozpoczyna grę i rozgrywa swoje fazy Zasobów i Planowania. Następnie uruchamia zegar drugiego zespołu, który może rozpocząć rozgrywanie swoich faz Zasobów i Planowania. W ten sposób zespoły po kolei rozgrywają swoje grupy faz aż drugi zespół zakończy fazę Odpoczynku. Pierwsza drużyna rozpoczyna nową rundę.

Przykład rundy: Zespół 1 rozpoczyna. Gracze zespołu 1 ukończyli rozgrywanie swoich faz Zasobów i Planowania, i przelączają zegar. Zespół 2 rozgrywa swoje fazy Zasobów i Planowania, podczas gdy zespół 1 obserwuje ich zagrania. Po tym jak zespół 2 przelączy zegar, zespół 1 rozgrywa swoje fazy Wyprawy i Podróży po czym ponownie przelączy zegar. Zespół 2 również rozgrywa fazy Wyprawy i Podróży i przelączy zegar. Następnie zespół 1 rozgrywa fazy Spotkań, Walki i Odpoczynku po czym przelączy zegar. Po tym jak zespół 2 rozegra swoje fazy Spotkań, Walki i Odpoczynku, runda się kończy. Zespół drugi przelączy zegar i zespół 1 rozpoczyna nową rundę od swoich faz Zasobów i Planowania.

Kiedy nie upływa ich czas, gracze jednego zespołu powinni obserwować tury przeciwników, aby upewnić się że wszystkie zasady są przestrzegane, a wszystkie karty spotkań właściwie rozpatrywane. Dodatkowo, gracze mogą przeznaczyć ten czas na omówienie jakie akcje będą podejmować podczas swoich kolejnych tur, pod warunkiem, że w ten sposób nie przeszkadzają swoim przeciwnikom. Jeśli któryś z graczy ma pytanie lub wątpliwości co do zasad podczas tury drugiego zespołu, musi zatrzymać zegar przeciwników. Kiedy kwestia zostanie rozwiązana, zegar należy uruchomić ponownie, a zespół powraca do rozgrywania swojej tury.

Punktowanie meczu

Zespół który ukończy scenariusz jako pierwszy a przeciwnicy nie ukończyli go w tej samej grupie faz, zostaje zwycięzcą meczu i otrzymuje 5 punktów.

Jeśli rozpoczynający zespół ukończy scenariusz jako pierwszy, przeciwnicy mają szansę spróbować ukończyć go podczas swojej następnej grupy faz. Jeśli oba zespoły ukończą scenariusz podczas tej samej grupy faz, zwycięża zespół z niższym wynikiem. Jeśli wyniki są takie same, mecz kończy się remisem a każdy zespół otrzymuje po 2 punkty.

Jeśli oba zespoły zostają wyeliminowane podczas tej samej rundy, lub jeśli żaden zespół nie ukończył scenariusza, mecz kończy się warunkową przegraną a każdy zespół otrzymuje po 1 punkcie.

Jeśli jeden zespół został wyeliminowany, drugi zespół wygrywa mecz i otrzymuje 5 punktów.

Jeśli jeden z zespołów przekroczył swój ustalony czas, zostaje wyeliminowany, a przeciwny zespół wygrywa mecz i otrzymuje 5 punktów.

Rozgrywka turniejowa

Podczas turnieju stosuje się paringi zgodne ze standardowym systemem szwajcarskim. W pierwszej rundzie dozwolone jest losowe parowanie zespołów. W przypadku późniejszych paringów zespoły należy łączyć w pary w ramach tej samej grupy punktowej, zgodnie z systemem szwajcarskim.

Podczas ogłaszania paringów należy poinformować graczy jaki scenariusz będzie rozgrywany podczas tej rundy.

Organizatorzy turniejów powinni łączyć w pary zespoły z tej samej grupy punktowej. Zamiast łączyć zespoły w sposób losowy, należy posortować je w każdej grupie zgodnie z numerami zespołów, następnie połączyć w parę dwa zespoły z analogicznych miejsc na liście itd. Pozwala to na dokonanie stosownych zmian, jeśli zespoły już grały ze sobą i sprawia to, że 2 najlepsze zespoły nie spotkają się ze sobą wcześniej, niż w ostatniej rundzie. Zespół „bez pary” z danej grupy powinien zostać sparowany w dół, w kolejnej grupie i rozegrać mecz z najlepszym obecnie zespołem z danej grupy.

Jeśli w turnieju uczestniczy nieparzysta liczba zespołów, zespół o najniższym wyniku otrzymuje wolny los (tzw. „bye”), który liczy się jak zwycięstwo. Jeśli jest kilka zespołów o takim samym, najniższym rankingu, wolny los otrzymuje zespół z niższym numerem startowym.

Zespół który zdobył najwięcej punktów po ostatniej rundzie w systemie szwajcarskim zostaje zwycięzcą turnieju.