

STAR WARS™

ARMADA™



REGOLE DA TORNEO

VERSIONE 2.0/ AGGIORNATE 21.12.2015

Il programma di gioco organizzato del Gioco di Miniature *Star Wars: Armada*TM, sponsorizzato da Fantasy Flight Games (“FFG”) e da Giochi Uniti Srl, seguirà le direttive organizzative e le regole contenute in questo documento. La parte iniziale di questo documento fornisce dettagli sulle categorie di eventi torneistici e la struttura dei tornei di *Star Wars: Armada*. Seguono le regole per la costituzione delle flotte. Alla fine del documento ci sono le regole di condotta, regole aggiuntive e per i componenti ammessi nel gioco torneistico.

Tutti i cambiamenti introdotti con questa versione del documento sono segnalati in **rosso**.

REGOLE ED INTERPRETAZIONE

I tornei ufficiali vanno giocati usando le regole contenute nel Manuale di Gioco e nel Compendio delle Regole della scatola base di *Star Wars: Armada*, che può essere scaricato in lingua inglese dal sito web di Armada o in lingua italiana dal sito Giochi Uniti in qualsiasi momento. In caso di contraddizione tra i due manuali, il Compendio delle Regole ha sempre la precedenza. Le abilità, azioni e/o effetti riportati sui componenti di gioco devono essere interpretati facendo riferimento alle regole appropriate, aggiornate secondo la versione più recente disponibile delle FAQ sulla pagina di supporto di Armada.

Nelle competizioni e negli eventi ufficiali i giocatori faranno riferimento a queste FAQ per dirimere qualsiasi disputa riguardante i valori e le icone stampate o le interpretazioni del testo di gioco di una carta. Inoltre, nell’interpretare gli effetti delle carte e le loro interazioni, vale sempre la seguente regola: se il testo di gioco di una carta contraddice quello del regolamento, la regola stampata sulla carta ha la precedenza. I corrispettivi documenti italiani verranno resi disponibili sul sito di Giochi Uniti. L’Organizzatore del Torneo (da qui in avanti “OT”) ha l’ultima parola su tutte le interpretazioni delle carte e ha diritto a prevaricare quanto affermato nelle FAQ, se a suo parere esse contengono un errore o un’imprecisione. In caso una tale decisione venga presa nel corso di un evento ufficiale patrocinato da GU, l’OT è tenuto a fornire un resoconto della decisione presa per permettere allo staff Gioco Organizzato di valutarne l’inserimento in successive versioni delle regole da torneo e FAQ.

Il giudice capo è l’autorità ultima per l’interpretazione di tutte le carte e può soprassedere le FAQ quando vengono individuati uno sbaglio o un errore.

CATEGORIE DEGLI EVENTI TORNEISTICI

Gli eventi di Gioco Organizzato Fantasy Flight Games/Giochi Uniti sono divisi in tre categorie. Ogni categoria specifica quali aspettative i giocatori, i giudici e gli organizzatori del torneo dovrebbero avere nel partecipare e quali responsabilità avere nell’organizzazione di un torneo del Gioco di Miniature di *Star Wars: Armada*TM. Inoltre, le categorie Competitivo e Premier garantiscono che – ovunque si tenga il torneo – la sua organizzazione e gestione seguirà gli stessi standard di gioco e le stesse regole dei tornei dello stesso tipo che si tengono a livello mondiale.

INFORMALE

Gli eventi informali sono incentrati sul divertimento e sull’atmosfera amichevole. Questi eventi contribuiscono a far crescere le comunità locali e sono un ottimo modo per consentire ai nuovi giocatori di confrontarsi al loro gioco preferito senza doversi preoccupare di ricordare ogni minima

regola. Questa categoria può includere campionati indipendenti, giornate/serate di gioco settimanali e qualsiasi evento che faccia uso di una variante del Gioco di Miniature di *Star Wars: Armada*.

COMPETITIVO

Gli eventi competitivi richiedono che i giocatori abbiano una conoscenza generale delle regole del gioco. Sebbene i giocatori più esperti partecipino a questi eventi competendo per un premio, nessun giocatore va punito per la mancata comprensione delle regole più sottili del Gioco di Miniature di *Star Wars: Armada*TM. I giocatori che partecipano a questi eventi possono aspettarsi un’esperienza coerente da un negozio all’altro. Questa categoria include gli Store Championship ed eventi unici autoconclusivi.

PREMIER

Gli eventi Premier sono la forma di competizione più alta dei tornei di Fantasy Flight Games/Giochi Uniti e tutti i giocatori, i giudici e gli organizzatori del torneo sono invitati a mantenere una condotta impeccabile. Si presume che i giocatori conoscano bene le regole di gioco, nonché l’ultima versione delle FAQ, delle regole da torneo, e che siano consci che tutte le regole saranno rigidamente applicate. Gli eventi Premier includono Regional, National e World Championship.

STRUTTURA DEI TORNEI

I tornei di *Star Wars: Armada* si tengono su una serie di round da **135 minuti**. Ad ogni round del torneo i giocatori ottengono punti torneo sulla base dei risultati conseguiti nella partita. Dopo un numero di round predeterminato (vedi “Struttura dei Round” a pagina 3), il giocatore con più punti torneo è dichiarato vincitore.

IL FUTURO DI ARMADA

Il formato torneistico di *Star Wars: Armada* si è espanso ed è cresciuto insieme al gioco stesso.

Con il rilascio della Wave 2, la dimensione ufficiale delle flotte è 400 punti, la durata dei round è incrementata a 135 minuti e la tabella del Margine di Vittoria è stata aggiornata. Questo è il culmine del formato torneistico di Armada e sarà da ora in poi il formato standard.


PROCEDURA DI SETUP

Prima che il torneo abbia inizio, l’OT deve allestire superfici adatte a ospitare le partite del torneo. Ogni tavolo deve disporre di un’area di gioco di 180 x 90 cm con i bordi chiaramente indicati. Due margini contrapposti dell’area di gioco dovranno essere indicati come bordi dei giocatori. I giocatori dovrebbero avere sul tavolo spazio a sufficienza in cui disporre tutti i componenti necessari per le loro squadriglie. L’OT assegnerà a ogni giocatore un numero, allo scopo di distribuire i posti. Se un OT non può o decide di non seguire le procedure di setup raccomandate, deve informare tutti i giocatori delle caratteristiche dell’area di gioco alternativa con largo anticipo rispetto all’inizio del torneo.

PROCEDURA DI SCHIERAMENTO DELLA FLOTTA

I passi di setup descritti in questa sezione soprassedono i passi 1-2 delle regole di setup standard descritte a pagina 11 del manuale Compendio delle Regole di *Star Wars: Armada*. Questi passi devono essere effettuati prima dell’inizio di ogni partita e possono essere effettuati prima che l’OT annunci ufficialmente l’inizio di un round di torneo:

1. Ogni giocatore piazza la propria flotta fuori dall’area di gioco vicino al bordo del tavolo assegnatogli. Entrambi i giocatori rivelano tutte le navi, squadroni e carte migliora nella propria flotta. I giocatori non rivelano le proprie carte obiettivo.

2. I giocatori impostano ogni indicatore degli scudi e dischetto degli squadroni al suo massimo valore di scudi e scafi. I giocatori inoltre impostano lo slider di attivazione di ogni squadrone affinché mostri l'estremità blu con l'icona . Se entrambi i giocatori schierano delle squadriglie della stessa fazione, dovranno assegnare dei segnalini ID a tutti i veicoli (vedi "Scontri Speculari" a pagina 3). Un giocatore dovrà esibire esclusivamente i numeri bianchi dei suoi segnalini ID, mentre l'altro esibirà soltanto i numeri neri.

3. Ogni giocatore mescola a fondo il suo mazzo dei Danni e lo porge al suo avversario. L'avversario può mescolarlo e alzare, se lo desidera.

I giocatori dunque procedono con i passi 3-8 delle regole di setup standard a pagina 10 del Compendio delle Regole di *Star Wars: Armada*. I giocatori utilizzano gli ostacoli del secondo giocatore nel passo 5.

SUPERFICIE DI GIOCO

Il gioco competitivo di *Star Wars: Armada* dipende dal piazzamento preciso di navi e squadroni. È fortemente raccomandato che ogni area di gioco sia coperta da mat da gioco, feltro o materiali simili che generino attrito e evitino che le navi e gli squadroni si spostino dalla posizione designata quando urtati accidentalmente.

Se si utilizzano mat da gioco, solamente i mat ufficiali *FFG X-Wing™ Playmats* sono ammessi. Questo è per garantire una esperienza di gioco costante per i giocatori ed evitare qualsiasi vantaggio che i giocatori possano trarre dalla familiarità con una particolare mappa. Due *X-Wing Playmat* possono essere affiancati ed utilizzati per le partite di *Star Wars: Armada*.

FINE DELLA PARTITA

Ogni partita di *Star Wars: Armada* finisce in uno dei seguenti modi:

- **Uno dei giocatori è sconfitto:** Al termine del round in corso, tutte le navi di un giocatore sono distrutte. Il giocatore a cui rimane almeno una nave ottiene immediatamente una Vittoria, mentre il suo avversario riceve una Sconfitta. I giocatori determinano i propri punti torneo.
- **Distruzione reciproca:** Al termine del round in corso, tutte le navi di entrambi i giocatori sono distrutte. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita e il suo avversario riceve una sconfitta.
- **Passano sei turni:** I giocatori completano il sesto turno. Il giocatore con il punteggio più alto ottiene una vittoria e l'avversario una sconfitta.
- **Tempo:** Dopo aver dichiarato lo scadere del tempo, i giocatori concludono il round in corso. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita e l'avversario riceve una sconfitta.
- **Partita concessa:** Un giocatore concede la partita. Tutte le navi e squadroni di quel giocatore sono distrutte. I giocatori determinano il proprio punteggio.

PUNTEGGI

I giocatori calcolano sempre il loro punteggio alla fine della partita per determinare il proprio margine di vittoria come descritto di seguito. I punteggi sono calcolati come descritto a pagina 10 del Compendio delle Regole di *Star Wars: Armada* con le seguenti eccezioni:

- Se tutte le navi di un giocatore sono distrutte, la sua flotta vale 300 punti, anche se squadroni amici rimangono nell'area di gioco o la sua flotta vale meno di 300 punti. Il suo avversario aggiunge comunque qualsiasi punteggio ottenuto con gli obiettivi ai 300 ottenuti per aver distrutto la flotta nemica.
- Se due giocatori hanno esattamente lo stesso punteggio o le flotte di entrambi sono distrutte nello stesso momento, il secondo giocatore è il vincitore ma il suo margine di vittoria è 0.

MARGINE DI VITTORIA

I giocatori determinano il loro margine di vittoria utilizzando il punteggio finale come descritto a pagina 3 del Compendio delle Regole di *Star Wars: Armada*. Il giocatore con il punteggio più alto sottrae il punteggio del suo avversario per calcolare il margine di vittoria. Quindi i giocatori confrontano il risultato con la tabella sottostante e ricevono un numero di punti torneo in base all'aver vinto oppure perso.

Se un giocatore distrugge tutte le navi e squadroni del suo avversario, la flotta distrutta vale 300 punti, anche se la flotta dell'avversario è composta di componenti il cui valore totale è inferiore a 300 punti.

PUNTI TORNEO

I giocatori guadagnano punti torneo alla fine di ogni partita. Questi punti sono utilizzati per determinare il vincitore del torneo. I punti torneo sono assegnati sulla base del Margine di Vittoria della partita.

MARGINE DI VITTORIA	VITTORIA	SCONFITTA
0-29	5	5
30-69	6	4
70-129	7	3
130-219	8	2
220-349	9	1
350+	10	0

Esempio di fine partita: *Iacopo vince la partita, distruggendo 108 punti flotta delle navi del suo avversario e guadagnando due segnalini vittoria da 15 punti per un punteggio totale di 138. L'avversario di Iacopo, Simone, ha distrutto 90 punti delle navi di Iacopo e ha guadagnato un segnalino vittoria da 15 punti per un punteggio totale di 105. Iacopo vince con un Margine di Vittoria di 33 punti. Confronta questo numero con la tabella dei punteggi. Iacopo guadagna 6 punti torneo e Simone ne guadagna 4.*

CONCEDERE LA PARTITA

I giocatori sono scoraggiati dal concedere le partite. Se un giocatore concede la partita, tutte le navi e gli squadroni rimanenti del giocatore sono distrutti. L'avversario calcola il proprio punteggio come descritto nella sezione "Margine di Vittoria" e quindi determina i propri punti torneo. Il giocatore che ha concesso riceve 0 punti torneo.

SPAREGGI

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti torneo, sono messi in classifica sulla base del margine di vittoria cumulativo delle partite giocate da ogni giocatore. Il giocatore con il margine di vittoria totale più grande sarà il primo in classifica, il giocatore con il secondo margine di vittoria sarà il secondo, e così via.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti torneo e non hanno vinto alcuna partita o sono sempre in parità dopo aver confrontato i loro margini di vittoria, si calcola la "forza del calendario" (Strength of Schedule) sommando il totale dei punti torneo dei loro avversari. Il giocatore i cui avversari hanno totalizzato il maggior numero di punti torneo (forza del calendario più alta) sarà il primo in classifica, il giocatore con la seconda forza del calendario sarà il secondo e così via.

FORZA DEL CALENDARIO E SOFTWARE TORNEI

Il software per tornei di FFG, TOME, è attualmente in fase di beta test e disponibile per alcuni organizzatori. Il software utilizza un sistema di calcolo della forza del calendario rispetto a quello descritto in questo documento. Sono stati effettuati dei cambiamenti per migliorare

l'esperienza di gioco dei tornei per i partecipanti e rappresentare più accuratamente il posizionamento effettivo di ogni giocatore in classifica.

TOME calcola la forza del calendario di ogni giocatore dividendo il punteggio di ogni giocatore per il numero di round che ha giocato, aggiungendo poi i risultati di tutti gli avversari incontrati fino a quel momento. Il software divide quindi il risultato per il numero di round che il giocatore ha giocato per individuare la sua forza del calendario. Gli organizzatori che dovessero utilizzare TOME dovrebbero comunicarlo ai giocatori prima dell'inizio del torneo in modo che possano essere al corrente del differente metodo di calcolo della forza del calendario.

ABBINAMENTI

Per *Star Wars: Armada* si usano gli abbinamenti standard alla Svizzera (vedi la pagina di supporto di Gioco Organizzato FFG per ulteriori dettagli). Il numero di round è definito nel paragrafo "Struttura dei Round". Per il primo round sono raccomandati gli abbinamenti casuali, tuttavia i giocatori negli eventi informali potranno chiedere a l'OT di evitare di abbinare tra loro nel primo turno i giocatori della stessa famiglia o che hanno viaggiato insieme per giungere al torneo se possibile.

Per ogni round dopo il primo, i giocatori sono abbinati casualmente con un altro giocatore che abbia lo stesso numero di punti torneo. Se il numero dei partecipanti con lo stesso numero di punti torneo fosse dispari, un giocatore sarà abbinato casualmente con un giocatore del gruppo avente il numero di punti immediatamente inferiore. Se il numero di partecipanti al torneo fosse dispari, l'ultimo giocatore in classifica ottiene un "bye" (vedi "Bye" di seguito).

A mano a mano che ogni abbinamento viene definito, l'OT deve assicurarsi che i giocatori non abbiano già giocato tra loro più di una volta prima della fine del torneo o delle fasi a eliminazione diretta. In quel caso, l'OT dovrà scambiare uno dei giocatori con un giocatore diverso che abbia lo stesso numero di punti torneo, poi proseguirà con gli abbinamenti finché ogni giocatore non sarà stato abbinato con un avversario contro cui non ha ancora giocato.

Esempio di abbinamenti: *Michele, Carlo e Silvia hanno ciascuno 24 punti torneo. Michele viene abbinato a Silvia e Carlo è abbinato a Lapo, che ha 22 punti torneo. Michele vince contro Silvia e riceve 6 punti torneo per un totale di 30 punti torneo, mentre Silvia ne riceve 4 per un totale di 28. Carlo vince contro Lapo e riceve sei punti torneo per un totale di 30, mentre Lapo ne vince 4 per un totale di 28. Nel successivo round Michele, Silvia e Carlo avranno tutti 28 punti; avendo Michele e Silvia già giocato, Silvia giocherà con Lapo e Carlo giocherà con il giocatore seguente con più punti torneo.*

BYE

Occasionalmente ai tornei partecipa un numero dispari di giocatori, con il risultato del trasferimento di un giocatore direttamente al round successivo della competizione a causa dell'impossibilità di assegnargli un avversario. Questo è definito "ottenere un bye". Il giocatore che ottiene un bye è determinato casualmente nel primo round; successivamente il bye è assegnato al giocatore con il minor numero di punti torneo (nel caso di valori identici di vittorie e sconfitte, il bye è assegnato al giocatore con il Margine di Vittoria più basso). In caso di ulteriore parità, si assegna il bye casualmente a uno di quei giocatori.

Quando un giocatore riceve un bye, gli viene attribuita una vittoria con 8 punti torneo e un margine di vittoria di 61 per quel round.

SCONTRI SPECULARI

Una partita speculare è una partita tra due giocatori che schierano la stessa fazione. Gli abbinamenti in torneo non favoriscono partite tra fazioni diverse, dunque capiteranno scontri speculari. Se due giocatori con la stessa fazione sono abbinati, si applicano tutte le normali regole. Ogni giocatore potrà schierare carte con nomi unici anche se il suo avversario sta schierando carte con lo stesso nome unico.

Per facilitare lo svolgimento di una partita speculare, a entrambi i giocatori è richiesto di differenziare le proprie navi da quelle dell'avversario. I giocatori potranno farlo in molti modi diversi; assegnare segnalini ID contenuti nel set base di *Star Wars: Armada*, marcare ogni nave con dei segnalini o dipingere le navi/basette sono tutti metodi accettati.

STRUTTURA DEI ROUND

La lunghezza e struttura di un torneo è determinata dal numero di giocatori. Per i tornei informali gli organizzatori sono liberi di scegliere il numero di round che ritengono più idoneo alle necessità del torneo e dei giocatori.

Il numero suggerito di round di Svizzera per i tornei di livello Competitivo di Star Wars: Armada sono definiti di seguito. I tornei di categoria Competitiva o Premier devono avere almeno quattro giocatori.

NUMERO GIOCATORI	NUMERO ROUND
4-32	3
33-48	4
49 E OLTRE	5

EVENTI GRANDI

Un OT non dovrebbe prevedere più di 4 round in un singolo giorno. FFG e Giochi Uniti raccomandano che i tornei a cui partecipano 33 o più giocatori siano organizzati su due giornate, con tre round il primo giorno e i restanti il secondo.

FORMAZIONE DELLE FLOTTE

Ogni giocatore deve formare una flotta da utilizzare in un torneo di *Armada*. La flotta di ogni giocatore dovrà essere composta solamente di navi e squadroni ufficiali di *Star Wars: Armada*. Non sono ammessi proxy.

Una flotta è composta da navi e squadroni con le loro corrispondenti carte nave e squadrone, indicatori di comando, carte obiettivo, un comandante e qualsiasi altra carta migliorata. Il numero massimo di punti flotta a disposizione di ogni giocatore è 400. Il valore in punti di una flotta non può superare i 400 punti; può invece essere inferiore a 400. La flotta di un giocatore non può contenere più di 135 punti di squadroni.

Ogni giocatore può scegliere di schierare una flotta Ribelle o Imperiale, in quanto nella determinazione degli abbinamenti verranno ignorate le fazioni di appartenenza.

Ogni giocatore deve consegnare all'OT la composizione della sua flotta - indicante tutte le carte migliorata, obiettivo, comandante associate e il totale in punti flotta - prima dell'inizio del torneo. I giocatori devono usare la stessa flotta per tutta la durata del torneo, comprese tutte le carte nave, squadrone e migliorata senza variazione alcuna. Nei tornei informali non è richiesto ai giocatori di consegnare la lista della flotta, ma non possono cambiare flotta durante il torneo.

Oltre alla flotta, ogni giocatore dovrà portare tutti i componenti necessari per la sua flotta e le partite in generale. Ciò include ma non si limita a dadi, rigelli di gittata, strumento di manovra, indicatori di velocità, segnalini comando, segnalini obiettivo, segnalini vittoria, segnalino iniziativa, marcatori dell'area di setup e un mazzo danni completo. Un giocatore deve portare un set completo di segnalini ostacolo, come quello del set base. L'OT non è tenuto a fornire alcun componente di gioco ai giocatori.



MODIFICHE AI COMPONENTI

Durante le partite di torneo, ogni giocatore deve usare i componenti inclusi nei prodotti ufficiali di *Star Wars: Armada* (vedi “Prodotti Ammessi” nella pagina seguente). Il giudice principale ha l’ultima parola sull’ammissibilità o meno di un componente di gioco in torneo. Se un componente viene dichiarato non ammissibile e quel giocatore non riesce a trovare il modo di sostituirlo, quel giocatore sarà squalificato dal torneo.

È possibile per un giocatore avere più navi identiche dello stesso tipo nella propria flotta. Per evitare confusione, è richiesto che ogni nave sia identificata in base al giocatore e alla carta nave con i segnalini ID.

I giocatori sono invitati e incoraggiati a personalizzare le proprie flotte in accordo con le seguenti regole:

- I giocatori possono dipingere le proprie navi e squadroni di *Star Wars: Armada*
- I giocatori non possono modificare le basette delle navi per modificare la loro dimensione o forma. È possibile aggiungere del peso alla basetta di una nave se non altera la dimensione o la forma della basetta.
- Le carte devono essere inalterate, possono essere inserite in bustine protettive. Le bustine delle carte danni devono essere tutte identiche ed inalterate.
- I giocatori possono marcare i loro segnalini, indicatori di comando, indicatori di velocità per indicarne la proprietà, finché la funzionalità del componente non è compromessa. In ogni caso i giocatori dovrebbero prestare attenzione a non marcare il retro dei loro indicatori di comando in modo che l’avversario possa capire il comando scelto!
- I giocatori possono marcare i loro campi di asteroidi, di detriti ed altri ostacoli per indicarne la proprietà, ma non possono alterarli in altro modo.

CONDOTTA

Si prevede che i giocatori, i giudici e tutti gli altri partecipanti si comportino in modo rispettoso e professionale durante un torneo.

CONDOTTA ANTISPORTIVA

I giocatori sono tenuti a comportarsi in modo maturo e rispettoso e a giocare nel rispetto delle regole e dell’avversario. È vietato interrompere una partita per prendere tempo, rallentare intenzionalmente il gioco, abusare di una combinazione infinita, mantenere un comportamento inappropriato, trattare un avversario con mancanza di rispetto o scarsa cortesia, ecc.

Le collusioni tra giocatori al fine di manipolare i punteggi sono esplicitamente proibite. L’OT, a sua esclusiva e completa discrezione, può espellere dal torneo quei giocatori che dimostrino un comportamento antisportivo.

GIOCO LENTO

Si prevede che i partecipanti giochino ad un ritmo che gli permetta di completare un match nel tempo concesso. “Stallare” una partita non è accettabile. I giocatori potranno richiedere al giudice di controllare la loro partita in caso di Gioco Lento.

MARGINE DI ERRORE

A volte un veicolo può essere spostato accidentalmente o collocato con scarsa accuratezza durante il regolare corso della partita. È concesso un margine minimo di errore nel posizionamento e nell’orientamento dei veicoli in queste situazioni, affinché il ritmo nel gioco non ne risulti immotivatamente compromesso ed entrambi i giocatori siano d’accordo con l’eventuale approssimazione; in caso contrario sarà premura dei giocatori sollecitare l’OT in caso di disputa da risolvere. I giocatori non dovranno abusare di questo margine di errore e dovranno usare gli strumenti inclusi nel gioco per ottenere la massima accuratezza possibile. L’uso di eccessiva forza nel collocare i componenti per spostare intenzionalmente altri componenti è esplicitamente proibito. In caso di disputa, l’OT ha l’ultima parola sulla decisione da applicare e può squalificare quei giocatori che tengono una condotta antisportiva.

OPPORTUNITÀ MANCATE

I giocatori sono tenuti a giocare in modo ottimale, ricordandosi di eseguire e di usare gli effetti delle carte nei momenti indicati. Se un giocatore si dimentica di usare un effetto o di compiere una azione nel momento previsto dal regolare svolgimento del turno di gioco, non può usarlo retroattivamente senza il consenso del suo avversario. I giocatori sono tenuti a comportarsi rispettosamente, evitando di distrarre intenzionalmente un avversario o di mettergli fretta allo scopo di fargli mancare un’opportunità di gioco.

PARTECIPAZIONE DEL GIUDICE AL TORNEO

Il giudice può partecipare a un torneo di categoria informale o competitiva di cui è responsabile soltanto se è presente un secondo giudice del torneo. Questo secondo giudice deve essere annunciato e presentato all’inizio del torneo, e sarà responsabile di tutte le decisioni arbitrali durante le partite a cui prenderà parte il giudice principale. Se i due giudici dovessero scontrarsi, il giudice capo sarà responsabile di qualsiasi decisione sulle regole durante la partita.

Durante un torneo di categoria premier, i giudici e gli Organizzatori del Torneo non possono partecipare. Gli Organizzatori del Torneo e i giudici dei tornei del campionato premier sono tenuti a dedicare la loro piena attenzione all’organizzazione e all’arbitraggio dell’evento.

REGOLE DA TORNEO AGGIUNTIVE

MISURARE

Come descritto a pagina 10 del Compendio delle Regole, “Lo strumento di manovra può essere collocato e modificato liberamente durante il passo “Determinare la Rotta” dell’esecuzione di una manovra, per aiutarsi nel determinare una rotta. Una nave non è obbligata a seguire una rotta finché le guide dello strumento di manovra non sono state inserite nella base della nave.”

I giocatori non dovrebbero abusare della regola delle pre-misurazioni per rallentare il ritmo della partita o interrompere l’attivazione di un avversario.

Uno strumento: Un giocatore può utilizzare solamente un singolo righello o strumento di manovra per misurare gittate, distanze o movimenti aggiuntivi oltre la lunghezza di un singolo strumento o per triangolare delle misurazioni. Per strumento si intende il righello di gittata, lo strumento di manovra o un altro componente come un token.

Questa regola ha lo scopo di prevenire il gioco lento, come definito a pagina 4.

Se la fine di una gittata o distanza misurata cade sulla linea che separa due gittate o distanza, si considera la misurazione come la gittata o distanza

più corta. Se c’è una disputa su una misurazione, i giocatori possono richiedere a un giudice di prendere una decisione finale sulla misurazione.

MOVIMENTO

I giocatori devono seguire tutte le regole per il movimento descritte nel Manuale di Gioco e nel Compendio delle Regole di *Star Wars: Armada*.

Le guide dello strumento di manovra si considera siano inserite nella nave quando il lato dello strumento di manovra è parallelo alla basetta della nave e questi sono a contatto. Se uno dei giocatori avesse ragione di credere che il suo avversario stia abusando della premisurazione del movimento può richiedere al giudice di osservare la partita.

Potrebbe essere necessario muovere una nave quando lo strumento di manovra non può essere piazzato direttamente nell’area di gioco a causa della presenza di altre navi o squadroni. Quando accade ciò, il proprietario della nave dovrebbe marcare la posizione dei modelli interferenti con un metodo precedentemente concordato dai giocatori, muovere la nave attivata, quindi sostituire i modelli rimossi.

CARTE DANNO

Quando il veicolo di un giocatore riceve una carta danni, la carta deve provenire dal mazzo dei danni di quello stesso giocatore. I giocatori devono mantenere un proprio mazzo degli scarti in cui riporre le loro carte danni. Prima di mescolare, un giocatore può chiedere all’avversario di esaminare il suo mazzo dei danni per controllare ed avere conferma che i suoi contenuti siano corretti. L’OT può controllare i mazzi dei danni in qualsiasi momento.



TIRI DI DADI

I risultati dei dadi non devono essere ambigui. Un giocatore deve ritirare ogni dado che dovesse atterrare inclinato su di un altro componente di gioco o che dovesse cadere fuori dal tavolo.

NAVI E SQUADRONI DISTRUTTI

Quando una nave o uno squadrone è distrutto, il proprietario di quella nave o squadrone rimuove il modello dall'area di gioco, piazza la nave o lo squadrone a lato e gira ogni carta migliora equipaggiata a quel modello a faccia in giù. Navi distrutte, squadroni distrutti e carte miglioria scartate di un giocatore sono informazioni accessibili.

CARTE SCARTATE

Quando un giocatore è istruito di scartare una carta migliora, la gira a faccia in giù. Le carte nave e miglioria a faccia in giù si considerano fuori dal gioco. Le carte miglioria scartate devono rimanere accanto alla nave a cui sono equipaggiate.

TENERE TRACCIA DEI ROUND DI GIOCO DURANTE I MATCH

I giocatori sono responsabili per il tracciamento del numero di round completati nelle proprie partite. Per tenere traccia, il secondo giocatore piazza un segnalino circolare sulla carta obiettivo attiva durante la fase di status. I giocatori possono usare un altro metodo se entrambi sono d'accordo.

PRODOTTI AMMESSI

Soltanto i modelli, le carte e i segnalini ufficiali *Star Wars: Armada* possono essere utilizzati (è vietato l'uso di riproduzioni o sostituzioni di carte e veicoli). Righelli di gittata e segnalini prodotti da terze parti possono essere ammessi a discrezione del giudice di torneo. Se si usa l'app *Star Wars™ Dice*, tale app deve essere tenuta in piena vista di entrambi i giocatori per tutto il tempo.

Modelli di setup personalizzati volti ad aiutare i giocatori nello schieramento di navi e squadroni non sono ammessi. Comunque, i giocatori potranno utilizzare i loro righelli di gittata e strumenti di manovra per aiutarsi nel setup delle formazioni durante lo schieramento.

I componenti possono essere modificati esclusivamente come descritto nel paragrafo "Modifiche ai Componenti" a pag. 4.

In Nord America i prodotti diventano legali non appena commercializzati. I giocatori al di fuori del Nord America dovranno consultare il loro OT per sapere quali prodotti sono considerati legali ai fini del torneo.

RIGHELLI DI GITTATA E SEGNALINI

Piccole differenze dovute al processo di stampa e l'esistenza di prodotti di terze parti potrebbero generare leggere disparità nella misurazione con alcuni righelli di gittata. Prima dell'inizio di una partita di torneo, qualsiasi giocatore potrà chiedere che venga usato un singolo righello di gittata per tutta la durata della partita. Il capo giudice avrà l'ultima parola in merito.

Questo e altri documenti di supporto per il gioco organizzato FFG/GU sono accessibili dal sito Giochi Uniti Pagina: <http://www.giochiuniti.it>

WWW.GIOCHIUNITI.IT

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

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