

X-WING™ STANDARD PLAY REGOLE DA TORNEO

Tutti i cambiamenti e le aggiunte apportate a questo documento rispetto alla versione precedente sono evidenziati in rosso.

VERSIONE 3.0 AGGIORNATA AL 25/3/2015

Il programma di gioco organizzato del **Gioco di Miniature Star Wars: X-Wing™**, sponsorizzato da Fantasy Flight Games ("FFG") e da Giochi Uniti Srl, seguirà le direttive organizzative e le regole contenute in questo documento.

Per la stagione torneistica 2014, tutti i tornei ufficiali competitivi e premier di **X-Wing** dovranno essere organizzati come eventi formato **Dogfight**.

La prima parte di questo documento offre una panoramica sulla condotta di gioco e sulle regole generali da applicare a tutti gli eventi. Seguono poi le regole da torneo formato **Dogfight** ed **Escalation**. L'ultima parte del documento contiene regole aggiuntive e le varie categorie di tornei.

I cambiamenti e le aggiunte apportate a questo documento rispetto alla versione precedente sono evidenziati in rosso.

CONDOTTA

Interpretazione e Regole dei Componenti

I tornei ufficiali vanno giocati usando le regole contenute nel regolamento della scatola base di **X-Wing**, **che può essere scaricato in lingua inglese dal sito web di X-Wing o in lingua italiana dal sito Giochi Uniti** in qualsiasi momento. 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 X-Wing](#). 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 Giochi Uniti Organizzato di valutarne l'inserimento in successive versioni delle regole da torneo e FAQ.

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

Partecipazione dell'Organizzatore del Torneo

L'OT può partecipare a un torneo di cui è responsabile soltanto se è presente un secondo Organizzatore del Torneo. Questo secondo OT deve essere annunciato e presentato all'inizio del torneo, e sarà responsabile di tutte le decisioni arbitrali durante le partite a cui prenderà parte l'OT principale.

Durante un torneo premier, i giudici e gli Organizzatori del Torneo non possono partecipare. Gli Organizzatori del Torneo e i giudici dei tornei del campionato premier (Regionals, Nationals e World) sono tenuti a dedicare la loro piena attenzione all'organizzazione e all'arbitraggio dell'evento. Non possono e non devono quindi partecipare agli eventi da loro organizzati e/o arbitrati dei Campionati Regionals, Nationals o World come giocatori.

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 gioca-

tori siano d'accordo con l'eventuale approssimazione; in caso contrario sarà premura dei giocatori sollecitare il 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 le azioni 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.

Modifiche ai Componenti

I giocatori sono autorizzati e incoraggiati a personalizzare le loro squadriglie nei limiti delle regole seguenti. L'OT ha l'ultima parola sul possibile utilizzo di un veicolo in un torneo. Se un veicolo è giudicato inutilizzabile e il giocatore non ha una accettabile alternativa per sostituire quel particolare modello modificato, il giocatore potrà essere squalificato dal torneo su insindacabile decisione dell'OT.

I modelli dei veicoli possono essere dipinti in base ai propri gusti, purché le alterazioni non risultino offensive e non influenzino negativamente l'esperienza di gioco degli altri giocatori. La dimensione e la forma di un modello di veicolo non possono essere modificate in alcun modo.

Forma e dimensioni delle basi dei veicoli non possono essere modificate. È concesso aggiungere del peso alla base di un veicolo solamente se questo non ne altera la forma o le dimensioni. I supporti dei veicoli (incluse le sedi di connessione fissate ai modelli dei veicoli) possono essere modificati o sostituiti a piacimento, purché le alterazioni non risultino offensive, non influenzino negativamente l'esperienza di gioco di un altro giocatore o rendano impossibile il regolare e corretto svolgimento del gioco.

Le carte **devono** essere inalterate; è consentito l'uso di bustine protettive. Le bustine delle carte Danni devono essere tutte identiche e non presentare alterazioni riconoscibili. I giocatori possono contrassegnare i loro segnalini e il lato frontale dei loro indicatori di manovra per indicarne la proprietà, fintanto che la funzione di questi componenti non ne resta compromessa. Tuttavia, i giocatori dovranno fare attenzione a non contrassegnare il retro dei loro indicatori di manovra in modo asimmetrico o in qualsiasi modo che possa indicare agli avversari e agli altri giocatori quali manovre sono state selezionate!

Durante lo svolgimento del torneo, ogni giocatore è tenuto a usare solo i componenti inclusi nei prodotti ufficiali di **X-Wing**, fatta eccezione per i modelli di manovra, i segnalini e i righelli di gittata prodotti da terzi, il cui uso è definito di seguito.

Non è consentito usare sostituzioni o riproduzioni dei modelli, delle basi, delle carte e degli asteroidi forniti nel kit base. Gli asteroidi e gli altri ostacoli non possono essere modificati in alcun modo. I modelli di "setup" personalizzati concepiti per aiutare i giocatori a schierare i veicoli non sono autorizzati. Tuttavia i giocatori possono usare i loro righelli di gittata e i loro modelli di manovra per aiutarsi a disporre le formazioni nel corso dello schieramento.

Nel caso vengano usati dei playmat, solamente i Playmat ufficiali FFG **X-Wing™** sono permessi. Questo per garantire un'esperienza uniforme ai giocatori e prevenire che qualche giocatore sia favorito dalla familiarità con particolari mappe.

Ogni veicolo in gioco deve rimanere attaccato alla sua base. Se due o più modelli in gioco potrebbero toccarsi interferendo con il movimento o la collocazione dei veicoli (per esempio nel caso di due veicoli **Millennium Falcon** disposti con le basi a contatto), i giocatori devono modificare il numero di supporti in plastica per aumentare o ridurre l'altezza finché i modelli dei veicoli non si toccano più. In nessuna circostanza un giocatore può proseguire il suo turno mentre il modello di un veicolo è rimosso dalla sua base.

Righelli di Gittata, Segnalini e Modelli di Manovra

A causa di alcune variazioni minori durante le procedure di stampa e dell'esistenza di prodotti di terze parti, le misure di diversi righelli potrebbero variare leggermente tra loro. Prima che lo scontro di un torneo inizi, un giocatore potrebbe richiedere che durante lo scontro venga usato soltanto un righello di gittata. Entrambi i giocatori devono decidere quale righello usare per tutta la durata dello scontro, definendo anche quale lato del righello usare. L'OT ha l'ultima parola in ogni disputa e su ogni decisione. È consentito anche l'uso di segnalini e righelli prodotti da terzi, purché siano chiaramente riconoscibili ed entrambi i giocatori acconsentano al loro uso.

Navi di fazioni multiple

Tutte le carte pilota e i segnalini veicolo nella squadriglia di un giocatore devono appartenere alla stessa fazione. Se la nave di un giocatore ha diverse versioni in più di una fazione, lui/lei potrà usare una qualsiasi versione del modello o dell'indicatore di manovra di quella nave nella sua squadriglia.

Esempio con più navi: Dario schiera una squadriglia Feccia & Infamia consistente di quattro Z-95 Headhunter e un Firespray. Il modello e l'indicatore di manovra del suo Firespray vengono dal pack di espansione Firespray Imperiale, due modelli e indicatori di manovra dei suoi Z-95 Headhunter vengono dal pack di espansione Z-95 Headhunter Ribelle e i due modelli e indicatori di manovra restanti vengono dal pack di espansione I Ricercati della fazione Feccia & Infamia. Comunque, tutte le sue carte pilota e segnalini veicolo sono della fazione Feccia & Infamia.

REGOLE DA TORNEO UFFICIALI DEI DOGFIGHT DI X-WING

I tornei formato **Dogfight** del gioco di miniature di **X-Wing** si svolgono in una serie di round da torneo di 75 minuti. Gli organizzatori del torneo possono ridurre questa durata a 60 minuti o ampliarla a 90 minuti, se lo ritengono opportuno. Se lo fanno, devono informarne tutti i giocatori prima che il torneo abbia inizio. A ogni round di torneo, i giocatori riporteranno un punteggio dipendente dal risultato della loro partita. Dopo un numero predeterminato di round da torneo (in base alle dimensioni del campo di gioco e ai limiti di tempo del torneo), chi ha ottenuto il punteggio più alto è il vincitore del torneo, a meno che non sia prevista una fase eliminatoria.

Nei tornei con un alto numero di partecipanti, si prevede (a discrezione dell'OT) una fase eliminatoria. In un torneo del genere, i detentori dei punteggi più alti (generalmente i primi 4 o i primi 8) partecipano a degli scontri a eliminazione diretta per determinare il campione del torneo. L'OT deve dichiarare se ci sarà un girone eliminatorio prima che il torneo abbia inizio.

FORMAZIONE DELLE SQUADRIGLIE

Ogni giocatore deve formare una squadriglia da utilizzare in un torneo di **X-Wing**. Le regole di formazione delle squadriglie descritte in questa sezione si sostituiscono a quelle per la formazione delle squadriglie descritte nel regolamento di **X-Wing**.

Il numero massimo di punti squadriglia a disposizione di ogni giocatore è 100. Il valore in punti di una squadriglia non può superare i 100 punti; può invece essere inferiore a 100.

Ogni giocatore può scegliere di schierare una squadriglia **Ribelle, Imperiale o Feccia & Infamia**, in quanto nella determinazione degli abbinamenti verranno ignorate le fazioni di appartenenza.

Ogni giocatore deve consegnare all'OT la composizione della sua squadriglia - indicante tutte le carte Miglioria associate e il totale in punti squadriglia - prima dell'inizio del torneo. I giocatori devono usare la stessa squadriglia per tutta la durata del torneo, comprese tutte le carte Pilota e Miglioria senza variazione alcuna.

Ogni giocatore dovrà essere dotato dei componenti standard contenuti nella scatola base di **X-Wing** e gli eventuali componenti aggiuntivi di cui ha bisogno per la sua squadriglia, includendo ma non limitandosi ai dadi, al righello di gittata, ai modelli di manovra, ai segnalini asteroidi e a un mazzo dei Danni completo. **Ogni giocatore dovrà poi portare esattamente tre segnalini ostacolo in singola copia di sua scelta. I giocatori dovranno scegliere questi segnalini ostacolo tra i sei asteroidi contenuti nel set base e le sei nubi di detriti contenute nei pack di espansione YT-2400 e VT-49 Decimator. Ogni segnalino ostacolo dovrà essere differente dall'altro; il giocatore non potrà scegliere due copie dello stesso segnalino ostacolo. Il TO non è tenuto a fornire alcun componente di gioco ai giocatori.**

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 90 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 delle Squadriglie

Prima che ogni partita inizi è necessario svolgere i passi seguenti, che possono essere svolti prima che l'OT annunci ufficialmente l'inizio di un round del torneo:

1. Ogni giocatore dispone la sua squadriglia al di fuori dell'area di gioco, al bordo del campo assegnatogli.
2. Entrambi i giocatori rivelano tutti i componenti delle loro squadriglie e assegnano un segnalino ID a ogni veicolo che abbia un duplicato nella stessa squadriglia. 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 alzarne, se lo desidera.
4. I giocatori determinano l'iniziativa. Il giocatore con il totale più basso di punti squadriglia decide quale giocatore avrà l'iniziativa. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso totale di punti squadriglia, si determina chi detiene l'iniziativa con un lancio di testa o croce. Chi vince il lancio decide chi avrà l'iniziativa.
5. **Ogni giocatore piazza i suoi tre asteroidi e/o nubi di detriti unici vicino all'area di gioco a formare una riserva di sei ostacoli. Il giocatore con l'iniziativa sceglie uno di questi segnalini e lo piazza all'interno dell'area di gioco. Quindi, il suo avversario sceglie uno dei restanti segnalini ostacolo e lo piazza nell'area di gioco. I giocatori continuano ad alternarsi finché tutti i sei segnalini sono piazzati. Un segnalino ostacolo non può essere piazzato a Gittata 1-2 da qualsiasi bordo dell'area di gioco o a Gittata 1 da un altro segnalino ostacolo.**
6. I giocatori schierano i loro veicoli in ordine ascendente di abilità di pilotaggio, come previsto dalle regole standard di **X-Wing**.
7. I giocatori attivano gli scudi e preparano gli eventuali componenti speciali di cui potrebbero avere bisogno. I giocatori non possono iniziare a muovere i veicoli finché l'OT non annuncia ufficialmente l'inizio del round di torneo.

Fine della Partita

Una partita di torneo termina quando si verifica una delle tre seguenti situazioni:

- Tutti i veicoli di un giocatore sono distrutti (rispettando la Regola dell'Attacco Simultaneo, pagina 16 del Regolamento). Il giocatore a cui rimane almeno un veicolo ottiene immediatamente una Vittoria Schiacciante, mentre il suo avversario riceve una Sconfitta. Se a nessun giocatore rimane un veicolo, la partita termina con un Pareggio.
- Alla fine del turno in corso, scade il limite di tempo della partita. Se il tempo scade durante lo svolgimento di un turno, i giocatori sono tenuti a terminare il turno in corso. Alla sua conclusione terminerà la partita. Ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando il valore in punti squadriglia dei veicoli distrutti del suo avversario, comprese le carte Miglioria assegnate a quei veicoli. Il giocatore con il punteggio più alto ottiene una Vittoria, mentre il suo avversario riceve una Sconfitta. Se il punteggio del giocatore vincitore supera quello del suo avversario di 12 punti o più, riceve invece una Vittoria Schiacciante. Se entrambi i giocatori hanno totalizzato lo stesso punteggio, la partita termina con un Pareggio.
- Un giocatore riconosce volontariamente la sconfitta in un qualsiasi momento durante la partita. Riconoscendo la sconfitta, riceve una Sconfitta e il suo avversario riceve una Vittoria Schiacciante. Riconoscere la sconfitta quando non esiste una ragionevole probabilità di vittoria è considerato un gesto sportivo.

Punteggi

Alla fine di ogni partita i giocatori ricevono i seguenti punti torneo:

- Vittoria = 5 Punti Torneo al vincitore
- Vittoria minore = 3 Punti Torneo al vincitore
- Pareggio = 1 Punto Torneo a entrambi
- Sconfitta = 0 Punti Torneo allo sconfitto

Questi punti si usano per determinare il vincitore del torneo oppure, in caso di un evento più grande, per determinare chi passa alle successive fasi della competizione.

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 e ad eliminazione diretta per un torneo competitivo o premier di X-Wing è definito nella tabella sottostante.

Numero di giocatori	Numero di Round	Taglio
Fino a 8	3	Nessun taglio
9-16	4	Top 4
17-32	5	Top 4
33-64	5	Top 8
65-128	6	Top 8
129 e più	6	Top 16

Margine di Vittoria

Alla fine di ogni match, il giocatore che ha distrutto più punti squadriglia aggiunge la differenza tra i punti che ha abbattuto e quelli abbattuti dall'avversario a 100 e li annota sulla sua scheda punteggio. Il giocatore che ha distrutto meno punti squadriglia sottrae la stessa cifra da 100 e annota il risultato sulla sua scheda punteggio.

Esempio: Anakin vince la partita, distruggendo 53 punti delle navi avversarie. Il suo avversario, Biggs, ha distrutto 24 punti delle navi di Anakis. Anakin dunque vince per 29 punti, che aggiunge a 100 ottenendo un Margine di Vittoria di 129. Biggs perde per 29 punti, che sottrae da 100 ottenendo un Margine di 71.

Se un giocatore distrugge tutte le navi avversarie, la squadra del suo avversario vale 100 punti, anche se il valore effettivo in punti con cui ha iniziato la partita fosse inferiore. **Se entrambi i giocatori distruggono un identico numero di punti squadriglia, entrambi i giocatori ricevono un Margine di Vittoria di 100 punti.** Se un giocatore concede la partita, si considera come se tutte le sue navi fossero state distrutte.

Spareggi

Se dei giocatori hanno identici valori di vittorie e sconfitte, lo Spareggio è determinato sulla base del margine di Vittoria. Il giocatore con il Margine di Vittoria più alto vince lo spareggio e avanza. Se i giocatori fossero ancora in situazione di parità, si calcolerà la "forza del calendario" (Strenght of Schedule, SoS) di ogni giocatore, combinando i punti torneo ottenuti da tutti i loro avversari. Il giocatore i cui avversari hanno ottenuto la quantità più alta di punti torneo vince lo spareggio ed avanza.

Abbinamenti

Si usano gli abbinamenti standard alla Svizzera (vedi la [pagina di supporto di Gioco Organizzato FFG](#) per ulteriori dettagli). Per il primo round sono raccomandati gli abbinamenti casuali, tuttavia l'OT dovrebbe evitare di abbinare tra loro nel primo

round dei membri della stessa famiglia o dei giocatori che abbiano viaggiato assieme per arrivare al torneo.

Per ogni round dopo il primo, tutti gli abbinamenti saranno basati sulla quantità di punti torneo e sul margine di vittoria guadagnati dai giocatori. I giocatori saranno abbinati con un avversario che ha lo stesso numero di punti torneo, a partire dai due giocatori con il margine di vittoria più alto. Se ci sono giocatori con gli stessi punti torneo in numero dispari, il giocatore rimanente è abbinato al giocatore con il margine di vittoria più alto tra quelli con il seguente ammontare di punti torneo.

Ogni abbinamento dovrà essere controllato per assicurarsi che non ci siano due giocatori che debbano giocare l'uno contro l'altro più di una volta prima della fine del torneo o dell'inizio delle eliminatorie, in base a cosa accade prima. A mano a mano che ogni abbinamento viene definito, l'OT deve assicurarsi che i giocatori non abbiano già giocato tra loro. 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.

Se al torneo partecipa un numero dispari di giocatori, il giocatore con il punteggio più basso e il margine di vittoria più basso passa il turno automaticamente (ottiene un bye) e riceve l'equivalente di una partita vinta (Vittoria).

Esempio di abbinamento: Anakin, Luke e Biggs hanno tutti 15 punti torneo. Ma siccome i loro margini di vittoria sono differenti (Anakin ha 520, Luke 475 e Biggs 380), Anakin giocherà contro Luke, mentre Biggs dovrà giocare contro Kyle che ha 13 punti torneo e un margine di vittoria di 402.

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). Un bye conta come una Vittoria con Margine di Vittoria pari a 150.

Fase finale del torneo

Nei tornei più grandi, l'OT può decretare il passaggio alla fase finale del torneo dopo un numero prestabilito di round. L'OT annuncerà se e quando è previsto questo passaggio prima dell'inizio del torneo. I giocatori vengono ordinati per Punti Torneo dal più alto al più basso, usando il Margine di Vittoria. I giocatori in cima alla lista (in un numero congruo relativamente al numero di partecipanti e alla categoria dell'evento) iniziano allora una nuova serie di round da torneo. Soltanto questi giocatori prenderanno parte agli abbinamenti e agli incontri dei round successivi.

La distribuzione dei giocatori nella Fase Eliminatoria è determinata dalle classifiche nella fase preliminare; il giocatore dalla prestazione migliore nella fase precedente giocherà contro il giocatore dalla prestazione peggiore; il secondo miglior giocatore giocherà contro il secondo peggiore e così via.

Una volta effettuata la distribuzione, il calendario degli scontri sarà definitivo. Non si effettua una nuova distribuzione a ogni round. Un giocatore è dichiarato eliminato quando subisce una sconfitta. Soltanto i giocatori che hanno vinto procedono al round successivo. Il vincitore della fase finale eliminatoria è dichiarato campione del torneo. Se una partita termina con un Pareggio durante la fase finale eliminatoria, viene dichiarato vincitore il giocatore che aveva l'iniziativa. L'ultima partita della fase finale del torneo non ha limiti di tempo.

REGOLE DA TORNEO AGGIUNTIVE

Mazzo del Punteggio

Per facilitare il conteggio dei punti squadriglia quando uno scontro raggiunge il limite di tempo prestabilito, ogni giocatore deve tenere un mazzo del punteggio accanto alle sue carte Veicolo. Quando un veicolo viene distrutto, il proprietario del veicolo colloca la carta Veicolo corrispondente sul suo mazzo del punteggio assieme a tutte le carte Miglioria di cui quel veicolo era dotato (incluse le eventuali carte scartate nel corso di quella partita, come missili, bombe, ecc). Alla fine dello scontro, ogni giocatore calcola il punteggio ottenuto sommando il valore in punti squadriglia di tutte le carte nel mazzo del punteggio del suo avversario. I giocatori possono chiedere di contare entrambi i mazzi dei punteggi per verificare i punteggi finali.

Carte Scartate

Quando un giocatore riceve l'istruzione di scartare una carta Veicolo o una carta Miglioria, si limita a girarla a faccia in giù. Le carte Veicolo e le carte Miglioria a faccia in giù escono dal gioco e sono considerate scartate. Le carte Miglioria scartate (dunque a faccia in giù) devono rimanere accanto alla carta Veicolo che ne era dotato ad inizio partita; non vengono collocate nel mazzo degli scarti a meno che il veicolo che ne era dotato non venga distrutto.



Scontri Speculari

Una partita speculare è una partita tra due giocatori che schierano la stessa fazione. La distribuzione dei giocatori in un torneo non favorisce solitamente gli scontri tra Ribelli e Imperiali; quindi gli scontri speculari si verificheranno frequentemente. Se due giocatori che usano la stessa fazione sono stati abbinati in una partita, si applicano tutte le normali regole di gioco. Ogni giocatore può schierare carte dal nome unico (Piloti, Equipaggi, Titoli, ecc.) anche se l'avversario sta usando una carta con quello stesso nome unico. Per facilitare lo svolgimento di una partita speculare, a entrambi i giocatori è richiesto di assegnare dei segnalini ID a ogni suo veicolo, inclusi i veicoli dal nome unico. Un giocatore dovrà usare esclusivamente i segnalini ID con i numeri bianchi rivolti verso l'esterno, e l'altro dovrà usare esclusivamente i segnalini ID con i numeri neri rivolti verso l'esterno. Se i giocatori non riescono ad accordarsi sulla scelta dei colori, chi vince un tiro di testa o croce ha diritto a scegliere per primo. Quando un giocatore assegna gli indicatori di manovra, deve assegnarli alle carte Veicolo anziché collocarli accanto alle basi dei veicoli. In questo modo si evita che scambi gli indicatori dell'avversario per i propri.

Carte Danni

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.

COSTITUZIONE SQUADRIGLIE DA TORNEO

Prodotti Ammessi

Tutti i componenti del **Gioco di Miniature di Star Wars: X-Wing™** sono considerati legali per le partite ufficiali, a meno che non siano contrassegnati con l'icona Epica (i veicoli dove compare l'icona epica (Ⓢ) accanto al titolo della carta sulla carta Veicolo possono essere schierati solo nelle Partite Epiche) o non siano temporaneamente proibiti nelle partite da torneo (es: prodotto commercializzato durante la stagione torneistica e non autorizzato da un aggiornamento delle regole da torneo ufficiali FFG/GU).

Soltanto i modelli, le carte e i segnalini ufficiali possono essere utilizzati (è vietato l'uso di riproduzioni o sostituzioni di carte e veicoli); i righelli di gittata e i modelli di manovra prodotti da terzi devono essere accettati da tutti i partecipanti al torneo prima della partita. 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.

Sarà premura dell'OT comunicare i prodotti ammessi in concomitanza con i dettagli sullo svolgimento del torneo.

I componenti possono essere modificati soltanto nei modi descritti alla voce "Modifiche dei Componenti" a pagina 1. Se si usa l'app **Star Wars™ Dice**, tale app deve essere tenuta in piena vista di entrambi i giocatori per tutto il tempo.

Questo e altri documenti di supporto per il Gioco Organizzato FFG sono disponibili sulla Pagina di Supporto del Gioco Organizzato di FFG: www.fantasyflightgames.com/opsupport

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: X-Wing™**. Inoltre, le categorie Competizione 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: X-Wing™**.

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: X-Wing™**. I giocatori che partecipano a questi eventi possono aspettarsi un'esperienza coerente da un negozio all'altro. Questa categoria include i Campionati di Negozio 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 i Campionati Regionali, Nazionali e Mondiali.

