

STAR WARS

IMPERIAL ASSAULT™

AS IMPERIUM GREIFT AN



GEFECHTS-TURNIER-REGULARIEN

VERSION 2.2.1 / GÜLTIG AB DEM 26.07.2017

Alle Änderungen und Ergänzungen zur letzten Version werden in **blau** dargestellt

- Basiert auf der englischen Version 2.2.1 (bis auf die Bodenplatten)



Alle Turniere des Organized Play („OP“)-Programms für *Star Wars™: Imperial Assault* – Das Imperium greift an, unterstützt durch Fantasy Flight Games („FFG“) und ihren internationalen Partnern, folgen den Regeln, die in diesem Dokument niedergeschrieben dargestellt werden.

EINLEITUNG

Ein Turnier ist ein Wettkampf zwischen Spielern von *Imperial Assault*. Nach der Anmeldung zu einem Turnier werden die konkurrierenden Spieler nach bestimmten Regeln gegen andere Gegner gepaart. Nach mehreren Spielen gegen andere Gegner werden die Spieler nach ihrem Abschneiden in einer Rangliste aufgelistet. Die meisten Turniere werden mit der Siegerehrung und der Verleihung der Preise beendet.

Die Turniere für *Imperial Assault* werden nach den offiziellen Turnier-Regularien und den FAQ gespielt, die beide jederzeit von unserer und von der FFG-Webseite heruntergeladen werden können. Zusätzliche Regeln für das Turnier-Spiel werden detailliert in diesem Dokument aufgelistet.

Dieses Dokument beschreibt wichtige Konzepte für das Turnier-Spiel und Details für Gefechts-Turniere, welche die Regeln zur Armeezusammenstellung für 40-Punkte-Armeen verwendet.

INHALTSVERZEICHNIS

- I. Rollen der Turnierteilnehmer
 - 1. Organisator
 - 2. Oberschiedsrichter
 - 3. Schiedsrichter
 - 4. Spieler
 - 5. Zuschauer
 - 6. Teilnahme der Verantwortlichen
 - 7. Verhalten der Teilnehmer
 - a. Unsportliches Verhalten
- II. Turniermaterial
 - 1. Material des Organisors
 - a. Spielmatten
 - 2. Material der Spieler
 - a. Zusammenstellung von Armeen
 - b. Armeelisten
 - c. Gemeinsame Nutzung von Material
 - d. Veränderung von Spielmaterial
 - e. Verlorenes und beschädigtes Material
 - f. Marker
 - 3. Zugelassene Produkte
 - a. Zugelassene Pläne und Gefechtseinsätze
- III. Turnierablauf
 - 1. Turniervorbereitung

- 2. Spielvorbereitung
 - 3. Besiegte Figuren
 - 4. Verpasste Gelegenheiten
 - 5. Notizen machen und Material von außen
- IV. Turnierkonzepte
 - 1. Zeitdauer einer Turnierrunde
 - 2. Paarungen
 - a. Schweizer System
 - b. Der Schnitt
 - c. K. o.-Runden
 - 3. Berechnung der Siegpunkte
 - 4. Ende der Runde
 - 5. Turnierpunkte
 - a. Tiebreaker
 - V. Turnierstrukturen
 - 1. Basis-Struktur
 - 2. Fortgeschrittene Struktur
 - 3. Eigenständige Struktur
 - VI. Turnierebenen
 - 1. Entspannt
 - 2. Formal
 - 3. Premium

ROLLEN DER TURNIERTEILNEHMER

Jede bei einem Turnier anwesende Person ist ein Teilnehmer. Teilnehmer haben nach ihren Rollen bestimmte Zuständigkeiten/Pflichten auf einem Turnier. Alle Teilnehmer stehen in der Verantwortung respektvoll miteinander umzugehen. Weiterführende Informationen über die Rollen findet man im Turnierleitfaden. Die Rollen der teilnehmenden Verantwortlichen sind: Organisator, Oberschiedsrichter und Schiedsrichter. Die anderen Rollen sind die Spieler und die Zuschauer.

ORGANISATOR

Jedes Event verlangt nach einer einzigen Person als dessen Organisator. Dieser ist endgültig für das ganze Event verantwortlich, was dessen Planung und Durchführung mit einschließt. Falls der Organisator keinen Oberschiedsrichter für das Event bestimmt, muss der Organisator selbst die Aufgaben übernehmen, welche die Rolle des Oberschiedsrichters mit sich bringt.

OBERSCHIEDSRICHTER

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Oberschiedsrichtern geben, das schließt auch keinen ein. Ein Oberschiedsrichter sollte sich besonders gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen und hat bei Regelfragen im Turnier das letzte Wort. Der Oberschiedsrichter entscheidet auch über unsportliches Verhalten und was die entsprechenden Konsequen-

zen dafür sind. Dabei schlägt er mögliche Disqualifikationen dem Organisator vor. Wenn ein Oberschiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

SCHIEDSRICHTER

Bei einem Event kann es eine beliebige Anzahl an Schiedsrichtern geben, das schließt auch keinen ein. Ein Schiedsrichter sollte sich sehr gut mit den Spielregeln und den Regularien auskennen. Die Aufgaben eines Schiedsrichters umfassen, Spielern behilflich zu sein, Streitigkeiten zu lösen und Regelfragen zu beantworten.

Wenn ein Schiedsrichter ein Spiel beobachtet und ihm ein Fehler auffällt oder ihm ein Fehler zugetragen wird, so sollte der Schiedsrichter die Spieler über jede Regelabweichung informieren. Die Spieler haben so die Möglichkeit, die Situation selbstständig aufzuklären. Jeder Spieler hat jedoch die Möglichkeit den Schiedsrichter entscheiden zu lassen. Bei Bedarf kann ein Spieler die Entscheidung eines Schiedsrichters von einem Oberschiedsrichter überprüfen lassen und diesen bitten eine finale Entscheidung zu treffen.

SPIELER

Ein Spieler ist eine Person, die *Imperial Assault* auf einem Event spielt. Ein Spieler muss alle Spielkomponenten mitbringen, die er zum Spielen von *Imperial Assault* braucht. Wenn ein Schiedsrichter nicht aktiv seine Rolle wahrnimmt, gilt er als Zuschauer und sollte dies auch klar den Teilnehmern mitteilen.

ZUSCHAUER

Ein Zuschauer ist eine Person, die nicht aktiv eine andere Rolle auf dem Turnier einnimmt. Zuschauer dürfen laufende Spiele nicht stören und dürfen Spielern während der Spiele keine Tipps geben oder anderweitige Hilfe leisten. Wenn ein Spieler nicht aktiv an einem Spiel von *Imperial Assault* an teilnimmt, gilt er als Zuschauer. Wenn ein Zuschauer glaubt einen Regelverstoß (keine verpasste Gelegenheit) zu erkennen, kann er oder sie einen Turnierverantwortlichen aufsuchen und zu Rate ziehen.

TEILNAHME DER VERANTWORTLICHEN

Ein Verantwortlicher darf an einem entspannten Turnier, für das er selbst verantwortlich ist, nur dann als Spieler teilnehmen, falls noch ein zweiter Verantwortlicher anwesend ist. Der zweite Verantwortliche muss zu Beginn des Turniers öffentlich bekannt gegeben werden und ist dafür verantwortlich, Spiele mit dem ersten Verantwortlichen zu regeln. Falls beide Verantwortlichen gegeneinander spielen, ist der Oberschiedsrichter für die Regelung dieses Spiels verantwortlich.

Bei Turnieren auf formaler und Premium-Ebene dürfen die Verantwortlichen nicht mitspielen. Hier wird von den Verantwortlichen erwartet ihre ganze Aufmerksamkeit darauf zu lenken, das Event zu organisieren und zu überwachen.

VERHALTEN DER TEILNEHMER

Von allen Turnier-Teilnehmern wird erwartet, dass sie sich während des Turniers respektvoll und professionell verhalten. Falls es unter Spielern zum Streit kommen sollte und sie diesen nicht selbst lösen können, müssen sie einen Schiedsrichter rufen, um ihn zu schlichten und alles Nötige zu regeln. Die Aufgabe des Oberschiedsrichters während eines Turnier ist es, Kartentexte zu interpretieren, wobei er die Regeldokumente auch überstimmen kann, falls darin ein Fehler entdeckt wird.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

Von den Spielern wird ein reifes und rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Sie sollen die Regeln befolgen und nicht versuchen, Lücken in ihnen ausfindig zu machen und diese in unfaire Weise auszunutzen. Dies verbietet das Aufrechterhalten eines nicht zulässigen Spielzustandes, das Behandeln von Spielkomponenten mit unnötiger Gewalt, unangemessenes Verhalten, Respektlosigkeit und Unhöflichkeit gegenüber Gegnern, Betrügen, usw. Absprachen zwischen den Spielern, das Spielergebnis zu manipulieren, sind strengstens verboten. Spieler dürfen während einer Partie auf kein Material oder keine Information von außen zurückgreifen. Spieler dürfen aber jederzeit in offiziellen Regeldokumenten nachschlagen oder Schiedsrichter befragen, um Punkte aus dem offiziellen Regelwerk klarzustellen.

Der Organisator darf nach seinem eigenen Ermessen einen Spieler wegen unsportlichen Verhaltens vom Turnier ausschließen.

TURNIERMATERIAL

Für die Durchführung eines Turniers werden viele Materialien und Spielkomponenten benötigt. Der Organisator und die Spieler sind beide dafür verantwortlich, unterschiedliches Material beizusteuern.

MATERIAL DES ORGANISATORS

Zusätzlich zur Bereitstellung eines Spielorts ist der Organisator dafür verantwortlich, geeignete Tische mit einer Spielfläche von ca. 90 x 90 cm für jedes Spiel zwischen zwei Spielern sowie Stühle zur Verfügung zu stellen.

Der Organisator sollte die Tische nummerieren oder auf andere Weise markieren, so dass die Spieler leicht ihre Plätze zu Beginn jeder Runde im Turnier finden können. Der Organisator ist auch dafür verantwortlich, leere Armeelisten und Stifte zur Verfügung zu stellen, falls diese für das Event nötig sind. Außerdem ist der Organisator dafür verantwortlich, alle benötigten Regeldokumente zur Hand zu haben, um darin während des Turniers nachschlagen zu können. Das umfasst die Spielregeln des Grundspiels von *Imperial Assault*, das Referenzhandbuch, die FAQ, die Turnier-Regularien (dieses Dokument), eine-Event-Übersicht für das passende Event und alle anderen nötigen Dokumente für dieses Event. Die meisten dieser Dokumente können auf der Webseite www.fantasyflightgames.com gefunden werden.

SPIELMATTEN

Falls die offiziellen Spielplanteile von *Imperial Assault* nicht verwendet werden, dann dürfen nur offizielle *Imperial Assault Skirmish Maps* verwendet werden. Falls ein Veranstalter für sein Event eine Spieloberfläche zur Verfügung stellt, muss er eines der beiden Möglichkeiten verwenden. Falls ein Veranstalter keine Spieloberfläche zur Verfügung stellt, müssen die Spieler eines der beiden oben genannten Möglichkeiten als Teil ihrer benötigten Spielmaterialien mitbringen.

MATERIAL DER SPIELER

Die Spieler sind dafür verantwortlich, alle nötigen Spielmaterialien mitzubringen, die sie zum Spielen von *Imperial Assault* benötigen. Dies umfasst alle Figuren, Aufstellungskarten, Gefecht-Aufstellungskarten und Marker. Zusätzlich sollten sie genug Würfel für Angriffs- und Verteidigungswürfe, einen Stapel aus Befehlskarten und ausschließlich zugelassene Spielplanteile (oder die offiziellen *Imperial Assault Skirmish Maps*) und Einsatzkarten dabei haben. Wenn eine Armeeliste verlangt wird, sollten die Spieler die ausgefüllte Liste mitbringen oder früh genug am Austragungsort eintreffen, um sie vor Ort auszufüllen.

ZUSAMMENSTELLUNG VON ARMEEN

Jeder Spieler muss eine Armee zusammenstellen, das er für die Dauer eines *Imperial Assault*-Turniers verwenden möchte. Eine Armee darf 40 Aufstellungspunkte nicht überschreiten. Weniger als 40 Aufstellungspunkte sind aber erlaubt. Ein Spieler darf entweder eine Imperiale Armee, eine Rebellenarmee oder eine Söldnerarmee kommandieren.

Die Spieler müssen für das gesamte Turnier dieselbe Armee verwenden.

ARMEELISTEN

Auf manchen Events muss beim Organisator vor dem Turnier eine Armeeliste abgegeben werden, die den Namen des jeweiligen Spielers, die Gesamt-Armeepunkte, einen Stapel Befehlskarten und alle damit verbundenen Aufstellungskarten umfasst.

Falls ein Spieler eine Befehlskarte mit dem gleichen Namen und Armeepunkten wie eine andere verfügbare Komponente verwendet, muss er die Karte eindeutig kennzeichnen. Die vorgeschlagene Methode, um eine Karte eindeutig zu kennzeichnen, ist es, den vollständigen Namen des Produkts, in welchem die Karte erschienen ist, in Klammern dahinter zu schreiben. Ein Spieler kann einen Verantwortlichen fragen, falls er sich unsicher ist, wie eine Karte eindeutig zu kennzeichnen ist.

Beispiel: *Veronica nimmt Luke Skywalker in ihrer Armee auf. Da es mehrere unterschiedliche Karten von Luke Skywalker gibt, muss sie diese Karte eindeutig kennzeichnen. Sie schreibt „Luke Skywalker (Luke Skywalker Jedi-Ritter Verbündeten-Pack)“ auf ihre Armeeliste.*

Falls einem Verantwortlichen auffallen sollte, dass eine entsprechende Information fehlt, sollte er den Spieler umgehend aufsuchen und seine Armeeliste mit den von ihm gespielten Karten auf den neusten Stand bringen. Falls dies eine bedeutende und möglicherweise vorteilhafte Änderung ist, sollte der Verantwortliche Betrug in Betracht ziehen und dies weiter untersuchen.

GEMEINSAME NUTZUNG VON MATERIAL

Während der Aufstellung ist der Spieler mit der Initiative dafür verantwortlich, die Spielplanteile zur Verfügung zu stellen und die Gefechtskarte für die Runde aufzubauen.

Vor dem Beginn oder auch während einer Turnierrunde darf jeder Spieler verlangen, dass für die gesamte Runde ein Würfelset des einen oder anderen Spielers geteilt werden sollen. Jede Entscheidung kann von einem Oberschiedsrichter oder Schiedsrichter überprüft werden.

Der Oberschiedsrichter darf verlangen, dass die Spieler während einer Runde ein einziges Würfelset verwenden müssen.

VERÄNDERUNG VON SPIELMATERIAL

Während des Turniers muss jeder Spieler das Spielmaterial aus offiziellen *Imperial Assault*-Produkten verwenden (siehe Zugelassene Produkte). Im Zweifelsfall entscheidet der Oberschiedsrichter über die Zulässigkeit einer Spielkomponente. Wenn eine Spielkomponente als unzulässig erklärt wird und der betroffene Spieler keinen Ersatz dabei hat, wird er vom Turnier disqualifiziert.

Es ist möglich, dass ein Spieler mehrere identische Aufstellungskarten in seiner Armee besitzt. Um Verwirrung zu vermeiden, muss dieser Spieler jede seiner Figuren und die dazugehörigen Aufstellungskarten eindeutig kennzeichnen. Dies kann mit Markern, Aufklebern oder anderen Markierungen geschehen.

Spieler dürfen gerne – und werden auch dazu ermutigt – ihre Armee nach folgenden Regeln individuell gestalten:

- Die Spieler dürfen ihre Figuren bemalen. Sie dürfen in keiner Weise ihre Figuren so verändern, dass Probleme beim Erkennen der Figuren entstehen können.
- Die Spieler dürfen die Basen der Figuren in Größe und Form nicht verändern.
- Die Karten dürfen nicht verändert werden, aber sie dürfen zu ihrem Schutz mit Hüllen versehen werden. Hüllen für Befehlskarten müssen die gleichen Hüllen aufweisen und dürfen nicht verändert werden.
- Die Spieler dürfen ihre Marker und Spielplanteile markieren, um den Besitz anzuzeigen. Auf andere Art und Weise dürfen sie aber nicht verändert werden.
- Die Spieler dürfen ihre Würfel unauffällig mit Permanentmarker markieren, um den Besitz anzuzeigen. Das darf sie ansonsten in keiner Weise ändern.

VERLORENES ODER BESCHÄDIGTES MATERIAL

Falls ein Spieler Spielmaterial während des Turniers verliert, hat er die Chance Ersatz zu besorgen, falls das nötig wird. Ein Spieler, der zu Beginn oder während einer Runde feststellt, dass ihm ein wichtiges Teil zum Spielen fehlt, sollte unverzüglich einen Verantwortlichen davon in Kenntnis zu setzen. Der Verantwortliche wird dem Spieler etwas zusätzliche Zeit gewähren, damit er Ersatz beschaffen kann. Falls der Spieler innerhalb der gewährten Zeit keinen Ersatz finden kann, muss er das Spiel aufgeben. Falls er zu Beginn der nächsten Runde immer noch keinen Ersatz gefunden hat, wird der Spieler aus dem Turnier entfernt.

Falls im Laufe des Turniers wichtiges Spielmaterial beschädigt wird, hat der Spieler die Möglichkeit Ersatz zu beschaffen. Falls

der Spieler keinen Ersatz finden kann, wird das beschädigte Teil als verloren betrachtet, es sei denn, es trifft einer der folgenden Punkte zu:

- **Beschädigte Karte:** Der Spieler lässt die betroffene Karte in der Nähe seiner Armee liegen und verwendet für den Rest des Turniers eine Proxy-Karte an ihrer Stelle. Ein Verantwortlicher erstellt eine Proxy-Karte, auf welcher der Kartename samt sämtlicher wichtiger, nicht mehr lesbarer Informationen sowie der Name des Verantwortlichen, der sie erstellt hat, und das Datum der Erstellung stehen.
- **Beschädigte Würfel:** Der Spieler legt den beschädigten Würfel in die Nähe seiner Armee und sollte von seinem Gegner verlangen, die Würfel für den Rest der Turnerrunde zu teilen.

MARKER

Marker repräsentieren Informationen über das Spiel und den Spielzustand. Die Anwesenheit von Markern wird mit ein oder mehr Anzeigern symbolisiert. Anzeiger können auch verwendet werden, um mehrere Marker sowie offene und abgeleitete Informationen zu repräsentieren. Marker sind keine notwendigen Komponenten.

Normalerweise verwenden Spieler die Marker aus Pappe aus den offiziellen Produkten als Anzeiger. Die Spieler dürfen allerdings andere Gegenstände als Anzeiger wählen, solange diese die wichtigen Informationen der Komponente nicht verdecken und nicht so einfach versehentlich ihren Anzeigestatus verändern können. Beide Spieler sollten sich im Klaren sein, was sie repräsentieren. Der Oberschiedsrichter ist dafür verantwortlich, die Zulässigkeit der Anzeiger und ihre sinnvolle Verwendung während eines Spiels zu prüfen, falls ein Gegner dagegen Einspruch erhebt.

ZUGELASSENE PRODUKTE

Im Turnierspiel darf nur Spielmaterial aus offiziellen *Star Wars™: Imperial Assault*-Produkten verwendet werden mit den folgenden Ausnahme für Austauschmaterialien von Drittanbietern:

- Marker, die das Spiel nicht beeinträchtigen

In Frage stehende Marker von Drittanbietern dürfen nach Ermessen des Oberschiedsrichters bzw. des TOs verwendet werden. Ersatzkarten (Proxys) sind nicht zulässig (Ausnahmen sind in „Verlorenes und beschädigtes Material“ geregelt). Falls die Spieler die *Star Wars™* Dice App verwenden, muss das Gerät, auf der diese läuft, jederzeit für beide Spieler gut sichtbar sein. Ein Gegner darf verlangen, dass die App gemeinsam genutzt werden kann.

Alle *Imperial Assault*-Materialien, die mit dem Kampagnensymbol (☉) gekennzeichnet sind, dürfen nicht im Gefecht gespielt werden.

Es sind alle deutschen und englischen *Star Wars™: Imperial Assault*-Produkte für sanktionierte Turniere zugelassen, mit folgenden Einschränkungen: Englische Produkte sind nur dann zugelassen, wenn das entsprechende deutsche Produkt am Turniertag seit mindestens 2 Wochen erhältlich ist. Auch deutsche Produkte müssen seit mindestens 2 Wochen erhältlich sein, damit sie turnierlegal sind.

Veränderungen an Spielmaterialien sind nur im Rahmen der obigen Richtlinien zulässig.

ZUGELASSENE PLÄNE UND GEFECHTSEINSÄTZE

Beginnend mit dem 26. Juli 2017 sind die Spielpläne und dazugehörigen Gefechtseinsätze für diese Turniersaison zulässig: *Bar in Anchorhead* („Obi-Wan Kenobi“-Pack), ISB-Hauptquartier („Agent Blaise“-Pack) und Mülldeponie auf Coruscant („Bantha-Reiter“-Pack). Alle formalen und Premium-Turniere müssen diese Pläne und Gefechtseinsätze verwenden, wenn in der Event-Übersicht eines Turniers nichts anderes erwähnt wird.

TURNIERABLAUF

In diesem Abschnitt stehen Informationen und Anmerkung zum Turnierspiel von *Imperial Assault*.

TURNIERVORBEREITUNG

Vor Turnierbeginn muss der TO für das Turnier geeignete Tische aufstellen. Jeder Tisch muss eine Spielfläche von ca. 90 x 90 cm aufweisen. Darüber hinaus sollten die Spieler genügend Platz für das in ihren Armeen enthaltene Spielmaterial haben. Zusätzlich sollte der Organisator den Spielern deutlich und rechtzeitig die Details des Events mitteilen.

SPIELVORBEREITUNG

Folgende Schritte müssen vor Beginn jedes Spiels abgehandelt werden:

1. Der TO bestimmt welcher Gefechtseinsatz von allen Spielern in dieser Runde verwendet wird. Hierzu zieht er zufällig eine Gefechts-Einsatzkarte aus den für dieses Turnier zugelassenen Karten (siehe oben „Zugelassene Pläne und Gefechtseinsätze“). Hierzu müssen die Regeln aus dem offiziellen *Imperial Assault*-Gefechtshandbuch beachtet werden. Falls der TO nicht alle Gefechts-Einsatzkarten zur Hand hat, sollte er den Einsatz in jeder Runde mit einem Würfel zufällig bestimmen. Wenn der TO den Gefechtseinsatz bestimmt hat, darf dieser Einsatz erst dann wieder gespielt werden, wenn alle anderen Einsätze gespielt worden sind. Bei größeren Turnieren kann es nötig sein, dass bereits gespielte Gefechtseinsätze erneut gespielt werden.
2. Jeder Spieler deckt nun seine Aufstellungskarten auf und weist jeder Aufstellungsgruppe ID-Marker zu. Die Karten ihrer Befehlsstapel werden nicht aufgedeckt. Vor der ersten Runde des Turniers darf der Oberschiedsrichter anordnen, dass jeder Spieler von Hand die Armeepunkte seines Gegners überprüft.
3. Die Spieler bestimmen nach den Regeln des *Imperial Assault*-Gefechtshandbuchs die Initiative. Der Spieler mit der Initiative ist dafür verantwortlich, alle Komponenten, die für den Aufbau des Gefechtsspielplans benötigt werden, zur Verfügung zu stellen.
4. Die Spieler verwenden den passenden Spielplan der gewählten Gefechts-Einsatzkarte und bauen entsprechend dieses Plans den Gefechtsspielplan auf.
5. Der Spieler mit der Initiative wählt eine der Aufstellungszonen und stellt in dieser Zone alle seine Figuren auf.

Danach stellt der andere Spieler seine Figuren in der gegenüberliegenden Aufstellungszone auf.

6. Jeder Spieler mischt seinen Befehlsstapel und bietet diesen seinem Gegenspieler an. Der Gegenspieler kann den Stapel erneut mischen und abheben, wenn er dies wünscht. Anschließend zieht jeder Spieler 3 Befehlskarten von seinem Befehlsstapel.

Nach dem vollständigen Aufbau dürfen die Spieler sofort mit der Runde beginnen.

BESIEGTE FIGUREN

Um die Siegpunkte (siehe „Berechnung der Siegpunkte“ weiter unten) besser berechnen zu können, sollte jeder Spieler seine Ausrüstungskarten neben seinen Aufstellungskarten angeordnet haben, auch nachdem eine Aufstellungsgruppe zerstört worden ist. Sobald eine Figur besiegt worden ist, legt der Besitzer der Figur diese auf die zugehörige Aufstellungskarte.

Falls eine besiegte Figur wieder auf den Spielplan gestellt wird, legt der Besitzer einen Anstrengungsmarker auf die Aufstellungskarte der Figur, um anzuzeigen, dass die Figur schon einmal besiegt worden ist.

Die besiegten Figuren und abgelegten Ausrüstungskarten der Spieler sind offene Informationen.

VERPASSTE GELEGENHEITEN

Von den Spielern wird erwartet, dass sie fehlerfrei spielen und Aktionen und Karteneffekte zu den vorgesehenen Zeitpunkten nutzen. Es liegt im Verantwortungsbereich der Spieler, den Spielzustand vernünftig aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass verpflichtende Fähigkeiten und Spielschritte eingehalten werden. Wenn ein Spieler vergisst einen Effekt einzusetzen, kann er dies nur mit ausdrücklicher Zustimmung seines Gegners zu einem späteren Zeitpunkt nachholen. Generell wird Fairplay vorausgesetzt. Einen Gegner vorsätzlich abzulenken oder zu drängen, damit er eine Gelegenheit verpasst, ist unsportliches Verhalten.

NOTIZEN MACHEN UND MATERIAL VON AUSSEN

Die Spieler dürfen während einer Turnierrunde keine Notizen machen oder auf Material und Informationen von außen zugreifen. Auf offizielle Regeldokumente oder Spielmaterial, das keine versteckten Informationen beinhaltet, darf jederzeit zurückgegriffen werden. Außerdem darf man jederzeit auch einen Schiedsrichter fragen, wenn etwas unklar ist, der dann in Regeldokumenten nachschauen kann. Offizielle Regeldokumente beinhalten alle auf der *Imperial Assault*-Webseite verfügbaren Regeldokumente und alle Dokumente aus *Imperial Assault*-Produkten oder Teilen davon.

TURNIERKONZEPTE

Die Turnier-Konzepte bilden einen Rahmen für jedes *Imperial Assault*-Turnier.

ZEITDAUER EINER TURNIERRUNDE

Jeder Runde in einem *Imperial Assault: Das Imperium greift an*-Turnier hat eine vorher festgelegte Länge, die den Spielern genug Zeit gibt, ihre Spiele zu beenden. Die Zeit beinhaltet auch den Spielaufbau. Ein Verantwortlicher sollte die Stoppuhr für die Turnierrunde starten, nachdem die meisten Spieler ihren Platz eingenommen und mit dem Aufbau des Spiels begonnen haben. Falls ein Spiel noch nicht beendet ist, nachdem die Zeit für eine Turnierrunde abgelaufen ist, beenden die Spieler die aktuelle Runde und berechnen dann ihren Punktestand (siehe „Ende der Runde“ auf Seite VII). Die Länge einer Turnierrunde hängt von der Art der Runde ab.

- **Schweizer Runde:** je 65 Minuten
- **K. o.-Runde:** je 65 Minuten
- **K. o.-Runde im Finale:** 105 Minuten

PAARUNGEN

In jeder Runde eines Turniers werden die Spieler mit einem Gegner für ein *Imperial Assault*-Spiel gegeneinander gepaart. Die Methode, wie gepaart wird, hängt von der Art der Runden ab. Der Organisator muss vor dem Turnier die Art und Anzahl der Runden bekanntgeben und ob und wie groß der Schnitt ist und ob es K. o.-Runden gibt.

Ein Spieler erhält wenn nötig ein Freilos, wenn er gegen keinen anderen Gegner gepaart werden kann. Die Regeln für das Zuweisen eines Freiloses werden weiter unten im Detail beschreiben.

Ein Spieler sollte nicht mehr als ein Mal gegen den gleichen Gegner im selben Abschnitt eines Turniers gepaart werden. Ein Abschnitt eines Turniers ist vorüber, wenn der Schnitt gemacht wird.

Falls ein Spieler nicht länger mitspielen will, kann er den Organisator darüber informieren. Der Organisator wird ihn in zukünftigen Runden nicht mehr mit einem Gegner paaren, indem er ihn aus dem Turnier nimmt. Spieler werden ebenfalls aus dem Turnier genommen, wenn sie in einer Runde nicht innerhalb einer angemessenen Zeit zum Spiel antreten oder sie aus anderen Gründen nicht mehr am Turnier teilnehmen können. Spieler dürfen den Organisator darum bitten, dem Turnier, aus dem sie zuvor herausgenommen worden sind, wieder beitreten zu dürfen. Dann erleiden sie für jede Runde, in der sie gefehlt haben, eine ungepaarte Niederlage. Spieler können nur im selben Abschnitt des Turniers erneut beitreten, in dem sie es verlassen haben. Disqualifizierte Spieler werden vom Turnier entfernt und dürfen nicht wieder beitreten.

SCHWEIZER SYSTEM

Die meisten *Imperial Assault*-Turniere werden im Schweizer System durchgeführt, indem der Gewinner jedes Spiels Turnierpunkte erhält. In jeder Runde nach dem Schweizer System werden zwei Spieler gegeneinander gepaart. Dabei wird versucht, Spieler mit gleichen Turnierpunkten gegeneinander spielen zu lassen, aber

darauf geachtet, dass kein Spieler zwei Mal gegen den gleichen Gegner spielen muss. Am Ende der Schweizer Runden ist der Spieler mit den meisten Turnierpunkten der Gewinner des Turniers, es sei denn, es geht danach noch in die K. o.-Runden (siehe K. o.-Runden weiter unten).

In der ersten Runde des Schweizer Systems werden die Spielerpaarungen zufällig ausgelost. In den darauffolgenden Runden werden die Spieler gegen Spieler mit der gleichen Anzahl an Turnierpunkten gelost.

Zuerst werden die Spieler in der Gruppe mit den meisten Turnierpunkten zufällig gegeneinander gepaart. Falls die Gruppe aus einer ungeraden Anzahl besteht, wird der verbliebene Spieler mit einem zufälligen Spieler aus der Gruppe aus Spielern mit den zweitmeisten Turnierpunkten gepaart. Dann werden alle Spieler der zweiten Gruppe zufällig miteinander gepaart. Dies wird so fortgeführt, bis keine Spieler mehr gepaart werden können.

Gibt es in einem Turnier eine ungerade Spieleranzahl, erhält der übrig gebliebene Spieler in der ersten Runde ein Freilos. In den nächsten Runden erhält der letztplatzierte Spieler, der bisher noch kein Freilos erhalten hat, das Freilos, falls es noch immer eine ungerade Spieleranzahl gibt.

Beispiel: *Sven, Anne und Gregor haben alle 5 Turnierpunkte, die meisten aller Spieler in diesem Turnier. Kai folgt ihnen als einziger Spieler mit 4 Turnierpunkten. Sven wird zufällig gegen Anne gepaart. Da es nur noch einen Spieler mit 5 Turnierpunkten gibt, wird Gregor somit gegen Kai gepaart.*

DER SCHNITT

Bei vielen *Imperial Assault*-Turnieren wird mit einer vorbestimmten Anzahl an Runden gespielt. Danach rücken alle Spieler, die bestimmten Kriterien entsprechen, in den nächsten Abschnitt des Turniers vor. Alle anderen Spieler werden aus dem Turnier genommen. Das wird gewöhnlich mit „den Schnitt schaffen“ umschrieben. Meistens wird jetzt mit veränderten Turnierreunden gespielt. Ein neuer Turnierabschnitt beginnt.

Diese Turnierregularien umfassen die Art des Schnitts, der in Basis- und fortgeschrittenen Turnierstrukturen angewandt wird: der Schnitt nach der Rangliste anhand von Turnierpunkten auf die Top-4-, Top-8-, Top-16- oder Top-32-Spieler. Im Turnierleitfaden werden noch andere Arten des Schnitts beschrieben.

Falls ein durch den Schnitt qualifizierter Spieler aus dem Turnier ausscheidet, noch bevor ein Spiel im nächsten Abschnitt des Turniers gespielt worden ist, sollte der nächste Spieler in der Rangliste nachrücken und den ausgeschiedenen Spieler als der Spieler mit dem niedrigsten Rang nach dem Schnitt ersetzen.

Beispiel: *Stefan beendet das Turnier nach dem Schweizer System an sechster Stelle und schafft den Schnitt in die Top-8. Leider kommt ihm ein Notfall in der Familie noch vor dem ersten Spiel der K. o.-Runden in die Quere. Er informiert den Organisator, dass er aus dem Turnier ausscheiden muss und geht. Der Organisator ruft sofort den neuntplatzierten Spieler aus: Eva. Er informiert sie, dass sie in den Top-8 spielen darf, da jemand gehen musste. Sie akzeptiert und wird als Achteplatzierte den fehlenden Platz einnehmen. Der eigentliche Achteplatzierte rückt auf den siebten Platz auf, verdrängt den dortigen Siebtplatzierten auf den sechsten Platz. Dann paart der Organisator alle acht Spieler anhand der neuen Rangliste.*

K. O.-RUNDEN

Viele *Imperial Assault*-Turniere nutzen die K. o.-Runden, in denen der Gewinner jeder Paarung im Turnier bleibt und der Verlierer aus dem Turnier ausscheidet und aus dem Turnier genommen wird. K. o.-Runden werden oft nach einem Schnitt auf 4, 8, 16 oder 32 Spieler durchgeführt. Die K. o.-Runden werden so lange gespielt, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt, der zum Sieger des Turniers erklärt wird.

In der ersten K. o.-Runde, die auf den Schnitt folgt, wird der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke mit dem Spieler mit der niedrigsten Tabellenstärke, der den Schnitt geschafft hat, gepaart. Das ist Spiel #1. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke wird mit dem Spieler der zweitniedrigsten Tabellenstärke gepaart. Das ist Spiel #2. Dies geht so weiter, bis alle Spieler gepaart sind.

Für Turniere, die mit K. o.-Runden beginnen, müssen in der ersten Runde Freilose vergeben werden, falls die Anzahl der Spieler nicht gleich einem Exponent von 2 ist (4, 8, 16, 32 usw.). Die Freilose werden zufällig an eine Anzahl von Spielern vergeben, die gleich der Differenz zwischen der aktuellen Spieleranzahl und dem nächsthöchsten Exponent von 2 ist. Dann werden alle verbliebenen Spieler zufällig gegeneinander gepaart. Jeder Paarung und jedem Spieler mit Freilos wird zufällig eine Nummer zugewiesen, die mit #1 beginnt.

In den folgenden K. o.-Runden wird der Sieger von Spiel #1 gegen den Sieger der letzten Paarung (das Spiel mit der höchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #1. Wenn mehr als zwei Spieler übrig bleiben, wird der Sieger von Spiel #2 gegen den Sieger der zweitletzten Paarung (das Spiel mit der zweithöchsten Nummer) gepaart. Diese Paarung ist das neue Spiel #2. Das geht so weiter, bis alle Spieler für die nächste Runde gepaart sind.

In weiteren K. o.-Runden wird die oben beschriebene Methode angewandt, bis alle Spieler gepaart sind.

Falls ein Spieler aus dem Turnier ausscheidet, nachdem die K. o.-Runden begonnen haben, erhält der derzeitige Gegner dieses Spielers – oder der nächste Gegner, falls der Spieler zwischen den Runden ausscheidet – ein Freilos für diese Runde.

BERECHNUNG DER SIEGPUNKTE

Die Siegpunkte eines Spielers bestimmt in den meisten Fällen, wer das Spiel gewonnen hat. Immer wenn ein Spieler im Spiel eine gegnerische Figur besiegt oder wenn ein Karten- oder Einsatzzefekt es angibt, erhält ein Spieler Siegpunkte.

- Sobald eine Figur besiegt wird, erhält der gegnerische Spieler Siegpunkte in Höhe der Kosten der Figur (siehe „Figurenkosten“ im Regelabschnitt des FAQ).
- Die Spieler erhalten keine Siegpunkte in Höhe der Aufstellungskosten einer Gruppe, sobald die letzte Figur dieser Gruppe besiegt wird.
- Sobald die letzte Figur einer Gruppe besiegt wird und diese Gruppe hat ein Anhang angehängt, dann erhält der gegnerische Spieler Siegpunkte in der Höhe der Kosten des Anhangs.

ENDE DER RUNDE

Ein Turnierspiel endet auf eine der folgenden Weisen:

- **Sieg mit 40 Siegpunkten:** Sobald ein Spieler durch besiegte Figuren, Karteneffekte und Gefechtseinsatz-Karten 40 Siegpunkte angesammelt hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Er erringt einen Sieg und sein Gegner erleidet eine Niederlage. (Siehe „Berechnung der Siegpunkte“.)
- **Ein Spieler ist besiegt:** Falls alle Figuren eines Spielers besiegt worden sind, gewinnt der Spieler, der noch mindestens eine Figur übrig hat. Er erringt einen Sieg und sein Gegner erleidet eine Niederlage.
- **Zeitlimit:** Am Ende der Statusphase ist das Zeitlimit erreicht (falls die Zeit während einer Runde endet, müssen die Spieler die Runde noch zu Ende spielen). Dann berechnen die Spieler ihre Siegpunkte, die sie durch besiegte Figuren, Karteneffekte und Gefechtseinsatz-Karten angesammelt haben. Der Spieler, der mehr Siegpunkte hat, erringt einen Sieg, sein Gegner erleidet eine Niederlage.
- **Aufgabe:** Ein Spieler kann zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels aufgeben. Der aufgebende Spieler erleidet eine Niederlage, sein Gegner erringt einen Sieg.

Falls der seltene Fall eintritt und ein Spiel mit dem gleichen Siegpunktstand beider Spieler endet, erringt der Spieler, der die meisten Siegpunkte durch Besiegen von feindlichen Figuren angesammelt hat, einen Spielsieg (siehe dazu „Besiegte Figuren“ auf Seite VI). Falls beide Spielstände noch immer gleich sind, zählt jeder Spieler die Schadensmarker auf seinen verbliebenen Figuren zusammen. Zu diesem Resultat addiert er alle Gesundheitswerte bereits besiegter Figuren von Aufstellungskarten, die noch in seinem Spielbereich liegen. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme aus Schadensmarkern und Gesundheitswerten gewinnt. Falls es zwischen den Spielern immer noch Unentschieden steht, würfelt jeder Spieler einen blauen Würfel. Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Zielsicherheit gewinnt das Spiel.

Beispiel: *Salvatore und Elly sind mitten in der Aktivierungsphase, als das Zeitlimit der aktuellen Turnierrunde erreicht ist. Sie spielen weiter und beenden das Spiel nach der Statusphase. Dann zählen sie ihre Siegpunkte zusammen. Elly und Salvatore haben beide 30 Punkte. Elly hat ihre gesamten Punkte durch das Besiegen von Salvatores Figuren gemacht, während Salvatore nur 20 Punkte durch das Besiegen von Ellys Figuren gemacht hat. Die anderen 10 Punkte hat er vom Einsatzziel des Spielplans. Elly hat mehr Siegpunkte durch das Besiegen von Figuren gemacht. Deshalb erringt sie einen Sieg und Salvatore erleidet eine Niederlage.*

TURNIERPUNKTE

Abhängig vom Ausgang des Spiels erhalten die Spieler am Ende jeder Runde Turnierpunkte. Am Ende des Turniers gewinnt der Spieler, der die meisten Turnierpunkte erhalten hat. Bei größeren Turnieren bestimmen die Turnierpunkte eines Spielers, wer es über den Schnitt in die K. o.-Runden schafft. Die Spieler verdienen sich ihre Turnierpunkte wie folgt:

- Sieg = 1 Turnierpunkt
- Niederlage = 0 Turnierpunkte

TIEBREAKER

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Turnierpunkten aufweisen, werden Tiebreaker benutzt, um Gleichstände innerhalb der Gruppe aufzulösen. Tiebreaker werden in folgender Reihenfolge angewandt, bis alle Spieler innerhalb einer Gruppe einen eigenen Tabellenrang aufweisen.

- **Tabellenstärke:** Die Tabellenstärke eines Spielers errechnet sich wie folgt: Die Summe aller Turnierpunkte jedes seiner Gegner wird durch die Anzahl der Runden geteilt, die dieser Gegner gespielt hat. Die so für seine Gegner ermittelten Werte werden addiert und dann durch die Anzahl der Gegner, gegen die der Spieler gespielt hat, geteilt. Der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke erhält den höchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke erhält den zweithöchsten Rang unter allen Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben usw.
- **Erweiterte Tabellenstärke:** Die erweiterte Tabellenstärke eines Spielers errechnet sich wie folgt: Die Tabellenstärke jedes seiner Gegner wird durch die Anzahl der Gegner, gegen die der Gegner gespielt hat, geteilt. Der Spieler mit der höchsten erweiterten Tabellenstärke erhält den höchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben. Der Spieler mit der zweithöchsten erweiterten Tabellenstärke erhält den zweithöchsten Rang unter den Spielern in der Gruppe, die noch keinen Rang erhalten haben usw.
- **Zufällig:** Falls bei mehreren Spielern nach Anwendung der Tiebreaker immer noch Gleichstand herrscht, werden diese Spieler in zufälliger Reihenfolge unter den schon eingeordneten Spielern der Gruppe eingeordnet.

TURNIERSTRUKTUREN

Die Struktur eines Turniers bestimmt, wie viele Schweizer Runden und K. o.-Runden gespielt werden. Alle *Imperial Assault*-Turniere gehören zu einem der drei folgenden Typen:

BASIS-TURNIERSTRUKTUR

Die Basis-Turnierstruktur ist leicht zugänglich und besonders für Spielneulinge geschaffen worden. Diese Struktur bietet eine Turnier-Erfahrung, die eine durchschnittliche Investition von Zeit und Material für Organisatoren und Spieler bedeutet. Die Basis-Turnierstruktur wird für Lokalmeisterschaften verwendet.



Anzahl der registrierten Spieler	Schweizer Runden	Schnittgröße
4–8	3	–
9–16	4	–
17–24	4	Top-4
25–40	5	Top-4
41–44	5	Top-8
45–76	6	Top-8
77–148	6	Top-16
149 und mehr	7	Top-16

FORTGESCHRITTENE TURNIERSTRUKTUR

Die fortgeschrittene Turnierstruktur kümmert sich um die Teilnehmer, die den Wettkampf untereinander schätzen. Diese Struktur bietet eine starke Turnier Erfahrung an, die eine etwas größere Hingabe an Zeit und Ressourcen für Organisatoren und Spieler bedeutet. Die fortgeschrittene Turnierstruktur wird für Regionalmeisterschaften verwendet.

Anzahl der registrierten Spieler	Schweizer Runden	Schnittgröße
9–12	4	Top-4
13–24	4	Top-8
25–40	5	Top-8
41–76	6	Top-8
77–148	6	Top-16
149–288	6	Top-32
289–512	7	Top-32
513 und mehr	8	Top-32

EIGENSTÄNDIGE TURNIERSTRUKTUR

Der Begriff „Eigenständig“ gilt für alle Rundenstrukturen, die nicht auf der Basis- oder der fortgeschrittene Turnierstruktur aufbauen. In die eigenständige Turnierstruktur gehören auch alle Turniere, die eine bestimmte Anzahl an Runden oder eine bestimmte Größe eines Schnitts verwenden, der unabhängig von der Teilnehmeranzahl ist. Die Event-Übersicht von eigenständigen Turnieren beinhaltet entweder eine spezifische Struktur, die auf einen bestimmten Event-Typ zugeschnitten ist, oder weist den Organisator an, eine eigene Struktur zu erschaffen und diese den Teilnehmern mitzuteilen. Die eigenständige Turnierstruktur wird bei offiziellen Premium-Events verwendet wie zum Beispiel den National-, Nordamerika-, Europa- und Weltmeisterschaften.

TURNIEREBENEN

Für FFGs OP-Events gibt es drei Ebenen: Entspannt, Formal und Premium. Diese Ebenen legen die Erwartungen an ein *Imperial Assault*-Turnier fest. Diese Erwartungen sollen Spieler nicht davon abhalten, daran teilzunehmen, sondern ihnen den Erfahrungsgrad anzeigen, der von ihnen für die Teilnahme an einem solchen Event erwartet wird. Offizielle Turniere werden in eine der drei Ebenen eingeteilt. Organisatoren von inoffiziellen Turnieren werden ermutigt, die entspannte Ebene zu verwenden, außer ihr Turnier ist auf kompetitive Spieler zugeschnitten. Die Turnirebenen sind folgende:

ENTSPANNT

Bei Turnieren dieser Ebene sind alle Spieler willkommen, unabhängig von ihrer Erfahrung in diesem Spiel. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer spaßigen, freundlichen Spielatmosphäre und die Spieler werden ermuntert, anderen Spielern beim Erlernen und Verbessern des Spiels zu helfen, solange es nicht zu sehr den Spielfluss stört.

FORMAL

Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine minimale Grunderfahrung im Umgang mit diesem Spiel erwartet. Spieler sollten sich mit den Spielregeln auskennen und sollten darauf vorbereitet sein, in angemessenem Tempo dieses Wissen anzuwenden. Von den Spielern wird erwartet, dass sie verwirrende Handlungen und nachlässiges Spielfehler vermeiden. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer freundlichen, kompetitiven Spielatmosphäre.

PREMIUM

Premium-Events sind die höchste Ebene bei FFG-Turnieren. Bei Turnieren dieser Ebene wird von den Spielern eine durchschnittliche Erfahrung im Umgang mit diesem Spiel erwartet. Spieler sollten nicht nur mit den Spielregeln vertraut sein, sondern auch mit der FAQ und den Turnier-Regularien. Das Hauptaugenmerk liegt auf einer kompetitiven, fairen Spielatmosphäre.

Dieses und andere Dokumente für Star Wars: Imperial Assault können auf der Webseite abgerufen werden:
<http://www.fantasyflightgames.com/imperialassault>

WWW.ASMODEE.DE/STARWARS

© & ™ Lucasfilm Ltd. The FFG logo is © of Fantasy Flight Publishing, Inc.
 German version published by Asmodee GmbH