

STAR WARS™

DAS KARTENSPIEL



OFFIZIELLE TURNIERREGELN VERSION 2.1D

STAND: 01/08/2014 – BASIEREND AUF VERSION 2.11E

Neuer Inhalt: Wertung (s.4); Turnierebenen (S.7); Zugelassene Karten (S.8)

ALLGEMEINE REGELN

Bei allen offiziellen vom Heidelberger Spieleverlag gesponserten Turnieren von *Star Wars: Das Kartenspiel* gelten die in diesem Dokument niedergeschriebenen Regeln und organisatorischen Richtlinien.

Der erste Abschnitt dieses Dokuments enthält allgemeine Regeln, die alle Arten von organisierten Spiel-Events betreffen. Darauf folgt eine detaillierte Beschreibung der Organisation und Wertung eines Turniers von *Star Wars: Das Kartenspiel*. Am Ende des Dokuments befindet sich eine Liste der in dieser Turniersaison zugelassenen Kartensets.

KARTEN- UND REGELINTERPRETATION

Bei offiziellen Turnieren gelten stets die neuesten Regeln sowie die aktuellste Version der offiziellen FAQ (beides steht auf www.hds-fantasy.de zum Download bereit). Kartentexte werden gemäß der aktuellsten FAQ interpretiert. Wenn es im Rahmen eines offiziellen Turniers zu Streitigkeiten über die Interpretation eines Kartentexts oder einer bestimmten Formulierung kommt, wird die aktuellste Version der FAQ herangezogen. Kartenfähigkeiten werden allein durch den **Kartentext** bestimmt, nicht durch den Kartentitel oder die Illustration. Außerdem gilt beim Interpretieren von Kartentexten und Interaktionen stets die Goldene Regel, die besagt: Wenn der Regeltext einer Karte den Spielregeln widerspricht, hat die Karte stets Vorrang, es sei denn, in den Spielregeln steht eine Form von „nicht dürfen“, was ein absolutes Verbot ausdrückt.

Im Zweifelsfall hat bei der Interpretation von Kartentexten der Turnierorganisator (TO) das letzte Wort. Er hat auch das Recht, die FAQ in Teilen außer Kraft zu setzen, wenn er der Meinung ist, einen Fehler entdeckt zu haben.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

Von allen Spielern wird ein reifes und rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Alle Gegner und die Schiedsrichter sollen höflich und mit Respekt behandelt werden. Sowohl der Wortlaut als auch der Geist der Spielregeln müssen beachtet und dürfen nicht ausgenutzt oder missbraucht werden. Nähere Informationen zum Thema „Unsportliches Verhalten“ befinden sich auf Seite 4 dieses Dokuments (Verhaltensregeln).

TEILNAHME DES TO/SCHIEDSRICHTERS

Der TO darf an dem von ihm veranstalteten Turnier selbst teilnehmen, solange es einen zweiten Turnierorganisator gibt. Der zweite TO muss persönlich anwesend sein und zu Turnierbeginn als solcher vorgestellt werden. In allen Partien, an denen der erste TO als Spieler teilnimmt, ist der zweite TO als Schiedsrichter tätig.

Von den TOs und Schiedsrichtern der Regionalmeisterschaften (Regionals) und der Deutschen Meisterschaft wird erwartet, dass sie ihre volle Aufmerksamkeit der Organisation und Überwachung des Events widmen. Aus diesem Grund ist es ihnen nicht erlaubt, an der von ihnen organisierten/gerichteten Meisterschaft als Spieler teilzunehmen.

KARTENHÜLLEN

Bei allen offiziell sanktionierten Turnieren inklusive der Regionalmeisterschaften und der Deutschen Meisterschaft ist die Verwendung von Kartenhüllen Pflicht. Wenn das Deck eines Spielers Karten mit Aurebesh-Text oder mit alternativem Artwork enthält, müssen die Hüllen zudem undurchsichtig oder einheitlich illustriert (Art Sleeves) sein. Bei kleineren lokalen Turnieren (ausgenommen Store-Championships) ist diese Hüllenpflicht nicht zwingend vorgeschrieben. Dennoch wird auch in diesen Fällen den Spielern die Verwendung von Kartenhüllen nahegelegt, um das Spielmaterial vor Abnutzung und sich selbst vor dem Verdacht der Kartenmanipulation zu schützen. Dem TO steht hier die Anordnung von Hüllen frei.



DECKVORAUSSETZUNGEN

Jeder Spieler muss ein Helle-Seite-Deck und ein Dunkle-Seite-Deck zum Turnier mitbringen.

Jedes Deck muss genau eine Fraktionskarte und mindestens zehn Einsatzsets enthalten. Eine Obergrenze gibt es nicht, wobei man in der Lage sein muss, sein Deck ohne fremde Hilfe zu mischen.

PROZEDERE VOR EINER BEGEGNUNG

Vor Begegnungsbeginn wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt, wer in der ersten Partie die Seiten wählen darf. Dazu kann eine Münze, ein Würfel, o.Ä. geworfen werden. Dies geschieht noch vor dem auf S. 10 der Grundregeln beschriebenen Spielaufbau.

Nach Ende des ersten Spiels wechseln die Spieler für das zweite Spiel der Begegnung die Seiten.

MULLIGAN-REGEL

Nachdem ein Spieler beim Spielaufbau seine Starthand gezogen hat, hat er die Option einen Mulligan anzusagen. In diesem Fall mischt man die eben gezogenen sechs Karten in sein Kommandodeck zurück und zieht eine neue Starthand von sechs Karten. Diese muss man in jedem Fall behalten.

DECKÜBERPRÜFUNG

Nachdem eine Begegnung zu Ende gespielt und die Ergebnisse in die Wertungstabelle eingetragen worden sind, darf man die Überprüfung des/der gegnerischen Decks beantragen, um sicherzustellen, dass alle Karten aus dem Kommandodeck zu den Einsatzzielkarten des Einsatzdecks passen.

Falls eine unzulässige Karte gefunden wird, muss sie sofort aus dem Deck entfernt werden. Das Spiel wird annulliert und der verantwortliche Spieler erhält eine Verwarnung oder Sanktion für unsportliches Verhalten. Wenn das Deck durch einfaches Entfernen der unzulässigen Karten nicht turnierfähig gemacht werden kann, ist der verantwortliche Spieler disqualifiziert.



VERHALTENSGESETZE

Mit dem Start bei einem offiziellen Organized-Play-Event für *Star Wars: Das Kartenspiel* verpflichten sich die Spieler, dass sie nach bestem Wissen und Gewissen handeln, um ihren Mitstreitern, den Turnier-Offiziellen und dem Heidelberger Spieleverlag ihren Respekt zu zeigen, indem sie den Wortlaut und den Geist der Spielregeln befolgen. Sie erkennen an, dass sie das Event besuchen, um sich mit Gleichgesinnten zu messen und um das Event als ein großartiges Spielerlebnis genießen zu können. Den Spielern sollte bewusst sein, dass die Teilnahme an einem Event des Organized Plays für *Star Wars: Das Kartenspiel* ein Privileg ist und kein Recht, das jedermann zusteht. Ein Verstoß gegen die Verhaltensregeln kann dazu führen, dass die Turnierorganisation den betreffenden Spieler disqualifiziert oder der Spieler vom Heidelberger Spieleverlag das Privileg der Teilnahme am Organized Play vollständig entzogen wird.

AUTORITÄT DER TURNIERORGANISATION

Diese Verhaltensregeln sind Richtlinien für Spieler und TOs für die Beurteilung von ethischem und sportlichem Verhalten. Sie können und wollen nicht alle erdenklichen Situationen berücksichtigen, die auftreten könnten.

Falls ein TO glaubt, dass er bei einem Spieler ein Verhalten entdeckt, das dem Wortlaut oder dem Geist der Spielregeln oder dem in diesem Dokument niedergelegten Verhalten widerspricht, darf und sollte er den betreffenden Spieler nach eigenem Ermessen sanktionieren, damit die Integrität und Fairness auf dem von ihm organisierten Event gewährleistet bleibt. Zu diesen Sanktionen zählen (aber nicht erschöpfend):

- Verwarnungen
- Strafen (z. B. Punktabzug)
- Spiel- und oder Paarungsverlust (Wertung als Niederlage)
- Disqualifikationen

BETRUG

Unter **Betrug** versteht man jegliches Verhalten, das den Spielregeln oder den Turnierregeln zuwiderläuft, mit der Absicht einen Vorteil für sich selbst oder für andere Spieler im Turnier zu erlangen.

Der Heidelberger Spieleverlag kennt keine Toleranz gegenüber jeglicher Art von Betrug auf von ihm organisierten Events des Organized-Play-Programms. Schon beim geringsten Verdacht des Betrugs darf ein Schiedsrichter den betreffenden Spieler oder die betreffende Spielergruppe verwarnen. Es obliegt dann den betreffenden Spielern sich für den Rest des Events so zu verhalten, dass kein weiterer Verdacht mehr auf sie fällt. Ist ein Schiedsrichter der Annahme, dass ein bestätigter Fall von Betrug vorliegt, darf er angemessene Sanktionen für diesen Betrug verhängen. Dies können unter anderem (aber nicht erschöpfend) der Verlust der Begegnung oder des Spiels, der Verlust von Turnierpunkten oder auch die Disqualifikation vom gesamten Event sein. Je nach Schwere des Vergehens behält sich der Heidelberger

Spieleverlag das Recht vor, den oder die betreffenden Spieler auch von zukünftigen Events des Organized Plays auszuschließen.

TASCHENSPIELERTRICKS

Unter **Taschenspielertricks** wird jeglicher Versuch verstanden, den Spielstatus durch verschleierte oder verborgene Weise zu manipulieren, mit der Absicht, einen Vorteil im Turnier zu erlangen. Einige Beispiele (aber nicht erschöpfend) für Taschenspielertricks sind: heimlich zusätzliche Karten ziehen; heimlich Schadens- oder Fokusmarker auf eine Karte legen oder von einer Karte entfernen; das Ausnutzen eines unordentlichen oder unklaren Spielbereichs mit der Absicht, seinen Gegner zu verwirren oder fehlzuleiten; Karten mit der Absicht, sie zu einem bestimmten Zeitpunkt einzusetzen, verstecken oder isolieren („Karten im Ärmel haben“); Karten vor dem Gegner verbergen; ein Deck vorsortieren; Karten unten vom Decks austeilen oder ziehen (statt von oben).

PHYSISCHE MANIPULATION

Unter **physischer Manipulation** wird jeglicher Versuch verstanden, seine eigenen Spielkomponenten, die Spielkomponenten des Gegners oder die Spielumgebung zu manipulieren, mit der Absicht, einen Vorteil im Turnier zu erlangen. Einige Beispiele (aber nicht erschöpfend) für physische Manipulation sind: das Spielen mit markierten Karten; das Spielen mit einem illegalen Deck; das Entfernen oder Austauschen von Karten in einem Deck zwischen den Turnierrunden; spiegelnde Oberflächen verwenden, um verbotene Kenntnis über die Handkarten oder das Deck des Gegners zu erlangen; Karten aufdecken, die eigentlich verdeckt liegen sollten; das Benutzen eines elektronischen Geräts, das dabei hilft, den Spielzustand zu erfassen und Entscheidungen zu treffen.

ABSPRACHEN

Unter **Absprachen** wird jeglicher Versuch von zwei oder mehr Spielern verstanden, als Partner oder Teamkollegen zu handeln, indem sie eine zuvor abgesprochene geheime Strategie entwickeln, mit der sie den Verlauf einer Paarung oder des gesamten Turniers zu beeinflussen versuchen, mit der Absicht, einen Vorteil im Turnier zu erlangen.

Bekannte Absprache-Methoden sind unter anderem (aber nicht erschöpfend):

Schonendes Spiel: Ein Spieler macht eine Aktion oder unterlässt eine Aktion an einer Stelle, an der man sie normalerweise erwartet hätte, mit der primären Absicht, seinem Gegenspieler zu helfen.

Spielverlust: Das absichtliche Verlieren eines Spiels oder es dem Partner ermöglichen in der Wertung aufzusteigen.

Teilen von Informationen: Die Weitergabe von exklusiven Informationen zwischen den Partnern während eines Spiels mit der Absicht, einen Vorteil im Turnier zu erlangen. Diese Weitergabe kann z. B. während des Spiels mittels geheimer Gesten, Codes erfolgen oder es können

z. B. Signale von einem Partner am Tisch mit einem Partner, der sich nicht am Tisch befindet, ausgetauscht werden, der die Paarung beobachtet.

Bestechung und Nötigung: Jeglicher Versuch eines Spielers, mittels Bedrohung oder dem Angebot von Vorteilen, Entschädigungen oder Dienstleistungen in welcher Weise auch immer, mit der Absicht den Ausgang eines Spiels oder des Turniers zu manipulieren.

Mobbing: Jede Situation, in der sich Spieler darauf verständigen, einen oder mehrere andere Spieler in einer Art und Weise zu beeinflussen, dass das Spielerlebnis herabgesetzt oder die Gewinnchancen des Spielers aufgrund seiner negativen Erfahrungen minimiert werden.

Team-Spiel: Die Vorgehensweise, bei der sich Spieler in einer Gruppe zusammenschließen und als solche versuchen, das Feld derart zu beeinflussen, dass sie gegenüber Spielern, die einzeln antreten, einen Vorteil im Turnier erlangen. Solch eine Vorgehensweise kann z. B. damit einhergehen, dass sich die betreffenden Spieler absprechen, dass sie einen bestimmten Spieler in der Gruppe immer gewinnen lassen oder ähnliches.

FEHLINFORMATIONEN

Unter **Fehlinformationen** versteht man jeglichen Versuch, einen Vorteil im Turnier durch die Abgabe von unaufrichtigen oder arglistigen Informationen zu erlangen. Als Beispiele (aber nicht erschöpfend) gelten: Spielverzögerungen, um Zeit zu schinden; „vergessen“ Spieleffekte bekannt zu geben, deren Bekanntgabe Pflicht ist; außerhalb seines Zuges handeln; das Spiel in der Art zu beschleunigen, ohne dem Gegner die Möglichkeit zum Handeln zu geben; absichtliche Fehlinformation über offene Informationen (z. B. über die Anzahl der Symbole auf einer Karte); absichtliche Fehlinformation eines weniger-erfahrenen Gegners über die Auslegung einer Karte oder einer Spielregel; Fehlinformation über tatsächliche Spieldaten (z. B. die Anzahl der momentanen Handkarten oder des verbleibenden Schadenslimits einer Einheit oder eines Einsatzziels); Fehlinformation über die Ergebnisse eines Spiels an den TO oder einen Schiedsrichter.

Besonderer Hinweis: Beide Spieler sind dafür verantwortlich, dass alle Regeln befolgt werden und dass sich das Spiel jederzeit in einem legalen Zustand befindet. Dazu zählt unter anderem (aber nicht erschöpfend), dass darauf geachtet wird, den Todessternanzeiger weiterzudrehen, Erzwungene Reaktionen und Erzwungene Unterbrechungen und passive Effekte abgehandelt werden, die richtige Anzahl an Markern auf eine Karte gelegt werden usw. Sollte sich das Spiel aufgrund von Fehlern beider Spieler in einem korrumpierten Zustand befinden, sollten sie zunächst durch Absprachen untereinander versuchen eine für beide Spieler akzeptable Einigung zu erzielen und das Spiel fortzuführen

Sollten die Spieler zu keiner Einigung kommen, können sie einen Schiedsrichter zur Auflösung des korrumpierten Zustands zu Rate ziehen. Der Schiedsrichter sollte beiden Spielern eine Verwarnung aufgrund der Aufrechterhaltung eines unzulässigen Spielzustandes erteilen und dann versuchen zwischen den Spielern zu vermitteln wieder

einen gültigen Spielzustand herzustellen und einen Kompromiss vorschlagen. Er kann aber auch das Spiel in seinem derzeitigen Zustand fortführen lassen, falls er glaubt, dass dies die beste Alternative ist. Sollte der Schiedsrichter der Ansicht sein, dass der Spielzustand derart korrumpiert ist, dass sich das Spiel nicht in fairer Weise fortführen lässt, darf er das Spiel als Verlust für beide Spieler erklären.

UNSPORTLICHES VERHALTEN

Unter **unsportlichem Verhalten** wird jedes Verhalten verstanden, das den nötigen Respekt gegenüber einem Gegner, Schiedsrichter oder Turnierorganisator fehlen lässt. Einige Beispiele (aber nicht erschöpfend) für unsportliches Verhalten sind: Verwendung von anfeindenden oder vulgären Ausdrücken; Bedrohung und/oder Einschüchterung; Herabwürdigung eines Gegners; unpassendes soziales Verhalten z. B. als Reaktion auf einen Sieg oder eine Niederlage.

ABLAUF EINES TURNIERS

Star Wars: Das Kartenspiel -Turniere werden nach dem folgenden Format ausgetragen:

- Runden von 70 Minuten (+/- 10 Minuten nach Ermessen des TOs; vor Turnierbeginn bekanntzugeben)
- Begegnungs-Paarungen nach dem Schweizer System; jede Begegnung besteht aus 2 Spielen

Je nach Ausgang der beiden Spielen erhalten die Spieler Punkte für die Begegnung. Nach einer zuvor festgelegten Anzahl von Turnierrunden (abhängig von der Teilnehmeranzahl und dem zeitlichen Umfang des Turniers) wird der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl zum Turniersieger erklärt – es sei denn, es ist eine Finalrunde vorgesehen (siehe „Finalrunden“ auf Seite 7).

SETZUNG

Die Setzung (oder Paarbildung) erfolgt nach dem Schweizer System. In der ersten Runde werden die Paarungen zufällig gesetzt, wobei der TO möglichst darauf achten sollte, dass Verwandte und Freunde, die gemeinsam zum Turnier angereist sind, sich in der ersten Runde nicht gegenüber sitzen. Bei allen folgenden Turnierrunden werden Paarungen nach dem Schweizer System gebildet (d. h. man spielt gegen Teilnehmer mit gleicher Punktzahl).

Der TO bildet Paarungen innerhalb einer Punkte-Gruppe nicht zufällig, sondern teilt sie zunächst in zwei Hälften auf. Er kann feine Änderungen vornehmen, falls zwei Teilnehmer bereits gegeneinander gespielt haben.

Für die Paarung über Hälftenbildung sortiert man die Teilnehmer zuerst nach ihrer Punktzahl und dann nach ihrer Spielernummer. Jede Punktzahlgruppe wird in zwei Hälften unterteilt und die obere Hälfte gegen die untere gepaart

Auf diese Weise treffen die beiden besten Spieler erst in der letzten Runde aufeinander.

Beispiel für Runde 2: Acht Spieler haben einen Punktestand von 3 erreicht. Sie werden zunächst innerhalb dieser „3er“-Punkte-Gruppe nach Spieler-nummer sortiert und dann in zwei Gruppen geteilt, 1-4 und 5-8. Spieler Nr. 1 spielt gegen Spieler Nr. 8. 2 vs. 7, 3 vs. 6 und 4 vs. 5.

Falls sieben Spieler einen Punktestand von 3 haben, wird wie folgt vorgegangen: 1 vs. 6, 2 vs. 5, 3 vs. 4. Spieler Nr. 7 rutscht an die erste Stelle der nächstniedrigeren Punkte-Gruppe.

WERTUNG

Abhängig von den Ergebnissen der beiden Spiele einer Begegnung erhalten die Teilnehmer Turnierpunkte:

Sieg = 3 Punkte

Unentschieden = 1 Punkte

Niederlage = 0 Punkte

Wenn ein Spieler die Siegbedingung seines Decks vor Ablauf des Zeitlimits erfüllt, hat er einen Sieg errungen, sein Gegenspieler eine Niederlage erlitten. Falls kein Spieler innerhalb des Zeitlimits einen Sieg erringt,

endet die Partie mit einem Unentschieden. Die Spieler erhalten für jedes der beiden Spiele einer Begegnung Turnierpunkte.

Beispiel: In der ersten Begegnung des Turniers gewinnt Thomas zwei Spiele gegen Nicole. Thomas erhält 3 Punkte für jedes Spiel, während Nicole 0 Punkte erhält. Die Wertung dieser Begegnung lautet also: 6 Punkte für Thomas, 0 für Nicole.

In der zweiten Begegnung tritt Thomas gegen Johanna an. Thomas gewinnt das erste Spiel, das Zweite endet mit einem Unentschieden, da das Zeitlimit erreicht wird, bevor es einen Sieger gibt. Thomas bekommt 3 Punkte für seinen Sieg im ersten Spiel und 1 Punkt für das Unentschieden im zweiten. Johanna erhält 0 Punkte für die Niederlage im ersten Spiel und 1 Punkte für das Unentschieden im zweiten. Die Wertung dieser Begegnung lautet also: 4 Punkte für Thomas und 1 Punkt für Johanna.

In der dritten Begegnung gewinnen sowohl Thomas als auch sein Gegner Gregor je ein Spiel. Sie bekommen beide 3 Punkte für den jeweiligen Sieg und 0 für die Niederlage.

ZEITLIMIT

Das Zeitlimit pro Runde (zwischen 60 und 80 Minuten) wird vom TO zu Beginn des Turniers bekanntgegeben.

Von den Turnierteilnehmern wird erwartet, dass sie ihr Bestes geben, um innerhalb des Zeitlimits zwei Spiele abzuschließen. Das erste Spiel wird bis zum Ende durchgespielt. Die dann noch verbleibende Zeit ist das Limit für das zweite Spiel. Wenn das Zeitlimit erreicht ist, spielt man bis zum Ende des HS-Spielzugs weiter, egal an welchem Punkt im Spiel man war, als die Zeitglocke läutete. Dadurch wird sichergestellt, dass jeder Spieler in jedem Spiel gleich viele Spielzüge hatte. Wenn nach dem Erreichen des Zeitlimits kein Spieler seine Siegbedingung erfüllt hat, wird die Partie als Unentschieden gewertet, d. h. jeder Spieler erhält 1 Punkt.

Absichtliches Spielen auf Zeit oder anderweitiger Missbrauch des Zeitlimits gelten als unsportliches Verhalten und können mit Verwarnungen und Sanktionen geahndet werden (siehe oben).

KAPITULATIONEN

Zu Beginn seines Zugs kann man kapitulieren, wenn man den Eindruck hat, dass das Spiel hoffnungslos verloren ist, und man lieber mit dem zweiten Spiel fortfahren möchte. Normalerweise ist es nicht im Interesse eines Spielers zu kapitulieren, es sei denn, er befürchtet, für die zweite Partie nicht mehr genügend Zeit zu haben.

Das zweite Spiel muss in jedem Fall zu Ende gespielt werden.

TABELLEN-STÄRKE

Wenn der Gleichstand zweier Spieler mit identischer Sieg/Niederlage-Statistik aufgelöst werden muss (beispielsweise für die Qualifikation zur Finalrunde oder der Platzierung in dieser), kommt zuerst jeder am Gleichstand beteiligte Spieler weiter, der jeden anderen am Gleichstand beteiligten Spieler besiegt hat. Wenn es keinen solchen Spieler gibt, wird die Tabellenstärke der Spieler herangezogen. Diese wird berechnet, indem man für jeden der am Gleichstand beteiligten Spieler die Turnierpunkte all ihrer Gegner zusammenzählt und miteinander vergleicht. Wenn mehrere Spieler dieselbe Tabellenstärke haben, muss man zusätzlich die Tabellenstärken ihrer Gegner berechnen, zusammenzählen und diese Werte miteinander vergleichen.

FINALRUNDEN

Obwohl es bei den meisten Turnieren nicht erforderlich ist, Finalrunden zu spielen, können diese jedoch einen spannenden Abschluss für Turnier darstellen. Im Gegensatz zu den Begnungen in den Schweizer Runden folgen die Finalrunden dem folgenden Format:

- Runden von 35 Minuten (+/- 5 Minuten nach Ermessen des TOs; vor Turnierbeginn bekanntzugeben)
- Doppel-K.o.-System
- Einzelspiel-Runden

PAARUNGEN IM DOPPEL-K.O.-SYSTEM

Die Spieler mit den meisten Turnierpunkten (normalerweise die Top-8 oder Top-16) werden gesetzt und gepaart, um den Turniersieger zu ermitteln. Die Anzahl der Spieler für den Schnitt muss vor Turnierbeginn festgelegt und bekannt gegeben werden. Wie gut ein Spieler in den Vorrunden abgeschnitten hat, bestimmt welchen Platz er auf der Setzliste der Doppel-K.o.-Runde erhält: Der Spieler mit den meisten Punkten aus den Vorrunden spielt gegen den Spieler mit den wenigsten Punkten. Der Spieler mit den zweitmeisten Punkten gegen den Spieler mit den zweitwenigsten Punkten und so weiter. Gleichstände werden durch die Tabellenstärken der Beteiligten aufgelöst.

Das Feld der Doppel-K.o.-Runde wird in eine Siegergruppe und in eine Verlierergruppe aufgeteilt. Wenn ein Spieler ein Spiel in der Siegergruppe gewinnt, kommt er in dieser Gruppe eine Runde weiter. Der Verlierer rutscht an einen fest definierten Platz in der Verlierergruppe. Sobald ein Spieler sein zweites Spiel in der Doppel-K.o.-Runde verliert, scheidet er aus dem Turnier aus. Ein Sieg in der Verlierergruppe erlaubt es dem Sieger in dieser Gruppe weiterzukommen. Um die Doppel-K.o.-Runde leichter organisieren zu können, sind diesem Dokument zwei Übersichten angehängt.

DECK-WAHL

In jeder Runde der Finalrunden spielen die Spieler abwechselnd die Helle Seite (HS) und die Dunkle Seite (DS). In der ersten Runde der Finalrunden wählt jeweils der besser platzierte Spieler, welche Seite er spielen möchte (HS oder DS). In den folgenden Runden spielt jeder Spieler die Seite, die er bisher am wenigsten gespielt hat.

Wenn beide Spieler die gleiche Seite bisher am wenigsten gespielt haben, spielt derjenige diese Seite, der die höhere Differenz an Spielen im Vergleich mit der anderen Seite hat. Haben beide Spieler die gleiche Differenz, wählt der in den Vorrunden besser platzierte Spieler die Seite, mit der er spielen möchte.

Beispiel: Marco hat 2 Mal die Dunkle und 1 Mal die Helle Seite gespielt. Er spielt gegen Michelle, welche die Dunkle Seite 3 Mal und die Helle Seite 1 Mal gespielt hat. Beide Spieler haben die Helle Seite am wenigsten gespielt, aber Michelle hat eine größere Differenz zwischen Spielen mit der Hellen und Spielen mit der Dunklen Seite (2 gegen Marcos 1). Deshalb wird Michelle in diesem Spiel die Helle Seite der Macht spielen.

SPIELEND DURCH ZEITABLAUF

Sobald der TO das Ende einer Doppel-K.o.-Runde ansagt, beenden die Spieler die laufende Runde. Sie spielen bis zum nächsten Ende des HS-Spielzuges, so dass gewährleistet ist, dass jeder Spieler die gleiche Rundenanzahl gespielt hat.

Sollte das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendet sein, wird der dadurch zustande gekommene Gleichstand durch die nachstehend beschriebene Methode aufgelöst:

Der HS-Spieler erhält 4 Punkte für jedes Einsatzziel, das sich in seinem Siegestapel befindet und 0,1 Punkte für jeden Schaden, der sich auf einem DS-Einsatzziel befindet.

Der DS-Spieler erhält folgende Punkte:

- Todessternanzeiger 0-3 = 0 Punkte
- Todessternanzeiger 4-7 = 4 Punkte
- Todessternanzeiger 8-11 = 8 Punkte.

Außerdem erhält der DS-Spieler 0,1 Punkte für jeden Schaden, der sich auf einem HS-Einsatzziel befindet.

Desweiteren erhält der Spieler, auf dessen Seite bei Spielende das Gleichgewicht der Macht liegt zusätzliche 0,25 Punkte.

Beispiel: Marco und Michelle spielen ein Spiel in der K.o.-Runde, das sein Zeitlimit erreicht. Keiner der beiden hat das Spiel zu diesem Zeitpunkt gewonnen, so dass der Gleichstand aufgelöst werden muss. Marco, der Helle Seite spielt, hat 2 Einsatzziele in seinem Siegestapel (8 Punkte) und er hat insgesamt 7 Schaden auf Michelles Einsatzziele verteilt (0,7 Punkte). Somit hat Marco nun 8,7 Punkte. Michelle, welche die Dunkle Seite spielt, hat ihren Todessternanzeiger auf 10 stehen (8 Punkte). Außerdem hat sie insgesamt 4 Schaden auf Marcos Einsatzziele verteilt (0,4 Punkte) und das Gleichgewicht der Macht liegt auf ihrer Seite (0,25 Punkte). Somit gewinnt Marco das Spiel mit 8,7 Punkten gegen Michelle mit 8,65 Punkten.

FINAL-BEGEGNUNG

Die Final-Begegnung ist die Begegnung zwischen den letzten beiden Spielern in der Doppel-K.o.-Runde. Kein Spiel der Final-Begegnung hat ein Zeitlimit.

In die Final-Begegnung kommt immer ein Spieler aus der Siegergruppe, der bisher noch kein Spiel in der Finalrunde verloren hat. Der andere Teilnehmer der Final-Begegnung kommt aus der Verlierergruppe und hat bereits 1 Spiel verloren. Falls der bisher ungeschlagene Spieler das erste Spiel der Final-Begegnung gewinnt, hat sein Gegner nun zwei Niederlagen erlitten und scheidet aus dem Turnier aus. Falls der bisher ungeschlagene Spieler das erste Spiel verliert, haben beide Spieler nun 1 Spiel verloren. Sie wechseln die Seiten der Macht und tragen ein letztes Spiel aus. Der Sieger dieses Spiels hat das Turnier gewonnen.



TEAM-TURNIERE (2 GEGEN 2)

Team-Turniere (2 gegen 2) stellen ein neues Spielformat für organisierte Spiel-Events von *Star Wars: Das Kartenspiel* dar. Es gelten dabei alle Regeln aus den Abschnitten „Teamspiel 2 gegen 2“ und „Allgemeine Mehrspielerregeln“ der Spielregel von *Gleichgewicht der Macht*.

ANMELDUNG

Bei einem Team-Turnier (2 gegen 2) müssen sich die Teilnehmer als zweiköpfige Teams anmelden. Teams werden vor Beginn des Turniers gebildet und sollten auch ihre Decks gemeinsam auswählen/zusammenstellen. Dabei gelten die auf S. 6 der Spielregel von *Gleichgewicht der Macht* genannten „Einschränkungen für Team-Decks“. Jedes Team verwendet für das Turnier ein gemeinsam zusammengestelltes Set von DS-Decks und ein gemeinsam zusammengestelltes Set von HS-Decks. Die Inhaltslisten aller vier Decks müssen bei der Anmeldung zusammen eingereicht werden, wobei deutlich zu kennzeichnen ist, wer welches HS-Deck und DS-Deck verwenden wird. Außerdem ist auf jeder Inhaltsliste der Name des Teamkollegen zu vermerken.

TURNIERSTRUKTUR

Die Teams werden für eine festgelegte Rundenanzahl nach dem Schweizer System gegeneinander gepaart. Die Anzahl der Turnierrunden wird zu Beginn des Turniers vom TO bekanntgegeben. Am Ende der Runden nach dem Schweizer System wird das Team mit den meisten Punkten zum Turniersieger erklärt. Eine Finalrunde gibt es im Team-Turnier nicht. Wenn zwei Teams am Ende gleich viele Punkte haben, kämpfen sie in einer Finalbegegnung um den Turniersieg.

SITZORDNUNG

Jeder Spieler sitzt neben seinem Teamkollegen und gegenüber den Gegnern. Nachdem im ersten Spiel zufällig festgelegt wurde, welches Team die Dunkle Seite spielt, nehmen die beiden DS-Spieler Platz, wobei Spieler 1 zur Rechten von Spieler 2 sitzt. Danach setzen sich die HS-Spieler nebeneinander, gegenüber den DS-Spielern, wie auf S. 2 der Spielregel von *Gleichgewicht der Macht* beschrieben.

WERTUNG

Das Zeitlimit pro Runde (zwischen 80 und 100 Minuten) wird vom TO zu Beginn des Turniers bekannt gegeben.

Von den teilnehmenden Teams wird erwartet, dass sie ihr Bestes geben, um innerhalb des Zeitlimits zwei Spiele abzuschließen. Das erste Spiel wird bis zum Ende durchgespielt. Die dann noch verbleibende Zeit ist das Limit für das zweite Spiel. Sobald das Zeitlimit erreicht ist, spielt man bis zum Ende des HS-Spielzugs weiter, egal an welchem Punkt im Spiel man war, als die Zeitglocke läutete. Dadurch wird sichergestellt, dass jedes Team in jedem Spiel gleich viele Spielzüge hatte. Wenn nach dem Erreichen des Zeitlimits kein Team seine Siegbedingung erfüllt hat, wird das Spiel als Unentschieden gewertet, d.h. jedes Team erhält 2 Punkte.

Absichtliches Spielen auf Zeit oder anderweitiger Missbrauch des Zeitlimits gelten als unsportliches Verhalten und können mit Verwarnungen, Sanktionen oder Disqualifikation geahndet werden.



TURNIEREBENEN

Alle vom Heidelberger Spieleverlag und von Fantasy Flight Games ausgerichteten Turniere finden auf drei verschiedenen Ebenen statt. Jede Ebene stellt andere Ansprüche und Anforderungen an die Spieler, die Schiedsrichter und die Turnier-Organisatoren eines Star Wars: Das Kartenspiel -Turniers. Außerdem soll sichergestellt werden, dass die Turniere auf den Ebenen „Kompetitiv“ und „Premium“ weltweit nach den gleichen Standards ausgerichtet werden.

GELEGENHEITS-EVENTS

Auf Gelegenheits-Events liegt der Schwerpunkt beim Spaß am Spiel. Es soll eine entspannte Atmosphäre vorherrschen. Diese Events sollen den Veranstaltern dabei helfen, eine lokale Community aufzubauen und bieten gerade neuen Spielern eine hervorragende Gelegenheit, ihr Lieblings-Spiel in einer stressfreien Umgebung und vielleicht dennoch in einer Turniersituation auszuprobieren. Die Spieler sollen sich auf solchen Events keine Sorgen darum machen müssen, dass sie vielleicht nicht jede kleinste Regelfeinheit kennen. Auf dieser Ebene werden z.B. Ligen, wöchentliche Spiel-Abende und andere Spaß-Events veranstaltet, auf denen Star Wars: Das Kartenspiel zum Einsatz kommt.

KOMPETITIVE EVENTS

Auf kompetitiven Events wird von den Spielern erwartet, dass sie grundlegende Kenntnisse aller Spielregeln haben. Auch wenn erfahrenere Spieler auf diese Events kommen, um Preise zu gewinnen, sollten weniger erfahrene Spieler dennoch nicht für Wissenslücken bestraft werden, wenn sie nicht alle Feinheiten der Spielregeln kennen sollten. Auf jeden Fall aber sollen die Spieler, die zu diesen Events kommen, ein konstantes Spielerlebnis haben, unabhängig vom Veranstaltungsort. Auf dieser Ebene werden z.B. die Lokalmeisterschaften (ehemals Store-Championships) und einzigartige, besondere Events ausgetragen.

PREMIUM-EVENTS

Premium-Events stellen die höchsten Ansprüche an alle Beteiligten, angefangen vom Heidelberger Spieleverlag und Fantasy Flight Games, über die Turnier-Organisatoren und Schiedsrichter, bis hin zu den Spielern. Es wird ein hohes Maß an Professionalität erwartet. Viele Wettstreiter nehmen für die Teilnahme an diesen Events weite Anfahrtsstrecken in Kauf, um sich dann für ein paar Stunden mit anderen Spielern bei diesem Event zu messen. Die Regionalmeisterschaften, die nationalen Meisterschaften (Deutsche Meisterschaft für Deutschland, Österreich und die Schweiz) und die Weltmeisterschaft sind Premium-Events.

ZUGELASSENE KARTEN

Alle deutschen, vom Heidelberger Spieleverlag herausgegebenen *Star Wars: Das Kartenspiel*-Karten sind für sanktionierte Turniere zugelassen, solange sie nicht ausdrücklich verboten sind und bereits mindestens seit 2 Wochen erhältlich sind. Ebenso sind alle von Fantasy Flight Games produzierten englischen Karten zugelassen, sofern sie bereits seit mindestens 2 Wochen auf Deutsch erschienen sind. Andere Karten oder sogenannte Proxies sind nicht zugelassen.

Aus der Erweiterung „Gleichgewicht der Macht“ sind ausschließlich die Karten aus den „normalen“ Einsatzsets zugelassen. Die Karten aus den Herausforderungsszenarien sind nicht turnierlegal.

Möglicherweise werden für einige besondere Events andere Karten zugelassen werden. Dies muss dann aber in der Event-Ankündigung ausgeschrieben sein. In diesem Fall gilt dennoch die oben genannte 2-Wochen-Regelung, es sei denn, dass mit dem Organized-Play-Team des Heidelberger Spieleverlags eine Ausnahmeregelung getroffen wurde.



STARS WARS™

DAS KARTENSPIEL

Doppel-K.o.-Übersicht für 8 Spieler

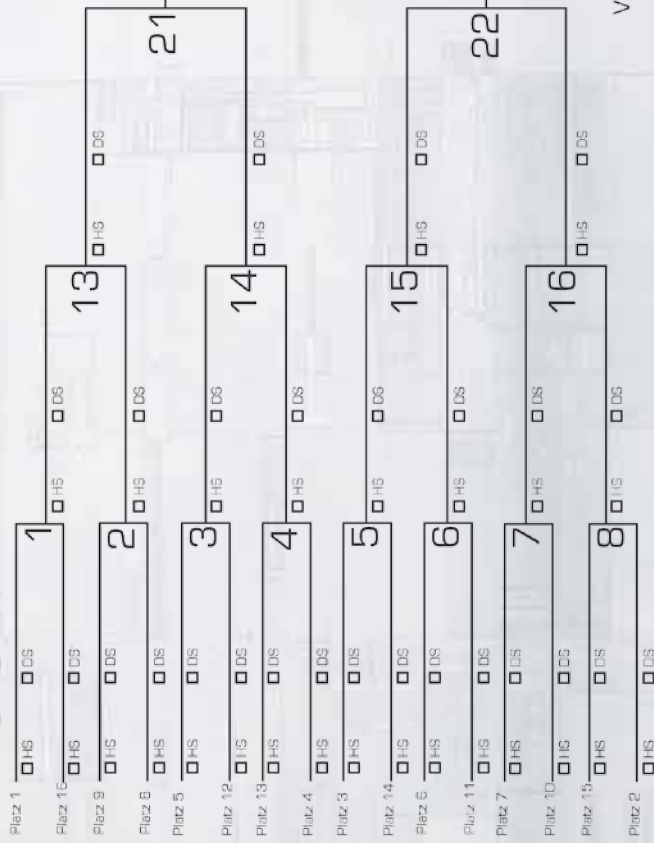
Siegergruppe



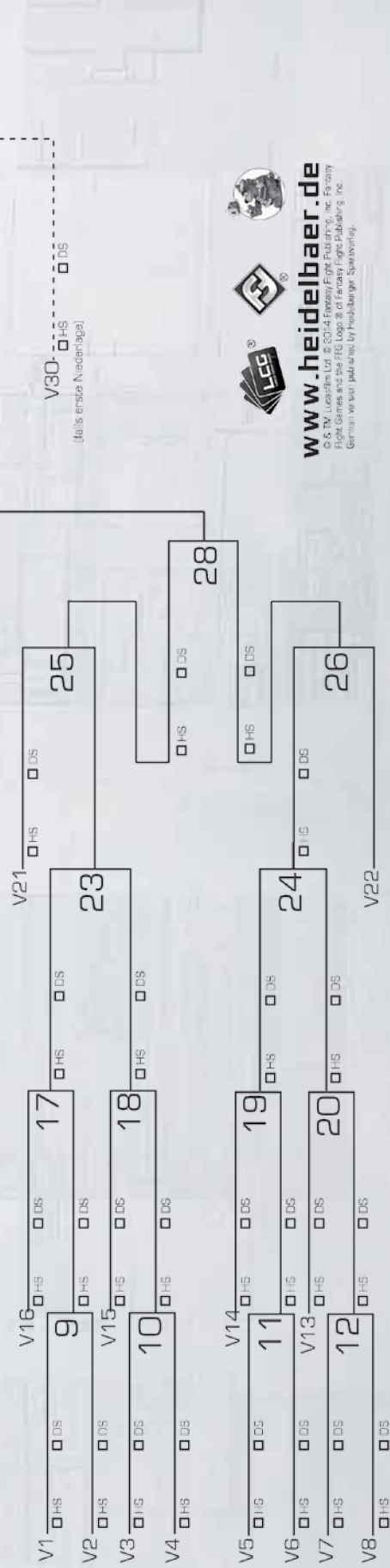
www.heidelbaer.de
 © S. TM, Lizenziert von © 2014 Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG Logo & of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spielverlag.

Doppel-K.o.-Übersicht für 16 Spieler

Siegergruppe



Verlierergruppe



STARS WARS™

DAS KARTENSPIEL



www.heidelbaer.de
 © S.T.V. Lizenziert von © 2014 Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games und das FFG Logo & of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spielverlag.