

Galaktische-Eroberung-Event

Nachfolgend findest du die offiziellen Regeln für ein **Star Wars™: Legion**-Galaktische-Eroberung-Event.

Im Folgenden sind die Aufgaben von Spielern, Judge und Event-Organisation (EO) aufgeführt. Es wird ferner erklärt, wie die Spieler in einem Showdown-Event gepaart werden und wie sie Eventpunkte erhalten können.

AUFGABEN DER SPIELER

Spieler, die an einem Event teilnehmen, sind dafür verantwortlich, ihre eigenen Miniaturen, Karten, Würfel, Messwerkzeuge, Marker, Armeelisten und jedes andere Spielmaterial, das sie während des Spiels benötigen, mitzubringen.

Miniaturen

1. Die Spieler müssen für jeden Charakter in ihrer Armee die passende Miniatur besitzen. Die Miniaturen dürfen modifiziert sein, dabei müssen aber folgende Richtlinien befolgt werden:
2. Die Miniatur muss zum größten Teil aus Miniaturteilen von Asmodee North America aus der **Star Wars: Legion**-Reihe bestehen.
3. Es muss leicht zu erkennen sein, welchen Charakter die Miniatur darstellt.
4. Beim Modifizieren der Miniatur darf kein geistiges Eigentum anderer (mit Ausnahme von Lucasfilm) verwendet werden – also keine urheberrechtlich oder markenrechtlich geschützten Logos, Symbole oder andere ikonische bzw. ikonografische Elemente.
5. Die Größe und Pose der Miniatur darf den Spielablauf nicht stören.
6. Die Miniatur muss immer auf einer Basis von Atomic Mass Games montiert sein oder auf einer selbstgebauten Basis, die der Größe und der Form der Originalbasis entspricht.

KARTEN

Die Spieler müssen alle Gefechtskarten, Kommandokarten, Schwäche-Karten, Einheitenkarte, Aufwertungskarten und alle anderen Karten ihrer Armeeliste mitbringen. Proxys (selbstgemachte Karten) sind nicht erlaubt.

WÜRFEL

Die Spieler müssen offizielle **Star Wars: Legion**-Würfel verwenden. Dazu zählen die Würfel aus den Grundspielen, aus den Würfelsets sowie Promo-Würfel, die von Asmodee North America verteilt wurden. Ersatzwürfel sind nicht erlaubt.

MESSWERKZEUGE

Alle Spieler müssen ihren eigenen Satz Messwerkzeuge mitbringen. Das beinhaltet Reichweiten- und Bewegungsschablonen. Es ist nicht erlaubt, Messwerkzeuge zu modifizieren, aber Ersatz-Messwerkzeuge sind erlaubt. Die EO muss vor dem Event alle Ersatz-Messwerkzeuge auf die richtige Form und Größe überprüfen und freigeben. Grundsätzlich dürfen keine Messwerkzeuge verwendet werden, zu denen es kein offizielles Äquivalent von Atomic Mass Games gibt.

MARKER

Es gibt zwei Arten von Markern in **Star Wars: Legion**: essenzielle und nicht-essenzielle. Essenzielle Marker werden auf das Schlachtfeld gelegt, um bestimmte Effekte darzustellen. Sie haben eine festgelegte Größe und werden mit den Einheiten geliefert, die sie benötigen. Nicht-essenzielle Marker werden üblicherweise nicht auf dem Schlachtfeld platziert und können Niederhalten, Wunden, Zielen, Ausweichen und andere Spieleffekte darstellen.

Es ist nicht erlaubt, essenzielle Marker zu modifizieren, aber Ersatzmarker sind erlaubt. Die EO muss vor dem Event alle essenziellen Ersatzmarker auf die richtige Form und Größe überprüfen und freigeben. Nicht-essenzielle

Marker dürfen nach Belieben ersetzt und modifiziert werden, solange sie eindeutig sind und den Spielablauf nicht stören.

ARMEELISTE

Alle Spieler müssen vor dem Event eine Armeeliste bei der EO einreichen. Sobald das Event begonnen hat, dürfen die Listen nicht mehr verändert werden. Wie eine Armeeliste zusammengestellt wird, ist im Grundregelwerk von **Star Wars: Legion** beschrieben, das auf <https://www.atomicmassgames.com/star-wars-legion-documents> oder community.asmodee.de heruntergeladen werden kann.

FAIR PLAY

Von allen Spielern wird erwartet, dass sie sich während des Events gesittet verhalten. Es kann immer vorkommen, dass es zu Meinungsverschiedenheiten oder Unstimmigkeiten kommt. Auch in solchen Situationen sollen die Spieler stets respektvoll miteinander, der EO und dem Ort, an dem sie spielen, umgehen. Sollte eine Unstimmigkeit oder eine Meinungsverschiedenheit aufkommen, kann jederzeit ein Judge um Unterstützung gebeten werden.

Star Wars: Legion ist ein Spiel, das hauptsächlich mit offenen Informationen arbeitet. Die Spieler dürfen jederzeit (vor und während des Spiels) verlangen, alle Karten auf der Armeeliste ihres Gegenübers, die keine Befehlskarten sind, einzusehen. Die Spieler sollten niemals versuchen, offene Informationen zu verbergen oder ihr Gegenüber in irgendeiner Form darüber zu täuschen.

Verpasste Gelegenheiten

Von den Spielern wird erwartet, die Spielregeln zu befolgen, sich selbst daran zu erinnern, Aktionen durchzuführen, und Karteneffekte zum richtigen Zeitpunkt zu verwenden. Es liegt in der Verantwortung jeder Einzelperson, einen ordnungsgemäßen Spielzustand aufrechtzuerhalten und sicherzustellen, dass alle vorgeschriebenen Fähigkeiten und Spielschritte beachtet werden. Wer vergisst, einen Effekt zu dem Zeitpunkt zu verwenden, der durch den Effekt angegeben wird, kann ihn nicht mehr rückwirkend verwenden. Von den Spielern wird erwartet, dass sie es unterlassen, ihr Gegenüber absichtlich abzulenken oder zur Eile zu drängen, damit dieses in die Gefahr läuft, eine Gelegenheit zu verpassen.

Fehlertoleranz

Im normalen Spielverlauf kann es vorkommen, dass Einheiten versehentlich verschoben oder ungenau platziert werden. Dies ist innerhalb eines angemessenen Spielraums akzeptabel. Die Spieler dürfen diese Fehlertoleranz nicht ausnutzen und sie sind dazu angehalten, alle Spielmaterialien, die im Spiel enthalten sind, so zu verwenden, dass sie ihnen helfen, so exakt wie möglich zu sein. Wer den Verdacht hat, dass sein Gegenüber die Fehlertoleranz ausnutzt, oder wer gerade eine besonders aufwendige Bewegung durchführen will, sollte einen Judge zur Hilfe rufen, ehe Miniaturen bewegt werden.

Unsportliches Verhalten

Spieler, die sich nicht gesittet oder respektvoll verhalten, können nach Ermessen von EO oder Judge eine Verwarnung erhalten oder im schlimmsten Fall aus dem Event entfernt werden.

Beispiele für unsportliches Verhalten sind unter anderem:

- Andere Spieler, den Judge, die EO oder Zuschauer respektlos behandeln.
- Gegenspieler, den Judge oder die EO absichtlich täuschen.
- Die Platzierung von Miniaturen, Gelände oder Markern auf dem Tisch absichtlich stören.
- Würfel vom Tisch entfernen, ehe das Gegenüber die Möglichkeit hatte, das Ergebnis zu verifizieren

AUFGABEN DER EO

Die Event-Organisation (EO) ist die Person, der Laden oder der Veranstalter, der das Event durchführt. Genau wie die Spieler hat die EO eine Reihe von Aufgaben für das Event.

EVENTREGELN

Die EO muss alle Informationen zum Event den Teilnehmer rechtzeitig und klar mitteilen. Gibt es beispielsweise spezielle Regeln beim Event?

SCHWEIZER RUNDENZEITEN

Jede Schweizer Runde von **Star Wars: Legion** hat eine variable Länge, in denen die Spieler eine gewisse Zeit haben, um ihre Partie zu beenden. Die EO sollte den Timer für eine Schweizer Runde starten, nachdem die meisten Spieler ihren Platz eingenommen haben und mit dem Spielaufbau begonnen haben. Die EO sollte den Spielern niemals die verbleibende Zeit der Runde mitteilen. Die Basis-Rundenzeit liegt bei 150 Minuten. Um eine variable Spielzeit zu erreichen, wirft die EO 5 rote Verteidigungswürfel. Für jedes ▼- und ♣-Ergebnis wird je 1 Minute zum Timer hinzugefügt. Falls eine Partie noch nicht beendet ist, wenn der Timer für eine Schweizer Runde abgelaufen ist, beenden die Spieler die aktuelle Runde ganz normal und berechnen dann ihre Punkte.

PAARUNGEN

In jeder Schweizer Runde werden die Spieler gegeneinander gepaart. Alle Paarungen in einem Galaktische-Eroberung-Event erfolgen nach dem Schweizer System (siehe „Schweizer System“ unten). Falls es einen Cut gibt (siehe unten), sollte die EO vor dem Event ankündigen, wie viele Runden im Schweizer System gespielt werden. Außerdem sollte sie die Details bekannt geben, wie die Spieler in den Cut kommen können.

Manchmal ist es notwendig, dass einer Person ein Freilos zugewiesen wird, statt sie gegen jemanden zu paaren. Die Person mit dem Freilos erhält für die entsprechende Runde einen Sieg und erhält 700 besiegte Punkte. Die Regeln, wann jemandem ein Freilos zugewiesen wird, werden weiter unten detailliert beschrieben.

Niemand sollte gegen dieselbe Person im selben Abschnitt eines Events mehr als ein Mal gepaart werden. Im Allgemeinen endet jeder Abschnitt eines Events, sobald ein Cut durchgeführt wird.

Spieler können auf verschiedene Arten vorzeitig ein Event verlassen:

- Wer nicht länger an einem Event teilnehmen will, muss der EO diesen Wunsch bekannt geben. Die EO wird verhindern, dass diese Person in zukünftigen Runden gegen Spieler gepaart wird, indem sie sie aus dem Event nimmt. Die Person sollte die EO so früh wie möglich von ihrem Wunsch, aus dem Event auszusteigen, in Kenntnis setzen. Bei Zuwiderhandeln hat die EO das Recht, Strafen nach seinem Ermessen festzulegen, wie z. B. das Zurückhalten von Preisen.
- Spieler können ebenso aus einem Event genommen werden, wenn sie nicht innerhalb einer angemessenen Zeit am Spieltisch auftauchen, für den sie für diese Runde gepaart wurden, oder falls sie aus anderen Gründen nicht weiterspielen können. Spieler, die aus einem Event herausgenommen wurden, können bei der EO ihren Wiedereintritt beantragen. Wer auf diese Weise wieder in ein Event eintritt, erhält für jede Runde, an der er oder sie nicht teilgenommen hat, eine ungepaarte Niederlage.
- Spieler, die aufgrund von Fehlverhalten aus einem Event entfernt wurden, dürfen in das Event nicht wieder eintreten.

SCHWEIZER SYSTEM

Galaktische-Eroberung-Events nutzen das Schweizer System für die Paarungen. In diesem System erhalten die Gewinner einer jeden Runde Eventpunkte (siehe „Eventpunkte“ unten). In jeder Runde im Schweizer System werden die Spieler in Kopf-an-Kopf-Spielen gepaart. Dabei wird versucht, Personen mit derselben Anzahl an Eventpunkten gegeneinander antreten zu lassen und gleichzeitig zu verhindern, dass sie gegen dieselbe Person mehr als ein Mal antreten. Am Ende der Schweizer Runden ist die Person mit den meisten Eventpunkten Sieger des Events.

In der ersten Runde werden die Paarungen zufällig ausgelost. Ab der zweiten Runde werden die Spieler mit derselben Eventpunktezahl zufällig gegeneinander ausgelost.

Um die Paarungen zu bestimmen, wird zunächst festgestellt, welche Spieler die meisten Eventpunkte haben. Diese Spieler werden gegeneinander gepaart. Falls eine ungerade Anzahl Spieler in dieser Gruppe ist, wird die übrig gebliebene Person gegen eine zufällige Person aus der Gruppe der Spieler mit den zweithöchsten Punkten gepaart. Dann werden alle übrigen Spieler aus der Gruppe mit den zweithöchsten Punkten zufällig gegeneinander gepaart. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Paarungen feststehen.

Falls sich im Event eine ungerade Anzahl Spieler befindet, wird in der ersten Runde ein Freilos zufällig verteilt. Falls sich in späteren Runden weiterhin eine ungerade Anzahl Spieler befindet, erhält das Freilos die Person mit den niedrigsten Punkten, die noch kein Freilos erhalten hat. Wer ein Freilos hat, erhält einen Sieg und 700 besiegte Punkte für diese Eventrunde.

CUT

Bei einigen Galaktische-Eroberung-Events wird eine vorher bestimmte Anzahl an Runden festgesetzt, nach deren Ende alle Spieler, die bestimmte Kriterien erfüllen, in den nächsten Abschnitt des Events kommen und alle anderen scheiden aus. Im allgemeinen wird dies als „in den Cut kommen“ bezeichnet.

Falls ein Spieler, der sich nach seinem aktuellen Stand im Event für den Cut qualifiziert hat, vor Beginn des ersten Spiels des Cuts aus dem Event aussteigt, kommt der Spieler mit dem nächsthöheren Stand im Event in den Cut und ist im Cut der Spieler mit dem niedrigsten Stand.

Spieleranzahl	Rundenanzahl	Cut
4–16	4	N/A
17–32	4	Top 4
33–64	4	Top 8
65 oder mehr	5	Top 16

Ende einer Partie

Jede **Star Wars: Legion**-Partie endet auf eine dieser Weisen:

- **Sieg:** Ein Spieler gewinnt das Spiel, wie im Regelbuch beschrieben.
- **Zeit:** Die Rundenzeit läuft ab. Die Spieler beenden die aktuelle Spielrunde. Nach der Endphase ist der Spieler mit den meisten Sieg-Markern der Gewinner. Herrscht hier ein Gleichstand, hat der Spieler gewonnen, der einen höheren Punktwert der gegnerischen Armee besiegt hat. Bei der Berechnung, wie viele Punkte ein Spieler besiegt hat, werden nur die Punkte von Einheiten gezählt, die vollständig besiegt sind, inklusive aller Aufwertungen, mit denen die Einheit ausgerüstet ist. Falls beide Spieler gleich viele Punkte besiegt haben, hat der Spieler gewonnen, dessen Armee aus mehr Punkte besteht. Herrscht immer noch ein Gleichstand, wird das Spiel als unentschieden gewertet.
- **Unentschieden:** Falls beide Spieler sich aus irgendeinem Grund entschieden haben, das Spiel nicht zu spielen, erhalten beide Spieler ein Unentschieden.
- **Aufgabe:** Ein Spieler hat freiwillig aufgegeben. Der aufgebende Spieler erhält eine Niederlage und sein Gegner einen Sieg. Der Sieger verdient für dieses Spiel 700 besiegte Punkte oder die aktuellen besiegten Punkte der gegnerischen Armee, je nachdem, welcher Wert höher ist. Absprachen zwischen den Spielern widersprechen den Regeln für sportliches Verhalten und sind untersagt. Hat ein Judge den Verdacht, dass ein Spieler versucht, das Wertungssystem zu manipulieren, sollte er entweder verwarnt oder aus dem Event ausgeschlossen werden.

Eventpunkte

Spieler verdienen am Ende jeder Runde Eventrunde wie folgt:

- Sieg – 3 Punkte
- Niederlage – 0 Punkte
- Unentschieden – 1 Punkte

Am Ende eines Events hat der Spieler mit den meisten Eventpunkten das Event gewonnen.

TIEBREAKERS

Falls zwei oder mehr Spieler dieselbe Anzahl Eventpunkte haben, werden Tiebreaker verwendet, um zu bestimmen, welche Platzierung die Spieler innerhalb ihrer Gruppe haben. Tiebreaker werden in der nachstehenden Reihenfolge verwendet, bis jeder Spieler eine eindeutige Platzierung erhalten hat.

- **Tabellenstärke:** Die Tabellenstärke eines Spielers wird berechnet, indem die Gesamt-Eventpunkte jedes Gegners des Spielers durch die Anzahl der Runden dividiert wird, die dieser Gegner gespielt hat. Die Ergebnisse aller Gegner, gegen die der Spieler gespielt hat, werden nun addiert und dann durch die Gesamtzahl der Gegner, gegen die der Spieler gespielt hat, dividiert. Der Spieler mit der höchsten Tabellenstärke wird über allen Spielern platziert, die am Gleichstand beteiligt sind. Der Spieler mit der zweithöchsten Tabellenstärke wird als zweiter unter den am Gleichstand beteiligten Spielern platziert usw.
- **Besiegte Punkte:** Der Spieler mit den meisten besiegten Punkten über das gesamte Event wird über den Spielern platziert, die dieselbe Anzahl an Eventpunkten und dieselbe Tabellenstärke haben. Der Spieler mit den zweithöchsten besiegten Punkten aus allen Eventrunden wird an zweiter Stelle unter den am Gleichstand beteiligten Spielern platziert usw.
- **Verdiente Siegmarker:** Der Spieler mit den meisten verdienten Siegmarkern über das gesamte Event wird über den Spielern platziert, die dieselbe Anzahl an Eventpunkten, dieselbe Tabellenstärke und dieselbe Anzahl an besiegten Punkten haben. Der Spieler mit den zweitmeisten verdienten Siegmarkern über das gesamte Event wird an zweiter Stelle unter den am Gleichstand beteiligten Spielern platziert usw.
- **Zufall:** Falls es immer noch einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern gibt, nachdem die anderen Tiebreaker angewandt wurden, werden die noch immer am Gleichstand beteiligten Spieler in zufälliger Reihenfolge in der Rangliste ihrer Gruppe platziert.

GELÄNDE

Die EOs sind dafür verantwortlich, 3D-Gelände und Spielmatten bzw. -platten für ihre Events bereitzustellen sowie sie zwischen den Runden aufzubauen. Falls möglich sollten EOs für alle Tische Gelände mit denselben Größen und derselben Verteilung verwenden. Wie immer sollten die Spieler das Gelände vor dem Spiel besprechen.

JUDGE

Eine EO sollte bei einem Galaktische-Eroberung-Event, das sie organisiert, mindestens einen Judge zur Verfügung haben. Der Judge kann die EO selbst sein oder jemand, den die EO bestimmt. Bei Galaktische-Eroberung-Events darf der Judge nicht selbst als Spieler am Event teilnehmen. Ein Judge sollte die Spielregeln von **Star Wars: Legion** sehr gut kennen und mit den neuesten Errata und Regelauslegungen vertraut sein. Seine Aufgabe ist es, das Spiel am Laufen zu halten und den Spielern bei Fragen während des Spiels zu helfen. Der Judge hat bei der Regelauslegung auf einem Event immer das letzte Wort, auch wenn sich später herausstellt, dass er falsch lag.

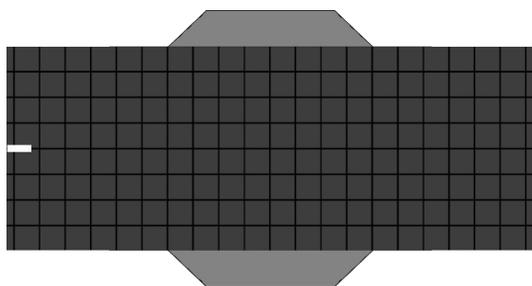
Ein Judge ist auch dafür verantwortlich, Verwarnungen auszusprechen und zu bestimmen, ob ein Spieler aus einem Event ausgeschlossen werden sollte. Sollte ein Spieler eine oder mehrere der oben genannten Regeln zum sportlichen Verhalten missachten, sollte der Judge eine Verwarnung aussprechen. Ebenfalls sollte der Judge einen Spieler verwarnen, wenn dieser versucht die Fehlertoleranz auszunutzen, versucht über offene Informationen zu täuschen oder keinen sauberen klaren Spielstatus aufrecht erhält.

Falls ein Judge der Meinung ist, dass es nötig ist, einen Spieler aus einem Event zu entfernen, sollte er dies unmittelbar tun. Hier sind einige Beispiele (nicht abschließend) für Verhalten, das zu einer Entfernung aus dem Event führen kann:

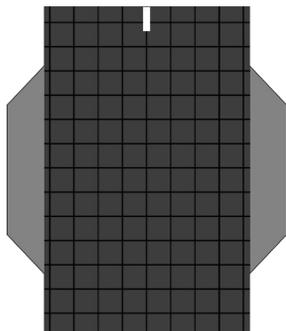
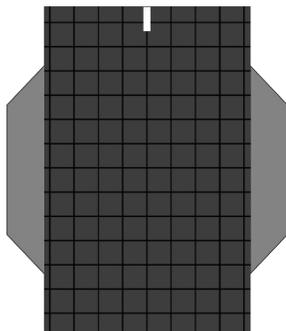
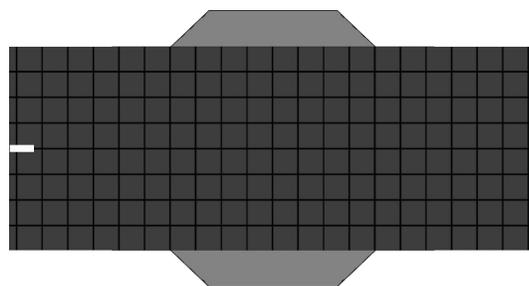
- Ein Spieler wird ungehalten und bedroht einen Gegner, einen Zuschauer oder eine beliebige andere Person oder wird gar gewalttätig.
- Ein Judge hat einen begründeten Grund zur Annahme, dass ein Spieler absichtlich betrügt.
- Ein Spieler hat während eines Events drei oder mehr Verwarnungen erhalten.

Head-Judge

Bei größeren Events sollte der EO zusätzlich zu einem oder mehreren Judges einen Head-Judge benennen. Falls ein Spieler mit der Entscheidung eines Judges nicht einverstanden ist, kann er um Überprüfung der Regelauslegung durch den Head-Judge bitten. Der Head-Judge hat bei der Regelauslegung das letzte Worte und seine Regelauslegung kann auch die des Judges ersetzen.



Siehe Rückseite
für Details zu den
Sichtlinien-Schablonen.



© & ™ Lucasfilm Ltd. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung verwendet werden. Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.



SICHTLINIEN-SCHABLONE

Unten auf dieser Seiten befinden sich Sichtlinien-Schablonen zum Ausschneiden mit 2 grauen Laschen an den Seiten zum Festhalten. Diese Schablone kann verwendet werden, um die Sichtlinie zu oder von einer Miniatur zu bestimmen. Die Verwendung dieser Schablonen ist für Turniere vorgeschrieben und die Spieler verwenden die Schablone immer dann, wenn sie die Sichtlinie überprüfen wollen.

