



STAR WARS™

SHATTERPOINT™

PREMIER-SHOWDOWN-EVENT

4.8.23



PREMIER-SHOWDOWN-EVENT

Nachfolgend findest du die offiziellen Regeln für ein Shatterpoint Premier-Showdown-Event.

Die Paarungen für Premier-Showdown-Events werden nach dem Schweizer System bestimmt und es wird so lange gespielt, bis ein eindeutiger Sieger oder eine eindeutige Siegerin feststeht. Spieler:innen werden anhand ihrer gespielten Spiele und ihrem finalen Stand platziert. Dies wird weiter unten ausführlich erklärt.

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

AUFGABEN DER SPIELER:INNEN

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

MINIATUREN

Die Spieler:innen müssen für jeden Charakter in ihrem Einsatzteam die passende Miniatur besitzen. Die Miniaturen dürfen modifiziert sein, dabei müssen aber folgende Richtlinien befolgt werden:

1. Die Miniatur muss zum größten Teil aus Miniaturteilen von Atomic Mass Games aus der Shatterpoint-Reihe bestehen.
2. Es muss leicht zu erkennen sein, welchen Charakter die Miniatur darstellt.
3. 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.
4. Die Größe und Pose der Miniatur darf den Spielablauf nicht stören.
5. 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:innen müssen alle Wertekarten, Kampfstil-karten, Befehlskarten und Missionskarten mitbringen, die in ihrem Einsatzteam enthalten sind. Proxys (selbstgemachte Karten) sind nicht erlaubt.

Shatterpoint-Karten werden in etliche Sprachen übersetzt und jede offizielle Shatterpoint-Karte ist bei Premier-Showdown-Events zugelassen. Bei Diskrepanzen zwischen den Übersetzungen hat der englische Regeltext stets Vorrang.

WÜRFEL

Die Spieler:innen müssen offizielle Shatterpoint-Würfel verwenden. Dazu zählen die Würfel aus dem Grundspiel, aus dem Würfelset sowie Promo-Würfel, die von Atomic Mass Games verteilt wurden. Ersatzwürfel sind nicht erlaubt.

MESSWERKZEUGE

Alle Spieler:innen müssen ihren eigenen Satz Messwerkzeuge mitbringen. Das beinhaltet Reichweittenschablonen 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 Shatterpoint: essenzielle und nicht-essenzielle. Essenzielle Marker werden auf das Spielfeld gelegt, um Aufgaben oder bestimmte Effekte darzustellen. Sie haben eine festgelegte Größe und werden mit den Einheiten oder Missionen geliefert, die sie benötigen. Nicht-essenzielle Marker werden normalerweise auf die Karten von Einheiten gelegt und können Schaden, Macht oder Zustände 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.

EINSATZTEAM-AUSWAHL

Bei einem Premier-Showdown-Event reichen die Spieler:innen nicht wie gewohnt ein einzelnes Einsatzteam ein. Stattdessen reichen sie eine **Premier-Liste**, bestehend aus 4 separaten Squads und 1 Missionsset, ein. Aus dieser Liste stellen sie vor Beginn jeder Partie ihr Einsatzteam zusammen. Wie Einsatzteams zusammengestellt werden, wird im Grundregelwerk von Shatterpoint beschrieben, das von unserer Website heruntergeladen werden kann. **Beim Zusammenstellen einer Premier-Liste darf keine Einheit hinzugefügt werden, die denselben Einheitenamen oder einzigartigen Namen hat wie eine andere Einheit auf dieser Premier-Liste. Des Weiteren müssen alle Sonderregeln für das Zusammenstellen eines Einsatzteams für alle 4 Squads eingehalten werden.**

Zu Beginn jeder Eventrunde, bevor der oder die Startspieler:in bestimmt wird, stellen beide Spieler:innen jeweils ein Einsatzteam zusammen, indem sie 2 der Squads von ihrer Premier-Liste wählen. Sie stellen ihre Befehlsstapel im Geheimen zusammen und decken sie im Anschluss gleichzeitig auf, sodass das Gegenüber sie sehen kann.

DU KANNST DEINEM SCHICKSAL NICHT ENTKOMMEN

Als Spieler:in eines Premier-Showdown-Events musst du jedes Squad auf deiner Premier-Liste in mindestens einer Eventrunde in deinem Einsatzteam verwenden.

FAIR PLAY

Von allen Spieler:innen 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:innen 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.

Shatterpoint ist ein Spiel, das hauptsächlich mit offenen Informationen arbeitet. Die Spieler:innen dürfen jederzeit verlangen, die Wertekarten, Kampfstillkarten und nicht im Befehlsstapel befindlichen Befehlskarten ihres Gegenübers einzusehen. Die Spieler:innen sollten niemals versuchen, offene Informationen zu verbergen oder ihr Gegenüber in irgendeiner Form darüber zu täuschen.

VERPASSTE GELEGENHEITEN

Von den Spieler:innen 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 Spieler:innen 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 Charaktere versehentlich verschoben oder ungenau platziert werden. Dies ist innerhalb eines angemessenen Spielraums akzeptabel. Die Spieler:innen 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:innen, 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:innen hat die EO eine Reihe von Aufgaben für das Event.

EVENTREGELN

Die EO muss alle Informationen zum Event den Teilnehmer:innen rechtzeitig und klar mitteilen. Darunter fallen auch besondere Informationen zu diesem speziellen Event wie das Zeitlimit von Eventrunden oder besondere Regeln, die nicht in diesem Dokument aufgeführt sind.

EVENTRUNDENZEIT

Jede Eventrunde von Shatterpoint hat eine festgelegte Länge und gibt den Spieler:innen eine bestimmte Zeit, ihre Partien zu beenden. Die EO startet einen Timer für eine Eventrunde, sobald die meisten Spieler:innen ihre Plätze gefunden und mit dem Spielaufbau begonnen haben. Wenn es bei Ablauf des Timers noch laufende Partien gibt, wird der aktuelle Spielzug beendet und anschließend wird gewertet. Die Standard-Eventrundenzeit beträgt 120 Minuten, wobei nach 90 Minuten die Alarmstufe Rot beginnt. Um die Eventrundenzeit variabel zu gestalten, wirft die EO 5 Angriffswürfel und addiert 1 Minute für jedes 🎲- und * -Ergebnis.

ALARMSTUFE ROT

Wenn die letzten 30 Minuten der Eventrunde beginnen, wird vom Head Judge die Alarmstufe Rot ausgerufen. Bei Alarmstufe Rot gilt: Der oder die aktive Spieler:in erhält zu Beginn der „Am Ende des Zugs“-Sequenz einen Fortschrittsmarker. Die Alarmstufe Rot dauert bis zum Ende der Eventrunde an.

PAARUNGEN

In jeder Runde werden die Spieler:innen gegeneinander gepaart. Alle Paarungen in einem Premier-Showdown-Event erfolgen nach dem Schweizer System (siehe „Schweizer System“ rechts). 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:innen 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 mit 2 beanspruchten Konfliktkarten und 3 zugefügten Angeschlagen-Markern. 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:innen 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:innen gepaart wird, indem sie sie aus dem Event nimmt. Die Person sollte die EO so früh wie möglich von ihrem Wunsch, aus dem Event auszustiegen, in Kenntnis setzen. Bei Zuwiderhandeln hat die EO das Recht, Strafen nach seinem Ermessen festzulegen, wie z. B. das Zurückhalten von Preisen.
- Spieler:innen 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:innen, 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:innen, die aufgrund von Fehlverhalten aus einem Event entfernt wurden, dürfen in das Event nicht wieder eintreten.

SCHWEIZER SYSTEM

Premier-Showdown-Events nutzen das Schweizer System für die Paarungen. In diesem System erhalten die Gewinner:innen einer jeden Runde Eventpunkte (siehe „Eventpunkte“ unten). In jeder Runde im Schweizer System werden die Spieler:innen 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:in des Events.

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

Um die Paarungen zu bestimmen, wird zunächst festgestellt, welche Spieler:innen die meisten Eventpunkte

haben. Diese Spieler:innen werden gegeneinander gepaart. Falls eine ungerade Anzahl Spieler:innen in dieser Gruppe ist, wird die übrig gebliebene Person gegen eine zufällige Person aus der Gruppe der Spieler:innen mit den zweithöchsten Punkten gepaart. Dann werden alle übrigen Spieler:innen 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:innen befindet, wird in der ersten Runde ein Freilos zufällig verteilt. Falls sich in späteren Runden weiterhin eine ungerade Anzahl Spieler:innen befindet, erhält das Freilos die Person mit den niedrigsten Punkten, die noch kein Freilos erhalten hat. Wer ein Freilos hat, erhält einen Sieg und mit 2 beanspruchten Konfliktkarten und 3 zugefügten Angeschlagen-Markern für diese Eventrunde.

CUT

Bei einigen Premier-Showdown-Events wird eine vorher bestimmte Anzahl an Runden festgesetzt, nach deren Ende alle Spieler:innen, die bestimmte Kriterien erfüllen, in den nächsten Abschnitt des Events kommen und alle anderen ausscheiden. Im Allgemeinen wird dies als „in den Cut kommen“ bezeichnet.

Falls eine Person, die sich nach ihrem aktuellen Stand im Event für den Cut qualifiziert hat, vor Beginn der ersten Partie des Cuts aus dem Event aussteigt, kommt die Person mit dem nächsthöheren Stand im Event in den Cut, und zwar als Person mit dem niedrigsten Stand.

Spieler:innen	Runden	Cut
4	3	kein Cut
4-16	4	kein Cut
17-32	4	Top-4
33-64	4	Top-8
65 oder mehr	5	Top-16

ENDE EINER PARTIE

Jede Shatterpoint-Partie endet auf eine dieser Weisen:

- **Sieg:** Eine Person gewinnt das Spiel.
- **Zeit:** Die Rundenzeit läuft ab. Der aktuelle Spielzug wird zu Ende gespielt. Falls nach dem Bewegen des Konfliktmarkers am Ende des Zugs niemand den Konflikt gewonnen hat, gewinnt den Konflikt, wer die meisten Aufgaben kontrolliert. Wer nun die meisten

Konfliktkarten beansprucht hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Angeschlagen-Marker zugefügt hat. Herrscht auch dort Gleichstand, endet die Partie mit einem Unentschieden.

- **Aufgabe:** Eine Person gibt das Spiel freiwillig auf. Die aufgebende Person erhält eine Niederlage und ihr Gegenüber einen Sieg. Die siegreiche Person wertet für diese Partie 2 beanspruchte Konfliktkarten und 3 zugefügte Angeschlagen-Marker (oder ihre tatsächlichen aktuellen Werte, falls diese höher sind). Absprachen zwischen den Spieler:innen widersprechen den Regeln für Fair Play und sind untersagt. Hat ein Judge den Verdacht, dass jemand versucht, das Wertungssystem zu manipulieren, sollte diese Person entweder verwarnet oder aus dem Event ausgeschlossen werden.

EVENTPUNKTE

Die Spieler:innen verdienen am Ende jeder Partie wie folgt Eventpunkte:

- **Sieg:** 3 Punkte
- **Niederlage:** 0 Punkte
- **Unentschieden:** 1 Punkt

Am Ende eines Events hat die Person mit den meisten Eventpunkten das Event gewonnen.

TIEBREAKER

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

- **Beanspruchte Konfliktkarten:** Wer über das gesamte Event insgesamt mehr Konfliktkarten beansprucht hat, ist höher platziert als andere Personen mit derselben Anzahl an Eventpunkten. Die Person mit den zweitmeisten beanspruchten Konfliktkarten ist die Zweitplatzierte in ihrer Gruppe usw.
- **Tabellenstärke:** Die Tabellenstärke einer Person wird berechnet, indem die Gesamt-Eventpunkte jedes Gegners dieser Person durch die Anzahl der Runden dividiert wird, die dieser Gegner gespielt hat. Die Ergebnisse aller Gegner, gegen die diese Person gespielt hat, werden nun addiert und dann durch die Gesamtzahl der Gegner, gegen die diese Person gespielt hat, dividiert. Die Person mit der höchsten Tabellenstärke wird über allen Personen platziert, die am Gleichstand beteiligt

sind. Die Person mit der zweithöchsten Tabellenstärke wird als zweite unter den am Gleichstand beteiligten Personen platziert usw.

- **Zugefügte Angeschlagen-Marker:** Wer über das gesamte Event insgesamt mehr Angeschlagen-Marker zugefügt hat, ist höher platziert als andere Personen mit derselben Anzahl an Eventpunkten.
- **Zufall:** Falls es immer noch einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Personen gibt, nachdem die anderen Tiebreaker angewandt wurden, werden die noch immer am Gleichstand beteiligten Personen in zufälliger Reihenfolge in der Rangliste ihrer Gruppe platziert.

GELÄNDE

Die EO ist dafür verantwortlich, 3D-Gelände und Spiel-matten bzw. -platten für ihre Events bereitzustellen sowie sie zwischen den Runden aufzubauen. Falls möglich sollten alle Tische Gelände mit denselben Größen und derselben Verteilung erhalten. Alle Tische sollten zudem über Gelände mit unterschiedlichen Höhenebenen verfügen.

Bei Premier-Showdown-Events bauen die Spieler:innen ihr Spielfeld nicht selbst auf. Stattdessen bereiten sie ihre gewählte Mission auf dem Spielfeld vor, das auf ihrem Tisch bereits aufgebaut ist, und spielen dann normal weiter.

JUDGES

Die EO sollte bei jedem Premier-Showdown-Event, das sie organisierst, mindestens einen Judge ernennen. Das kann die EO selbst sein oder jemand, der von ihr bestimmt wird. Bei Premier-Showdown-Events darf der Judge nicht selbst als Spieler:in am Event teilnehmen. Ein Judge sollte die Spielregeln von Shatterpoint sehr gut kennen und mit den neuesten Errata und Regelauslegungen vertraut sein. Seine Aufgabe ist es, das Spiel am Laufen zu halten und den Spieler:innen 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 jemand aus dem Event ausgeschlossen werden muss. Wenn jemand eine oder mehrere der oben genannten Regeln zum Fair Play missachtet, sollte der Judge eine Verwarnung aussprechen. Ebenfalls sollte der Judge eine Person verwarnen, wenn diese versucht die Fehlertoleranz auszunutzen, über offene Informationen zu täuschen oder keinen sauberen klaren Spielstatus aufrecht erhält.

Falls ein Judge der Meinung ist, dass es nötig ist, jemanden 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.
- Eine Spielerin hat während eines Events drei oder mehr Verwarnungen erhalten.

HEAD JUDGE

Bei größeren Events sollte die EO zusätzlich zu einem oder mehreren Judges einen Head Judge benennen. Falls jemand 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 Wort und seine Regelauslegung kann auch die eines Judges ersetzen.

ÄNDERUNGSPROTOKOLL

Dieses Dokument wird regelmäßig aktualisiert. Dies sind die neusten Änderungen:

- Formulierung unter „Ende einer Partie“ aktualisiert bezüglich abgelaufener Rundenzeit.