

A 2009 május 23-án, a budapesti Holdfény Fantasy és Játékszaküzletben
(Wesselényi utca 12.) **tartandó *Star Wars*TM Miniatures verseny általános**
versenyszabályai

Minden versenyző, aki benevez a versenyre, ezzel automatikusan elismeri, hogy elolvasta és elfogadja az alább felsorolt általános szabályokat. A későbbiekben a szabályok nem ismerete nem jelent mentséget alóluk.

100. ÁLTALÁNOS *Star Wars* Miniatures VERSENYSZABÁLYOK

101. Formai Kategória

A csapat pontértéke – 100 pont
Előre összeállított csapat

102. A játékosoknak a versenyhez szükséges kellékek

A játékosoknak a versenyre a következő dolgokat kell magukkal hozniuk:

- 20 oldalú dobókocka, melyen minden számértékből csak egy található. (1-20)
- A sebesülés- illetve az Erőpontokat számláló korongok, vagy papír és toll a statisztikák számontartására.
- *Star Wars* Miniatures figurák és a hozzájuk tartozó karakterkártyák.

103. Hivatalos figurák és karakterkártyák

Minden, a Wizards of the Coast LLC által kiadott *Star Wars* Miniatures figura használható a versenyen, kivéve a *Starship Battles* sorozat figuráit. A játékosoknak kötelező a csapatuk figuráihoz tartozó eredeti karakterkártyával rendelkezniük. A játékosok használhatnak ugyanabból a nem egyedi karakterből többet a csapatukban; ilyenkor elegendő az azonos figurákhoz egy karakterkártya. Az egyedi karakterekből egy csapatban csak egy használható. A játékosoknak a karakterkártyákat az ellenfél számára is elérhető és látható helyen kell elhelyezniük.

A karakterkártyák értelmezése a hivatalos *Star Wars* Miniatures játékszabályok és a hivatalos Errata (javítások) alapján történik. A hivatalos Errata megtalálható ezen az oldalon:

<http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars/rules>

Átalakítások

Az átalakítások (a figurák egyedi módon való átformálása) megengedett a hivatalos versenyeken, de az alábbi kikötések figyelembe vételével:

1. Az alap figurának (ami átalakításra került) *Star Wars* Miniatures figurának kell lennie.
2. Az alap figurának könnyen felismerhetőnek kell maradnia. Bármely másik játékosnak első ránézésre meg kell tudni mondanía, hogy melyik figuráról van szó.
3. További kiegészítőket (például fegyvereket) nem lehet a figurához adni, ha azok nincsenek feltüntetve a karakterkártyáján. Például, nem lehet egy olyan karakter kezébe pisztolyt adni, akinek nincs a használatához képessége.
4. A figura karakterkártyájának az eredetinek kell maradnia.

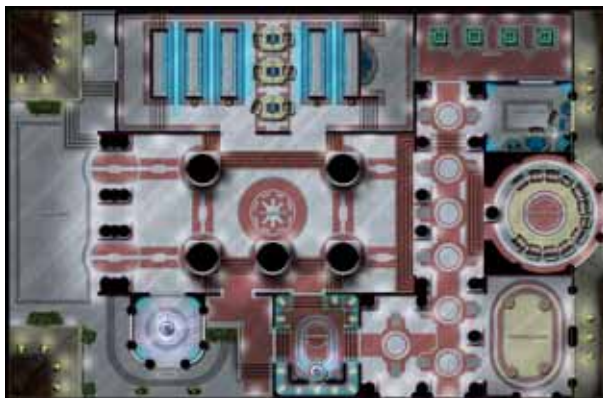
104. Új megjelenések

Minden, a Wizards of the Coast által kiadott *Star Wars* Miniatures figura engedélyezett a versenyen, mihamar hivatalosan megjelent egy szettben. Promóciós és kiadás előtti figurák nem elfogadottak a versenyen a hivatalos megjelenésük előtt.

105. A versenyen használt pályák

A versenyen nem hivatalos pályák lesznek, hanem ún. custom pályákat fogunk használni:

1. Jabba's palace: http://www.captainblasto.com/sw/jabba/jabba_preview_large.jpg
2. Kashyyyk: <http://www.the-holocron.com/downloads/screenshots/screen-JediCartographer-Kashyyyk.gif>
3. Upper Tavis: http://www.starwarsklub.hu/02_fan_fiction_&_art/fan_fiction_032/sw_klub_fan_fiction_032_kotor_map.htm
4. Jedi temple: <http://www.the-holocron.com/downloads/screenshots/screen-jeditemple.gif>



Abban az esetben, ha nyolc főnél több versenyző nevez, akkor a következő hivatalos pályákat is felhasználjuk a játszmákhoz:

Commanders Office (Ruined base) – Attack on Endor Set

Hall of Judgement – Attack on Endor Set

Throne Room – Starter Set 2007

Christophsis – The Clone Wars Starter Set

106. A versenyzőkön kívüli résztvevők viselkedési etikettje

Az éppen folyó játszmákba az érdeklődőknek, a nézőknek és más játékosoknak beleszólni, az éppen küzdő játékosokat tanácsokkal és egyéb közbeszólásokkal megzavarni szigorúan TILOS! Az ilyen cselekedet azonnali kizárást, illetve a játékteremből való kiutasítást von maga után.

110. STAR WARS MINIATURES JÁTSZMÁK MENETE

111. Star Wars Miniatures verseny szerkezete

A Star Wars Miniatures versenyjátékok egy játékot tartalmaznak meccsenként.

112. A játszmák időkorlátai

A versenyen egy játszma maximum időtartama 45 perc. Ha a 45 perc egy kör közben jár le, a játékosoknak még kötelezően be kell fejezniük az éppen folyó kört.

113. Csapat nevezése

A játékosnak neveznie kell a saját csapatával, ami a használni kívánt karaktereket tartalmazza, még az első játszma kezdete előtt. Az előre összeállított és nevezett csapat összeállítását a verseny további részében változtatni nem lehet.

114. A játék kezdete előtti eljárások és a kezdés meghatározása

1. A játékvezető (bíró) kisorsolja, hogy melyik pályához mely játékosok kerülnek.
2. A játékosok felfedik egymás előtt a csapatukat.
3. Az ellenfelek kockadobással eldöntik, hogy melyik játékos választhat először kiindulási helyet a csapatának. Amelyik játékos a nagyobb értéket dobta, az döntheti el, hogy akar-e elsőként választani, vagy hagyja, hogy az ellenfél válasszon először.
4. A kezdőhelyek kiválasztása után a játékosok kezdődobást dobnak, ami meghatározza, hogy ki döntheti el, hogy melyikük kezdje a játékot. Aki a nagyobb értéket dobta, az döntheti el, hogy akar-e kezdeni, vagy hagyja az ellenfelét.

115. A verseny alatti általános eljárások

A játékosoknak a játék alatt követniük kell az alábbi szabályokat és etikettet.

A csapat felállítása

A játékosnak úgy kell felállítania a csapatát, hogy minden figurája teljes talapzatával maximum 4 négyzetnyi távolságban helyezkedjen el a pálya rövidebb szélétől. Először a huge (óriás), utána a large (nagy) végül a medium és small karakterek kerülnek felállításra. A játékosnak minél inkább ki kell töltenie a kezdőhelyet a figurákkal. Ezután kerülhetnek felállításra az esetleges extra figurák (pl. Reserves)

Kezdő pozíció

Egy karakter mozgásának a számolásakor a játékosoknak a kiindulási helyen kell hagyniuk a figurát mindaddig, amíg nem döntötték el véglegesen a figura következő pozícióját. Ezzel könnyen megelőzhető a „nem is ott állt, hanem itt” típusú vita. Amíg a játékosok nem döntötték el, hogy melyik karakterrel és hova lépnek, addig ne fogják meg a figurát. A már egyszer megfogott és elmozdított figurával visszalépni nem lehet! (ld. Sakk szabályok!) A bejelentett különleges és erő-képességeket visszavonni nem lehet, ezért a játékos csak akkor jelentse be, ha véglegesen eldöntötte, hogy akarja-e használni!

Az aktiválások körönkénti száma

Minden kör első fázisában az első játékos csak egy karaktert aktivál. A következő játékos ezután már kettőt. Ezután az első játékos kezdi a második fázist, ekkor már ő is két karaktert aktiválhat. A játékosok ezután addig folytatják a fázisonkénti aktiválásokat, amíg az összes karakter egyszer aktiválódik. Ezután új kör kezdődik, új kezdődobással.

Figurák aktiválása

A játékosoknak valamilyen módon jelölniük kell, hogy az adott körben mely karaktereik voltak már aktiválva. Erre három lehetőségük van:

1. Az aktivált karakter kártyáját 90°-kal elfordítják.
2. Egy korongot helyeznek a már aktivált karakter kártyájára.
3. Az aktivált figurát a táblán arccal az ellenkező irányba fordítják.

Sebzés számlálása és effektek

A sebzést és a különféle hatásokat, melyek a karaktert érik a játék folyamán, világosan jelezni kell a karakterkártyán, a figurán vagy egy papíron. A játékosok használhatnak sebzés számlálókat, kockát (ezeknek el kell térniük a játékban használt egyéb számlálóktól és kockáktól), vagy papírt-tollat.

A lényeg, hogy a sebesülések és egyéb hatások egyértelműen vezetve legyenek.

Megsemmisített csapattagok

A megsemmisített karaktert és a hozzá tartozó karakterkártyát el kell távolítani a játéktábláról.

Vitás kérdések

A játszmák alatt felmerült vitás kérdésekben a bíró szava dönt. A versenyzőknek minél behatóbban kell ismerniük a játéknak a (lehetőleg a legújabb) szabálykönyvben leírt általános szabályait. Az esetleges kétértelmű szabályok esetében a hivatalosan kiadott errata, és FAQ alapján történik a vita lezárása. A bíró döntését mindkét félnek tiszteletben kell tartania.

116. A játék végi eljárások

A játszma véget ér, amikor:

1. az egyik játékos teljesíti a győzelmi feltételeket,
2. a játszma időintervalluma lejár, vagy
3. egyik oldal sem okozott sebzést, nem dobott támadó vagy védekező dobást 10 teljes kör alatt.

Ha a játszma azelőtt véget ér, hogy az egyik játékos teljesítette volna a győzelmi feltételeket, a játékosok még befejezik az éppen futó kört. Ennek a körnek a végeztével az a játékos győz, aki a több pontot érte el a megsemmisített karakterek után. Ha mindkét játékosnak egyenlő számú győzelmi pontja van, a következő szabályok használandóak:

1. Az a játékos nyeri a meccset, akinek a figurája közelebb van a pálya közepéhez.
2. Ha több figura is azonos távolságra van, akkor az a játékos nyer, akinek a pálya közepéhez legközelebb lévő karaktere nagyobb pontértékű.

Ha a két játékos pontjai még így is megegyeznek, akkor mindketten elvesztették a játékot. (Egyik fél sem kap pontot a győzelemre.)

120. AZ ELŐRE ÖSSZEÁLLÍTOTT CSAPATTAL TÖRTÉNŐ VERSENY SZABÁLYAI

121. Csapat összeállítása

A játékosoknak a csapat összeállításánál követniük kell a Star Wars Miniatures játékszabályban előírt frakció szabályokat.

A csapat nem tartalmazhat az előre meghatározottnál több pontértékű karaktert. (Kevesebbet igen.)

122. Az előre összeállított csapat nevezése

Az előre összeállított csapatot a játékosok hozzák a karakterekhez tartozó eredeti karakterkártyákkal. A csapat maximum pontértéke 100 pont. A *Reinforcements*, illetve a *Reserves* képességű karakterek által nyújtott extra karakterek nem tartoznak bele ebbe a 100 pontértékű nevezésköteles csapatba. Ezek szabadon használhatóak a játék folyamán.

123. A játszmák forgatókönyve

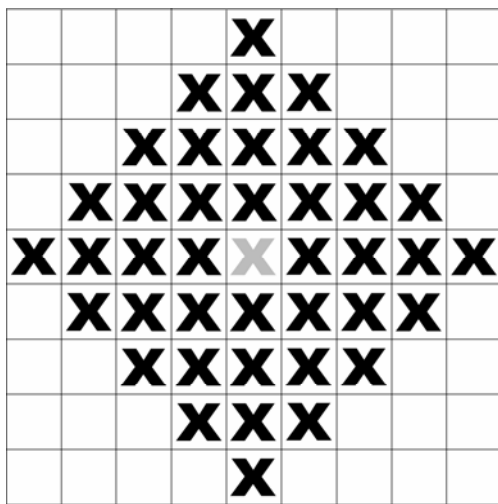
Alap forgatókönyv:

Győzelem: A játékos akkor győz, ha az ellenfél összes karakterét megsemmisíti. Ha ez nem következik be a játszma megadott ideje (45 perc) alatt, az idő lejártával a játékosok befejezik az éppen futó kört, utána pedig a győzelmi pontok alapján történik a győztes kihirdetése. Az a játékos győz, ami több győzelmi pontot szerzett a játék folyamán.

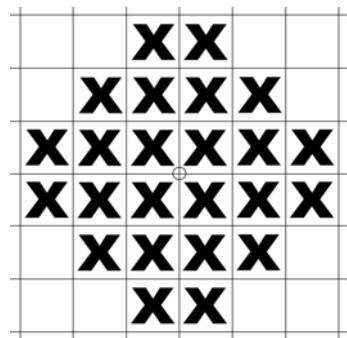
A győzelmi pontok szerzésének két módja van:

1. *Az ellenséges karakterek megsemmisítése:* Ezért mindig a megsemmisített karakter értékével megegyező számú pont jár.

2. *A pálya közepének elfoglalása:* Minden körben 5 győzelmi pontot kap az a játékos, akinek legalább egy karaktere a pálya közepétől számított 4 illetve 3 négyzeten belül fejezi be a körét. Ezen terület meghatározásakor nem számítanak a terepakadályok és a falak. A pontszerzésnek ezt a módját általában „trükkös” pontszerzésnek nevezik. Példák:



A pontot érő mezők, ha a pálya közepe egy teljes négyzet.



A pontot érő mezők, ha a pálya közepe egy pont.

130. A VERSENY PONTOZÁSA

Minden meccs végén a győztes játékos 2 pontot kap, a vesztes 0 pontot.

Az egész versenyt az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Pontegyenlőség esetén meg kell vizsgálni az egymás elleni meccsben elért győzelmi pontok számát; az így több pontot elért játékos lesz a nyertes.

Ha a két játékos nem játszott egymással, akkor a korábbi meccseikben elért pontok alapján kell meghatározni a győztest.