

REGLAS PARA TORNEOS ÉPICOS X-WING™

VERSIÓN 1.1, ACTUALIZADO A 16/07/2014

El programa de juego organizado de *Star Wars X-Wing™: El juego de miniaturas*, patrocinado estipuladas en este documento.

La primera parte de este documento contiene un resumen de la etiqueta y las reglas generales que deben aplicarse a todos los eventos. Después se describen las reglas oficiales de Duelos espaciales épicos y Juego por equipos épico. Al final del documento se dan indicaciones adicionales para la formación de escuadrones y la limitación de componentes.

ETIQUETA

Interpretación de componentes y reglas

Los torneos oficiales se juegan utilizando la versión más reciente del manual de reglas de X-Wing, que puede descargarse de la página oficial EDGEENT.COM del juego en todo momento. Los componentes se interpretarán siguiendo las correspondientes explicaciones incluidas en la versión más reciente del documento de preguntas frecuentes y erratas EDGEENT.COM. Durante un torneo oficial los jugadores han de consultar estos documentos para zanjar disputas concernientes a los valores e iconos impresos o la interpretación de la redacción de una carta. También es preciso recordar la regla de oro en lo referente a la interpretación de efectos e interacciones entre cartas: si el texto de una carta contradice las reglas del juego, la carta tendrá prioridad sobre éstas.

La organización del torneo es la autoridad definitiva en lo que respecta a interpretaciones de las cartas, y puede invalidar lo recogido en el documento de preguntas frecuentes y erratas si opina que se trata de un error que ha pasado inadvertido.

Conducta poco deportiva

Los jugadores deben comportarse con madurez y consideración, acatando las reglas sin abusar de ellas. Queda terminantemente prohibido alargar de forma deliberada una partida con objeto de ganar tiempo, colocar componentes con una fuerza excesiva, abusar de bucles infinitos en las reglas, exhibir conductas inapropiadas, tratar a un rival de forma descortés o irrespetuosa y actitudes similares. La confabulación entre jugadores para manipular las puntuaciones queda terminantemente prohibida. La organización del torneo tiene plena potestad para expulsar jugadores del torneo por conductas poco deportivas.

Participación de los organizadores

La organización del torneo sólo puede participar en un evento del cual sea responsable si hay presente un segundo organizador. Este organizador adicional debe estar presente y ser anunciado desde el principio del torneo, y se encargará de arbitrar y aplicar todas las resoluciones de reglas en las partidas en las que participe el primer organizador.

En los torneos de la categoría preferente no pueden participar jueces ni organizadores. Los jueces y organizadores de eventos preferentes (regionales, nacionales y mundiales) deben dedicar toda su atención a la organización y desarrollo del evento, por lo que tienen prohibido participar como jugadores en sus propios torneos regionales, nacionales o mundiales.

Margen de error

A veces las miniaturas se mueven por accidente o se colocan erróneamente durante el transcurso de una partida. En estos casos se permite un pequeño margen de error en la posición y orientación de las miniaturas para que el ritmo de juego no se vea afectado. No obstante, los jugadores no deben abusar de este margen de error, y están obligados a utilizar las herramientas incluidas en el juego para realizar sus movimientos con la mayor precisión posible. Está **terminantemente prohibido** emplear fuerza excesiva al colocar un componente con la intención de mover otros al hacerlo. En caso de disputa, la organización del torneo tiene la decisión final y puede descalificar a los jugadores que no demuestren una actitud deportiva.

Oportunidades desperdiciadas

Los jugadores han de esforzarse por jugar de manera óptima y procurarse acordarse de realizar acciones y aplicar efectos de cartas siempre que estén indicados. Si un jugador olvida utilizar un efecto en el momento especificado por el mismo, no podrá dar marcha atrás y aplicarlo de manera retroactiva sin el consentimiento de su adversario. Se espera que los jugadores actúen respetuosamente y no distraigan ni apresuren de forma deliberada a sus contrincantes con la intención de llevarlos a desperdiciar una oportunidad.

Modificación de componentes

Los jugadores son libres de personalizar sus escuadrones siguiendo los criterios que se indican a continuación. La organización del torneo es la autoridad definitiva en lo referente a la validez de una miniatura para el torneo. Si una miniatura se considera no válida y su propietario no tiene un sustituto adecuado para ella, el jugador quedará descalificado del torneo.

Las miniaturas de naves pueden pintarse de cualquier forma, siempre que las alteraciones no resulten ofensivas y no ejerzan un efecto adverso en la experiencia de juego del contrincante. No se puede alterar en modo alguno el tamaño o forma de una miniatura de nave.

Las peanas de las miniaturas no se pueden modificar si con ello se altera su tamaño o forma. Se puede añadir peso a las peanas si al hacerlo no se altera su tamaño ni su forma.

Las cartas deben permanecer intactas, aunque se pueden guardar en fundas protectoras (pero las fundas de las cartas de Daño deben ser todas iguales y no presentar ninguna alteración). Los jugadores pueden marcar sus fichas y los anversos de sus selectores de maniobra para identificarlos como suyos, siempre y cuando ello no afecte a la función del componente marcado. Sin embargo, han de procurarse no señalar los dorsos de sus selectores de maniobras con marcas asimétricas ni de ningún otro modo que pueda revelar a sus adversarios las maniobras que han escogido.

Durante un torneo, cada jugador debe usar los componentes incluidos en los productos oficiales de *X-Wing*, con la excepción de plantillas de maniobras, fichas o reglas de alcance de terceros, cuyo uso queda regulado en este mismo documento.

No se permite el uso de miniaturas, peanas ni cartas alternativas. Los asteroides y demás obstáculos no pueden modificarse de ninguna forma. Tampoco están permitidas las plantillas personalizadas para el despliegue de naves durante los preparativos de una partida. Sin embargo, los jugadores sí pueden emplear sus reglas de alcance y plantillas de maniobra como guías a la hora de colocar naves en formación durante el despliegue.

Los jugadores **no pueden** utilizar sus propios tapetes de juego en lugar de los facilitados por la organización del torneo. Los organizadores tienen potestad para pedir prestados estos tapetes a los jugadores con antelación, pero deben disponerse de forma aleatoria para garantizar la imparcialidad. Todas las naves en juego deben estar montadas sobre sus peanas. Si dos o más miniaturas en juego pudieran llegar a tocarse, creando conflictos con el movimiento o la colocación de las naves (por ejemplo, dos Halcones Milenarios colocados de forma que sus peanas se toquen), los jugadores deben ajustar el número de clavijas de plástico para aumentar o reducir la altura de las naves hasta que las miniaturas dejen de tocarse. Un jugador no puede continuar su turno bajo ninguna circunstancia mientras una miniatura esté separada de su peana.

Reglas de alcance y plantillas de maniobra

Algunas naves del Juego Épico incluyen una regla de alcance de mayor tamaño que la regla de alcance que viene en la Caja básica. Un jugador sólo puede usar la regla de alcance enorme cuando ha de medir desde naves con un arma o un efecto de carta que afecta específicamente a blancos situados a un alcance superior a 3.

Debido a variaciones menores del proceso de impresión y a la existencia de productos de terceros, podría haber ligeras disparidades en las medidas de algunas reglas y plantillas. Durante los torneos, cualquier jugador puede solicitar que se comparta un solo conjunto de reglas de alcance y plantillas de maniobra durante la partida. Ambos jugadores deben ponerse de acuerdo en el conjunto de plantillas de maniobra que se usará, así como en el lado de la regla de alcance que se empleará. La organización tendrá la última palabra en cualquier decisión. También se pueden utilizar fichas producidas por terceros, siempre y cuando sean fácilmente reconocibles y ambos jugadores estén de acuerdo en utilizarlas.

REGLAS OFICIALES DE DUELOS ESPACIALES ÉPICOS PARA TORNEOS DE X-WING

Los torneos de Duelos espaciales épicos introducen en el juego de miniaturas de *X-Wing* enfrentamientos a gran escala en los que 2 jugadores libran combates entre escuadrones de hasta 300 puntos cada uno.

Los torneos se celebran con una serie de rondas de torneo de 180 minutos cada una. La organización puede reducir la duración hasta 150 minutos o aumentarla hasta 90 minutos si se estima conveniente. De hacerlo, deberán informar a todos los jugadores antes de que comience el torneo. Cada ronda de torneo, los jugadores se anotarán puntos en función del resultado de sus partidas. Después de un número establecido de rondas de torneo (que dependerá del tamaño del campo de juego y del tiempo disponible para el evento), el jugador que haya acumulado más puntos será declarado vencedor del torneo, a menos que haya una ronda final eliminatoria.

En los torneos de mayor tamaño, el vencedor se determinará mediante una ronda final eliminatoria. En estos eventos, los jugadores que hayan obtenido más puntos (por lo general los 4 u 8 mejores) se enfrentarán en partidas eliminatorias para determinar al vencedor del torneo. La organización debe anunciar si habrá rondas finales eliminatorias antes de que empiece el torneo.

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Cada jugador debe formar un escuadrón para utilizarlo en un torneo de *X-Wing*. Cada jugador debe formar un escuadrón para utilizarlo en un torneo de Duelos espaciales épicos de *X-Wing*. Las reglas de formación de escuadrones descritas en esta sección tienen prioridad sobre las que se explican en el manual de reglas de *X-Wing*.

La cantidad máxima de puntos de escuadrón permitida para cada jugador es de 300 puntos. Ningún escuadrón puede superar los 300 puntos, aunque sí puede contener menos de 300. La cantidad máxima de puntos épicos permitida para cada jugador es de 5 puntos. Ningún escuadrón puede superar los 5 puntos épicos, aunque sí puede contener menos de 5 (ver "Puntos épicos" más adelante).

Cada jugador puede desplegar una cantidad máxima de 12 naves pequeñas del mismo tipo y 6 naves grandes del mismo tipo. Por ejemplo, si un jugador despliega a "Asesino Furtivo", "Aullador Veloz" y 10 Pilotos de la Academia, ha alcanzado su cantidad máxima de 12 naves pequeñas del mismo tipo y no podrá desplegar ningún otro Caza TIE más. De igual modo, si un jugador despliega al Coronel Jendon y 5 Pilotos del grupo Omicrón, ya no podrá desplegar ninguna otra Lanzadera clase Lambda.

Cada jugador puede elegir entre desplegar un escuadrón Rebelde o uno Imperial, ya que la facción de los jugadores se ignora para la asignación de rivales en torneos.

Cada jugador debe facilitar la composición de su escuadrón a la organización antes del torneo, incluidas las cartas de Mejora asociadas y el total de puntos de escuadrón desplegados. Los jugadores deberán utilizar el mismo escuadrón durante todo el torneo, incluyendo las mismas cartas de Nave y de Mejora.

Cada jugador debe llevar consigo una caja básica de *X-Wing* y todos los componentes adicionales que necesiten para sus escuadrones, incluyendo (pero no limitado a) los dados, una regla de alcance, plantillas de maniobra, fichas de Asteroide y un mazo completo de cartas de Daño. Un jugador no puede llevar más de una copia de cada ficha de Asteroide. La organización no está obligada a proporcionar ningún componente a los jugadores.

PUNTOS ÉPICOS

La cantidad máxima de naves enormes que un jugador puede desplegar en un torneo épico está limitada por la cantidad de puntos épicos de los que cada jugador dispone para formar su escuadrón.

- Corbeta Corelliana CR90 = 3 puntos épicos
- Transporte GR-75 = 2 puntos épicos

Un escuadrón no puede su cantidad máxima de puntos épicos, aunque puede tener menos de esa cantidad o incluso ningún punto épico. Por ejemplo, un jugador creando un escuadrón para un torneo de Juego por equipos Corbeta dispone de 3 puntos épicos, por lo que su escuadrón podría incluir 1 Corbeta Corelliana CR90 o 1 Transporte GR-75.

Preparativos

Antes de que comience el torneo, la organización debe preparar mesas adecuadas para las partidas. Cada una de estas mesas debe contener una superficie de juego de 180 x 90 centímetros, con los bordes perfectamente delimitados. Los dos extremos más anchos de esta superficie de juego deberán señalarse como los bordes de los jugadores. Los jugadores deben disponer de espacio suficiente sobre la mesa para colocar todos los componentes necesarios para sus escuadrones. La organización asignará a cada jugador un número para determinar dónde se sentará cada uno. Si la organización no puede (o no desea) seguir este procedimiento recomendado, deberá informar a todos los jugadores con antelación de las condiciones alternativas para la zona de juego.

Asignación de rivales

Las parejas de rivales se asignarán siguiendo el método suizo estándar. En la primera ronda se recomienda que los emparejamientos sean aleatorios, aunque la organización debe evitar en la medida de lo posible emparejar en la primera ronda a familiares y jugadores que hayan asistido juntos al torneo. En las rondas siguientes los rivales se asignarán según la cantidad de puntos acumulados por cada jugador. Cada jugador será emparejado con un rival que tenga la misma cantidad de puntos, o una cifra lo más cercana posible a ella.

En cada emparejamiento hay que comprobar que ningún jugador se enfrenta más de una vez contra el mismo rival antes del final del torneo o el comienzo del juego de campeonato, lo que suceda primero. Al emparejar a dos jugadores, la organización debe asegurarse de que ninguno de esos jugadores se ha enfrentado antes al otro. De ser el caso, la organización debe sustituir a uno de los jugadores por otro participante que tenga la misma cantidad de puntos, y de este modo la asignación de rivales prosigue hasta que cada jugador está emparejado con un rival contra el que todavía no ha jugado. Si hay un número impar de participantes en el torneo, uno de los jugadores clasificados en última posición (elegido al azar) recibe una exención que se cuenta como una partida ganada.

Procedimiento de despliegue de escuadrones para Duelos espaciales épicos

Antes de cada partida, es preciso llevar a cabo estos pasos, y pueden realizarse antes del comienzo de la ronda de torneo:

1. Cada jugador coloca su escuadrón fuera de la zona de juego, justo al borde que le ha sido asignado.
2. Ambos jugadores muestran todos los componentes de sus respectivos escuadrones y asignan fichas de Identificación a las miniaturas que tengan repetidas. Si ambos han desplegado escuadrones pertenecientes a la misma facción, deberán asignarse fichas de Identificación a todas las miniaturas (ver "Partidas entre las mismas facciones" en la página 4). Uno de los jugadores deberá mostrar siempre los números blancos de sus fichas de Identificación; el otro usará exclusivamente los números negros.
3. Cada jugador baraja bien su mazo de Daño de la caja básica y cualquier mazo de Daño de nave enorme que tenga y se los muestra a su rival, que podrá volver a barajarlos y cortarlos si lo desea.
4. Los jugadores determinan la iniciativa. El jugador que haya desplegado el total más bajo de puntos de escuadrón decide cuál de ellos tiene la iniciativa. Si ambos jugadores han desplegado la misma cantidad en puntos de escuadrón, se elegirá al azar cuál de los dos decide quién tiene la iniciativa.
5. Ambos jugadores cogen las 6 fichas de Asteroide únicas de sus respectivas cajas básicas y las dejan a un lado de la zona de juego, para un total de 12 asteroides (2 copias de cada asteroide único). Luego, el jugador que tiene la iniciativa elige 2 de estas fichas de Asteroide y las

coloca en la zona de juego simultáneamente, de manera que estén dentro de alcance 1 entre ellas pero más allá de alcance 2 del borde de cualquier jugador. A continuación, su adversario elige 2 de las fichas de Asteroide restantes y las coloca en la zona de juego simultáneamente, de manera que estén dentro de alcance 1 entre ellas pero más allá de alcance 2 del borde de cualquier jugador o de cualquier otra ficha de Asteroide colocada previamente. Ambos jugadores se turnan de este modo para poner fichas de Asteroide en la zona de juego hasta haber colocado las 12 fichas.

- Los jugadores colocan sus miniaturas de nave enorme por orden ascendente de la Habilidad de sus pilotos. Cada nave enorme debe ser desplegada con por lo menos parte de su peana en contacto con el borde de su jugador.
- Los jugadores colocan sus miniaturas de nave pequeña y de nave grande por orden ascendente de la Habilidad de sus pilotos. Cada nave pequeña y nave grande debe ser desplegada con toda su peana dentro de alcance 1-2 del borde de su jugador.
- Los jugadores asignan fichas de Energía a sus naves enormes hasta alcanzar su límite de Energía.
- Los jugadores activan sus Escudos y preparan todos los componentes especiales que puedan necesitar. Luego comienzan la partida siguiendo las reglas presentadas en las Reglas de Juego de *X-Wing*.

Fin de partida

Cada partida de torneo puede terminar de tres formas distintas:

- Cuando todas las miniaturas de un jugador han sido destruidas (respetando la regla de ataques simultáneos descrita en la página 16 de las Reglas de Juego). El jugador que aún tenga al menos una miniatura en juego se anota inmediatamente una partida ganada, y su rival se anota una partida perdida. Si a ninguna de los jugadores les quedan naves, partida acaba en tablas.
- Cuando se agota el límite de tiempo al final de la ronda actual (si se agota en mitad de una ronda, los jugadores deben completarla). Cada jugador calcula su puntuación sumando el valor total en puntos de escuadrón de las naves enemigas destruidas, incluidas las cartas de Mejora que tienen equipadas. Si alguna nave enorme enemiga ha quedado inutilizada, se suma a la puntuación el valor total en puntos de escuadrón de cada sección inutilizada, incluidas las cartas de Mejora equipadas en esa sección. El jugador con la puntuación más alta se anota una partida ganada modificada, y su adversario se anota una partida perdida. Si la puntuación del vencedor es de al menos 12 puntos más que la de su adversario, se anota una partida ganada. Si ambos jugadores suman la misma puntuación, la partida acaba en tablas.
- Cuando un jugador se declara derrotado en cualquier momento durante la partida. Al admitir la derrota, el jugador se anota una partida perdida y su adversario se anota una partida ganada. Conceder la victoria de este modo cuando no cabe posibilidad razonable de victoria se considera una actitud deportiva.

Puntuaciones

Los jugadores reciben puntos de torneo al final de cada partida según este baremo:

- Partida ganada = 5 puntos de torneo
- Partida ganada modificada = 3 puntos de torneo
- Tablas = 1 punto de torneo
- Partida perdida = 0 puntos de torneo

Estos puntos se utilizan para determinar al vencedor del torneo, o en el caso de los mayores eventos, para cribar a los jugadores que participarán en las rondas finales eliminatorias.

Margen de victoria

Al final de cada partida, el jugador que ha destruido más puntos de escuadrón suma la diferencia por la que su puntuación supera la de su adversario a los puntos de escuadrón disponibles para esa ronda (300 en Duelos espaciales épicos y 400 en Juego por equipos épico), y anota esa cifra en su hoja de puntuaciones. El jugador que ha destruido menos puntos de escuadrón resta esa misma cantidad de los puntos de escuadrón disponibles para esa ronda y anota esa cifra en su hoja de puntuaciones.

Ejemplo de final de partida: *Anakin gana la partida, destruyendo 153 puntos de escuadrón de las naves de su adversario, Biggs.*

quien a su vez ha destruido 124 puntos de escuadrón de las naves de Anakin. Anakin ha ganado por 29 puntos, a los que suma 300 para obtener un margen de victoria de 329. Biggs ha perdido por 29 puntos, que resta de 300 para un margen de 271.

Si un jugador se declara derrotado, todas sus naves restantes se consideran destruidas.

Resolución de empates

Si hay jugadores con un cómputo final idéntico entre partidas ganadas y perdidas, el empate se resuelve a favor del jugador con mayor margen de victoria. Si el empate se mantiene, se calcula qué jugador ha tenido las partidas más "difíciles", para lo cual se suman los puntos de partida totales de sus respectivos adversarios. En este caso, el empate se resuelve a favor del jugador cuyo valor total combinado de los puntos de partida de sus adversarios sea mayor.

Byes

Si hay jugadores con un cómputo final idéntico entre partidas ganadas y perdidas, el empate se resuelve a favor del jugador con mayor margen de victoria. Si el empate se mantiene, se calcula qué jugador ha tenido las partidas más "difíciles", para lo cual se suman los puntos de partida totales de sus respectivos adversarios. En este caso, el empate se resuelve a favor del jugador cuyo valor total combinado de los puntos de partida de sus adversarios sea mayor.

Rondas finales eliminatorias

Para torneos de gran tamaño, la organización puede imponer una ronda final eliminatoria después de un número de rondas fijado de antemano. De ser así, la organización informará de ello a todos los participantes antes del comienzo del torneo. Los jugadores se clasifican en función de sus puntos de torneo, ordenados de mayor a menor cantidad; los desempates se resuelven mediante el cálculo de qué jugador ha tenido las partidas más "difíciles". Una vez hecho esto, los jugadores mejor clasificados (determinados por el tamaño del torneo) se enfrentan en una nueva serie de rondas de torneo. Estos jugadores serán los únicos que se emparejarán en las rondas posteriores.

La asignación de rivales en las rondas finales eliminatorias se genera mediante la clasificación en las preliminares: el jugador con mejor puntuación se enfrentará al jugador con peor puntuación; el jugador con la segunda mejor puntuación se enfrentará al jugador con la segunda peor puntuación, y así sucesivamente. Una vez asignados, las rondas finales permanecerán fijas (no se renuevan en cada ronda). En estas rondas finales, los jugadores que pierden una partida quedan eliminados del torneo. Tan solo pasan a la siguiente ronda los jugadores que hayan ganado. El vencedor de estas rondas finales es declarado ganador del torneo. Si una partida termina en tablas durante una ronda final eliminatoria, el ganador será el jugador que tuviera la iniciativa.

Restricciones de cartas para Juego Épico

Esta sección describe restricciones y cambios oficiales en el texto de algunas cartas que se aplican en los torneos de Juego Épico de *X-Wing*:

- El texto de la carta Biggs Darklighter debería poner "Las demás **naves pequeñas aliadas y naves grandes aliadas** que tengas a alcance 1 no pueden ser seleccionadas como objetivos de ataques si en vez de eso el atacante pudiese seleccionarte a ti como objetivo."
- La carta Oficial de navegación no se puede equipar en naves enormes.



REGLAS OFICIALES DE JUEGO POR EQUIPOS ÉPICO PARA TORNEOS DE X-WING

Los torneos de Juego por equipos épico de *X-Wing* son idénticos a los torneos de Duelos espaciales épicos, con las siguientes excepciones:

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Cada jugador que forme parte de un equipo debe formar un escuadrón para utilizarlo en un torneo de Juego por equipos épico de *X-Wing*. Las reglas de formación de escuadrones descritas en esta sección tienen prioridad sobre las que se explican en el manual de reglas de *X-Wing*.

La cantidad máxima de puntos de escuadrón permitida para cada jugador es de 200 puntos. Ningún escuadrón puede superar los 200 puntos, aunque sí puede contener menos de 200. La cantidad máxima de puntos épicos para cada jugador es de 3 puntos. Ningún escuadrón puede superar los 3 puntos épicos, aunque sí puede contener menos de 3.

Cada jugador puede desplegar una cantidad máxima de 8 naves pequeñas del mismo tipo y 4 naves grandes del mismo tipo. Por ejemplo, si un jugador despliega a "Asesino Furtivo", "Aullador Veloz" y 6 Pilotos de la Academia, ha alcanzado su cantidad máxima de 8 naves pequeñas del mismo tipo y no podrá desplegar ningún otro Caza TIE más.

Cada equipo puede elegir entre desplegar un escuadrón Rebelde o uno Imperial, ya que la facción de los jugadores se ignora para la asignación de rivales en torneos. Ambos miembros de un mismo equipo deben desplegar escuadrones de la misma facción, por lo que cada equipo consistirá en 2 escuadrones Rebeldes o 2 escuadrones Imperiales. Un mismo equipo no puede desplegar 2 o más cartas que compartan el mismo nombre único.

Cada equipo debe nombrar a un capitán del equipo antes de que comience el torneo. El capitán del equipo debe facilitar la composición de los escuadrones de su equipo a la organización antes del torneo, presentándola organizada en dos listas claramente diferenciadas (una para su escuadrón y otra para la de su compañero de equipo). Cada lista debe incluir todas las cartas de Mejora asociadas y el total de puntos de escuadrón y puntos épicos desplegados, y estar identificada claramente con el nombre del jugador que la desplegará. El capitán del equipo debe además estar identificado como tal en su lista de jugador. Cada miembro del equipo debe usar la misma escuadra durante todo el torneo, incluyendo todas las cartas de Nave y de Mejora.

Cada jugador debe llevar consigo una caja básica de *X-Wing* y todos los componentes adicionales que necesiten para sus escuadrones, incluyendo (pero no limitado a) los dados, una regla de alcance, plantillas de maniobra, fichas de Asteroide y un mazo completo de cartas de Daño. Un jugador no puede llevar más de una copia de cada ficha de Asteroide. La organización no está obligada a proporcionar ningún componente a los jugadores.

Asignación de rivales

Las parejas de equipos se asignarán siguiendo el método suizo estándar. En la primera ronda se recomienda que los emparejamientos sean aleatorios, aunque la organización debe evitar en la medida de lo posible emparejar en la primera ronda a familiares y jugadores que hayan asistido juntos al torneo. En las rondas siguientes los equipos rivales se asignarán dentro de los grupos con puntuaciones similares.

En cada ronda posterior a la primera, los equipos rivales se asignarán según la cantidad de puntos de torneo acumulador por cada equipo. Cada equipo será emparejado con un equipo rival que tenga la misma cantidad de puntos de torneo, o una cifra lo más cercana posible a ella.

En cada emparejamiento hay que comprobar que ningún equipo se enfrenta más de una vez contra el mismo equipo rival antes del final del torneo o el comienzo del juego de campeonato, lo que suceda primero. Al emparejar a dos equipos, la organización debe asegurarse de que ninguno de esos equipos se ha enfrentado antes al otro. De ser el caso, la organización debe sustituir a uno de los equipos por otro que tenga la misma cantidad de puntos, y de este modo la asignación de equipos rivales prosigue hasta que cada equipo está emparejado con un equipo rival contra el que todavía no ha jugado.

Si hay un número impar de equipos participantes en el torneo, uno de los equipos clasificados en última posición (elegido al azar) recibe una exención que se cuenta como una partida ganada.

Procedimiento de despliegue de escuadrones en Juego por equipos épico

Antes de cada partida, es preciso llevar a cabo estos pasos, y pueden realizarse antes del comienzo de la ronda de torneo:

1. Los equipos determinan la iniciativa. El equipo que haya desplegado el total más bajo de puntos de escuadrón decide cuál de ellos tiene la iniciativa. Si ambos equipos han desplegado la misma cantidad en puntos de escuadrón, se elegirá al azar cuál de los dos capitanes de equipo decide quién tiene la iniciativa.
2. Ambos equipos muestran todos los componentes de sus respectivos escuadrones y asignan fichas de Identificación a las miniaturas que tengan repetidas. Si ambos equipos han desplegado escuadrones pertenecientes a la misma facción, deberán asignarse fichas de Identificación a todas las miniaturas (ver "Partidas entre las mismas facciones" más adelante). Uno de los equipos deberá mostrar siempre los números blancos de sus fichas de Identificación; el otro usará exclusivamente los números negros.
3. Cada capitán de equipo baraja bien su mazo de Daño de la caja básica y cualquier mazo de Daño de nave enorme que tenga y se los muestra al capitán del equipo rival, que podrá volver a barajarlos y cortarlos si lo desea.
4. Ambos capitanes de equipo cogen las 6 fichas de Asteroide únicas de sus respectivas cajas básicas y las dejan a un lado de la zona de juego, para un total de 12 asteroides (2 copias de cada asteroide único). Luego, el capitán del equipo que tiene la iniciativa elige 2 de estas fichas de Asteroide y las coloca en la zona de juego simultáneamente, de manera que estén dentro de alcance 1 entre ellas pero más allá de alcance 2 del borde de cualquier equipo. A continuación, el capitán del equipo adversario elige 2 de las fichas de Asteroide restantes y las coloca en la zona de juego simultáneamente, de manera que estén dentro de alcance 1 entre ellas pero más allá de alcance 2 del borde de cualquier equipo o de cualquier otra ficha de Asteroide colocada previamente. Ambos capitanes de equipo se turnan de este modo para poner fichas de Asteroide en la zona de juego hasta haber colocado las 12 fichas.
5. Los jugadores colocan sus miniaturas de nave enorme por orden ascendente de la Habilidad de sus pilotos. Cada nave enorme debe ser desplegada con por lo menos parte de su peana en contacto con el borde de su equipo.
6. Los jugadores colocan sus miniaturas de nave pequeña y de nave grande por orden ascendente de la Habilidad de sus pilotos. Cada nave pequeña y nave grande debe ser desplegada con toda su peana dentro de alcance 1-2 del borde de su equipo.
7. Los jugadores asignan fichas de Energía a sus naves enormes hasta alcanzar su límite de Energía.
8. Los jugadores activan sus Escudos y preparan todos los componentes especiales que puedan necesitar. Luego comienzan la partida siguiendo las reglas presentadas en las Reglas de Juego de *X-Wing*.

Conversaciones entre jugadores

En vista de la gran cantidad de naves que cada equipo debe coordinar, en los torneos de Juego Épico las conversaciones entre jugadores están completamente permitidas. Los integrantes de un mismo equipo pueden discutir posibles estrategias, planificar de forma conjunta el movimiento de sus naves, y hasta comunicarse en secreto qué maniobras han elegido en sus selectores de maniobras (estas reglas tiene prioridad sobre las reglas de juego por equipos descritas en el reglamento de *X-Wing*).

Aun así, los jugadores deben procurar evitar que el ritmo del juego se ralentice, y no se tolerará ninguna disputa entre jugadores. Cada jugador en un equipo tiene siempre la última palabra sobre el control de sus naves, acciones y maniobras, independientemente de quién sea el capitán del equipo.

REGLAS ADICIONALES PARA TORNEOS

Pilas de puntuación

Para facilitar el recuento de puntos de escuadrón cuando se agota el límite de tiempo de una partida, cada jugador debe tener una pila de puntuación junto a sus cartas de Nave. Cuando una nave es destruida, su propietario coloca su correspondiente carta de Nave en su pila de puntuación junto con todas las cartas de Mejora que esa nave tuviera equipadas (incluidas las que hayan sido descartadas durante la partida, como misiles, bombas y demás). Al final de la partida, cada jugador (o equipo) calcula el valor total de todas las naves que ha destruido sumando los puntos de escuadrón de todas las cartas que haya en la pila (o pilas) de puntuación de su adversario (o adversarios). Los jugadores pueden exigir un recuento de todas las pilas de puntuación para verificar las puntuaciones finales.

Cartas descartadas

Cuando un efecto de juego obliga a un jugador a descartar una carta de Nave o de Mejora, en lugar de hacerlo debe ponerla boca abajo. Las cartas de Nave y Mejora que estén boca abajo se encuentran fuera de juego y se consideran descartadas. Las cartas de Mejoras descartadas deben permanecer junto a la carta de Nave a la que se hayan equipado; no se colocan en la pila de puntuación a menos que la nave a la que han sido asignadas resulte destruida.

Partidas entre las mismas facciones

La asignación de rivales en los torneos no favorece partidas entre Rebeldes e Imperiales, por lo que es muy posible que dos jugadores (o equipos) se enfrenten en una partida llevando ambos la misma facción. Si esto ocurre, se aplican todas las reglas normales del juego. Cada jugador (o equipo) podrá utilizar cartas con nombres únicos aunque su adversario (o equipo adversario) use cartas con esos mismos nombres únicos. Para facilitar el juego en estos casos, ambos jugadores (o equipos) deben asignar fichas de Identificación a cada una de sus miniaturas, incluidas aquellas que tengan nombres únicos. Uno de los jugadores (o equipo) deberá usar exclusivamente fichas de Identificación con los números blancos boca arriba, y su adversario (o equipo adversario) tendrá que poner todas sus fichas de Identificación con los números negros boca arriba. Si los jugadores (o equipos) no se ponen de acuerdo en cuanto al color que usará cada uno, deberá elegirse al azar (por ejemplo, arrojando una moneda al aire). Cuando un jugador asigne selectores de maniobra, deberá asignarlos a sus cartas de Nave en vez de colocarlos junto a las peanas de sus miniaturas. De este modo no habrá equívocos y todos sabrán cuáles son sus selectores y cuáles los de su adversario.

Cartas de Daño

Cuando una miniatura recibe una carta de Daño, ésta se roba del propio mazo de cartas de Daño del jugador (o equipo) que la controla. Los jugadores deben administrar sus propias pilas de descarte de las cartas de Daño. Antes de barajar un mazo de cartas de Daño, cualquier rival puede examinarlo para confirmar que su contenido es correcto. La organización puede examinar los mazos de cartas de Daño en todo momento.



DISPONIBILIDAD DE COMPONENTES PARA TORNEOS

Productos válidos

Todos los componentes de *Star Wars: X-Wing™ El juego de miniaturas* son válidos para los eventos oficiales.

Únicamente se permite el uso en torneos de miniaturas, cartas y fichas oficiales (no está permitido utilizar componentes alternativos), y todas las reglas de alcance y plantillas de movimiento producidas por terceros deben ser aprobadas por todos los participantes del torneo antes de empezar a jugar. En España, todos los productos son válidos a partir de su fecha de publicación.

Estos componentes sólo pueden modificarse como se describe en la sección "Modificación de componentes" (página 1). Si se va a utilizar la aplicación *Star Wars™ Dice*, el dispositivo empleado debe mantenerse a la vista de ambos jugadores en todo momento.

Todo el material de utilidad para el juego organizado (incluido este documento) puede descargarse del sitio oficial del juego: http://www.edgeent.com/juegos/coleccion/star_wars_x-wing

CATEGORÍAS DE TORNEOS

Los eventos de juego organizado de Edge Entertainment se clasifican en tres categorías diferentes. Cada una de ellas define lo que pueden esperar los jugadores, jueces y organizadores al participar en un torneo de *Star Wars X-Wing™: El juego de miniaturas*. Además, las categorías de juego competitivo y preferente garantizan que todos los eventos se celebren con las mismas normas y convenciones que otros torneos similares sin importar en qué parte del mundo se celebren.

Informal (Casual)

En los eventos informales priman la diversión y los enfrentamientos amistosos. Contribuyen a la creación de comunidades locales y son ideales para que los jugadores noveles disfruten de su juego favorito sin preocuparse por conocer el reglamento al dedillo. Esta categoría puede incluir ligas, partidas semanales y cualquier otro evento para el que se utilice una variante de las reglas de *Star Wars X-Wing™: El juego de miniaturas*.

Competitivo (Competitive)

Los eventos competitivos requieren que los jugadores posean un conocimiento general de las reglas del juego. Aunque a estos eventos suelen asistir jugadores experimentados para competir por premios, los participantes no deberían ser penalizados por no conocer los entresijos de *Star Wars X-Wing™: El juego de miniaturas*. De estos eventos cabe esperarse una experiencia consistente en todos los establecimientos en los que se organicen. Dentro de esta categoría se incluyen los campeonatos de tiendas y otros eventos exclusivos como la campaña promocional Asalto a Imdaar Alfa.

Preferente (Premier)

Los eventos preferentes constituyen el más alto nivel de competición en los eventos de Edge Entertainment, y todos los jugadores, jueces y organizadores deben hacer gala de profesionalidad y actitud deportiva. Los jugadores deben estar familiarizados con los documentos más recientes de reglas, erratas, preguntas más frecuentes y normas de torneo, puesto que todos ellos se aplican rigurosamente. Los campeonatos regionales, nacionales y mundiales son todos eventos de categoría preferente.

EDGE

EDGEENT.COM