

X-WING - RÈGLES POUR LES PARTIES ESCALADES DE TOURNOI

3.0.1

(DOCUMENT NON OFFICIEL)

Ce document n'est qu'une traduction des Règles pour les Tournois Épiques proposées par FFG et n'existe qu'à titre temporaire, jusqu'à ce qu'Edge produise et fournisse sa propre version. En conséquence, seule la version officielle mise à disposition par FFG et/ou Edge fait foi.

Ce document est destiné à un usage purement gratuit et récréatif et il ne doit pas en aucun cas être commercialisé.

Le programme du Jeu Organisé pour le *Jeu de Figurine Star Wars X-Wing™*, parrainé par Fantasy Flight Games ("FFG") et Edge, suit l'organisation et les règles fournies dans ce qui suit.

Les événements "Escalade" sont des événements occasionnels. Pour la saison 2015, tous les tournois Compétitions et Premiers d'*X-Wing* devront être des événements de type Combat Spatial.

Le début de ce document fournit un aperçu des règles de bonne conduite et des principales règles qui s'appliquent à tous les événements. Suivent les règles des tournois officiels de Combat Spatial et d'Escalade. À la fin de ce document il y a des règles complémentaires sur la constitution d'un escadron et les restrictions de matériel.

CONDUITE DES JOUEURS

INTERPRÉTATION DES RÈGLES ET DU MATÉRIEL

Les tournois encadrés sont joués en utilisant les règles du livret de règles de la boîte de base d'*X-Wing*, qui peuvent être téléchargés sur le site internet *X-Wing* à tout moment. Les éléments du jeu sont interprétés en utilisant les précisions appropriées apportées par la plus récente FAQ disponible sur le site internet *X-Wing*. Pendant les compétitions encadrées, les joueurs doivent se référer à cette FAQ pour régler les conflits concernant les valeurs et les icônes imprimés ou l'interprétation du texte d'une carte. De plus, la règle d'or s'applique lors de l'interprétation des effets des cartes et des interactions : si le texte des règles d'une carte contredit les règles de base, les règles de la carte prédominent.

L'Organisateur du Tournoi (OT) est l'autorité finale pour toute interprétation d'une carte, et peut supplanter la FAQ quand, selon l'opinion de l'OT, une erreur ou une omission a été découverte.

CONDUITE ANTISPORTIVE

Les joueurs sont priés de se comporter d'une manière mûre et réfléchie, et de jouer avec les règles et non d'en abuser. Ceci interdit de gagner du temps pendant la partie, de placer le matériel avec une force excessive, d'abuser d'un combo infini, d'avoir un comportement inapproprié, de traiter un adversaire avec un manque de courtoisie ou de respect, etc. L'entente entre joueurs pour manipuler les scores est **strictement interdite**. L'OT, à sa seule discrétion, peut expulser des joueurs du tournoi pour une conduite anti jeu.

PARTICIPATION DE L'ORGANISATEUR DU TOURNOI

L'OT peut participer dans un tournoi Normal - ou de Compétition - pour lequel il est responsable uniquement s'il y a un second Organisateur de tournoi présent. Ce second OT doit être annoncé au début du tournoi, et il est responsable pour toutes les décisions à prendre lors des parties jouées par l'OT principal.

Durant un tournoi Premier, les juges et les Organismes du Tournoi ne peuvent pas participer. Les Organismes de Tournoi et les juges pour les tournois Premier de type Championnats (Régionaux, Nationaux et Mondiaux) sont priés de porter leur totale attention à l'organisation et

au jugement de cet événement, et en conséquence ils ne sont pas autorisés à participer à leur propre événement de Championnats Régionaux, Nationaux et Mondiaux comme joueurs.

MARGE D'ERREUR

Les vaisseaux sont parfois accidentellement déplacés ou inexactement placés durant le déroulement normal d'une partie. Une petite marge d'erreur est autorisée concernant la position et l'orientation des vaisseaux dans les cas où le déroulement d'une partie n'est pas forcément affecté. Les joueurs ne doivent pas abuser de cette marge d'erreur, et ils doivent utiliser les outils fournis avec le jeu pour être aussi précis que possible. Utiliser une force excessive lors du placement du matériel afin de bouger intentionnellement les autres éléments du jeu est **strictement interdit**. Dans le cas d'un conflit, l'OT a la décision finale pour le régler et peut disqualifier des joueurs antisportifs.

OPPORTUNITÉS MANQUÉES

Les joueurs sont priés d'optimiser leur jeu, en se souvenant d'effectuer les actions et d'utiliser les effets des cartes comme indiqués. Si un joueur oublie d'utiliser un effet au moment spécifié par cet effet, il ne peut pas l'utiliser rétroactivement sans l'accord de son adversaire. Les joueurs sont priés d'agir avec respect et de ne pas distraire intentionnellement ou de ne pas presser un adversaire, dans l'intention de forcer l'oubli d'une opportunité.

MODIFICATIONS DU MATÉRIEL

Les joueurs sont autorisés et encouragés à personnaliser leur escadron en accord avec les règles suivantes. L'OT est l'autorité finale concernant l'éligibilité de tout matériel dans un tournoi. Si un élément est déclaré inéligible et que le joueur ne peut pas le remplacer, ce joueur est disqualifié pour le tournoi.

Les figurines de vaisseaux peuvent être peintes à souhait tant que ces modifications ne sont pas offensantes et n'affectent pas défavorablement l'expérience d'un autre joueur. La taille et la forme d'une figurine de vaisseau ne peuvent pas être modifiées en aucune façon.

Les socles de vaisseaux ne peuvent pas être modifiés pour altérer leur taille ou leur forme. Un poids peut être ajouté au socle du vaisseau s'il n'altère pas la forme du socle. Les tiges de vaisseau (incluant les fixations des figurines) peuvent être modifiées ou remplacées à souhait tant que ces modifications ne sont pas offensantes et n'affectent pas défavorablement l'expérience d'un autre joueur.

Les cartes doivent rester intactes, bien qu'elles puissent être protégées. Les protections pour les cartes de dégâts doivent être identiques et non marquées. Les joueurs peuvent marquer leurs marqueurs, leurs gabarits et leurs cadrans de manœuvre pour indiquer leur propriétaire tant que la fonction de ces matériels n'est pas compromise. Toutefois, les joueurs doivent faire attention à ne pas marquer le dos de leurs cadrans de manœuvre de manière asymétrique, ou de toute autre manière qui indiquerait à l'adversaire quelle manœuvre a été sélectionnée !

Pendant une partie de tournoi, chaque joueur est prié d'utiliser le matériel fourni dans les produits officiels *X-Wing*, à l'exception des gabarits de manœuvre, des marqueurs et règles de portée de substitution, dont l'usage est décrit ci-dessous.

Les vaisseaux, les socles et les cartes de substitution ne sont pas autorisés. Les astéroïdes et les autres obstacles ne peuvent pas être modifiés en aucune façon. Les gabarits de mise en place personnalisés destinés à aider les joueurs dans le déploiement des vaisseaux ne sont pas autorisés. Toutefois, les joueurs peuvent utiliser leur règle de portée et leurs gabarits de manœuvre pour les aider à installer leur formation pendant le déploiement.

Dans des événements où les joueurs fournissent leurs propres tapis de jeu, seuls les tapis X-Wing Playmats sont autorisés. Ceci est pour garantir une expérience égale pour tous les joueurs et prévenir tout avantage éventuel que les joueurs pourraient obtenir avec l'habitude d'un tapis particulier qui n'est pas disponible facilement. Les tapis de jeu FFG/Edge sont largement disponibles pour examen préalable ou pour jouer. Les joueurs peuvent remplacer les tapis de jeu de substitution s'ils fournissent leur propre tapis FFG/Edge.

Si deux ou plusieurs figurines en jeu peuvent potentiellement se toucher, causant des difficultés dans le déplacement ou le placement des vaisseaux (par exemple, deux Faucons Millenium sont placés avec leurs socles au contact), les joueurs doivent ajuster le nombre de tiges en plastique pour élever ou diminuer la hauteur jusqu'à ce que les figurines ne se touchent pas. En aucune circonstance un joueur peut continuer son tour tant que sa figurine est détachée de son socle.

MATÉRIELS DE SUBSTITUTION

Des variations mineures dans les processus de fabrication et l'existence de produits de substitution peuvent amener d'infimes disparités dans les dimensions de quelques règles et gabarits. Avant qu'un match de tournoi commence, tout joueur peut réclamer qu'une règle de portée et/ou qu'un ensemble de gabarits soient communs pendant le match. Les deux joueurs doivent s'accorder sur l'ensemble de gabarits à utiliser, aussi bien que sur la règle de portée à utiliser. L'OT aura le mot final dans toute décision. Les marqueurs de substitution peuvent aussi être utilisés, tant qu'ils sont clairement reconnaissables et que les deux joueurs acceptent leur usage.

VAISSEAUX APPARTENANT À PLUSIEURS FACTIONS

Toutes les cartes de pilote et tous les marqueurs de vaisseau dans l'escadron d'un joueur doivent appartenir à la même faction. Si le vaisseau d'un joueur a différentes versions dans plus d'une faction, il ou elle peut utiliser n'importe quelle version de figurine et de cadran de ce vaisseau dans son escadron.

Exemple de plusieurs vaisseaux : Scott présente un escadron de Racailles et Scélérats constitué de quatre Z-95 Chasseurs de têtes et d'un Firespray. Sa figurine de Firespray et son cadran sont issus de l'extension Firespray Impérial, deux de ses figurines et cadrans Z-95 Chasseurs de têtes sont issus de l'extension Z-95 Rebelle, et les deux autres figurines et cadrans Z-95 Chasseurs de têtes sont issus de l'extension Ennemis Publics Racailles et Scélérats. Toutefois, toutes les cartes de pilotes et tous les marqueurs de vaisseau sont issus de la faction Racailles et Scélérats.

RÈGLES DES TOURNOIS "ESCALADE" DE X-WING.

Les tournois Escalade comportent une série de quatre manches de tournoi. La première manche dure 50 minutes, la seconde dure 70 minutes, la troisième dure 90 minutes et la dernière 120 minutes. Les organisateurs du tournoi peuvent ajuster cette durée pour chaque manche de plus ou moins 10 minutes comme ils souhaitent. Si c'est le cas, ils doivent en informer tous les joueurs avant le tournoi.

À chaque nouvelle manche de tournoi, les joueurs présentent un escadron prédéfini et plus large (en suivant les règles de constitution d'un escadron Escalade), et les joueurs marqueront des points de tournoi après chaque manche selon le résultat de la partie. Après quatre manches de tournoi (selon l'importance et les contraintes horaires du tournoi), le joueur avec le plus haut score est le gagnant du tournoi.

CONSTITUTION D'UN ESCADRON "ESCALADE"

Les règles de constitution d'un escadron décrites dans cette section supplantent les règles de constitution d'escadron décrites dans le livret de règles de *X-Wing*. Chaque joueur doit constituer quatre escadrons à utiliser dans un tournoi Escalade de *X-Wing*. Ces escadrons seront utilisés dans l'ordre croissant des points d'escadron, un escadron pour chacun des quatre manches de tournoi.

Chaque joueur peut choisir de présenter un escadron **Rebelle, Impérial ou Racailles et Scélérats**, puisque l'appariement d'un tournoi ignore la faction d'un joueur. Chacun de ses escadrons présentés doivent être issus de la même faction. **Vous ne pouvez pas avoir plus de huit petits vaisseaux du même type (Chasseur, TIE, A-Wing, etc.) dans le moindre escadron. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre grands vaisseaux du même type dans le moindre escadron.**

Le maximum de points d'escadron pour le premier escadron de chaque joueur est de 60 points. Un escadron ne peut pas excéder 60 points, mais il peut contenir moins de 60 points. **Chaque joueur doit au moins présenter deux vaisseaux.**

Lors des manches suivantes, le maximum de points d'escadron pour l'escadron de chaque joueur augmente jusqu'à 90 pour la seconde manche, 120 pour la troisième, et 150 pour la quatrième. Durant chaque manche, **chaque escadron doit contenir tous les vaisseaux et toutes les cartes d'amélioration de l'escadron précédent.** Les vaisseaux de la précédente manche doivent garder toutes les cartes d'amélioration équipées, et ces cartes ne peuvent pas être transférées à un autre vaisseau. Toutefois, de nouvelles cartes d'amélioration peuvent être ajoutées aux vaisseaux du précédent escadron.

Chaque joueur doit apporter un ensemble de base d'*X-Wing* et tout le matériel supplémentaire dont il a besoin pour son escadron. Ceci comprend (mais ne se limite pas) les dés, une règle de portée, les gabarits de manœuvre et un paquet complet de cartes de dégâts. **Chaque joueur doit aussi apporter exactement trois différents marqueurs d'obstacles de son choix. Les joueurs doivent sélectionner trois obstacles parmi les six astéroïdes fournis dans la boîte de base et les six nuages de débris fournis dans les extensions YT-2400 et VT-49 Décimateur. Chaque obstacle choisi doit être différent. Le joueur ne peut pas choisir deux exemplaires du même Astéroïde ou Nuage de débris.** Les joueurs ne doivent espérer aucun matériel de la part de l'OT.

Chaque joueur doit soumettre une liste de ses quatre escadrons, incluant toutes cartes d'amélioration associées et les points de la totalité de son escadron, à l'OT avant le début du tournoi. **Les joueurs doivent utiliser les mêmes trois marqueurs d'obstacles pour toute la durée du tournoi.**

PROCÉDURE D'INSTALLATION

Avant que le tournoi ne commence, l'OT doit préparer des tables adaptées pour les parties de tournoi. Chaque table doit contenir une zone de jeu de 3' sur 3' (ou 90cm x 90cm) avec des bords clairement délimités. Deux bords opposés de la zone de jeu doivent être notifiés comme les bords des joueurs. Les joueurs doivent avoir assez d'espace sur la table pour disposer confortablement tout le matériel nécessaire à leur escadron. L'OT assignera à chaque joueur un numéro pour le placement.

Si l'OT ne peut pas ou ne choisit pas de se plier à la préparation recommandée, il doit informer tous les joueurs de la zone de jeu alternative bien avant le début du tournoi.

PROCÉDURE DE DÉPLOIEMENT D'UN ESCADRON

Les étapes suivantes doivent être effectuées avant que chaque partie ne commence et peuvent être effectuées avant que l'OT n'annonce officiellement le début de la manche du tournoi.

1. Chaque joueur place son escadron en dehors de la zone de jeu près de son bord assigné.
2. Les deux joueurs révèlent les composants de leur escadron et assignent des marqueurs d'identification à tout vaisseau en plusieurs exemplaires dans la même équipe. Si les deux joueurs jouent des escadrons de la même faction, les marqueurs d'identification sont assignés à tous les vaisseaux (voir Matches Miroirs en page 3). Un joueur doit exclusivement afficher les chiffres blancs de ses marqueurs d'identification; l'autre joueur affiche uniquement les chiffres noirs.
3. Chaque joueur mélange bien son paquet de cartes de dégâts et le présente à son adversaire. Son adversaire peut mélanger et couper le paquet s'il le désire.
4. Les joueurs déterminent l'initiative. Le joueur avec le total de points d'escadron le plus bas décide quel joueur a l'initiative. Si les deux joueurs sont à égalité avec le même total de points d'escadron, ils tirent à pile ou face. Le gagnant du pile ou face choisit qui a l'initiative.

5. Chaque joueur place ses trois marqueurs uniques d'astéroïdes et/ou de nuages de débris près de la zone de jeu pour former une pile de six obstacles. Le joueur avec l'initiative choisit un de ces marqueurs et le place dans la zone de jeu. Puis son adversaire choisit un des marqueurs restants et le place dans la zone de jeu. Les joueurs continuent en alternant jusqu'à ce que les six marqueurs soient placés. Un marqueur d'obstacle ne peut pas être placé à Portée 1-2 de tout bord ou à Portée 1 d'un autre marqueur d'obstacle.
6. Les joueurs placent leurs vaisseaux dans l'ordre croissant des valeurs de pilotage comme dans les règles habituelles d'*X-Wing*.
7. Les joueurs activent les boucliers et préparent tout élément spécial dont ils pourraient avoir besoin. Les joueurs ne peuvent pas commencer à déplacer les vaisseaux tant que l'OT n'a pas annoncé officiellement le début de la manche du tournoi.

FIN DE MANCHE

Chaque manche de tournoi se termine d'une des trois manières suivantes:

- Tous les vaisseaux d'un joueur sont détruits (en respectant la règle des Attaques Simultanées, Livret de règles page 16). Le joueur avec au moins un vaisseau encore en jeu remporte immédiatement une Victoire, et le joueur adverse reçoit une Défaite. Si aucun des joueurs n'a le moindre vaisseau encore en jeu, la partie se termine sur un Match Nul.
- À la fin du tour en cours, le temps imparti a été atteint (si le temps est atteint au cours d'un tour, les joueurs doivent finir le tour). Chaque joueur calcule son score en additionnant ensemble le total des valeurs de points d'escadron des vaisseaux détruits à son adversaire, en incluant les cartes d'Améliorations qui équipaient ces vaisseaux. Le joueur avec le score le plus élevé reçoit une Victoire Modifiée et son adversaire reçoit une Défaite. Si le score du gagnant est au moins supérieur de 12 points au score de son adversaire, il reçoit une Victoire. Si les deux joueurs ont le même score, la partie se termine sur un Match Nul.
- Un joueur peut concéder volontairement une défaite à tout moment d'un match. En concédant une défaite, il reçoit une Défaite et son adversaire reçoit une Victoire.

SCORE

Les joueurs gagnent des points de tournoi à la fin de chaque match comme suit :

- Victoire = 5 points de tournoi
- Victoire Modifiée = 3 points de tournoi
- Match Nul = 1 point de tournoi
- Défaite = 0 point de tournoi

Ces points sont utilisés pour déterminer le gagnant du tournoi. Dans le cas d'un événement plus important, ils sont à la place utilisés pour nommer ceux qui participeront à la phase finale du championnat.

MARGE DE VICTOIRE "ESCALADE"

À la fin de chaque match, le joueur qui a détruit le plus de points d'escadron ajoute la différence par laquelle son score excède celui de son adversaire, aux points d'escadron disponibles pour cette manche, et l'enregistre sur sa feuille de score. Le joueur qui a détruit le moins de points d'escadron soustrait cette même différence aux points d'escadron disponible pour cette manche et l'inscrit sur sa feuille de score. Par exemple: *Luke a détruit 15 points de plus qu'Anakin dans la première manche, gagnant une victoire avec une marge de victoire de 75 (60+15). La marge d'Anakin est 45 (60-15).*

Si un joueur détruit tous les vaisseaux de son adversaire, l'escadron de son adversaire vaut la totalité des points d'escadron disponibles, même s'il valait moins de points en début de partie. **Si les deux joueurs détruisent un nombre identique de points d'escadron, chaque joueur reçoit une Marge de Victoire égale aux points d'escadron disponible**

pour cette manche.

Si un joueur concède le match, traitez tous ses vaisseaux restants comme détruits.

DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

Si des joueurs ont des scores totaux de victoire identiques, l'égalité est départagée en se basant sur la Marge de Victoire. Le joueur avec la plus haute Marge de Victoire gagne l'égalité et est devant au classement. Si les joueurs sont toujours à égalité, calculez la force du parcours de chaque joueur en combinant les totaux de points de match de tous leurs adversaires. Le joueur dont les adversaires ont le plus haut total de points de match gagne l'égalité et est devant au classement.

APPARIEMENT

Les appariements de type Ronde Suisse standard sont utilisés (voir la page "FFG Organized Play support page" pour plus de détails). Les appariements aléatoires sont recommandés pour la première manche, toutefois l'OT devra éviter, autant que possible, l'appariement pour la première manche entre parents ou joueurs qui sont venus ensemble pour participer au tournoi.

Pour chaque manche après la première, tous les appariements seront basés sur le total des points de tournoi et les marges de victoire obtenus par les joueurs. Les joueurs sont associés avec un adversaire ayant le même total de points de tournoi, en commençant avec les deux joueurs ayant les plus hautes marges de victoire. S'il y a un nombre impair de joueurs avec le même total de points de tournoi, le joueur restant est confronté avec le joueur ayant la plus haute marge de victoire du groupe qui suit en total de points de victoire.

Chaque appariement devra être vérifié pour s'assurer que deux joueurs ne s'affrontent pas plus d'une fois jusqu'à la fin du tournoi ou le début des phases finales, quelque soit l'évènement qui vient en premier. Dès que chaque appariement est fait, l'OT le vérifie pour s'assurer que des joueurs n'ont pas déjà joué l'un contre l'autre. Si c'est le cas, l'OT doit intervertir l'un des joueurs avec un joueur différent ayant le même total de points de tournoi, puis la vérification continue jusqu'à ce que chaque joueur soit affecté à un adversaire qu'il n'a pas rencontré.

S'il y a un nombre impair de joueurs dans le tournoi, le joueur avec le moins de points de tournoi et la plus basse marge de victoire reçoit un Bye, comptant comme une Victoire.

Exemple de sélection : *Anakin, Luke et Biggs ont tous 15 points de tournoi. Mais puisque leurs marges de victoire sont différentes (Anakin a 520, Luke a 475, Biggs a 380), Anakin devra jouer contre Luke, et Biggs devra jouer contre Kyle qui a 13 points de tournoi et une marge de victoire de 402.*

BYES

Occasionnellement, les tournois impliquent un nombre impair de participants, amenant le passage d'un participant directement à la manche suivante d'une compétition par l'absence d'un adversaire assigné. Ceci s'appelle "obtenir un bye". Le joueur qui obtient un bye est déterminé aléatoirement pour la première manche. Après cela, le bye est donné au joueur avec le moins de points de tournoi (en cas d'égalité, le bye est donné au joueur ayant la plus basse marge de victoire). Un bye compte comme une Victoire avec une Marge de Victoire de 150.

RÈGLES ADDITIONNELLES DES TOURNOIS

PILES DE SCORE

Pour faciliter le comptage de points d'escadron quand un match atteint la limite de temps, chaque joueur doit garder une pile de score près de ses cartes de vaisseau. Quand un vaisseau est détruit, le propriétaire de ce vaisseau place la carte correspondante à ce vaisseau dans sa pile de score avec toutes les cartes d'Améliorations qui équipaient ce vaisseau (incluant toute carte défaussée pendant la partie, tel que les missiles, les bombes, etc.). À la fin du match, chaque joueur calcule son score en totalisant les valeurs en points d'escadron de toutes les cartes de la pile

de score adverse. Les joueurs peuvent réclamer de compter ensemble les piles de score pour vérifier les scores finaux.

CARTES DÉFAUSSÉES

Quand un joueur doit défausser une carte de vaisseau ou d'amélioration, il la retourne face cachée à la place. Les cartes de Vaisseau et d'Améliorations face cachées sont hors jeu et traitées comme défaussées. Les cartes d'Améliorations défaussées restent près de la carte du Vaisseau qu'elles équipaient. Elles ne sont pas placées dans la pile de score à moins que le vaisseau qu'elles équipaient soit détruit.

MATCHS MIROIRS

Un match miroir est un match entre deux joueurs qui utilisent la même faction. L'appariement d'un tournoi ne favorise pas des matchs Rebelles contre Impériaux, ainsi des matchs miroirs apparaîtront. Si des joueurs utilisant la même faction sont appariés pour un match, toutes les règles habituelles sont appliquées. Chaque joueur peut présenter des cartes avec des noms uniques même si son adversaire utilise une carte avec le même nom unique. Pour faciliter un match miroir, chaque joueur doit assigner un marqueur d'identification à chacun de ses vaisseaux, dont les vaisseaux avec des noms uniques. Un joueur doit utiliser exclusivement des marqueurs d'identification avec les chiffres blancs visibles, et son adversaire doit utiliser exclusivement des marqueurs d'identification avec les chiffres noirs visibles. Si les joueurs ne peuvent pas s'accorder sur l'assignation des couleurs, le gagnant d'un pile-ou-face choisit la couleur de ses marqueurs d'identification. Quand un joueur assigne des cadrans de manœuvre, il peut les assigner sur les cartes des vaisseaux plutôt que de les placer près des socles des vaisseaux. Ceci évitera qu'un joueur confonde les cadrans de son adversaire avec les siens.

CARTES DE DÉGÂTS

Lorsque le vaisseau d'un joueur reçoit une carte de dégâts, la carte est piochée dans le paquet de cartes de dégâts de ce joueur. Les joueurs doivent avoir leur propre pile de défausse pour leur cartes de dégâts. Avant de mélanger, les joueurs peuvent demander à examiner le paquet de cartes de dégâts de leur adversaire pour en valider le contenu. L'OT peut vérifier les paquets de cartes de dégâts à tout moment.

RÉSERVE D'ESCADRON DE TOURNOI

PRODUITS OFFICIELS

Tous les éléments du *Jeu de Figurine Star Wars X-Wing™* sont valides pour les compétitions et les tournois à moins qu'ils soient marqués avec l'icône Épique (les vaisseaux avec l'icône Épique près du titre de la carte peuvent être présentés lors de parties épiques).

Seules les figurines, les cartes et les marqueurs officiels peuvent être utilisés dans des tournois (les cartes et les vaisseaux de substitution ne peuvent pas être utilisés), et les règles de portée et les gabarits de manœuvre de substitution doivent être accordés par tous les participants du match avant la partie. En Amérique du Nord, les produits sont valides à partir de leur diffusion. Les compétiteurs en dehors de l'Amérique du Nord doivent se renseigner auprès de leur OT pour savoir quels produits sont autorisés lors du tournoi.

Le matériel peut uniquement être modifié comme décrit dans le paragraphe "Modifications du matériel" en page 1. Si l'application *Star Wars™* Dice est utilisée, l'application doit être affichée à la vue des deux joueurs à tout moment.

Ce document et les autres documents officiels pour le Jeu Organisé FFG peuvent être téléchargés depuis la page FFG Organised Play Support Page : <http://www.fantasyflightgames.com/opsupport/>

NIVEAUX DE TOURNOIS

Les événements de Jeu Organisé FFG sont divisés en trois niveaux de jeu. Chaque niveau indique quelles exigences les joueurs, les juges et les organisateurs de tournoi doivent avoir quand ils sont impliqués dans un tournoi du *Jeu de Figurines Star Wars: X-Wing™*. De plus, les niveaux Compétition et Premier assurent que, peu importe où le tournoi se déroule, il se déroulera avec les mêmes standards de jeu et d'application des règles que les autres tournois du même genre dans le monde.

NORMAL

Les événements Normaux mettent l'accent sur l'amusement et l'atmosphère amical. Ces événements aident à construire des communautés locales et sont une bonne manière pour les nouveaux joueurs de s'entraîner à leur jeu favori sans se préoccuper de connaître ou non chaque petite règle. Ce niveau peut inclure les tournois de ligues ou d'associations, les nocturnes et tout événement utilisant une variante du *Jeu de Figurine Star Wars X-Wing™*.

COMPÉTITION

Les événements de Compétition réclament aux joueurs d'avoir une connaissance générale des règles du jeu. Alors que les joueurs expérimentés viendront à ces événements pour se disputer des prix, les joueurs ne devront pas être punis pour leur manque de compréhension des points particuliers des règles du *Jeu de Figurine Star Wars X-Wing™*. Les joueurs peuvent venir à ces événements en espérant une expérience cohérente d'un magasin à un autre. Ce niveau inclut les Store Championships et les événements uniques comme l'événement *Assaut sur Imdaar Alpha* de la Vague 4 d'*X-Wing™*.

PREMIER

Les événements Premier sont le plus haut niveau de compétition pour les tournois d'*X-Wing™*, et tous les joueurs, les juges et les organisateurs de tournoi impliqués sont tenus d'avoir une attitude de haut niveau. Les joueurs s'assurent d'être familiarisés avec les règles du jeu, aussi bien que les dernières FAQ et règles de tournoi, et doivent s'attendre à ce que toutes les règles soient strictement appliquées. Les Championnats Régionaux, Nationaux et Mondiaux sont des événements Premier.

Traduction partielle : "DCDP" Dominique Convard de Prolles
Relecture : "Aldé" Renaud Desrey, "Lanyssa Ryssyl" J-C Leboucher et "Roy Bean" Olivier Rabeyrin.

Document créé pour la communauté de joueurs francophones du Jeu de Figurine Star Wars X-Wing sans but lucratif.

Star Wars et tous les éléments associés sont © & TM 2015 Lucasfilm Ltd. *Star Wars X-Wing* le jeu de figurines Tous droits réservés. Fantasy Flight Games est TM ou ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edition française par Edge Entertainment.