STAR WARS™ LEGION™

SKIRMISH

SKIRMISHES

Este documento fornece aos jogadores as regras e os recursos de que eles precisam para jogar skirmish em STAR WARS: LEGION. Os jogos Skirmish são uma ótima maneira de introduzir novos jogadores no jogo, e uma excelente alternativa a um jogo padrão para jogadores veteranos que procuram uma experiência mais rápida e leve. Eles seguem todas as regras de um jogo padrão, com as seguintes exceções:

RODADAS

Um jogo skirmish termina após cinco rodadas em vez de seis.

CAMPO DE BATALHA

Um jogo de skirmish é jogado em um campo de batalha de 90X90 cm no lugar de um campo de batalha de 90X180 cm.

CARTAS DE BATALHA SKIRMISH

Os jogos Skirmish utilizam novas cartas de batalha para criar uma experiência única em menor escala. Essas cartas podem ser encontrados no final deste documento e são orientados verticalmente e não horizontalmente para distingui-las das cartas de batalha padrão. Cartas de batalha Skirmish não podem ser usadas em jogos padrão de STAR WARS: LEGION.

EXÉRCITOS

Ao jogar skirmish, cada jogador traz seu próprio exército personalizado, obedecendo às seguintes regras:

PONTOS E HIERARQUIA

O valor total de pontos do exército em skirmish não pode exceder 500. Cada exército deve incluir as seguintes unidades:

- **Comandante:** Cada exército deve incluir exatamente uma unidade de comandante.
- **Agente:** cada exército pode incluir até uma unidade agente.
- **Tropas:** Cada exército deve incluir de 2 a 4 unidades.
- **Forças-Especiais:** Cada exército pode incluir até 2 unidades de forças especiais.
- **Suporte:** cada exército pode incluir até 2 unidades de suporte
- **Pesado:** Cada exército pode incluir até uma unidade pesada.

PREPARAÇÃO

Para jogar um jogo skirmish de STAR WARS: LEGION, realize as seguintes etapas:

1. **Estabelecer o campo de batalha e componentes:** Estabeleça um campo de batalha 90x90 cm. Os jogadores se sentam um diante do outro e colocam suas unidades, cartas, fichas de ordens, réguas de movimento e outros componentes do jogo fora da área de jogo. Em seguida, eles atribuem marcadores de identificação a suas unidades, se necessário.

2. **Declarar terreno:** É importante determinar quais serão os efeitos do terreno antes do início do jogo. Os jogadores devem discutir brevemente e chegar a um consenso sobre cada peça de terreno, quanto a tipo de cobertura e outras características. É aconselhável cobrir cerca de **um terço** do campo de batalha, escolhendo algumas peças que bloquearão a linha de visão e outras que simplesmente fornecerão cobertura.

3. **Colocar Terreno:** Os jogadores cooperam para montar o terreno de maneira mutuamente agradável..

4. **Selecionar cor e lados do jogador:** o jogador cujo exército possui o menor total de pontos escolhe ser o jogador vermelho ou azul. O jogador azul escolhe uma das **quatro** bordas da mesa e o jogador vermelho fica na borda oposta da mesa. Se os exércitos de ambos os jogadores tiverem o mesmo total de pontos, jogue um dado ou jogue uma moeda para determinar qual jogador escolhe vermelho ou azul.

5. **Revelar Cartas de Batalha Skirmish:** Embaralhe, separadamente, os baralhos de objetivo, alocação e condição. Em seguida, revele três das quatro cartas de cada baralho, alinhando cada categoria em uma linha horizontal.

6. **Definir campo de batalha:** Começando com o jogador azul, os jogadores se revezam escolhendo uma categoria e eliminando a carta mais à esquerda nessa categoria. Um jogador também pode abrir mão da oportunidade de eliminar uma carta, se assim o desejar. Depois que cada jogador tiver duas oportunidades de eliminação, a carta mais à esquerda restante em cada linha é a carta usada durante a batalha. Se os jogadores eliminarem as duas primeiras cartas de uma categoria, a carta final não poderá ser eliminada.

7. **Resolver as cartas de objetivo e condição:** Resolva todas as instruções de preparação na carta de objetivo; em seguida, resolva todas as instruções de preparação na carta de condição.

8. **Alocar unidades:** Resolva todas as instruções de configuração na carta de alocação; algumas cartas de alocação têm efeitos contínuos durante esta etapa. Então, começando com o jogador azul, os jogadores se revezam colocando uma única unidade de seu exército dentro de suas respectivas zonas de alocação. Os jogadores continuam se revezando até que todas as unidades tenham sido alocadas.

9. **Preparar suprimento:** Coloque os marcadores de ferimento, supressão, a mira, a esquiva e outras fichas próximas ao campo de batalha para criar o suprimento. O jogador azul pega o contador da rodada e coloca em "1". Então, os jogadores estão prontos para começar o jogo!

ORIENTAÇÃO PARA EVENTO

O formato skirmish oferece novas oportunidades para os organizadores do evento, pois cada jogo requer menos tempo e espaço físico para jogar. Os organizadores que desejam realizar um torneio de skirmish devem usar as regras padrão do torneio *STAR WARS: LEGION* , com as seguintes alterações:

PREPARAÇÃO PARA TORNEIO

Antes do início do torneio, o organizador deve criar mesas adequadas para o torneio. Cada mesa deve conter uma área de jogo quadrada de 90 cm por 90 cm com bordas claramente delineadas e terreno suficiente para cobrir totalmente pelo menos um terço da área de jogo (90x 30 cm).

TEMPO DAS REDONDAS DO TORNEIO

Cada rodada do torneio de *STAR WARS: LEGION* tem uma duração predeterminada, dando aos jogadores uma certa quantidade de tempo para concluir seus jogos.Um líder deve iniciar o cronômetro para uma rodada do torneio depois que a maioria dos jogadores encontrar seus assentos e começar a se estabelecer. Se um jogo não terminar quando o tempo para uma rodada de torneio terminar, os jogadores terminam a rodada atual e calculam suas pontuações. A duração de uma rodada de torneio varia dependendo do tipo de rodada.

- RODADAS DO SUÍÇO: 90 minutos cada
- RODADAS DE ELIMINAÇÃO UNICA (EXCETO FINAL): 90 minutos cada
- RODADA FINAL DE ELIMINAÇÃO ÚNICA: 150 minutos

Um organizador pode estender o tempo da rodada em incrementos de 30 minutos (até um máximo de 150 minutos), desde que anuncie o novo tempo da rodada antes do evento. Isso é aconselhável se o organizador do torneio preferir um ritmo descontraído ou antecipar que vários participantes serão novos jogadores.

ESTRUTURA DO TORNEIO

A estrutura de um torneio determina quantas rodadas de eliminação suíças e individuais são usadas. Todos os torneios skirmish de *STAR WARS: LEGION* devem usar uma das seguintes estruturas:

ESTRUTURA BÁSICA

A estrutura básica do torneio foi projetada para ser muito acessível, especialmente para os participantes mais novos. Essa estrutura fornece uma experiência de torneio que requer um comprometimento modesto de tempo e recursos de organizadores e jogadores.

Número de Jogadores Inscritos	Número de Rodadas do Suíço	Tamanho do corte
4-8	3	Sem corte
9-44	4	Sem corte
Acima de 45	5	Sem corte

ESTRUTURA AVANÇADA

A estrutura do torneio avançada atende aos participantes que gostam de competir. Essa estrutura fornece uma experiência de torneio que requer um comprometimento modesto de tempo e recursos dos organizadores e jogadores.

Número de Jogadores Inscritos	Número de Rodadas do Suíço	Tamanho do corte
4-24	4	Top 2
25-44	4	Top 4
Acima de 45	5	Top 4

Quebra

Vitória: No final do jogo, cada jogador ganha 2 fichas de vitória para cada um dos líderes de sua unidade dentro do alcance 1 da borda inimiga do campo de batalha.

© LFL © FFG

Posições Giratórias

Preparação: Coloque uma ficha de objetivo no terreno mais próximo do centro do campo de batalha (se várias peças estiverem igualmente próximas do centro, o jogador azul escolherá). Então, começando com o jogador azul, cada jogador coloca 1 ficha de objetivo em um terreno. Cada ficha deve ser colocado em um terreno completamente fora de todas as zonas de alocação e além do alcance 1 de qualquer outro terreno com uma ficha de objetivo. Se um jogador não conseguir colocar uma ficha de acordo com essas regras, poderá colocá-la em qualquer terreno que não tenha uma objetivo e esteja fora de todas as zonas de alocação. Se essa ficha ainda não puder ser colocado, ela não será colocada.

Vitória: No final do jogo, para cada terreno com uma ficha de objetivo, o jogador que tem mais líderes de unidade em contato de base com a peça do terreno ganha 2 fichas de vitória.

© LFL © FFG

Eliminação

Vitória: No final do jogo, cada jogador ganha 1 ficha de vitória para cada unidade inimiga derrotada e 1 ficha de vitória adicional para cada inimigo derrotado das unidades , , e .

© LFL © FFG

Controle

Preparação: Coloque 1 ficha de objetivo no centro do campo de batalha.

Vitória: No final das rodadas 2–4, cada jogador ganha 1 ficha de vitória se controlar a ficha de objetivo. No final do jogo, um jogador ganha 2 fichas de vitória se controlar a ficha de objetivo. Um jogador controla uma ficha de objetivo se tiver mais líderes de unidade em alcance 1 desse marcador que qualquer outro jogador.

© LFL © FFG

Condições Favoráveis

Esta carta não tem efeito.

O ar está limpo, o sol brilha e a visibilidade está boa. Os troopers prontos para a luta sabem que um clima perfeito deste só significa uma coisa: a batalha começará muito em breve!

© LFL © FFG

Cansaço da Guerra

Ao verificar se uma unidade está em pânico, o alcance em que uma unidade pode usar a coragem de um comandante amigo em vez da sua é reduzido em 2 (para um mínimo de 1).

O cansaço e o estresse de uma campanha prolongada atenuam os efeitos até dos líderes mais inspiradores. Eventualmente, os soldados devem procurar coragem interior para continuar.

© LFL © FFG

Permission granted to print or photocopy for personal use. ©LFL ©FFG

Defesas Melhoreadas

Preparação: Começando com o jogador azul, os jogadores alternam a colocação de barricadas no campo de batalha até que 4 barricadas sejam colocadas. Quando um jogador coloca uma barricada, ela deve ser colocada dentro da zona de alocação ou dentro do intervalo 1-2 da zona de alocação. Cada barricada deve ser colocada horizontalmente.

Soldados experientes estão sempre procurando maneiras de reforçar suas posições.

© LFL © FFG

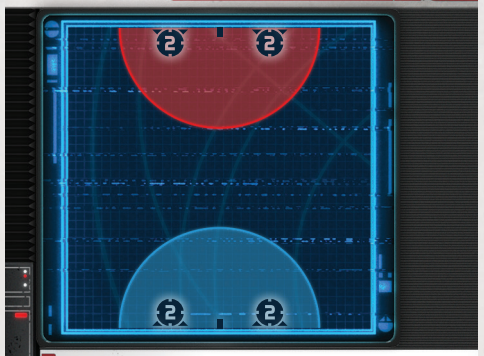
Amanhecer

Durante a primeira rodada, as unidades não podem realizar ataques à distância além do alcance 2.

O horizonte brilha fracamente enquanto os exércitos opostos avançam sob a mortalha da noite. À medida que o sol nasce, a batalha terá início.

© LFL © FFG

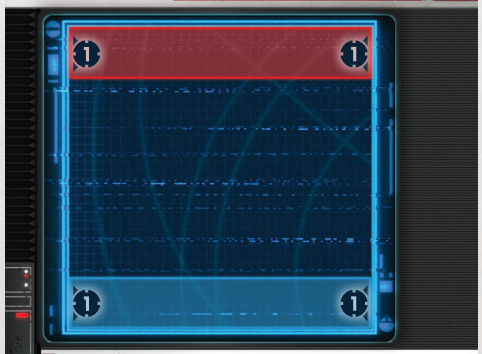
Frente a frente



A zona de alocação de cada jogador é um semicírculo de alcance 2 medido a partir do ponto central da borda do jogador.

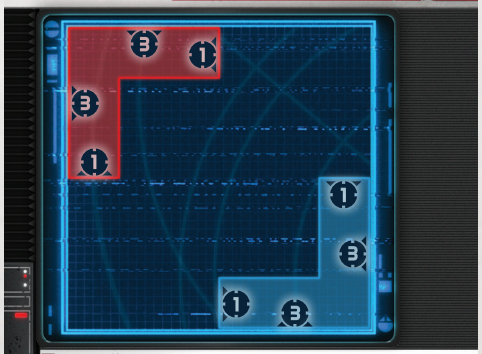
© LFL © FFG

Linhas de Batalha



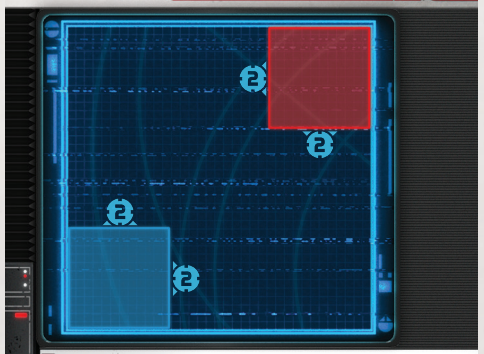
© LFL © FFG

Posições Flanqueadas



© LFL © FFG

Engajamento



© LFL © FFG

Permission granted to print or photocopy for personal use. ©LFL ©FFG