

STAR WARS™

DESTINY

REFERENZHANDBUCH

VERSION 1.9

Änderungen sind in rot geschrieben

STAR WARS

DESTINY

EINLEITUNG

Dieses Dokument enthält die vollständigen Regeln für *Star Wars: Destiny* sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen und Klarstellungen von Kartentexten. Es eignet sich nicht, um das Spiel zu lernen, sondern dient als umfassendes Nachschlagewerk bei allen Fragen zu Spielregeln und Karteninteraktionen. Mit dem folgenden Leitfaden kannst du in diesem Dokument navigieren und auf anderes Online-Material zu *Star Wars: Destiny* zugreifen:

Ich möchte die Grundlagen des Spiels kennenlernen. Dazu kannst du die Spielregel aus dem Starterset lesen, die du auf der Produktseite von *Star Wars: Destiny* unter www.asmodee.de/StarWars zum Download findest.

Ich habe eine Frage zum Ablauf des Spiels. Konsultiere den Index auf der letzten Seite, um die relevanten Artikel zu finden.

Ich habe eine Frage zu einer bestimmten Karte. Überprüfe, ob die Karte unter den Errata oder Klarstellungen aufgeführt ist. Wenn nicht, kannst du im Abschnitt „Regeln“ nach einzelnen Begriffen suchen, die im Text der Karte vorkommen.

Ich möchte alle Feinheiten der Regeln kennenlernen. Du kannst das Referenzhandbuch entweder komplett durchlesen oder die Themen nachschlagen, die dich am meisten interessieren.

Ich will wissen, was mich erwartet, wenn ich an einem Turnier teilnehme oder eines veranstalte. Das erfährst du in unseren Turnierregeln, die du zum Download auf der Produktseite von *Star Wars: Destiny* unter www.asmodee.com/StarWars findest.

INHALT

REGELN 3

Die vollständigen Spielregeln von *Star Wars: Destiny*.

TEIL 1. KARTENARTEN & FARBEN 3

Alles über die einzelnen Bestandteile der Karten.

TEIL 2. WÜRFEL & SYMBOLE 8

Alles über die einzelnen Bestandteile der Würfel.

TEIL 3. SPIELBEREICHE 10

Alles über die Bereiche, die im Spiel und nicht im Spiel sind.

TEIL 4. INDIVIDUALISIERUNG 12

Alles über eigene Teams, Decks und die Wahl des Schlachtfelds.

TEIL 5. SPIELSTRUKTUR 13

Alles über Spielaufbau und Ablauf des Spiels.

TEIL 6. SPIELKONZEPTE 16

Wichtige Regeln, die für jede Partie gelten.

TEIL 7. FÄHIGKEITEN 17

Arten von Fähigkeiten, Timing und Schlüsselwörtern.

TEIL 8. BEGRIFFE 20

Diese Begriffe sollte jeder Spieler kennen.

TEIL 9. MEHRSPIELERREGELN 22

Regeln für Partien mit mehr als zwei Spielern.

ERRATA..... 23

KLARSTELLUNGEN VON KARTENTEXTEN 24

Zusätzliche Erklärungen zu einzelnen Karten, nach Sets sortiert.

FAQ 28

Häufig gestellte Fragen über das Spiel.

INDEX 31



FantasyFlightGames.com/SWDestiny

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 9 YEARS OR YOUNGER.



REGELN

Es folgen die kompletten Regeln von *Star Wars: Destiny*.

DIE GOLDENE REGEL

Bei Widersprüchen zwischen Kartentexten und Spielregeln hat der Kartentext stets Vorrang. Soweit dies möglich ist, müssen sowohl Spielregeln als auch Kartentexte befolgt werden.

TEIL 1. KARTENARTEN & FARBEN

Alle Karten können aus folgenden Elementen bestehen: Fraktion, Farbe, Typ, Titel, Fähigkeit, Einzigartigkeit, Stimmungstext, Identifikation, Seltenheit und Würfelübersicht.

FRAKTION

Jede Karte gehört zu einer Fraktion: Held, Schurke oder Neutral. Zu welcher Fraktion eine Karte gehört, steht ganz unten auf der Karte.

FARBEN

Jeder Karte ist eine Farbe zugeordnet. Man erkennt sie am Hintergrund der Karte und kann sie am unteren Kartenrand als Wort ablesen.

- Rot symbolisiert Kommando und stellt militärische und logistische Operationen und Charaktere dar.
- Blau symbolisiert die Macht und stellt machtbegabte Charaktere und ihre erlernten Techniken dar.
- Gelb symbolisiert Gauner und stellt Abschaum, Verbrecher, Spione und Schmuggler dar.
- Grau symbolisiert Sonstiges und stellt alles dar, was zu keiner der drei oben genannten Farben passt.

ARTEN UND UNTERARTEN

Jede Karte hat eine von sechs Kartenarten: Schlachtfeld, Charakter, Ereignis, Aufwertung, Unterstützung oder Strategie. In der Regel steht die Art über der Fähigkeit der Karte; nur bei Schlachtfeldern ist sie nicht aufgeführt. Einige Karten haben eine oder mehr Unterarten, die unter der Art aufgeführt werden.

TITEL

Der Titel einer Karte beschreibt, wen oder was sie im *Star Wars*-Universum darstellt.

FÄHIGKEITEN

Auf den meisten Karten sind 1 oder mehrere Fähigkeiten aufgelistet.

EINZIGARTIGKEIT

Jede Karte ist entweder einzigartig oder nicht-einzigartig. Einzigartige Karten haben ein Sternchen (★) vor dem Titel. Alle anderen Karten sind nicht-einzigartig.

Ein Spieler kann nicht mehr als 1 Kopie einer einzigartigen Karte gleichzeitig im Spiel haben. Es kann nicht mehr als 1 Kopie eines einzigartigen Charakters in einem Team sein; ebenso kann man einzigartige Unterstützungen und Aufwertungen nur dann spielen, wenn man keine andere Kopie von ihnen im Spiel hat.

- Die Einschränkungen für Einzigartigkeit gelten für jeden Spieler separat. Verschiedene Spieler können dieselbe einzigartige Karte gleichzeitig im Spiel haben.
- Falls ein Spieler jemals mehr als eine Kopie einer einzigartigen Karte kontrollieren sollte, dann muss er sofort eine dieser Karten aus dem Spiel ablegen.
- Die Einschränkungen für Einzigartigkeit gelten nicht für Würfel. Ein Spieler kann beliebig viele Kopien desselben Würfels im Spiel haben.

• Charaktere, die denselben Titel, aber verschiedene Untertitel haben, gelten, was die Einzigartigkeit betrifft, als ein und derselbe Charakter.

Beispiel: Es ist nicht erlaubt, Darth Vader (Sith-Lord) und Darth Vader (Schüler der Dunklen Seite) im selben Team zu haben.

STIMMUNGSTEXT

Der Stimmungstext hat keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

IDENTIFIKATION (ID)

Die Identifikation einer Karte besteht aus dem Symbol ihres Sets (z. B. Ⓜ für *Erwachen*) und einer Nummer. Die ID hilft bei der Zuordnung von Karten und Würfeln.

SELTENHEIT

Es gibt fünf Seltenheitsstufen. Die Seltenheit einer Karte wird durch die Farbe im Hintergrund ihrer ID angezeigt. Ein Würfel, der zu einer Karte gehört, hat dieselbe Seltenheit wie seine Karte.

 Feststehend (Grau): Feststehende Karten tauchen nicht zufällig auf und sind immer im selben Produkt enthalten.

 Häufig (Blau): In jedem Booster-Pack sind 3 häufige Karten enthalten.

 Ungewöhnlich (Gelb): In jedem Booster-Pack ist 1 ungewöhnliche Karte enthalten.

 Selten (Grün): In jedem Booster-Pack ist 1 seltene Karte mit zugehörigem Würfel enthalten.

 Legendär (lila): In einem von sechs Booster-Packs ist statt der seltenen Karte mit Würfel eine legendäre Karte mit Würfel enthalten.

WÜRFELÜBERSICHT

Alle Karten, zu denen Würfel gehören, haben eine Übersichtsleiste, auf der alle sechs Seiten des Würfels abgebildet sind.

AUFBAU EINER KARTE

TITEL

◆ **YODA**
RUNZELIGER ALTER MEISTER

10

WÜRFEL-ÜBERSICHT

ART

CHARAKTER – JEDI

FÄHIGKEIT

STIMMUNGSTEXT

FRAKTION

FARBE

SELTENHEIT UND ID

2♻️
1⚡
1⚡
1⚡
1⚡
1⚡
1⚡

⊕ – Wähle zwei der folgenden Optionen: Erhalte 1 Ressource, gib einem Charakter 1 Schild, drehe 1 deiner Würfel auf eine beliebige Seite oder lege die oberste Karte eines Decks ab.

„Tu es, oder tu es nicht. Es gibt kein Versuchen.“

10/13

HELD

BLAU

33

SCHLACHTFELDER

Schlachtfelder stellen die verschiedenen Orte dar, an denen die Spieler aufeinandertreffen. Zu Beginn des Spiels wird 1 Schlachtfeld gewählt, das andere Schlachtfeld wird nicht verwendet.

- Es gibt immer 1 Spieler, der gerade das Schlachtfeld kontrolliert und neben seinem Deck liegen hat. Entweder kontrolliert er es, weil er das Spiel mit dem Schlachtfeld begonnen hat oder weil er es zuletzt beansprucht hat.
- Jedes Schlachtfeld hat eine Beanspruchen-Fähigkeit. Diese darf man abhandeln, sobald man die Aktion „Schlachtfeld beanspruchen“ ausführt.
- Der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, führt in jeder Runde die erste Aktion aus.
- Alle Schlachtfelder gelten als graue Karten.

UNTERTITEL (AUCH BEI CHARAKTEREN)

Ein Untertitel definiert den Ort oder Planeten, auf dem sich das Schlachtfeld befindet, und hilft dabei, unterschiedliche Varianten eines Charakters voneinander zu unterscheiden.

STRATEGIEN

Strategien stellen eine Vielzahl an Möglichkeiten dar, mit denen die Spieler das Spiel beginnen können. Die Spieler können bei der Zusammenstellung ihres Teams 1 Strategie wählen (aber nicht mehr als 1). Jede Strategie hat einen Punktwert, der dem Punktwert von 30 Punkten genauso wie Charaktere angerechnet wird. Strategien beginnen das Spiel im Spiel und bleiben dort.

- Eine Helden- oder Schurken-Strategie kann nur gewählt werden, falls ein Charakter dieser Fraktion im Team des Spielers ist. Eine blaue, rote oder gelbe Strategie kann nur gewählt werden, falls ein Charakter der entsprechenden Farbe im Team des Spielers ist.
- Einige Strategien haben einen negativen Punktwert, der die Punktgrenze eines Teams erhöht. Eine -1-Punkt-Strategie erlaubt beispielsweise 31 Punkte für Charaktere in diesem Team.

PUNKTEWERT

Der Punktwert einer Karte gibt an, wieviele Punkte es kostet, um die Karte in ein Team aufzunehmen.



CHARAKTERE

Charaktere stellen die bemerkenswerten Bewohner des *Star Wars*-Universums dar. Jeder Spieler gibt beim Zusammenstellen seines Teams bis zu 30 Punkte für Charaktere aus. Jeder Charakter verfügt über 1 oder 2 Würfel, die geworfen werden, sobald der Charakter aktiviert wird.

AUSDAUER

Die Ausdauer eines Charakters gibt an, wie viel Schaden er erleiden kann, bevor er besiegt wird.

PUNKTEWERT(E)

Der Punktwert (bzw. die Punktwerte) eines Charakters gibt an, wie teuer es ist, diesen Charakter ins Team aufzunehmen. Bei zwei Werten gibt der kleinere Wert an, wie viel es kostet, 1 Würfel dieses Charakters zu verwenden; der größere Wert gibt an, wie viel es kostet, 2 Würfel dieses Charakters zu verwenden. Ein Charakter mit 2 eigenen Würfeln wird als Elitecharakter bezeichnet.

- ☛ Dieser Punktwert kann während des Spiels nicht geändert werden; wenn ein Charakter Elite wird, ändert sich sein Punktwert nicht.

PUNKTEWERTE



AUSDAUER

EREIGNISSE

Ereignisse stellen taktische Winkelzüge, Pläne, Wendungen des Schicksals und andere unerwartete Entwicklungen dar, die im Laufe des Spiels eintreten können. Sobald ein Spieler ein Ereignis spielt, befolgt er die Anweisungen der Karte und legt sie dann auf seinen Ablagestapel.

- ☛ Vorausgesetzt alle Spielbeschränkungen werden eingehalten (siehe „Spielbeschränkungen“ auf S. 19), kann ein Ereignis auch dann gespielt werden, wenn es keinen Effekt hat.

KOSTEN (AUCH BEI UNTERSTÜTZUNGEN UND AUFWERTUNGEN)

Die Kosten einer Karte stehen in der oberen linken Kartenecke. Um eine Karte spielen zu können, muss man Ressourcen in Höhe ihrer Kosten ausgeben.

KOSTEN



UNTERSTÜTZUNGEN

Unterstützungskarten stellen diverse Fahrzeuge, Kontakte und logistische Hilfsmittel dar. Sobald ein Spieler eine Unterstützungskarte spielt, legt er sie offen in seinen Spielbereich **und falls sie einen zugehörigen Würfel hat, wird er auf die Karte gelegt**. Unterstützungen haben wiederholbare oder andauernde Effekte und bleiben im Spiel, es sei denn, sie werden durch einen Effekt oder eine Fähigkeit abgelegt.

- Unterstützungskarten können keinen Schaden erleiden.
- Hat eine Unterstützung einen Würfel, wird dieser Würfel geworfen, sobald die Unterstützung aktiviert wird.
- Es gibt kein Limit für die Anzahl an Unterstützungen, die ein Spieler haben darf.

UNTERARTEN (AUCH BEI CHARAKTEREN UND AUFWERTUNGEN)

Auf manchen Karten sind hinter der Kartenart Unterarten angegeben, wie z. B. „Fahrzeug“ oder „Waffe“. Für Unterarten gelten keine speziellen Regeln, allerdings können andere Karten Bezug auf sie nehmen.

- Wenn in einem Kartentext Bezug auf eine Unterart genommen wird, ist die Unterart fettgedruckt.

UNTERART



AUFWERTUNGEN

Aufwertungen stellen Waffen, Ausrüstung und Fähigkeiten dar, die zum Arsenal eines Charakters gehören. Sobald ein Spieler eine Aufwertung spielt, legt er sie offen an 1 seiner Charaktere **(oder Unterstützungen, falls sie Modifizieren hat)** an **und falls sie einen zugehörigen Würfel hat, wird er auf die Karte gelegt**. Er darf eine bereits an diesen Charakter angelegte Aufwertung ablegen, um die Kosten der neuen Aufwertung um die Kosten der abgelegten Aufwertung zu senken. Aufwertungen haben wiederholbare oder andauernde Effekte und bleiben im Spiel, es sei denn, sie werden durch einen Effekt oder eine Fähigkeit abgelegt oder die aufgewertete **Karte verlässt das Spiel**.

- Man darf eine Aufwertung, die bereits an einer **Karte** angelegt ist, ablegen, um die Kosten einer neuen Aufwertung, die gerade auf die **Karte** gespielt wird, um die Kosten der abgelegten Aufwertung zu senken. Dies wird als „Ersetzen der Aufwertung“ bezeichnet und kann von jedem Spieler nur ein Mal pro Runde durchgeführt werden.
- Jede **Karte** kann maximal 3 Aufwertungen haben. Hat eine **Karte** mehr als 3 Aufwertungen, muss ihr kontrollierender Spieler so viele Aufwertungen der Karte wählen und ablegen, bis nur noch 3 übrig sind. (Man kann eine Aufwertung auf eine **Karte** mit 3 Aufwertungen spielen und dann 1 ablegen. Dies zählt nicht als Ersetzen der Aufwertung und senkt die Kosten der neuen Aufwertung nicht.)
- Die Farbe einer **Karte** muss nicht der ihrer Aufwertung entsprechen. Die Karte kann eine Aufwertung haben, die nicht ihrer Farbe entspricht, vorausgesetzt, dass alle Deckbau- und Spielbeschränkungen befolgt worden sind.
- Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an **Waffen, Ausrüstungen** oder **Fähigkeiten**, die eine **Karte** im Rahmen ihrer 3 Aufwertungen haben kann.
- Eine **Karte** kann mehrere Kopien derselben nicht-einzigartigen Aufwertung haben.
- Hat eine Aufwertung einen Würfel, wird dieser Würfel geworfen, sobald die aufgewertete **Karte** aktiviert wird. Es spielt keine Rolle, ob die Aufwertung spielbereit oder erschöpft ist, und sie wird auch nicht zusammen mit der **Karte** erschöpft.



TEIL 2. WÜRFEL & SYMBOLE

Alle Würfel haben eine zugehörige Karte und können die folgenden Elemente haben: Wert, Symbol, Kosten, Modifikator, Identifikation, Seltenheit, Fraktion, Farbe, Art, Unterart, Titel und Einzigartigkeit.

WERT

Der Wert ist eine Zahl, die über dem Symbol des Würfels steht.

- Leerseiten und Spezialfähigkeiten haben keine aufgedruckten Werte und haben folglich den Wert 0.

SYMBOL

Auf jeder Würfelseite kann sich ein Symbol befinden. Sobald ein Würfel abgehandelt wird, führt man einen Effekt abhängig vom gezeigten Symbol des Würfels aus (siehe „Würfelsymbole“ auf der nächsten Seite).

- Einige Würfel haben 1 oder mehr Seiten ohne Symbol, wie z. B. Verlockung der Macht (☉16).



WERT

KOSTEN

RESSOURCENKOSTEN

Manche Würfel haben Ressourcenkosten, angezeigt durch ein kleines gelbes Feld am unteren Rand der Würfelseite. Um diese Seite abhandeln zu können, muss man Ressourcen in Höhe der angegebenen Kosten ausgeben. Wer die Kosten nicht bezahlen kann, kann diese Würfelseite auch nicht abhandeln.

MODIFIKATOR

Manche Würfel haben 1 oder mehrere blaue Seiten mit einem Plus (+) vor dem Wert. Würfelseiten mit einem Plus können nur zusammen mit einem anderen Würfel abgehandelt werden, der dasselbe Symbol ohne Plus aufweist. Während des Abhandelns wird der Pluswert auf den Wert des anderen Würfels addiert und bildet so einen neuen Wert.

Beispiel: Du würfelst das Symbol +2 ⚔. Da du bereits ein 1 ⚔ gewürfelt hast, kannst du das +2 ⚔ zusammen mit dem 1 ⚔ abhandeln, um 1 beliebigen Charakter 3 Fernkampfschaden zuzufügen. Hättest du das 1 ⚔ nicht gewürfelt oder bereits ausgegeben, könntest du das +2 ⚔ nicht abhandeln.

- Ein Modifikator kann nicht alleine für sich abgehandelt werden.



MODIFIKATOR

IDENTIFIKATION (ID)

Die Identifikation besteht aus dem Symbol des Sets und einer Nummer. Diese ID entspricht der zugehörigen Karte.

SELTENHEIT, FRAKTION, FARBE, ART, UNTERART, TITEL UND EINZIGARTIGKEIT

Seltenheit, Fraktion, Farbe, Art, Unterart, Titel und Einzigartigkeit eines Würfels entspricht der, der zugehörigen Karte

- Ein Spieler kann mehrere einzigartige Würfel mit dem gleichen Titel in seinem Pool haben.



ID & SELTENHEIT

SYMBOL

WÜRFELSYMBOLE

Durch die Aktivierung diverser Karten werden Würfel in den Würfelpool eines Spielers geworfen. Diese Würfel können dann in einer späteren Aktion abgehandelt werden; wenn das passiert, treten die Effekte der Würfelsymbole ein. Jedes Symbol hat einen anderen Effekt, wie unten beschrieben. Zudem verfügen die meisten Symbole über einen Wert, der die Stärke des Effekts bestimmt.

NAHKAMPFSCHADEN

Fügt einem Charakter Schaden in Höhe des Wertes des Symbols zu.

- Der komplette Schaden muss einem einzelnen Charakter zugefügt werden. Man kann den Schaden eines einzelnen Würfels (oder eines Würfels, der modifiziert wurde) nicht unter verschiedenen Charakteren aufteilen. Werden innerhalb einer Aktion mehrere Würfel abgehandelt, kann jeder Würfel einem anderen Charakter Schaden zufügen.

FERNKAMPFSCHADEN

Fügt einem Charakter Schaden in Höhe des Wertes des Symbols zu.

- Der komplette Schaden muss einem einzelnen Charakter zugefügt werden. Man kann den Schaden eines einzelnen Würfels (oder eines Würfels, der modifiziert wurde) nicht unter verschiedenen Charakteren aufteilen. Werden innerhalb einer Aktion mehrere Würfel abgehandelt, kann jeder Würfel einem anderen Charakter Schaden zufügen.

INDIREKTER SCHADEN

Fügt den Charakteren eines Gegners Schaden in Höhe des Symbols zu. Der Gegner kann den Schaden verteilen wie er möchte.

- Der gesamte Schaden kann unter mehreren Charakteren aufgeteilt werden.

SCHILD

Gibt einem Charakter Schilde in Höhe des Wertes des Symbols.

- Alle Schilde müssen einem einzelnen Charakter gegeben werden. Man kann die Schilde eines einzelnen Würfels (oder eines Würfels, der modifiziert wurde) nicht unter verschiedenen Charakteren aufteilen. Werden innerhalb einer Aktion mehrere Würfel abgehandelt, kann jeder Würfel einem anderen Charakter Schilde geben.
- Ein Charakter kann nicht mehr als 3 Schilde haben. Überschüssige Schilde, die dem Charakter gegeben würden, werden ignoriert.

RESSOURCEN

Lässt den Spieler Ressourcen in Höhe des Wertes des Symbols erhalten.

STÖRUNG

Zwingt einen Gegner dazu, Ressourcen in Höhe des Wertes des Symbols zu verlieren.

- Falls ein Gegner nicht so viele Ressourcen wie der Wert des Symbols hat, verliert er alle verbliebenen Ressourcen.
- Der Gegner kann keine Ressourcen verlieren, die er nicht hat; ein Spieler kann niemals weniger als 0 Ressourcen haben.

ABLEGEN

Legt Karten von der Hand eines Gegners in Höhe des Wertes des Symbols ab.

- Falls ein Gegner nicht so viele Karten wie der Wert des Symbols auf seiner Hand hat, legt er alle verbliebenen Karten von seiner Hand ab.

FOKUSSIEREN

Dreht andere Würfel im Pool des Spielers auf Seiten seiner Wahl in Höhe des Wertes des Symbols oder weniger.

- Ein Spieler kann keine gegnerischen Würfel drehen.

SPEZIALFÄHIGKEIT

Verwendet die Spezialfähigkeit, die auf der zugehörigen Karte des Würfels steht (angezeigt durch ein -Symbol). Würfelseiten mit Spezialfähigkeit haben immer einen Wert von 0, der nicht erhöht oder gesenkt werden kann.

- Ein Spieler kann nicht die Spezialfähigkeit einer anderen Karte verwenden; es muss die Spezialfähigkeit der Karte sein, deren Würfel man gerade abhandelt.
- Genau wie bei anderen Symbolen kann man mehrere Spezialfähigkeiten mit derselben Aktion abhandeln. Die Reihenfolge ist dabei frei wählbar.
- Eine Spezialfähigkeit, die den zugehörigen Würfel neu würfeln lässt, kann kein zweites Mal in derselben Aktion abgehandelt werden.

LEERSEITE

Leerseiten haben keinen Effekt und können nicht abgehandelt werden. Der Wert einer Leerseite ist immer 0, der nicht erhöht oder gesenkt werden kann.

WÜRFEL ÜBER KARTEN ABHANDELN

Viele Karten erlauben das Abhandeln eines oder mehrerer Würfel. Sobald man einen Würfel über eine Karte abhandelt, verwendet man den normalen Würfelfeffekt (abhängig vom Symbol) und befolgt alle zusätzlichen Anweisungen.

- Die Ressourcenkosten des Würfels (falls vorhanden) müssen trotzdem bezahlt werden.
- Ein Modifikator kann nicht alleine für sich abgehandelt werden.
- Beim Abhandeln eines Würfels über einen Karteneffekt können keine Modifikatoren verwendet werden, es sei denn, die Karte erlaubt das Abhandeln mehrerer Würfel mit gleichem Symbol.

WÜRFEL VERLASSEN DAS SPIEL

- Falls eine Karte, zu der ein Würfel gehört, das Spiel verlässt, wird der zugehörige Würfel sofort in die Beiseitegelegt-Zone zurückgelegt. Der entfernte Würfel kann zu einem späteren Zeitpunkt zurück ins Spiel kommen, wenn seine Karte wieder ins Spiel kommt.
- Falls ein Spieler zwei Kopien derselben Aufwertung an einem Charakter hat, braucht er sich nicht merken welcher Würfel zu welcher Karte gehört. Es sei denn, es gibt einen Anlass dazu (z.B. durch Trickbetrüger). Sobald beide Würfel im Würfelpool liegen und eine Fähigkeit auf eine ihrer Karten zielt, wählt der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, welcher Würfel betroffen ist.
- Falls ein Spieler zwei Kopien derselben Aufwertung an verschiedenen Charakteren hat (also 1 Aufwertung an jedem Charakter), muss er sicherstellen, dass die Würfel separat zugeordnet werden können.

TEIL 3. SPIELBEREICHE

Jeder Spieler hat seine eigenen Spielbereiche. Jeder dieser Bereiche ist entweder im Spiel oder nicht im Spiel.

IM SPIEL

CHARAKTERE, STRATEGIEN & GESPIELTE KARTEN

Nachdem eine Aufwertung oder Unterstützung gespielt worden ist, wird sie dem Spielbereich hinzugefügt und ist im Spiel. Charaktere und Strategien sind von Beginn an im Spiel. Ereignisse sind niemals im Spiel; sie werden gespielt, abgehandelt und abgelegt, ohne jemals in den Spielbereich zu kommen.

- ☛ Die Fähigkeiten auf Karten im Spiel können verwendet werden.
- ☛ Eine Karte kommt ins Spiel, sobald sie von einem Bereich, der nicht im Spiel ist, in den Spielbereich wechselt.
- ☛ „Aus dem Spiel“ ist die Kurzform von „aus dem Bereich im Spiel“.
- ☛ Falls eine Karte das Spiel verlässt und wieder ins Spiel kommt, gilt sie als neue Instanz der Karte ihre Fähigkeit gilt als noch nicht verwendet.

WÜRFELPOOL

Hier werden die Würfel geworfen. Jeder Spieler hat seinen eigenen Würfelpool. Würfel, die nicht im Pool sind, liegen auf ihren zugehörigen Karten.

- ☛ Ein Spieler kann nur die Würfel in seinem eigenen Würfelpool abhandeln.
- ☛ Die Würfel im Würfelpool eines Spielers können manipuliert (entfernt, gedreht, neu geworfen oder abgehandelt) und für Karteneffekte verwendet werden, die eine bestimmte Würfelseite erfordern.

RESSOURCEN

Jeder Spieler bewahrt seine Ressourcen neben seinen Karten auf.

- ☛ Die Anzahl der Ressourcen, die ein Spieler hat, ist eine offene Information.

SCHLACHTFELD (FALLS KONTROLLIERT)

Falls ein Spieler das Schlachtfeld kontrolliert, bewahrt er es in seinem Spielbereich auf.

NICHT IM SPIEL

Karten auf der Hand, im Deck, im Ablagestapel und in der Beiseitegelegt-Zone eines Spielers sind nicht im Spiel und ihre Fähigkeiten können nicht verwendet werden, bis sie gespielt oder zurück ins Spiel geschickt werden oder eine Karte etwas anderes sagt.

- ☛ Eine Karte verlässt das Spiel, sobald sie aus dem Spielbereich in einen Bereich, der nicht im Spiel ist, wechselt. Sämtliche Marker werden von dieser Karte entfernt.
- ☛ Es ist nicht erlaubt, eine Karte, die ein Gegner besitzt, in einem eigenen nicht im Spiel befindlichen Bereich zu haben.

HAND

Jeder Spieler hat Karten auf seiner Hand. Als Aktion kann man eine Karte von der eigenen Hand spielen, indem man ihre Ressourcenkosten bezahlt.

- ☛ Jeder Spieler hat ein Handkartenlimit. Das Handkartenlimit bestimmt, auf wie viele Karten man während der Auffrischphase aufzieht (nachdem man beliebig viele Karten abgelegt hat). Das Standard-Handkartenlimit ist 5. Wer mehr Karten als sein Handkartenlimit hat, muss trotzdem keine Karten ablegen.
- ☛ Die Anzahl der Karten auf der Hand eines Spielers ist eine offene Information. Welche Karten dies jedoch sind, wird vor dem Gegner

geheim gehalten.

- ☛ Ein Spieler kann keine Karte auf der Hand haben, die seinem Gegner gehört.

DECK

Jeder Spieler bringt ein Deck, bestehend aus 30 Karten, zum Spiel mit. Während des Spiels bezeichnet das Wort „Deck“ den verdeckten Nachziehstapel eines Spielers.

- ☛ Nach dem Mischen wird das Deck verdeckt gehalten und kann von den Spielern nicht durchgesehen oder umsortiert werden, es sei denn, eine Spielfähigkeit erlaubt es.
- ☛ Die Anzahl der Karten, die sich noch im Deck eines Spielers befinden, ist eine offene Information.
- ☛ Ein Spieler kann keine Karte in seinem Deck haben, die seinem Gegner gehört.

ABLAGESTAPEL

Der Ablagestapel ist ein offener Kartenstapel neben dem Deck eines Spielers und enthält dessen abgelegte Karten.

- ☛ Die Karten im Ablagestapel sind eine offene Information. Jeder Spieler kann jederzeit die Karten in allen Ablagestapeln durchsehen.
- ☛ Die Reihenfolge der Karten im Ablagestapel ist irrelevant; man kann die Karten in seinem Ablagestapel jederzeit umsortieren.

WARTESCHLANGE

Wenn eine Karte gespielt wird, wird sie offen auf den Tisch in die Warteschlange gelegt, bis sie abgehandelt wird. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird sie entweder abgelegt (Ereignisse) oder ins Spiel gebracht (Nicht-Ereignisse).

WÜRFEL AUF KARTEN

Sobald Würfel nicht im Würfelpool sind, werden sie auf ihre zugehörigen Karten gelegt.

- ☛ Diese Würfel sind nicht aktiv, können nicht manipuliert werden und werden behandelt, als würden sie keine Seite zeigen.

BEISEITEGELEGT-ZONE

Jeder Spieler hat eine Beiseitegelegt-Zone. Zu Spielbeginn werden einige Würfel beiseitegelegt. Diese Würfel können über Karten ins Spiel kommen. Die Spieler können eine beliebige Anzahl an Würfeln, die mit Karten aus ihrem Deck übereinstimmen oder auf die Karten aus ihrem Deck hinweisen, beiseitelegen. Wer möchte, kann seine beiseitegelegten Würfel in einem Würfelbeutel oder -becher vor dem Gegner verbergen.

Karten können ebenfalls in die Beiseitegelegt-Zone kommen oder sie verlassen. Karten in der Beiseitegelegt-Zone sind für alle einsehbar, sofern nichts anderes angegeben ist. Besiegte Charaktere werden in die Beiseitegelegt-Zone gelegt und einige Karten, wie Vorahnungen (☛ 131) oder Schlachtfelder, die nicht beim Spielaufbau gewählt werden, verwenden diese Zone ebenfalls.

VORRAT

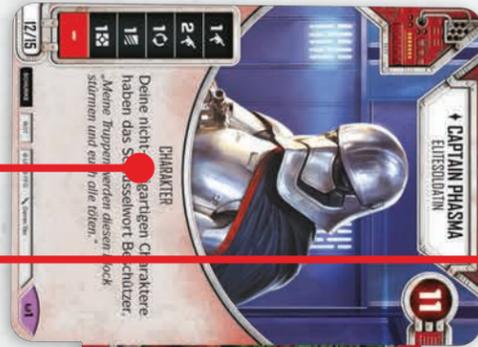
In diesem Bereich liegen sämtliche Spielmarker. Alle Marker, die man erhält (Ressourcen), zufügt (Schaden) oder gibt (Schilde), werden aus dem Vorrat genommen. Alle Marker, die man ausgibt (Ressourcen), verliert (Ressourcen), heilt (Schaden) oder entfernt (Schilde) werden in den Vorrat zurückgelegt. Sollten die Marker zur Neige gehen, verwendet man einen geeigneten Ersatz.

SPIELBEREICHE

WÜRFELPOOL



CHARAKTERE



AUFWERTUNG



SCHLACHTFELD



VORRAT

UNTERSTÜTZUNG



DECK

ABLAGESTAPEL



RESSOURCEN

BEISEITEGELEGT-ZONE



TEIL 4. INDIVIDUALISIERUNG

Individualisierung findet vor dem Spiel statt. Jeder Spieler kann sich sein eigenes Deck mit individuellen Strategien und Kombinationen zusammenstellen und so für ein einzigartiges Spielerlebnis sorgen.

1. ZUSAMMENSTELLUNG DES TEAMS

Um ein Team zusammenzustellen, wählt man Charaktere und maximal 1 Strategie im Wert von bis zu 30 Punkten.

- ☛ Ein Spieler muss sich entscheiden, ob er ein Team aus Helden- oder Schurkencharakteren zusammenstellen will; Helden- und Schurkencharaktere können nicht im selben Team spielen. Neutrale Charaktere können in jedem Team sein.
- ☛ Ein Spieler kann nur 1 Kopie eines einzigartigen (†) Charakters auswählen, aber er kann eine beliebige Anzahl Kopien nicht-einzigartiger Charaktere auswählen. Bei einzigartigen Charakteren muss man sich entscheiden, ob man die Eliteversion (mit dem höheren Punktwert und 2 Würfeln) oder die nicht-Eliteversion (mit dem niedrigeren Punktwert und 1 Würfel) verwenden will.
- ☛ Man muss mindestens 1 Charakter wählen.
- ☛ Es gibt keine Einschränkungen, was die Farben der Charaktere betrifft. Man darf gleichfarbige und/oder verschiedenfarbige Charaktere ins Team aufnehmen.

2. ZUSAMMENSTELLUNG DES DECKS

Ein Deck besteht aus genau 30 Karten.

- ☛ Das Deck kann nicht mehr als 2 Kopien derselben Karte enthalten.
- ☛ Besteht das Team aus Heldencharakteren, kann das Deck keine Schurkenkarten enthalten. Besteht das Team aus Schurkencharakteren, kann das Deck keine Heldenkarten enthalten. Falls eine Team nur neutrale Charaktere hat, kann dieses Deck keine Helden- oder Schurken-Karten aufnehmen. Neutrale Karten können in jedes Deck aufgenommen werden.
- ☛ Blaue, rote und gelbe Karten können nur dann ins Deck aufgenommen werden, wenn das Team über einen Charakter der entsprechenden Farbe verfügt. Graue Karten können in jedes Deck aufgenommen werden.
- ☛ Ein Deck kann Ereignisse, Aufwertungen und Unterstützungen enthalten. Charaktere, Strategien und Schlachtfelder sind nicht Teil des Decks und zählen nicht zur Obergrenze von 30 Karten hinzu.

3. WAHL DES SCHLACHTFELDS

Zusätzlich zu Charakteren und Deck wählt jeder Spieler ein Schlachtfeld aus und bringt es zum Spiel mit.

Beispiel: Ein Spieler sucht sich die Eliteversion von Leia Organa (W28) für 16 Punkte und die Nicht-Eliteversion von Han Solo (W46) für 14 Punkte aus. Zusammen sind die beiden Charaktere 30 Punkte wert, also das Maximum für ein Team.

Da Leia Organa und Han Solo Heldencharaktere sind, kann der Spieler keine Schurkenkarten in sein Deck aufnehmen. Blaue Karten sind ebenfalls ausgeschlossen, weil er keinen blauen Charakter ins Team gewählt hat. Er sucht sich insgesamt 30 Karten (eine Mischung aus roten, gelben und grauen Karten) für sein Deck aus. Dabei achtet er darauf, dass mindestens 10 Karten eigene Würfel haben, weil er weiß, wie wichtig es ist, Karten mit Würfeln verlässlich ziehen und spielen zu können.

Zu guter Letzt sucht er sich das Lagezentrum der Rebellen (W171) als Schlachtfeld aus. Sollte es beim Spielaufbau gewählt werden, hat er die Möglichkeit, seine Würfel mit Ressourcenkosten (z. B. Han Solos 3er Fernkampfsschaden) kostenlos abzuhandeln.



TEIL 5. SPIELSTRUKTUR

Jede Partie ist ein rasanter Schlagabtausch, bei dem die Spieler abwechselnd zum Zug kommen und Aktionen ausführen.

SPIELAUFBAU

Um das Spiel aufzubauen, führt man folgende Schritte der Reihe nach durch:

- 1 Jeder Spieler legt seine Charakter- und Strategiekarten (zusammen mit den zugehörigen Würfeln) offen vor sich aus.
- 2 Jeder Spieler legt sein Schlachtfeld offen beiseite.
- 3 Jeder Spieler mischt sein 30-Karten-Deck und zieht 5 Karten davon.
- 4 Jeder Spieler mischt beliebig viele Karten von seiner Hand in sein Deck zurück und zieht dann wieder auf 5 Karten auf.
 - ☛ Die Spieler sollten versuchen ihre Karten gleichzeitig zu wählen. Falls die Spieler sich nicht darauf einigen können, wer seine Karten zuerst wählt, wird zufällig bestimmt, wer zuerst wählt.
- 5 Sämtliche Spielmarker werden nach Art (Schaden, Schilde, Ressourcen) sortiert und neben die Spielfläche gelegt. Jeder Spieler erhält 2 Ressourcen aus diesem Vorrat.
- 6 Die Spieler werfen ihre Start-Charakterwürfel und addieren die gewürfelten Werte (die weißen Zahlen). Bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme entscheidet, auf welchem Schlachtfeld gekämpft wird. Der Spieler, dessen Schlachtfeld verwendet wird, kontrolliert das Schlachtfeld und legt es neben sein Deck. Der Spieler, dessen Schlachtfeld nicht verwendet wird, legt sein Schlachtfeld beiseite und gibt seinen Charakteren 2 Schilde (beliebig verteilt). Nach dem Würfeln werden alle Würfel auf die zugehörigen Karten zurückgelegt.
- 7 „Nach dem Spielaufbau“-Fähigkeiten werden ausgelöst.

RUNDEN

Jede Partie wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde besteht aus zwei Phasen: der Aktionsphase und der Auffrischphase.

AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase kommen die Spieler abwechselnd zum Zug. Der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, hat den ersten Spielzug. Wer am Zug ist, kann 1 Aktion ausführen oder passen. Sobald beide Spieler nacheinander gepasst haben, endet die Aktionsphase und es geht weiter mit der Auffrischphase.

AUFRISCHPHASE

Während der Auffrischphase handelt man folgende Schritte ab:

- 1 Jeder Spieler macht seine erschöpften Karten spielbereit.
- 2 Jeder Spieler legt alle Würfel, die immer noch in seinem Würfelpool sind, auf die zugehörigen Karten zurück.
- 3 Jeder Spieler erhält 2 Ressourcen.
- 4 Jeder Spieler legt beliebig viele Karten von seiner Hand ab und zieht dann bis auf sein Handkartenlimit auf.
 - ☛ Hat er nach dem Ablegen Karten in Höhe seines Handkartenlimits (oder mehr) auf der Hand, zieht er keine Karten.
 - ☛ Hat er nicht mehr genug Karten im Deck, um bis auf sein Handkartenlimit aufziehen zu können, zieht er so viele Karten wie möglich.

AKTIONEN

Aktionen führt man immer dann aus, wenn man am Zug ist. Wer am Zug ist, muss entweder eine Aktion ausführen oder passen. **Wann immer ein Spieler eine Aktion ausführen möchte, erklärt er zunächst seine Absicht (und zeigt die zu verwendende Karte, falls erforderlich).** Die verschiedenen Aktionen werden im Folgenden aufgeführt:

- ☛ Eine Karte von der Hand spielen
- ☛ Einen Charakter oder eine Unterstützung aktivieren
- ☛ Würfel abhandeln
- ☛ Karten ablegen, um Würfel neu zu werfen
- ☛ Eine Kartenaktion (einschließlich einer Mächtigen Aktion) verwenden
- ☛ Das Schlachtfeld beanspruchen



EINE KARTE SPIELEN

Wann immer ein Spieler eine Karte spielen möchte, führt dieser Spieler diese Schritte nacheinander aus:

- 1 Man erklärt die Absicht, indem man die Karte zeigt und sie der Warteschlange hinzufügt.
- 2 Spielbeschränkungen prüfen. Wenn die Spielbeschränkungen nicht eingehalten werden können, ist die Aktion nicht erlaubt.
- 3 Wenn es sich bei der Karte um eine Aufwertung handelt, wählt man ein Ziel, das sie aufwerten soll. Wenn es kein entsprechendes Ziel gibt, ist die Aktion nicht erlaubt.
- 4 Die Kosten werden ermittelt. Wenn die Kosten nicht bezahlt werden können (unter Berücksichtigung aller Modifikatoren), ist die Aktion nicht erlaubt.
- 5 Alle Modifikatoren werden den Kosten hinzugefügt. Das Ersetzen einer Aufwertung und die "Bevor du spielst"-Fähigkeit kann zu diesem Zeitpunkt ausgelöst werden.
- 6 Die Kosten werden bezahlt.
- 7 Wenn die Karte die nächste in der Warteschlange ist, werden ihre Effekte abgehandelt. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, wird sie entweder abgelegt (Ereignisse) oder ins Spiel gebracht (Nicht-Ereignisse).

EINE KARTE AKTIVIEREN

Um eine Charakter- oder Unterstützungskarte zu aktivieren, erschöpft man die Karte und wirft alle ihre Würfel (Charakter und Unterstützung) und alle ihre Aufwertungs-Würfel (von der angehängten Aufwertung). Alle Würfel, die bereits im Würfelpool sind, werden nicht neu geworfen. Ab jetzt liegen diese Würfel im Würfelpool ihres Spielers und können in einem späteren Zug mittels einer Aktion abgehandelt werden. Beim Aktivieren eines Charakters wirft man dessen Charakterwürfel sowie die Aufwertungswürfel seiner angelegten Aufwertungen. Beim Aktivieren von Unterstützungen wird nur deren eigener Würfel geworfen. Unterstützungen ohne Würfel können nicht aktiviert werden.

- ☛ Beim Aktivieren eines Charakters müssen alle ihm zugeordneten Würfel (seine Charakter- und Aufwertungswürfel) geworfen werden. Es ist nicht erlaubt, einzelne Würfel auszusuchen und nur diese zu werfen.
- ☛ Erschöpfte Charaktere und Unterstützungen können nicht aktiviert werden.

WÜRFEL ABHANDELN

Auf jeder Würfelseite kann ein Symbol aufgedruckt sein (siehe S. 9). Man kann 1 oder mehrere Würfel aus dem eigenen Pool, die dasselbe Symbol zeigen, nacheinander abhandeln (nimmt man hingegen einen Würfel hinzu, der einen Modifikator zeigt, werden die Würfel gleichzeitig abgehandelt). Um einen Würfel abzuhandeln, muss man sämtliche Kosten bezahlen und die Effekte des gezeigten Würfelsymbols ausführen. Dann legt man den Würfel auf seine Karte zurück.

- ☛ Jeder Spieler kann nur die Würfel in seinem eigenen Würfelpool abhandeln.
- ☛ Man kann innerhalb einer Aktion auch Würfel mit unterschiedlichen Werten abhandeln, vorausgesetzt, sie zeigen dasselbe Symbol.
- ☛ Man kann sich nicht für die Abhandlung eines Würfelsymbols entscheiden, wenn man keine Symbole dieser Art zum Abhandeln hat. Beim Ausführen dieser Aktion muss mindestens 1 Würfel abgehandelt werden.
- ☛ Man kann beliebige Würfel mit demselben Symbol abhandeln, auch wenn diese Würfel das Symbol noch nicht gezeigt haben, als der Spieler mit der Abhandlung begonnen hat.
- ☛ Pro Aktion kann man einen Würfel nicht mehr als ein Mal abhandeln.

- ☛ Falls ein Spielereffekt den Würfel eines Gegners abhandeln würde, wird jener Würfel abgehandelt, als würde er im Pool jenes Spielers liegen.

WÜRFEL NEU WERFEN

Man kann 1 beliebige Karte von der eigenen Hand ablegen, um eine beliebige Anzahl an Würfeln im eigenen Pool neu zu werfen. Alle Würfel, die neu geworfen werden sollen, müssen vor dem Neuwürfen gewählt werden.

EINE KARTENAKTION VERWENDEN

Auf manchen Unterstützungs-, Aufwertungs- und Charakterkarten sind besondere Aktionen aufgeführt. Diese Aktionen werden durch das fettgedruckte Stichwort „Aktion“ eingeleitet. Um sie abzuhandeln, befolgt man die Anweisungen der Karte.

- ☛ **Mächtige Aktionen:** Eine Mächtige Aktion ist eine Aktion, die nur einmal pro Runde verwendet werden kann, auch falls die Karte mit der Mächtigen Aktion die Kontrolle wechselt, zu einem anderen Charakter verschoben wird, usw. Ein Spieler kann jede Mächtige Aktion auf jeder Karte einmal verwenden, auch falls die Karte denselben Titel hat.

DAS SCHLACHTFELD BEANSPRUCHEN

Sobald ein Spieler das Schlachtfeld beansprucht, falls er das Schlachtfeld nicht kontrolliert, übernimmt er die Kontrolle darüber und verschiebt die Schlachtfeldkarte in seinen Spielbereich. Dann darf er ihre Beanspruchen-Fähigkeit verwenden. Für den Rest der Runde passt er automatisch in allen seinen Spielzügen und verzichtet auf eine Handlung, falls er die Möglichkeit erhält, Aktionen auszuführen. Sein Gegner ist weiter am Zug, bis auch er passen will. Pro Runde kann nur 1 Spieler das Schlachtfeld beanspruchen.

- ☛ Ein Spieler muss die Beanspruchen-Fähigkeit nicht verwenden.
- ☛ Auch wer das Schlachtfeld bereits kontrolliert, kann es beanspruchen, um die Kontrolle zu behalten und die Beanspruchen-Fähigkeit zu verwenden.
- ☛ Der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, führt in jeder Spielrunde die erste Aktion aus.
- ☛ Nachdem die Spieler das Schlachtfeld beansprucht haben, können sie ihre Kartenfähigkeiten immer noch verwenden.

NICHT ERLAUBTE AKTIONEN

Wenn ein Spieler eine nicht erlaubte Aktion ausführt oder versucht, eine Aktion auszuführen, die nicht abgeschlossen werden kann, wird die gesamte Aktion rückgängig gemacht. Keine Fähigkeiten lösen aus und keine Effekte werden durch eine rückgängig gemachte Aktion abgehandelt. Dann führt dieser Spieler eine Aktion aus oder passt. Aktionen, die ein Deck mischen, Karten von einem Deck aufdecken oder Karten zu einem Deck verschieben, können nicht rückgängig gemacht werden.

EXTRA-AKTIONEN

Sobald man innerhalb seines Spielzuges zusätzliche Aktionen ausführen darf, muss man sie sofort nach dem Abhandeln der aktuellen Aktion ausführen oder auf die Handlung verzichten (was nicht dasselbe wie Passen ist). Wer außerhalb seines Zuges eine Aktion ausführen darf, muss sie ebenfalls sofort ausführen oder auf die Handlung verzichten.

Jede Aktion und jede Fähigkeit, deren Abhandlung ausgelöst wird, muss komplett abgehandelt werden, bevor eine zusätzliche Aktion ausgeführt wird. Aktionen warten darauf, in der Reihenfolge, wie sie erschaffen worden sind, abgehandelt zu werden. Sie reihen sich nicht wie andere Spieleffekte in die Warteschlange (siehe Seite 17) ein.

Beispiel: Ein Spieler spielt eine Aufwertung mit dem Schlüsselwort Hinterhalt auf Rey (W38), während sein Gegner einen spielbereiten Jango Fett (W21) hat. Nun hat der Spieler 2 zusätzliche Aktionen abzuhandeln, eine durch den Hinterhalt und eine durch Reys Fähigkeit. Er verwendet eine dieser Aktionen, um Rey zu aktivieren. Als Konsequenz von Reys Aktivierung wird Jangos Auslösebedingung

seiner Nachdem-Fähigkeit ausgelöst und der Warteschlange hinzugefügt. Da sich zusätzliche Aktionen ausserhalb der Warteschlange befinden und darauf warten, die aktuelle Aktion abzuschließen, wird seine Fähigkeit abgehandelt, bevor Reys Spieler seine zweite zusätzliche Aktion ausgibt.

PASSEN

Falls ein Spieler in seinem Zug keine Aktion ausführen möchte, darf er diesen Zug passen. Er tut nichts, hält sich jedoch die Option offen, nach seinem Gegner doch noch eine Aktion auszuführen. Erst wenn beide Spieler nacheinander gepasst haben, geht die Runde in die Auffrischphase über.

Falls ein Spieler eine Aktion ausführt, die nichts tut, dann wird dies so behandelt, als hätte er seinen Zug gepasst.

Beispiel 1: Ein Spieler verwendet die Aktion auf General Veers (04), aber es gibt keinen Veers-Würfel, der entfernt werden kann. Deshalb passiert nichts und der Spieler wird so behandelt, als hätte er seinen Zug gepasst.

Beispiel 2: Ein Spieler verwendet die Aktion auf Schlagkräftige Verstärkung (099), während die Karte spielbereit ist und kein Schaden von ihr verschoben werden kann. Da allerdings Schlagkräftige Verstärkung erschöpft wird, passiert etwas und die Aktion zählt nicht als Passen.

KARTENARTEN ÄNDERN

Wenn eine Karte ihre Kartenart verändert, ist sie nicht mehr ihre vorherige Art, alle Marker auf ihr werden entfernt und alle Aufwertungen auf ihr werden abgelegt. Die Karte bleibt erschöpft oder spielbereit und alle ihre Würfel werden auf die Karte zurückgeschickt. Wenn ein Charakter seine Kartenart verändert, hat er keinen Gesundheits- oder Punktwert mehr.

ERINNERUNGSTEXT

Erinnerungstext ist Text in Klammern, der Spieltext klärt. Er wird verwendet, um die Spieler an die Regeln zu erinnern und nicht um die Regeln zu ersetzen.

SPIELSIEG

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- ❖ Falls ein Spieler keine Charaktere kontrolliert, endet das Spiel sofort und der andere Spieler gewinnt.
- ❖ Falls ein Spieler am Ende der Runde (nach der Auffrischphase) keine Karten mehr auf seiner Hand und in seinem Deck hat. In diesem Fall hat er das Spiel verloren und der andere Spieler gewinnt. Falls beide Spieler gleichzeitig auf diese Weise verlieren würden, gewinnt der Spieler, der am Ende der Runde das Schlachtfeld kontrolliert.



TEIL 6. SPIELKONZEPTE

Es folgen wichtige Regeln, die in jeder Partie gelten.



Sobald einem Charakter Schaden zugefügt wird, legt man entsprechend viel Schaden auf den Charakter. Sobald ein Charakter Schaden in Höhe seiner Ausdauer hat, ist er sofort besiegt.

- ☛ Nicht-blockierbarer Schaden kann nicht durch Schilde oder Karteneffekte abgeblockt werden. Alle Schilde auf einem Charakter, dem nicht-blockierbarer Schaden zugefügt wird, bleiben auf ihm liegen; sie werden einfach beim Zufügen des nicht-blockierbaren Schadens ignoriert.
- ☛ Wenn nicht anders angegeben, ist Schaden weder Fernkampfschaden noch Nahkampfschaden. „Dieser Schaden“ ist kurz für „diese Menge an Schaden“.

Beispiel Ein Spieler verwendet Schüsse ablenken (U145), um einen Würfel, der Fernkampfschaden zeigt, zu entfernen und fügt einem Charakter 2 Schaden zu. Der Schaden, der gerade zugefügt worden ist, wird nicht als Fernkampfschaden angesehen.

- ☛ 0 Schaden bedeutet, dass kein Schaden als zugefügt angesehen wird.
- ☛ In der Regel wird Schaden, der innerhalb derselben Aktion zugefügt wird, nicht gleichzeitig zugefügt, da ein Würfel nach dem anderen abgehandelt wird. Ausnahmen gibt es nur, wenn ein Würfel einen anderen modifiziert. In diesem Fall fügen mehrere Würfel gleichzeitig Schaden zu.
- ☛ Erleidet ein Charakter mehr Schaden, als er Ausdauer hat, wird der überschüssige Schaden ignoriert.
- ☛ Wenn ein Spieler Schaden verteilt „wie er möchte“, gilt Folgendes:

1. Der Spieler ordnet seinen Charakteren die Menge an Schaden zu, die ihnen zugefügt werden soll.

Er kann einem Charakter nicht mehr Schaden zuordnen als dessen verbleibende Ausdauer plus die Anzahl der Schilde auf dem Charakter beträgt, es sei denn, er ist nicht in der Lage, seinen Charakteren weiteren Schaden zuzuordnen und es ist noch Schaden übrig, der zugeordnet werden muss. In diesem Fall muss der Spieler den übrigen Schaden seinen Charakteren nach eigener Wahl zuordnen.

2. Sobald der gesamte Schaden zugeordnet ist, wird er gleichzeitig zugefügt.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Charaktere mit jeweils 1 verbliebenen Ausdauer. Dieser Spieler wird durch die Spezialfähigkeit von dem F-11-D-Blaster-Gewehr (U8) gezwungen 2 Schaden zu verteilen. Er muss jedem seiner Charaktere 1 Schaden zufügen, statt einem Charakter 2 Schaden zuzufügen. Falls 1 dieser Charaktere 1 Schild hat, könnte er diesem Charakter beide Schaden zufügen.

BESIEGTE CHARAKTERE

Sobald ein Charakter Schaden in Höhe seiner Ausdauer hat, ist er sofort besiegt. Alle seine Würfel (sowohl Charakter- als auch Aufwertungswürfel) werden beiseitegelegt, seine Aufwertungen werden abgelegt. (Während sie beiseitegelegt sind, befinden sich der Charakter und seine Würfel nicht länger im Spiel und können nicht verwendet werden.)

- ☛ Sobald ein Spieler keine Charaktere mehr kontrolliert, hat er das Spiel verloren.

RESSOURCEN

Ressourcen sind die Währung des Spiels und werden verwendet, um für Karten, Kartenfähigkeiten und das Abhandeln von Würfeln zu bezahlen. Wie viele Ressourcen einem Spieler aktuell zur Verfügung stehen, wird durch seine Ressourcenmarker angezeigt. Sobald ein Spieler Ressourcen erhält, nimmt er sich Marker aus dem Vorrat. Sobald er Ressourcen ausgibt oder verliert, legt er sie in den Vorrat zurück.

- ☛ Während der Auffrischphase erhält jeder Spieler 2 Ressourcen.
- ☛ Sollte der Vorrat an Ressourcenmarkern zur Neige gehen, verwendet man einen Ersatz oder notiert die Ressourcen auf einem Blatt Papier.

SCHILDE

Schilde blocken Schaden ab. Jeder Schild blockt 1 Schaden ab, der dem Charakter zugefügt wird. Nachdem der Schaden abgeblockt worden ist, wird der Schildmarker entfernt.

- ☛ Schilde blocken Schaden, bevor er erlitten wird. Falls möglich, müssen Schilde verwendet werden, um Schaden abzublocken. Andere Effekte, die Schaden blocken, tun dies zur selben Zeit und können vor oder nach den Schilden verwendet werden, genauso wie einige andere gleichzeitig eintretende Fähigkeiten.
- ☛ Jeder Charakter kann maximal 3 Schilde gleichzeitig haben. Falls ein Effekt einem Charakter mehr als 3 Schilde geben würde, werden die überschüssigen Schilde ignoriert.
- ☛ Falls der Vorrat an Schildmarkern zur Neige geht, verwendet man einen Ersatz oder notiert die Schilde auf einem Blatt Papier.

ZIEHEN

Immer wenn ein Spieler eine Karte zieht, nimmt er die oberste Karte seines Decks und fügt sie seiner Hand hinzu.

- ☛ Sobald ein Spieler mehrere Karten zieht, werden diese Karten gleichzeitig gezogen.
- ☛ Falls ein Spieler nicht mehr so viele Karten in seinem Deck hat, wie er ziehen soll, zieht er so viele der restlichen Karten wie möglich. Kann er gar keine Karten ziehen, passiert nichts.

SPIELBEREIT

Eine Karte ist spielbereit, sobald sie sich in senkrechter Position befindet. Spielbereite Karten können erschöpft (d. h. in waagerechte Position gebracht) werden. Wird man angewiesen eine Karte spielbereit zu machen, dreht man sie in die senkrechte Position.

- ☛ Eine Karte, die bereits spielbereit ist, kann nicht mehr spielbereit gemacht werden.
- ☛ Spielbereite Unterstützungen und Charaktere können zum Aktivieren erschöpft werden. Spielbereite Aufwertungen können nur durch Karteneffekte erschöpft werden.

ERSCHÖPFT

Eine Karte ist erschöpft, sobald sie sich in waagerechter Position befindet. Erschöpfte Karten können spielbereit gemacht (d. h. in senkrechte Position gebracht) werden. Wird man angewiesen eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie in waagerechte Position.

- ☛ Ein Karte, die bereits erschöpft ist, kann nicht mehr erschöpft werden.

TEIL 7. FÄHIGKEITEN

Eine Fähigkeit ist ein spezieller Text, den eine Karte zum Spiel beisteuert. Es gibt fünf Arten von Fähigkeiten: Aktionsfähigkeiten, Beanspruchten-Fähigkeiten, andauernde Fähigkeiten, Spezialfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten. Außerdem gibt es Schlüsselwörter; das sind Kürzel für Fähigkeiten, die auf mehreren Karten auftauchen. Karten können mehr als 1 Fähigkeit haben; jede Fähigkeit hat ihren eigenen Absatz im Kartentext.

Beispiel: Finn (U45) hat 2 verschiedene Fähigkeiten.

Eine Fähigkeit wird verwendbar, sobald ihre Karte ins Spiel kommt, und bleibt verwendbar, solange die Karte im Spiel ist. Die Fähigkeiten von Ereignissen werden abgehandelt, sobald das Ereignis gespielt wird.

Eine Fähigkeit muss immer soweit wie möglich abgehandelt werden, es sei denn, es kommt eine Form des Wortes „dürfen“ darin vor oder der Spieler wird ausdrücklich vor eine Wahl gestellt. Spezialfähigkeiten (S) müssen zwangsweise abgehandelt werden, falls die entsprechende Würfelseite abgehandelt wird.

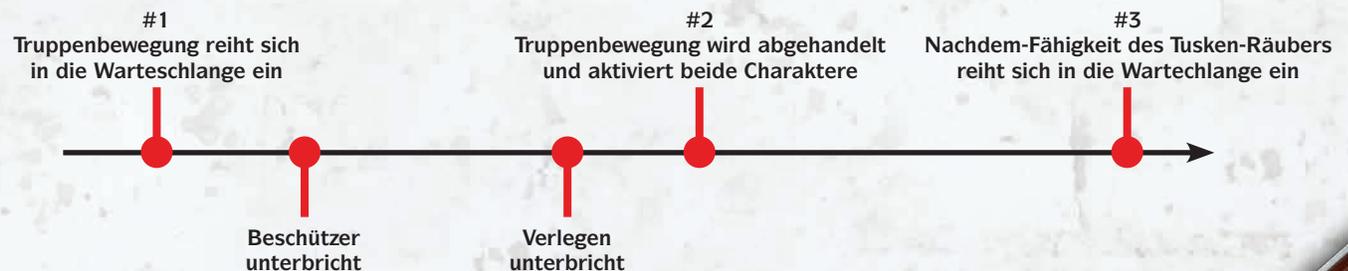
WARTESCHLANGE

Die Warteschlange ist eine imaginäre Reihe, in die die meisten Spieleffekte und -fähigkeiten eingereiht werden und sie wieder in der gleichen Reihenfolge verlassen, in der sie ausgelöst wurden, nach dem Motto: „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“ Jeder Effekt wartet in der Warteschlange, bis seine Auslösebedingung abgeschlossen ist. Jeder Effekt muss vollständig abgehandelt sein, bevor der nächste abgehandelt werden kann. Falls während der Abhandlung eines Effekts in der Warteschlange ein anderer Effekt der Schlange hinzugefügt wird, muss er sich „hinten anstellen“ und wird zuletzt abgehandelt.

- Nachdem-Fähigkeiten reihen sich in die Warteschlange ein.
- Bevor-Fähigkeiten reihen sich nicht in die Warteschlange ein aber sie unterbrechen sie.
- Zusätzliche Aktionen, die erhalten werden, reihen sich nicht in die Warteschlange ein. Sie warten stattdessen, bis sie an der Reihe sind, da ein Spieler nur eine Aktion zur selben Zeit abhandeln kann.

Beispiel 1: Ein Spieler handelt einen seiner Würfel ab, um einem Charakter 2 Schaden zuzufügen. Die 2 Schaden reihen sich in die Warteschlange ein. Da sich nichts anderes in der Warteschlange befindet, werden sie abgehandelt.

Beispiel 2 (siehe Zeitstrahl unten): Ein Spieler spielt das Ereignis Truppenbewegung (U143). Er hat eine Gamorreanische Wache (S19), aufgewertet mit einem Gaffi-Stab (U25), und einen Tusken-Räuber (U22) in seinem Team. Die Wache hat das Schlüsselwort Beschützer. Da dies eine Bevor-Fähigkeit ist, unterbricht sie die Aktivierung und wird abgehandelt (und reiht sich nicht in die Warteschlange ein). Die Wache wird durch den Schaden, den sie durch Beschützer erleidet, besiegt. Das Schlüsselwort Verlegen auf dem Gaffi-Stab unterbricht das Besiegen und verschiebt die Karte auf den Tusken-Räuber (es reiht sich nicht in die Warteschlange ein). Dann aktiviert Truppenbewegung den Tusken-Räuber. Dieser wirft sowohl seinen eigenen Würfel als auch den seines Gaffi-Stabs und legt beide in seinen Pool. Die Nachdem-Fähigkeit des Tusken-Räubers wird ausgelöst und reiht sich in die Warteschlange ein. Da sich nichts Weiteres in der Warteschlange befindet, wird sie abgehandelt.



AKTIONSFÄHIGKEITEN

Auf manchen Unterstützungs-, Aufwertungs- und Charakterkarten sind besondere Aktionen aufgeführt, die durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“ oder „**Mächtige Aktion**“ eingeleitet werden. Um eine solche Fähigkeit abzuhandeln, muss der Spieler während seines Zuges 1 Aktion ausgeben und dann die Anweisungen der Karte befolgen.

Beispiel: Kontakte zur Unterwelt (U101) hat die Aktionsfähigkeit „Aktion – Erschöpfe diese Unterstützung, um 1 Ressource zu erhalten.“

BEANSPRUCHEN-FÄHIGKEITEN

Schlachtfelder haben Beanspruchten-Fähigkeiten, die durch das fettgedruckte Stichwort „**Beanspruchen**“ eingeleitet werden. Diese Fähigkeiten sind optional und dürfen von dem Spieler, der das Schlachtfeld beansprucht, abgehandelt werden.

ANDAUERNDE FÄHIGKEITEN

Alle Nicht-Schlüsselwort-Fähigkeiten, die keine Auslösebedingung haben und nicht durch ein fettgedrucktes Stichwort (wie „Aktion“ oder „Beanspruchen“) eingeleitet werden, sind andauernde Fähigkeiten.

Beispiel: Persönliche Eskorte (U78) hat die andauernde Fähigkeit: „Der aufgewertete Charakter hat das Schlüsselwort Beschützer.“

ZU EINEM WÜRFEL GEHÖRENDE FÄHIGKEITEN

Manche Karten haben andauernde Fähigkeiten, die zu einem Würfel gehören, und beeinflussen, wie der Würfel abgehandelt werden muss, unabhängig davon, ob die Karte im Spiel ist. Zu einem Würfel gehörende Fähigkeiten nutzen im Gegensatz zu Spezial-Fähigkeiten niemals Wörter wie „bevor“ oder „nachdem“ oder „solange“.

Beispiel: Auf Diplomatische Immunität (U50) steht: „Die Schilde dieses Würfels können einem beliebigen deiner Charaktere gegeben werden, verteilt wie du möchtest.“ Die Schilde dieses Würfels können unabhängig davon verteilt werden, ob die Karte im Spiel ist oder nicht, wenn z. B. Poe Damerons (U29) Spezialfähigkeit abgehandelt wird.

- Würfel mit einer zu einem Würfel gehörenden Nicht-Spezialfähigkeit: Diplomatische Immunität (U50), Hangar (U31), Verlockung der Macht (S16), ID9-Suchdroide (S13), Übungsdrohne (S35), Zusammenrotten (S68), Vibromesser (S57), Imperialer Truppentransporter (S32), X-Flügler (S86).

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Diese Fähigkeiten sind eine Art zu einem Würfel gehörender Fähigkeiten, die sich auf manchen Karten befinden. Sie werden durch das Symbol S gekennzeichnet. Sobald ein Würfel mit diesem Symbol abgehandelt wird, handelt man die Spezialfähigkeit der zugehörigen Karte ab.

- Beim Abhandeln einer Spezialfähigkeit (S) kann man nicht die Spezialfähigkeit einer anderen Karte verwenden.
- Falls eine Karte mehr als eine Spezial-Fähigkeit hat, darf der Spieler, der sie abhandelt, wählen welche er verwendet.

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter sind Kürzel und stehen für Fähigkeiten, die auf mehreren Karten auftauchen.

- ☛ Eine Karte kann ein Schlüsselwort nicht mehrmals haben; entweder sie hat das Schlüsselwort oder sie hat es nicht.
- ☛ Falls eine Karte ein Schlüsselwort verliert, hat sie es nicht mehr, egal wie oft sie es erhalten würde.
- ☛ Der kursive Text, der das Schlüsselwort auf der Karte näher erklärt, ist nur ein Erinnerungstext und wird von folgenden vollständigen Regeln ersetzt.

HINTERHALT

Nachdem eine Karte mit dem Schlüsselwort Hinterhalt gespielt (und abgehandelt) worden ist, darf der Spieler sofort eine weitere Aktion ausführen.

- ☛ Falls ein Spieler außerhalb seines Zuges eine Aktion ausführen darf, tut er dies sofort.

BESCHÜTZER

Bevor ein Charakter mit dem Schlüsselwort Beschützer aktiviert wird, darf sein Besitzer 1 Würfel, der Schaden (X oder ⚡) zeigt, aus dem Würfelpool seines Gegners entfernen, um dem aktivierten Beschützer-Charakter Schaden in Höhe des gezeigten Wertes des entfernten Würfels zuzufügen.

MODIFIZIERT

Einige Aufwertungen haben das Schlüsselwort "Modifiziert" und die Unterart "Mod". Wenn ein Spieler eine Karte mit dem Schlüsselwort Modifiziert ausspielt, muss er ein geeignetes Ziel unter seiner Kontrolle auswählen. Auf welches Ziel eine Mod gespielt werden kann, wird durch das Schlüsselwort Modifiziert definiert. Eine Mod mit "Modifiziert Fahrzeug-Unterstützung" kann nur auf eine Fahrzeug-Unterstützung gespielt werden; er kann nicht auf eine Fahrzeug-Aufwertung gespielt werden.

- ☛ Modifiziert ist keine Spielbeschränkung.
- ☛ Eine Karte kann nicht mehr als 3 Aufwertungen haben.

VERLEGEN

Dieses Schlüsselwort taucht nur auf Aufwertungen auf. Bevor eine solche Aufwertung durch das Besiegen ihres Charakters abgelegt werden würde, darf der kontrollierende Spieler sie stattdessen auf einen seiner anderen Charaktere verschieben. Der Aufwertungswürfel wird ebenfalls auf die neue Charakterkarte verschoben, auch wenn er im Würfelpool lag.

- ☛ Das Schlüsselwort Verlegen ignoriert Spielbeschränkungen, sobald die Karte an einen neuen Charakter angelegt wird.

AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN

Eine ausgelöste Fähigkeit hat eine Auslösebedingung und einen Effekt. Sobald die Auslösebedingung einer ausgelösten Fähigkeit eintritt, wird die Fähigkeit abgehandelt. Es gibt zwei Arten von ausgelösten Fähigkeiten: „Nachdem“- und „Bevor“-Fähigkeiten.

- ☛ Ausgelöste Fähigkeiten existieren unabhängig von ihrer Quelle. Einmal ausgelöst wird die gesamte Fähigkeit abgehandelt, auch wenn die Karte, auf der sie steht, das Spiel verlässt.

AUSLÖSEBEDINGUNG

Eine Auslösebedingung gibt den genauen Zeitpunkt an, an dem eine Fähigkeit verwendet werden kann, und wird entweder durch „nachdem“ oder „bevor“ eingeleitet. Eine Auslösebedingung entspricht einem bestimmten Vorkommnis, das innerhalb des Spiels stattfindet.

Beispiel: Qui-Gon Jinn (W37) soll einen Schild erhalten. Dies ist die Auslösebedingung für seine Fähigkeit, die besagt: „Bevor dieser Charakter 1 oder mehrere Schilde erhält, darfst du 1 seiner Schilde entfernen, um einem Charakter 1 Schaden zuzufügen.“

BEVOR-FÄHIGKEITEN

Falls im Laufe des Spiels die Auslösebedingung einer Bevor-Fähigkeit eintritt, wird die Fähigkeit sofort abgehandelt, bevor der Rest des Effektes weiter abgehandelt wird. Auf diese Weise können Bevor-Fähigkeiten den Spielfluss unterbrechen und die Warteschlange ignorieren.

Beispiel: Eins mit der Macht (W42) besagt: „Bevor der aufgewertete Charakter besiegt wird, wird diese Aufwertung für den Rest des Spiels zu einer Unterstützung.“ Die Auslösebedingung ist: „der aufgewertete Charakter wird besiegt“ und die Zeitangabe „bevor“ fordert dazu auf, den Rest des Effekts vor dem Abhandeln der Auslösebedingung abzuhandeln.

NACHDEM-FÄHIGKEITEN

Falls im Laufe des Spiels die Auslösebedingung einer Nachdem-Fähigkeit eintritt, wird die Fähigkeit nach Abhandlung der Auslösebedingung abgehandelt. Anders als Bevor-Fähigkeiten unterbrechen Nachdem-Fähigkeiten nicht den Spielfluss, sondern kommen in eine Warteschlange, bis sie mit Abhandeln an der Reihe sind.

Beispiel: Komlink (W61) besagt: „Nachdem du diese Aufwertung gespielt hast, darfst du beliebig viele deiner Würfel oder beliebig viele Würfel eines Gegners neu werfen.“ Der Effekt des Spielens der Karte muss vollständig abgehandelt (d. h. die Kosten bezahlt und ein Charakter zum Aufwerten gewählt) werden, erst dann wird die Nachdem-Fähigkeit abgehandelt.

GLEICHZEITIG EINTRETENDE FÄHIGKEITEN

Sobald die Auslösebedingungen von zwei oder mehr ausgelösten Fähigkeiten gleichzeitig eintreten, entscheidet der Spieler, der diese Fähigkeiten abhandelt, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden (bei Bevor-Fähigkeiten) oder in die Warteschlange kommen (bei Nachdem-Fähigkeiten). Falls mehr als 1 Spieler gleichzeitig eintretende Fähigkeiten hat, entscheidet der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, in welcher Reihenfolge die Spieler ihre eigenen Fähigkeiten abhandeln oder sie in die Warteschlange einreihen.

Beispiel: Ein Tuskenräuber (W22) mit Schnelle Hände (S150) wird aktiviert, während Jango Fett (W21) mit Schnelle Hände (S150) im Spiel ist. Die Karten werden von verschiedenen Spielern kontrolliert. Beide haben Nachdem-Fähigkeiten, die nach der Aktivierung des Tuskenräubers abgehandelt werden können. Der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, entscheidet, welcher Spieler seine Nachdem-Fähigkeit zuerst abhandelt.

EFFEKTE

Ein Effekt ist all das, was aus einer Fähigkeit resultiert. Effekte dauern so lange an, wie die Aktion, die sie beschreiben.

VERZÖGERTE EFFEKTE

Manche Fähigkeiten enthalten verzögerte Effekte. Sie geben einen zukünftigen Zeitpunkt an oder nennen eine Bedingung, die in der Zukunft eintreten könnte, und enthalten einen Effekt, der zu diesem Zeitpunkt in Kraft tritt.

Beispiel: Gangsterboss (U23) besagt: „Gib 5 Ressourcen aus, um einen Charakter zu wählen. Nachdem diese Spielrunde beendet ist, wird der Charakter besiegt.“ Dass der Charakter besiegt wird, ist ein verzögerter Effekt, da er erst zu einem zukünftigen Zeitpunkt vollständig abgehandelt wird.

- ☛ Ein Ereignis mit einem verzögerten Effekt erschafft den Effekt und wird dann abgelegt. Es bleibt nicht bis zur Abhandlung des Effekts im Limbus.

ERSATZEFFEKTE

Ein Ersatzeffekt enthält irgendwo in seinem Text das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“. Wird ein Ersatzeffekt abgehandelt, gilt der ursprüngliche Effekt als nicht abgehandelt und kann keine Fähigkeiten auslösen. Dafür kann der Ersatzeffekt Fähigkeiten auslösen.

Beispiel: Zweite Chance (U137) besagt: „Bevor der aufgewertete Charakter besiegt werden würde, heile stattdessen 5 Schaden von ihm und lege diese Aufwertung aus dem Spiel ab.“ Da dieser Effekt verhindert, dass der Charakter besiegt wird, behandelt man ihn, als sei er nie besiegt worden.

Einige Ersatzeffekte, die Teil von Bevor-Fähigkeiten sind, verwenden das Wort „werden würde“. Diese Effekte sind schneller als andere Bevor-Fähigkeiten und keine Fähigkeit kann durch den ursprünglichen Effekt ausgelöst werden.

Beispiel: Zweite Chance (U137) wird vor der Bevor-Fähigkeit von General Grievous (U3) abgehandelt. Da der Charakter durch Zweite Chance betroffen ist, ist er nicht länger besiegt, General Grievous' Fähigkeit kann nicht ausgelöst werden.

- ☛ Falls zwei oder mehr Ersatzeffekte dieselbe Sache ersetzen wollen, wählt der Spieler, der diese Fähigkeiten abhandelt, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt/in die Warteschlange eingereiht werden. Falls mehr als 1 Spieler gleichzeitig Fähigkeiten abhandeln, wählt der Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden. Der andere Ersatzeffekt wird nicht abgehandelt, da die Sache, die er ersetzen würde, nicht mehr existiert (sie wurde bereits ersetzt).

SELBSTREFERENZIELLE EFFEKTE

Bezieht sich die Fähigkeit einer Karte auf ihre eigene Kartenart, z. B. „diese Aufwertung“ oder „dieser Charakter“, bezieht sie sich nur auf sich selbst und nicht auf andere Kopien der Karte (Karten mit demselben Titel).

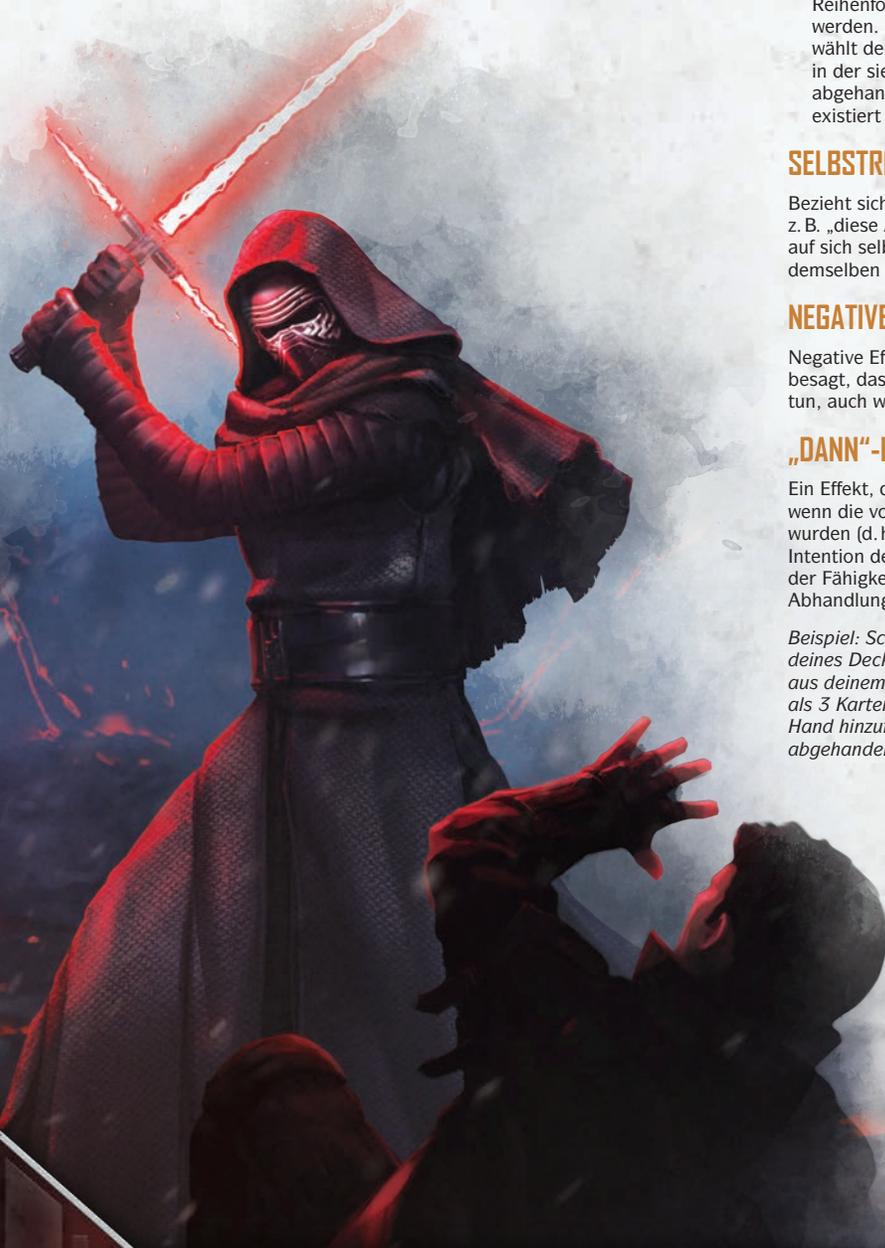
NEGATIVE EFFEKTE

Negative Effekte haben Vorrang vor positiven Effekten. Falls ein Effekt besagt, dass ein Spieler etwas nicht tun kann, dann kann er es nicht tun, auch wenn ein anderer Effekt besagt, dass er es kann.

„DANN“-EFFEKTE

Ein Effekt, der das Wort „dann“ enthält, kann nur abgehandelt werden, wenn die vorangehenden Effekte der Karte vollständig abgehandelt wurden (d. h. der Spielstatus muss sich so verändert haben, dass er die Intention des Effekts in ihrer Gesamtheit widerspiegelt). Wurde ein Teil der Fähigkeit vor dem „dann“ nicht vollständig abgehandelt, setzt die Abhandlung des Teils nach dem „dann“ gar nicht erst ein.

Beispiel: Schrott sammeln (U132) besagt: „Lege die obersten 3 Karten deines Decks ab. Dann darfst du eine Aufwertung oder Unterstützung aus deinem Ablagestapel deiner Hand hinzufügen.“ Falls du weniger als 3 Karten in deinem Deck hast, kannst du keine Karte deiner Hand hinzufügen, weil der vorangehende Effekt nicht vollständig abgehandelt worden ist.



TEIL 8. BEGRIFFE

Es folgen Definitionen und Erklärungen wichtiger Begriffe, die jeder Spieler kennen sollte. Sie sind in alphabetischer Reihenfolge sortiert.

ANSEHEN

Manchmal darf man sich aufgrund eines Effekts die Karten auf der Hand oder im Deck eines Spielers ansehen. Durch das Ansehen wird die Position der Karten nicht verändert und nach dem Ansehen kehren sie wieder an ihren Ausgangsort zurück.

BESITZER

Der Besitzer einer Karte oder eines Würfels ist der Spieler, der die Karte bzw. den Würfel zum Spiel mitgebracht hat. Ein Spieler kann eine Karte oder einen Würfel besitzen und dennoch die Kontrolle darüber verlieren (z. B. wenn sein Gegner das Schlachtfeld beansprucht).

CHARAKTERWÜRFEL

Ein Charakterwürfel ist ein Würfel, der zu einem Charakter gehört.

- ☛ Aufwertungswürfel sind keine Charakterwürfel, obwohl sie beim Aktivieren von Charakteren mitgeworfen werden.

DREHEN (WÜRFEL)

Sobald ein Würfel auf eine Seite gedreht wird, dreht man ihn so, dass die entsprechende Seite nach oben zeigt.

- ☛ Sobald ein Würfel gedreht wird, muss er auf eine andere Seite gedreht werden. Es ist nicht erlaubt, einen Würfel auf die Seite zu drehen, die schon vor der Drehung oben lag. (Hat der Würfel mehrere Seiten mit gleichem Wert und Symbol, kann man ihn auf eine identische Seite drehen.)

ERHÖHEN/STEIGEN

Effekte, die etwas erhöhen (oder durch die etwas steigt), gelten nur für die Dauer des Effekts. Manche Effekte haben eine andauernde Wirkung.

*Beispiel: **Gunst des Imperators** (U88) besagt: „Dein Handkartenlimit steigt um 1“. Da bei diesem Effekt keine Dauer angegeben ist, wirkt die Erhöhung dauerhaft.*

ERSETZEN

Sobald eine Aufwertung abgelegt wird, um die Kosten einer anderen Aufwertung zu senken, ersetzt die neue Aufwertung die alte. Jeder Spieler kann nur ein Mal pro Runde eine Aufwertung ersetzen.

GESAMTWERT

Der Gesamtwert ist die Summe der gezeigten Werte aller Würfel, die gemeint sind.

Beispiel: Der Gesamtwert zweier Würfel die Fernkampfschaden mit den Werten 2 und 1 zeigen, ist 3.

GÜNSTIGSTE

Das Günstigste ist das Spielelement mit den geringsten Kosten.

- ☛ Alle Effekte, welche die Kosten modifizieren, werden dabei mitberücksichtigt.

HEILEN

Sobald Schaden von einem Charakter geheilt wird, entfernt man entsprechend viel Schaden von ihm.

- ☛ Es wird so viel Schaden wie möglich geheilt. Überschüssige Heilung wird ignoriert.
- ☛ Falls durch den Heilungseffekt kein Schaden entfernt wird, wird der Charakter auch nicht behandelt, als hätte er Schaden geheilt.

KONTROLLIERENDER SPIELER

Der kontrollierende Spieler einer Karte oder eines Würfels ist der Spieler, der das Spielelement in seinem Spielbereich hat. In der Regel kontrolliert man alle Karten und Würfel, die man besitzt.

- ☛ Bezieht sich eine Fähigkeit auf „deine“ Karte oder „deinen“ Würfel, ist damit stets eine von dir kontrollierte Karte bzw. ein von dir kontrollierter Würfel gemeint.

KOPIE (EINER KARTE)

Zwei Kopien derselben Karte erkennt man daran, dass sie denselben Titel haben. Jede weitere Karte mit diesem Titel gilt ebenfalls als Kopie der Karte, ungeachtet ihrer Kartenart, ihres Textes, Bildes oder anderer Charakteristika.

KOSTENLOS

Sobald etwas kostenlos gespielt oder abgehandelt wird, bezahlt man die Kosten der Karte bzw. des Würfels nicht.

NICHT-BLOCKIERBARER SCHADEN

Nicht-blockierbarer Schaden kann nicht durch Schilde oder Karteneffekte abgeblockt werden. Ein Charakter, dem nicht-blockierbarer Schaden zugefügt wird, behält alle seine Schilde.

- ☛ Jeder Modifikator, der einem Würfel, der nicht-blockierbaren Schaden zufügt, angerechnet wird, ist ebenfalls nicht-blockierbar.

SCHADEN ERLEIDEN

Schaden wird nur dann erlitten, wenn 1 oder mehrere Schadensmarker auf einen Charakter gelegt werden. Wird der gesamte zugefügte Schaden durch Schilde oder eine andere Fähigkeit abgeblockt, dann wird kein Schaden erlitten.

- ☛ Schaden, der nicht erlitten wird, wurde trotzdem zugefügt.

*Beispiel: **Verschanzen** (U164) besagt: „Lege diese Aufwertung ab, falls der aufgewertete Charakter Nahkampfschaden erleidet.“ Falls dem Charakter 2 Schaden zugefügt werden, erleidet er keinen Schaden und muss die Aufwertung nicht ablegen.*

SENKEN/SINKEN

Effekte, die etwas senken (oder durch die etwas sinkt), gelten nur für die Dauer des Effekts. Manche Effekte haben eine andauernde Wirkung.

*Beispiel: **Es hält die Galaxis zusammen** (U150) besagt: „Bevor du eine blaue Aufwertung spielst, darfst du diese Unterstützung erschöpfen, um die Kosten der Aufwertung um 1 zu senken.“ Dies wirkt nur während des Bezahls der Kosten zum Spielen der Aufwertung; sobald sie gespielt ist, kehren die Kosten auf ihren Normalwert zurück, da die blaue Aufwertung nun gespielt ist.*

SICHTEN

Bei manchen Karten muss man ein bestimmtes Spielelement sichten, damit man ihre Fähigkeit verwenden kann. Um ein Spielelement zu sichten, muss der Spieler das Element im Spiel haben. In den meisten Fällen sichtet man einen Charakter einer bestimmten Farbe.

Beispiel: Nutze die Macht (M149) besagt: „Sichte einen blauen Charakter, um einen Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen.“ Man muss einen nicht-besiegten blauen Charakter im Team haben, ansonsten geschieht nichts.

- ☛ Es ist nicht erlaubt, Karten oder Charaktere des Gegners zu sichten, es sei denn, die Karte gestattet es ausdrücklich.
- ☛ Falls ein Spieler nicht in der Lage ist, das erforderliche Element zu sichten, hat die Karte keinen Effekt.

SPIELBESCHRÄNKUNGEN

Spielbeschränkungen tauchen auf manchen Karten auf und sind an der Verwendung des Wortes „nur“ zu erkennen. Man kann eine Karte nur dann spielen, wenn man ihre Spielbeschränkungen erfüllt.

Auf manchen Aufwertungen steht: „Nur (blaue/rote/gelbe) Charaktere.“ Falls ein Spieler keinen Charakter dieser Farbe zum Aufwerten hat, kann die Aufwertung nicht gespielt werden.

- ☛ Aufwertungen werden nicht vom aufgewerteten Charakter entfernt, falls dieser die Spielbeschränkung nicht mehr erfüllt. Der Charakter muss die Spielbeschränkung nur zum Zeitpunkt des Spielens der Karte erfüllen.

SUCHEN

Wenn man nach einer Karte sucht, darf der Spieler sich alle Karten in dem zu durchsuchenden Bereich ansehen, ohne sie den Gegnern zu zeigen.

- ☛ Man muss das Objekt des Suchen-Effekts nicht finden.

VERBLEIBENDE AUSDAUER

Die verbleibende Ausdauer ist die Ausdauer eines Charakters minus der Gesamtmenge an Schaden, die auf ihm liegt.

VERSCHIEBEN

Manche Effekte gestatten das Verschieben von Karten oder Markern.

- ☛ Sobald etwas verschoben wird, kann es nicht an seinen aktuellen Standort verschoben werden. Falls es keinen gültigen Zielort gibt, kann das Verschieben nicht abgehandelt werden.
- ☛ Sobald eine Aufwertungskarte auf einen neuen Charakter verschoben wird, wird sein Würfel auf die zugehörige Karte zurückgelegt.
- ☛ Wird eine Aufwertungskarte auf einen neuen Charakter verschoben, behält sie ihren Zustand (erschöpft oder spielbereit) bei.
- ☛ Eine Aufwertung mit einer Spielbeschränkung kann zu jedem beliebigen Charakter verschoben werden, da die Aufwertung nicht gespielt wird.
- ☛ Wenn Schaden auf einen anderen Charakter verschoben wird, werden Schilde ignoriert und der Charakter wird nicht behandelt, als hätte er Schaden erlitten.

WÄHLEN (OPTIONEN)

Falls eine Fähigkeit mehrere Optionen zur Wahl stellt (z. B. „entweder ... oder ...“), darf der Spieler, der die Fähigkeit verwendet, eine der aufgeführten Optionen wählen, auch wenn die gewählte Option keinen Effekt hat. Hat der Spieler einmal seine Wahl getroffen, muss er so viel wie möglich davon abhandeln.

- ☛ Manche Karten zwingen einen Gegner zu einer Wahl. Auch der Gegner kann eine beliebige Option wählen.

WÄHLEN (ZIEL)

Ein Ziel ist eine Karte oder ein Würfel, auf den ein Effekt angewendet wird. Eine Form des Wortes „wählen“ oder „Wahl“ im Text einer Fähigkeit gibt an, dass zur Abhandlung der Fähigkeit ein Ziel gewählt werden muss. Der Spieler, der den Effekt abhandelt, muss ein Spielelement wählen, das den Zielbeschränkungen der Fähigkeit entspricht.

- ☛ Beim Treffen der Wahl kann man keine ungültigen Ziele wählen, z. B. kann man einem besieigten Charakter keinen Schaden zufügen. Gibt es keine gültigen Ziele, dann hat die Karte keinen Effekt.
- ☛ Falls ein Spieler mehrere Ziele wählen muss, werden sie alle gleichzeitig gewählt.
- ☛ Ein Effekt mit „beliebig vielen“ oder einer „beliebigen Anzahl/Zahl“ an Zielen kann auch bei der Wahl von null Zielen erfolgreich abgehandelt werden, auch wenn der Effekt dann möglicherweise wirkungslos ist.

WÜRFEL ENTFERNEN

Wird ein Würfel aus einem Würfelpool entfernt, verschiebt man ihn zurück auf seine zugehörige Karte.

- ☛ Ein Würfel kann nicht entfernt werden, es sei denn, er liegt im Würfelpool eines Spielers.
- ☛ Falls Würfel mit einem bestimmten Symbol entfernt werden müssen, um einen Effekt auszulösen, dann spielt es keine Rolle, ob dieser Würfel gerade abgehandelt werden kann oder nicht. Symbole, die Modifikatoren sind oder Ressourcen kosten, zählen trotzdem als dieses Symbol.

WÜRFEL WERFEN

Sobald eine Karte dazu auffordert einen Würfel zu werfen, trifft dies auf beide Situationen zu: einen Würfel in den Würfelpool zu werfen und ihn neu zu werfen (falls er bereits im Würfelpool ist).

X ALS VARIABLE

Manche Karten verwenden die Variable X. Diese steht immer für eine Zahl, die im Kartentext näher definiert ist und hat keinen Standardwert.

ZEIGEN

Die gezeigte Seite eines Würfels ist die Seite, die oben liegt, nachdem der Würfel in einen Würfelpool geworfen wurde.

- ☛ Verlangt eine Karte, dass ein Würfel ein bestimmtes Symbol zeigt, kann man sich nicht auf Würfelseiten beziehen, die nicht oben liegen.
- ☛ Effekte, die sich auf einen Würfel beziehen, der ein bestimmtes Symbol zeigt, funktionieren mit allen Seiten, die dieses Symbol zeigen, auch wenn es Modifikatoren sind. Gezeigter Schaden umfasst Fernkampf, Nahkampf und Indirekter Schaden.
- ☛ Würfel, die auf Karten liegen, zeigen keine Werte oder Symbole. Erst nachdem ein Würfel in einen Würfelpool geworfen wurde, hat er eine obliegende Seite und zeigt Werte und Symbole.

TEIL 9. MEHRSPIELERREGELN

Star Wars: Destiny kann nicht nur zu zweit gespielt werden; auch Mehrspielerpartien mit mehreren Gegnern sind möglich. Dabei gibt es nur ein offizielles Spielformat: Jeder gegen jeden.

JEDER GEGEN JEDEN

Beim Mehrspielerformat „Jeder gegen jeden“ können beliebig viele Spieler teilnehmen, wobei 3–4 Spieler die empfohlene Anzahl ist. In Mehrspielerpartien gelten die normalen Spielregeln mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen.

SPIELAUFBAU

Um das Spiel aufzubauen, führt man folgende Schritte der Reihe nach durch:

1. Den Spielern werden zufällige Sitzplätze zugewiesen.
2. Alle Spieler würfeln um das Schlachtfeld. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt den konkurrierenden Wurf und wählt ein Schlachtfeld, das in dieser Partie verwendet wird. Jeder andere Spieler, dessen Schlachtfeld nicht gewählt worden ist, bekommt 1 Schild, das er einem seiner Charaktere gibt, und legt sein Schlachtfeld beiseite. Im Falle eines Gleichstands würfeln nur die am Gleichstand beteiligten Spieler erneut.

AKTIONEN

Beginnend mit dem Spieler, der das Schlachtfeld kontrolliert, kommen die Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn zum Zug und führen Aktionen aus. Erst wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben, endet die Runde. Pro Runde kann nur 1 Spieler das Schlachtfeld beanspruchen.

GEGNER WÄHLEN

Sobald sich eine Fähigkeit auf einen Gegner bezieht, entscheidet der Spieler, der die Fähigkeit verwendet, welchen Gegner die Fähigkeit betrifft.

AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN

Falls ein Spieler keine Charaktere mehr kontrolliert oder er am Ende der Runde keine Karten mehr auf seiner Hand und in seinem Deck hat, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Alle seine Karten und Würfel werden aus dem Spiel entfernt, mit Ausnahme von Karten, die er nicht mehr kontrolliert, und seinem Schlachtfeld (falls es verwendet wird). Falls der ausgeschiedene Spieler das Schlachtfeld kontrolliert hat, dann kontrolliert jetzt niemand mehr das Schlachtfeld, bis jemand anderes es wieder beansprucht (falls das Schlachtfeld diese Runde bereits beansprucht worden ist, müssen die Spieler bis zur nächsten Runde warten). Bis wieder jemand anderes das Schlachtfeld kontrolliert, entscheidet bei gleichzeitig eintretenden Fähigkeiten, die von mehr als einem Spieler kontrolliert werden, der Spieler zur Linken des ausgeschiedenen Spielers, in welcher Reihenfolge diese abgehandelt werden. Die Anderen spielen ohne den ausgeschiedenen Spieler weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist; dieser gewinnt das Spiel.



ERRATA

Dieses Kapitel beinhaltet eine Liste von Änderungen, die an Karten vorgenommen wurden und nicht auf den gedruckten Karten zu sehen sind. Die Liste ist nach Sets sortiert.

ERWACHEN (☀)

ORDENSVERLEIHUNG (138)

Der Kartentext sollte lauten: „Sichte einen roten Charakter, um Karten in Höhe der Zahl deiner erschöpften Charaktere zu ziehen. **Lege genauso viele Karten von deiner Hand beiseite.**“

SPRUNG IN DEN HYPERRAUM (129)

Der Kartentext sollte lauten: „Die Aktionsphase endet. Du darfst das Schlachtfeld gegen das Schlachtfeld austauschen, das nicht verwendet wird. **Lege diese Karte beiseite, anstatt sie abzulegen.**“

Begründung: Die Karte konnte durch Millennium Falke sehr oft gespielt werden. Doch nun geht sie in die Beiseitegelegt-Zone, nachdem sie abgehandelt worden ist.

ES IST EINE FALLE! (107)

Diese Karte hat kein Hinterhalt mehr und ihr Kartentext sollte lauten: „Wähle ein Symbol, das ein gegnerischer Würfel zeigt. Drehe dann bis zu 2 deiner roten Würfel auf eine Seite mit diesem Symbol.“

STRATEGISCHE PLANUNG (III) (↖ 37)

Der Kartentext sollte lauten: „Erschöpfe eine Unterstützung oder mache eine Unterstützung **ohne Mod** spielbereit.“

GEIST DER REBELLION (☉)

SCHMUGGLER AUS DEM ÄUSSEREN RAND (46)

Der Kartentext sollte lauten: „**Das erste Mal in jeder Runde**, wenn du die letzte Karte von der Hand gespielt hast, erhältst du 1 Ressource.“

Begründung: 2 dieser Karten konnten zusammen mit Die Rückkehr der Jedi-Ritter unendlich viele Ressourcen generieren.

MUNITIONSGÜRTEL (141)

Der Kartentext sollte lauten: „Bevor eine **Waffen**-Aufwertung des aufgewerteten Charakters durch einen Karteneffekt abgelegt werden würde, darfst du stattdessen diese Aufwertung ablegen.“

Begründung: Diese Änderung macht die Karte thematischer und verhindert, dass sie mit Zweite Chance verwendet wird.

SCHNELLE HÄNDE (150)

Der Kartentext sollte lauten: „**Nur gelbe Charaktere**. Nachdem du den aufgewerteten Charakter aktiviert hast, darfst du 1 seiner Charakter- oder Aufwertungswürfel abhandeln.“

Begründung: Es entsteht ein nicht zufriedenstellendes Spielerlebnis, wenn diese Karte mit einem nicht-gelben Charakter gespielt wird.

IMPERIALE INSPEKTION (70)

Der Kartentext sollte lauten: „Nachdem 1 deiner Würfel Störung (☒) geworfen hat, darfst du **diese Unterstützung beiseitelegen**, um eine Aufwertung im Spiel, die 2 oder weniger kostet, auf die Hand ihres Besitzers zurückzuschicken.“

GROSSBETRUG (113)

Der Kartentext sollte lauten: „Du erhältst **1 Ressource für jede** andere Kopie dieses Ereignisses in deinem Ablagestapel.“

EINFLUSSREICHE KONTAKTE (83)

Der Kartentext sollte lauten: „Spiele diese Karte nur aus, falls du Würfel hast, die einen Gesamtwert von 7 oder mehr zeigen.“

Sieh dir die obersten 3 Karten deines Decks an. Du darfst 1 dieser Karten spielen **und ihre Kosten um 2 senken**. Lege die nicht gespielten Karten ab.“

VIBROMESSER (57)

Der Kartentext sollte lauten: „Hinterhalt. **Schaden, der durch diesen Würfel oder durch Würfel, die von ihm modifiziert werden, zugefügt wird, ist nicht-blockierbar.**“

IMPERIUM IM KRIEG (↔)

CIENA REE(I)

Der Kartentext sollte lauten: „**Mächtige Aktion** – Gib 2 Ressourcen aus, um ein Fahrzeug spielbereit zu machen.“

IN DER HITZE DES GEFECHTS (123)

Der Kartentext sollte lauten: „Wähle einen Gegner. Dieser Gegner dreht **bis zu 2** seiner Würfel auf Seiten, die Schaden (☒ oder X) zeigen. Drehe **bis zu 2** deiner Würfel auf Seiten, die Schaden zeigen.“

DEN RÜCKEN FREIHALTEN (115)

Der Kartentext sollte lauten: „Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, darfst du diese Unterstützung **beiseite legen**, um einen Gegner zu wählen. In seinem nächsten Zug kann dieser Gegner nicht dieselbe Aktion ausführen, die du gerade ausgeführt hast.“

Begründung: Es kann ein nicht zufriedenstellendes Spielerlebnis entstehen, wenn die Interaktion mit der Karte ständig wiederholt wird. Diese Änderung sorgt dafür, dass diese Fähigkeit nicht länger wiederholt werden kann.

VERMÄCHTNISSE (☩)

MAULS LICHTSCHWERT (8)

Der Kartentext sollte lauten: „Nur blaue Charaktere. **Mächtige Aktion** - Falls ein Gegner auf keinem seiner Charaktere Schilde hat, **gib 1 Ressource aus**, um diesen Würfel neu zu werfen und in deinen Pool zu legen.“

Begründung: Der mögliche Schaden, den diese Karte pro Runde erzielen kann, ist zu hoch. Das Zufügen von Ressourcenkosten zu der Mächtigen Aktion führt zu einer ausbalancierteren Karte.

DURCH DIE GALAXIS (☪)

KÖNIGLICHER PALAST VON THEED (159)

Der Kartentext sollte lauten: „**Mächtige Aktion: Falls du keine Karten auf der Hand hast**, erhalte 1 Ressource. Sichte einen neutralen Charakter, um eine zusätzliche Aktion auszuführen.“

KLARSTELLUNGEN VON KARTENTEXTEN

In diesem Kapitel werden Fragen zu Kartentexten beantwortet. Die Liste ist nach Sets sortiert.

ERWACHEN (U)

ASS IM ÄRMEL (92)

- Die zu dem Würfel gehörende Fähigkeit (das betrifft auch Spezialfähigkeiten) des Würfels (falls vorhanden) kann wie gewohnt abgehandelt werden.
- Jede nicht zu dem Würfel gehörende Fähigkeit der zugehörigen Karte des Würfels wird nicht auf den Würfel angewendet.

COUNT DOOKU (9)

- Falls ein Würfel zusammen mit einem Modifikator abgehandelt wird, gilt dies als 1 Schadensquelle und Count Dooku kann nur 1 Schild erhalten.
- Falls 2 oder mehr nicht-modifizierte Würfel während derselben Aktion abgehandelt werden, könnte Dooku für jeden 1 Schild erhalten, weil jeder Würfel separat abgehandelt wird.

EINS MIT DER MACHT (42)

- Sobald diese Karte zu einer Unterstützung wird, verschiebe ihren Würfel auf die Unterstützung.

GANGSTERBOSS (23)

- Falls der mit Gangsterboss aufgewertete Charakter besiegt wird, nachdem die Spezialfähigkeit von Gangsterboss ausgelöst worden ist, wird Gangsterboss dennoch am Ende der Runde ausgelöst, obwohl er nicht mehr im Spiel ist.
- Spieler, die keine Karten mehr auf ihrer Hand und in ihrem Deck haben, verlieren am Ende der Runde, bevor Gangsterboss abgehandelt wird.

GENERAL GRIEVOUS (3)

- General Grievous stiehlt eine Aufwertung, bevor sie verlegt werden kann.

GRENZENLOSER EHRGEIZ (80)

- Mit dieser Fähigkeit kannst du nur so viele Karten ziehen, bis du Karten in Höhe deines Handkartenlimits auf deiner Hand hast.

LASST ALLE HOFFNUNG FAHREN (79)

- Jede der beiden Optionen kann gewählt werden, egal wie viele Ressourcen oder Handkarten der Spieler hat.

LASS DEN WOOKIEE GEWINNEN (130)

- Jede der beiden Optionen kann gewählt werden, auch wenn der Spieler weniger als 2 Würfel in seinem Pool oder keine erschöpften Charaktere hat.

MACHTAUSBILDUNG (58)

- Du musst zwei unterschiedliche Optionen aussuchen, sobald diese Spezialfähigkeit abgehandelt wird; du kannst nicht zwei Mal die gleiche Fähigkeit aussuchen.

PADAWAN (36)

- Falls du eine Aufwertung des Padawans ablegst, um die Kosten zum Spielen einer neuen **Waffe**-Aufwertung zu senken, bleibt die

ersetzte Aufwertung solange auf dem Padawan liegen, bis die neue Aufwertung ins Spiel kommt, d. h. die Fähigkeit des Padawans kann die Kosten der neuen Aufwertung nicht senken.

POE DAMERON (29)

- Falls während der Abhandlung von Poes Spezialfähigkeit eine weitere Spezialfähigkeit von der abgelegten Karte gewählt wird, handelt man diese Spezialfähigkeit vollständig ab, bevor der „Dann“-Effekt eintritt.

PRÄZISIONSSCHLAG (112)

- Du kannst nicht 0 Würfel entfernen um eine Unterstützung abzulegen. Falls keine Würfel entfernt wurden, gibt es keinen Wert, auf den Bezug genommen werden kann.

QUI-GON JINN (37)

- Sobald Qui-Gon Jinn die maximale Anzahl an Schilden hat, kannst du dennoch seine Fähigkeit verwenden und ein Schild entfernen, bevor er das neue Schild erhält.

REY (38)

- Falls du eine Aufwertung mit dem Schlüsselwort Hinterhalt an Rey spielst, darfst du 2 zusätzliche Aktionen während deines Zuges ausführen.

RÜCKZUG (110)

- „Dann endet die Aktionsphase“ ist ein verspäteter Effekt, der stattfindet, nachdem die zusätzliche Aktion ausgeführt wurde oder nachdem der Gegner darauf verzichtet zu handeln.

SCHWESTER DER NACHT (12)

- Die Schwester der Nacht kann einen Würfel neu werfen und dann den letzten Schaden erleiden, durch den sie besiegt wird.

SITH-HOLOGRON (16)

- Du kannst das Sith-Holocron gegen eine Karte mit dem Zusatz „Nur blaue Charaktere“ tauschen, auch wenn der aufgewertete Charakter nicht blau ist.
- Das Tauschen der Karten kostet keine Ressourcen.

SPRUNG IN DEN HYPERRAUM (129)

- Die Kontrolle über das Schlachtfeld wechselt nicht, auch wenn das Schlachtfeld ausgetauscht wird.
- Die Beanspruchen-Fähigkeit des Schlachtfeldes wird nicht verwendet.

TOLLKÜHNE FLUCHT (126)

- Nachdem die Würfel neu geworfen worden sind, entfernst du alle Würfel des Gegners, die eine Leerseite zeigen, auch wenn sie nicht neu geworfen wurden.

VERSCHANZEN (164)

- Falls aller Nahkampfschaden, der dem aufgewerteten Charakter zugefügt wurde, durch Schilde abgeblockt wird, erleidet der Charakter keinen Schaden und behält die Aufwertung.

ZWEITE CHANCE (137)

- Zweite Chance ist ein Ersatzeffekt. Falls ein Charakter zwei Kopien von Zweite Chance hat und besiegt werden würde, dann wird nur eine Kopie abgehandelt. Die andere kann nichts mehr ersetzen und bleibt an den aufgewerteten Charakter angelegt.
- Falls mit Zweite Chance geheilt wird, wird jeder überschüssiger Schaden, der dem Charakter zugefügt werden würde, ignoriert. Falls der Charakter durch Schaden besiegt ist, wird der Charakter deshalb immer geheilt, so dass er 5 Schaden weniger als seine Ausdauer hat.

GEIST DER REBELLION (☉)

ASAJJ VENTRESS (9)

- ☉ Mit ihrer Fähigkeit zwingst du deinen Gegner eine zusätzliche Karte abzulegen und nicht eine komplett andere Karte zu wählen.

BESTIMMUNG (10I)

- ☉ Bevor-Effekte, welche die Kosten einer Karte senken, können nicht in Kombination mit Bestimmung verwendet werden, um eine Karte mit höherem Wert zu spielen.

C-3PO (30)

- ☉ C-3PO erlaubt nicht den Würfel abzuhandeln, ohne seine Ressourcenkosten zu bezahlen, noch erlaubt er es Modifikatoren zu ignorieren.
- ☉ C-3PO kann andere Würfel auf ihre Spezialseite drehen, zu diesem Zeitpunkt ändert sich der Wert des Würfels auf 0.

DIE MACHT IST MEIN VERBÜNDETER (10S)

- ☉ Du kannst einen Würfel, der Fokussieren zeigt, auf eine andere Seite drehen.

DIREKTOR KRENNIC (3)

- ☉ Der Todestruppler-Würfel kommt aus der Beiseitegelegt-Zone. Falls sich der Todestruppler-Würfel in der Beiseitegelegt-Zone befindet, dann bewirkt diese Fähigkeit nichts.
- ☉ Falls du Todestruppler in deinem Team verwendest, brauchst du zusätzliche Todestruppler-Würfel, um sie mit Krennic zu verwenden.

DYNAMIKWECHSEL (129)

- ☉ Falls alle deine Charaktere bereits ihr Maximum an Schilden haben, dann kannst du kein Schild verschieben.

ERPRESSUNG (23)

- ☉ Ein Gegner kann dir jedes Mal, wenn du Erpressung neu wirfst, eine Ressource geben, genauso wie wenn du ihn in deinen Würfelpool wirfst.

FN-2199 (2)

- ☉ Falls du den geworfenen Waffen-Würfel nicht sofort abhandelst, dann bleibt er in deinem Würfelpool, bis er abgehandelt oder entfernt wird, genauso wie es die normale Spielregel besagt.

FRACHTRAUM (152)

- ☉ Du kannst eine Aufwertung auf einen Charakter verschieben, der bereits 3 Aufwertungen hat, aber du musst dann eine dieser Aufwertungen ablegen.
- ☉ Aufwertungen, die verschoben werden, ignorieren Spielbeschränkungen.

KARBON-GEFRIERKAMMER (15I)

- ☉ Du kannst einen Charakterwürfel wählen, der nicht in einem Würfelpool ist.

MACHTBLITZ (14)

- ☉ Machtblitz kann den Würfel eines Gegners, der eine Leerseite (-) zeigt, entfernen.

MACHTILLUSION (135)

- ☉ Falls du weniger Karten ablegst als der gesamte Schaden, der dir zugefügt wird (weil du keine weiteren Karten im Deck hast), dann wird kein Schaden abgeblockt.
- ☉ Du kannst wählen, ob erst Machtillusion oder Schilde den Schaden blocken.

SALVE (12I)

- ☉ Falls der Würfel Ressourcenkosten hat, bezahlst du die Kosten nur ein Mal, fügst aber jedem Charakter des Gegners den Schaden zu.

SEILWERFERPISTOLE (59)

- ☉ Du kannst nur die Fähigkeit von Schlachtfeldern verwenden, die als Teil des Spielerdecks zum Spiel mitgebracht worden sind und somit in der Beiseitegelegt-Zone liegen.

TRAINING (125)

- ☉ Der zweite Würfel kommt aus deiner Beiseitegelegt-Zone. Falls du keinen weiteren dieser Charakterwürfel hast, dann bewirkt diese Fähigkeit nichts.
- ☉ Das Spielen einer zweiten Kopie von Training auf einen Charakter bewirkt nichts, da der Charakter bereits Elite ist.
- ☉ Der Würfel von Training ist ebenfalls der Charakterwürfel des aufgewerteten Charakters. Falls Training jemals das Spiel verlässt, darf der Spieler, der den Charakter kontrolliert, wählen, welcher Würfel beiseite gelegt wird.

VORAHNUNGEN (13I)

- ☉ Falls dein Gegner eine Kopie von Vorahnungen in seiner Beiseitegelegt-Zone hat, kannst du die Karte, die darauf liegt, kostenlos spielen und dann Vorahnungen auf den Ablagestapel legen. Du kannst dir die Karte nicht ansehen, bevor du Vorahnungen spielst.
- ☉ Falls eine Spielbeschränkung das Spielen der Karte verhindert, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.



IMPERIUM IM KRIEG (↔)

AHSOKA TANO (31)

- ☛ Für die Würfel ihrer Aufwertungen musst du ebenfalls bezahlen.

ANTIKES LICHTSCHWERT (49)

- ☛ Sobald du die Aktion dieser Aufwertung verwendest, legst du sie unter das Deck ihres Besitzers.

DEN RÜCKEN FREIHALTEN (115)

- ☛ Wenn du nach dem Ausführen einer Aktion zwei Kopien dieser Unterstützung erschöpfst und für beide denselben Gegner wählst, hinderst du ihn trotzdem nur in seinem nächsten Zug in dieser Runde am Ausführen derselben Aktion, nicht in seinen nächsten beiden Zügen.
- ☛ Diese Fähigkeit wird nur ausgelöst und kann auf 1 von 6 Aktionen (auf Seite 13 aufgelistet) verwendet werden. Kartenfähigkeiten, die Aktionen ähneln, wie z. B. Würfel abhandeln mit Maz Kanata (☛ 45), können nicht verwendet werden um Den Rücken Freihalten auszulösen.
- ☛ Wenn ein Spieler sich entscheidet seinen Zug zu passen, gilt dies als hätte er den Zug ausgeführt und der verzögerte Effekt von Den Rücken Freihalten verfällt am Ende jener Runde.

DUELL DES WISSENS (128)

- ☛ Falls mehrere Spieler gleichzeitig den niedrigsten Gesamtwert haben, entferne alle Charakterwürfel die soeben von jenen Spielern geworfen wurden.

EMP-GRANATEN (58)

- ☛ Diese Spezialfähigkeit kann keine **Droiden**-Charaktere aus dem Spiel ablegen.

HAFENBEZIRK (159)

- ☛ Falls du die Kosten der gespielten Aufwertung unter 3 senkst oder sie kostenlos spielst, dann erhält sie keinen Hinterhalt.

GENERAL HUX (2)

- ☛ Für die Spezialfähigkeit werden alle Charaktere, die du im Spiel hast, gezählt. Deine besiegten Charaktere zählen nicht mit.

ID9-SUCHDROIDE (13)

- ☛ Diese Fähigkeit ist eine zu einem Würfel gehörende Fähigkeit.
- ☛ Der Wert dieses Würfels wird kontinuierlich überprüft und sinkt, sobald ein anderer ID9-Suchdroide-Würfel deinen Pool verlässt.

KANAN JARRUS (33)

- ☛ Du musst nicht vor dem Verwenden von Kanans Fähigkeit deklarieren, welche Aktion du ausführen wirst.

LICHTSCHWERT DES GROSSINQUISITORS (15)

- ☛ Sobald du diese Spezialfähigkeit abhandelst, kannst du den Würfel neu werfen, anstatt ihn aus deinem Pool zu entfernen, auch falls du keinen Charakterwürfel auf eine Leerseite gedreht hast.

MACE WINDU (34)

- ☛ Schilde wirken sich nicht auf die verbleibende Ausdauer aus.

MAGNAWÄCHTER (3)

- ☛ Falls dieser Charakter nach dem Auslösen seiner Fähigkeit geheilt wird, wird er trotzdem am Ende der Runde besiegt.
- ☛ Diesem Charakter kann immer noch Schaden zugeteilt werden, auch wenn er bereits 8 Schaden hat. Allerdings wird der überschüssige Schaden ignoriert.
- ☛ Diese Charakter-Fähigkeit verändert nicht, wie ein Spieler Schaden „wie er möchte“ verteilt (vgl. S. 16).

UNTER ZWANG (81)

- ☛ Falls der Spieler das Ereignis nicht bezahlen kann (oder seine Spielbeschränkungen nicht erfüllt), dann muss er es nicht spielen und kann eine beliebige Aktion nach Wunsch ausführen.
- ☛ Falls das Ereignis keinen Effekt hat, muss der Spieler es trotzdem spielen und so weit wie möglich abhandeln (vorausgesetzt, er erfüllt alle Spielbeschränkungen der Karte).
- ☛ Da Passen keine Aktion ist, hat der Spieler die Möglichkeit zu passen, anstatt eine Aktion auszuführen. Allerdings muss er, wenn er das nächste Mal in dieser Runde eine Aktion ausführen würde, das gewählte Ereignis spielen, falls möglich.

VERBINDUNGEN ZU DEN HUTTS (85)

- ☛ Jede Option kann gewählt werden, auch falls ein Spieler keine Ressourcen oder Würfel hat.

VERMÄCHTNISSE (↔)

DOKTOR APHRA (20)

- ☛ Man kann keine Karte durch Effekte gegnerischer Karten oder Würfel, die dir indirekten Schaden zufügen, ziehen.

GREEDO (21)

- ☛ Diese Fähigkeit ist selbstreferenziell, man wirft nur Würfel, die auf seiner Karte liegen in den Pool. Seine Würfel, die bereits im Pool liegen, werden nicht neu geworfen.

JAR JAR BINKS (47)

- ☛ Die erste Aktion wird als „eine Kartenaktion verwenden“ angesehen.
- ☛ Falls die zweite Fähigkeit abgehandelt wird und Jar Jar Binks keinen seiner Charakterwürfel im Pool hat, werden alle Würfel neu geworfen.

MAUL (2)

- ☛ Mauls Fähigkeit wird nicht ausgelöst, falls eine Spezialfähigkeit auf einem Würfel seine Würfel entfernt, denn Spezialfähigkeiten sind Würfelfähigkeiten und keine Karteneffekte.

REBELLENVERRÄTER (22)

- ☛ Der Gegner wählt, welcher seiner Charaktere aktiviert wird.

SCHLÄGEREI IN DER CANTINA (148)

- ☛ Die Spieler können diesen Effekt solange wiederholen, wie sie Karten von ihrer Hand ablegen.

SCHNELLER ABGANG (153)

- ☛ Du musst das Schlachtfeld kontrollieren, um einem Gegner die Kontrolle darüber zu geben.

UNBEUGSAM (105)

- ☛ Falls deine Charaktere keine Schilde haben, kann diese Fähigkeit einen Würfel mit einem Wert von 0 entfernen.

VANDALISMUS (156)

- ☛ Man entfernt keine Charakterwürfel, um eine Unterstützung oder Aufwertung mit Kosten von 0 vom Spiel abzulegen.

WIDERSTANDSFÄHIG (135)

- ☛ Die Fähigkeit von Widerstandsfähig wird nicht ausgelöst, falls eine Spezialfähigkeit auf einem Würfel die Würfel jenes Charakters entfernt, denn Spezialfähigkeiten sind Würfel Fähigkeiten und keine Karteneffekte.

WEG DER MACHT (👁️)

DJ (35)

- ☛ Diese Fähigkeit fügt einem Gegner indirekten Schaden in Höhe der Anzahl der Würfel jenes Gegners, die du gerade entfernt hast, zu. Dieser Schaden wird als eine Quelle behandelt.
- ☛ Diese Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn du einen oder mehrere Würfel entfernst, nicht, wenn die Würfel von einem Gegner oder vom Spiel entfernt werden. Wenn ein Charakter besiegt wird oder eine Karte aus dem Spiel abgelegt wird, entfernt das Spiel seine passenden Würfel, nicht der Spieler.

GEHEIMOPERATION (92)

- ☛ Ein Spieler kann seine Würfel mit demselben Symbol abhandeln, auch wenn jene Würfel jenes Symbol nicht angezeigt haben, als damit begonnen wurde diese Karte abzuhandeln.

HEIMVORTEIL (127)

- ☛ Jedes Schlachtfeld, das zum Spiel mitgebracht und beiseite gelegt wird, kann durch Karten wie Sprung in den Hyperraum und Neue Befehle ausgewählt werden.

PLO KOON (57)

- ☛ Plo Koon kann mehrere Instanzen derselben Nicht-Schlüsselwort-Fähigkeit haben.

REX' BLASTERPISTOLE

- ☛ Wenn diese Karte an Rex angehängt ist, kannst du eine zweite Kopie davon auf einem anderen deiner Charaktere spielen. Wenn diese Karte jedoch an einem deiner Charaktere angehängt ist, der nicht den Titel Rex hat, kannst du keine zweite Kopie davon spielen, da beide Kopien einzigartig sind.

SNOKE (4)

- ☛ Ein Charakter, der besiegt wird, indem er 1 Schaden von dieser Mächtigen Aktion erleidet, kann seinen Würfel nicht abhandeln, seine Würfel werden beiseite gelegt, bevor diese Mächtige Aktion abgehandelt wird.

DURCH DIE GALAXIS (🌀)

DARTH VADERS MEDITATIONSKAMMER (10)

- ☛ Der letzte Satz der Fähigkeit dieser Unterstützung gilt als „dann“-Effekt und sollte lauten: „Dann sichte Darth Vader um eine Karte zu ziehen.“

L3-37 (91)

- ☛ Wenn dieser Charakter zu einer Aufwertung wird, wird sie nicht besiegt und Fähigkeiten, die durch einen besiegten Charakter ausgelöst werden, werden nicht ausgelöst.
- ☛ Wenn dieser Charakter Elite ist, behält sie beide ihrer Würfel, wenn sie eine Aufwertung wird.

QUI-GON JINNS LICHTSCHWERT (71)

- ☛ Der letzte Satz der Fähigkeit dieser Aufwertung gilt als "dann"-Effekt und sollte lauten: „Dann, falls diese Aufwertung an Qui-Gon Jinn liegt, darfst du eine Karte ziehen.“

RETTUNGSKAPSEL (102)

- ☛ Diese Karte kann durch die Fähigkeit des Millennium Falke (🌀103) ins Spiel kommen, auch wenn ein Spieler bereits eine andere Kopie davon kontrolliert. In diesem Fall muss dieser Spieler aufgrund der Einzigartigkeit eine dieser Kopien auswählen und ablegen.

TOBIAS BECKETT(36)

- ☛ Diese Spezialfähigkeit verwendet nicht das Wort "dann", so dass ein Spieler nicht 1 Ressource nehmen muss, um 1 Ressource zu erhalten.

VAL (37)

- ☛ Diese Spezialfähigkeit verwendet nicht das Wort "dann", so dass ein Spieler nicht 1 Ressource nehmen muss, um 2 Schaden zuzufügen.

ZURÜCKHALTEN (12)

- ☛ Diese Fähigkeit ist nicht optional.



FAQ

Folgende Fragen werden häufig gestellt.

Kann ich gegen einen Freund spielen, der genau wie ich ein Schurkendeck (oder Heldendeck) spielen möchte?

- ☛ Ja. Du kannst gegen jeden spielen, egal welche Fraktion sein Deck hat. Ihr könntet sogar dieselben Charaktere verwenden!

Wenn einer meiner Charaktere im Begriff ist, Schaden zu erleiden, muss ich dann seine Schilde verwenden?

- ☛ Ja, falls möglich.

Falls ich eine Aufwertung an einen erschöpften Charakter spiele, kann ich dann sofort deren Würfel in den Würfelpool werfen?

- ☛ Nein. Du musst warten, bis der Charakter wieder spielbereit gemacht wird, um den neuen Würfel zusammen mit den anderen Charakterwürfeln in den Würfelpool zu werfen.

Kann ich eine Aufwertung auf einen Charakter verlegen, der bereits über die maximale Anzahl an Aufwertungen verfügt?

- ☛ Ja, aber du müsstest 1 der Aufwertungen des Charakters ablegen, um Platz zu schaffen.

Was ist der Unterschied zwischen Fernkampfschaden, Nahkampfschaden und indirektem Schaden?

- ☛ Der einzige Unterschied zwischen Fernkampfschaden und Nahkampfschaden sind die Karten, die mit ihnen interagieren und dass man sie nicht mit ein und derselben Aktion abhandeln kann. Indirekter Schaden unterscheidet sich auf dieselbe Weise und zusätzlich dadurch, dass der Gegner seinen Charakteren Schaden verteilt wie er möchte, zufügt.

Kann ich die Spezialfähigkeit einer erschöpften Karte verwenden?

- ☛ Du kannst die Spezialfähigkeit einer erschöpften Karte verwenden, vorausgesetzt, die Fähigkeit verlangt nicht, dass du die Karte erschöpfst, um sie zu verwenden.

Kann ich mehr als 5 Karten auf der Hand haben?

- ☛ Ja. Du kannst mehr Karten auf der Hand haben, als dein Handkartenlimit beträgt, allerdings würdest du dann in der Auffrischphase keine Karten nachziehen, es sei denn, du legst vorher welche ab.

Kann ich eine graue Aufwertung ablegen, um die Kosten einer nicht-grauen Aufwertung zu senken (und umgekehrt)?

- ☛ Ja. Du kannst eine Aufwertung von beliebiger Farbe ablegen, um die Kosten einer anderen Aufwertung zu senken, egal welche Farbe sie hat.

Muss ich alle meine Würfel mit gleichem Symbol gleichzeitig abhandeln?

- ☛ Nein. Beim Ausführen der Aktion „Würfel abhandeln“ handelst du nur so viele Würfel eines Symbols ab, wie du möchtest.

Was passiert, wenn ich eine Unterstützung spiele, auf der das Stichwort „Aktion“ steht?

- ☛ Ab sofort hast du beim Ausführen von Aktionen eine weitere Möglichkeit zur Auswahl. Die Aktion wird nicht abgehandelt, sobald du die Karte spielst.



Was passiert, wenn ich eine einzigartige Karte spielen will, die mein Gegner bereits im Spiel hat?

- ☛ Jeder Spieler kann von jeder einzigartigen Karte 1 Kopie im Spiel haben (in deinem Deck kannst du bis zu 2 Kopien haben). Du kannst also deine Karte spielen, doch sobald du sie im Spiel hast, kannst du keine weitere Kopie davon spielen.

Wenn ich einen Charakter in mehrfacher Ausführung verwende, muss ich mir dann merken, welche Würfel von welchem Charakter stammen?

- ☛ Ja. Achte darauf, dass deine Würfel immer so liegen, dass man eindeutig erkennt, von welchem Charakter sie stammen. Falls ein Charakter besiegt wird, musst du den Würfel dieses Charakters aus deinem Pool entfernen (falls er dort liegt).

Was passiert, wenn ich eine Aufwertung durch eine günstigere Aufwertung ersetze?

- ☛ Du spielst die neue Aufwertung kostenlos.

Sind alle Würfel, die ein Charakter hat, Charakterwürfel?

- ☛ Nein. Nur die Würfel, die tatsächlich zur Charakterkarte gehören, sind Charakterwürfel. Eine Aufwertung ist niemals ein Charakterwürfel und wird in Kartentexten immer als Aufwertungswürfel bezeichnet.

Was ist der Unterschied zwischen Spielzug und Spielrunde?

- ☛ Ein Spielzug ist die Aktion eines einzelnen Spielers. Eine Spielrunde besteht aus einer Aktionsphase und einer Auffrischphase.

Kann ich die Spezialfähigkeit von Gangsterboss (U23) verwenden, falls ich mit Ass im Ärmel (U92) den Würfel in den Würfelpool werfe?

- ☛ Ja. Weil die Spezialfähigkeit eine zu einem Würfel gehörige Fähigkeit ist, kannst du sie verwenden, auch wenn die Karte nicht im Spiel ist.

Kann Rey (U38) eine zusätzliche Aktion durchführen, falls ich mit ihr das Imperiale Arsenal (U169) beanspruche?

- ☛ Nein. Hast du einmal das Schlachtfeld beansprucht, musst du bei allen zukünftigen Aktionen passen, inklusive der Zusatzaktionen, die Rey dir gibt.

Kann ich den Würfel von Schwarz Eins (U32) in den Pool werfen, falls ich die Spezialfähigkeit von Poe Dameron (U29) abhandle, um die Spezialfähigkeit auf Schwarz Eins zu verwenden, auch wenn die Spezialfähigkeit von Schwarz Eins von „neu würfeln“ spricht?

- ☛ Nein. Da sich der Würfel von Schwarz Eins gerade nicht in deinem Pool befindet, kannst du ihn auch nicht neu werfen.

Was geschieht, wenn eine Nachdem-Fähigkeit durch eine Bevor-Fähigkeit ausgelöst wird, und sich noch eine andere Nachdem-Fähigkeit in der Warteschlange befindet?

- ☛ Nachdem-Fähigkeiten betreten eine Warteschlange und warten dort, bis sie abgehandelt werden. Falls eine Nachdem-Fähigkeit während der Abhandlung einer beliebigen anderen Fähigkeit ausgelöst wird, wird sie erst abgehandelt, nachdem die auslösende Fähigkeit und jede andere Nachdem-Fähigkeit, die sich bereits in der Warteschlange befindet, abgehandelt worden ist.

Kann ich Gerissenheit (U65) verwenden, um das Ablegen eines gegnerischen Thermal detonators (U67) oder gegnerischer Infanteriegranaten (U17) auszulösen?

- ☛ Ja. Du fügst gegnerischen Charakteren den Schaden zu und legst dann den Thermal detonator oder die Infanteriegranaten ab.

Kann ich Gerissenheit (U65) verwenden, um das Sith-Holocron (U16) mit einer Karte auf meiner Hand zu tauschen?

- ☛ Nein. Du kannst keine gegnerischen Karten auf deiner Hand oder in deinem Deck haben. Das Endresultat wäre, dass das Sith-Holocron keinen Effekt hätte.

Kann ich das Ausgeben der 5 Ressourcen ignorieren, um die Spezialaktion von Gangsterboss (U23) auszulösen, sobald ich Lagezentrum der Rebellen (U171) beanspruche?

- ☛ Nein. Lagezentrum der Rebellen ignoriert nur die Ressourcenkosten, die auf den Würfel aufgedruckt sind.

Wie interagiert Gerissenheit (U65) mit Schwarz Eins (U32) eines Gegners?

- ☛ Sobald du die Spezialfähigkeit von Gerissenheit verwendest, handelst du sie so ab, als wäre die Karte mit der Spezialfähigkeit, die du verwendest, deine eigene. Aber du entfernst nicht den Würfel von Schwarz Eins aus dem Würfelpool, so dass du den Ersatzeffekt, den Würfel neu zu werfen, nicht abhandeln kannst.

Kann ich Sith-Holocron (U16) verwenden, um eine Aufwertung auf einem Roten Gardist (U12) zu tauschen?

- ☛ Ja. Eine Aufwertung auf einem Charakter zu tauschen ist nicht dasselbe, wie eine Aufwertung zu spielen.

Kann ich eine Karte erschöpfen oder spielen, die eine Aktion hat, die ich nicht ganz abhandeln kann, mit dem Ziel, die Runde in die Länge zu ziehen? Wie z. B. Schlagkräftige Verstärkung (U99) ohne Schaden auf ihr oder beim Spielen von Selbstloses Opfer (U118), wenn ich keinen blauen Charakter habe.

- ☛ Ja. Eine Karte von deiner Hand spielen, auch wenn sie keinen Effekt

hat, entfernt eine Karte von deiner Hand und zählt nicht als „Nichts tun“. Dasselbe gilt für das Erschöpfen einer Karte oder einen Würfel auf dieselbe Seite neu werfen.

Was passiert mit einem Charakterwürfel, der noch im Würfelpool liegt, wenn er wieder spielbereit gemacht wird, z. B. mit Bala-Tik (U19) oder Führungsstärke (U141)? Werden sie entfernt? Werden sie neu geworfen, sobald der Charakter wieder aktiviert wird?

- ☛ Falls ein Charakter wieder spielbereit gemacht wird, wird keiner seiner Würfel entfernt. Falls der Charakter wieder aktiviert wird, wird jeder Würfel, der zurück auf den Charakter gelegt worden ist, normal neu geworfen, aber mit den Würfeln, die bereits im Würfelpool liegen, passiert nichts.

Ich habe Count Dooku (U9) mit 1 verbliebenen Ausdauer und mein Gegner handelt einen Würfel mit 2 Fernkampfschaden gegen ihn ab. Aber er hat auch Admiral Ackbar (U27) im Spiel. Bevor ich den Schaden erleide, lege ich die letzte Karte von meiner Hand ab, um 1 eingehenden Schaden zu blocken. Kann ich dann die 2 Schaden von Ackbars Fähigkeit zuerst zuweisen, bevor die 2 Fernkampfschaden abgehandelt werden, um Dooku zu töten und die 2 Schaden durch den Würfel zu vermeiden?

- ☛ Sobald Count Dookus Bevor-Fähigkeit abgehandelt wird und die letzte Karte von deiner Hand abgelegt wird, wird Admiral Ackbars Nachdem-Fähigkeit in die Warteschlange eingereiht. Allerdings sind die 2 Fernkampfschaden schon zuvor in die Warteschlange eingereiht worden. Sie wurden nur durch die Bevor-Fähigkeit unterbrochen. Deshalb betritt Ackbars Fähigkeit die Warteschlange hinter den 2 Fernkampfschaden. Deshalb wird der Würfel, der Count Dooku tötet, zuerst abgehandelt und dann musst du einen deiner anderen Charaktere 2 Schaden erleiden lassen.

Was passiert, wenn ich Obi-Wan Kenobis Bevor-Fähigkeit (U37) mit einer Regeneration (U132) oder anderen heilenden Effekten verwende? Bleibt er dann im Spiel, da er keinen Schaden in Höhe seiner Ausdauer mehr hat?

- ☛ Er bleibt nicht im Spiel. Obi-Wan nimmt Schaden in Höhe seiner Ausdauer und ohne Ersatzeffekt gibt es keinen Weg dies zu ändern. Da eine Heilung-Fähigkeit wie Regeneration kein Ersatzeffekt ist, wird Obi-Wan beiseitegelegt, nachdem das Ereignis, das er spielt, abgehandelt worden ist.

Falls mein Gegner einen TIE-Pilot (U4)-Würfel hat und mehrere andere Würfel zeigen Fernkampfschaden, was passiert, wenn ich Ausweichen (U155) spiele?

- ☛ Da Ausweichen alle Würfel gleichzeitig entfernt, wird nur der TIE-Pilot-Würfel entfernt. Falls jedoch 2 verschiedene TIE-Pilot-Würfel im Würfelpool sind, dann werden alle seine Würfel vor Ausweichen geschützt.

Kann ich einen Erpressung (U23)-Würfel werfen und ihn mit Schnelle Hände (U150) abhandeln, bevor ein Gegner eine Ressource ausgeben kann, um den Würfel zu entfernen?

- ☛ Ja. Die Fähigkeiten sind gleichzeitig, deshalb kannst du wählen, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Ich spiele einen Z6-Schlagstock (8) auf FN-2199 (2) und werfe seinen Würfel in meinen Würfelpool. Ich werfe eine Leerseite und werfe den Würfel dann neu. Kann ich ihn trotzdem mit der Fähigkeit von FN-2199 abhandeln?

- ☛ Du kannst sie nach dem Neu Werfen nicht abhandeln. Solange die Fähigkeit von FN-2199 abgehandelt wird, wird die „Nachdem“-Fähigkeit vom Z6-Schlagstock in die Warteschlange eingereiht. Die Fähigkeit von FN-2199 muss komplett abgehandelt werden, bevor irgendetwas, das in der Warteschlange wartet, abgehandelt werden kann. Falls du dich dazu entscheidest den Würfel vom Z6-Schlagstock abzuhandeln, hat seine Nachdem-Fähigkeit keinen Effekt, nachdem der Würfel nicht länger im Würfelpool ist. Du kannst ihn entweder abhandeln oder neu werfen, nicht beides.

Was passiert, falls ich Obi-Wan Kenobis (☉37) Fähigkeit verwende um ein Selbstloses Opfer (☉118) von meinem Ablagestapel zu spielen, bevor er besiegt ist? Kann ich eine 2. Kopie von Selbstloses Opfer spielen und dann eine andere Karte mit dem 2. Selbstloses Opfer abwerfen?

☉ Du kannst eine 2. Kopie von Selbstloses Opfer spielen. Jedoch hat nur ein Selbstloses Opfer einen Effekt. Bevor Obi-Wan Kenobi besiegt ist, kannst du seine Fähigkeit auslösen um ein Selbstloses Opfer zu spielen. Dann, bevor er durch das Selbstlose Opfer besiegt wurde, kannst du, nachdem Bevor-Effekte das Spiel unterbrechen, eine andere Kopie davon spielen. Wiederhole dies und spiele dann eine andere blaue Karte deiner Wahl von deinem Ablagestapel oder deiner Hand. Dann wird das 2. Selbstloses Opfer abgehandelt, Obi-Wan ist besiegt und du kannst einen Charakter wählen und erschöpfen. Allerdings hat das nächste Selbstloses Opfer das abgehandelt wird keinen Effekt, da du Obi-Wan nicht nochmal besiegen kannst, er ist bereits besiegt.

Kann ich die Ressourcen von Schmuggler aus dem Äußeren Rand (☉46) erhalten, sobald ich Schmuggeln (☉134) spiele um die letzte Karte von meiner Hand abzulegen?

☉ Nein. Die letzte Karte wurde nicht von deiner Hand gespielt, sondern abgelegt.

Kann ich mit Palpatines (☉11) Fähigkeit 2 Schaden zufügen, falls ich einen seiner Würfel mit Zorn (☉71) abhandle?

☉ Nein. Palpatines Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Palpatine kontrollierende Spieler einen seiner Würfel abhandelt, nicht ein Gegner.

Wenn ich meine Aktion nutze, um die Landebucht (☉153) zu beanspruchen, und sie verwende, um Ausmanövrieren (☉149) zu spielen, erhalte ich dann die Ressource durch Ausmanövrieren?

☉ Nein, du erhältst die Ressource nicht. In dem Moment, als du das Schlachtfeld beansprucht hast, war die Karte nicht im Spiel. Demnach konnte sich ihre Fähigkeit nicht in die Warteschlange einreihen.

Kann ich eine einzigartige Aufwertung aus dem Spiel ablegen, um eine andere Kopie davon zu spielen und deren Kosten zu senken.

☉ Nein. Wenn du eine einzigartige Aufwertung im Spiel hast, kannst du keine andere Kopie von ihr spielen.

Kann ich Durchhaltevermögen (☉147) spielen, falls mein Gegner in seinem letzten Zug 1 meiner Würfel mit Wertvollster Besitz (☉102) entfernt hat?

☉ Nein, du kannst Durchhaltevermögen nicht spielen. Der Würfel wurde auf Wertvoller Besitz gelegt und ist somit unter der Kontrolle deines Gegners.

Angenommen, ich handle die Spezialfähigkeit von Seilwerferpistole (☉59) ab, um die Beanspruchen-Fähigkeit von Zentraler Platz (☉157) zu verwenden. Kann ich in diesem Fall Schaden auf das Schlachtfeld oder von ihm weg verschieben?

☉ Ja. Die Seilwerferpistole gestattet dir, Schaden auf den Zentralen Platz oder von ihm weg zu verschieben.

Falls ein Spieler Köder (☉154) spielt und Sabine Wren (☉40) wählt und ihre „Bevor“-Fähigkeit eine Waffe mit Hinterhalt spielt, wer führt die erste zusätzliche Aktion aus?

☉ Der Spieler, der Köder (☉154) gespielt hat, kann die erste zusätzliche Aktion ausführen. Sobald Köder abgehandelt wird, wird jene zusätzliche Aktion als erstes geschaffen, gefolgt von Sabine Wrens Aktivierung und die zusätzlichen Aktionen werden in der Reihenfolge ausgeführt, wie sie geschaffen wurden.

Ist bei Spieleffekten eine 0 eine ungerade oder eine gerade Zahl?

☉ 0 ist eine gerade Zahl.

Kann eine Mächtige Aktion ohne Effekt ausgeführt werden? Wenn ja, gilt es als passen?

☉ Ja. Eine Mächtige Aktion kann ohne Effekt ausgeführt werden. Nein. Dies gilt nicht als passen, da das Ausführen einer Mächtigen Aktion den Spielstatus verändert hat (diese Mächtige Aktion kann in der Runde nicht nochmal ausgeführt werden). Zum Beispiel kann ein Spieler die Mächtige Aktion auf Sklave I (☉25) ausführen, auch wenn er keine gelben Würfel in seinem Pool hat. Dies gilt nicht als passen, da es sich bei der Ausführung um eine Änderung des Spielstatus handelt.

Ich aktiviere einen Klontuppler (☉38) mit Training (☉125) welches an ihn angehängt ist. Kann ich beide Würfel erneut würfeln?

☉ Nein. Du kannst nur einen seiner Würfel deiner Wahl erneut würfeln. „Dieser Würfel“ bezieht sich immer auf einen einzigen Würfel, nicht auf mehrere Würfel.

Kann ich Ataru-Hieb (☉101) oder Todesstoss (☉60) spielen und damit einen von Luke Skywalkers (☉56) Würfeln, der ein Schild zeigt, abhandeln?

☉ Ja. Ataru-Hieb und Todesstoss handeln einen Würfel ab, so dass du Lukes anhaltende Fähigkeit nutzen kannst, seinen Würfel der ein Schild zeigt abzuhandeln als wäre es Nahkampfschaden. Lukes Würfel gilt als Nahkampfschaden, wenn er abgehandelt wird. Lukes Fähigkeit funktioniert nur, wenn sein Würfel abgehandelt wird, nicht, wenn er entfernt wird.

INDEX

A

ABLAGESTAPEL	10
ABLEGEN (SYMBOL).....	9
AUF EINE HANDLUNG VERZICHTEN	14
AKTIONEN	13
AKTIONSPHASE	13
AKTIVIEREN VON KARTEN	14
ANDAUERENDE FÄHIGKEITEN ..	17
ANSEHEN	20
„ASS IM ÄRMEL“	24
AUFFRISCHPHASE	13
AUFWERTUNGEN.....	7
AUSDAUER	6
AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN ...	18
AUSLÖSEBEDINGUNG.....	18

B

BEANSPRUCHEN.....	14
BEANSPRUCHEN- FÄHIGKEITEN	17
BEISEITEGELEGT-ZONE.....	10
BESCHÜTZER (SCHLÜSSELWORT).....	18
BESIEGTE CHARAKTERE.....	16
BESITZER	20
BEVOR-FÄHIGKEITEN.....	18
BLAU	12

C

„C-3PO“	25
CHARAKTERE	6
CHARAKTERWÜRFEL	20
„COUNT DOOKU“	24

D

„DANN“-EFFEKTE	19
DECK	10
DIE GOLDENE REGEL	3
„DIREKTOR KRENNIC“.....	25
„DYNAMIKWECHSEL“	25

E

„EINS MIT DER MACHT“	24
EINZIGARTIG.....	3
ELITECHARAKTER	6
EREIGNISSE.....	6
ERHÖHEN.....	20
„ERPRESSUNG“	25
ERRATA	23
ERSATZEFFEKTE.....	19
ERSCHÖPFT	16
ERSETZEN	20

F

FÄHIGKEITEN	17
FAQ.....	28
FARBEN	3
FERNKAMPFSCHADEN	9

„FN-2199“	25
FOKUSSIEREN	9
„FRACHTRAUM“	25
FRAKTION.....	3

G

„GANGSTERBOSS“	24
GELB.....	12
„GENERAL GRIEVOUS“	24
GESAMTWERT	20
GLEICHZEITIG EINTRETENDE FÄHIGKEITEN	18
„GRENZENLOSER EHRGEIZ“ ...	24
GÜNSTIGSTE.....	20

H

HAND	10
HANDKARTENLIMIT	10
HEILEN.....	20
HINTERHALT (SCHLÜSSELWORT).....	18

I

IDENTIFIKATION (ID).....	8
INDIVIDUALISIERUNG	12

J

JEDER GEGEN JEDEN.....	22
------------------------	----

K

KARTE KOPIE EINER.....	20
KARTEN SPIELEN.....	14
KARTENAKTION	14
KARTENEFFEKTE.....	19
KARTENARTEN	3
UNTERARTEN	7
KLARSTELLUNGEN VON KARTENTEXTEN.....	24
KONTROLLIERENDER SPIELER	20
KOSTENLOS.....	20

L

„LASST ALLE HOFFNUNG FAHREN“	24
„LASS DEN WOOKIEE GEWINNEN“	24
LEERSEITE	9

M

„MACHTAUSBILDUNG“	24
„MACHTBLITZ“	25
„MACHTILLUSION“	25
MEHRSPIELERREGELN	22
MODIFIKATOR.....	8

N

NACHDEM-FÄHIGKEITEN.....	18
NAHKAMPFSCHADEN	9
NEGATIVE EFFEKTE	19
NEUTRAL	12
NEU WERFEN.....	14
NICHT ERLAUBTE AKTIONEN 14 NICHT IM SPIEL BEFINDLICHER BEREICH	10
NICHT-BLOCKIERBARER SCHADEN	20

P

„PADAWAN“	24
PASSEN	15
„POE DAMERON“	24
PUNKTEWERT.....	6

R

RESSOURCEN (SYMBOL)	9
RESSOURCEN	16
RESSOURCENKOSTEN.....	8
„REY“	24
ROT.....	12
„RÜCKZUG“	24
RUNDEN	13

S

„SALVE“	25
SCHADEN	16
NICHT-BLOCKIERBAR.....	20
VERTEILEN.....	16
SCHILD (SYMBOL).....	9
SCHLACHTFELD	5
WAHL DES	12
SCHLÜSSELWÖRTER	18
„SCHMUGGLER AUS DEM ÄUSSEREN RAND“	23
„SCHWESTER DER NACHT“	24
„SEILWERFERPISTOLE“	25
SELBSTREFERENZIELE EFFEKTE.....	19
SELTENHEIT KARTEN	3
WÜRFEL	8
SENKEN	20
SICHTEN.....	21
SINKEN	20
„SITH-HOLOCRON“	24
SPEZIALFÄHIGKEIT (SYMBOL).....	9
SPEZIALFÄHIGKEITEN	17
SPIELAUFBAU	13
SPIELBEREIT	16
SPIELBESCHRÄNKUNGEN	21
SPIELSIEG.....	15
SPIELSTRUKTUR	13
SPIELZÜGE	13
„SPRUNG IN DEN HYPERRAUM“	23
STEIGEN	20
STÖRUNG	9

T

TEAM.....	6
ZUSAMMENSTELLEN	12
TITEL.....	3
„TOLLKÜHNE FLUCHT“	24
„TRAINING“	25

U

UNTERSTÜTZUNGEN.....	7, 14
UNTERTITEL	5

V

VERLEGEN (SCHLÜSSELWORT).....	18
„VERSCHANZEN“	24
VERSCHIEBEN	21
VERZÖGERTE EFFEKTE.....	19
„VORAHNUNGEN“	25
VORRAT.....	10

W

WÄHLEN.....	21
WARTESCHLANGE	17
WERT.....	8
WÜRFEL	8
ABHANDELN	14
AUF KARTEN	10
BEISEITEGELEGT	10
DREHEN	20
ENTFERNEN	21
KOSTEN	8
NEU WERFEN	14
ÜBER KARTEN ABHANDELN .	9
VERLASSEN DAS SPIEL	9
WERFEN	21
WÜRFELPOOL	10
WÜRFELSYMBOLE	9
WÜRFELÜBERSICHT	3

X

X ALS VARIABLE	21
----------------------	----

Z

ZEIGEN (WÜRFEL)	21
ZIEHEN (KARTEN).....	16
ZU EINEM WÜRFEL GEHÖRENDE FÄHIGKEITEN....	17
„ZWEITE CHANCE“	24