

STAR WARS

THE DECKBUILDING GAME

MEHRSPIELER-VARIANTE

Diese Variante lässt euch in 2 Zweier-Teams um die Kontrolle der Galaxis kämpfen. Für diese Variante benötigt ihr 2 Exemplare von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Das eine Team spielt das Imperium, das andere die Rebellen.

SPIELAUFBAU

In einer „2 gegen 2“-Partie sollten sich die 2 Teams gegenüberübersetzen, wobei die Teammitglieder nebeneinander sitzen. Beim Spielaufbau führt ihr die folgenden Schritte durch:

1. Legt die „Gleichgewicht der Macht“-Leiste in die Mitte des Tisches. (Für die Mehrspieler-Variante braucht ihr nur eine Leiste.) Die Bereiche links und rechts von der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste sind Regionen. In jeder der zwei Regionen sitzt jeweils ein Spieler des Imperiums einem Spieler der Rebellen direkt gegenüber.
2. Die Spieler einer Region führen die normalen Schritte des Spielaufbaus durch. Dadurch hat jede Region ihr eigenes Galaxis-Deck, ihre eigene Galaxis-Auslage und ihr eigenes Outer-Rim-Piloten-Deck.
3. Jeder Spieler hat sein eigenes Deck und Stützpunkt-Deck. Die eigenen Decks sollten vom jeweiligen Teammitglied getrennt in der eigenen Region bleiben. Die Stützpunkt-Decks eines Teams sollten nebeneinander (in einer gemeinsamen Zone) unterhalb der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste platziert werden.
4. Bestimmt zufällig, welches Team beginnt. Das andere Team beginnt die Partie mit dem Machtmarker auf dem Feld ganz auf seiner Seite der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste.

GRUNDLAGEN

In den folgenden Abschnitten werden die grundlegenden Konzepte der Mehrspieler-Variante von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** vorgestellt.

TEAMWORK

„Komm schon Han, alter Kumpel, jetzt enttäusch mich nicht!“
– Lando Calrissian

Das Ziel in einer „2 gegen 2“-Partie ist es, als Team das gegnerische Team zu besiegen. Um das Zusammenspiel im Team zu fördern, sollten die Worte „du“ oder „dein“ (und alle Abwandlungen) so gelesen werden, dass „euer Team“ angesprochen ist.

Beispiel: Du hast einen Sturmtruppler im Spiel und dein Teammitglied spielt General Veers. Das Teammitglied kann die Fähigkeit auf General Veers verwenden, um 1 Karte zu ziehen, da sich das „du“ im Kartentext in der Mehrspieler-Variante auf „dein Team“ bezieht.

Fähigkeiten auf Stützpunkten funktionieren genauso. Stützpunkte mit passiven Fähigkeiten (wie die auf Endor) beziehen sich auf die gespielten Karten beider Teammitglieder. Stützpunkte mit ausgelösten Fähigkeiten (wie die auf Corellia oder Yavin IV) dürfen von einem der beiden Teammitglieder ausgelöst werden (aber nur ein Mal pro Auslöser). Falls z. B. beide im Team jeweils Bespin als Stützpunkt ausliegen haben, zieht das Teammitglied, das zuerst eine neutrale Karte im Zug spielt, 2 Karten (1 für jedes Exemplar von Bespin).

Ausnahme beim Verbannen: Fähigkeiten, die Karten verbannen, können nicht verwendet werden, um Karten seines Teammitglieds zu verbannen!

REGIONEN

„Die Regionalgouverneure haben jetzt direkte Kontrolle über ihre Territorien.“ – Großmoff Tarkin

Jedes Teammitglied ist für seine eigene Region verantwortlich. Die Spieler einer bestimmten Region können nur mit dem Galaxis-Deck, der Galaxis-Auslage und dem Outer-Rim-Piloten-Deck ihrer eigenen Region interagieren. Karten dürfen die Region, in der sie sich zu Beginn der Partie befunden haben, nicht verlassen.

Fähigkeiten, die sich auf einen Gegner (oder eine gegnerische Karte) beziehen, gelten nur für den Gegner der gleichen Region. Das heißt, dass ein Spieler keine Karten in der Galaxis-Auslage der anderen Region kaufen oder sie zum Ziel wählen kann und keine Karten vom Gegner der anderen Region ablegen kann.

GEMEINSAME ZONE

Beim Spielaufbau legt jeder Spieler sein Stützpunkt-Deck neben das seines Teammitglieds in die Mitte des Tisches (unterhalb der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste) in die sogenannte „gemeinsame Zone“. Karten in dieser Zone gelten als in beiden Regionen befindlich.

Wenn du ein Großkampfschiff spielst, dann lege es in die gemeinsame Zone, die du mit deinem Teammitglied teilst. Jedes Großkampfschiff in der gemeinsamen Zone eines Teams beschützt beide Stützpunkte in der Zone, aber nur das Teammitglied, das das Großkampfschiff gespielt hat, sammelt Ressourcen in Höhe seines Ressourcenwerts. Werden Fähigkeiten auf einer Karte in der gemeinsamen Zone eines Teams abgehandelt, müssen sich die Teammitglieder entscheiden, wer von ihnen die Fähigkeit abhandelt.

Ihr dürft jeden Stützpunkt und jedes Großkampfschiff in der gemeinsamen Zone des gegnerischen Teams angreifen bzw. mit ihm interagieren, als ob sich diese Karten in eurer eigenen Region befinden würden.

SPIELABLAUF

„Lasst zehn von uns wie hundert wirken.“ – Cassian Andor

Eine „2 gegen 2“-Mehrspieler-Partie von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** folgt den gleichen Regeln wie die einer „1 gegen 1“-Partie, mit folgenden Änderungen:

GEMEINSAME ZÜGE

In einer „2 gegen 2“-Partie wechseln sich die Teams mit ihren Spielzügen ab. Wenn euer Team am Zug ist, spielst du und dein Teammitglied euren Zug gleichzeitig. Ist die Macht zu Beginn eures Zuges ganz auf der Seite eures Teams, erhaltet ihr beide je 1 Ressource.

Ihr solltet als Team kommunizieren und euch über eure Züge abstimmen. Ihr könnt offen über die Karten auf eurer Hand sprechen und darüber diskutieren, in welcher Reihenfolge ihr eine Karte spielen oder eine Fähigkeit abhandeln wollt. Beispiel: In eurem Zug hast du einen X-Flügler, kannst seine Fähigkeit aber nicht abhandeln, weil der Machtmarker auf dem neutralen Feld der „Gleichgewicht der Macht“-Leiste liegt. Dein Teammitglied hat aber einen Tempelwächter auf der Hand und entscheidet sich, ihn zu spielen und so 1 Macht zu erhalten. Jetzt befindet sich der Machtmarker auf eurer Seite, sodass du die Fähigkeit auf dem X-Flügler abhandeln kannst, um 1 Karte zu ziehen.

KARTEN KAUFEN

Jedes Teammitglied sammelt für jede seiner gespielten Karten eigene Ressourcen. Ressourcen können nicht untereinander getauscht werden. Jeder Spieler verwendet seine eigenen Ressourcen, um Karten aus der Galaxis-Auslage seiner Region zu kaufen. Karten der anderen Galaxis-Reihe dürfen nicht gekauft werden. Gekaufte Karten dürfen nicht dem Deck seines Teammitglieds hinzugefügt werden.

GEGNERISCHE STÜTZPUNKTE ANGREIFEN

Wenn du und dein Teammitglied die gegnerischen Stützpunkte angreift, addiert eure Angriffswerte und fügt den Schaden den beiden gegnerischen Stützpunkten zu. Dabei dürft ihr den Schaden auf beide Stützpunkte so aufteilen, wie ihr wollt. Falls eure Gegner Großkampfschiffe im Spiel haben, müssen zuerst all jene Großkampfschiffe zerstört werden, bevor den beiden gegnerischen Stützpunkten Schaden zugefügt werden kann. Ihr dürft mit den Großkampfschiffen in der gegnerischen gemeinsamen Zone interagieren und ihnen Schaden zufügen.

SPIELSIEG

„Dieser Tag wird lange in Erinnerung bleiben.“ – Darth Vader

Es gewinnt das Team, das es zuerst schafft, **von beiden gegnerischen Stützpunkt-Decks je 3 Stützpunkte zu zerstören** (insgesamt also mindestens 6 Stützpunkte)! Es können zwar mehr als 3 Stützpunkte pro Gegner zerstört werden, diese zählen aber nicht für den Spielsieg mit.

Für eine „2 gegen 2“-Partie empfehlen wir die Regeln für „Die ganze Galaxis“ auf Seite 28 in der Spielanleitung von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** zu verwenden.

Zusätzlich könnt ihr noch die Regeln für die „Anpassbare Spiellänge“ auf Seite 29 verwenden. Für die ersten „2 gegen 2“-Partien empfehlen wir aber, die Spiellänge zuerst einmal wie oben beschrieben beizubehalten.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Im folgenden Abschnitt findet ihr Antworten zu häufig gestellten Fragen über die Regeln der Mehrspieler-Variante von **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

F. Ist es möglich, beide gegnerische Stützpunkte im gleichen Zug zu zerstören?

A. Ja. Ihr könnt den Schaden, den ihr zufügt, zwischen den beiden Stützpunkten beliebig aufteilen. So kann es möglich sein, dass beide Stützpunkte in einem Zug zerstört werden.

F. Was passiert, wenn mein 3. Stützpunkt zerstört ist, der meines Teammitglieds aber noch nicht?

A. Jedes Mal wenn dein Stützpunkt zerstört wird, wählst du zu Beginn deines nächsten Zuges einen neuen Stützpunkt (wie in den normalen Regeln auf Seite 13 beschrieben). Falls du in deinem Stützpunkt-Deck keine Karten mehr hast, um einen weiteren zu wählen, spielst du ohne Stützpunkt weiter. Eure Gegner müssen sich dann auf den Stützpunkt deines Teammitglieds konzentrieren.

F. Mein Teammitglied hat eine einzigartige Karte (wie Yavin IV oder Darth Vader) im Spiel. Hindert mich diese daran, mein Exemplar der einzigartigen Karte ins Spiel zu bringen?

A. Nein. Es ist erlaubt, dass dein Teammitglied den gleichen einzigartigen Stützpunkt wählt oder die gleiche einzigartige Einheit in einem Zug spielt, den bzw. die auch du in diesem Zug gewählt bzw. gespielt hast.

REGELKLARSTELLUNGEN

„Das Prachtstück hat noch ein paar Überraschungen für Sie bereit, Schätzchen.“ – Han Solo

Um es euch leichter zu machen, wie bestimmte Karteneffekte in einer Mehrspieler-Partie funktionieren, haben wir eine Liste von Regelklarstellungen auf den Seiten 5–6 dieses Regeldokuments zusammengestellt. Die Karten sind in alphabetischer Reihenfolge sortiert. Neben jeder Karte ist die Fähigkeit der Karte beschrieben. In der rechten Spalte befinden sich die Klarstellungen für die Mehrspieler-Variante.



BEISPIEL: MITTEN IM SPIEL

Diese Abbildung zeigt euch beispielhaft, wie die einzelnen Komponenten des Spiels angeordnet werden sollten.

REBELL 1



Ablagestapel
Rebell 1



Deck
Rebell 1



Gemeinsame Zone der Rebellen

Rebellen-Stützpunkt

Großkampfschiffe

Diagram showing the Rebel base (DANTOINE) and fleet cards (HAMMERHEAD-KONZETTE, C-ROCK-KREUZER) in a shared zone.

REGION A

Galaxis-Ablagestapel

Galaxis-Deck

Galaxis-Auslage

Outer-Rim-Piloten-Deck

Diagram showing the layout of Region A: Galaxis-Ablagestapel (TODESTRUPPLER), Galaxis-Deck (STAR WARS), Galaxis-Auslage (GOZANTI-KREUZER, TIE-ABFANGJÄGER, B-FLOTTE, TIE-JÄGER, BAZE WALDUS, JANNI-KLOWBERE), and Outer-Rim-Piloten-Deck (OUTER-RIM-LOT).



Imperium-Siegstapel



IMPERIUM 1



Ablagestapel
Imperium 1



Deck
Imperium 1

Großkampfschiff

Imperium-Stützpunkt

Gemeinsame Zone des Imperiums

Diagram showing the Imperial base (ENDOR) and fleet card (STERNEZENSTÖRER) in a shared zone.

BEISPIEL: MITTEN IM SPIEL

Diese Abbildung zeigt euch beispielhaft, wie die einzelnen Komponenten des Spiels angeordnet werden sollten.

Rebellen-Stützpunkt



Großkampfschiff



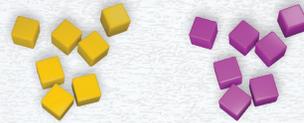
Deck Rebell 2



Ablagestapel Rebell 2



REBELL 2



Rebellen- Siegstapel



REGION B



Outer-Rim- Piloten-Deck



Galaxis-Deck



Galaxis- Ablagestapel

Galaxis-Auslage



Großkampfschiff



Imperium-Stützpunkt



Deck Imperium 2



Ablagestapel Imperium 2

IMPERIUM 2



KARTENNAME	FÄHIGKEIT
Admiral Piett	Solange Admiral Piett im Spiel ist, erhält jedes deiner Großkampfschiffe 1 ⚡.
AT-AT	Füge 1 Truppler aus deinem Ablagestapel deiner Hand hinzu.
Bespin	Sobald du zum ersten Mal in jedem Zug eine neutrale Karte spielst, ziehe 1 Karte.
Chewbacca	Falls du eine andere einzigartige (+) Einheit im Spiel hast, ziehe 1 Karte.
Corellia	Sobald du Corellia aufdeckst, kaufe kostenlos 1 Imperium- oder neutrale Karte aus der Galaxis-Auslage und füge sie deiner Hand hinzu.
Coruscant	Sobald dein Zug beginnt, sieh dir die obersten 2 Karten des Galaxis-Decks an. Platziere 1 Karte oben auf dem Deck und lege die andere ab.
C-ROC-Kreuzer	Lege 1 Karte von deiner Hand ab, um 3 Schaden von deinem Stützpunkt zu reparieren.
Dagobah	Sobald du Dagobah aufdeckst, verbanne bis zu 3 Karten von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel.
Direktor Krennic	Ziehe 1 Karte (stattdessen 2 Karten, falls dein Stützpunkt der Todesstern ist).
Endor	Solange Endor dein Stützpunkt ist, erhält jede deiner Truppler - und Fahrzeug -Einheiten 1 ⚡.
General Veers	Falls du einen Truppler oder ein Fahrzeug im Spiel hast, ziehe 1 Karte.
Gozanti-Kreuzer	Lege 1 Karte von deiner Hand ab, um 1 Karte zu ziehen.
Großmoff Tarkin	Füge 1 Imperium-Karte aus der Galaxis-Auslage deiner Hand hinzu. Am Ende deines Zuges musst du jene Karte verbannen.
Han Solo	Ziehe 1 Karte (stattdessen 2 Karten, falls du den Millennium Falcon im Spiel hast).
Hoth	Solange Hoth dein Stützpunkt ist, verhindere die ersten 2 Schaden, die Hoth in jedem Zug zugefügt werden.
HWK-290	Verbanne diese Einheit, um 4 Schaden von deinem Stützpunkt zu reparieren.
IG-88	Sobald IG-88 ein Ziel in der Galaxis-Auslage besiegt, verbanne 1 Karte von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel.
Imperialer Träger	Solange dieses Großkampfschiff im Spiel ist, erhält jede deiner Jäger -Einheiten 1 ⚡.
Jedha	Solange Jedha dein Stützpunkt ist, füge die erste neutrale Karte, die du in jedem Zug kaufst, deiner Hand hinzu. Du musst die Karte am Ende deines Zuges verbannen.
Jabbas Segelbarke	Füge 1 Kopfgeldjäger aus deinem Ablagestapel deiner Hand hinzu.
Kafrene	Sobald du zum ersten Mal in jedem Zug eine neutrale Karte spielst, ziehe 1 Karte.

INTERAKTIONEN IN DER MEHRSPIELER-VARIANTE
Diese Fähigkeit gilt sowohl für deine Großkampfschiffe als auch für die deines Teammitglieds.
Sobald du diese Fähigkeit abhandelst, darfst du dein Teammitglied wählen, das an deiner Stelle eine Truppler -Einheit aus seinem Ablagestapel seiner Hand hinzufügt.
Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Wer von euch beiden als Erstes in eurem Zug eine neutrale Karte spielt, zieht 1 Karte (oder stattdessen 2 Karten, wenn ihr beide Bespin als Stützpunkt habt).
Falls du oder dein Teammitglied eine einzigartige (+) Einheit im Spiel hat, darfst du 1 Karte ziehen.
Sobald du diesen Stützpunkt aufdeckst, entscheidest du, wer von euch beiden die Fähigkeit abhandelt.
Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Wähle, wer von euch beiden sich die obersten 2 Karten des entsprechenden Galaxis-Decks ansieht.
Ein beliebiges Teammitglied darf 1 Karte von seiner Hand ablegen, um diese Fähigkeit zu verwenden, und es darf ein beliebiger eurer Stützpunkte repariert werden.
Du darfst keine Karten deines Teammitglied verbannen. Nur wer Dagobah gewählt hat, kann die Fähigkeit des Stützpunkts abhandeln.
Falls der Stützpunkt deines Teammitglieds der Todesstern ist, darfst du mit der Fähigkeit von Direktor Krennic 2 Karten ziehen.
Diese Fähigkeit gilt sowohl für deine Truppler - und Fahrzeug -Einheiten als auch für die deines Teammitglieds. Falls ihr beide Endor als Stützpunkt habt, erhält jede eurer Truppler - und Fahrzeug -Einheiten 2 ⚡.
Falls dein Teammitglied einen Truppler oder ein Fahrzeug im Spiel hat, darfst du die Fähigkeit von General Veers abhandeln.
Ein beliebiges Teammitglied darf diese Fähigkeit abhandeln. Sie kann aber nur ein Mal pro Zug verwendet werden.
Du darfst keine Karten für dein Teammitglied kaufen. Nur wer Großmoff Tarkin gespielt hat, kann seine Fähigkeit abhandeln.
Falls dein Teammitglied den Millennium Falcon im Spiel hat, darfst du mit der Fähigkeit von Han Solo 2 Karten ziehen.
Falls ihr beide Hoth als Stützpunkt habt, könnt ihr im gegnerischen Zug insgesamt bis zu 4 Schaden (in beliebiger Kombination) von euren beiden Hoth-Stützpunkten verhindern.
Sobald du HWK-290 verbannst, darfst du entweder 4 Schaden von deinem Stützpunkt oder 4 Schaden vom Stützpunkt deines Teammitglieds reparieren.
Du darfst keine Karten deines Teammitglied verbannen. Nur wer IG-88 verwendet hat, um ein Ziel in der Galaxis-Auslage zu besiegen, darf 1 Karte verbannen.
Diese Fähigkeit gilt sowohl für deine Jäger -Einheiten als auch für die deines Teammitglieds.
Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Wer von euch beiden als Erstes in eurem Zug eine neutrale Karte kauft, fügt sie seiner Hand hinzu.
Sobald du diese Fähigkeit abhandelst, darfst du dein Teammitglied wählen, das an deiner Stelle eine Kopfgeldjäger -Einheit aus seinem Ablagestapel seiner Hand hinzufügt.
Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Wer von euch beiden als Erstes in eurem Zug eine neutrale Karte spielt, zieht 1 Karte (oder stattdessen 2 Karten, wenn ihr beide Kafrene als Stützpunkt habt).

KARTENNAME	FÄHIGKEIT	INTERAKTIONEN IN DER MEHRSPIELER-VARIANTE
Kel'Dor-Mystiker	Verbanne diese Einheit, um 1 Karte von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel zu verbannen.	Du darfst keine Karten deines Teammitglied verbannen. Nur wer Kel'Dor-Mystiker gespielt hat, kann die Fähigkeit dieser Karte abhandeln.
Kessel	Sobald du Kessel aufdeckst, verbanne bis zu 3 Karten von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel.	Du darfst keine Karten deines Teammitglied verbannen. Nur wer Kessel gewählt hat, kann die Fähigkeit des Stützpunkts abhandeln.
Landefähre	Wähle: Erhalte 4 oder repariere 4 Schaden von deinem Stützpunkt.	Falls du wählst, 4 Schaden zu reparieren, darfst du entweder 4 Schaden von deinem Stützpunkt oder 4 Schaden vom Stützpunkt deines Teammitglieds reparieren. (Nur wer Landefähre gespielt hat, kann die 4 erhalten.)
Millennium Falke	Füge 1 einzigartige (+) Einheit aus deinem Ablagestapel deiner Hand hinzu.	Sobald du diese Fähigkeit abhandelst, darfst du dein Teammitglied wählen, das an deiner Stelle eine einzigartige Einheit aus seinem Ablagestapel seiner Hand hinzufügt.
Mon Cala	Sobald du Mon Cala aufdeckst, kaufe kostenlos 1 Rebellen- oder neutrale Karte aus der Galaxis-Auslage und füge sie deiner Hand hinzu.	Sobald du diesen Stützpunkt aufdeckst, entscheidest du, wer von euch beiden die Fähigkeit abhandelt.
Nebulon-B-Fregatte	Wähle: Repariere 3 Schaden von deinem Stützpunkt oder erhalte 3 .	Ein beliebiges Teammitglied darf diese Fähigkeit abhandeln. Sie kann aber nur ein Mal pro Zug verwendet werden.
Ord Mantell	Solange Ord Mantell dein Stützpunkt ist, kannst du in jedem Zug auf 1 neutrale Karte in der Galaxis-Auslage Kopfgeldjagd machen. Verwende ihre Kosten als Zielwert. Falls du die Karte besiegst, erhalte in Höhe ihrer Kosten.	Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Falls ihr beide Ord Mantell als Stützpunkt habt, darf jeder Stützpunkt ein Mal in eurem Zug von einem beliebigen Teammitglied abgehandelt werden.
Prinzessin Leia	Kaufe kostenlos 1 Rebellen-Karte aus der Galaxis-Auslage. Falls die Macht mit dir ist, platziere die gekaufte Karte oben auf deinem Deck.	Du darfst keine Karten für dein Teammitglied kaufen. Nur wer Prinzessin Leia gespielt hat, darf 1 Rebellenkarte nur für sich aus der Galaxis-Auslage kostenlos kaufen.
Quarren-Söldner	Sobald du diese Einheit kaufst, verbanne 1 Karte von deiner Hand oder aus deinem Ablagestapel (stattdessen bis zu 2 Karten, falls die Macht mit dir ist).	Du darfst keine Karten deines Teammitglied verbannen. Nur wer Quarren-Söldner gespielt hat, kann die Fähigkeit dieser Karte abhandeln.
Rebellentransporter	Wähle: Repariere 2 Schaden von deinem Stützpunkt oder erhalte 1 .	Ein beliebiges Teammitglied darf diese Fähigkeit abhandeln. Sie kann aber nur ein Mal pro Zug verwendet werden.
Rodia	Sobald du Rodia aufdeckst, füge dem feindlichen Stützpunkt für jede feindliche Karte in der Galaxis-Auslage 1 Schaden zu. Lege dann jede dieser Karten aus der Galaxis-Auslage ab.	Sobald du diesen Stützpunkt aufdeckst, entscheidest du, wer von euch beiden die Fähigkeit abhandelt: Das Teammitglied zählt die feindlichen Karten in der entsprechenden Galaxis-Auslage, fügt einem der beiden gegnerischen Stützpunkte so viel Schaden zu und legt die feindlichen Karten aus der Galaxis-Auslage ab.
Sullust	Solange Sullust dein Stützpunkt ist, platziere die erste Karte, die du in jedem Zug kaufst, oben auf deinem Deck.	Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Das Teammitglied, das in eurem Zug die erste Karte spielt, platziert sie oben auf seinem Deck.
Tatooine	Sobald du Tatooine aufdeckst, tausche 1 Karte in der Galaxis-Auslage gegen 1 Rebellen-Karte aus dem Galaxis-Ablagestapel und erhalte 1 .	Sobald du diesen Stützpunkt aufdeckst, entscheidest du, wer von euch beiden die Fähigkeit abhandelt.
TIE-Jäger	Falls du ein Großkampfschiff im Spiel hast, ziehe 1 Karte.	Falls du oder ein Teammitglied ein Großkampfschiff im Spiel hat, darfst du 1 Karte ziehen.
Todesstern	Gib 4 aus, um 1 Großkampfschiff, das dein Gegner im Spiel hat, oder 1 Großkampfschiff in der Galaxis-Auslage zu zerstören.	Diese Fähigkeit gilt für beide im Team, kann aber nur ein Mal pro Zug abgehandelt werden. Falls ihr beide den Todesstern als Stützpunkt habt, darf jeder Stützpunkt ein Mal in eurem Zug von einem beliebigen Teammitglied abgehandelt werden.
Twilek-Schmugglerin	Platziere die nächste Karte, die du in diesem Zug kaufst, oben auf deinem Deck.	Platziere die nächste Karte, die du oder dein Teammitglied kauft, oben auf das entsprechende Deck: Deine gekaufte Karte kommt auf dein Deck oder seine auf sein Deck.
U-Flügler	Falls die Macht mit dir ist, repariere 3 Schaden von deinem Stützpunkt.	Sobald du diese Fähigkeit abhandelst, darfst du entweder 3 Schaden von deinem Stützpunkt oder 3 Schaden vom Stützpunkt deines Teammitglieds reparieren.
Yavin IV	Sobald dein Gegner während deines Zuges eine Karte von seiner Hand ablegt, füge seinem Stützpunkt 2 Schaden zu.	Sobald dein Gegner im Zug eures Teams 1 Karte von seiner Hand ablegt, darfst du einem der Stützpunkte deines Gegners 2 Schaden zufügen. Sobald der Gegner deines Teammitglieds im Zug eures Teams 1 Karte von seiner Hand ablegt, darf dein Teammitglied einem der Stützpunkte seines Gegners 2 Schaden zufügen.
Z-95-Kopfgjäger	Falls dein Gegner ein Großkampfschiff im Spiel hat, ziehe 1 Karte.	Ziehe 1 Karte, falls das gegnerische Team mindestens 1 Großkampfschiff in seiner gemeinsamen Zone im Spiel hat.