

# STAR WARS™

## DAS KARTENSPIEL



### OFFIZIELLE REGELKLARSTELLUNGEN, HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ) UND ERRATA

*23. April 2018 – Version 3.6d  
(basiert auf V5.2e)*

**Neue Einträge:** Karten-Errata (S. 2), Eingeschränkte Karten (S. 4), (2.19) Verstärkungen und Anlagebeschränkungen (S. 6), (4.12) Schaden (S. 8), Schaden: Timing und Abhandlung (S. 12), Häufig gestellte Fragen (S. 13)

# ERRATA

Dieser Abschnitt enthält offizielle Klarstellungen und Errata zur Spielregel und Karten oder Sets von *Star Wars: Das Kartenspiel*. Die Karten sind nach der Reihenfolge ihres Ersterscheinungsdatums geordnet. Die Errata einer Karte bezieht sich auch auf sämtliche Nachdrucke einer Karte.

Errata überschreiben die ursprünglich aufgedruckten Informationen auf der betroffenen Karte. Solange kein Erratum für eine Karte unten aufgeführt ist, gelten die ursprüngliche englische Karte (aus keinen Draft-Produkten) und alle Informationen darauf als richtig und überschreiben alle anderen Versionen. Dazu gehören übersetzte Karten, Promo-Karten, und Karten aus dem OP-Programm sowie Versionen, die in anderen Produkten vorkommen können.

## NEUESTE AUFLAGE

Immer wenn bei Nachdrucken der Text einer Karte aufgrund von Errata angepasst wird, ist die neuste Version der Karte die einzig gültige. Alle ältere Exemplare werden gemäß der Errata modifiziert. Im Zweifelsfall erkennt man die neuste Version einer Karte an den Copyright-Daten. FFG und Asmodee bemühen sich alle Änderungen von LCG-Kartentexten auch in den FAQ aufzuführen.

## SPIELREGELN

### Auffrischen-Phase (S. 12)

Der Text in Klammern nach Schritt 1 „(Nach Abschluss dieses Schritts können sämtliche Effekte mit der Formulierung „Nachdem du aufgefrischt hast“ eingesetzt werden.)“ befindet sich an der falschen Stelle.

„Nachdem du aufgefrischt hast“-Effekte können erst nach Abschluss von Schritt 3 der Auffrischen-Phase eingesetzt werden.

## ALLGEMEIN

Alle Instanzen von „Yavin IV“ sollten „Yavin 4“ lauten. Dies betrifft Kartentitel, Merkmale, Nennungen im Text usw.

## GRUNDSPIEL

### Auf der Flucht vor dem Imperium 0056

Der Text sollte lauten: „**Reaktion:** Nachdem deine Auffrischen-Phase abgeschlossen ist, ...“

### Flottenkommandozentrum 0057

Der Text sollte lauten: „**Reaktion:** Nachdem deine Auffrischen-Phase abgeschlossen ist, ...“

### Lichtschwert-Ablenkung 0089

Der Text sollte lauten: „**Unterbrechung:** Sobald einer freundlichen Einheit, die kein *Fahrzeug* ist, Schaden zugefügt werden würde, ...“

### Das Geheimnis von Yavin IV 0144

Der Text sollte lauten: „**Reaktion:** Nachdem 1 deiner anderen Einsatzziele angegriffen worden ist, greift dein Gegner stattdessen dieses Einsatzziel an. (Nur ein Mal pro Zug.)“

## HOTH-ZYKLUS

### Der Geist des Alten Ben 0179

Der Kartentyp unter dem Fraktionssymbol dieser Karte sollte „VERSTÄRKUNG“ lauten.

### Wedge Antilles 0183

Der Text sollte lauten: „Diese Karte kann als Verstärkung an eine freundliche *Gleiter-* oder *Raumjäger-* Einheit ins Spiel kommen. Sie hat dann den Text: „**Aktion:** Fokussiere diese Verstärkung, um 1 Fokusmarker von der verstärkten Einheit zu entfernen.“

### Renegat Drei 0184

Die Karte sollte die Merkmale „*Fahrzeug. Gleiter.*“ haben. Alle anderen Merkmale entfallen.

### Viper-Suchdroide/Suchdroide 0197

Die Karte Viper-Suchdroide (0197) aus dem Hoth-Zyklus sollte den Titel „Suchdroide“ haben.

### Luke Skywalker 0301

Der erste Absatz sollte lauten: „Sobald du diese Karte spielst, darfst du ihre Kosten um 2 reduzieren. Falls du dies tust, muss sie als Verstärkung ins Spiel kommen.“

Der zweite Absatz sollte lauten: „Diese Karte kann als Verstärkung an eine freundliche *Gleiter-* oder *Raumjäger-* Einheit ins Spiel kommen. Sie hat dann den Text: „Die verstärkte Einheit erhält  . Falls die verstärkte Einheit das Spiel verlässt, bringe diese Karte als Einheit ins Spiel.“

## AM RANDE DER FINSTERNIS

### Macht-Stoßwelle 0403

Der Text der Karte sollte lauten: „**Aktion:** Füge jeder gegnerischen Einheit, die sich nicht der Macht verpflichtet hat, 1 Schaden zu.“

## DAS GLEICHGEWICHT DER MACHT

### Zweiter Todesstern 0455

Die Karte sollte den zusätzlichen Text haben: „Elite. Schutzschild. Gegnerischen Karteneffekte haben keine Wirkung auf diese Einheit ...“

## ECHOS DER MACHT

### Entlang der Gamor-Route 0552

Die Karte sollte zusätzlich den Text haben: „Nur ein Mal pro Einsatzdeck.“

### Möge die Macht mit dir sein 0567

Die Karte sollte zusätzlich den Text haben: „... (Nur ein Mal pro Zug).“

**Unterstützung durch die Eingeborenen** 0592  
Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:  
„... (Nur ein Mal pro Zug.)“

**Asteroidenbasis** 0614  
Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:  
„... (Nur ein Mal pro Zug.)“

## ZWISCHEN DEN SCHATTEN

**Lichtschwert-Ablenkung** 0089  
Der Text sollte lauten: „**Unterbrechung:** Sobald einer freundlichen Einheit, die kein *Fahrzeug* ist, Schaden zugefügt werden würde, ...“

**Reise durch den Sumpf** 0647  
Der Text sollte lauten: „**Reaktion:** Nachdem dieses Einsatzziel ins Spiel gekommen ist, fokussiere es, um dein Deck nach einer *Kreatur*-Karte mit aufgedruckten Kosten von 3 oder weniger zu durchsuchen, und bringe sie falls möglich ins Spiel. Mische dein Deck.“

**Jubba-Vogel** 648  
Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:  
„... (Nur 1 Mal pro Zug.)“

## RENEGATEN-STAFFEL

**Die Überlebenden** 0722  
Die Karte sollte lauten:  
„Sobald einer einzigartigen -Charakter-Einheit Schaden zugefügt werden würde, ...“

**Verzweiflung** 0730  
Die Karte sollte am Anfang des Textfeldes zusätzlich den Text haben: „Kann nur in deinem Zug gespielt werden.“

**Boba Fett** 0789  
Der Text der Karte sollte lauten:  
„Pilot (2). **Reaktion:** Nachdem diese Karte als Pilot ins Spiel gekommen ist ...“

**Unbeendete Geschäfte** 0797  
Der Text der Karte sollte lauten:  
„**Aktion:** Bringe eine -Einheit ...“

**Gut bezahlt** 0828  
Nach dem Schlüsselwort „Limitiert“ sollte stehen:  
„Kann nur in der Aufmarsch-Phase gespielt werden.“

## ÄRGER MIT DEM IMPERIUM

**Die Tarkin-Doktrin** 0871  
Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:  
„... (Nur 1 pro Runde.)“

**Schreckensherrschaft** 0874  
Die Karte sollte lauten:  
„**Reaktion:** Nachdem eine gegnerische Einheit mit aufgedruckten Kosten von 3 oder weniger ins Spiel gekommen ist, ...“

**Erzwungene Loyalität** 0881  
Die Karte sollte lauten:  
„**Reaktion:** Nachdem der Spielzug eines Gegners zu Ende ist, füge einem gegnerischen Einsatzziel 1 Schaden zu, falls ...“

## ENDOR-ZYKLUS

**Moruth Doole** 0955  
Die Karte sollte zusätzlich den Text haben:  
„... (Nur ein Mal pro Zug.)“

**Die Endor-Falle** 0998  
Die Karte sollte lauten:  
„**Unterbrechung:** Sobald einer -*Fahrzeug*-Einheit Schaden zugefügt werden würde, ...“

**Natürliche Deckung** 1013  
Die Karte sollte lauten:  
„**Unterbrechung:** Sobald einer *Charakter*-Einheit oder einem *Endor*-Einsatzziel Schaden zugefügt werden würde, ...“

## OPPOSITIONEN-ZYKLUS

**Gefahr aus der Tiefe** 2002  
Die Karte sollte lauten:  
„**Reaktion:** Nachdem ein Kampf gegen ein -Einsatzziel deklariert worden ist, fokussiere dieses Einsatzziel, um eine *Kreatur*-Einheit ins Spiel zu bringen ...“

**Seine allerdurchlauchtigste Hoheit** 2010  
Die Karte sollte lauten:  
„**Unterbrechung:** Sobald ein Einsatzziel, das du kommandierst, zerstört wird, ...“



# EINGESCHRÄNKTE KARTEN

Die nachfolgenden Gruppen von Einsatzsets sind im Turnierspiel nur eingeschränkt zugelassen. Jeder Spieler darf nur 1 Einsatzset aus einer eingeschränkten Gruppe in seinem Deck verwenden.

Jeder Spieler darf so viele Kopien von dem gewählten Einsatzset in seinem Deck verwenden, wie es die normalen Deckbauregeln auf Seite 28 der Spielregel zulassen.

Jeder Eintrag in der Liste der eingeschränkten Karten bezieht sich auf ein vollständiges Einsatzset, das durch den Kartentitel der Einsatzset-Karte und der Einsatzset-Kennzahl des betreffenden Einsatzsets identifiziert wird.

## HELLE SEITE

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 1

- Die Falschmeldung (99)
- Gegen alle Wahrscheinlichkeiten (103)

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 2

- Möge die Macht mit dir sein (112)
- Das Zuhause des Meisters (128)

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 3

- Helden und Legenden (097)
- Der Funke einer Rebellion (229)

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 4

- Gegen alle Wahrscheinlichkeiten (103)
- Der letzte Krieger (237)

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 5

- Möge die Macht mit dir sein (112)
- Der Funke einer Rebellion (229)
- Jedi – Hüter der Gerechtigkeit (ID 2063)

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 6

- Auf der Flucht vor dem Imperium (10)
- Opfer auf Endor (131)

### HS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 7

- Triumph des Geistes (196)
- Flug durch die Bettlerschlucht (256)

## DUNKLE SEITE

### DS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 1

- Die Flotte in Gefechtsformation (46)
- Erzwungene Loyalität (180)

### DS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 2

- Meisterhafte Manipulation (135)
- Der Spice-Handel (195)

### DS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 3

- Der schleimigste Plan (126)
- Und mir gefälltst du auch nicht (240)

### DS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 4

- Die Endor-Falle (205)
- Technologisches Schreckgespenst (259)

### DS EINGESCHRÄNKTE GRUPPE 5

- Und mir gefälltst du auch nicht (240)
- Hinterhältiger Droide (289)

# REGELKLARSTELLUNG

## 1. ZIEHEN, DURCHSUCHEN UND AUFDECKEN

### (1.1) Mehrere Karten ziehen

Sobald ein Spieler mehrere Karten zieht (z.B. in der Nachziehen-Phase oder durch den Effekt einer Karte wie Dunkle Vorausahnung [Grundspiel 0034]), zieht er eine nach der anderen und nicht alle gleichzeitig. Dies ist relevant für Effekte, die durch das Ziehen einer Karte ausgelöst werden.

### (1.2) Mischen nach dem Durchsuchen

Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt, aus irgendwelchen Gründen ein gesamte Deck zu durchsuchen, muss der Besitzer dieses Decks das entsprechende Deck anschließend solange gründlich mischen, bis der oder die Gegner zufrieden sind.

### (1.3) Dauer des „Aufdeckens“

Immer wenn Karten aufgedeckt werden, bleiben sie so lange aufgedeckt, bis sie an ihrem endgültigen Zielort angekommen sind. Dieser wird durch den Effekt bestimmt, der das Aufdecken ausgelöst hat.

### (1.4) Ergebnis einer Durchsuchung

Beim Abhandeln eines Effekts, der das Durchsuchen oder Ansehen eines Decks oder Teilen davon erlaubt, ist es nicht erforderlich, das Objekt der Durchsuchung auch zu finden.

## 2. SPIELVERLAUF

### (2.1) Endlosschleifen

Falls es mit bestimmten Kartenkombinationen möglich ist eine „Endlosschleife“ auszulösen, muss der verantwortliche Spieler sobald er sie durchführt folgende Schritte durchführen:

1. Zuerst legt man dem Gegner (im Turnier auch dem Schiedsrichter, falls der Gegner das verlangt) deutlich dar, wie die Endlosschleife funktioniert. Dazu muss man einen Zyklus der Endlosschleife inklusive aller involvierten Karten vorführen.

2. Dann gibt man an, wie oft man die Endlosschleife nutzen will. Beispielsweise könnte man sagen: „Ich möchte diese Schleife 17 Millionen Mal durchführen“. Das geschieht dann auch augenblicklich. Wenn der ausführende Spieler dadurch seine Siegbedingung erfüllt, endet das Spiel sofort und er gewinnt.

Endlosschleifen sollten niemals dazu missbraucht werden, den Spielfluss aufzuhalten oder Zeit zu schinden.

### (2.2) Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls ein einziger Effekt mehrere Spieler gleichzeitig betrifft, die betroffenen Spieler aber individuell entscheiden können, wie sie den Effekt abhandeln wollen, entscheidet der Spieler, der den Effekt ausgespielt oder ausge-

löst hat, zuerst. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

### (2.3) Einsatzziele umkämpfen/bekämpfen

Ein Einsatzziel gilt erst dann als „umkämpft/bekämpft“, wenn die Schritte 1 (Einsatzziel bestimmen) und 2 (Angreifer deklarieren) – siehe S. 18 der Spielregeln – abgeschlossen sind. Falls diese Schritte nicht abgeschlossen werden, wird auch kein Kampf deklariert und das Einsatzziel gilt nicht als „umkämpft/bekämpft“.

Solange ein Spieler angreift, kann er kein Einsatzziel umkämpfen/bekämpfen, das er kommandiert.

### (2.4) Verdeckte Karten in den Kampfvorteilsstapeln

Man darf die verdeckten Karten seines eigenen Kampfvorteilsstapels jederzeit ansehen.

### (2.5) Verdeckte, gefangen genommene Karten

Der DS-Spieler darf sich die an seinen Einsatzzielen gefangen genommenen, verdeckten Karten jederzeit ansehen. Der HS-Spieler darf sich verdeckte, gefangen genommene Karten nur dann ansehen, wenn ein Karteneffekt es ausdrücklich erlaubt.

### (2.6) Machtkarten und Kommando-Wechsel

Wenn ein Spieler das Kommando über eine Einheit, die sich der Macht verpflichtet hat, an einen Gegenspieler verliert, wird die Machtkarte dieser Einheit in den Vorrat ihres Besitzers zurückgegeben und steht diesem wieder zur Verfügung.

### (2.7) Verstärkungskarten und Kommando-Wechsel

Sobald das Kommando über eine Karte wechselt, wechselt nicht automatisch auch die Kontrolle über eine oder mehrere an diese Karte angehängte Verstärkung(en), solange dies nicht ausdrücklich durch den Effekt, durch den das Kommando wechselt, angegeben wird.

Falls aus dem Kommando-Wechsel einer Karte ein illegaler Spielzustand resultiert (z. B. wenn eine Karte mit dem Text „Verstärkt eine freundliche Einheit.“ nun eine gegnerische Einheit verstärkt), wird die Verstärkung auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Siehe [2.19] Verstärkungen und Anlagebeschränkungen auf Seite 5.

### (2.8) Kämpfe deklarieren

Jede Runde darf man in der eigenen Konflikt-Phase gegen jedes Einsatzziel des Gegners einen Kampf deklarieren. Das Deklarieren eines Kampfes gegen ein Einsatzziel besteht aus dem Wählen des Einsatzziels und dem Deklarieren der Angreifer. Wenn der deklarierte Kampf gegen ein anderes Einsatzziel stattfindet, wurde er trotzdem gegen das ursprüngliche Einsatzziel deklariert und nicht gegen das, welches den Kampf letztendlich abgehandelt hat.

### (2.9) Konflikte bei gleichzeitig eintretenden Effekten

Wenn es beim Abhandeln von zwei oder mehr gleichzeitig eintretenden Effekten zum Konflikt kommt, bestimmt

der aktive Spieler die Reihenfolge, in der die Effekte abgehandelt werden.

### **(2.10) Anwendung von Modifikatoren auf variable Größen**

Modifizierte variable Größen werden ständig überprüft und bei Bedarf aktualisiert.

Keine Größe kann unter null fallen, d. h. Karten können keine „negativen“ Symbole, Merkmale, Kosten oder Schlüsselwörter haben.

Immer wenn ein neuer Modifikator angewandt wird, berechnet man die gesamte Größe neu und bezieht dabei alle aktiven Modifikatoren mit ein.

### **(2.11) Verdopplungseffekte**

Plus-/Minus-Modifikatoren werden stets vor dem Verdoppeln eingerechnet.

### **(2.12) Mehrfache Ausführung von Schlüsselwörtern**

Eine Karte kann ein Schlüsselwort nur haben oder nicht haben. Wenn eine Karte ein Schlüsselwort mehrfach hat bzw. aus verschiedenen Quellen bekommt, wird die Anwendung des Schlüsselworts dadurch nicht beeinflusst.

Allerdings sind die Werte von Schlüsselwörtern kumulativ. Wenn eine Karte mit „Kampfvorteil (1)“ zusätzlich „Kampfvorteil (2)“ bekommt, wird sie behandelt, als hätte sie „Kampfvorteil (3)“.

### **(2.13) Befreien**

Eine gefangen genommene Karte wird befreit, wenn die Karte, an die sie angelegt ist, aus irgendeinem Grund das Spiel verlässt.

### **(2.14) Beschützt**

Einige Karten haben das Schlüsselwort „Beschützt“, gefolgt von einer Beschreibung, die kein **Merkmale** ist (sondern ein Kartentyp, ein bestimmter Kartename, usw.). Karten mit derartigen Schlüsselwörtern (z. B. „Beschützt Einsatzziel“) können den Schaden aller freundlichen Karten übernehmen, die der jeweiligen Beschreibung entsprechen.

### **(2.15) Karten, die das Spiel verlassen**

Falls eine Karte einen Nicht-im-Spiel-Bereich eines Spielers, der diese Karte nicht besitzt, betreten würde, wird die Karte stattdessen im entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers platziert. (Für alle damit zusammenhängenden Kartenfähigkeiten und Rahmeneffekte wird die Karte so behandelt, als hätte sie den Nicht-im-Spiel-Bereich des sie kommandierenden Spielers betreten. Nur das tatsächliche Platziere der Karte wird angepasst.)

### **(2.16) Kosten bezahlen**

Ein Spieler kann Kosten nur mit Karten und Spielelementen zahlen, die er kontrolliert.

### **(2.17) Einzigartige Karten**

Die Beziehung einer einzigartigen Karte zu ihren Kopien ist über die aufgedruckten Titel der Karten definiert, nicht durch irgendwelche Modifikationen der Kartentitel.

### **(2.18) Kontrollwechsel während eines Kampfes**

Bis ein Kartentext nichts anderes angibt, wird eine Einheit, die durch einen Kommando-Wechsel während eines Kampfs an einen Gegner übergeht, aus dem Kampf entfernt.

### **(2.19) Verstärkungen und Anlagebeschränkungen**

Falls eine Verstärkung jemals an eine Karte oder ein Spielelement angelegt ist, die der Anlagebedingung der Verstärkung widerspricht, wird die Verstärkung sofort aus dem Spiel abgelegt.

Falls eine Verstärkung keine Anlagebedingung hat, wird sie nicht abgelegt (da die Karte oder das Spielelement keiner Bedingung widersprechen kann).

### **(2.20) Gefangen genommene Karten**

Der HS-Spieler kann keine Karten gefangen nehmen. DS-Karten können nicht gefangen genommen werden. Einsatzziele, die der HS-Spieler kommandiert, dürfen keine gefangen genommene Karten an diesen haben.

## **3. KARTENEFFEKTE UND -FÄHIGKEITEN**

### **(3.1) Abwenden von Effekten**

Effekte, die abgewendet werden, gelten trotzdem noch als ausgespielt bzw. ausgelöst. Nur die Effekte selbst werden abgewendet. Eine Rückerstattung bezahlter Kosten gibt es nicht.

### **(3.2) Ablagestapel**

Die Reihenfolge der Karten auf dem Ablagestapel darf nicht verändert werden. Man darf sich die Ablagestapel aller Spieler jederzeit ansehen.

### **(3.3) „Teilgenommen“ und Entfernung aus einem Kampf**

Eine Einheit hat nur dann an einem Kampf teilgenommen, wenn sie bis zu dessen vollständiger Abhandlung dabei war. Wurde sie zwischendurch aus dem Kampf entfernt, behandelt man sie so, als hätte sie nie an diesem Kampf teilgenommen.

### **(3.4) Adjektive**

Wenn in einem Kartentext auf ein Adjektiv mehrere Substantive folgen, bezieht sich das Adjektiv auf alle Substantive, sofern möglich. Beispielsweise sind mit der Formulierung „alle feindlichen Einheiten und Einsatzziele“ feindliche Einheiten und feindliche Einsatzziele gemeint.

### **(3.5) Auslösen von Karteneffekten**

Die meisten Karteneffekte können nur dann eingesetzt oder verwendet werden, sobald sich die Karte, auf welcher der Effekt aufgedruckt ist, im Spiel befindet. Ereigniskarten-Effekte werden eingesetzt, sobald die Karte von der Hand eines Spielers ausgespielt wird.

Manche Karteneffekte können auch eingesetzt werden, während ihre Karten nicht im Spiel sind. Allerdings geht das nur, wenn der Effekt selbst (oder ein anderer Effekt) ausdrücklich das Einsetzen des Effekts einer nicht im Spiel befindlichen Karte erlaubt.

### (3.6) Initiierung von Karteneffekten

Um eine Kartenfähigkeit auslösen zu können, muss die Möglichkeit bestehen, dass mindestens ein Teilaspekt des Effekts der Fähigkeit auch erfolgreich abgehandelt werden kann. (Mit anderen Worten: Kartenfähigkeiten dürfen nicht nur ausgelöst werden, um die Kosten zu zahlen.) Ist es zum aktuellen Spielstand nicht möglich, dass mindestens ein Teilaspekt der Fähigkeit abgehandelt werden kann, dann darf die Fähigkeit auch nicht ausgelöst werden.

Dies wird in Schritt 1 der Abhandlung von Effekten (siehe Seite 6) überprüft, wenn die Einschränkungen überprüft werden.

### (3.7) Andauernde Effekte

Jeder Effekt, der eine Karte oder einen Spielzustand über einen näher bestimmten Zeitraum modifiziert, wird als **ANDAUERNDER EFFEKT** bezeichnet. Alle andauernden Effekte, die eine Karte modifizieren, dauern solange an, bis die Karte, die sie modifiziert, das Spiel verlässt..

### (3.8) Priorität von erzwungenen Unterbrechungen und erzwungenen Reaktionen

Wenn eine erzwungene Unterbrechung und eine nicht erzwungene Unterbrechung zur gleichen Zeit ausgelöst werden, musst du zuerst alle erzwungenen Unterbrechungen abhandeln, bevor irgendwelche nicht erzwungenen Unterbrechungen abgehandelt werden. Genauso müssen erzwungene Reaktionen vor nicht erzwungenen Reaktion abgehandelt werden, wenn beide zur gleichen Zeit ausgelöst werden.

### (3.9) Fähigkeiten die mit Eigenschaften auf gefangenen genommenen Karten oder Karten im Kampfvorteilsstapel interagieren

Jede Fähigkeit, die explizit mit einer gefangenen genommenen Karte oder einer Karte im Kampfvorteilsstapel interagiert, interagiert mit den aufgedruckten Eigenschaften auf dieser Karte.

### (3.10) Kartenfähigkeiten initiieren

Ein Spieler wird so behandelt, als ob er alle Kartenfähigkeiten initiiert, die er kommandiert. Zusätzlich zu allen ausgelösten Fähigkeiten betrifft dies auch alle dauerhaften Fähigkeiten, die einen Initiierungszeitpunkt haben.

## 4. DEFINITIONEN VON SPIELTERMINI

### (4.1) Sätze mit „um ... zu“

Satzkonstruktionen mit „um ... zu“, z. B. „Tue X, um Y zu tun“ bedeuten, dass X die Kosten sind, die bezahlt werden müssen, bevor Y eintreten kann

### (4.2) Der Buchstabe X

Solange der Wert der Variable X nicht durch eine vorangehende Karte, einen Karteneffekt oder die Entscheidung eines Spielers definiert wird, ist er immer gleich O.

### (4.3) Schaden bewegen

Schaden bewegen gilt nicht als Schaden zufügen. Trotzdem „erleidet“ die Einheit, auf die der Schaden bewegt

wird, den Schaden. (Beispielweise kann eine Einheit mit dem Text „Beschützt **Charaktere**“ benutzt werden, um den Schaden, der auf eine andere **Charakter**-Einheit bewegt wird, zu absorbieren.)

### (4.4) Rahmeneffekte

Als Rahmeneffekte gelten alle Effekte, die durch das Abhandeln eines Rahmenereignisses eintreten (siehe S. 30 der Spielregel). Dem gegenüber stehen Effekte, die aufgrund von Kartentexten eintreten. (Beachte: Sowohl die Abhandlung von Kampfsymbolen als auch das Zählen und Vergleichen von Machtsymbolen im Ringen um den Kampfvorteil sind Rahmeneffekte)

### (4.5) Karteneffekte

Als Karteneffekte gelten alle Effekte, die durch das Abhandeln eines aufgedruckten Kartentexts eintreten.

Vor dem Karteneffekt können Bedingungen und/oder Kosten stehen. Bedingungen und Kosten gelten nicht als Effekte

### (4.6) Das Ringen um den Kampfvorteil „gewinnen“

Ein Spieler hat das Ringen um den Kampfvorteil „gewonnen“, sobald das Ergebnis der Abhandlung dazu führt, dass er den Kampfvorteil bekommt.

### (4.7) Das Machtduell „gewinnen“

Ein Spieler hat das Machtduell „gewonnen“, sobald das Ergebnis der Abhandlung dazu führt, dass das Gleichgewicht der Macht auf seine Seite wechselt oder dort verbleibt

### (4.8) Einschränkungen mit „nur“

„Nur ein Mal pro X“ bezieht sich bei Fähigkeiten auf die jeweilige Fähigkeit dieser einen Karte. Jede Kopie einer Karte mit solchen Einschränkungen kann die Fähigkeit ein Mal pro Zeiteinheit X auslösen. Normalerweise tauchen Einschränkungen dieser Art auf Karten, die im Spiel bleiben, auf.

„Nur 1 pro X“ bezieht sich bei Kartennamen auf alle Kopien einer Karte (d. h. Karten mit demselben Titel). Nur 1 Kopie einer Karte mit diesem Titel kann von jedem Spieler pro Zeiteinheit X ausgelöst werden. Normalerweise tauchen Einschränkungen dieser Art auf Ereigniskarten auf.

Falls eine Karte oder ein Effekt mit Einschränkung abgewendet wird, gilt sie dennoch als ausgespielt bzw. ausgelöst, was die Einschränkung betrifft..

### (4.9) Das Wort „tauschen“

Damit es zum Tausch kommen kann, müssen alle Tauschgegenstände auf beiden Seiten des Tauschs existieren.

### (4.10) Das Wort „dein“

Wenn ein Spieler eine Karte kommandiert, welche dieses Wort verwendet, bezieht sich „dein“ auf die anderen Karten und/oder Spielgegenstände unter dem Kommando dieses Spielers.

#### (4.11) Kann keinen Schaden erleiden

Einer Karte mit dem Text „Kann keinen Schaden erleiden“ darf man keinerlei Schaden zufügen. Ebenso darf man keinen Schaden auf sie umlenken oder bewegen und sie auch nicht zum Erleiden von Schaden auswählen. Wenn sie zu dem Zeitpunkt, zu dem sie „kann keinen Schaden erleiden“ erhält, bereits Schaden hat, bleibt dieser bestehen.

Es ist möglich, eine Karte mit dem Text „Kann keinen Schaden erleiden“ durch andere, Nicht-Schadenseffekte zu zerstören.

#### (4.12) Schaden

Schaden wird verwendet, um die verbleibende Überlebensfähigkeit auf Karten im Spiel anzuzeigen. Sobald eine Karte oder ein Spielelement so viel Schadensmarker hat wie das Schadenslimit der jeweiligen Karte oder des Spielelements angibt, wird sie oder es sofort abgelegt.

Sobald eine Kartenfähigkeit oder eine Kampfsymbol auf einer Karte dazu führen würde, dass Schaden zugefügt werden würde, gilt jene Karte als die Quelle des Schadens.

Schaden ist dann erfolgreich „zugefügt“, falls er tatsächlich auf einer Karte landet. Falls das Zufügen von Schaden die Kosten einer Fähigkeit sind, muss der jener Schaden vollständig zugefügt werden, damit die Kosten als erfolgreich bezahlt gelten. Fähigkeiten, die auf die Menge an „zugefügtem“ Schaden Bezug nehmen, nehmen auf die Anzahl an Schadensmarker Bezug, die auf eine Karte oder ein Spielelement tatsächlich gelegt wird. Falls ein Effekt den Schaden vermeidet, umlenkt oder auf eine andere Karte verschiebt, hat die ursprüngliche Karte keinen „zugefügten Schaden.“

#### (4.13) Ausgelöste Fähigkeiten

**Aktion, Reaktion** und **Unterbrechung** werden als **Ausgelöste Fähigkeiten** bezeichnet. Solch eine Fähigkeit wird verwendet, sobald ein Spieler sie optional zu einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel initiiert.

Falls das Wort **Erzwungen** einer ausgelösten Fähigkeit vorangeht, ist das Initiieren der Fähigkeit Pflicht.

Eine Fähigkeit gilt dann als erfolgreich ausgelöst, nachdem alle benötigten Ziele gewählt worden sind (falls es welche gibt). Dies geschieht nach Schritt 5 von Abhandeln von Effekten (S. 10 der FAQ).

#### (4.14) Das Wort „Kopie“

Eine Kopie einer Karte ist jede Karte, die den gleichen Kartentitel wie eine andere Karte trägt.

#### (4.15) Spielbereit machen

Eine Karte wird „spielbereit gemacht“, sobald sie von einem erschöpften Zustand in einen spielbereiten Zustand übergeht. Im Allgemeinen geschieht dies, sobald der letzte Fokusmarker von der Karte entfernt wird.

#### (4.16) Aufdecken

Beim „Aufdecken“ einer Karte geht die Karte durch

einen Spieleffekt, der die Phrase „aufdecken“ verwendet, von einem verborgenen Zustand in einen offenen Zustand über. Eine verdeckte Karte auf dem Kartenvorteilsstapel wird zum Beispiel dann aufgedeckt, wenn die Kampfvorteilsstapel umgedreht werden, nachdem jeder Spieler direkt nacheinander gepasst hat, weitere Schicksalskarten auf den Stapel zu legen. Eine Karte wird auch dann aufgedeckt, wenn eine Karte oder ein Spieleffekt einen Spieler zwingt, eine Karte auf seiner Hand allen Spielern zu vorzuzeigen.

#### (4.17) Numerischer Wert

Ein numerischer Wert ist ein Spielelement, das durch eine Zahl (1, 2, 3 usw.) ausgedrückt wird.

Wichtig: „Eins, zwei, drei usw.“ und „ein Mal, zwei Mal, drei Mal usw.“ sind keine numerischen Werte. Eine Zahl mit mehreren Ziffern (z. B. 12, 13, 14) gelten als ein numerischer Wert.

#### (4.18) Offene Informationen

Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Karten, die allen Spielern zugänglich sind. Dazu gehören offene Karten in den Ablagestapeln, die Anzahl der Karten in den Decks und Einsatzzieldecks der Spieler, die Anzahl Karten auf der Hand eines Spielers, die zerstörten Einsatzziele, die aktuelle Position auf dem Todessternanzeiger, der Ort der gefangen genommenen Karten und jede andere Informationen, die allen Spielern ständig zugänglich sind.

Alle Spieler müssen jederzeit Zugang zu offenen Informationen haben und dürfen diese nicht vor einem Gegner verbergen oder spezielle Details davon auslassen. Ein Spieler muss den anderen Spielern erlauben diese Informationen selbst herauszufinden, wenn er denn möchte.

#### (4.19) Abgeleitete Informationen

Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Karten, an die alle Spieler durch Karten-oder Spieleffekte oder durch Schlussfolgerungen über bekannte Informationen gelangen können. Dazu gehören alle verdeckten Karten im Spiel, die durch einen Effekt aufgedeckt worden sind, wie viel Schaden auf einer Einheit und einem Einsatzziel ist, welche Einheiten sich der Macht verpflichtet haben usw.

Abgeleitete Informationen dürfen mithilfe von Markern oder anderen Mitteln nachgehalten werden, sodass sich die Spieler daran erinnern können. Spieler dürfen abgeleitete Informationen nicht verfälschen und offene Informationen, um an abgeleitete Informationen zu gelangen, nicht verbergen.

Falls die abgeleitete Information von einer vorherigen Entscheidung oder einer Aktion eines Spielers abhängig ist, muss dieser Spieler wahrheitsgemäß antworten, wenn er zu dieser Entscheidung oder Aktion gefragt wird. Beispiel: Der DS-Spieler verwendet Fliegender Tod (Grundspiel, 37) und wählt zwei Einheiten. Später vergisst der HS-Spieler im Kampf, welche Einheiten der DS-Spieler gewählt hat und fragt beim DS-Spieler nach. Der DS-Spieler muss wahrheitsgemäß antworten, welche 2 Einheiten er gewählt hat.

Falls die abgeleitete Information zur verdeckten Information wird, muss der Spieler, der die vorherige Entscheidung oder Aktion, die mit der Information in Zusammenhang steht, keine Details über diese Entscheidung oder Aktion verraten. Beispiel: Der HS-Spieler verwendet Rhans Unterweisung (Helden und Legenden, 499), um Kyle Katarn (Helden und Legenden, 497) zu finden. Dabei deckt er die Karte auf. Später in der Runde vergisst der DS-Spieler, welche Karte der HS-Spieler mit Rhans Unterweisung aufgedeckt hat. Der HS-Spieler muss es ihm dies nicht sagen, da Kyle Katarn zur verdeckten Information geworden ist (durch das Bewegen auf die Hand), nachdem Rhans Unterweisung fertig abgehandelt worden ist.

#### **(4.20) Verdeckte Informationen**

Verdeckte Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielzustand und Karten, die einem oder mehreren Spielern nicht zugänglich sind. Dazu gehören Karten auf der Hand der Spieler, Karten im Schicksalsstapel, bevor sie aufgedeckt werden, Informationen über gefangen genommene Karten (mit Ausnahme des Ortes) usw. Falls eine Karte zeitweise aufgedeckt wird, wird sie zur abgeleiteten Information, solange der/die Spieler diese Karte eindeutig identifizieren können.

Ein Spieler kann verdeckte Informationen nicht ohne Hilfe von Spieleffekten, Regeln oder die Mitteilung eines anderen Spielers erfahren. Falls ein Spieler allerdings Zugang zu verdeckten Informationen zum Spiel oder zu Karten hat und diese seinem Mitspieler mitteilt, dann muss er nicht unbedingt die Wahrheit sagen.

#### **(4.21) Kommando und Besitz**

Der Besitzer einer Karte ist der Spieler, der die Karte zu Beginn des Spiels in seinem Deck (entweder im Einsatz-

decks oder im Kommandodeck) hat.

- Generell betritt eine Karte unter dem Kommando seines Besitzers. Manche Fähigkeiten könnten Karten dazu bringen, während des Spiels das Kommando zu wechseln.
- Ein Spieler hat das Kommando über seine Nicht-im-Spiel-Bereiche (wie die Hand, das Einsatzdeck, den Siegesstapel und den Ablagestapel).
- Falls ein Spieler das Kommando über eine Einheit, die sich der Macht verpflichtet hat, (an einen Gegner) verliert, wird die Machtkarte von jener Einheit in den Vorrat verfügbarer Machtkarten ihres Besitzers zurückgelegt (siehe auch (2.6) auf Seite 5).
- Sobald das Kommando über eine Karte wechselt, wechselt nicht automatisch auch die Kontrolle über eine an diese Karte angehängte Verstärkung, solange dies nicht ausdrücklich durch den Effekt des Kontroll-Wechsels angegeben ist (siehe auch (2.7) auf Seite 5).
- Falls eine Karte einen Nicht-im-Spiel-Bereich eines Spielers, der diese Karte nicht besitzt, betreten würde, wird die Karte stattdessen im entsprechenden Nicht-im-Spiel-Bereich ihres Besitzers platziert (siehe auch (2.15) auf Seite 6).
- Bis ein Kartentext nichts anderes angibt, wird eine Einheit, die durch einen Kommando-Wechsel während eines Kampfs an einen Gegner übergeht, aus dem Kampf entfernt (siehe dazu (2.18) auf Seite 6).
- Ein Kontroll-Wechsel hält bis zum Ende des Spiels an, falls nicht eine Dauer angegeben ist.



# ERWEITERTE TIMING-REGELN

In den meisten Fällen sind die Effekte und Regeln von Star Wars: Das Kartenspiel so simpel, dass es zu keinerlei Streitigkeiten kommt. In speziellen Situationen muss man jedoch das genaue Timing der Kartenfähigkeiten im Detail verstanden haben (d. h. wann und in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten abgehandelt werden).

Wie ein Timing-Konflikt abgehandelt wird, hängt vom Typ der fraglichen Karte ab (siehe „Kartenfähigkeiten“ auf Seite 24–25 der Spielregeln). Der vorliegende Abschnitt bietet detaillierte Regeln, mit denen Spieler auch komplizierte Timing-Probleme lösen können.

## RAHMENEREIGNISSE UND AKTIONSFENSTER

Der Spielverlauf stützt sich auf zwei grundlegende Elemente: das Rahmenereignis und das Aktionsfenster:

**RAHMENEREIGNISSE** werden durch die Spielregeln bestimmt und nicht durch Entscheidungen der Spieler. Sie sind das Grundgerüst und die immer wiederkehrenden Ereignisse, die das Spiel vorantreiben. Rahmenereignisfenster dürfen von Spieleraktionen nicht unterbrochen werden. Die grauen **RAHMENEREIGNIS-Fenster** des Timing-Diagramms auf Seite 30-31 der Spielregeln geben alle Rahmenereignisse des Spiels wieder.

Aktionseffekte (angezeigt durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“ auf einer Karte) können von Spielern nur in den **AKTIONSFENSTERN** eines Spielzugs ausgelöst werden. Die blauen **AKTIONSFENSTER** des Timing-Diagramms auf S. 30-31 der Spielregeln zeigen alle Gelegenheiten zum Auslösen von Aktionen in einem Spielzug an.

## AKTIONSFÄHIGKEITEN

Sobald sich ein Aktionsfenster öffnet, hat der aktive Spieler als Erster die Gelegenheit, eine Aktion durchzuführen, gefolgt von seinem Gegner. Dann darf der aktive Spieler eine weitere Aktion durchführen usw. Auf diese Weise wird die Gelegenheit zum Durchführen einer Aktion hin- und hergereicht, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben.

Eine Aktionsfähigkeit muss vollständig abgehandelt sein, bevor die Abhandlung der nächsten Aktionsfähigkeit beginnen oder das Spiel weitergehen kann.

## TIMING VON UNTERBRECHUNGSFÄHIGKEITEN

Unterbrechungsfähigkeiten können sowohl in Rahmenereignis- als auch in Aktionsfenstern genutzt werden, vorausgesetzt, die im Text der Unterbrechungsfähigkeit genannte **AUSLÖSENDE BEDINGUNG** ist eingetreten.

*Beispiel: Die Kartenfähigkeit der Einheit Leia Organa besagt: „**Unterbrechung:** Sobald diese Einheit das Spiel verlässt, entferne sämtliche Fokusmarker von allen Karten, die du kommandierst.“*

*Der Nebensatz „Sobald diese Einheit das Spiel verlässt“ ist der Auslöser, der eingetreten sein muss, damit die Fähigkeit genutzt werden kann.*

Eine **Unterbrechungsfähigkeit** muss genutzt werden, **sobald** ihr Auslöser eintritt, d. h. bevor er vollständig abgehandelt ist. In den meisten Fällen wird der Auslöser durch den Unterbrechungseffekt abgewendet, umgelenkt oder anderweitig in seiner Abhandlung verändert.

Der aktive Spieler hat immer als erster die Gelegenheit, einen Auslöser mit einer Fähigkeit zu unterbrechen, gefolgt von seinem Gegner. Dann darf der aktive Spieler eine weitere Unterbrechung nutzen usw. Auf diese Weise wird die Gelegenheit zum Unterbrechen des Auslösers hin- und hergereicht, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben.

Wenn die Gelegenheit zum Unterbrechen eines Auslösers verstrichen ist, wird der Auslöser selbst abgehandelt (sofern er nicht abgewendet wurde). Ab diesem Zeitpunkt können keine weiteren Unterbrechungen mehr auf diesen Auslöser angewandt werden.

## TIMING VON REAKTIONSFÄHIGKEITEN

Reaktionsfähigkeiten können sowohl in Rahmenereignis- als auch in Aktionsfenstern genutzt werden, vorausgesetzt die im Text der Reaktionsfähigkeit genannte **AUSLÖSENDE BEDINGUNG** ist eingetreten.

*Beispiel: Die Kartenfähigkeit der Einheit Schwester der Nacht besagt: „**Reaktion:** Nachdem du dieser Einheit befohlen hast sich der Macht zu verpflichten, füge einem Einsatzziel 1 Schaden zu.“ Der Nebensatz „Nachdem du dieser Einheit befohlen hast sich der Macht zu verpflichten“ ist der Auslöser, der eingetreten sein muss, damit die Fähigkeit genutzt werden kann.*

Eine **Reaktionsfähigkeit** muss unmittelbar genutzt werden, **nachdem** ihre auslösende Bedingung eingetreten und vollständig abgehandelt worden ist. Der aktive Spieler hat immer als Erster die Gelegenheit, mit einer Fähigkeit auf eine auslösende Bedingung zu reagieren, gefolgt von seinem Gegner. Dann darf der aktive Spieler eine weitere Reaktion nutzen usw. Auf diese Weise wird die Gelegenheit zur Reaktion auf den Auslöser hin- und hergereicht, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben.

Wenn die Gelegenheit zur Reaktion auf einen Auslöser verstrichen ist, können keine weiteren Reaktionen mehr auf diesen Auslöser angewandt werden.

## PRIORITÄT BEI UNTERBRECHUNGEN UND REAKTIONEN

Falls ein und derselbe Auslöser **sowohl** Unterbrechungen **als auch** Reaktionen nach sich ziehen kann, haben Unterbrechungen Vorrang und müssen zuerst ausgelöst und abgehandelt werden. (Unterbrechungen werden immer vor dem Abhandeln des Auslösers genutzt und abgehan-

delt. Als zweites handelt man den Auslöser selbst ab und als drittes können dann Reaktionen genutzt und abgehandelt werden.)

Falls der Auslöser auch nach dem Abhandeln aller Unterbrechungseffekte noch immer gegeben ist (d. h. nicht abgewendet wurde), können anschließend Reaktionsfähigkeiten genutzt werden.

## ABHANDLUNG VON EFFEKTEN

Sobald ein Spieler eine Karte ausspielt, eine Aktion durchführt, einen Unterbrechungs-/Reaktionseffekt initiiert, eine Schicksalskarte oder einen passiven Effekt abhandeln will, erklärt er zuerst seine Absicht. Dann werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge abgearbeitet:

- 1.) Einschränkungen überprüfen: Darf die Karte zu diesem Zeitpunkt ausgespielt bzw. der Effekt ausgelöst werden?
- 2.) Kosten für das Ausspielen der Karte oder Auslösen des Effekts bestimmen (auch mehrere verschiedene Kosten sind möglich).
- 3.) Eventuelle Modifikationen der Kosten einrechnen.
- 4.) Alle Kosten bezahlen.
- 5.) Ziel(e) wählen, falls erforderlich.
- 6.) Die Karte wird ausgespielt bzw. der Effekt abgehandelt.

Wenn einer der oben genannten Schritte die Bedingung eines Unterbrechungseffekts erfüllt, darf der Effekt in genau diesem Moment ausgelöst werden. Erfüllt einer der oben genannten Schritte die Bedingung eines Reaktionseffekts, darf der Effekt unmittelbar nach dem Erfüllen der Bedingung ausgelöst werden.

## EINGEBETTETE EFFEKTE

Grundsätzlich werden Effekte nach dem First-in-First-out-Prinzip abgehandelt. Nehmen wir an, ein Spieler hat zwei Reaktionseffekte, die er beide als Reaktion auf dieselbe Bedingung spielen will. Zuerst wird die erste Reaktion gespielt und vollständig abgehandelt, dann wird die zweite gespielt und vollständig abgehandelt.

Es ist aber möglich, dass ein Unterbrechungs- oder Reaktionseffekt selbst zur Bedingung einer weiteren Reihe von Unterbrechungs- und Reaktionseffekten wird. Derartige Effekte werden sozusagen aufeinander gestapelt und folgen dem Prinzip Last-in-First-Out.

*Beispiel: In einem Kampf wird Isas Einheit „Yoda“ durch einen*

*gegnerischen Angriffsschlag Schaden zugefügt. Dies ist die Bedingung, die das Ausspielen der Karte „Lichtschwert-Ablenkung“ erlaubt. Damit kann Isa 1 Punkt dieses Schadens auf eine gegnerische Einheit umlenken.*

*Isas Gegner Chris will nicht, dass das passiert. Sobald Isa versucht „Lichtschwert-Ablenkung“ auszuspielen, unterbricht Chris die Abhandlung der Karte, indem er „Es ist schlimmer“ spielt. Mit dieser Karte will er die Effekte von Isas „Lichtschwert-Ablenkung“ abwenden.*

*Isa kann jedoch „Gegenschlag“ ausspielen und damit Chris' Versuch eine Ereigniskarte auszuspielen unterbrechen. Die Effekte von „Es ist schlimmer“ sind somit abgewendet.*

*Jetzt hat keiner der beiden Spieler weitere Unterbrechungs- oder Reaktionseffekte, die sie ausspielen könnten. Deshalb wird „Gegenschlag“ (der zuletzt gespielte eingebettete Effekt) zuerst abgehandelt und wendet die Effekte von „Es ist schlimmer“ ab. Da diese Effekte abgewendet wurden, wird „Es ist schlimmer“ nicht abgehandelt (man legt die Karte einfach ab). Als nächstes wird „Lichtschwert-Ablenkung“ abgehandelt und 1 Schadenspunkt von Yoda auf eine andere Einheit umgelenkt.*

*Wenn einer der beiden Spieler eine weitere Unterbrechung hat, die auf die ursprüngliche Bedingung (Yoda wird Schaden zugefügt) angewandt werden kann, darf er sie nun ausspielen bzw. auslösen.*

Sobald es zu einer solchen Verkettung von Effekten kommt, spielt man so lange weiter und löst weitere Effekte aus, bis die Kette von selbst abbricht (das passiert dann, wenn es auf die Effekte des zuletzt gespielten Effekts der Kette keine Unterbrechungen oder Reaktionen mehr gibt).

Der zuletzt gespielte eingebettete Effekt der Kette wird immer vollständig abgehandelt. Erst dann geht man zur Abhandlung des zuvor gespielten Effekts über.



## SCHADEN: TIMING UND ABHANDLUNG

Um einer Karte Schaden zuzufügen, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge abgehandelt:

- 1. Schaden zuweisen:** Es wird die Menge an Schadensmarkern neben die Karte oder die Karten gelegt, der dem Schaden entspricht, den die Schadensquelle versucht zu verursachen.
- 2. Beschützt:** Falls eine Karte durch das Schlüsselwort Beschützt geschützt wird, darf ein beliebiger Betrag des Schadens der beschützenden Karte neu zugewiesen werden (maximal bis zum verbleibenden Schadenslimit der beschützenden Karte). Diese Neuzuweisung ändert nicht die Schadensquelle.
- 3. Schilde:** Falls Schaden durch einen gegnerischen Angriff oder einen gegnerischen Karteneffekt kommt, darf man ein Schild verwenden, um einen Schaden, welcher der Karte zugefügt wird, zu verhindern. Der Schadensmarker des verhinderten Schadens wird zurück in den Markervorrat gelegt.
- 4. Schaden nehmen:** Für jeden Schaden, der nicht verhindert worden ist und nicht neu zugewiesen wurde, wird je 1 Schadensmarker auf die Karte gelegt, maximal bis zum verbleibenden Schadenslimit der Karte. Jeder Schaden, der das Schadenslimit der Karte übersteigt, wird ignoriert. Falls in diesem Schritt kein Schaden genommen wird, wurde kein Schaden erfolgreich zugefügt. **Unterbrechungen, die auslösen, sobald Schaden „zugefügt würde“ oder sobald Schaden „zugefügt wird“, lösen beide sofort aus, noch bevor dieser Schritt abgehandelt wird.**



# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wenn ich „TIE-Angriffsstaffel“ (Grundspiel O147) im Kampf habe und die Karte „Schicksalswende“ (Grundspiel O157 oder O171), aber keine andere Schicksalskarte auf meinen Kampfvorteilsstapel lege, bekomme ich dann das zusätzliche ⚡ und das Schlüsselwort Gezielter Angriffsschlag?

Ja. Die passive Fähigkeit von „TIE-Angriffsstaffel“ überprüft nur, ob auf einem deiner Kampfvorteilsstapel in diesem Kampf Schicksalskarten lagen oder nicht. Selbst wenn diese Schicksalskarten abgewendet wurden (von einer gegnerischen „Schicksalswende“) oder die ganze Abhandlung des Ringens um den Kampfvorteil abgewendet wurde (durch deine eigene „Schicksalswende“), ändert das nichts an der Tatsache, dass eine Schicksalskarte auf deinem Kampfvorteilsstapel lag, d.h. du bekommst trotzdem das zusätzliche ⚡ und das Schlüsselwort Gezielter Angriffsschlag.

Wenn ich mit „Boba Fett“ (Grundspiel OO19) einer Einheit Schaden zufüge und der Schaden ausreicht, um die Einheit zu zerstören, nehme ich sie dann gefangen oder zerstöre ich sie?

Die Einheit wird zerstört. „Boba Fetts“ Fähigkeit ist eine Reaktion, mit der eine Einheit gefangen genommen werden kann. Wenn durch deine Kampfsymbole so viel Schaden entsteht, dass das Schadenslimit der Einheit erreicht oder überschritten wird, legt man sie sofort ab. Eine Einheit, die nicht im Spiel ist (z.B. weil sie auf dem Ablagestapel liegt), darf nicht gefangen genommen werden, es sei denn, ein Karteneffekt erlaubt es ausdrücklich.

Wenn man beim Zusammenstellen seines Decks ein Einsatzset nimmt, das eine bestimmte Karte enthält (beispielsweise „Bibliothek der Sith“ [Grundspiel OO72]), muss man dann genau die Karte aus diesem Einsatzset verwenden oder dürfte es auch eine gleichnamige Karte mit

einer anderen Einsatzset-Zahl sein?

Nein. Du musst immer die Version der Karte nehmen, deren Einsatzset-Zahl dem Einsatzziel in deinem Einsatzdeck entspricht.

Wenn die einzige Einheit, die ich in einem Kampf kommandiere, bereits beim Ringen um den Kampfvorteil zerstört wird (z.B. durch ein gegnerisches „In der Hitze des Gefechts“ [Grundspiel OO65 oder O169]), was passiert dann mit dem Ringen um den Kampfvorteil?

Es wird wie gewohnt abgehandelt. Du kannst das Ringen um den Kampfvorteil auch dann gewinnen, wenn du selbst keine Einheiten mehr hast. Dadurch verhinderst du, dass dein Gegner den Kampfvorteil und somit Zugriff auf die durch Kampfvorteil aktivierten Symbole seiner Einheiten erhält.

Darf ich die Fähigkeit des Einsatzziels „Unterstützung der Eingeborenen“ (Grundspiel O151) nutzen, um eine meiner Handkarten abzulegen, obwohl ich keine Ewok-Einheiten in meinem Ablagestapel habe?

Nein. Wie in Abschnitt (3.6) erklärt, kann ein Effekt nur dann ausgelöst werden, wenn wenigstens ein Teilaspekt der Fähigkeit auch wirklich abgehandelt werden kann. Da sich keine Ewok-Einheit in deinem Ablagestapel befindet, kann kein Aspekt dieser Fähigkeit abgehandelt werden, also darf auch die Kartenfähigkeit nicht eingesetzt werden.



*Was passiert, wenn ich mit einer angreifenden Einheit, die sowohl die Verstärkung „Shii-Cho-Training“ (Grundspiel 0122) als auch das Schlüsselwort Gezielter Angriffsschlag hat, einen Angriffsschlag durchführe?*

Du darfst dir aussuchen, welchen der beiden Effekte du nutzen möchtest. Zusammen funktionieren sie nicht. Mit „Shii-Cho-Training“ hast du die Möglichkeit, den von der angreifenden Einheit verursachten Schaden auf verschiedene teilnehmende Einheiten zu verteilen, während Gezielter Angriffsschlag dir erlaubt, einer nicht teilnehmenden Einheit Schaden zuzufügen. Entweder du benutzt den einen Effekt oder den anderen. (Natürlich hast du auch die Option, keinen von beiden zu nutzen und gemäß der normalen Spielregeln den Schaden einer einzigen teilnehmenden gegnerischen Einheit zuzufügen.)

*Was passiert zuerst, wenn mein Gegner mit „Heldenhaftes Opfer“ (0047) seine „X-Wing-Eskorte“ (Grundspiel 0164) opfert: die Unterbrechung von „X-Wing-Eskorte“ oder die Auswahl des Ziels von „Heldenhaftes Opfer“?*

Wie du im Abschnitt „Abhandlung von Effekten“ der erweiterten Timing-Regeln (siehe oben) nachlesen kannst, bezahlst du zuerst die Kosten von „Heldenhaftes Opfer“, indem du ein Fahrzeug opferst, und wählst dann die Ziele des Ereignisses. Der Unterbrechungseffekt von „X-Wing-Eskorte“ wird dann abgehandelt, wenn die Kosten bezahlt werden, also bevor das Ziel von Heldenhaftes Opfer gewählt wird. Wenn dein Gegner sein einziges Fahrzeug mit Kosten von 4 oder weniger für die Fähigkeit von „X-Wing-Eskorte“ opfert, gibt es für den Effekt von „Heldenhaftes Opfer“ kein gültiges Ziel mehr, d.h. er hat keine Auswirkung.

*Wie funktioniert die Reaktion von „Rot Zwei“ (Grundspiel 0114)? Kann ich damit ein weiteres Einsatzziel angreifen oder wird „Rot Zwei“ dadurch gezwungen, noch einen Angriffsschlag durchzuführen?*

Das kommt darauf an, zu welchem Zeitpunkt das Einsatzziel zerstört wird. Wenn das bekämpfte Einsatzziel in Schritt 5 des Kampfes (Angriffsschläge abhandeln) zerstört wird, muss „Rot Zwei“ noch einen Angriffsschlag durchführen, da er in diesem Moment eine spielbereite Einheit ist. Wird das Einsatzziel hingegen am Ende des Kampfes in Schritt 6 (Unverteidigten Angriff werten) oder zu einem anderen Zeitpunkt als in Schritt 5 des Kampfes zerstört, wird „Rot Zwei“ spielbereit und hat die Möglichkeit, an einem weiteren Kampf teilzunehmen.

*Wann genau kann ich die Reaktion des Einsatzziels „Das Geheimnis von Yavin IV“ (Grundspiel 0144) benutzen? Darf mein Gegner das ursprünglich gewählte Einsatzziel erneut angreifen, wenn der Kampf um „Das Geheimnis von Yavin IV“ abgeschlossen ist?*

Wie du in Abschnitt 2.3 der Regelklarstellungen („Einsatzziele umkämpfen/bekämpfen“) nachlesen kannst, gilt ein Einsatzziel dann als „umkämpft/bekämpft“, wenn das ursprüngliche Einsatzziel und alle Angreifer

deklariert wurden. In diesem Moment kann die von „Das Geheimnis von Yavin IV“ ausgelöst werden. Dein Gegner hat bereits seine Einheiten für den Angriff gewählt und fest zugeteilt. Das ursprüngliche Angriffsziel gilt noch immer als in dieser Phase umkämpft (und kann daher nicht noch einmal bekämpft werden); allerdings kann „Das Geheimnis von Yavin IV“ noch einmal bekämpft werden, sofern dein Gegner in dieser Phase noch keinen Kampf dagegen deklariert hat.

*Was passiert, wenn ich das Einsatzziel „Die Reise nach Dagobah“ (Grundspiel 0003) meines Gegners zerstöre und er die Unterbrechung benutzt, um nach einem neuen Einsatzziel zu suchen und es ins Spiel zu bringen, während ich noch Einheiten übrig habe, die einen Angriffsschlag durchführen und Explosionsschaden zufügen können?*

Wenn das neue Einsatzziel ins Spiel kommt, gilt es nicht als umkämpft und kann daher durch die Abhandlung des aktuellen Kampfes keinen Schaden erleiden. Trotzdem müssen alle teilnehmenden Einheiten ihre Angriffsschläge durchführen, selbst wenn das bekämpfte Einsatzziel das Spiel bereits verlassen hat.

*Kann ich einen Schildmarker benutzen, um Schaden zu verhindern, den ich über das Schlüsselwort Beschützt auf eine meiner eigenen Einheiten umgelenkt habe?*

Solange die Quelle des Schadens von deinem Gegner kommandiert wird, wendet der Schildmarker 1 Punkt des Schadens ab, der über das Schlüsselwort Beschützt umgelenkt wurde. Die Quelle des Schadens ist noch immer ein gegnerischer Effekt, daher kann der Schildmarker den Schaden vermeiden.

*Wie viel Schaden darf ich auf eine meiner Einheiten umlenken, die das Schlüsselwort Beschützt und einen Schildmarker hat?*

Bis zum verbleibenden Schadenslimit der beschützenden Einheit, wie es die normalen Regeln für das Schlüsselwort Beschützt besagen. Die Anwesenheit des Schildmarkers ändert nichts an der Schadensmenge, die über das Schlüsselwort Beschützt umgelenkt werden kann.

*Welche Effekte können den Todessternanzeiger als Einsatzziel beeinflussen, wenn die Karte „Flug durch den Todessterngraben“ (Grundspiel 0150) im Spiel ist, und welche können es nicht?*

Der Todessternanzeiger gilt ausdrücklich nicht als Einsatzziel. Karteneffekte, die sich auf Einsatzziele beziehen, haben also keinen Einfluss auf den Todessternanzeiger. Wenn der Todessternanzeiger als Einsatzziel bekämpft wird, kann er nur durch Rahmeneffekte Schaden erleiden (siehe „[4.4] Rahmeneffekte“ auf S. 4). Im Klartext heißt das, dass nur \*-Symbole und unverteidigte Angriffe ihm Schaden zufügen können.

*Wenn zwei meiner Einheiten gleichzeitig und aus einer einzigen Quelle Schaden bekommen und eine der Einheiten das Schlüsselwort Beschützt hat, kann sie dann den*

### *Schaden der anderen Einheit übernehmen?*

Der Schaden, den die beschützende Einheit erleidet, wird natürlich von ihrem verbleibenden Schadenslimit abgezogen. Dadurch kann weniger Schaden auf sie umgelenkt werden. Wenn die beschützende Einheit so viel Schaden erleidet, dass sie zerstört wird, darfst du keinen weiteren Schaden auf sie umlenken. Anderenfalls kann sie den Schaden der anderen Einheit bis zu ihrem Limit übernehmen, vorausgesetzt der Schaden wird direkt von der gegnerischen Quelle verursacht.

### *Kann ein Schildmarker benutzt werden, um Schaden zu vermeiden, den der HS-Spieler zufügt, weil das Gleichgewicht der Macht in der Gleichgewichts-Phase auf seiner Seite ist?*

Ja. Der Schaden wird vom HS-Spieler zugefügt und gilt daher als „gegnerischer Effekt“, d.h. er kann mit Schildmarkern vermieden werden.

### *Kann ein Effekt, der „einen Marker“ entfernt, auch einen Marker mit Wert 3 von einer Karte entfernen?*

Nein. Die Marker mit Wert 3 werden nur der Einfachheit halber benutzt und zählen wie drei einzelne Marker mit Wert 1. Wenn ein Marker von einer Karte entfernt werden soll und nur Marker mit Wert 3 dort liegen, entfernt man einen Marker mit Wert 3 und ersetzt ihn durch zwei Marker mit Wert 1.

### *Darf ich die Unterbrechung des Einsatzziels „Die letzte Verteidigung von Hoth“ (Hoth-Zyklus O257) auch benutzen, wenn ich keine Handkarten habe?*

Ja. Der Nebensatz „Sobald du eine Karte auf einen Kampfvorteilsstapel legen würdest ...“ ist eine auslösende Bedingung, die sich auf einen Zeitpunkt im Spiel bezieht und nicht auf das Vermögen eines Spielers, eine Karte auszulegen. Du darfst den Unterbrechungseffekt auch dann benutzen, wenn du keine Handkarten mehr hast.

### *Wenn ich „Agentin aus der Wolkenstadt“ (Am Rande der Finsternis O324) benutze, um einen Fokusmarker von einer meiner Einheiten wegzubewegen, kann mein Gegner dann als Reaktion „Dem Kältetod nahe!“ (Hoth-Zyklus O201) ausspielen, um einen neuen Fokusmarker auf meine Einheit zu legen?*

Ja. Um einen Marker zu bewegen, muss man ihn zwangsläufig zuerst entfernen. Effekte, die auf das Entfernen eines Markers von einem bestimmten Ort reagieren, dürfen daher eingesetzt werden.

### *Kann ich mit der Unterbrechung des Einsatzziels „Vertrauen Sie mir!“ (Am Rande der Finsternis O327) auch dann ein gerade gespieltes Ereignis abwenden, wenn das Einsatzziel eins unter seinem Schadenslimit ist?*

Nein. Du kannst zwar versuchen, dem Einsatzziel 2 Schaden zuzufügen, doch gemäß der Spielregeln (S. 21, unter Schaden) wird Schaden, der über das Schadenslimit einer Karte hinausgeht, ignoriert. Das führt

dazu, dass die (vollständigen) Kosten des Abwenden-Effekts nicht erfolgreich bezahlt wurden und der Effekt infolgedessen nicht eintritt.

### *Wie viel kostet den HS-Spieler die Einheit „Undercover-Agent“ (Am Rande der Finsternis O341), wenn der DS-Spieler eine unbeschädigte „Imperiale Weltraumblockade“ (Am Rande der Finsternis O404) im Spiel hat und all seine Einsatzziele Fokusmarker haben?*

Die Formulierung „die Kosten werden auf 0 reduziert“ gibt einen absoluten Wert an, während die Formulierung „die Kosten steigen um 1“ nur eine Modifikation ist. Absolute Werte haben vor Modifikationen stets Vorrang. Die Kosten von „Undercover-Agent“ sind daher 0.

### *Angenommen mein Gegner spielt „Bringt mir Solo!“ (Hoth-Zyklus O227). Muss er die Einheit benennen, bevor oder nachdem ich mich entschieden habe, ob ich das Ereignis abwenden will?*

Das Benennen der Einheit ist ein Teil der Abhandlung des Effekts der Ereigniskarte. Die Gelegenheit zum Abwenden besteht nach dem Ausspielen der Karte, also bevor man ihren Effekt abhandelt. Als HS-Spieler darfst du nicht abwarten, welche Einheit benannt wird und dich dann für oder gegen das Abwenden entscheiden. Wenn du die Gelegenheit unmittelbar nach dem Ausspielen der Karte nicht wahrnimmst, verstreicht sie und du kannst es dir nicht noch einmal anders überlegen, nachdem dein Gegner eine Einheit benannt hat.

Allerdings muss dir der DS-Spieler vor dem Benennen der Einheit auch die Gelegenheit zum Abwenden geben. Tut er das nicht und ruft nach dem Ausspielen sofort einen Namen heraus, hat er selbst das Nachsehen, da er mehr Informationen preisgegeben hat, als er eigentlich müsste. Deine Gelegenheit, den Effekt der Ereigniskarte abzuwenden, verstreicht dadurch nicht.

### *Wenn man eine Fähigkeit nutzt, deren Kosten „Fokussiere diese Einheit“ sind (z.B. „Jabba der Hutt“ [Am Rande der Finsternis O375]) und dabei „Visionen im Spice-Rausch“ (Am Rande der Finsternis O387) verwendet, um die Fokussierung in Schaden umzuwandeln, tritt der Effekt dann trotzdem ein?*

Ja, tut er. „Visionen im Spice-Rausch“ verändert nur den Typ des ausgelegten Markers, nicht aber den Grund, aus dem er ausgelegt wird. Wenn der Marker auf die Karte gelegt wird, um Kosten zu bezahlen, und der Typ von Fokus in Schaden geändert wird, ist es nun eben der Schadensmarker, mit dem man die Kosten bezahlt.

*Angenommen ich habe in einem Kampf „Chewbacca“ (Am Rande der Finsternis O319). Er hat 2 Schaden und die Karte „Der Geist des Alten Ben ist an ihn angelegt“. Jetzt erleidet er 3 Schaden. Wie viel Schaden macht er mit seiner Reaktion?*

Gemäß der Spielregeln (S. 21) wird Schaden, der über das Schadenslimit einer Karte hinausgeht, ignoriert. Wenn „Chewbacca“ also 3 Schaden zugefügt werden, erleidet er tatsächlich nur 1 davon. Die Unterbrechung von „Der Geist des Alten Ben“ hält „Chewbacca“ am Leben und entfernt alle Schadensmarker von ihm. Trotzdem wurde ihm 1 Schaden zugefügt, daher kann er mit seiner Reaktion 2 Schaden verursachen.

*Wann genau tritt der Auslöser „Nachdem du das Kommando über eine übernommen hast ...“ ein? Ist die auslösende Bedingung auch dann erfüllt, wenn ich eine Einheit unter meinem Kommando ins Spiel bringe oder ausspiele?*

Nein. Die auslösende Bedingung „Nachdem du das Kommando über eine übernommen hast ...“ ist nur dann erfüllt, sobald du das Kommando über eine Einheit übernommen hast, die sich zuvor unter dem Kommando eines anderen Spielers befunden hat. Ein Effekt, der diesen Auslöser hat, kann z. B. als Reaktion auf die Fähigkeit von „Mara Jade“ (Gleichgewicht der Macht O430) oder die Ereigniskarte „Verbünde dich mit mir!“ (Gleichgewicht der Macht O432) ausgelöst werden.

*Was geschieht mit dem Ringen um den Kampfvorteil, wenn weder der Angreifer noch der Verteidiger zum Zeitpunkt, wenn um den Kampfvorteil gerungen wird, noch Einheiten im Kampf hat? Findet überhaupt ein Ringen um den Kampfvorteil statt? Und wenn ja, wer ist der Sieger?*

Sobald ein Kampf stattfindet, findet auch immer ein Ringen um den Kampfvorteil statt. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich zum Zeitpunkt, wenn um den Kampfvorteil gerungen wird, noch Einheiten im Kampf befinden oder nicht. Hat weder der Angreifer noch der Verteidiger zu diesem Zeitpunkt eine Einheit, die am Kampf teilnimmt, darf kein Spieler eine Karte in den Kampfvorteilsstapel legen. Den Kampfvorteil hat dann laut Seite 18 der Spielregel der Angreifer gewonnen.

*Beispiel: Marco sagt einen Kampf gegen ein Einsatzziel von Christoph an. Er bestimmt eine einzelne Einheit als Angreifer, da Christoph nur noch eine Einheit kontrolliert, die zudem noch erschöpft ist und somit keine Verteidiger deklarieren kann. Nachdem Marco seinen Angreifer deklariert hat, öffnet sich ein Aktionsfenster, das Christoph dazu nutzt, das Ereignis „Heldenhaftes Opfer“ (Grundspiel OO47) zu spielen, mit dem er Marcos angreifende Einheit zerstört. Nun hat weder Marco (Angreifer) noch Christoph (Verteidiger) eine Einheit im Kampf. Da der Verteidiger allerdings keine Einheit hat, die am Kampf teilnimmt, geht Marco (Angreifer) automatisch als Gewinner des Kampfvorteils aus dem Ringen um den Kampfvorteil hervor.*

*Darf ich die Fähigkeit des Einsatzziels Tödliche Kälte (Die Eiswüste von Hoth O190) initiieren, falls ich kein unbeschädigtes **Hoth**-Einsatzziel habe?*

Nein. Wie in Abschnitt (3.6) erläutert, muss wenigstens ein Teilaspekt einer Fähigkeit abgehandelt werden können, um die Fähigkeit initiieren zu dürfen. Falls du kein unbeschädigtes **Hoth**-Einsatzziel hast, würdest du nicht in der Lage sein, die Fähigkeit des Einsatzziels Tödliche Kälte zu initiieren. Du würdest nur die Kosten (Opfern einer Einheit) zahlen.

*Wie viele Fokusmarker würde die erste Einheit, die ich in jedem Zug ausspiele, erhalten, falls ich zwei Kopien von Entlegenes Versteck (Flucht von Hoth O315) im Spiel habe?*

Einen einzigen Fokusmarker. Der Text „... mit 1 Fokusmarker ...“ setzt eine absolute Bedingung von 1 Marker mit dem die Einheit ins Spiel kommt.

*Zählt die Verstärkung Echo-Basis (Auf der Suche nach Skywalker O205) als unbeschädigtes Hoth-Einsatzziel für die Fähigkeit von Das Hoth-Gambit (Wissen zur Verteidigung O548)?*

Nein. Bei der Fähigkeit von Das Hoth-Gambit zählt die Verstärkung Echo-Basis nicht. Der Text von Echo-Basis besagt: „Du wirst behandelt, als ob du 1 weiteres **Hoth**-Einsatzziel kommandieren würdest.“ Allerdings hat dieses Einsatzziel weder einen „beschädigt“ noch einen „unbeschädigt“ Status. Demnach kann es auch nicht für die Fähigkeit von Das Hoth-Gambit zählen.

*Zählt die Verstärkung Echo-Basis (Auf der Suche nach Skywalker O205) als Hoth-Einsatzziel für Gegenangriff der Schneegleiter (Wissen zur Verteidigung O551)?*

Ja. Bei Gegenangriff der Schneegleiter werden nur die **Hoth**-Einsatzziele gezählt, die man kontrolliert und durch die Verstärkung Echo-Basis wird man behandelt, als hätte man ein zusätzliches **Hoth**-Einsatzziel.

*Kann ich Meisterhafter Bluff (Am Rande der Finsternis O334) spielen, falls gerade keine fokussierte **Charakter**-Einheit im Spiel ist, ich aber vorhabe mit einem ressourcenproduzierenden Charakter Meisterhafter Bluff zu spielen?*

Nein. Man kann keine zu erwartende Änderung des Spielstatus annehmen, sobald man die Voraussetzungen für einen Effekt überprüft, inklusive der Überprüfung, wie sie in (3.6) auf Seite 5 beschrieben wird. Es muss sich eine erschöpfte **Charakter**-Einheit zu dem Zeitpunkt im Spiel befinden, zu dem diese Voraussetzung überprüft wird (und außerdem eine weitere **Charakter**-Einheit, auf die der Fokusmarker verschoben werden kann). Sind diese beiden Voraussetzungen nicht erfüllt, kann Meisterhafter Bluff nicht gespielt werden.

*Ich ziele mit der Aktion von Jubba-Vogel auf eine Einheit und wähle Taktik. Falls die Ziel-Einheit eine Verstärkung hat, durch die sie  erhält, verliert sie dann das Kampfsymbol, da es für das Ziel gerade nicht legal ist, Symbole zu erhalten?*

Ja. Eine Verstärkung ist nur ein Beispiel für einen konstanten Effekt, der dafür sorgt, dass eine Einheit Kampfsymbole erhält. Während der Dauer der Fähigkeit von Jubba-Vogel ist es für die Ziel-Einheit nicht möglich, Kampfsymbole aus irgendeiner Quelle zu erhalten, inklusive konstanter Effekte. Daher verliert die Ziel-Einheit für die Dauer der Fähigkeit das -Symbol, das sie durch eine Verstärkung erhält.

Kann der Spieler, der Kopffäger der Schwarzen Sonne kontrolliert, mit der erzwungenen Reaktion dieser Karte wählen, ob er entweder

a) 1 -Ressource bezahlt oder die Einheit zerstört?

Oder

b) Muss er 1 -Ressource bezahlen und nur wenn er dies nicht kann, muss er die Einheit zerstören?

a) ist richtig. Sobald die erzwungene Reaktion von Kopffäger der Schwarzen Sonne abgehandelt wird, hat der kontrollierende Spieler die Wahl, ob er 1 -Ressource ausgibt oder ob er die Einheit zerstört. Er darf eine Möglichkeit von diesen beiden (1 -Ressource ausgeben oder die Einheit zerstören) wählen, muss aber eine der beiden Möglichkeiten erfolgreich abhandeln.

Während eines Turniers übersehen mein Gegner und ich eine erzwungene Reaktion auf einer Karte im Spiel und stellen dies im späteren Spielverlauf fest. Wie lösen wir diese Situation?

Es liegt in der Verantwortung beider Spieler auf alle im Spiel vorkommenden Ereignisse zu achten. Erzwungene Reaktionen sind nur ein Beispiel für solche Ereignisse. Falls solch ein Spielereignis verpasst wird, sollten beide Spieler versuchen zu einer Einigung zu gelangen, wie diese Situation gelöst wird. Falls es zu keiner Einigung kommt sollte ein Schiedsrichter gerufen werden, um eine Lösung anzubieten.

Es kommt häufig vor, dass beide Spieler die Auslösung eines erzwungenen Spieleffekts versehentlich verpassen. In den meisten Fällen kommen die Spieler zu einer einvernehmlichen Lösung. Dennoch ist es möglich, dass einer oder beide Spieler versuchen aus der Situation einen Vorteil zu ziehen. In diesen Fällen ist es unwahrscheinlich, dass es zu einer Einigung kommt, und ein Urteil des Schiedsrichters nötig ist, um die Situation fair zu lösen.

Der Text der Karte Kommandokette (Kommandokette 0809) lautet: „Ziele auf bis zu 2  Offizier-Einheiten, die von je einem anderen freundlichen Spieler kommandiert werden ...“ Im Regelblatt der Erweiterung Gleichgewicht der Macht ist festgesetzt, dass ein „anderer freundlicher Spieler“ nie der Spieler selbst ist, der die entsprechende Karte kommandiert oder spielt. Gilt dies im Fall von Kommandokette ebenfalls?

Nein. Im Fall von Kommandokette liegt eine Ausnahme vor. Hier ist gemeint, dass auf 2 verschiedene freundliche Spieler gezielt werden soll. Dies schließt auch den Spieler mit ein, der die Kommandokette gespielt hat.

Falls Großmoff Tarkin (Ärger mit dem Imperium 0872) das Textfeld meines Derek „Hobbie“ Klivian (Startklar 0699), der eines meiner **Fahrzeug**-Einheiten (oder irgendeine andere angelegte Verstärkung) steuert, als leer behandelt, was passiert dann?

Wie unter (2.19) Verstärkungen und Anlagebeschränkungen beschrieben, wird eine Verstärkung nur abgelegt, falls die Karte oder das Spielelement, an die oder das sie angehängt ist, ihrer Anlagebedingung widerspricht. Jede Verstärkung (oder **Pilot**-Karte), deren Textfeld durch Tarkins Fähigkeit als leer behandelt wird, wird nicht abgelegt, da sie keine Anlagebedingung hat, der widersprochen werden könnte. Damit wird die vorherige Regel umgekehrt.

Wenn ich Arden Lyn (Auf Lichtgeschwindigkeit 0830) von meiner Hand auf meinen Kampfvorteilsstapel lege, kommt sie durch ihre **Reaktion** ins Spiel, wenn ich meinen Kartenvorteilsstapel ablege?

Nein. Wenn du Arden Lyn auf deinen Kartenvorteilsstapel legst, ist sie nicht mehr auf deiner Hand. Am Ende des Ringens um den Kampfvorteil wird sie vom Kartenvorteilsstapel abgelegt, nicht aus deiner Hand. Deshalb kannst du ihre **Reaktion** nicht auslösen.

Ich kommandiere ein unbeschädigtes Einsatzziel Kommando-Operationen (Verlockung der Dunklen Seite 0519) und mein Gegner legt eine Schicksalskarte auf den Kampfvorteilsstapel. Darf ich die Reaktion von Rebellenkommando (Verlockung der Dunklen Seite 0521) auf meiner Hand verwenden?

Kommando-Operationen verhindert das Abhandeln von Effekten von gegnerischen Schicksalskarten; dennoch wird die Schicksalskarte selbst abgehandelt, wenn ihre Prioritätennummer an der Reihe ist. Die Schicksalskarte selbst wird abgehandelt, das Abhandeln der Effekte wird aber von Kommando-Operationen verhindert. Somit darfst du die **Reaktion** von Rebellenkommando verwenden, um die Einheit ins Spiel zu bringen.

Mein Gegner hat eine Kopie von Jetzt hab ich dich! (Angriffsflug 0787) auf seinen Kampfvorteilsstapel gelegt. Wann ist für mich der richtige Zeitpunkt die **Reaktion** von Anpassungsfähige Strategie (Verlockung der Dunklen Seite 0522) zu verwenden?

Anpassungsfähige Strategie kopiert den Effekt der Schicksalskarte, nachdem dieser Effekt abgehandelt ist. Der Effekt von Jetzt hab ich dich! lautet: „... zerstöre eine teilnehmende feindliche Ziel-Einheit.“ Wenn die Prioritätsnummer 10 an der Reihe ist, wird die Fähigkeit von Jetzt hab ich dich! abgehandelt, was einen verzögerten Effekt auslöst, der warten muss, bis der Gewinner des Ringens um den Kampfvorteil ermittelt worden ist, bevor er abgehandelt werden kann.

Falls der Spieler, der Jetzt hab ich dich! kommandiert, das Ringen um den Kampfvorteil nicht gewinnt, ist die Bedingung „Falls du dieses Ringen um den Kampfvorteil gewinnst, ...“ nicht erfüllt und der verzögerte Effekt der

Schicksalskarte wird nicht abgehandelt (die auslösende Bedingung von Anpassungsfähige Strategie ist nicht erfüllt). Falls der Spieler, der Jetzt hab ich dich! kommandiert, das Ringen um den Kampfvorteil gewinnt, trifft die Bedingung zu und der verzögerte Effekt der Schicksalskarte wird abgehandelt. Zu diesem Zeitpunkt kann der HS-Spieler mit Anpassungsfähiger Strategie reagieren, um den Effekt der Schicksalskarte Jetzt hab ich dich! zu kopieren.

*Brainiac (Der Waldmond O960) verwendet seine Fähigkeit, um den numerischen Wert „1“ im Erinnerungstext von Schutzschild auf der Karte Sternzerstörer der Todesschwadron (Auf der Suche nach Skywalker O219) auf „0“ zu ändern. Falls Sternzerstörer der Todesschwadron als Angreifer oder Verteidiger deklariert wird, kann der kommandierende Spieler dann ein Schildmarker daauf legen?*

Ja. Erinnerungstexte auf Karten sind keine Kartentexte. Wenn man den numerischen Wert im Erinnerungstext eines Schlüsselworts ändert, hat das keine Auswirkung auf die Abhandlung des Schlüsselworts.



# ZUSÄTZLICHE REGELN





Dieser Abschnitt enthält neue Regeln, die durch Erweiterungen und Macht-Schub-Zyklen eingeführt wurden. Sie gelten als Ergänzung zum Regelbuch des *Star Wars: Das Kartenspiel*-Grundspiels.

## PILOT (X)

Pilot (X) ist ein neues Schlüsselwort, das durch den *Renegaten-Staffel* Zyklus eingeführt wird. Das Schlüsselwort Pilot (X) erlaubt einer Einheit als Verstärkung an eine *Fahrzeug*-Einheit ins Spiel zu kommen.

Um eine Einheit mit dem Schlüsselwort Pilot (X) von der Hand als *Pilot*-Verstärkung auszuspielen, muss ein Spieler Ressourcen-Kosten in Höhe von X anstelle der normalen aufgedruckten Kosten zahlen. X wird als „Piloten-Kosten“ der Verstärkung bezeichnet.

Sobald eine Karte mit dem Schlüsselwort Pilot (X) durch einen Karteneffekt ins Spiel kommt, wählt der Spieler, der den Effekt abhandelt, ob die Einheit als Einheit oder als *Pilot*-Verstärkung ins Spiel kommt.

Der Text, der nach „Pilot (X)“ in Klammern folgt, gibt den Effekt an, den die Karte nur solange besitzt, wie sie als *Pilot*-Verstärkung genutzt wird. Eine Karte, die als *Pilot*-Verstärkung genutzt wird, behält jeglichen anderen Text (außerhalb des Piloten-Text in Klammern), den sie zusätzlich besitzen könnte.

Der Effekt des Schlüsselworts Pilot (X) kann optional verwendet werden. Ein Spieler hat weiterhin die Möglichkeit, eine Karte mit diesem Schlüsselwort ganz normal als Einheit auszuspielen, indem er die aufgedruckten Ressourcen-Kosten zahlt.

*Beispiel 1: Der DS-Spieler möchte Baron Fel (0714) auf den TIE-Abfangjäger der 181. (0715) ausspielen. Der DS-Spieler zahlt Baron Fels Piloten-Kosten in Höhe von 2 und hängt ihn als Pilot-Verstärkung an den TIE-Abfangjäger der 181. an. Baron Fel gilt nun als angehängte Verstärkung mit dem Text: „Solange diese Karte eine Raumjäger-Einheit steuert, erhält jede freundliche Raumjäger-Einheit Elite und Kampfvorteil (1).“*

*Hätte der DS-Spieler Baron Fel als Einheit gespielt, hätte er die aufgedruckten Kosten von 4 gezahlt und der Text in Klammern auf Baron Fel wäre nicht aktiv.*

## BEMANNT UND STEUERN

Eine *Fahrzeug*-Einheit mit einer angehängten *Pilot*-Verstärkung gilt als „bemannt“. Eine *Pilot*-Verstärkung, die an eine *Fahrzeug*-Einheit angehängt ist, „steuert“ diese Einheit.

## PILOTEN-LIMIT

Falls an eine einzige Einheit zwei oder mehr *Pilot*-Verstärkungen angehängt sind, muss der Kommandeur dieser Einheit sofort so viele *Pilot*-Verstärkungen von der betreffenden Einheit ablegen, bis nur noch eine übrig bleibt.

*Beispiel 2: Der HS-Spieler möchte Derek „Hobbie“ Klivian (0699) von seiner Hand auf seinen X-Wing der Renegaten-Staffel spielen (0700). An den X-Wing der Renegaten-Staffel ist allerdings bereits Wedge Antilles (0183) als Pilot-Verstärkung angehängt. Der HS-Spieler zahlt Derek „Hobbie“ Klivians Piloten-Kosten von 1 und hängt ihn als Pilot-Verstärkung an den X-Wing der Renegaten-Staffel an.*

*Da an den X-Wing der Renegaten-Staffel nun zwei Pilot Verstärkungen angehängt sind, muss der HS-Spieler eine davon auswählen und ablegen. Er wählt Wedge Antilles und legt ihn ab. Nun hat der X-Wing der Renegaten-Staffel nur noch Derek „Hobbie“ Klivian als Pilot-Verstärkung angehängt.*

## KARTENART: MISSION

Missionen sind eine spezielle Art von Einsatzziel, die das Spiel im Kommandodeck eines Spielers beginnen und nicht in seinem Einsatzdeck. Während der Aufmarschphase darf ein Spieler die Kosten einer Mission bezahlen und sie in dem Spielbereich seines Gegners unter der Kontrolle seines Gegners aufmarschieren lassen. Jeder Spieler darf nur eine Mission gleichzeitig in seinem Spielbereich haben. Solange ein Spieler bereits eine Mission in seinem Spielbereich hat, kann keine weitere Mission aus beliebigen Gründen den Spielbereich betreten.

Solange sich Missionen in Spiel oder im Siegesstapel eines Spielers befinden, gelten sie für Spiel- und Karteneffekte als Einsatzziele. Ein Spieler darf auf gleiche Weise eine Mission im Spielbereich seines Gegners bekämpfen, genauso wie er andere Einsatzziele bekämpft, die der Gegner kontrolliert. Sobald eine Mission zerstört wird, wird sie in den Siegesstapel seines Besitzers gelegt und

funktioniert für alle Spiel- und Karteneffekte wie ein zerstörtes Einsatzziel. Sobald eine Mission den Siegestapel eines Spielers betritt, hat der Spieler diese Mission abgeschlossen und hat die Möglichkeit eine **Reaktion** zu initiieren, die aufgrund des Abschlusses der Mission ausgelöst wird.

Während der Auffrischen-Phase zählen Missionen nicht zu den drei Einsatzzielen bei der Bestimmung, ob ein Spieler neue Einsatzziele aufdecken muss.

Falls eine Mission aus irgendeinem anderen Grund als durch ihre Zerstörung das Spiel verlässt, wird sie in den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt. Missionen können nicht das Einsatzdeck eines Spielers betreten.

Eine Mission in einem nicht im Spiel befindlichen Bereich, der nicht der Siegestapel ist, funktioniert wie eine Kommandokarte, bis sie das Spiel betritt.

MACHTSYMBOLE KOSTEN



## SPIELBEGRIFF FRAKTION

Die „Fraktion“ eines Spielers wird durch seine Fraktionskarte angezeigt. Dies führt dazu, dass Karten im Spiel als „fraktionszugehörig“ und als „nicht-fraktionszugehörig“ identifiziert werden können.

Eine fraktionszugehörige Karte ist jede Karte, die eine Fraktion mit der Fraktionskarte des kommandierenden Spielers gemeinsam hat. Eine nicht-fraktionszugehörige Karte ist jede Karte, die keine Fraktion mit der Fraktionskarte des kommandierenden Spielers gemeinsam hat. Achtung: Eine Missionskarte unter der Kontrolle eines Gegners gilt grundsätzlich als fraktionslos.

*Beispiel: Chris verwendet die Fraktionskarte der Jedi. Seine Fraktion ist Jedi. Tom spielt die Karte Üble Nachrede (0927), welche einen Fokusmarker auf eine nicht-fraktionszugehörige Einheit, die vom Gegner kommandiert wird, legt. Diese Karte darf als Ziel jede Einheit der Rebellenallianz, jede Einheit der Schmuggler und Spione und jede neutrale Einheit, die Chris kommandiert, haben; die Jedi-Einheiten von Chris können nicht als Ziel gewählt werden, da diese fraktionszugehörig sind.*

## ANGEFOCHTENER KAMPFVORTEIL

Mit der Erweiterung *Galaktischer Ehrgeiz* ist die Spielmechanik „angefochtenen Kampfvorteil“ eingeführt worden. Ein Ringen um den Kampfvorteil ist dann „angefochten“, falls jeder Spieler, der am Ringen um den Kampfvorteil teilnimmt, insgesamt 1 oder mehr Machtsymbole in diesem Ringen um den Kampfvorteil hat. Falls einer der Spieler 0 Machtsymbole hat, ist das Ringen um den Kampfvorteil „unangefochten“.

## SCHLÜSSELWORT: EINFLUSS

Falls eine Karte, die Ressourcen einbringt das Schlüsselwort Einfluss hat, gelten die damit produzierten Ressourcen für alle Fraktionen als passende Ressource.

## FRAKTIONS-SCHICKSALSKARTEN

Vor dem *Oppositionen*-Zyklus waren alle Schicksalskarten neutral. Manche Einsatzsets im *Oppositionen*-Zyklus beinhalten Schicksalskarten, die einer Fraktion angehören. Für diese Karten gelten die normalen Regeln für Schicksalskarten aus dem Grundspiel. Weil sie aber auch einer Fraktion angehören, können andere Fähigkeiten, die mit fraktionszugehörigen Karten interagieren auch mit diesen Karten interagieren.