

Star Wars Card Game

Kivonat

Előkészületek:

1. Oldal választás

A játékosok eldöntik, hogy ki játszik az Erő sötét és ki a világos oldalával. Ezután mindenki magához veszi a saját Erő kártyáit (3 db), és a játékteréhez teszi.

2. Pakli választás és készítés

Kezdeként az alapdobozban előre összeállított paklikkal érdemes gyakorolni. Így a két fél titokban választ, a Birodalom és a Sith illetve a Felkelő és a Jedi szövetség kártyák közül (Affiliation card) közül. A választott lapot tedd a játékteredhez képpel lefelé.

3. Szövetség kártya felfedése

A választott szövetség kártya (Affiliation csad) felfedése, és a játéktér egy jól látható helyére kerüljön.

4. Az Erő egyensúlya jelző (Balance of the Force token) beállítása

Az Erő egyensúlya jelzőt a világos oldalával felfelé helyezük a két játéktér közé.

5. Paklik összeállítása

Minden játékos kiveszi a kártyái közül a Cél lapokat (objective card), ezeket összekeveri és egy külön Cél paklit alkot belőlük. A maradék Parancskártyákat (command card) is összekeveri, és egy másik paklit is létrehoz.

Hacsak a szöveg mást nem mond, úgy minden esetben, amikor valakinek húzni kell a pakliból, akkor azt a Parancskártyák közül kell tennie.

6. Jelzők előkészítése

Minden Pajzs, Fókusz és Sérülés jelzőt tegyünk egy közös, könnyen elérhető kupacba.

7. Halálcsillag számláló (Death Star Dial) előkészítése

A Sötét Oldal játékosa a Halálcsillag számlálót 0-ra tekeri és jól látható helyre teszi.

8. Cél kártyák (objective card) kiválasztása

A játékosok húznak négy Cél lapot, és ebből hármat a játéktérre tesznek képpel lefelé, a negyediket visszateszik a Cél pakli aljára.

9. Kezdő kéz felhúzása

A Parancs pakli (command deck) alapos megkeverése után a játékosok húznak hat lapot kialakítva a kezdő kezüket.

10. Cél lapok (objective card) felfedése

A Sötét oldal (Dark Side - DS) az általa választott sorrendben egyesével felfedi a Cél lapjait, és ha kell, végrehajtja annak hatását, mielőtt a következőt felfedné. Ha a DS mind a három kártyája fel lett fedve, a Világos oldal (Light Side - LS) cselekszik a fentebb leírtak szerint.

Lehet kezdeni

Arany szabály

Ha egy kártya szövege ellentmond a szabálykönyv szabályainak, akkor a kártya szövege az irányadó.

A Fókusz jelző lényege

A játék során számos esetben Fókusz jelzőket kell tenni a kártyákra. Ha a kártya képességét használjuk, vagy egyéb akciót hajtunk végre vele, Fókusz jelzőt kell rá helyezni. Ha egy kártyán nincs egyetlen Fókusz jelző sem, akkor azt lehet használni. Amelyik lapon egy vagy több Fókusz jelző van, azt kimerültnek kell tekinteni, nem aktiválható, használható. Ha egy hatás miatt egy vagy több jelzőt kell a kártyára tenni, az természetesen hatás létrejötte után kerül rá, és csak utána kell kimerültnek tekinteni a lapot. A fókusz jelzőket elsősorban a frissítési fázisban távolíthatunk el a lapokról, de erre képes lehet néhány lap is.

Játék menete

A játék körökre van osztva, egyszer az egyik játékos játssza a körét, majd a másik, és így felváltva, míg valaki meg nem nyeri a játékot.

Minden kör az alábbi fázisokból áll:

1. Egyensúly (Balance)
2. Frissítés (Refresh)
3. Húzás (Draw)
4. Kijátszás (Deployment)
5. Összecsapás (Conflict)
6. Erő (Force)

A DS (Dark Side) játékos kezd!

A következőkben a fázisok részletes leírása olvasható. A jelenleg soron lévő játékost nevezzük **aktív játékosnak**.

Egyensúly fázis

Az egyensúly attól függően fejt ki a hatását, hogy melyik az aktív játékos.

Ha DS játékos az aktív

Egyet teker a Halálcsillag számlálón, és ha az egyensúly jelző a DS oldalával van felfelé, akkor további egy pontot teker a számlálón. Ha a számláló eléri a 12-t, a DS játékos nyer, és vége a játéknak.

Ezután a DS játékos áttér a Frissítés fázisra.

Ha LS játékos az aktív

Ha az egyensúly jelző a LS oldalával van felfelé, a játékos kioszthat egy sérülést az ellenfél egyik Cél kártyáján. Ha ez a sérülés elpusztítja a lapot, akkor az nyomban a LS játékos Győzelmi paklijába kerül. A LS játékos azonnal nyer, ha három vagy több lap van a Győzelmi paklijában.

Ezután a LS játékos áttér a Frissítés fázisra.



Frissítés fázis

Az aktív játékos a következő lépéseket hajtja végre:

1. Minden kártyájáról eltávolít **egy** Fókusz jelzőt. (Minden hatás, aminek a szövege úgy szól, hogy „after you refresh” ezután a lépés után következik).

Kivétel: A LS játékos **első** körében nem hajtja végre ezt a lépést.

2. El kell távolítani minden Pajzs jelzőt az összes kártyáról, ami a játéktéren van.
3. Ha kevesebb, mint három Cél kártya van játékban, akkor a Cél pakli felső lapját fel kell fedni, és játékba kerül. Ha az így felfedett Cél szövegében az szerepel: „When this card enters play...” (vagy hasonló), akkor a hatása azonnal létrejön.

Ha egyszerre több Cél kártya kerül játékba „When this card enters play...” hatással, hajtásatok végre mindegyiket egymás után.

Ezután az aktív játékos tovább lép a Húzás fázisba.

Húzás fázis

A húzás fázis kezdetén az aktív játékos választhat a kezéből egy lapot, és eldobhatja azt.

Miután dobott, vagy úgy döntött, hogy nem dob, annyi lapot húz, hogy az aktuális **Tartalék értékkel** (reserve value) egyező számú legyen a kezében. Ha több lapja van, akkor természetesen dobni kell, míg a kívánt számú nem lesz.

Kezdetben mindenkinek a Tartalék értéke **hat**, amit egyes lapok képesek növelni, avagy csökkenteni.

Az aktív játékos ezután a kijátszás fázisra lép.

Dobás (Discarding)

A „dobás” hatására a játékosnak el kell dobnia egy lapot a kezéből, a paklijából vagy a kijátszott lapjai közül (a kiváltó hatás alapján kell eljárni), és képpel felfelé a dobott parancsnoki lapok pakli tetejére teszi.

Ha több lapot kell egyszerre dobni, akkor a dobni kényszerülő játékos határozza meg a lapok sorrendjét.

Ha jelölőt kell eldobni vagy eltávolítani, akkor az visszakerül a gyűjtőbe.

Ha Erő kártyát kell eldobni, akkor az visszakerül a játékos elérhető Erő kártyái közé.

Kijátszás fázis

Ebben a fázisban az aktív játékos kijátszhat Egység (Unit) és Erősítés (Enhancement) kártyákat a kezéből. Minden kézből kijátszott lapnak ára van, a játékosnak meg kell fizetni a **kijátszási költségét (resource costs)**.

Az aktív játékos annyi lapot játszhat ki, amennyit akar, feltéve, hogy meg tudja fizetni a költségét.

Minden alkalommal, amikor az aktív játékos kijátszik egy Egység vagy Erősítés lapot, **akciót** hajt végre.

Minden akciót teljesen végre kell hajtani mielőtt egy következőt elkezdenénk. Amint egy kártya játékba kerül, azonnal teljes értékűen (pl források tekintetében, vagy a kártya képesség) használható már abban a körben.

Egység kártya kijátszása

Az egységkártyák mindig képpel felfelé kerülnek kijátszásra a játékos saját játéktérére.

Erősítés kártya kijátszása

Az Erősítés kártyával első sorban Egység kártyákat tudunk erősíteni, de a többi kártyára (Cél lapokra, szövetség kártyára, játéktérre stb.) is ki lehet játszani. A lap szövege egyértelműen meghatározza, hogy mihez csatolható.

Amikor kijátszásra kerül egy Erősítés lap aminek a szövege tartalmazza “Enhance [kártya típus],” a megjelölt típusú játékban lévő lap alá kell helyezni úgy, hogy az Erősítés lap szövege továbbra is olvasható legyen. Ilyenkor az Erősítés lap hozzá lesz **csatolva (attached)** a választott laphoz.

Ha egy kártya kikerül a játékból, akkor az összes hozzá csatolt Erősítés lapot is el kell dobni. Nincs megszabva, hogy mennyi Erősítés lap lehet egyetlen kártyához csatolva.

Megjegyzés: Néhány kártyát az ellenfél kártyájára kell kijátszani. Természetesen a játék végén minden lapnak az eredeti tulajdonosához kell visszakerülnie. Ha egy Erősítés kártyát olyan laptípushoz kell csatolni, amilyenből nincs játékban, akkor azt az Erősítés kártyát nem lehet kijátszani.

Miután az aktív játékos nem kíván több lapot kijátszani, átlép az összecsapás fázisba.

Összecsapás fázis

Az összecsapás fázisban az aktív játékos megpróbálja elpusztítani az ellenfél Cél kártyáit. **Egy időben, egyszerre egy vagy több felfedett Cél kártya is lerohanható.**

Az aktív játékos dönthet úgy is, hogy nem támad, és egyből az Erő fázisra lép.

Minden lerohanót és annak a hatását egyszerre kell meghatározni.

Minden felfedett ellenséges Cél kártya egy körben csak egyszer rohanható el.

A lerohanás után, az aktív játékos lerohanhatja az ellenfél egy másik felfedett Cél kártyáját. Ha úgy dönt, hogy nem támad, vagy már az össze Cél kártya ellen intézett lerohanást, tovább lép az Erő fázisra.

Kivétel: A DS játékos az első körében nem rohanhatja le az ellenfelet. Teljesen ki kell hagynia ezt a fázist.

Erő fázis

Az erő fázisban az alábbi két lépést kell végrehajtani az adott sorrendben:

1. Erő hozzárendelés
2. Erő küzdelem

Erő hozzárendelés

Az aktív játékos a játékkerén lévő bármely Egység kártyához hozzárendelheti az Erőt (kivéve ha az Egység kártyához már van rendelve Erő).

Hogy egy Egységhez hozzárendeljük az Erőt, egy szabad Erő kártyát helyezünk a választott egység alá (ahogy a csatolt lapok esetében szoktuk.), ezzel jelezve, hogy **az Egység kártyához Erő lett rendelve**.

Ha egy Egység kikerül a játékból, a hozzárendelt Erő lap visszakerül az elérhető Erő lapok közé.

Az Erő kártyák nem minősülnek kártyának, és nem is kerülnek játékba. Kizárólag azt a cél szolgálja, hogy jelezze, hogy melyik egységhez lett Erő rendelve!

Megjegyzés: Csak az aktív játékos rendelhet Erőt az egységeihez, az ellenfelének várnia kell a saját köréig.

Erő kártyából mindkét félnek három darab áll rendelkezésre. Miután egy játékos mind a három Erő kártyáját hozzá rendelte egy-egy egységéhez, egész addig nem fog Erő kártyával rendelkezni, míg az egyik felhasznált lap fel nem szabadul.

Minden játékos szigorúan három Erő kártyával rendelkezik.

Miután egy Egységhez Erőt rendeltünk, az egység készen fog állni, hogy részt vegyen az Erő küzdelemben (lásd lentebb).

Ha az Egység, akihez Erőt rendelték, részt vesz egy **összecsapásban (strike)**, (függetlenül attól, hogy támadó vagy védekező szerepben), egy helyett két Fókusz jelzõt kell, hogy kapjon.

Az Egységhez rendelt Erő kártya egész addig az egységen marad, míg az egység ki nem kerül a játékból. A játékosok nem távolíthatják el az egységekhez rendelt Erő kártyákat.

Erő küzdelem

Minden játékos összeadja az Erőhöz rendelt **felkészült (ready)** egységein látható Erő ikonokat. Ez a szám lesz az oldalhoz tartozó **Teljes Erő (Force Total)**.

Amelyik játékos nagyobb Teljes Erővel rendelkezik, a saját oldalára fordíthatja az Erő egyensúlya jelzõt. Ha az eredmény döntetlen a jelző marad, ahogy volt.

Fontos: Az Erősítés lapon lévő Erő ikonok nem számolhatóak be a Teljes Erő meghatározásakor, még akkor sem, ha az Erősítés ahhoz az egységhez van csatolva, amelyikhez az Erőt hozzárendeltük. A játékos csak az Egység kártyán lévő Erő ikonokat számolhatja.

Miután az aktív játékos befejezte az Erő fázist, a körének vége, és az ellenfél köre kezdődik.

Játék megnyerése

Az alábbi feltételek bármelyikének elérésével megnyerhetjük a játékot.

Világos Oldal győzelme

- Három vagy több Célkitűzés kártyát elpusztít
- Az ellenfélnek húznia kell lapot, de nem tud, mert elfogyott az adott paklija

Sötét Oldal győzelme

- A Halálcsillag számlálója eléri a 12-t
- Az ellenfélnek húznia kell lapot, de nem tud, mert elfogyott az adott paklija



Kifejezés összefoglaló

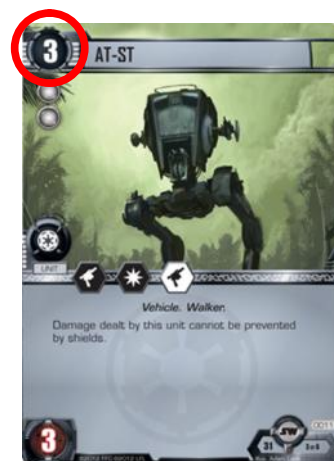
Az alábbi kifejezésekkel nem árt tisztában lenni a játék során, illetve ezen könyv olvasása közben.

- **Aktív játékos (Active Player):** akinek épp tart a köre.
- **Támadó játékos (Attacking player):** Az aktív játékos, aki támadást folytat az ellenfél Célkitűzés lapja ellen az összecsapás fázisban.
- **Kontroláló (Controller):** Az a játékos aki az adott pillanatban használja a kártyát.
- **Felfedett Cél kártya (Current objective card):** A játékos játéktérén lévő felfedett Cél kártya
- **Védekező játékos (Defending player):** A támadó játékos ellen védekező játékos
- **DS (DS):** A Sötét oldal (Dark Side) rövidítése
- **Ellenfél (Enemy):** Az ellenfél, illetve az irányítása alatt lévő dolgok (kártyák, paklik, játéktér stb.)
- **Lerohanás (Engagement):** A támadás folyamata
- **Kimerült (Exhausted):** Az a lap, amin egy vagy több Fókusz jelző van.
- **Fókusz (Fokus):** Amikor egy kártyára Fókusz jelző kerül, hogy aktiválni lehessen azt.
- **Barátságos (Friendly):** Egy vagy több játékelem, amit a játékos az irányítása alatt tart (kártyák, paklik, játéktér stb.)
- **Kéz (Hand):** A játékos kezében lévő, az ellenféltől rejtett lapok.
- **LS (LS):** A Világos oldal (Light Side) rövidítése
- **Tulajdonos (Owner):** Az a játékos akihez az adott kártya a játék elején tartozott.
- **Kijátszik (Play):** Amikor a játékos kifizetve a lap kijátszási költségét, játékba hozza a lapot (Egység vagy Erősítés kártya), vagy létrehozva a lap hatását, majd eldobja azt (Esemény kártya).
- **Játéktér (Play area):** Az asztal azon része, ahol a játékos a kijátszott lapjait, paklijait stb. tartja.
- **Add a játékhoz (Put into play):** Amikor egy játékon kívüli kártya úgy kerül játékba, hogy nem fizetik meg érte a kijátszási költséget. A Cél kártyák szoktak játékba kerülni.
- **Felkészült (Ready):** Az a kártya, amelyik egyetlen Fókusz jelző sincs.
- **Tartalék érték (Reserve value):** A húzás fázisban ennyi lapra kell kihozni a játékos kezét (húzással vagy dobással).
- **Pajzs (Shielded):** Egység vagy Cél lap, ami egy vagy több Pajzsjelzővel rendelkezik.
- **Kör vagy Játékos köre (Turn, player turn):** Azt a hat fázist jelenti, amit az aktív játékosnak el kell végezni.
- **Pajzsnélküli (Unshielded):** Egység vagy Cél lap, ami nem rendelkezik Pajzsjelzővel.
- **Győzelmi pakli (Victory pile):** A játékos által megsemmisített ellenséges Cél lapok.

Erőforrások

A játék során a játékosoknak erőforrások formájában kell kifizetni egy lap kijátszási költségét vagy aktiválását. Ez a költség a lap bal felső sarkában van jelölve (csak az Egység, az Esemény és az Erősítés lapoknak van ilyen költsége).

Amikor a játékos ki akar játszani egy kártyát, vagy erőforrást szeretne költeni, hogy végrehajtsa egy lap képességét, akkor először fel kell fedni az ellenfél előtt. Ezután összeszedi a szükséges számú erőforrást, az erőforrás termelő lapokról, amik már ki vannak játszva a játéktérben. Ha összejött a megfelelő mennyiség, akkor a lap játékba kerül. Ha nem jött össze elég erőforrás, akkor a lapot nem lehet kijátszani, illetve aktiválni, és az visszakerül a játékos kezébe.



A játékos szövetség kártyája, valamint a Cél kártyák, és néhány Egység és Erősítés lap rendelkezik **erőforrás értékkel (resource value)**, ami számmal van jelölve az **erőforrás ikonon (resource icon)**.

Az erőforrás értékkel rendelkező **felkészült (ready)** kártyák képesek erőforrást adni, hogy egy kártya kijátszásához szükséges erőforrást kifizessük.



Erőforrás generálása

A játékos egy felkészült erőforrás értékkel rendelkező lapra amennyi Fókusz jelzőt helyez, annyi erőforrást nyer ki belőle. Maximum az erőforrás értékkel megegyező mennyiségben.

A játékos egy lap kijátszása érdekében több erőforrást termelő lapot is igénybe vehet.

Megjegyzés: Ha egy kártya erőforrást termelt, akkor egy vagy több Fókusz jelző kerül rá, így a kártya kimerül, és utána már nem használható.

Erőforrás elköltése

Miután a játékos elegendő erőforrást generált egy vagy több lap segítségével, képes kijátszani a választott lapot, vagy használja a képességét. **A generált erőforrással nem lehet több lapot egyszerre kijátszani vagy aktiválni.** Minden erőforrás, ami nem került felhasználásra elvész.

Erőforrás egyezés

Amikor a játékos legalább egy erőforrást felhasználva játszik ki lapot a kezéből, akkor **legalább egy erőforrást generáló lap azonos szövetségbe kell, hogy tartozzon, mint a kijátszásra kerülő lap.** Ezt nevezik **erőforrás egyezésnek (Resource match)**.

Néhány kártya semleges szövetségbe tartozik. Az ilyen lapok kijátszása esetén nem számít, hogy milyen szövetséghez tartozó erőforrást használ fel a játékos. Ráadásul, vannak semleges erőforrást generáló lapok is, az ilyen erőforrás nem tartozik semelyik szövetséghez sem.

A nulla kijátszási költséggel rendelkező lapok esetében nem kell az erőforrás egyezésre figyelni.

Lerohanás részei

Az összecsapás fázis során, amikor az aktív játékos lerohanja az ellenfél Cél kártyáját, a játékosnak a következő **Lerohanási lépéseken (Engagement steps)** kell végigmenni:

1. Lerohanni kívánt Cél kiválasztása
2. Támadók kiválasztása
3. Védekezők kiválasztása
4. Előnyért folytatott harc megvívása
5. Támadás végrehajtása
6. Jutalom ellenállás nélkül

Az aktív játékos intézhet lerohanást, ha nem képes legalább egy támadót választani a „Támadók kiválasztása” lépés során.

Lerohanni kívánt Cél kiválasztása

Az aktív játékos kiválasztja, hogy az ellenfél melyik felfedett Cél kártyáját akarja lerohanni.

Minden ellenséges Cél kártyát **összecsapás fázisonként csak egyszer** lehet lerohanni. Ha az aktív játékos már minden Cél kártyát lerohant egyszer ebben a fázisban, akkor az Erő fázisra tovább kell lépnie.

Támadók kiválasztása

Az aktív játékos kiválasztja, hogy melyik **felkészült (ready)** egységekkel akarja lerohanni az ellenfelet. A továbbiakban ezek az egységek a **támadók (attackers)**.

A választott egységeket az asztal közepe felé kell tolni, hogy jól látható legyen, melyek a támadó egységek. Legalább egy egységet ki kell jelölni, mint támadó.

Védekezők kiválasztása

A védekező játékos kiválasztja, hogy melyik **felkészült (ready)** egysége akarja megakadályozni a lerohanást. A továbbiakban ezek lesznek a **védők (defenders)**.

A választott egységeket az asztal közepe felé kell tolni, hogy jól látható legyen, melyek a védekező egységek.

A védekező játékos dönthet úgy, hogy nem jelöl ki védőket.

Résztvevő egységek

Minden egység kártya, ami ki lett választva akár támadó, akár védőként, **résztvevője (participating)** a lerohanásnak, míg el nem távolítják, ki nem kerül a játékból, vagy a lerohanás összes lépése be nem fejeződött.

Előnyért folytatott harc megvívása

A **harc az előnyért (edge battle)** jelképezi a harci manővereket a megfelelő pozícióért, haditervek alkotását, szabotázs akciókat és más hősi vagy megtévesztő akciókat, mielőtt a valóságos csata megkezdődne.

Az előnyért folytatott harc győztese intézheti az első csapást a támadás végrehajtása lépés során, és használhatja az egységen látható fehér keretes **előny-adta harci ikonokat (edge-enabled combat icons)**.

A játékosnak legalább egy résztvevő egységgel rendelkeznie kell, ha részt akar venni az előnyért folytatott harcban. Ha a védekező játékos nem jelölt ki védekező egységet, a támadó automatikusan megnyeri az előnyt (noha még mindig dönthet úgy, hogy az előnyért folyó harchoz rendel egy kártyát, ha akar).

Az előnyért folytatott harc végrehajtása

1. Kártyák lehelyezése
2. Kártyák felfedése
3. Sors kártyák végrehajtása
4. Az előnyért vívott harc befejezése

Kártyák lehelyezése

Az előnyért folytatott harc kezdetén, a támadó játékosé az első lehetőség, hogy a kezéből egy lapot képpel lefelé a harchoz rendeljen, egy **előny paklit (edge stack)** alkotva ezzel. Lehetősége van passzolni is.

Ezután, ha a védekező játékos legalább egy védekező egységgel rendelkezik, letehet egy lapot a kezéből képpel lefelé, hogy létre hozza a saját előny pakliját. Neki is van lehetősége passzolni.

Egész addig van lehetőség a kártyák lehelyezésére, míg mind a két játékos **egymást követően (consecutively)** nem passzol.

A játékos bármilyen kártyát letehet a kezéből függetlenül attól, hogy melyik szövetséghez tartozik, és hogy mennyi a kijátszási költsége.

Megjegyzés: A játékosok addig tehetnek le kártyát, míg mindkét játékos **egymást követően (consecutively)** nem passzol. Más szóval, ha az egyik passzol, de a másik letesz egy lapot, akkor az előbbi játékosnak ismét van lehetősége letenni egy lapot. Csak **ha az egyik játékos passzol és azután a másik is** (azaz egymást követően) passzol, ér véget ez a folyamat.

Kártyák felfedése

Miután mindkét játékos egymást követően passzolt, egyszerre felfedik az egész előny paklit.

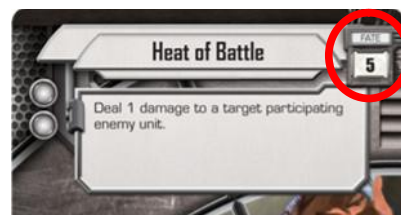
A Sors kártyákat és az Erő ikonokat leszámítva a kártyákat üresnek kell tekinteni (vagyis nem számítanak a jellemzők, a költség, a hatások, a szöveg és az sem, ahogy az sem, hogy melyik szövetségbe tartozik).

Sors kártyák végrehajtása

A **Prioritási szám (priority number)** alapján, emelkedő sorrendben (a legalacsonyabbtól a legmagasabbig) minden Sors kártyát végre kell hajtani.

Amennyiben a prioritási szám egy vagy több kártyán is azonos értékű, akkor a támadó dönti el, hogy milyen sorrendben kell végrehajtani őket.

Minden sorskártya hatását teljesen ki kell dolgozni, mielőtt a következő kártya hatását elkezdenénk végrehajtani.



Az előnyért folytatott harc befejezése

Miután a Sors kártyák végre lettek hajtva, minden játékos összeszámolja az Erő ikonokat az előny pakliban lévő lapokon. Akinek több ikon van, az nyeri az előnyt. Egyenlőség esetén a védő lesz a győztes.

Ezután minden játékos az dobott pakliba teszi a lapokat.



Sors kártya

A Sors kártyákat kizárólag az előny pakliban lehet felhasználni. Semmi más funkciójuk nincs (értsd: nem lehet őket kijátszani).

Támadás végrehajtása

Az előnyt birtokló játékos kiválaszt egy résztvevő **felkészült (ready)** egységet a **támadásra (strike)**. Minden támadást teljesen ki kell dolgozni, mielőtt egy másik támadást elkezdenénk.

Miután az előny birtokosa végzett a támadással, az ellenfél választ egy felkészült egységet, és végrehajtja a támadást. A játékosok addig jelölnek ki egységeket, és végeznek támadásokat felváltva, amíg van felkészült egységük. A játékos nem passzolhat ezen lépés folyamán. Ameddig van felkészült egysége, addig ki kell azt jelölni, és végre kell hajtani a támadást.

Ha a játékos minden résztvevő egysége kimerült, de az ellenfélnek még vannak felkészült egységei, akkor azokkal addig kell támadást intéznie, míg az összes résztvevő egység ki nem merül.

Támadás végrehajtása

Hogy a támadást végrehajtsa a játékosnak a következő lépéseket kell megtennie:

1. Választ egy résztvevő felkészült egységet
2. Támadásra utasítja az egységet (vagyis tesz a kártyára egy Fókusz jelzőt)
3. Kidolgozza a támadást a kártyán szereplő harci ikonok típusa alapján

Végrehajtás a harci ikonok típusa alapján

A legtöbb egység rendelkezik egy vagy több nyomtatott harci ikonnal (a típusukat lásd később). Az ikonoknak három fajtája van, és minden **ikon típust (icon type)** a támadó játékos parancsa alapján kell végrehajtani. Az azonos típusú ikonok száma mutatja, a lap **ikon erejét (icon strength)** az adott ikon típusban.

A támadó játékos dönti el, hogy milyen sorrendben használja fel a lapon lévő ikonokat.

A végrehajtható ikon típusok a következők:



Egység sebzés: A támadó játékos választ **egy** résztvevő ellenséges egységet, és kioszt annyi **sérülést (damage)** az egységnek, amennyi a támadó egység ikon ereje.



Taktika: A támadó egység annyi Fókusz jelzőt oszt ki az ellenséges egységek között, amennyi a támadó egység ikon ereje. Egy egységre több Fókusz jelző is kerülhet, illetve szétszórható az egységek között bármilyen kombinációban. (**Megjegyzés:** Fókusz jelzőket **bármely** ellenséges egységre lehet tenni, nem csak a résztvevő egységekre.)



Robbanás sebzés: A támadó annyi sérülést okoz az ellenfél lerohant Cél kártyáján, amennyi a támadó egység ikon ereje. A védekező egységek nem használhatják ezt az ikon típust.

A harci ikonokat a háttérük alapján is meg kell különböztetni. Vannak normál harci ikonok (fekete háttérrel), és vannak az előny birtokosának járó harci ikonok (fehér háttérrel).

A szabályokban és a kártya szövegében a normál harci ikonok az ikonokkal vannak jelölve. Az előnnyel rendelkező játékosnak járó ikonokat pedig zárójelek között vannak feltüntetve.

Példa: A LS játékos nyeri az előnyt. Kijelöli az *Obi-Wan Kenobi* lapot támadásra. *Obi-Wan Kenobi* rendelkezik mind a három ikon típussal, a következő erővel: Egység sebzés – egy, Taktika – kettő, Robbanás – egy.

Ha a LS játékos elveszítette az előnyért folytatott harcot, akkor *Obi-Wan Kenobi* csak két harci ikon típussal támadhat, a következő erővel: Egység sebzés – egy, Taktika – egy.



Damage Capacity

Sérülés

Ha egy kártya sérülést szenved el, akkor annyi sérülés jelzőt kell tá tenni, amennyi a sérülés mértékével egyenlő.

Ha egy lap annyi vagy több sérülést kap, mint amennyit a lap **sérülés kapacitása (Damage Capacity)** elbír, akkor a lap azonnal **megsemmisül (destroyed)**. A sérülés, ami meghaladja a sérülés kapacitást, elvesz.

Megsemmisített Egység kártyák

Amikor egy Egység kártya megsemmisül, képpel felfelé a tulajdonosa dobott paklijára kerül. Minden kártya ami a megsemmisült egységhez volt csatolva szintén a tulajdonosa dobott paklijára kerül.

Ha a megsemmisített egységhez Erő volt hozzárendelve, akkor az Erő kártya visszakerül a tulajdonosához, mint elérhető Erő kártya.

Megsemmisített Cél kártya

Amikor egy játékos felfedett Cél kártyája megsemmisül, akkor az a lap az ellenfél **Győzelmi paklijába (Victory pile)** kerül. A játékos Győzelmi paklija mutatja, hogy mennyi ellenséges Cél kártyát semmisített meg a játék folyamán.

Közvetlenül, miután egy LS Cél kártya kerül a DS játékos győzelmi paklijába, a DS játékos annyit tekerhet a Halálcsillag számlálóján, amennyi lapot tartalmaz a Győzelmi paklija. Ha a Halálcsillag számlálója eléri, vagy túllép a 12-esen, a DS játékos azonnal nyer.

Példa: Amikor az első Cél kártya kerül a DS játékos győzelmi paklijába, teker egyet a számlálón. A második elpusztított Cél után már két lap lesz a győzelmi paklijában, így ez alkalommal már kettőt teker a Halálcsillag számlálóján.

Miután egy DS Cél kártya kerül a LS játékos győzelmi paklijába, a LS játékos megszámlolja, hogy mennyi lap van a győzelmi pakliban. Ha a LS játékos győzelmi paklija három vagy több lapot tartalmaz, a LS játékos azonnal megnyeri a játékot.

Bármely **fogságban lévő (captured)** kártya, ami az elpusztított Célhoz volt csatolva, azonnal **megmenekül (rescued)** és visszakerül a tulajdonosa kezébe.

Emlékeztető: Ha egy játékos felfedett Cél kártyája megsemmisül, nem fedhet fel másikat egész addig, míg a frissítés fázisába nem ér.

Pajzs jelzők

Néhány kártya hatására Pajzs jelzőt kell elhelyezni Egységen vagy Célon. Pajzs jelzőt nem lehet olyan kártyára tenni, amin már van egy Pajzs jelző.

Pajzs használata

A játékos eldobhat a kártyáról egy Pajzs jelzőt, hogy megakadályozza, hogy egy Sérülés jelző vagy egy Fókusz jelző kerüljön a lapra **támadás vagy ellenséges hatás miatt** (vagyis, nem használható, abban az esetben, ha a kontroláló tevékenysége miatt kerül rá jelző).

Támadás végrehajtás lépés lezárása

Miután minden lerohanásban részt vevő egység ki lett merítve (függetlenül attól, hogy milyen hatás miatt került rá Fókusz jelző), a támadás végrehajtása lépés befejeződik.

Jutalom ellenállás nélkül

Minden résztvevő egység, ami nem semmisült meg (támadók és védők) a támadás végrehajtása során **túléli (survived)** a lerohanást.

Ha van legalább egy túlélő támadó egység, és **a védekezők közül senki nem élte túl**, ekkor beszélhetünk jutalomról ellenállás nélkül és a támadó játékos **egy** bónusz sérülést okozhat a lerohant Cél kártyán. Ezt nevezik **Ellenállás nélküli bónusznak (unopposed bonus)**.

Ha a lerohant Cél kártya megsemmisül még ezen lépés végrehajtása előtt, akkor az ellenállás nélküli bónusz elvész.

Lerohanás befejezése

Miután az utolsó lépés is ki lett dolgozva, a lerohanásnak vége.

A játék ilyenkor visszatér az aktív játékos Összezapás fázisára, aki egy új lerohanást kezdeményezhet, vagy az Erő fázissal folytatja a körét.

Kártya képességek (Card Abilities)

Minden kártyaképesség az alábbi típusok valamelyikébe tartozik:

Állandó hatások (constant effects), Akciók (actions), Típus (traits), Megszakítások (interrupts), Rakciók (reactions), és Kulcsszavak (keywords).

Néhány reakció és megszakítás **kényszer (forced)** hatású lehet, magyarul köteles a játékos végrehajtani.

Mikor lehet egy kártya képességét végrehajtani?

Minden képesség típust eltérő **időzítés (timing)** szabály szerint lehet használni (azaz amikor a hatást lehet kijátszani, alkalmazni). Ez a rész részletesen kifejti, hogy az adott kártya hatása mikor használható.

Az időzítés egyértelműen rendelkezi a kártya felhasználási idejéről, azért az fontos, hogy a kártya tulajdonsága ugyanúgy végrehajtható a játékos saját körében, ahogy **az ellenfele körében is**.

Esemény kártyák

A legtöbb kártya hatása akkor érvényesül, amikor a lap már játékban van. Azonban a játékos képes erős és meglepő hatásokat elérni, ha **Esemény kártyát (event card)** játszik ki a kezéből.

Ellentétben az Egység és Erősítés kártyákkal, amelyeket a játékos csak a kijátszás fázisban tehet le, sok esemény kártya bármikor kijátszható, akár az ellenfél köre alatt is.

Amikor egy játékos kijátszik egy esemény kártyát, ki kell fizetnie a kijátszási költségét (ha van ilyen), és csak utána hajthatja végre a hatását. Az esemény kártya, miután kifejtette a hatását, a dobott pakliba kerül.

Állandó hatások (constant effects)

Sok kártya egyszerűen közli a hatását, vastagon szedett felvezetés nélkül. Ilyenek általában az állandó hatások is, ami érvénybe lép amint a kártya játékba kerül, és addig érvényben is marad, míg a kártya játékban van.

A *Jedi Training* Cél kártya jó példa az állandó hatásra, mindaddig, míg ez a Cél kártya játékban van, a LS játékos egy járulékos Erő ikonnal rendelkezik az Erő küzdelem során.



Akciók (actions)

Az akció képesség egyértelműen jelölve van az „**Action**” szóval, utána olvasható a hatás. Az akció kártya kijátszható azonnal, amint a játékos egy **akció ablakot (action window)** nyit. Ez a játék folyamat ábráján egyértelműen jelölve van.



Az aktív játékos jogosult elsőként kijátszani akció kártyát a megnyíló akció ablakban, majd az ellenfélnek van erre lehetősége. Miután mind a ketten egymást követően passzoltak, az akció ablak bezárul.

A *Repair Droid* egy példa az akcióval rendelkező egység kártyára. Amikor a *Repair Droid* kijátszásra kerül, lehet egy akciója, hogy eltávolítson egy sérülést jelzőt egy játékban lévő **Jármű (Vehicle)** egység kártyáról (Jármű egy **típus (trait)**, lásd alább)

Típus (trait)

A típusnak (mindig a szöveg mező tetején található, dőlt betűvel szedve) nincs vele járó hatása.

Ehelyett a típus egy olyan jelzőt biztosít a lapnak, amire más kártyák hivatkozhatnak. Mint például a *Repair Droid* esetében a lap **Droid** típus, de a képességét csak olyan kártyákon használhatja, amelyek **Vehicle** típusba tartoznak.

Megszakítás (interrupts)

A megszakítás képesség egyértelműen jelezve van az „**Interrupt**” szóval, utána olvasható a hatás. Ellentétben az akciókkal, melyeket az akció ablakokban lehet végrehajtani, a megszakítások akkor használhatóak, amikor megadott kiváltó állapot bekövetkezik, akkor a leírt hatás létrejön.

Például egy kiváltó állapot lehet: „*when a player draws a card...*” vagyis „*amikor a játékos lapot húz...*”

Előfordulhat, hogy több megszakítást (és reakció képességet) kell végrehajtani azonos kiváltó feltétel miatt. A megszakításokat mindig a kiváltó hatások végrehajtása előtt kell kidolgozni.

Az aktív játékosé a lehetőség, hogy az első megszakító kártyát kijátssza, ezután az ellenfél kap erre lehetőséget. Így a játékosok egymás után hajtják végre a megszakításokat, egész addig, míg a játékosok egymást követően nem passzolnak. Minden megszakítást végig ki kell dolgozni, mielőtt a következő megszakítást elkezdenék.

A megszakítás lapokat teljesen ki kell dolgozni, mielőtt a kiváltó hatás kidolgozása befejeződne, így az is előfordulhat, hogy törli vagy megváltoztatja a kiváltó hatás feltételeit.

A kártya megszakító hatását, kiváltó eseményenként legfeljebb egyszer lehet kidolgozni.



Például a *Lightsaber Deflection* egy esemény kártya megszakítás hatással. Amit kijátszhatunk, mielőtt egy nem-jármű egység sérülést kapna.

Rakciók (reactions)

A reakció képesség egyértelműen jelölve van a „**Reaction**” szóval, utána olvasható a hatás. A reakció akkor hajtható végre, ha a kiváltó állapot bekövetkezett. Ellentétben a megszakításokkal, a reakciókat kiváltó hatásokat a reakció előtt teljesen ki kell dolgozni.

Az aktív játékosé a lehetőség, hogy az első reakció hatást érvényesítse, ezután az ellenfél kap erre lehetőséget. Így a játékosok egymás után hajtják végre a reakciókat, egész addig, míg a játékosok egymást követően nem passzolnak. Minden reakciót végig ki kell dolgozni, mielőtt a következő reakciót elkezdenénk.

A kártya reakció hatását, kiváltó eseményenként legfeljebb egyszer lehet kidolgozni.

Például a *Cruel Interrogations* egy Cél kártya reakció képességgel. Ebben az esetben a reakció akkor hajtódik végre, amikor maga a kártya játékba kerül.



Kényszer (forced)

Míg a legtöbb kártya képessége a játékos döntése alapján használható, néhány megszakító és a reakció hatást megelőző a „**Forced**” szó. Ilyen hatásokat azonnal meg **kell** csinálni, amint a kiváltó feltételek bekövetkeznek.

Például az *Intimidated* egy kényszer reakció hatással bíró Erősítés kártya. Aminek hatására az egység kártya, amihez ez a lap csatolva van és lerohanás esetén támadóként ki van jelölve, kap egy Fókusz jelzőt (azon felül, amit amúgy kapna mint támadó).

Megjegyzés: Az *Intimidated* egy jó példa arra, hogy a Erősítés lapot lehet az ellenfél kártyájához is csatolni, nem feltétlen szükséges a saját egységéhez csatolni.

Kulcsszavak (keywords)

A típussal ellentétben, ami nem tartalmaz egyéb képességet, a kulcsszó valamilyen specifikus szabállyal ruházza fel a kártyát. Bizonyos kulcsszavakat emlékeztető szöveg követ, amit dőlt betűvel szedtek. Az emlékeztető egy rövid

leírása a kulcsszó nyújtotta speciális szabálynak, de nem szabály szöveg, és nem írja felül az itt leírt részletes szabályokat.

Edge (X)

Az „Edge” kulcsszót minden esetben egy számszerű érték követ. Ezzel az értékkel kell növelni az Erő ikonok számát a lerohanás során az előny pakliban, amiben az Edge kulcsszóval bíró kártya is szerepel.

Elite

Az „Elite” kulcsszóval ellátott kártyáról egy járulékos Fókusz jelzővel többet lehet eltávolítani a Frissítés fázis során.

Limited

Egy játékos körönként csak egyetlen „Limited” kulcsszóval ellátott lapot játszhat ki.

Emlékeztető: A Sors kártyákat leszámítva, az előny paklikba letett kártyák nem minősülnek kijátszott lapoknak, és nem érvényesülnek a rajtuk lévő szövegek, megkötések és hatások sem.

No Enhancements

A „No Enhancements” kulcsszóval ellátott lapokhoz nem lehet Erősítés kártyákat csatolni.

Emlékeztető: Az Erő kártyák nem minősülnek Erősítés kártyának, így hozzá lehet csatolni „No Enhancements” kulcsszóval ellátott lapokhoz.

Protect [trait]

A „Protect” kulcsszóval rendelkező kártya átvállalhatja a sérüléseket, amiket a megadott típusú barátságos játékokban lévő lapok kapnának.

Más szóval, ha egy játékokban lévő barátságos kártyára, melynek a típusa megfelel a Protect kártya kritériumának, egy hatás miatt sérülést kéne helyezni, úgy a kontrolláló játékos dönthet úgy, hogy bármennyi sérülést a Protect kulcsszóval rendelkező kártyára tesz. (Ha a sérülés több mint a védő lap sérülés kapacitása, a fennmaradó sérülést nem lehet a védett laphoz rendelni.)

Például a *Guardian of Peace* kártya rendelkezik a “Protect Character” kulcsszóval. Ha egy barátságos Character sérülést kapna, akkor a két lap kontrollálója dönthet úgy, hogy a sérülést a *Guardian of Peace* lap kapja.



Shielding

Ha „Shielding” kulcsszóval rendelkező kártyát kijelölnek támadónak vagy védőnek, a kontrolláló azonnal egy Pajzs jelzőt helyezhet egy pajzs nélküli részt vevő barátságos egységre, vagy egy lerohant Cél kártyára, amennyiben még nem rendelkezik Pajzs jelzővel.

Targeted Strike

Ha egy „Targeted Strike” kulcsszóval rendelkező kártyát a lerohanás során támadónak választanak, a Unit Damage ikon típus sérüléseit kioszthatja olyan ellenséges egységnek is, amelyik nem résztvevője a lerohanásnak.

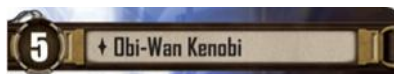
Egyéb szabályok

Több játékos szabályok

Állítólag 2013 első felében kijön olyan szabály, amivel majd több játékos is játszhatja a játékos.

Egyedi kártya

Néhány kártya neve előtt látható egy ♦ jel. Ez azt jelenti, hogy kártyán szereplő karakter, tárgy, helyszín **egyedi (unique)**.



Ha egy egyedi kártya játékokban van, akkor nem lehet kijátszani olyan kártyát aminek a neve, **azonos a már játékokban lévő egyedi kártya nevével**.

Jelzők korlátozása

A játék során előfordulhat, hogy elfogynak a Fókusz, Sérülés és egyéb jelzők. Ha így alakul, akkor egyszerűen használjatok helyettesítő jelzőket.

Kezdő kéz lekeverése (mulligan draw)

A játékosok megegyeznek a játék elején, hogy használják a kezdő kéz lekeverésére az alábbi szabályt:

Az előkészületek során, ha egy játékos felhúzza a kezdő lapjait, dönthet úgy, hogy lekeveri a kezében tartott lapokat. Ilyenkor a lapokat visszateszi a pakliba, megkeveri azt, és újra húz hat lapot. A másodjára felhúzott lapokat már köteles megtartani.

A versenyek során a kezdő kéz lekeverése szabály mindig érvényben van.

Elfogás és kimentés

Néhány kártya utasítja a DS játékost, hogy fogjon el egy kártyát. Csak LS kártyát lehet elfogni. Ilyenkor az elfogott kártyát képpel lefelé a DS játékos elfogást előidéző Cél kártyája alá kell helyezni. Ha nincs ilyen, akkor az egyik Cél kártya alá.

Ha egy lapot elfognak, akkor minden hozzá tartozó jelzőt és csatolt lapot el kell dobni. És amíg meg nem mentik, a kártyának nincs semmi szerepe.

Ha a lapot fogva tartó Cél kártya megsemmisül, a lap kiszabadul, és visszakerül a tulajdonos kezébe.

Továbbá, ha a LS játékos egy lap hatására megmenthet egy lapot, akkor választ egy Célt, mely kártyákat tart fogva, és véletlenszerűen kap vissza egy lapot a kezébe.

Haladó fogalmak

A következőkben néhány fogalom részletesebb értelmezése olvasható.

Nem lehet (cannot)

Ha egy hatás leírása magában foglalja a „cannot” szót, akkor az teljes, és nem lehet felülrni más hatásokkal. Kivéve az Aranyszabályt, miszerint a szabálykönyvet egy kártya szövege felülbíráhatja.

Játékban és játékból (in play and out of play)

A játékos játéktérén lévő egység, erősítés és Cél kártyáit tekintjük **játékban (in play)** lévőnek.

Játékból (out of play) kivont lapok a kézben tartott lapok, a dobott lapok, a húzó paklik, az elfogott lapok.

A lapok hatásai a játékban lévő lapokat célozzák, kivéve, ha a hatás leírásában **kifejezetten (specifically)** „out-of-play” kártya vagy terület szerepel.

A játékos szövetség kártyája mindig játékban van, és nem lehet eltávolítani semmilyen kártya hatásával.

Egy kártya **játékba kerül (enters play)**, amikor out-of-play helyzetből a játékos játéktérébe mozgatjuk. Például amikor a játékos a kezéből kijátszik egy lapot, vagy felfed egy új Cél kártyát stb.

A kártya amikor **elhagyja a játékot (leaves play)**, a játékos játéktéréből, out-of-play helyzetbe mozog. Az **eltávolít (remove)** és **eldob (discard)** olyan általános kifejezések, aminek a hatására a kártyának el kell hagynia a játékot.

Játékba helyez (put into play)

Ha egy lapot egy kártya hatása **játékba helyez (put into play)**, akkor a lapot a játéktérbe helyezzük, anélkül, hogy kifizetnénk a kijátszási költségét, és figyelmen kívül hagyunk minden kijátszási korlátot.

Feláldoz (sacrifice)

Ha a játékost egy hatás arra utasít, hogy **feláldozzon (sacrifice)** egy lapot, akkor a játékban lévő kártyái közül választania kell egy lapot, ami megfelel az áldozat követelményeinek, és el kell dobnia azt.

Ha a kiválasztott kártya nem hagyja el a játékot (mert mondjuk egy megszakítással megmentették), akkor úgy kell tekintenünk, mintha az áldozatot nem tették volna meg.

Akkor (then)

Amennyiben a hatás szövege tartalmazza az „akkor” (**then**) szót, úgy a hatás csak akkor jön létre, ha a támasztott feltétel teljesül (vagy igaznak minősül). Csak ezután lehet a hatást végrehajtani.

Ha (when)

A „**ha (when)**” szó egy játék eseményre vonatkozik ami épp folyamatban van, de nincs befejezve.

Sok megszakítás kártya használja a „**ha (when)**” szót, hogy meghatározza a kijátszás időzítését.

Után (after)

Az „**után (after)**” szó egy olyan játékeseményre utal, ami épp lezárult.

Sok reakció kártya használja az „után (after)” szót, hogy meghatározza a kijátszás időzítését.

Cél (target)

A „**cél (target)**” kifejezés egy olyan játékelemet azonosít, ami alanya vagy célja lesz a hatásnak.

A célzó hatás tulajdonosa választhatja ki a célpontokat. Amennyiben nem lehet a hatásnak célpontot kijelölni, úgy a hatás nem lép érvénybe.

Kimerült (exhausted)

Ha egy kártya **kimerült (exhausted)** (vagyis egy vagy több Fókusz jelző van rajta), nem lehet használni a hatását, nem jelölhető ki összecsapásra, és nem ad erőforrásokat.

Azonban a kártya egyéb képességei kimerülten is működhetnek, és az állandó hatások (ha van ilyen) is aktívak maradnak, amennyiben ezekhez nem szükséges Fókusz jelzőt tenni a kártyára, vagy felkészülve lennie, avagy más módon nem tiltja a kártya szövege.

Töröl (cancel)

A végrehajtandó hatást, **lehet törölni (cancel)** kártya képességével (leggyakrabban megszakítás lapok képesek erre).

A törölt hatás nem jön létre, és nincs semmilyen eredménye.

A hatás minden költségét meg kell fizetni (erőforrás, áldozat, fókusz stb.), mintha valóban létre akarnánk hozni, és csak ezután törlődik.

Példa: A DS játékos kijátszik egy esemény kártyát, aminek az erőforrás költsége 2. A LS játékos kijátszik egy megszakítást, hogy törölje az esemény kártya hatását. A DS játékos esemény kártyája a dobott lapok közé kerül, a kijátszására termelt két erőforrás pedig elvész.

Pakli építés szabályai

Első lépésként szövetséget (affiliation) kell választani, ami az egész pakli alapjául szolgál.

Ezután **legalább 10 Cél készletet kell kiválasztani**.

Megjegyzés: Az alapidobozban összeállított paklik csak 8 Cél készletet tartalmaznak. Ha paklit építünk, akkor annak legalább 10-et kell tartalmaznia.

A játékok DS vagy LS paklikat építhetnek. Egyik sem tartalmazhat a másik oldalhoz tartozó szövetséget vagy Cél kártya készletet.

Például: egy LS játékos paklija csak Jedi, Rebel vagy Csempész és kém szövetségbe tartozhat és csak ezekből a Cél készletekből állhat össze.

A tíz a minimum mennyisége a Cél készletnek, és a maximuma nincs meghatározva. Ugyanakkor egy kisebb pakli hatékonyabb és megbízhatóbb lehet.

Minden Cél készletből kettő lehet egy pakliban, hacsak nem limitált készletről van szó.

A szövetségnek és a Cél készletnek nem kell egyezőnek lennie, kivéve, ha a Cél készlet szövege tartalmazza „**Csak [név] szövetségben ([name of] affiliation only)**”.

Megjegyzés: Ettől a pakli még nem tartalmazhat a másik oldalhoz tartozó lapokat.

IDŐ SZERKEZET

1. Egyensúly fázis

- Egyensúly fázis kezdete
- **Tekerés a Halálcsillag számlálón (csak DS körben)**
- **Egyensúly a sötét oldalon = ismét tekerés a Halálcsillag számlálón (csak DS körben)**
- **Egyensúly a világos oldalon = Sérülés egy DS Céltre (csak LS körben)**
- Egyensúly fázis vége

2. Frissítés fázis

- Frissítés fázis kezdete
- Az aktív játékos minden általa kontrolált lapról levesz egy Fókusz jelzőt
- Az aktív játékos minden általa kontrolált lapról leveszi az összes Pajzs jelzőt
- Az aktív játékos pótolja az összes hiányzó Cél lapját
- **[AKCIÓ ABLAK]**
- Frissítés fázis vége

3. Húzás fázis

- Húzás fázis kezdete
- Az aktív játékos dobhat egy lapot a kezéből
- Az aktív játékos tartalék értékre állítja be a kézben tartott lapok számát
- **[AKCIÓ ABLAK]**
- Húzás fázis vége

4. Kijátszási fázis

- Kijátszási fázis kezdete
- **[AKCIÓ ABLAK]**
Mint egy akció, az aktív játékos kijátszhat a kezéből egység vagy erősítés lapot.
- Kijátszási fázis vége

5. Összecsapás fázis

- Összecsapás fázis kezdete
- **[AKCIÓ ABLAK]**
- Az aktív játékos lerohanhat egy ellenséges Célt
(ha nem, ugord át a következő bekezdést)
 - o **Lerohanás végrehajtása**
 - o Az aktív játékos választ, és lerohan egy ellenséges célt
 - o Aktív játékos kijelöli a támadókat
 - o **[AKCIÓ ABLAK]**
 - o Ellenfél kijelöli a védőket
 - o **[AKCIÓ ABLAK]**
 - o Az aktív játékoslap kezdve lapokat tesznek a kiélezett csata pakliba
 - o Pakli felfedése, Sors kártyák végrehajtása, kiélezett csata végrehajtása
 - o **[AKCIÓ ABLAK]**
 - A játékos, aki a kiélezett csatát nyerte, végrehajt egy támadást, ha lehetséges
 - **[AKCIÓ ABLAK]**
 - A játékos, aki a kiélezett csatát elvesztette, végrehajt egy támadást, ha lehetséges
 - **[AKCIÓ ABLAK]**
 - Vissza a bekezdés elejére, amíg van felkészült résztvevő egység
 - o Túlélők ellenőrzése, ellenállás nélküli bónusz begyűjtése
 - o Lerohanás vége, vissza a fázis **első [AKCIÓ ABLAK]** részéhez
- **[AKCIÓ ABLAK]**
- Összecsapás fázis vége

6. Erő fázis

- Erő fázis kezdete
- Az aktív játékos egységeihez rendelheti az Erő kártyákat
- Erő küzdelem végrehajtása
- **[AKCIÓ ABLAK]**
- Erő fázis vége