

The logo features the words "STAR WARS" in a bold, white, stylized font with a horizontal line through the middle of the letters. Below it, the word "UNLIMITED" is written in a clean, white, sans-serif font. The text is centered within a black, shield-shaped frame with a decorative border. The background of the entire cover is a dark blue space scene with a large, reflective sphere in the center, several starfighters, and a red and black geometric border at the top and bottom.

**STAR  
WARS**

UNLIMITED

**GESAMTREGELWERK**

31.01.24 – V.1.1

# EINLEITUNG

Dieses Dokument ist das Gesamtregelwerk von *Star Wars™: Unlimited*. Darin werden alle Spielregeln und Regelinteraktionen in aller Ausführlichkeit erklärt. Der Schwerpunkt liegt eher auf Vollständigkeit als auf Zugänglichkeit, daher ist es hauptsächlich für Turnier-Judges und diejenigen gedacht, die das Spiel auf einer grundlegenden Ebene verstehen wollen. Um das Spiel zu erlernen, empfehlen wir, die Schnellstart-Regeln zu lesen und anschließend unsere Website [StarWarsUnlimited.com](http://StarWarsUnlimited.com) zu besuchen, um weitere Einzelheiten zu erfahren.

Die Regeln in diesem Dokument sind nach Kategorien geordnet, wobei jede eine spezifische Nummer hat, um das Zitieren zu erleichtern (zum Beispiel 1.1.2). Am Ende des Dokuments befindet sich ein Index/Glossar mit wichtigen Spielbegriffen und Formulierungen sowie Hyperlinks zum schnellen Nachschlagen.

Solltest du weitere Fragen zu diesem Dokument haben, kannst du dich an unseren Kundendienst wenden.

## INHALT

<b>1.</b>	<b>SPIELKONZEPTE</b>	<b>4</b>
1.	ALLGEMEINES	4
2.	DECK	4
3.	GOLDENE REGELN	4
4.	SPIELER, AKTIVER SPIELER	4
5.	KARTEN	4
6.	FÄHIGKEITEN	6
7.	RESSOURCEN	6
8.	KOSTEN	7
9.	SCHADEN	7
10.	STÄRKE	8
11.	TP	8
12.	PLÄTTCHEN	9
13.	EINE KARTE ZIEHEN	9
14.	EINE KARTE ABLEGEN	9
15.	AKTIONEN	10
16.	SPIELSTATUS	10
17.	OFFENE UND GEHEIME INFORMATIONEN	11
<b>2.</b>	<b>BESTANDTEILE EINER KARTE</b>	<b>12</b>
1.	ALLGEMEINES	12
2.	NAME	12
3.	UNTERTITEL	12
4.	KARTENART	12
5.	KAMPFGEBIET-TYP	12
6.	KOSTEN	12
7.	ASPEKTE	12
8.	STÄRKE	12
9.	STÄRKE-MODIFIKATOR	12
10.	TP	13
11.	TP-MODIFIKATOR	13
12.	MERKMALE	13
13.	TEXTKASTEN	13
14.	IMPRESSUM-ZEILE	13
<b>3.</b>	<b>KARTENARTEN</b>	<b>14</b>
1.	ALLGEMEINES	14
2.	BASIS	14
3.	EREIGNIS	14
4.	ANFÜHRER	14
5.	EINHEIT	15
6.	UPGRADE	15
7.	MARKER	16
<b>4.</b>	<b>BEREICHE</b>	<b>17</b>
1.	ALLGEMEINES	17
2.	BASISBEREICH	17
3.	BODEN-KAMPFGEBIET	17
4.	WELTRAUM-KAMPFGEBIET	17
5.	RESSOURCENBEREICH	18
6.	DECK	18
7.	HAND	18
8.	ABLAGESTAPEL	18
9.	IM SPIEL UND NICHT IM SPIEL	18
10.	SPIELFLÄCHE	19
11.	BEISEITEGELEGT / IN KEINEM BEREICH	19
<b>5.</b>	<b>STRUKTUR EINER PARTIE</b>	<b>20</b>
1.	ALLGEMEINES	20
2.	AUFBAU UND BEGINN DER PARTIE	20
3.	RUNDE	20
4.	AKTIONSPHASE	20
5.	SAMMELPHASE	21
6.	ENDE DER PARTIE	21
<b>6.</b>	<b>TIMING UND KLARSTELLUNGEN ZU AKTIONEN</b>	<b>22</b>
1.	ALLGEMEINES	22
2.	EINE KARTE SPIELEN	22
3.	MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN	23
4.	EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN	24
<b>7.</b>	<b>FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE</b>	<b>26</b>
1.	ALLGEMEINES	26
2.	AKTIONSFÄHIGKEITEN	26
3.	KONSTANTE FÄHIGKEITEN	26
4.	EREIGNISFÄHIGKEITEN	26
5.	SCHLÜSSELWORTFÄHIGKEITEN	27
6.	AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN	29
7.	EFFEKTE	31
<b>8.</b>	<b>WEITERE REGELN</b>	<b>33</b>
1.	ASPEKT-STRAFE	33
2.	„ANGREIFEN UND BESIEGEN“	33
3.	ATTRIBUT	33
4.	„KÖNNEN“ UND „NICHT KÖNNEN“	33
5.	WÄHLEN, WAHL	33
6.	EXEMPLARE UND KOPIEN	34
7.	LEERES DECK	34
8.	INS SPIEL KOMMEN	34
9.	DER/DIE/DAS ERSTE	35

10.	„FALLS DU DIES TUST“	35
11.	IGNORIEREN	35
12.	LETZTE BEKANNTE INFORMATION	35
13.	DAS SPIEL VERLASSEN	35
14.	ANSEHEN	35
15.	VERLIEREN	36
16.	MODIFIKATOREN	36
17.	„MÜSSEN“	37
18.	EINE KARTE NENNEN	37
19.	EIN ANDERER / EINE ANDERE / EIN ANDERES	37
20.	SPIELBESCHRÄNKUNGEN	38
21.	VERHINDERN VON SCHADEN	38
22.	AUFGEDRUCKT	38
23.	ZUFÄLLIG	38
24.	REFERENZIELLE FÄHIGKEITEN	38
25.	ZURÜCKSCHICKEN UND ZURÜCKNEHMEN	38
26.	AUFDECKEN	39
27.	DURCHSUCHEN	39
28.	KONTROLLE ÜBERNEHMEN	39
29.	„DANN“	40
30.	EINZIGARTIG, EINZIGARTIG-SYMBOL (+)	40
31.	BIS ZU	40
32.	DU	40
33.	„DÜRFEN“	40
<b>9.</b>	<b>CONSTRUCTED-FORMATE FÜR ZWEI SPIELER</b>	<b>42</b>
1.	ALLGEMEINES	42
2.	PREMIER-FORMAT	42
<b>10.</b>	<b>LIMITED-FORMATE</b>	<b>43</b>
1.	ALLGEMEINES	43
2.	SEALED-FORMAT	43
3.	DRAFT-FORMAT	43
<b>11.</b>	<b>MIT MEHR ALS ZWEI PERSONEN SPIELEN (MULTIPLAYER)</b>	<b>45</b>
1.	ALLGEMEINES	45
2.	ÜBERBLICK	45
3.	AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN	45
4.	WEITERE KLARSTELLUNGEN	45
<b>12.</b>	<b>TWIN SUNS (MULTIPLAYER-FORMAT)</b>	<b>46</b>
1.	ALLGEMEINES	46
2.	DECKBAU	46
3.	ZWEI ANFÜHRER	46
4.	SPIELAUFBAU	46
5.	PLÄTTCHEN	46
6.	AKTIONSPHASE	47
7.	ENDE DER PARTIE	47
<b>13.</b>	<b>INDEX/GLOSSAR</b>	<b>48</b>

# 1. SPIELKONZEPTE

## 1. ALLGEMEINES

1. Die Regeln in diesem Gesamtregelwerk gelten für jede Partie *Star Wars™: Unlimited*, sofern nicht anders angegeben. Eine Partie wird meistens zu zweit gespielt, daher gehen alle Formulierungen und Beispiele außerhalb der Abschnitte 11 und 12 von zwei Spielern aus. Für Multiplayer-Partien gelten weitestgehend dieselben Regeln wie für Partien zu zweit.
2. Um eine Partie zu spielen, benötigen die Spieler jeweils ein Deck. Dazu benötigen sie ein Initiative-Plättchen, diverse Schadensplättchen sowie Marker-Karten passend zu den Marker-Arten, die ihre Decks erschaffen können. Plättchen und Marker dürfen durch andere Gegenstände, wie z. B. Würfel, ersetzt werden.

## 2. DECK

1. Es gibt kein Maximum an Karten, die ein Deck enthalten kann. Das Minimum an Karten in einem Deck variiert je nach Spielformat.
2. Für den Deckbau gelten Anführer und Basen als Teil eines Decks. Während der Partie gelten sie jedoch nicht als Teil eines Decks.
3. Marker sind nicht Teil eines Decks und zählen nicht zur Deckgröße.
4. Die Spieler können Karten mit beliebigen Aspekten in ihr Deck aufnehmen, auch Karten mit Aspekt-Symbolen, die nicht mit denen ihres Anführers und/oder ihrer Basis übereinstimmen (allerdings müssen sie ggf. beim Spielen dieser Karten eine Aspekt-Strafe zahlen).

## 3. GOLDENE REGELN

1. **Konflikte zwischen Karten- und Regeltextrn:** Wenn der Text dieses Gesamtregelwerks dem Text der Schnellstart-Regeln von *Star Wars: Unlimited* direkt widerspricht, hat der Text des Gesamtregelwerks Vorrang. Steht ein Kartentext im direkten Widerspruch zum Text des Gesamtregelwerks, hat der Kartentext Vorrang.
2. **Tu, so viel du kannst:** Wenn du eine Kartenfähigkeit abhandelst, handle so viel wie möglich von der Fähigkeit ab und ignoriere alle Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können. (Hinweis: Du darfst eine Fähigkeit, die geheime Informationen beinhaltet, so abhandeln, als hättest du weniger Möglichkeiten, als du tatsächlich hast.)
3. **Beschränkungen haben Vorrang vor Erlaubnissen:** Bei Konflikten zwischen einer Fähigkeit, die etwas beschränkt, und einer Fähigkeit, die etwas erlaubt, hat die Beschränkung Vorrang. Beispiel: Eine Fähigkeit, die besagt, dass eine Einheit „keine Basen angreifen kann“ hat Vorrang vor einer Fähigkeit, die es einer Einheit erlaubt, „eine feindliche Basis anzugreifen“.

## 4. SPIELER, AKTIVER SPIELER

1. Ein Spieler ist eine Person, die am Spiel teilnimmt.
2. Der Gegner eines Spielers ist die andere Person, die am Spiel teilnimmt.
3. Der aktive Spieler ist derjenige, der gerade eine Aktion durchführt. In der Aktionsphase werden die Spieler abwechselnd zum aktiven Spieler.
4. Der erste aktive Spieler in einer Partie ist der Spieler, der die Partie mit dem Initiative-Plättchen begonnen hat. Nachdem dieser Spieler seine erste Aktion durchgeführt hat, wird sein Gegner zum aktiven Spieler und führt eine Aktion durch. Dann wird der erste Spieler wieder zum aktiven Spieler und führt eine Aktion durch usw. So wird abwechselnd weitergespielt, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben, womit die Aktionsphase endet.
5. Wenn gerade kein Spieler eine Aktion durchführt, wie z. B. in der Sammelphase, gilt der Spieler mit dem Initiative-Plättchen als aktiver Spieler.

## 5. KARTEN

1. Allgemeines
  - A. Zum Spielen von *Star Wars: Unlimited* werden Karten verwendet. Es gibt 6 verschiedene Kartenarten: Basen, Ereignisse, Anführer, Einheiten, Upgrades und Marker. [Siehe 3.0 Kartenarten](#)
  - B. Eine Karte, die im Ressourcenbereich eines Spielers liegt, wird als „Ressource“ bezeichnet. Eine Ressource ist keine Kartenart, sondern ein Spielobjekt, zu dem eine Karte wird, wenn sie in den Ressourcenbereich gelegt wird. Ressourcen werden verwendet, um die Kosten von Karten und bestimmten Fähigkeiten zu zahlen. [Siehe 1.7 Ressourcen](#)

## 2. Besitz und Kontrolle

- A. Ein Spieler „besitzt“ jede Karte, die zu Beginn der Partie in seinem Deck war. Dazu gehören der Anführer, die Basis sowie alle Ereignisse, Einheiten und Upgrades, die zu Beginn der Partie in diesem Deck waren. Ein Spieler „besitzt“ auch alle Marker, die er ins Spiel bringt.
- B. Ein Spieler „kontrolliert“ jede Karte, die er ins Spiel bringt. Dazu gehören seine Basis, sein Anführer, die Ressourcen in seinem Ressourcenbereich sowie die Einheiten, Upgrades und Marker, die er spielt oder ins Spiel bringt. Ein Spieler behält die Kontrolle über eine Karte, bis sie entweder das Spiel verlässt oder der Gegner die Kontrolle über sie übernimmt.
- C. Solange ein Spieler eine Karte kontrolliert, kann er die Aktionsfähigkeiten der Karte abhandeln, mit der Karte angreifen (falls es sich um eine Einheit handelt) und sie mit Fähigkeiten beeinflussen, die „befreundete“ Karten beeinflussen. Zudem muss ein Spieler alle ausgelösten Fähigkeiten der Karten, die er kontrolliert, abhandeln.
- D. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, die Kontrolle über eine Karte zu „übernehmen“, kontrolliert dieser Spieler ab jetzt die Karte und behält die Kontrolle, bis die Karte das Spiel verlässt oder sein Gegner die Kontrolle über die Karte übernimmt. Falls es eine Einheit ist, behält sie ihren Status „spielbereit“ oder „erschöpft“, alle auf ihr befindlichen Schadensplättchen sowie alle an sie angehängten Upgrades. Der Spieler, der sie jetzt kontrolliert, richtet sie in ihrem Kampfgebiet so aus, dass sie ihm zugewandt ist.
- E. Ein Spieler darf ein Upgrade an eine gegnerische Einheit spielen. Dieser Spieler kontrolliert das Upgrade und behält die Kontrolle, bis etwas anderes angegeben wird. Falls das Upgrade der Einheit, an die es angehängt ist, Fähigkeiten gibt, handelt der Spieler, der die Einheit kontrolliert, diese Fähigkeiten ab.
- F. Falls ein Spieler einer gegnerischen Einheit ein Marker-Upgrade gibt, gilt dieser Spieler als Besitzer des Marker-Upgrades und nicht der Gegner.

## 3. Befreundet und feindlich

- A. Eine Karte, die ein Spieler kontrolliert, gilt für diesen Spieler als „befreundet“.
- B. Eine Karte, die der Gegner eines Spielers kontrolliert, gilt für diesen Spieler als „feindlich“.

## 4. Spielbereit und erschöpft

- A. Eine Karte gilt als „spielbereit“, wenn sie aufrecht liegt. Eine Karte gilt als „erschöpft“, wenn sie seitwärts gedreht ist (um 90°).
- B. Jede Nicht-Anführer-Einheit und jede Ressource kommt erschöpft ins Spiel. Upgrades sind weder spielbereit noch erschöpft.
- C. Wenn eine Anführer-Einheit gerufen wird, kommt sie spielbereit ins Boden-Kampfgebiet, auch wenn sie vorher erschöpft war. Wenn eine Anführer-Einheit besiegt wird, kommt sie erschöpft in den Basisbereich, auch wenn sie vorher spielbereit war.
- D. Erschöpfte Karten werden durch bestimmte Kartenfähigkeiten oder in der Sammelphase jeder Runde spielbereit gemacht. [Siehe 5.5 Sammelphase](#)
- E. Eine spielbereite Einheit muss erschöpft werden, wenn sie einen Angriff beginnt oder wenn sie die Kosten einer Aktionsfähigkeit mit einem -Symbol zahlt. Eine erschöpfte Einheit kann nicht angreifen und nicht verwendet werden, um Kosten zu zahlen, die erfordern, dass sie erschöpft wird.
- F. Eine spielbereite Karte kann für einen spielbereit machenden Effekt gewählt werden. Allerdings ändert die gewählte Karte dadurch nicht ihre Ausrichtung und gilt für die Zwecke von „Falls du dies tust“-Effekten nicht als spielbereit gemacht. Eine erschöpfte Karte kann für einen erschöpfenden Effekt gewählt werden. Allerdings ändert die gewählte Karte dadurch nicht ihre Ausrichtung und gilt für die Zwecke von „Falls du dies tust“-Effekten nicht, als wäre sie erschöpft worden.
- G. Wenn ein Spieler die Kosten einer Karte oder die Kosten einer Aktionsfähigkeit mit einem -Symbol zahlt, muss er so viele spielbereite Ressourcen, die er kontrolliert, erschöpfen, wie die Kosten angeben. Eine erschöpfte Ressource kann nicht verwendet werden, um Kosten zu zahlen.

## 5. Karten besiegen

- A. Im Spiel befindliche Karten, einschließlich Basen, Marker, Einheiten, Upgrades und Ressourcen, können besiegt werden.
- B. Eine Basis wird besiegt, wenn der Schaden auf ihr gleich oder größer als ihre verbleibenden TP ist. Wenn eine Basis besiegt wird, verliert ihr Besitzer die Partie.

- C. Eine Einheit wird besiegt, wenn der Schaden auf ihr gleich oder größer als ihre verbleibenden TP ist, oder wenn eine Fähigkeit sie direkt besiegt. Wenn eine Nicht-Anführer-Einheit besiegt wird, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers verschoben. Die Fähigkeiten der Einheit gelten nicht mehr als aktiv (allerdings können manche verzögerten Effekte noch aktiv sein). Die Einheit verliert alle Fähigkeiten und Modifikatoren, die ihr durch Effekte gegeben wurden, solange sie im Spiel war. Wenn eine Anführer-Einheit besiegt wird, wird sie auf die Anführer-Seite umgedreht und erschöpft in den Basisbereich ihres Besitzers verschoben.
- D. Ein Upgrade wird besiegt, wenn die Einheit, an die es angehängt ist, das Spiel verlässt, oder wenn eine Fähigkeit es direkt besiegt. Wenn ein Upgrade besiegt wird, wird es auf den Ablagestapel seines Besitzers verschoben. Die Fähigkeiten des Upgrades gelten nicht mehr als aktiv (allerdings können manche verzögerten Effekte noch aktiv sein).
- E. Ein Marker wird auf dieselbe Weise besiegt wie das Nicht-Marker-Pendant seiner Kartenart. Wenn ein Marker besiegt wird, wird er als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- F. Eine Ressource wird besiegt, wenn eine Fähigkeit sie besiegt. Wenn eine Ressource besiegt wird, wird sie offen auf den Ablagestapel ihres Besitzers verschoben.

## 6. Aspekte

- A. Aspekte sind farbige Symbole auf einer Karte, welche die Weltanschauung und Motivation der Karte repräsentieren. Die 6 Aspekte heißen: Wachsamkeit , Kommando , Aggression , Raffinesse , Niedertracht  und Heldentum .
- B. Der Anführer und die Basis eines Decks gewähren dem Deck ihre Aspekt-Symbole. Ein Spieler kann zwar Einheiten, Ereignisse und Upgrades mit beliebigen Aspekten in sein Deck aufnehmen, aber wenn er eine Karte spielt, deren Aspekt-Symbole nicht alle von seinem Anführer und/oder seiner Basis gewährt werden, muss er eine Aspekt-Strafe zahlen: Für jedes Symbol, das über die gewährten Symbole hinausgeht, muss der Spieler 2 zusätzliche Ressourcen zahlen, um diese Karte zu spielen. [Siehe 8.1 Aspekt-Strafe](#)
- C. Die meisten Karten haben 1 oder 2 Aspekt-Symbole, einige wenige Karten haben gar keines. Karten ohne Aspekt-Symbole gelten als „neutrale“ Karten und haben einen grauen Rand. Für neutrale Karten muss beim Spielen keine Aspekt-Strafe gezahlt werden, da sie keine Aspekt-Symbole haben.

## 6. FÄHIGKEITEN

1. Eine Fähigkeit ist ein spezieller Kartentext, der erklärt, wie die Karte das Spiel beeinflussen kann. Eine Karte kann eine oder mehrere Fähigkeiten in ihrem Textkasten aufgedruckt haben. Zudem kann sie von anderen Karten im Spiel Fähigkeiten erhalten. Falls eine Karte mehrere verschiedene Fähigkeiten hat, beginnt jede Fähigkeit in einem neuen Absatz.
2. Wenn ein Spieler eine Fähigkeit abhandelt, handelt er so viel wie möglich von der Fähigkeit ab und ignoriert alle Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können.
3. Eine Fähigkeit, die abgehandelt werden kann, muss abgehandelt werden, es sei denn, sie enthält eine Form von „dürfen“. Eine „Dürfen“-Fähigkeit gibt dem Spieler, der sie abhandelt, die Option, die Fähigkeit abzuhandeln oder auch nicht.
 

*Beispiel: Eine Einheit hat die Fähigkeit „**Beim Angriff:** Du darfst einer anderen befreundeten Einheit 1 Schaden zufügen und sie spielbereit machen“. Wenn die Einheit angreift, hat der Spieler die Wahl, ob er einer anderen Einheit 1 Schaden zufügen und sie spielbereit machen will oder nicht.*
4. Es gibt 5 Arten von Fähigkeiten im Spiel: Aktionsfähigkeiten, konstante Fähigkeiten, Ereignisfähigkeiten, Schlüsselwortfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten. [Siehe 7.0 Fähigkeiten und Effekte](#)

## 7. RESSOURCEN

1. Eine Ressource ist ein Spielobjekt, mit dem die Kosten von Karten und bestimmten Fähigkeiten gezahlt werden können. Eine Karte wird zu einer Ressource, wenn sie in den Ressourcenbereich eines Spielers gelegt wird.
2. Wenn ein Spieler die Kosten einer Karte oder die Kosten einer Aktionsfähigkeit mit einem -Symbol zahlt, muss er so viele spielbereite Ressourcen, die er kontrolliert, erschöpfen, wie die Kosten angeben. Eine erschöpfte Ressource kann nicht verwendet werden, um Kosten zu zahlen.
3. Ressourcen werden verdeckt gelegt und bleiben verdeckt, solange sie sich im Ressourcenbereich eines Spielers befinden. Ein Spieler darf die verdeckten Ressourcen, die er kontrolliert, jederzeit betrachten.
4. Die Reihenfolge der Karten im Ressourcenbereich eines Spielers muss nicht beibehalten werden. Der Spieler darf diese Karten jederzeit neu anordnen.
5. Falls ein Spieler Karten in seinem Ressourcenbereich kontrolliert, die ein Gegner besitzt, ist der Besitz dieser Karten eine offene Information.

6. Die Spieler können in jeder Sammelphase 1 Karte von ihrer Hand in ihren Ressourcenbereich legen. [Siehe 5.5 Sammelphase](#)
7. Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte als Ressource ins Spiel zu bringen, wird die Karte verdeckt und erschöpft in den Ressourcenbereich dieses Spielers gelegt, sofern nicht anders angegeben. Die Karte gilt nicht als „gespielt“ und es werden keine „Wenn gespielt“-Fähigkeiten ausgelöst.
8. Solange eine Karte als Ressource im Spiel ist, wird sie wie eine leere Ressourcenkarte behandelt. Ihre aufgedruckten Attribute – einschließlich Name, Aspekte, Merkmale und Fähigkeiten – sind inaktiv und beeinflussen das Spiel nicht, sofern nicht anders angegeben.  
  
*Beispiel: Ein Spieler kann ein Exemplar einer einzigartigen Karte offen in einem Kampfgebiet haben und ein weiteres Exemplar derselben einzigartigen Karte verdeckt als Ressource haben, ohne eines dieser Exemplare gemäß den Regeln für Einzigartigkeit besiegen zu müssen.*

## 8. KOSTEN

1. Die „Kosten“ einer Karte sind die Anzahl der Ressourcen, die erschöpft werden müssen, um diese Karte zu spielen. Sie werden durch eine Zahl im gelben Kästchen in der oberen linken Ecke der Karte angegeben.
2. Wenn eine Karte gespielt wird, können ihre Kosten durch Fähigkeiten und/oder die Aspekt-Strafe modifiziert werden. Alle aktiven Modifikatoren für die Kosten einer Karte müssen beim Zahlen der Kosten angewendet werden. Kann der Spieler die modifizierten Kosten einer Karte nicht zahlen, kann er die Karte nicht spielen.
3. Alle Modifikatoren für die Kosten einer Karte sind kumulativ. Bei der Berechnung der modifizierten Kosten werden zuerst alle Modifikatoren angewendet, welche die Kosten erhöhen, und dann alle Modifikatoren, welche die Kosten senken.
4. Die Kosten einer Karte können nicht unter 0 modifiziert werden. Würde eine Fähigkeit dazu führen, dass die Kosten einer Karte unter 0 modifiziert werden, werden die Kosten der Karte stattdessen als 0 behandelt.
5. Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte „kostenlos“ zu spielen, umgeht dies alle Modifikatoren für die Kosten der Karte (einschließlich der Aspekt-Strafe). Der Spieler zahlt keine Ressourcen, um die Karte zu spielen, muss aber dennoch alle zusätzlichen Nicht-Ressourcen-Kosten für die Karte zahlen.
6. Falls sich eine Fähigkeit auf die „Kosten“ einer Karte bezieht, sind damit die aufgedruckten Kosten der Karte gemeint. Die Fähigkeit berücksichtigt keine Modifikatoren, die auf die Kosten der Karte angewendet werden, wenn sie gespielt wird.  
[Siehe 8.16 Modifikatoren](#)  
  
*Beispiel: Ben hat Admiral Piett (SOR #079) im Spiel. Dieser hat eine Fähigkeit, die befreundeten Einheiten, die 6 oder mehr kosten, **HINTERHALT** gibt. Ben spielt nun Galaktischer Ehrgeiz (SOR #235), um die Relentless (SOR #089) kostenlos zu spielen. Obwohl Ben keine Ressourcen gezahlt hat, um die Relentless zu spielen, betragen ihre aufgedruckten Kosten immer noch 9. Admiral Piett gibt der Relentless also trotzdem **HINTERHALT**.*
7. Jede Anführer-Einheit hat Kosten in Höhe der Anzahl der Ressourcen, die benötigt werden, um sie zu rufen. Sobald eine Anführer-Einheit gerufen wurde, können Kartenfähigkeiten, die Einheiten mit bestimmten Kosten beeinflussen, auch sie beeinflussen.
8. Einige Fähigkeiten fügen „zusätzliche Kosten“ hinzu und verleihen einer Karte damit Nicht-Ressourcen-Kosten, die man zahlen muss, um die Karte zu spielen. Um eine solche Karte zu spielen, muss der Spieler sowohl die Kosten der Karte in Form von Ressourcen zahlen als auch alle zusätzlichen Kosten, die der Karte hinzugefügt werden.  
  
*Beispiel: Max hat Saw Gerra (SOR #153) im Spiel. Dieser hat eine Fähigkeit, die von jedem Gegner verlangt, „zusätzliche Kosten“ zu zahlen, um ein Ereignis zu spielen. Die zusätzlichen Kosten sind, dass der Gegner seiner Basis 2 Schaden zufügt. Wenn Max' Gegner nun Bezwingen (SOR #078) spielen möchte, muss er dafür 5 Ressourcen zahlen und seiner Basis 2 Schaden zufügen.*
9. Einige Karten haben Aktionsfähigkeiten mit Fähigkeitskosten, die in Klammern hinter dem Wort „**Aktion**“ angegeben sind. Um eine solche Fähigkeit zu verwenden, muss der Spieler, der die Karte mit der Fähigkeit kontrolliert, die Kosten in Klammern zahlen. Diese Kosten können verschiedene Formen der Bezahlung beinhalten, beispielsweise das Ausgeben von Ressourcen, das Erschöpfen von Karten oder das Besiegen befreundeter Einheiten. Das Abhandeln einer Aktionsfähigkeit zählt als Aktion des Spielers für diesen Zug.  
  
*Beispiel: Katja kontrolliert Imperator Palpatine: Herrscher über die Galaxis (SOR #006). Dieser hat auf seiner Anführer-Seite eine Aktionsfähigkeit mit Fähigkeitskosten in Klammern. Um diese Aktionsfähigkeit zu verwenden, muss Katja zuerst die Kosten der Fähigkeit vollständig zahlen: Sie muss 1 Ressource zahlen, Palpatine erschöpfen und eine befreundete Einheit besiegen. Nachdem sie alle diese Kosten gezahlt hat, handelt Katja den Effekt der Fähigkeit ab.*

## 9. SCHADEN

1. Angriffe und Fähigkeiten können Karten mit TP-Werten (Einheiten und Basen) Schaden zufügen. Der zugefügte Schaden wird durch Schadensplättchen dargestellt.
2. Wenn einer Karte Schaden zugefügt wird, werden entsprechend viele Schadensplättchen auf die Karte gelegt.

3. Wenn Schaden von einer Karte geheilt wird, werden entsprechend viele Schadensplättchen von der Karte entfernt. Falls der geheilte Schaden den Schaden auf der Karte übersteigt, wird stattdessen so viel Schaden wie möglich entfernt. Ein Effekt gilt nur dann, als hätte er eine Einheit geheilt, wenn mindestens 1 Schadensplättchen entfernt wurde.
4. Eine Karte gilt als „beschädigt“, falls sich mindestens 1 Schadensplättchen auf ihr befindet.
5. Schaden bleibt bestehen. Schadensplättchen bleiben auf Karten liegen, bis die Karte das Spiel verlässt oder der Schaden geheilt wird. Wenn eine Karte mit Schaden das Spiel verlässt, werden alle Schadensplättchen von ihr entfernt.
6. Hat eine Einheit gleich viel oder mehr Schaden, als ihr TP-Wert angibt, wird diese Einheit sofort besiegt.
7. Hat eine Basis gleich viel oder mehr Schaden, als ihr TP-Wert angibt, verliert ihr Besitzer sofort die Partie und sein Gegner gewinnt die Partie.
8. Sämtlicher Schaden, der durch eine einzelne Fähigkeit zugefügt wird, wird gleichzeitig zugefügt.
9. Verhindert eine Fähigkeit, dass einer Einheit oder Basis Schaden zugefügt wird, gilt es, als wäre dieser Einheit oder Basis kein Schaden zugefügt worden, und Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst.
10. „Kampfschaden“ ist Schaden, der im zweiten Schritt eines Angriffs zugefügt wird. Kampfschaden ist sowohl der Schaden, den ein Angreifer einem Verteidiger bzw. einer Basis zufügt, als auch der Schaden, den ein Verteidiger einem Angreifer zufügt.  
[Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)
11. „Überschüssiger Schaden“ ist Schaden, der einer Einheit zugefügt wird und über die Menge hinausgeht, die nötig ist, um diese Einheit zu besiegen. Fähigkeiten wie das Schlüsselwort **ÜBERWÄLTIGEN** betreffen den überschüssigen Schaden. Wird eine Einheit besiegt, bevor ein Angreifer mit **ÜBERWÄLTIGEN** ihr seinen Kampfschaden zugefügt hat, gilt der gesamte Kampfschaden, den der Angreifer der Einheit zugefügt hätte, als überschüssiger Schaden.

## 10. STÄRKE

1. Die Stärke gibt an, wie viel Schaden eine Einheit im Kampf zufügt.
2. Einheiten haben Stärke-Werte, die durch eine Zahl im roten Kästchen in der linken unteren Ecke der Kartenillustration angegeben werden. Im Regeltext wird dies auch als „aufgedruckte Stärke“ einer Karte bezeichnet.
3. Die Stärke einer Einheit kann durch angehängte Upgrades oder durch bestimmte Kartenfähigkeiten modifiziert werden. Alle Modifikatoren für die Stärke einer Einheit sind kumulativ. Bei der Berechnung der modifizierten Stärke werden zuerst alle Modifikatoren angewendet, welche die Stärke erhöhen, und dann alle Modifikatoren, welche die Stärke senken.
4. Die Stärke einer Karte kann nicht unter 0 modifiziert werden. Würde die Stärke einer Karte unter 0 modifiziert, wird die Stärke der Karte stattdessen als 0 behandelt.
5. Bezieht sich eine Fähigkeit auf die Stärke einer Karte im Spiel, werden alle Modifikatoren für die Stärke der Karte berücksichtigt. Bezieht sich eine Fähigkeit auf die Stärke einer Karte in einem nicht im Spiel befindlichen Bereich, wird die aufgedruckte Stärke der Karte verwendet.

## 11. TP

1. TP oder Trefferpunkte sind die Anzahl der Schadensplättchen, die auf eine Karte gelegt werden können, bevor sie besiegt wird.  
*Beispiel: Eine Einheit mit 3 TP wird besiegt, wenn sie 3 oder mehr Schadensplättchen auf sich hat.*
2. Einheiten und Basen haben TP-Werte, die durch eine Zahl im blauen Kästchen in einer Ecke der Kartenillustration angegeben werden (unten rechts bei Einheiten, oben links bei Basen). Im Regeltext wird dies auch als „aufgedruckte TP“ bezeichnet.
3. Die TP einer Einheit können durch angehängte Upgrades oder durch bestimmte Kartenfähigkeiten modifiziert werden. Alle Modifikatoren für die TP einer Einheit sind kumulativ. Bei der Berechnung der modifizierten TP werden zuerst alle Modifikatoren angewendet, welche die TP erhöhen, und dann alle Modifikatoren, welche die TP senken.
4. Die TP einer Karte können nicht unter 0 modifiziert werden. Würden die TP einer Karte unter 0 modifiziert, werden die TP der Karte stattdessen als 0 behandelt. Eine Karte wird sofort besiegt, falls ihre TP auf 0 modifiziert werden.
5. Eine Karte kann nicht über ihre TP hinaus geheilt werden. Würde eine Karte über ihre TP hinaus geheilt, wird stattdessen so viel Schaden wie möglich geheilt. Hinweis: Es gilt nur so viel Schaden als geheilt, wie Schadensplättchen entfernt wurden.
6. Die „verbleibenden TP“ einer Karte werden berechnet, indem man die Anzahl der Schadensplättchen einer Karte von ihren TP abzieht (unter Berücksichtigung aller Modifikatoren für ihre TP). Sind die verbleibenden TP einer Karte 0 oder weniger, wird diese Karte sofort besiegt.

*Beispiel: Eine Einheit mit 5 TP und 3 Schadensplättchen auf sich hat 2 verbleibende TP.*

## 12. PLÄTTCHEN

1. Plättchen sind Pappteile, die dazu dienen, Informationen während der Partie nachzuhalten. Es gibt drei verschiedene Arten von Plättchen: das Initiative-Plättchen, das „Epische Aktion“-Plättchen und die Schadensplättchen. Plättchen dürfen durch andere Gegenstände, wie z. B. Würfel, ersetzt werden.
2. Das Initiative-Plättchen wird verwendet, um nachzuhalten, welcher Spieler die Initiative hat. Der Spieler, der eine Runde mit dem Initiative-Plättchen beginnt, ist der erste aktive Spieler in dieser Runde und führt die erste Aktion in dieser Runde durch.
  - A. Ein Spieler kann in seinem Zug die Aktion „Die Initiative übernehmen“ durchführen. Dabei übernimmt er die Kontrolle über das Initiative-Plättchen und dreht es auf die „Übernommen“-Seite (ohne Text) um. Dies kann nur ein Spieler pro Runde tun, und sobald er dies getan hat, muss er für alle Aktionen, die er für den Rest der Aktionsphase durchführen würde, „Passen“ wählen.  
[Siehe 1.15 Aktionen](#)
  - B. Zu Beginn einer neuen Runde dreht der Spieler, der das Initiative-Plättchen kontrolliert, dieses auf die „Verfügbar“-Seite (mit Text) um. Dies zeigt an, dass die Initiative in dieser Runde übernommen werden kann. Der Spieler behält die Kontrolle über das Initiative-Plättchen, solange es verfügbar ist.
  - C. Einige Karten haben Fähigkeiten, die davon abhängen, ob ihr kontrollierender Spieler die Initiative hat. Meist haben sie den Wortlaut „Solange du die Initiative hast ...“ oder „Wenn du die Initiative hast ...“. Diese Fähigkeiten prüfen nur, ob der Spieler das Initiative-Plättchen kontrolliert, und nicht, ob die Initiative „übernommen“ oder „verfügbar“ ist.
3. Ein „Epische Aktion“-Plättchen wird genutzt, um anzuzeigen, dass die „**Epische Aktion**“-Fähigkeit einer Karte bereits verwendet wurde. Nachdem eine „**Epische Aktion**“-Fähigkeit verwendet wurde, wird ein „Epische Aktion“-Plättchen über den Kartentext gelegt. Es dient als Erinnerung daran, dass die Fähigkeit bereits verwendet wurde und in dieser Partie nicht mehr verwendet werden kann.
4. Schadensplättchen werden verwendet, um den Schaden auf Karten mit TP-Werten (Einheiten und Basen) nachzuhalten. Wenn einer Karte Schaden zugefügt wird, werden entsprechend viele Schadensplättchen auf sie gelegt. Hat eine Einheit oder Basis jemals gleich viel oder mehr Schaden als ihre verbleibenden TP, wird sie besiegt.

## 13. EINE KARTE ZIEHEN

1. Um eine Karte zu ziehen, nimmt ein Spieler die oberste Karte seines Decks und fügt sie seiner Hand hinzu. Die Spieler ziehen Karten in der Sammelphase sowie durch bestimmte Fähigkeiten.
2. Wenn ein Spieler angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, gelten diese Karten als gleichzeitig gezogen, es sei denn, der „Ziehen“-Effekt gibt an, dass die Karten „einzeln“ oder „nacheinander“ gezogen werden.

*Beispiel: Wenn ein Spieler angewiesen wird, in der Sammelphase 2 Karten zu ziehen, gelten diese Karten, als wären sie der Hand des Spielers gleichzeitig hinzugefügt worden.*

## 14. EINE KARTE ABLEGEN

1. Eine Karte „ablegen“ bedeutet, sie von einem anderen Bereich auf den Ablagestapel ihres Besitzers zu verschieben, normalerweise von der Hand oder dem Deck eines Spielers. Bestimmte Fähigkeiten können einen Spieler dazu veranlassen, eine Karte abzulegen.
2. Wenn eine Fähigkeit eine oder mehrere Karten von der Hand eines Spielers ablegt, wählt der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, welche Karten abgelegt werden, sofern nicht anders angegeben. In den meisten Fällen wählt der Spieler, von dessen Hand die Karten abgelegt werden. Aber es gibt auch Fähigkeiten, die den Gegner wählen lassen, normalerweise nachdem sich der Gegner die Hand des Spielers angesehen hat.

*Beispiel: Steffen kontrolliert K-2S0 (SOR #145) und Susanne besiegt ihn. Steffen kann wählen, wie er K-2S0s „Wenn besiegt“-Fähigkeit abhandelt: Entweder fügt er Susannes Basis 3 Schaden zu oder er lässt Susanne 1 Karte von ihrer Hand ablegen. Falls er sich für das Ablegen entscheidet, wählt Susanne, welche ihrer Handkarten sie ablegt. Steffen darf nicht für Susanne wählen.*

*Ein anderes Beispiel: Später spielt Steffen Der Funke einer Rebellion (SOR #200). Die Fähigkeit weist Steffen dazu an, sich die Hand seiner Gegnerin anzusehen und eine Karte davon abzulegen. Bei dieser Fähigkeit wählt Steffen, welche von Susannes Handkarten abgelegt wird.*
3. Karten, die von einem Deck abgelegt werden, werden immer oben vom Deck abgelegt.
4. Wenn ein Effekt mehrere Karten ablegt, gelten sie als gleichzeitig abgelegt, es sei denn, die Fähigkeit gibt an, dass sie „einzeln“ oder „nacheinander“ abgelegt werden.
5. Wenn ein Spieler keine Karten auf seiner Hand hat, kann er keine Karte von seiner Hand ablegen.
6. Wenn ein Spieler angewiesen wird, „seine Hand abzulegen“, muss er so lange Karten von seiner Hand ablegen, bis er keine Karten mehr auf seiner Hand hat. Falls er bereits keine Karten mehr auf seiner Hand hat, gilt es für relevante Spieleffekte, als hätte er seine Hand abgelegt.

## 15. AKTIONEN

1. In der Aktionsphase führen die Spieler abwechselnd eine von fünf Aktionen durch: Eine Karte spielen, mit einer Einheit angreifen, eine Aktionsfähigkeit verwenden, die Initiative übernehmen oder passen.
2. Um eine Karte zu spielen, wählt ein Spieler eine Karte von seiner Hand, zahlt Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte (unter Berücksichtigung von Modifikatoren) und bringt sie dann entweder ins Spiel (wenn es sich um eine Einheit oder ein Upgrade handelt) oder handelt ihre Fähigkeit ab (wenn es sich um ein Ereignis handelt). [Siehe 6.2 Eine Karte spielen](#)
3. Um mit einer Einheit anzugreifen, erschöpft ein Spieler eine Einheit, die er kontrolliert (den „Angreifer“), und wählt, was diese Einheit angreift: entweder eine feindliche Einheit im gleichen Kampfgebiet (den „Verteidiger“) oder die gegnerische Basis. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)
4. Um eine Aktionsfähigkeit zu verwenden, wählt ein Spieler eine Karte, die er kontrolliert und die eine Aktionsfähigkeit hat. Er zahlt die Kosten der Fähigkeit, falls sie welche hat, und handelt dann den Effekt der Fähigkeit ab. [Siehe 6.4 Eine Aktionsfähigkeit verwenden](#)
5. Um die Initiative zu übernehmen, nimmt ein Spieler das Initiative-Plättchen (auch wenn er es bereits hat) und legt es in seine Nähe, um zu zeigen, dass er die Kontrolle darüber hat. Dann dreht er das Initiative-Plättchen auf die „Übernommen“-Seite (ohne Text) um, um beide Spieler daran zu erinnern, dass es in dieser Phase nicht mehr übernommen werden kann. Zu Beginn der nächsten Aktionsphase wird das Plättchen wieder auf die „Verfügbar“-Seite (mit Text) umgedreht.
  - A. In jeder Runde kann nur ein Spieler diese Aktion durchführen. Sobald ein Spieler die Initiative übernommen hat, darf in dieser Runde kein anderer Spieler mehr die Aktion „Die Initiative übernehmen“ durchführen.
  - B. Nachdem ein Spieler die Initiative übernommen hat, kann er für den Rest der Aktionsphase dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Es gilt, als hätte er „gepasst“, und er passt automatisch für alle weiteren Aktionen, die er in dieser Phase durchführen würde. Er handelt in dieser Phase jedoch weiterhin alle ausgelösten Fähigkeiten von Karten ab, die er kontrolliert.
  - C. Übernimmt ein Spieler in seinem Zug die Initiative, unmittelbar nachdem sein Gegner gepasst hat, endet die Aktionsphase.
  - D. Wenn kein Spieler in der Aktionsphase die Initiative übernimmt, behält der Spieler, der die Initiative hat, die Kontrolle darüber und beginnt die nächste Runde als erster aktiver Spieler.
6. Um zu passen, erklärt ein Spieler, dass er passen will.
  - A. Wenn ein Spieler passt, gilt es, als hätte er während seiner Aktion nichts getan.
  - B. Ein Spieler darf auch dann passen, falls er noch andere Aktionen zur Verfügung hätte.
  - C. Ein Spieler muss seinem Gegner mitteilen, wenn er passt (z. B. indem er „ich passe“ sagt oder eine deutliche Geste macht). Sobald der Spieler dies getan hat, wird sein Gegner zum aktiven Spieler und ist am Zug (es sei denn, beide Spieler haben nacheinander gepasst; in diesem Fall endet die Aktionsphase).
  - D. Wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben (auch wenn ein Spieler die Initiative übernimmt, nachdem sein Gegner gepasst hat), endet die Aktionsphase sofort und das Spiel geht mit der Sammelfase weiter.

## 16. SPIELSTATUS

1. Der „Spielstatus“ bezeichnet: den aktuellen Bereich, den kontrollierenden Spieler, die Attribute und den Status (spielbereit/erschöpft sowie offen/verdeckt) jeder Karte; den kontrollierenden Spieler und den Status (übernommen/verfügbar) des Initiative-Plättchens; den Status offener und geheimer Informationen für einen Spieler; den Status aller aktiven andauernden Effekte und verzögerten Effekte; und den Status der „**Epische Aktion**“-Fähigkeiten (verwendet / nicht verwendet). Eine Aktion, Fähigkeit oder die Zahlung von Kosten, die eines dieser Elemente verändert, gilt als Veränderung des Spielstatus.
2. Ein Spieler muss den Spielstatus verändern, wenn er in seinem Zug irgendeine andere Aktion als Passen durchführt. Würde seine gewählte Aktion den Spielstatus nicht verändern, muss der Spieler eine andere Aktion wählen oder passen.
3. Beispiele für das Verändern des Spielstatus sind unter anderem: Kosten zahlen, eine Karte ziehen/ablegen, eine Karte spielbereit machen / erschöpfen, einer Karte Schaden zufügen oder eine Karte heilen, eine Karte ansehen/durchsuchen/aufdecken, eine Karte in einen anderen Bereich verschieben (durch Spielen, Besiegen usw.), die Stärke/TP einer Karte modifizieren, einen andauernden oder verzögerten Effekt erschaffen, die Initiative übernehmen und eine **epische Aktion** auslösen.
4. Eine Veränderung des Spielstatus muss durch eine Spielregel oder Fähigkeit verursacht werden. Ein Spieler kann keine Veränderung des Spielstatus ohne erkennbaren Grund vornehmen, wie z. B. das Erschöpfen einer Ressource, wenn er keine Kosten zahlt.

1. „Offene Informationen“ sind Informationen, die jeder Spieler kennen darf. Zu den offenen Informationen gehören die Attribute aller offenen Karten im Spiel (Einheiten, Upgrades, Basen und Anführer), die Anzahl der Plättchen auf den Karten, die Anzahl der Karten auf der Hand und im Deck jedes Spielers, die Karten im Ablagestapel jedes Spielers sowie die Rückseite des Anführers jedes Spielers. Ein Spieler darf sich nicht weigern, offene Informationen preiszugeben, oder versuchen, offene Informationen für seinen Gegner unzugänglich zu machen.
2. „Geheime Informationen“ sind Informationen, bei denen beschränkt ist, wann und von wem sie eingesehen werden dürfen. Alle Informationen, die nicht offen sind, gelten als geheim, wie z. B. die Reihenfolge der Karten in den Decks der einzelnen Spieler. Bestimmte Informationen sind nur für einen Spieler geheim, aber nicht für den anderen, z. B. die Karten auf der Hand eines Spielers oder die Ressourcen eines Spielers.
3. Die Spieler dürfen Karten, die für sie als geheime Information gelten, nur dann betrachten, wenn eine Kartenfähigkeit oder ein Effekt dies ausdrücklich erlaubt.
4. Ein Spieler darf eine Aktion oder Fähigkeit, die für einen Gegner geheime Informationen beinhaltet, so abhandeln, als hätte er weniger Möglichkeiten, als er tatsächlich hat. Der Spieler muss beim Abhandeln einer solchen Fähigkeit trotzdem so viel tun, wie er kann, bis zu dem Punkt, an dem die geheime Information aufgedeckt wird. Der Spieler muss weiterhin den Spielstatus in irgendeiner Weise verändern, damit dies als Aktion gilt.

*Beispiel: Mon Mothma (SOR #096) hat eine Fähigkeit, die einen Spieler die obersten 5 Karten seines Decks nach einer **REBELLEN**-Karte durchsuchen, sie aufdecken und ziehen lässt. Der Spieler muss die Suche durchführen, sobald er Mon Mothma spielt. Allerdings darf er – unabhängig davon, ob er tatsächlich eine **REBELLEN**-Karte gefunden hat oder nicht – die Fähigkeit so abhandeln, als hätte er keine **REBELLEN**-Karte gefunden. Er hat also die Möglichkeit, keine Karte aufzudecken und alle durchsuchten Karten unter sein Deck zu legen.*

*Ein weiteres Beispiel: Chewbacca: Laufender Bettvorleger (SOR #003) hat auf seiner Anführer-Seite eine Aktionsfähigkeit, die es dem Spieler erlaubt, Chewbacca zu erschöpfen, um eine Einheit, die 3 oder weniger kostet, von seiner Hand zu spielen. Der Spieler kann die Kosten der Fähigkeit zahlen, indem er Chewbacca erschöpft, und anschließend die Fähigkeit so abhandeln, als hätte er keine Einheit auf der Hand, die 3 oder weniger kostet. Dies ist unabhängig davon, ob er tatsächlich eine Einheit, die 3 oder weniger kostet, auf der Hand hat oder nicht. Er hat den Spielstatus trotzdem erfolgreich verändert, da Chewbaccas Status sich beim Bezahlen der Kosten der Fähigkeit von „spielbereit“ auf „erschöpft“ geändert hat.*

## 2. BESTANDTEILE EINER KARTE

### 1. ALLGEMEINES

1. Zu den Bestandteilen einer Karte gehören der Name, der Untertitel, die Kartenart, der Kampfgebiet-Typ, die Kosten, die Aspekte, die Stärke, der Stärke-Modifikator, die TP, der TP-Modifikator, die Merkmale, der Textkasten und die Impressum-Zeile. Alle diese Bestandteile, mit Ausnahme der Impressum-Zeile, werden auch als die „Attribute“ der Karte bezeichnet. Jede *Star Wars: Unlimited*-Karte hat mindestens einen Namen, eine Kartenart, ein oder mehrere Merkmale und eine Impressum-Zeile.

### 2. NAME

1. Der Name einer Karte befindet sich oben auf der Karte (der Name eines Upgrades wird zudem unten auf der Karte wiederholt). Jede Karte hat einen Namen.
2. Unabhängig von der Sprache einer gedruckten Karte gilt die englische Version des Kartennamens als Name der Karte.
3. Manche Karten haben vor ihrem Namen ein Einzigartig-Symbol (✦). Dies zeigt an, dass die Karte einzigartig ist. Eine einzigartige Karte stellt einen ikonischen Charakter, ein Fahrzeug oder ein Objekt aus dem *Star Wars*-Universum dar. [Siehe 8.30 Einzigartig, Einzigartig-Symbol \(✦\)](#)

### 3. UNTERTITEL

1. Falls eine Karte einen Untertitel hat, befindet sich dieser direkt unter dem Namen der Karte. Untertitel haben keine spieltechnische Funktion, sondern dienen nur als Orientierungshilfe, um spieltechnisch unterschiedliche einzigartige Karten mit demselben Namen zu unterscheiden.

### 4. KARTENART

1. Die Kartenart ist oben links auf der Karte angegeben. Eine Karte kann einer oder mehreren dieser Arten angehören: Basis, Ereignis, Anführer, Einheit, Upgrade und Marker. Für jede Kartenart gelten eigene Regeln. [Siehe 3.0 Kartenarten](#)

### 5. KAMPFGEBIET-TYP

1. Der Kampfgebiet-Typ einer Karte befindet sich oben rechts auf der Karte und gibt an, in welches Kampfgebiet die Karte gespielt wird (Boden oder Weltraum). Nur Einheiten haben einen Kampfgebiet-Typ. [Siehe 4.0 Bereiche](#)

### 6. KOSTEN

1. Die Kosten einer Karte befinden sich in der oberen linken Ecke der Karte und geben an, wie viele Ressourcen ausgegeben werden müssen, um die Karte zu spielen. Handelt es sich um eine Anführer-Karte, gibt diese Zahl stattdessen an, wie viele Ressourcen ein Spieler kontrollieren muss, um den Anführer zu rufen. Einheiten, Ereignisse, Upgrades und Marker haben Kosten. [Siehe 1.8 Kosten](#)

### 7. ASPEKTE

1. Gehört eine Karte zu einem oder mehreren Aspekten, werden diese durch Aspekt-Symbole auf einer Seite der Karte angezeigt. Basen und beide Seiten von Anführern haben ihre Aspekt-Symbole auf der rechten Seite, während Einheiten, Ereignisse und Upgrades ihre Aspekt-Symbole auf der linken Seite haben. Jede Karte hat zwischen 0 und 2 Aspekt-Symbole. [Siehe 1.5.6 Aspekte](#)
2. Aspekte teilen die Karten in verschiedene Themen und Spielstile ein. Es gibt sechs Aspekte: Wachsamkeit 🕵️, Kommando 🗳️, Aggression 🗡️, Raffinesse 🎭, Niedertracht 🗑️ und Heldentum 🦸.
3. Eine Karte ohne Aspekt-Symbole gehört zu keinem Aspekt und gilt als „neutrale“ Karte.

### 8. STÄRKE

1. Die Stärke einer Karte befindet sich auf der linken Seite der Karte und gibt an, wie viel Schaden die Karte im Kampf zufügt. Nur Einheiten haben Stärke. [Siehe 1.10 Stärke](#)

### 9. STÄRKE-MODIFIKATOR

1. Der Stärke-Modifikator einer Karte befindet sich auf der linken Seite der Karte und modifiziert die Stärke der Einheit, an die sie angehängt ist, um die angegebene Zahl. Nur Upgrades haben einen Stärke-Modifikator.

## 10. TP

1. Die TP einer Karte geben an, wie viel Schaden der Karte zugefügt werden kann, bevor sie besiegt wird. Einheiten und Basen haben TP. Die TP einer Einheit befinden sich auf der rechten Seite der Karte und die TP einer Basis in der oberen linken Ecke der Karte. [Siehe 1.11 TP](#)
2. Die „verbleibenden TP“ einer Karte werden ermittelt, indem man die Anzahl der Schadensplättchen auf der Karte von ihrem TP-Wert (einschließlich Modifikatoren) abzieht. Wenn die verbleibenden TP einer Karte 0 oder weniger sind, wird die Karte besiegt.

## 11. TP-MODIFIKATOR

1. Der TP-Modifikator einer Karte befindet sich auf der rechten Seite der Karte und modifiziert die TP der Einheit, an die sie angehängt ist, um die aufgedruckte Zahl. Nur Upgrades haben einen TP-Modifikator.

## 12. MERKMALE

1. Die Merkmale einer Karte befinden sich direkt unter dem Namen der Karte (bei Ereignissen), unter der Kartenillustration (bei Einheiten) oder unten auf der Karte (bei Upgrades). Merkmale sind atmosphärische Attribute, welche die Karten in Kategorien einteilen. Für sie gelten an sich keine Regeln, aber Kartenfähigkeiten können Bezug auf sie nehmen. Jede Karte verfügt über mindestens ein Merkmal.
2. Die Merkmale einer Einheit können etliche thematische Aspekte darstellen, von Fraktionen über Spezies bis hin zu Berufen. Fraktion-Merkmale bezeichnen, welcher Organisation die Einheit angehört, beispielsweise **REBELLEN**, **IMPERIUM**, **JEDI**, **SITH**, **NEUE REPUBLIK**, **UNTERWELT** oder **NABOO**. Spezies-Merkmale besagen, dass die Einheit einer bekannten Spezies aus dem *Star Wars*-Universum angehört, beispielsweise **TWI'LEK**, **DROIDE** oder **HUTTE**. Beruf-Merkmale stehen für Berufe, die bei *Star Wars* eine wichtige Rolle spielen, wie **KOPFGELDJÄGER** oder **INQUISITOR**.

## 13. TEXTKASTEN

1. Der Textkasten einer Karte enthält alle Fähigkeiten, welche die Karte hat. Eine Fähigkeit ist eine besondere Art, wie eine Karte mit dem Spiel interagiert. [Siehe 1.6 Fähigkeiten](#)
2. Hinter manchen Kartenfähigkeiten steht ein kursiver Text in Klammern. Dieser Text wird „Erinnerungstext“ genannt und erläutert in vereinfachter Form, wie sich die Fähigkeit auf das Spiel auswirkt. Der Erinnerungstext dient allein als Gedächtnisstütze, um den Spielfluss zu beschleunigen. Im Zweifel haben jedoch die Regeln aus dem Gesamtregelwerk Vorrang. Es hat keinen spieltechnischen Einfluss auf die Fähigkeiten einer Karte, ob ein Erinnerungstext vorhanden ist oder nicht.

## 14. IMPRESSUM-ZEILE

1. Die Impressum-Zeile befindet sich am unteren Rand der Karte und enthält diverse Informationen, die keinen Einfluss auf das Spielgeschehen haben.
2. Auf der linken Seite der Impressum-Zeile steht der Name des Künstlers oder der Künstlerin, die die Karte illustriert hat.
3. In der Mitte der Impressum-Zeile befinden sich Lizenzangaben.
4. Auf der rechten Seite der Impressum-Zeile befinden sich das Set-Kürzel, die Sprache, die Seltenheit und die Set-Nummer der Karte. Es gibt fünf Seltenheiten, die eine Karte haben kann: Spezial (S), Gewöhnlich (C), Ungewöhnlich (U), Selten (R) und Legendär (L).

## 3. KARTENARTEN

### 1. ALLGEMEINES

1. Die Kartenart ist oben links auf der Karte angegeben. Es gibt 6 verschiedene Kartenarten: Basis, Ereignis, Anführer, Einheit, Upgrade und Marker. Jede Karte kann einer oder mehreren dieser Arten angehören.
2. Eine „Ressource“ ist keine Kartenart, sondern ein Spielobjekt, zu dem eine Karte wird, wenn sie in den Ressourcenbereich gelegt wird. [Siehe 1.7 Ressourcen](#)

### 2. BASIS

1. Eine Basis ist eine Kartenart, die einen Ort im *Star Wars*-Universum darstellt. Jede Basis hat einen Namen, ein oder mehrere Merkmale, einen TP-Wert und ein Aspekt-Symbol. Manche Basen haben zudem eine Fähigkeit.
2. Jedes Spielerdeck muss genau 1 Basis enthalten. Jede Basis beginnt die Partie im Basisbereich ihres Besitzers.
3. Fähigkeiten und feindliche Angriffe können Basen Schaden zufügen. Sofern dies nicht durch eine Fähigkeit verhindert wird, kann jede Einheit eine feindliche Basis direkt angreifen. Wenn eine Einheit eine Basis angreift, bleibt sie in dem Kampfgebiet, von dem aus sie angegriffen hat.
4. Manche Fähigkeiten heilen Schaden von einer Basis, z. B. das Schlüsselwort **WIEDERHERSTELLEN**. Eine Basis kann nicht über ihren TP-Wert hinaus geheilt werden.
5. Wenn eine Basis keine verbleibenden TP mehr hat, verliert ihr Besitzer sofort die Partie, und sein Gegner gewinnt die Partie sofort. Sobald die verbleibenden TP seiner Basis auf 0 gefallen sind, kann der Spieler keine Aktionen, Fähigkeiten oder Effekte mehr abhandeln.

### 3. EREIGNIS

1. Ein Ereignis ist eine Kartenart. Jedes Ereignis hat einen Namen, Kosten, ein oder mehrere Merkmale und eine Fähigkeit. Ein Ereignis kann auch Aspekt-Symbole haben.
2. Um ein Ereignis zu spielen, zahlt der Spieler die Kosten des Ereignisses. Dabei berücksichtigt er auch alle zusätzlichen Kosten und alle Spielbeschränkungen, die für dieses Ereignis gelten. Dann legt er es auf den Ablagestapel seines Besitzers und handelt die Fähigkeit des Ereignisses ab. [Siehe 6.2 Eine Karte spielen](#)
3. Wenn ein Ereignis gespielt wird, wird es direkt von der Hand des Spielers auf seinen Ablagestapel verschoben und kommt nie ins Spiel. (Der Spieler darf das Ereignis vor sich hinlegen, während er seine Fähigkeit abhandelt, aber das Ereignis gilt für die Zwecke von Fähigkeiten und Effekten, als würde es sich im Ablagestapel des Spielers befinden.)
4. Ein Ereignis, das Karten im Ablagestapel eines Spielers beeinflusst, kann sich selbst beeinflussen.
5. Eine Ereignisfähigkeit muss so vollständig wie möglich abgehandelt werden. Jeder Teil der Ereignisfähigkeit, der nicht abgehandelt werden kann, wird ignoriert. Ein Spieler darf ein Ereignis auch dann spielen, falls kein Teil der Ereignisfähigkeit abgehandelt werden kann. [Siehe 7.4 Ereignisfähigkeiten](#)
6. Hat eine ausgelöste Fähigkeit die Auslösebedingung „**Wenn du ein Ereignis spielst**“, muss zuerst die Ereignisfähigkeit so vollständig wie möglich abgehandelt werden, bevor die ausgelöste Fähigkeit abgehandelt wird.

### 4. ANFÜHRER

1. Ein Anführer ist eine doppelseitige Karte mit einer horizontalen „Anführer-Seite“ und einer vertikalen „Anführer-Einheit-Seite“. Jede Seite eines Anführers verfügt über zwei Aspekt-Symbole, einen Namen, einen Untertitel, ein oder mehrere Merkmale sowie Fähigkeiten.
2. Jedes Spielerdeck muss genau 1 Anführer enthalten. Jeder Anführer beginnt die Partie im Basisbereich mit der Anführer-Seite oben. Wenn der Anführer gerufen wird, wird er auf die Anführer-Einheit-Seite umgedreht.
3. Ein Anführer kann auf seiner Anführer-Seite andere Fähigkeiten haben als auf seiner Anführer-Einheit-Seite. Nur die offene Seite einer Anführerkarte gilt als „im Spiel“. Es können also immer nur die Fähigkeiten auf der aktuell offenen Seite des Anführers verwendet werden.
4. Ein Anführer wird mit der „**Epische Aktion**“-Fähigkeit auf seiner Anführer-Seite gerufen. Ein Anführer kann gerufen werden, egal ob er spielbereit oder erschöpft ist. Wenn ein Anführer gerufen wird, dreht man ihn auf die Anführer-Einheit-Seite um und verschiebt ihn spielbereit in das Boden-Kampfgebiet. Der Anführer gilt dann als im Spiel befindliche Einheit: Er kann angreifen, angegriffen werden und die Fähigkeiten auf seiner Anführer-Einheit-Seite verwenden.

5. Wenn eine Anführer-Einheit keine verbleibenden TP mehr hat, wird sie besiegt: Sie wird auf ihre Anführer-Seite umgedreht und erschöpft in den Basisbereich ihres Besitzers verschoben. Ein „Epische Aktion“-Plättchen wird auf die „**Epische Aktion**“-Fähigkeit des Anführers gelegt, um anzuzeigen, dass diese Fähigkeit für den Rest der Partie nicht mehr verwendet werden kann. Alle anderen Fähigkeiten auf der Anführer-Seite können weiterhin verwendet werden.
6. Falls eine Anführer-Einheit aus irgendeinem Grund das Spiel verlassen oder die Kontrolle wechseln würde, wird sie stattdessen besiegt.

## 5. EINHEIT

1. Eine Einheit ist eine Kartenart, die einen Charakter oder ein Fahrzeug aus dem *Star Wars*-Universum darstellt. Jede Einheit hat einen Namen, Kosten, Stärke, TP, ein oder mehrere Merkmale und einen Kampfgebiet-Typ. Zudem kann eine Einheit einen Untertitel, Aspekt-Symbole und Fähigkeiten haben sowie ein Einzigartig-Symbol (†) vor ihrem Namen.
2. Um eine Einheit zu spielen, zahlt der Spieler die Kosten der Einheit. Dabei berücksichtigt er auch alle zusätzlichen Kosten und alle Spielbeschränkungen, die für diese Einheit gelten. Dann legt er die Einheit in das entsprechende Kampfgebiet (Boden oder Welt-raum). [Siehe 6.2 Eine Karte spielen](#)
3. Eine Einheit kommt erschöpft ins Spiel und bleibt im Spiel, bis sie besiegt wird.
4. Eine Einheit wird besiegt, wenn sie keine verbleibenden TP mehr hat oder wenn eine Fähigkeit sie direkt besiegt. Wenn eine Einheit besiegt wird, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt.
5. Anführer-Einheiten sind eine Art von Einheit. Für Anführer-Einheiten gelten dieselben Regeln wie für Nicht-Anführer-Einheiten, außer dass sie gerufen werden anstatt gespielt und in den Basisbereich zurückkehren, anstatt abgelegt zu werden.

## 6. UPGRADE

1. Ein Upgrade ist eine Kartenart, die an eine Einheit angehängt wird. Jedes Upgrade hat einen Namen, Kosten, ein oder mehrere Merkmale, einen Stärke-Modifikator und einen TP-Modifikator. Zudem kann ein Upgrade auch Aspekt-Symbole und Fähigkeiten haben sowie ein Einzigartig-Symbol (†) vor seinem Namen.
2. Um ein Upgrade zu spielen, zahlt der Spieler die Kosten des Upgrades. Dabei berücksichtigt er auch alle zusätzlichen Kosten und alle Spielbeschränkungen, die für dieses Upgrade gelten. Dann hängt er das Upgrade an eine Einheit im Spiel an. Dazu schiebt er es halb unter die Einheit, sodass die Fähigkeit und die Modifikatoren des Upgrades deutlich zu sehen sind. [Siehe 6.2 Eine Karte spielen](#)
3. Ein Upgrade kann angeben, dass du es an eine bestimmte Art von Einheit anhängen sollst. Dies gilt als Spielbeschränkung für dieses Upgrade. Wenn keine geeignete Einheit im Spiel ist, an die das Upgrade angehängt werden kann, kann das Upgrade nicht gespielt werden. Sind keine Einheiten im Spiel, können keine Upgrades gespielt werden.
  - A. Die Zulässigkeit einer Einheit wird nur beim Spielen des Upgrades überprüft. Wenn ein Upgrade an eine Einheit angehängt wird und diese Einheit später nicht mehr für das Upgrade zulässig ist, bleibt das Upgrade an die Einheit angehängt.
4. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Upgrades, die an eine Einheit angehängt werden können.
5. Upgrades können an befreundete oder feindliche Einheiten gespielt werden. Falls ein Spieler ein Upgrade an eine feindliche Einheit spielt, kontrolliert dieser Spieler das Upgrade weiterhin. Gibt das Upgrade der Einheit, an die es angehängt ist, Fähigkeiten, handelt der Spieler, der die Einheit kontrolliert, diese Fähigkeiten ab.
6. Wenn ein Upgrade an eine Einheit angehängt wird, wird die Einheit auch an dieses Upgrade angehängt.
7. Jedes Upgrade verfügt über einen Stärke- und einen TP-Modifikator. Die Stärke und die TP einer Einheit werden durch jedes Upgrade, das an sie angehängt ist, kumulativ modifiziert.
 

*Beispiel: Eine Einheit hat ursprünglich 1 Stärke und 3 TP. Sie erhält nun zwei Mal das Marker-Upgrade „Erfahrung“. Diese beiden Upgrades modifizieren die Stärke und die TP der Einheit positiv, sodass sie nun 3 Stärke und 5 TP hat.*
8. Manche Upgrades geben der Einheit, an die sie angehängt sind, Fähigkeiten. Enthält der Textkasten eines Upgrades die Formulierung „die Einheit mit diesem Upgrade erhält \_“, gilt der Text, der auf „erhält“ folgt, als Fähigkeit, welche die Einheit hat, solange das Upgrade an sie angehängt ist. Eine solche Fähigkeit kann verloren gehen, ignoriert werden und von anderen Fähigkeiten beeinflusst werden.
 

*Beispiel: Beschützerinstinkt (SOR #057) hat in seinem Textkasten den Text „Die Einheit mit diesem Upgrade erhält **WACHPOSTEN**“. Die Einheit, an die Beschützerinstinkt angehängt ist, gilt als Einheit mit dem Schlüsselwort **WACHPOSTEN**, solange Beschützerinstinkt an sie angehängt ist. Falls Beschützerinstinkt besiegt wird, verliert die Einheit sofort **WACHPOSTEN**. Außerdem kann der Gegner der Einheit einen SpecForce-Soldat (SOR #140) spielen und damit dafür sorgen, dass die Einheit mit dem Upgrade für diese Phase **WACHPOSTEN** verliert.*

9. Hat eine Einheit mehrere angehängte Upgrades, welche ihr dieselbe Fähigkeit geben, erhält sie diese Fähigkeit mehrfach. Schlüsselworfähigkeiten sind nicht „stapelbar“ (d. h., die Karte erhält keine zusätzlichen Effekte), es sei denn, den Schlüsselwörtern folgt eine Zahl.
10. Manche Upgrades haben Fähigkeiten, welche die Einheit, an die sie angehängt sind, beeinflussen, ohne der Einheit eine Fähigkeit zu geben. Solche Fähigkeiten beziehen sich auf die „Einheit mit diesem Upgrade“, verwenden aber nicht die Formulierung „die Einheit mit diesem Upgrade erhält ...“.  
  
*Beispiel: Verschanzt (SOR #072) hat die Fähigkeit: „Die Einheit mit diesem Upgrade kann keine Basen angreifen.“ Diese Fähigkeit beeinflusst die Einheit mit dem Upgrade, ohne ihr eine Fähigkeit zu geben. Falls die Einheit mit dem Upgrade alle Fähigkeiten verliert (z. B. durch Macht-Blitze, SOR #138), ist die Fähigkeit von Verschanzt immer noch in Kraft.*
11. Ein Upgrade wird besiegt, wenn die Einheit, an die es angehängt ist, das Spiel verlässt, oder wenn eine Fähigkeit es direkt besiegt. Wenn ein Upgrade besiegt wird, verliert die angehängte Einheit alle Stärke, TP und Fähigkeiten, die das Upgrade gibt, und das Upgrade wird auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt.
12. Manche Upgrades sind gleichzeitig Marker und haben somit die Kartenart „Marker-Upgrade“. Für Marker-Upgrades gelten die gleichen Regeln wie für Upgrades, nur dass sie anders ins Spiel kommen und beiseitegelegt werden, wenn sie besiegt werden.

## 7. MARKER

1. Ein Marker ist eine Kartenart, die immer auch eine zweite Art hat, z. B. ein „Marker-Upgrade“. Ein Marker hat dieselbe Formatierung wie das Nicht-Marker-Pendant seiner Kartenart.
2. Marker werden zu Beginn der Partie beiseitegelegt. Sie können nicht in Decks gemischt werden, können nicht abgelegt werden und gelten nicht als „gespielt“, wenn sie ins Spiel kommen (das heißt, sie lösen keine Fähigkeiten aus, die voraussetzen, dass eine Karte gespielt wird).
3. Wenn ein Marker aus irgendeinem Grund das Spiel verlassen würde, wird er stattdessen beiseitegelegt.
4. Es gibt keine Begrenzung für die Marker, die einem Spieler zur Verfügung stehen. Ein Spieler kann ein beliebiges verfügbares Objekt (z. B. Würfel) als Ersatz für einen Marker verwenden.
5. Ein Erfahrung-Marker ist eine Art von Marker-Upgrade. Ein Erfahrung-Marker ist ein Upgrade, das der Einheit, an die es angehängt ist, +1 Stärke und +1 TP gibt. Hat eine Einheit mehrere Erfahrung-Marker, erhält sie durch jeden Erfahrung-Marker einen Bonus an Stärke und TP. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, einer Einheit einen Erfahrung-Marker zu geben, nimmt er einen beiseitegelegten Erfahrung-Marker und hängt ihn an diese Einheit an.
6. Ein Schild-Marker ist eine Art von Marker-Upgrade. Ein Schild-Marker ist ein Upgrade, das der Einheit, an die es angehängt ist, +0 Stärke und +0 TP gibt. Außerdem hat es den Text: „Falls der Einheit mit diesem Upgrade Schaden zugefügt würde, verhindere den Schaden. Falls du dies tust, besiege 1 Schild-Marker der Einheit.“ Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, einer Einheit einen Schild-Marker zu geben, nimmt er einen beiseitegelegten Schild-Marker und hängt ihn an diese Einheit an.  
  
**A.** Falls an eine Einheit mehrere Schild-Marker angehängt sind, wird nur 1 Schild-Marker pro Schadensinstanz besiegt.

## 4. BEREICHE

### 1. ALLGEMEINES

1. Bereiche sind klar definierte Teile des Spieltischs, für die spezifische Regeln gelten. Es gibt sieben verschiedene Arten von Bereichen: den Basisbereich jedes Spielers, das Boden-Kampfgebiet, das Weltraum-Kampfgebiet, den Ressourcenbereich jedes Spielers, das Deck jedes Spielers, die Hand jedes Spielers und den Ablagestapel jedes Spielers. Das Boden-Kampfgebiet und das Weltraum-Kampfgebiet werden von allen Spielern gemeinsam genutzt, während die anderen Bereiche für jeden Spieler separat sind.
2. Beiseitegelegte Karten gelten als in keinem Bereich befindlich.
3. Der Begriff „Spieltisch“ bezeichnet alle Bereiche des Spiels zusammengenommen.

### 2. BASISBEREICH

1. Jeder Spieler hat seinen eigenen Basisbereich, der sich in der Mitte seiner Spielfläche befindet. Die Basis und der Anführer eines Spielers beginnen die Partie in diesem Bereich.
2. Basen bleiben immer in den Basisbereichen ihrer Besitzer. Anführer werden vom Basisbereich ihres Besitzers in das Boden-Kampfgebiet verschoben, wenn sie gerufen werden, und vom Boden-Kampfgebiet in den Basisbereich ihres Besitzers, wenn sie besiegt werden.
3. Einheiten in beiden Kampfgebieten können feindliche Basen direkt angreifen und verlassen dabei ihr Kampfgebiet nicht.

### 3. BODEN-KAMPFGEBIET

1. Das Boden-Kampfgebiet ist ein von den Spielern gemeinsam genutzter Bereich, der sich neben dem Basisbereich eines jeden Spielers befindet. Jeder Spieler spielt seine Boden-Einheiten in diesen Bereich. Wenn sie spielbereit sind, sind sie dem Spieler zugewandt, der sie kontrolliert.
2. Das Boden-Kampfgebiet kann sich entweder auf der linken oder auf der rechten Seite des Basisbereichs befinden. Die Seite wird festgelegt, wenn ein Spieler die erste Einheit der Partie spielt: Der Kampfgebiet-Typ der Einheit (Boden oder Weltraum) legt fest, dass die Seite, auf der die Einheit gespielt wurde, das passende Kampfgebiet ist. Die gegenüberliegende Seite wird gleichzeitig als das andere Kampfgebiet festgelegt. Die festgelegten Seiten bleiben für den Rest der Partie bestehen, auch wenn sich später einmal keine Einheiten mehr in den beiden Kampfgebieten befinden.  
*Beispiel: Der Startspieler spielt einen Todesstern-Sturmtruppler (SOR #128) auf die linke Seite neben seinem Basisbereich. Damit ist festgelegt, dass sich das gemeinsame Boden-Kampfgebiet auf seiner linken Seite und das gemeinsame Weltraum-Kampfgebiet auf seiner rechten Seite befindet. (Hinweis: Für den Gegner sind die Kampfgebiete gespiegelt. Das Boden-Kampfgebiet ist also auf seiner rechten Seite und das Weltraum-Kampfgebiet auf seiner linken Seite.)*
3. Befreundete Boden-Einheiten können feindliche Boden-Einheiten im Boden-Kampfgebiet sowie die feindliche Basis angreifen. Sie verlassen das Boden-Kampfgebiet nicht, wenn sie die feindliche Basis angreifen.
4. Boden-Einheiten können keine feindlichen Einheiten im Weltraum-Kampfgebiet angreifen, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich. Es ist jedoch möglich, dass Boden-Einheiten mit Fähigkeiten Einheiten im Weltraum-Kampfgebiet Schaden zufügen.

### 4. WELTRAUM-KAMPFGEBIET

1. Das Weltraum-Kampfgebiet ist ein von den Spielern gemeinsam genutzter Bereich, der sich neben dem Basisbereich eines jeden Spielers befindet. Jeder Spieler spielt seine Weltraum-Einheiten in diesen Bereich. Wenn sie spielbereit sind, sind sie dem Spieler zugewandt, der sie kontrolliert.
2. Das Weltraum-Kampfgebiet kann sich entweder auf der linken oder auf der rechten Seite des Basisbereichs befinden. Die Seite wird festgelegt, wenn ein Spieler die erste Einheit der Partie spielt: Der Kampfgebiet-Typ der Einheit (Boden oder Weltraum) legt fest, dass die Seite, auf der die Einheit gespielt wurde, das passende Kampfgebiet ist. Die gegenüberliegende Seite wird gleichzeitig als das andere Kampfgebiet festgelegt. Die festgelegten Seiten bleiben für den Rest der Partie bestehen, auch wenn sich später einmal keine Einheiten mehr in den beiden Kampfgebieten befinden.  
*Beispiel: Der Startspieler spielt einen A-Flügler der Grün-Staffel (SOR #141) auf die linke Seite neben seinem Basisbereich. Damit ist festgelegt, dass sich das gemeinsame Weltraum-Kampfgebiet auf seiner linken Seite und das gemeinsame Boden-Kampfgebiet auf seiner rechten Seite befindet. (Hinweis: Für den Gegner sind die Kampfgebiete gespiegelt. Das Weltraum-Kampfgebiet ist also auf seiner rechten Seite und das Boden-Kampfgebiet auf seiner linken Seite.)*
3. Befreundete Weltraum-Einheiten können feindliche Weltraum-Einheiten im Weltraum-Kampfgebiet sowie die feindliche Basis angreifen. Sie verlassen das Weltraum-Kampfgebiet nicht, wenn sie die feindliche Basis angreifen.
4. Weltraum-Einheiten können keine feindlichen Einheiten im Boden-Kampfgebiet angreifen, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich. Es ist jedoch möglich, dass Weltraum-Einheiten mit Fähigkeiten Einheiten im Boden-Kampfgebiet Schaden zufügen.

## 5. RESSOURCENBEREICH

1. Jeder Spieler hat seinen eigenen Ressourcenbereich. Karten in einem Ressourcenbereich werden „Ressourcen“ genannt und können erschöpft werden, um die Kosten anderer Karten zu zahlen. [Siehe 1.7 Ressourcen](#)
2. Ressourcen werden verdeckt gelegt und bleiben verdeckt, solange sie sich in einem Ressourcenbereich befinden. Ein Spieler kann die verdeckten Ressourcen, die er kontrolliert, jederzeit betrachten und sie verdeckt zurücklegen, wenn er fertig ist. Für seinen Gegner gelten diese Karten als geheime Informationen.
3. Die Spieler haben in jeder Sammelphase die Wahl, 1 Karte von ihrer Hand in ihren Ressourcenbereich zu legen.

## 6. DECK

1. Jedes Spielerdeck ist ein eigener Bereich. Standardmäßig sind alle Karten in einem Spielerdeck verdeckt, nicht im Spiel und dürfen nicht betrachtet werden, außer durch Fähigkeiten. Die Karten in einem Spielerdeck gelten für beide Spieler als geheime Information.
2. Karten in einem Deck verlassen das Deck, wenn sie gezogen, abgelegt oder direkt aus dem Deck gespielt werden. Eine Karte gilt nicht, als hätte sie das Deck verlassen, wenn ein Deck durchsucht wird, die Karte in einem Deck angesehen oder die Karte von einem Deck aufgedeckt wird (es sei denn, sie wird sofort gezogen, abgelegt oder gespielt).

## 7. HAND

1. Die Hand eines jeden Spielers ist ein eigener Bereich. Ein Spieler kann beliebig viele Karten auf seiner Hand haben.
2. Karten kommen auf die Hand eines Spielers, wenn er sie von seinem Deck zieht oder wenn eine Fähigkeit eine Karte aus einem anderen Bereich auf seine Hand zurückschickt.
3. Karten verlassen die Hand eines Spielers, wenn sie gespielt oder abgelegt werden. Eine Karte gilt nicht, als hätte sie die Hand eines Spielers verlassen, wenn sie angesehen oder aufgedeckt wird (es sei denn, sie wird sofort gespielt oder abgelegt).
4. Die Karten auf der Hand eines Spielers können nur von diesem Spieler angesehen werden. Für seinen Gegner gelten die offenen Seiten dieser Karten als geheime Information. Die Anzahl der Karten auf der Hand eines Spielers gilt jedoch als offene Information.

## 8. ABLAGESTAPEL

1. Der Ablagestapel eines jeden Spielers ist ein eigener Bereich. Gespielte Ereignisse, besiegte (Nicht-Anführer-) Einheiten, besiegte Upgrades und abgelegte Karten werden offen auf den Ablagestapel eines Spielers gelegt.
2. Die Karten auf dem Ablagestapel eines Spielers gelten als offene Information und können von jedem Spieler jederzeit betrachtet werden.
3. Die Reihenfolge der Karten auf dem Ablagestapel muss nicht beibehalten werden. Ein Spieler kann die Karten auf seinem Ablagestapel jederzeit neu anordnen.
4. Falls eine Fähigkeit einem Spieler erlaubt, eine Karte aus seinem Ablagestapel zu spielen, muss er trotzdem alle Kosten für die Karte zahlen und dabei auch alle Modifikatoren und zusätzlichen Kosten berücksichtigen, die auf die Karte angewendet werden.

## 9. IM SPIEL UND NICHT IM SPIEL

1. Es gibt vier Arten von „im Spiel“ befindlichen Bereichen: den Basisbereich jedes Spielers, das Boden-Kampfgebiet, das Weltraum-Kampfgebiet und den Ressourcenbereich jedes Spielers. Karten in diesen Bereichen gelten als „im Spiel“, was bedeutet, dass sie standardmäßig die Möglichkeit haben, das Spiel durch die Verwendung ihrer Fähigkeiten, Stärke und TP zu beeinflussen. Ein Spieler kontrolliert die Karten, die er in diesen Bereichen spielt oder ins Spiel bringt.
2. Es gibt drei Arten von „nicht im Spiel“ befindlichen Bereichen: das Deck jedes Spielers, die Hand jedes Spielers und den Ablagestapel jedes Spielers. Karten in diesen Bereichen gelten als „nicht im Spiel“, was bedeutet, dass sie standardmäßig das Spiel nicht durch die Verwendung ihrer Fähigkeiten, Stärke oder TP beeinflussen können. Eine Fähigkeit kann nur dann aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich abgehandelt werden oder eine nicht im Spiel befindliche Karte beeinflussen, wenn die Fähigkeit ausdrücklich den Bereich angibt, aus dem sie abgehandelt wird oder den sie beeinflusst. Alternativ muss es sich um eine Art von Fähigkeit handeln, die standardmäßig aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich abgehandelt wird.

*Beispiel: Wenn ein Spieler Auflauern (SOR #222) spielt, kann er damit nur eine im Spiel befindliche Nicht-Anführer-Einheit auf die Hand ihres Besitzers zurückschicken, da die Fähigkeit nicht angibt, dass sie den Ablagestapel beeinflussen kann. Die Legion des Imperators (SOR #091) bringt hingegen ausdrücklich Einheiten vom Ablagestapel auf die Hand zurück.*

## 10. SPIELFLÄCHE

1. Die „Spielfläche“ eines Spielers besteht aus den Karten, die der Spieler in den im Spiel befindlichen Bereichen kontrolliert, mit Ausnahme von Upgrades, die der Spieler kontrolliert und die an feindliche Einheiten angehängt sind (diese befinden sich auf der Spielfläche des Spielers, der die Einheit mit dem Upgrade kontrolliert). Die Spielfläche eines Spielers umfasst die Karten in seinem Basisbereich, die Karten in seinem Ressourcenbereich, die Einheiten, die der Spieler im Boden-Kampfgebiet und im Weltraum-Kampfgebiet kontrolliert, sowie alle Upgrades, die an die vom Spieler kontrollierten Einheiten angehängt sind.
2. Wenn ein Spieler ein Upgrade an eine feindliche Einheit spielt, kontrolliert er dieses Upgrade weiterhin, aber das Upgrade befindet sich nicht auf seiner Spielfläche.
3. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Karten, die ein Spieler auf seiner Spielfläche kontrollieren kann.

## 11. BEISEITEGELEGT / IN KEINEM BEREICH

1. Wenn eine Karte beiseitegelegt wird, gilt sie als nicht im Spiel und befindet sich in keinem Bereich.
2. Marker-Karten sind zu Beginn der Partie beiseitegelegt und werden durch bestimmte Fähigkeiten ins Spiel gebracht. Wenn ein Marker das Spiel verlässt, wird er wieder beiseitegelegt.

## 5. STRUKTUR EINER PARTIE

### 1. ALLGEMEINES

1. Eine Partie besteht aus mehreren Runden, die jeweils aus einer Aktionsphase und einer Sammelphase bestehen. In der Aktionsphase führen die Spieler abwechselnd je eine Aktion durch. In der Sammelphase können die Spieler je eine Ressource ins Spiel bringen und erschöpfte Karten spielbereit machen.
2. Jeder Aufbauschnitt und jeder Schritt der beiden Phasen muss vollständig ausgeführt werden, sofern nicht anders angegeben.
3. Bevor die Partie beginnen kann, benötigt jeder Spieler ein Deck, einschließlich eines Anführers und einer Basis, sowie Marker-Karten passend zu den Marker-Arten, die sein Deck erschaffen kann. Die Spieler benötigen außerdem Schadensplättchen und ein Initiative-Plättchen. (Plättchen und Marker können auch durch andere Objekte, wie z. B. Würfel, ersetzt werden.)

### 2. AUFBAU UND BEGINN DER PARTIE

1. Für den Aufbau einer Partie führen die Spieler folgende Schritte der Reihe nach aus: Basen ins Spiel bringen, Anführer ins Spiel bringen, Startspieler bestimmen, Decks mischen und Starthand ziehen, Mulligan-Entscheidung treffen sowie 2 Ressourcen legen.
  - A. **Basen ins Spiel bringen.** Jeder Spieler legt seine Basis oben in die Mitte seiner eigenen Spielfläche.
  - B. **Anführer ins Spiel bringen.** Jeder Spieler legt seinen Anführer mit der Anführer-Seite nach oben (sodass die Anführer-Einheit-Seite verdeckt ist) unterhalb seiner Basis ins Spiel.
  - C. **Startspieler bestimmen.** Wählt zufällig einen Spieler aus. Dieser Spieler entscheidet dann, wer die Partie mit dem Initiative-Plättchen beginnt (er hat die Wahl, ob er selbst mit dem Initiative-Plättchen beginnen oder es an einen Gegner weitergeben will). Alle anderen Plättchen und Marker werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
  - D. **Decks mischen und Starthand ziehen.** Jeder Spieler mischt sein Deck und zieht dann 6 Karten.
  - E. **Mulligan-Entscheidung treffen.** Jeder Spieler darf einen Mulligan nehmen, indem er seine gesamte Hand in sein Deck mischt und eine neue Hand mit 6 Karten zieht. Jeder Spieler darf nur einen Mulligan nehmen, und wenn er das tut, muss er seine neue Hand behalten. Wer die Initiative hat, muss zuerst entscheiden, ob er einen Mulligan nimmt, dann entscheidet sein Gegner.
  - F. **2 Ressourcen legen.** Jeder Spieler wählt 2 Karten von seiner Hand und bringt sie verdeckt und spielbereit als Ressourcen ins Spiel. Jeder Spieler muss genau 2 Ressourcen legen.
2. Dann beginnt die erste Runde mit der ersten Aktionsphase.

### 3. RUNDE

1. Eine Runde besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Phasen: einer Aktionsphase und einer Sammelphase. Der Beginn einer Aktionsphase ist gleichzeitig der Beginn einer neuen Runde.
2. Eine Fähigkeit, die sich auf „diese Runde“ bezieht, betrifft sowohl die Aktionsphase als auch die Sammelphase dieser Runde.

### 4. AKTIONSPHASE

1. Die Aktionsphase besteht aus dem Schritt „Beginn der Phase“, beliebig vielen Spielzügen und dem Schritt „Ende der Phase“.
  - A. **Beginn der Aktionsphase.** Alle andauernden Effekte, die zu Beginn der Aktionsphase oder zu Beginn der Runde auslaufen, laufen jetzt aus. Alle Fähigkeiten und Effekte, die zu Beginn der Aktionsphase oder zu Beginn der Runde ausgelöst werden, werden jetzt ausgelöst.
  - B. **Spielzüge.** In der Aktionsphase führen die Spieler abwechselnd je eine Aktion durch. Der Spieler, der die Runde mit dem Initiative-Plättchen beginnt, ist der erste aktive Spieler und führt die erste Aktion durch. Nachdem er seine Aktion und alle ausgelösten Fähigkeiten abgehandelt hat, wird sein Gegner zum aktiven Spieler und führt eine Aktion durch. Dann wird der erste Spieler wieder der aktive Spieler und führt eine Aktion durch. So geht es weiter, bis beide Spieler nacheinander passen. Ein Spieler kann in seinem Zug eine von fünf Aktionen durchführen: Eine Karte spielen, mit einer Einheit angreifen, eine Aktionsfähigkeit verwenden, die Initiative übernehmen oder passen. [Siehe 1.15 Aktionen](#)
  - C. **Ende der Aktionsphase.** Alle andauernden Effekte, die am Ende der Aktionsphase auslaufen, laufen jetzt aus (z. B. Effekte mit der Formulierung „für diese Phase“). Alle Fähigkeiten und Effekte, die am Ende der Aktionsphase ausgelöst werden, werden jetzt ausgelöst.
2. Nach dem Ende der Aktionsphase geht es weiter mit der Sammelphase.

## 5. SAMMELPHASE

1. Die Sammelphase besteht aus den folgenden 5 Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden: Beginn der Sammelphase, Karten ziehen, Ressource legen, Karten spielbereit machen, Ende der Sammelphase.
  - A. **Beginn der Sammelphase.** Alle andauernden Effekte, die zu Beginn der Sammelphase auslaufen, laufen jetzt aus. Alle Fähigkeiten und Effekte, die zu Beginn der Sammelphase ausgelöst werden, werden jetzt ausgelöst.
  - B. **Karten ziehen.** Jeder Spieler zieht 2 Karten.
  - C. **Ressource legen.** Beginnend mit dem aktiven Spieler darf jeder Spieler 1 Karte von seiner Hand wählen, um sie verdeckt und erschöpft als Ressource ins Spiel zu bringen. Ein Spieler kann auch entscheiden, keine Ressource zu legen.
  - D. **Karten spielbereit machen.** Jeder Spieler macht alle erschöpften Karten, die er kontrolliert, spielbereit. Dies beinhaltet Einheiten, Ressourcen und Anführer.
  - E. **Ende der Sammelphase.** Alle andauernden Effekte, die am Ende der Sammelphase oder am Ende der Runde auslaufen, laufen jetzt aus (z. B. Effekte mit der Formulierung „für diese Phase“ und „für diese Runde“). Alle Fähigkeiten und Effekte, die am Ende der Sammelphase oder am Ende der Runde ausgelöst werden, werden jetzt ausgelöst.
2. Nach dem Ende der Sammelphase beginnt eine neue Runde mit dem Beginn einer neuen Aktionsphase.

## 6. ENDE DER PARTIE

1. Eine Partie endet sofort, wenn die Basis eines Spielers 0 verbleibende TP erreicht und besiegt wird. Der Spieler, dessen Basis besiegt wurde, verliert die Partie, und sein Gegner gewinnt die Partie.
2. Sobald die Basis eines Spielers 0 verbleibende TP hat, kann er keine Aktionen mehr durchführen und keine Fähigkeiten oder Effekte mehr abhandeln.
3. Erreichen die Basen beider Spieler gleichzeitig 0 verbleibende TP, endet die Partie mit einem Unentschieden.
4. Ein Spieler kann jederzeit aufgeben (z. B. indem er „ich gebe auf“ sagt oder eine deutliche Geste macht). Wenn er dies tut, verliert er die Partie sofort.

## 6. TIMING UND KLARSTELLUNGEN ZU AKTIONEN

### 1. ALLGEMEINES

1. Dieser Abschnitt enthält Klarstellungen und Timing-Gliederungen für die folgenden Aktionen: eine Karte spielen, mit einer Einheit angreifen und eine Aktionsfähigkeit verwenden. Bei diesen Aktionen muss jeder Schritt in der angegebenen Reihenfolge und so vollständig wie möglich durchgeführt werden. Hinweis: In diesem Abschnitt beginnen die Zwischenüberschriften mit 0, damit die einzelnen Schritte einer Aktion klar und deutlich durchnummeriert sind.

### 2. EINE KARTE SPIELEN

#### 0. Allgemeines

- A. Ein Spieler führt die unten beschriebenen Schritte aus, wenn er in seinem Zug die Aktion „Eine Karte spielen“ durchführt oder wenn er eine Fähigkeit abhandelt, die es ihm ermöglicht, als verschachtelte Aktion eine Karte zu spielen. [Siehe 1.15 Aktionen & 7.6.12 Verschachtelte Fähigkeiten und verschachtelte Aktionen](#)
- B. Um eine Karte spielen zu können, muss der Spieler eine Karte auf seiner Hand haben oder eine Fähigkeit abhandeln, die es ihm erlaubt, eine Karte aus einem anderen Bereich zu spielen. Wenn nicht anders angegeben, muss der Spieler in der Lage sein, Ressourcen in Höhe der Kosten der Karte zu zahlen.
- C. Der Spieler darf eine Karte spielen, deren Fähigkeit keine Wirkung hat, solange sich durch das Bezahlen der Kosten für die Karte und/oder durch das Spielen der Karte der Spielstatus verändert (z. B. weil die Karte in einen anderen Bereich verschoben wird).
- D. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte spielt, kommt sie als neues Exemplar dieser Karte ins Spiel. [Siehe 8.6 Exemplare und Kopien](#)
- E. Manche Aktionsfähigkeiten, Ereignisfähigkeiten und ausgelösten Fähigkeiten erlauben es einem Spieler, eine Karte zu spielen. Wenn in der Fähigkeit nicht anders angegeben, muss die Karte von der Hand des Spielers gespielt werden und der Spieler muss alle Kosten der Karte zahlen, um sie zu spielen. Es gilt nicht, als hätte der Spieler eine zusätzliche Aktion durchgeführt, wenn er mittels einer Fähigkeit eine Karte spielt.
- F. Das Spielen einer Karte besteht aus 5 Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden: Absicht erklären, Beschränkungen prüfen, Kosten bestimmen, Kosten zahlen und Karte ins Spiel bringen/ablegen. Nachdem die Karte gespielt wurde, handelt der Spieler alle „Wenn gespielt“-Fähigkeiten auf der Karte und alle anderen Fähigkeiten ab, die während des Spielens und/oder Abhandelns der Karte ausgelöst wurden. Dazu gehören beispielsweise **HINTERHALT** und **ABGESCHIRMT**. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

1. **Absicht erklären.** Der Spieler deckt die Karte, die er spielen will, von seiner Hand auf, sodass alle anderen Spieler sie betrachten können. Alle Fähigkeiten, die aktiv sind, „solange du \_ spielst“ oder „solange \_ gespielt wird“, werden aktiv.

2. **Beschränkungen prüfen.** Es wird geprüft, ob es aktive Fähigkeiten, Effekte oder andere Spielbeschränkungen gibt, die verhindern, dass die Karte zu diesem Zeitpunkt gespielt wird. Falls ja, kann die Karte nicht gespielt werden.

- A. Manche Fähigkeiten verhindern, dass eine bestimmte Karte oder Kartenart gespielt werden kann. Beispiel: Regionalgouverneurin (SOR #062) hat die Fähigkeit: „Nenne eine Karte. Solange diese Einheit im Spiel ist, können Gegner die genannte Karte nicht spielen.“ Dies gilt als „Spielbeschränkung“ für die genannte Karte.
- B. Wenn ein Upgrade die Formulierung „Hänge dieses Upgrade an \_ an“ verwendet, gibt der Text dazwischen eine Art von Einheit an, die für dieses Upgrade zulässig ist. Dies ist eine „Spielbeschränkung“ für dieses Upgrade. Falls keine Einheiten im Spiel sind, können keine Upgrades gespielt werden. Ist keine zulässige Einheit im Spiel, an die das Upgrade angehängt werden kann, kann das Upgrade nicht gespielt werden.
- C. Ein Ereignis kann auch dann gespielt werden, wenn nur einige oder keine seiner Fähigkeiten den Spielstatus verändern würden.
- D. Falls die Karte nicht gespielt werden kann und sich der Spielstatus in diesem Zug nicht verändert hat, muss der aktive Spieler eine neue Aktion wählen und durchführen.

3. **Kosten bestimmen.** Die Kosten einer Karte stehen in der oberen linken Ecke der Karte und geben an, wie viele Ressourcen erschöpft werden müssen, um die Karte zu spielen. Manche Fähigkeiten modifizieren die Kosten einer Karte oder fügen der Karte zusätzliche Kosten hinzu, bevor sie gespielt werden kann.

- A. Um die modifizierten Kosten einer Karte zu berechnen, nimmt man die aufgedruckten Kosten der Karte und wendet alle Modifikatoren an, welche die Kosten der Karte erhöhen (einschließlich der Aspekt-Strafe). Anschließend wendet man alle Modifikatoren an, welche die Kosten der Karte senken. Das Ergebnis sind die modifizierten Kosten der Karte. [Siehe 8.16 Modifikatoren](#)
- B. Die Kosten einer Karte können nicht unter 0 modifiziert werden. Würden die Kosten einer Karte unter 0 modifiziert, werden sie stattdessen als 0 behandelt.

- C. Falls irgendeine Fähigkeit aktiv ist, die zusätzliche Kosten für das Spielen der Karte hinzufügt, werden diese Kosten ebenfalls zu diesem Zeitpunkt bestimmt.
- D. Falls eine Fähigkeit dazu führt, dass eine Karte „kostenlos“ gespielt werden kann, umgeht dies alle Ressourcenkosten zum Spielen der Karte, einschließlich der Aspekt-Strafe. Allerdings müssen alle zusätzlichen Nicht-Ressourcen-Kosten, die der Karte hinzugefügt wurden, trotzdem gezahlt werden.

**4. Kosten zahlen.** Der Spieler erschöpft Ressourcen in Höhe der modifizierten Kosten der Karte. Wenn für die Karte zusätzliche Kosten anfallen, müssen diese jetzt ebenfalls gezahlt werden.

- A. Falls irgendwelche Kosten (einschließlich der Ressourcenkosten und der zusätzlichen Kosten) nicht gezahlt werden können, wird der Vorgang abgebrochen und es werden keinerlei Kosten gezahlt. Der Spielstatus wird auf den Zustand vor dem ersten Schritt zurückgesetzt.
- B. Der Spieler darf nicht mehr Ressourcen zahlen, als die modifizierten Kosten der Karte angeben.

**5. Karte ins Spiel bringen/ablegen.**

- A. Falls die Karte eine Einheit ist, wird sie erschöpft in dem entsprechenden Kampfgebiet (Boden oder Weltraum) ins Spiel gebracht.
- B. Falls die Karte ein Upgrade ist, wird sie an eine zulässige Einheit angehängt ins Spiel gebracht.
- C. Falls die Karte ein Ereignis ist, wird es auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt und der Spieler handelt die Fähigkeit des Ereignisses ab. Er handelt dabei so viel wie möglich ab und ignoriert alle Teile der Fähigkeit, die nicht abgehandelt werden können.
- D. Die Karte gilt als „gespielt“, sobald sie ins Spiel oder, im Falle von Ereignissen, auf den Ablagestapel kommt.

### 3. MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN

**0.** Allgemeines

- A. Ein Spieler führt die unten beschriebenen Schritte aus, wenn er in seinem Zug die Aktion „Mit einer Einheit angreifen“ durchführt oder wenn er eine Fähigkeit abhandelt, die es ihm ermöglicht, als verschachtelte Aktion mit einer Einheit anzugreifen. [Siehe 1.15 Aktionen](#) & [7.6.12 Verschachtelte Fähigkeiten und verschachtelte Aktionen](#)
- B. Wenn nicht anders angegeben, kann immer nur eine Einheit gleichzeitig angreifen und nur spielbereite Einheiten können angreifen. Diese Beschränkungen gelten auch, wenn der Angriff durch eine andere Fähigkeit verursacht wird. Löst eine Fähigkeit mehrere Angriffe aus, werden sie nacheinander abgehandelt.
- C. „Kampfschaden“ ist der Schaden, der im Schritt „Kampfschaden zufügen“ eines Angriffs zugefügt wird. Schaden, der während eines Angriffs aber außerhalb dieses Schritts zugefügt wird, gilt nicht als Kampfschaden.
- D. Manche Aktionsfähigkeiten, Ereignisfähigkeiten und ausgelösten Fähigkeiten erlauben es einem Spieler, mit einer Einheit anzugreifen. Wenn eine solche Fähigkeit abgehandelt wird, muss der Spieler einen Angriff durchführen, falls dies möglich ist. Es gilt nicht, als hätte der Spieler eine zusätzliche Aktion durchgeführt, wenn er mittels einer Fähigkeit angreift.
- E. Das Angreifen mit einer Einheit besteht aus 3 Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden: Den Angriff erklären, Kampfschaden zufügen und den Angriff abschließen. Nach jedem Schritt müssen alle Fähigkeiten, die in diesem Schritt ausgelöst wurden, abgehandelt werden, bevor mit dem nächsten Schritt des Angriffs fortgefahren wird. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

**1. Den Angriff erklären.** Der aktive Spieler wählt und erschöpft eine spielbereite Einheit, die er kontrolliert. Anschließend wählt er, was er angreifen will: entweder eine feindliche Einheit im selben Kampfgebiet oder die gegnerische Basis. Alle Fähigkeiten, die aktiv sind, „solange \_ angreift“, werden aktiv.

- A. Falls eine Fähigkeit einen Angriff verursacht, werden alle andauernden „für diesen Angriff“-Effekte der Fähigkeit angewendet. Falls der Effekt einschränkt, was der Angreifer angreifen kann, muss der Spieler eine zulässige Einheit oder Basis zum Angreifen wählen. Kann keine solche Wahl getroffen werden, endet der Angriff sofort. Falls ein Effekt davon abhängt, welcher Verteidiger gewählt wird, wird der Effekt angewendet, sobald der Verteidiger erklärt wurde.
- B. Der Angreifer wird nur dann erschöpft, falls es eine feindliche Einheit oder Basis gibt, die er angreifen kann. Falls der Angreifer nichts angreifen kann, wird der Angriff abgebrochen und der Spielstatus wird auf den Zustand vor diesem Schritt zurückgesetzt.
- C. Der aktive Spieler wird für diesen Angriff zum „angreifenden Spieler“ und der Gegner, der die angegriffene feindliche Einheit oder Basis kontrolliert, wird zum „verteidigenden Spieler“.

- D. Die Einheit, die den Angriff durchführt, wird für diesen Angriff zum „Angreifer“. Falls der Angreifer eine feindliche Einheit angreift, wird sie für diesen Angriff zum „Verteidiger“. Falls der Angreifer eine Basis angreift, gibt es bei diesem Angriff keinen „Verteidiger“.
- E. Falls der verteidigende Spieler eine oder mehrere Einheiten mit **WACHPOSTEN** im selben Kampfgebiet wie der Angreifer hat, muss eine dieser Einheiten als Verteidiger gewählt werden, es sei denn, der Angreifer hat **SABOTEUR** und kann damit **WACHPOSTEN** ignorieren.
- F. Alle Fähigkeiten, die aktiviert werden, solange ein Angriff stattfindet, bleiben für die Dauer des Angriffs aktiv. Dazu gehören **OFFENSIVE**, „Solange diese Einheit angreift“- und „Solange diese Einheit verteidigt“-Fähigkeiten. Falls die Fähigkeit an eine weitere Bedingung geknüpft ist (z. B. „Solange diese Einheit eine beschädigte Einheit angreift“), bleibt sie nur aktiv, solange alle ihre Bedingungen erfüllt sind.
- G. Nachdem der Angriff erklärt wurde, werden alle „**Beim Angriff**“-Fähigkeiten des Angreifers und alle anderen Fähigkeiten, die in diesem Schritt ausgelöst werden, abgehandelt. Dazu gehören **WIEDERHERSTELLEN**, **SABOTEUR** und alle „**Wenn diese Einheit angegriffen wird**“-Fähigkeiten des Verteidigers. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

**2. Kampfschaden zufügen.** Falls der Angreifer eine Basis angreift, fügt er dieser Basis Schaden in Höhe seiner Stärke zu. Falls er eine Einheit angreift, fügen sich Angreifer und Verteidiger gleichzeitig gegenseitig Schaden in Höhe ihrer jeweiligen Stärke zu.

- A. Falls der Angreifer bereits besiegt wurde, wird kein Kampfschaden zugefügt. Es geht direkt mit dem nächsten Schritt des Angriffs weiter.
- B. Falls der Verteidiger bereits besiegt wurde (z. B. durch eine „**Beim Angriff**“-Fähigkeit), wird kein Kampfschaden zugefügt, es sei denn, der Angreifer hat **ÜBERWÄLTIGEN**.
- C. Falls eine Einheit, der Schaden zugefügt würde, einen oder mehrere Schild-Marker angehängt hat, wird 1 Schild-Marker von dieser Einheit entfernt und ihr wird kein Kampfschaden zugefügt.
- D. Falls der Angreifer **ÜBERWÄLTIGEN** hat, wird der überschüssige Schaden der gegnerischen Basis zugefügt, es sei denn, der Verteidiger hatte einen Schild-Marker, der den Schaden verhindert hat. Der überschüssige Schaden wird sofort zugefügt und gilt als Kampfschaden. [Siehe 1.9 Schaden](#)
- E. Falls der Angreifer eine Fähigkeit hat, mit der er seinen Kampfschaden vor dem Verteidiger zufügt, muss der Verteidiger den zugefügten Schaden überleben, bevor er seinerseits dem Angreifer Kampfschaden zufügen kann. Hat der Verteidiger **HARTNÄCKIG**, bekommt er in diesem Fall bereits die Bonus-Stärke für den soeben erlittenen Schaden.
- F. Sobald der Kampfschaden zugefügt wurde, wird jede Einheit, die keine verbleibenden TP mehr hat, sofort besiegt.
- G. Nachdem sämtlicher Kampfschaden zugefügt wurde, werden alle „**Wenn besiegt**“-Fähigkeiten der besiegten Einheiten und alle anderen Fähigkeiten, die in diesem Schritt ausgelöst werden, abgehandelt. Dazu gehören „**Wenn diese Einheit Kampfschaden zufügt**“- und „**Wenn eine Einheit das Spiel verlässt**“-Fähigkeiten. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

**3. Den Angriff abschließen.** Alle Fähigkeiten und andauernden Effekte, die während des Angriffs aktiv waren, laufen aus. Dazu gehören **OFFENSIVE** und „Solange diese Einheit angreift“-Fähigkeiten.

- A. Nach Abschluss des Angriffs werden alle „**Wenn diese Einheit einen Angriff abschließt**“-Fähigkeiten abgehandelt (falls der Angreifer noch im Spiel ist) und alle anderen Fähigkeiten, die in diesem Schritt ausgelöst wurden. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

## 4. EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

**0.** Allgemeines

- A. Ein Spieler führt die unten beschriebenen Schritte aus, wenn er in seinem Zug die Aktion „Eine Aktionsfähigkeit verwenden“ durchführt oder wenn er eine Fähigkeit abhandelt, die es ihm ermöglicht, als verschachtelte Aktion eine Aktionsfähigkeit zu verwenden. [Siehe 1.15 Aktionen](#) & [7.6.12 Verschachtelte Fähigkeiten und verschachtelte Aktionen](#)
- B. Aktionsfähigkeiten sind Fähigkeiten, die mit dem fettgedruckten Wort „**Aktion**“ oder „**Epische Aktion**“ beginnen. Darauf folgen die Kosten der Fähigkeit in Klammern, ein Doppelpunkt und eine Fähigkeit nach dem Doppelpunkt.
- C. Um eine Aktionsfähigkeit verwenden zu können, muss der Spieler in der Lage sein, die Kosten der Fähigkeit zu zahlen, falls es Kosten gibt. Außerdem muss sich durch das Bezahlen der Kosten und/oder das Abhandeln des Effekts der Fähigkeit der Spielstatus verändern.
- D. Ein Spieler darf eine Aktionsfähigkeit verwenden, deren Effekt den Spielstatus nicht verändert, sofern das Bezahlen der Fähigkeitskosten und/oder das Abhandeln der Fähigkeit den Spielstatus verändert.

**E.** Ein Spieler darf eine Aktionsfähigkeit, die sich auf eine bestimmte Art von Einheit bezieht, auch dann verwenden, falls keine solche Einheit im Spiel ist, sofern das Bezahlen der Fähigkeitskosten und/oder das Abhandeln der Fähigkeit den Spielstatus verändert.

**F.** Ein Spieler darf eine bedingte Aktionsfähigkeit auch dann verwenden, falls die Bedingung nicht erfüllt ist, sofern das Bezahlen der Fähigkeitskosten und/oder das Abhandeln der Fähigkeit den Spielstatus verändert.

*Beispiel: Iden Versio: Kommandantin des Inferno-Trupps (SOR #002) hat die Aktionsfähigkeit: „Falls in dieser Phase eine feindliche Einheit besiegt wurde, heile 1 Schaden von deiner Basis.“ Der Spieler, der Iden kontrolliert, darf diese Fähigkeit auch verwenden, falls keine feindliche Einheit in dieser Phase besiegt wurde, da die Kosten für die Fähigkeit darin bestehen, Iden zu erschöpfen, was den Spielstatus verändert. Sie würde dabei jedoch keinen Schaden von ihrer Basis heilen.*

**G.** Eine „**Epische Aktion**“-Fähigkeit ist eine Art von Aktionsfähigkeit, die nur ein Mal pro Partie verwendet werden kann. Ein Spieler darf eine „**Epische Aktion**“-Fähigkeit auch dann verwenden, falls ihr Effekt den Spielstatus nicht verändert, da bereits die Statusänderung der „**Epische Aktion**“-Fähigkeit auf „verwendet“ eine Veränderung des Spielstatus darstellt.

**H.** Das Verwenden einer Aktionsfähigkeit besteht aus 5 Schritten, die der Reihe nach ausgeführt werden: Absicht erklären, Beschränkungen prüfen, Kosten bestimmen, Kosten zahlen und die Fähigkeit abhandeln. Nachdem die Aktionsfähigkeit verwendet wurde, werden alle Fähigkeiten abgehandelt, die während der Verwendung der Aktionsfähigkeit ausgelöst wurden.  
[Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

**1. Absicht erklären.** Der Spieler gibt die Fähigkeit an, die er abhandeln möchte.

**2. Beschränkungen prüfen.** Es wird geprüft, ob es aktive Fähigkeiten oder andere Beschränkungen gibt, die diese Absicht verhindern. Gibt es welche, kann die Aktionsfähigkeit nicht verwendet werden.

**A.** Eine solche Beschränkung ist, dass sich durch das Bezahlen der Kosten der Aktionsfähigkeit und/oder das Abhandeln der Aktionsfähigkeit der Spielstatus in irgendeiner Weise verändern muss. Falls beides den Spielstatus nicht verändern würde, kann der aktive Spieler nicht versuchen, diese Fähigkeit zu verwenden, und muss eine andere Aktion durchführen. [Siehe 1.16 Spielstatus](#)

**3. Kosten bestimmen.** Falls die Fähigkeit Kosten hat, werden sie in diesem Schritt ermittelt.

**A.** Falls eine Aktionsfähigkeit Kosten hat, stehen diese in Klammern hinter dem Wort „**Aktion**“.

**B.** Falls bei den Kosten einer Aktionsfähigkeit das -Symbol steht, bedeutet dies, dass die Karte mit der Fähigkeit erschöpft werden muss, um die Fähigkeit zu verwenden. Steht bei den Kosten kein -Symbol, darf die Fähigkeit verwendet werden, egal ob die Karte spielbereit oder erschöpft ist.

**C.** Die Kosten einer Aktionsfähigkeit können aus mehreren Teilen bestehen, die innerhalb der Klammer durch Kommas getrennt sind.

*Beispiel: Luke Skywalker: Getreuer Freund (SOR #005) hat eine Aktionsfähigkeit, für die du 1 Ressource zahlen und Luke erschöpfen musst. Das Bezahlen von 1 Ressource und das Erschöpfen von Luke gehören beide zu den Kosten der Fähigkeit, und du musst beide bezahlen, um die Fähigkeit verwenden zu können.*

**4. Kosten zahlen.** Der Spieler zahlt die soeben bestimmten Kosten der Fähigkeit, falls sie welche hat. Falls die Aktionsfähigkeit keine Kosten hat, wird dieser Schritt übersprungen.

**A.** Falls irgendein Teil der Kosten nicht gezahlt werden kann, wird der Vorgang abgebrochen und es werden keinerlei Kosten gezahlt. Der Spieler wählt eine andere Aktion.

**B.** Der Spieler darf nicht mehr Ressourcen zahlen, als die zuvor bestimmten Kosten der Fähigkeit angeben.

**5. Aktionsfähigkeit abhandeln.** Falls die Kosten erfolgreich gezahlt wurden, handelt der Spieler so viel wie möglich von der Fähigkeit ab und ignoriert jeden Teil der Fähigkeit, der nicht abgehandelt werden kann.

**A.** Falls das Verwenden der Aktionsfähigkeit zu einem Angriff führt, werden alle Fähigkeiten, die während dieses Angriffs ausgelöst werden, zu dem entsprechenden Zeitpunkt innerhalb des Angriffs abgehandelt. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

**B.** Falls der Effekt der Fähigkeit den Spielstatus nicht verändert, zählt sie trotzdem als Aktion des Spielers in diesem Zug, sofern das Bezahlen der Kosten der Aktionsfähigkeit den Spielstatus in irgendeiner Weise verändert hat.

## 7. FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE

### 1. ALLGEMEINES

1. Eine Fähigkeit ist ein spezieller Spieltext, der angibt, wie eine Karte das Spiel beeinflusst. Falls eine Karte über aufgedruckte Fähigkeiten verfügt, sind diese im Textkasten der Karte zu finden. Ein Upgrade kann einer Einheit eine Fähigkeit geben, wenn es angibt, dass die Einheit mit diesem Upgrade etwas „erhält“. Solange das Upgrade an die Einheit angehängt ist, wird die Einheit so behandelt, als hätte sie die erhaltene Fähigkeit in ihrem eigenen Textkasten.
2. Es gibt fünf Arten von Fähigkeiten: Aktionsfähigkeiten, konstante Fähigkeiten, Ereignisfähigkeiten, Schlüsselwortfähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten. Für jede Art von Fähigkeit gelten eigene Regeln.
3. Ein Effekt ist der Nicht-Kosten-Teil einer Kartenfähigkeit, der potenziell den Spielstatus verändern kann. Manche Effekte werden unabhängig von der Fähigkeit, die sie erschaffen hat, abgehandelt oder sie ersetzen die Standardabhandlung der Fähigkeit, die sie erschaffen hat.
4. Falls eine Fähigkeit, die beide Spieler betrifft, gleichzeitig abgehandelt werden kann, wird sie gleichzeitig abgehandelt. Ansonsten kann der Spieler, der die Karte mit der Fähigkeit kontrolliert, die Reihenfolge wählen, in der jeder Spieler von der Fähigkeit beeinflusst wird.

*Beispiel: Großadmiral Thrawn: Geduldig und scharfsinnig (SOR #016) hat eine Fähigkeit, mit der sich sein kontrollierender Spieler die oberste Karte jedes Spielerdecks ansehen kann. Diese Fähigkeit kann nicht für alle Spielerdecks gleichzeitig abgehandelt werden, daher wählt der Spieler, der Thrawn kontrolliert, die Reihenfolge, in der er sich die Karten ansieht. Er ist nicht verpflichtet, sich die Karten in einer bestimmten Reihenfolge anzusehen.*

### 2. AKTIONSFÄHIGKEITEN

1. Eine Aktionsfähigkeit ist eine Fähigkeit, die durch das fettgedruckte Wort „**Aktion**“ gekennzeichnet ist. Die meisten Aktionsfähigkeiten haben in Klammern stehende Kosten, die gezahlt werden müssen, um die Fähigkeit zu verwenden. Das Verwenden einer Aktionsfähigkeit gehört zu den Aktionen, die ein Spieler in seinem Zug durchführen kann.
2. Ein Spieler muss die vollen Kosten einer Aktionsfähigkeit zahlen, um sie zu verwenden. Nachdem ein Spieler die Kosten für das Verwenden einer Aktionsfähigkeit gezahlt hat, handelt er den Effekt der Fähigkeit ab, der im nicht fettgedruckten Text nach dem Wort „**Aktion**“ beschrieben ist.
3. Sofern eine Aktionsfähigkeit Kosten hat, die den Spielstatus verändern, kann ein Spieler diese Kosten zahlen und die Fähigkeit abhandeln, auch wenn der Effekt der Fähigkeit den Spielstatus nicht verändern würde. Das Abhandeln einer solchen Aktionsfähigkeit zählt trotzdem als Aktion des Spielers in diesem Zug.
4. Eine „**Epische Aktion**“-Fähigkeit ist eine Art von Aktionsfähigkeit. Sie funktioniert wie jede andere Aktionsfähigkeit, mit der Ausnahme, dass jede „**Epische Aktion**“-Fähigkeit nur ein Mal pro Partie verwendet werden kann. Sobald eine „**Epische Aktion**“-Fähigkeit verwendet wurde, wird ein „Epische Aktion“-Plättchen über den Text der Fähigkeit gelegt, um die Spieler daran zu erinnern, dass sie bereits verwendet wurde.

### 3. KONSTANTE FÄHIGKEITEN

1. Eine konstante Fähigkeit ist immer in Kraft, solange die Karte, auf der sie steht, im Spiel ist. Konstante Fähigkeiten sind nicht besonders hervorgehoben.
2. Eine konstante Fähigkeit tritt sofort in Kraft, wenn die Karte, auf der sie steht, ins Spiel kommt. Sie bleibt so lange in Kraft, wie die Karte im Spiel ist.
3. Einige konstante Fähigkeiten prüfen ständig, ob eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, unter der ihre Effekte angewendet werden. Diese Fähigkeiten enthalten normalerweise das Wort „solange“.  
*Beispiel: Wachsame Ehrengarde (SOR #48) hat die konstante Fähigkeit: „Solange diese Einheit unbeschädigt ist, erhält sie **WACHPOSTEN**“. Die Wachsame Ehrengarde hat diesen Fähigkeitstext zwar immer, aber der Effekt der Fähigkeit – welcher der Einheit das Schlüsselwort **WACHPOSTEN** gibt – wird nur angewendet, solange die Einheit unbeschädigt ist.*
4. Konstante Fähigkeiten bleiben in Kraft, auch wenn die Karte, auf der sie sich befinden, erschöpft ist.

### 4. EREIGNISFÄHIGKEITEN

1. Eine Ereignisfähigkeit ist eine Fähigkeit, die sich im Textkasten eines Ereignisses befindet und abgehandelt wird, wenn das Ereignis gespielt wird.
2. Wenn ein Ereignis gespielt wird, wird es auf den Ablagestapel seines Besitzers gelegt, bevor seine Fähigkeit abgehandelt wird. Ereignisse kommen nicht ins Spiel, sondern werden direkt von der Hand des Spielers auf seinen Ablagestapel verschoben.

(Ein Spieler, der eine Ereignisfähigkeit abhandelt, darf das Ereignis für die Dauer der Abhandlung vor sich hinlegen. Trotzdem gilt das Ereignis als im Ablagestapel des Spielers.)

3. Ereignisse, die Karten im Ablagestapel eines Spielers beeinflussen, können sich selbst beeinflussen.
4. Wenn du eine Ereignisfähigkeit abhandelst, handle so viel wie möglich von der Fähigkeit ab und ignoriere alles, was nicht abgehandelt werden kann. Ein Spieler darf die Kosten eines Ereignisses zahlen und das Ereignis spielen, auch wenn kein Teil der Ereignisfähigkeit den Spielstatus verändern würde.
5. Ein Ereignis wird während der Aktion, in der es gespielt wird, sowohl „gespielt“ als auch „abgehandelt“. Das gilt auch, wenn die Ereignisfähigkeit einen andauernden oder verzögerten Effekt erschafft, der zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel abgehandelt werden muss.

## 5. SCHLÜSSELWORTFÄHIGKEITEN

1. Ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselwortfähigkeit ist eine Kartenfähigkeit, die durch fettgedruckten roten Text gekennzeichnet ist und für die bestimmte Regeln gelten.
2. Eine Schlüsselwortfähigkeit wird automatisch abgehandelt, es sei denn, ihre Definition enthält eine Form von „dürfen“.
3. Kartenfähigkeiten können einer Einheit ein Schlüsselwort geben, entweder als konstante Fähigkeit oder als andauernder Effekt. Solange der Effekt anhält, gilt es, als hätte die Einheit dieses Schlüsselwort in ihrem eigenen Textkasten. Ein solches Schlüsselwort kann verloren gehen, ignoriert werden und von anderen Fähigkeiten beeinflusst werden.
4. Falls einer Karte ein Schlüsselwort gegeben wird, das sie bereits hat, werden diese Schlüsselwörter nicht „gestapelt“ (d. h. die Karte erhält keine zusätzlichen Effekte), es sei denn, den Schlüsselwörtern folgt eine Zahl. In diesem Fall werden die Zahlen nach jedem Schlüsselwort zusammengezählt.

*Beispiel: Wenn eine Karte mit **HARTNÄCKIG** durch eine Fähigkeit nochmals **HARTNÄCKIG** erhält, bekommt sie durch die zweite Instanz von **HARTNÄCKIG** keine Bonus-Stärke, da dieses Schlüsselwort nicht stapelbar ist. Wenn aber eine Karte mit **OFFENSIVE 1** durch eine Fähigkeit **OFFENSIVE 2** erhält, stapeln sich diese beiden Instanzen und die Karte funktioniert wie eine Karte mit **OFFENSIVE 3**. Das heißt, sie bekommt +3 Stärke, solange sie angreift.*

### 5. HINTERHALT

- A. **HINTERHALT** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser ausgelösten Fähigkeit entspricht: „**Wenn gespielt:** Falls es eine feindliche Einheit gibt, die von dieser Einheit angegriffen werden kann, darfst du diese Einheit spielbereit machen und mit ihr jene feindliche Einheit angreifen.“
- B. Mehrere Instanzen von **HINTERHALT** sind nicht stapelbar. Falls eine Einheit mehrfach **HINTERHALT** erhält, darfst du sie trotzdem nur ein Mal spielbereit machen und mit ihr eine Einheit angreifen.
- C. Eine Einheit mit **HINTERHALT** kommt wie jede andere Nicht-Anführer-Einheit erschöpft ins Spiel. Du kannst sie nicht sofort spielbereit machen, falls es keine feindlichen Einheiten gibt, die sie angreifen kann.
- D. Das Schlüsselwort **HINTERHALT** wird im selben Zeitfenster abgehandelt wie alle „**Wenn gespielt**“-Fähigkeiten der Einheit.
- E. Ein Angriff, der durch **HINTERHALT** entsteht, wird wie jeder andere Angriff abgehandelt, mit all den gleichen Schritten.  
[Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)
- F. Ein Angriff, der durch **HINTERHALT** entsteht, wird im selben Zug abgehandelt, in dem die Einheit mit **HINTERHALT** ins Spiel gekommen ist. Er wird als verschachtelte Aktion abgehandelt. Falls der aktive Spieler entscheidet, **HINTERHALT** vor anderen gleichzeitig ausgelösten Fähigkeiten abzuhandeln, werden diese anderen ausgelösten Fähigkeiten erst abgehandelt, nachdem der durch **HINTERHALT** entstehende Angriff und alle während des Angriffs ausgelösten Fähigkeiten abgehandelt wurden. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

### 6. HARTNÄCKIG

- A. **HARTNÄCKIG** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser konstanten Fähigkeit entspricht: „Diese Einheit bekommt für jeden Schaden auf sich +1/+0.“
- B. Mehrere Instanzen von **HARTNÄCKIG** sind nicht stapelbar. Falls eine Einheit **HARTNÄCKIG** erhält und bereits **HARTNÄCKIG** hat, ändert sich die Stärke der Einheit nicht.
- C. Wenn eine Einheit mit **HARTNÄCKIG** gleichzeitig Schaden zufügt und Schaden zugefügt bekommt (z. B. im Kampf), bekommt die Einheit mit **HARTNÄCKIG** erst dann den Stärke-Bonus durch den neuen Schaden, nachdem sämtlicher Schaden zugefügt wurde.

Beispiel: Eine 2/2-Einheit mit **HARTNÄCKIG** und 0 Schaden verteidigt gegen einen 1/3-Angreifer. Die Einheit mit **HARTNÄCKIG** fügt dem Angreifer nur 2 Schaden zu, da sie den vom Angreifer zugefügten 1 Schaden gleichzeitig erleidet. Sie beendet den Kampf mit 3 Stärke und 1 verbleibenden TP.

- D. Falls ein Angreifer eine Fähigkeit hat, mit der er seinen Kampfschaden vor dem Verteidiger zufügt, und er einen Verteidiger mit **HARTNÄCKIG** angreift, bekommt der Verteidiger den höheren Stärke-Bonus durch **HARTNÄCKIG** sofort, bevor er dem Angreifer im Gegenzug Kampfschaden zufügt.

Beispiel: Der aktive Spieler spielt Als Erstes schießen (SOR #217) und greift mit seinem Marine-Infanterist (SOR #095) an, wobei er den gegnerischen Baze Malbus (SOR #065) als Verteidiger wählt. Der Marine-Infanterist fügt seinen Kampfschaden vor dem Verteidiger zu, wodurch 4 Schaden auf Baze gelegt werden. Da Baze **HARTNÄCKIG** hat, bekommt er sofort +4/+0 und fügt dem Marine-Infanterist im Gegenzug 6 Kampfschaden zu, wodurch er ihn besiegt.

## 7. ÜBERWÄLTIGEN

- A. **ÜBERWÄLTIGEN** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser konstanten Fähigkeit entspricht: „Solange diese Einheit angreift, fügt sie ihren überschüssigen Schaden der Basis des verteidigenden Spielers zu.“

Beispiel: Eine Einheit mit 5 Stärke und **ÜBERWÄLTIGEN** greift eine feindliche Einheit mit 3 verbleibenden TP an. Sie besiegt die feindliche Einheit und fügt der feindlichen Basis 2 Schaden zu.

- B. Mehrere Instanzen von **ÜBERWÄLTIGEN** sind nicht stapelbar.
- C. Ein Angreifer mit **ÜBERWÄLTIGEN** fügt dem Verteidiger und der feindlichen Basis gleichzeitig Kampfschaden zu.
- D. Wenn ein Angreifer mit **ÜBERWÄLTIGEN** einer Basis überschüssigen Schaden zufügt, gilt es, als hätte er der Basis Kampfschaden zugefügt, aber es gilt nicht, als hätte er die Basis angegriffen.
- E. Falls ein Angreifer mit **ÜBERWÄLTIGEN** einem Verteidiger, der einen Schild-Marker hat, Kampfschaden zufügen würde, wird der Schild-Marker besiegt und der feindlichen Basis wird kein Schaden zugefügt.
- F. Falls ein Angreifer mit **ÜBERWÄLTIGEN** den Verteidiger nicht besiegt, solange er angreift, wird der feindlichen Basis kein Schaden zugefügt.
- G. Falls der Verteidiger besiegt wird, bevor ein Angreifer mit **ÜBERWÄLTIGEN** Kampfschaden zufügt (z. B. durch eine „Beim Angriff“-Fähigkeit), gilt der gesamte Kampfschaden des Angreifers als überschüssiger Schaden und wird der feindlichen Basis zugefügt. Trotzdem gilt es nicht, als hätte die Einheit die Basis angegriffen.

## 8. OFFENSIVE X

- A. **OFFENSIVE** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser konstanten Fähigkeit entspricht: „Solange diese Einheit angreift, bekommt sie +X Stärke“, wobei X die Zahl nach **OFFENSIVE** ist.

- B. Mehrere Instanzen von **OFFENSIVE** sind stapelbar. Falls eine Einheit **OFFENSIVE** erhält und bereits **OFFENSIVE** hat, werden die Zahlen nach jeder Instanz von **OFFENSIVE** zusammengezählt. Die Einheit bekommt Bonus-Stärke in Höhe des Gesamtwerts, solange sie angreift.

Beispiel: Eine Einheit mit **OFFENSIVE 1** erhält aus einer anderen Quelle **OFFENSIVE 2**. Sie gilt ab jetzt als Einheit mit **OFFENSIVE 3** und bekommt +3/+0, solange sie angreift.

- C. Ein Angreifer bekommt die Bonus-Stärke durch **OFFENSIVE** für die Dauer des Angriffs und verliert die Bonus-Stärke wieder, wenn der Angriff abgeschlossen ist. Der Effekt hat genau dieselbe Dauer wie „Solange diese Einheit angreift“-Fähigkeiten.
- D. Falls eine Einheit während eines Angriffs **OFFENSIVE** erhält oder verliert, wird ihre Stärke sofort gemäß ihrem neuen **OFFENSIVE**-Wert angepasst.

## 9. WIEDERHERSTELLEN X

- A. **WIEDERHERSTELLEN** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser ausgelösten Fähigkeit entspricht: „Beim Angriff: Heile X Schaden von deiner Basis“, wobei X die Zahl nach **WIEDERHERSTELLEN** ist.

- B. Mehrere Instanzen von **WIEDERHERSTELLEN** sind stapelbar. Falls eine Einheit **WIEDERHERSTELLEN** erhält und bereits **WIEDERHERSTELLEN** hat, werden die Zahlen nach jeder Instanz von **WIEDERHERSTELLEN** zusammengezählt. Wenn die Einheit angreift, heilt sie Schaden in Höhe des Gesamtwerts von ihrer Basis.

Beispiel: Eine Einheit mit **WIEDERHERSTELLEN 1** erhält aus einer anderen Quelle **WIEDERHERSTELLEN 2**. Sie gilt ab jetzt als Einheit mit **WIEDERHERSTELLEN 3** und heilt beim Angriff 3 Schaden von der Basis ihres kontrollierenden Spielers.

## 10. SABOTEUR

- A. **SABOTEUR** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt zwei Fähigkeiten umfasst, eine konstante Fähigkeit und eine ausgelöste Fähigkeit. Der Effekt von **SABOTEUR** entspricht diesen beiden Fähigkeiten: „Diese Einheit darf **WACHPOSTEN** ignorieren, wenn sie wählt, was sie angreift“ und „**Beim Angriff**: Besiege alle Schild-Marker, die an den Verteidiger angehängt sind“.
- B. „**WACHPOSTEN** ignorieren“ bedeutet, dass der Verteidiger oder die angegriffene Basis so gewählt werden kann, als ob es im Kampfgebiet des Angreifers keine feindlichen Einheiten mit **WACHPOSTEN** gäbe. Feindliche Einheiten verlieren **WACHPOSTEN** nicht, solange **WACHPOSTEN** ignoriert wird.

## 11. WACHPOSTEN

- A. **WACHPOSTEN** ist ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser konstanten Fähigkeit entspricht: „Einheiten in diesem Kampfgebiet können keine Nicht-**WACHPOSTEN**-Einheiten und keine Basis nicht angreifen. Fähigkeiten, die diese Einheit erhält, können nicht verhindern, dass diese Einheit angegriffen werden kann.“
- B. Wenn ein Spieler einen Angriff durchführt, prüft er, nachdem er den Angreifer erschöpft hat, ob sich feindliche Einheiten mit **WACHPOSTEN** im Kampfgebiet des Angreifers befinden. Falls ja, kann der angreifende Spieler keine Nicht-**WACHPOSTEN**-Einheit als Verteidiger wählen (es sei denn, der Angreifer hat **SABOTEUR**). Falls der Gegner mehrere Einheiten mit **WACHPOSTEN** in diesem Kampfgebiet kontrolliert, darf der angreifende Spieler eine beliebige dieser Einheiten als Verteidiger wählen.
- C. Hat der Angreifer das Schlüsselwort **SABOTEUR**, ignoriert sein kontrollierender Spieler das Schlüsselwort **WACHPOSTEN** von feindlichen Einheiten im Kampfgebiet des Angreifers. Er kann eine beliebige Einheit im selben Kampfgebiet oder die gegnerische Basis angreifen. (Feindliche Einheiten verlieren **WACHPOSTEN** nicht, solange **WACHPOSTEN** ignoriert wird.)
- D. Falls eine Einheit **WACHPOSTEN** und eine Fähigkeit hat, durch die sie „nicht angegriffen werden kann“, setzt **WACHPOSTEN** diese Fähigkeit außer Kraft und die Einheit kann angegriffen werden.

## 12. ABGESCHIRMT

- A. Wenn sich **ABGESCHIRMT** auf einer Nicht-Anführer-Einheit befindet, ist es ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser ausgelösten Fähigkeit entspricht: „**Wenn gespielt**: Gib dieser Einheit 1 Schild-Marker.“ Wenn sich **ABGESCHIRMT** auf einer Anführer-Einheit befindet, ist es ein Schlüsselwort, dessen Effekt dieser ausgelösten Fähigkeit entspricht: „**Wenn gerufen**: Gib dieser Einheit 1 Schild-Marker.“
- B. Das Schlüsselwort **ABGESCHIRMT** wird im selben Zeitfenster abgehandelt wie alle „**Wenn gespielt**“-Fähigkeiten der Einheit.

## 6. AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN

1. Ausgelöste Fähigkeiten haben eine Auslösebedingung. Diese wird durch fettgedruckten Text dargestellt, der mit „Wenn“ oder „Beim“ beginnt. Auf die Auslösebedingung folgt ein Doppelpunkt und ein Effekt. Beispiele für ausgelöste Fähigkeiten sind „**Wenn gespielt**“- , „**Wenn besiegt**“- und „**Beim Angriff**“-Fähigkeiten.
2. Falls eine ausgelöste Fähigkeit einen Schrägstrich (/) hat, der mehrere Auslösebedingungen trennt, wird die Fähigkeit bei jeder dieser Bedingungen ausgelöst. Zum Beispiel wird eine Fähigkeit mit der Auslösebedingung „**Wenn gespielt / Wenn besiegt**“ sowohl ausgelöst, wenn die Karte gespielt wird, als auch, wenn die Karte besiegt wird.
3. Damit eine ausgelöste Fähigkeit abgehandelt werden kann, muss die Karte mit der Fähigkeit im Spiel sein, wenn die Auslösebedingung eintritt, es sei denn, die Fähigkeit gibt ausdrücklich an, dass sie aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich ausgelöst werden kann. Des Weiteren muss die ausgelöste Fähigkeit abgehandelt werden, sobald sie ausgelöst wurde, selbst wenn die Karte mit der Fähigkeit das Spiel verlässt, bevor die ausgelöste Fähigkeit abgehandelt wird.  

Beispiel: „**Wenn besiegt**“-Fähigkeiten auf einer Karte werden ausgelöst, wenn die Karte aus dem Spiel auf einen Ablagestapel gelegt wird. Die Karte befindet sich im Ablagestapel, einem nicht im Spiel befindlichen Bereich, wenn die Fähigkeit abgehandelt wird.
4. Ausgelöste Fähigkeiten einer Einheit werden auch dann ausgelöst, wenn die Einheit durch die Aktion, die die Fähigkeit auslöst, besiegt wird (sie werden jedoch erst abgehandelt, nachdem die Aktion fertig abgehandelt ist). Ausgelöste Fähigkeiten einer Einheit, die ausgelöst werden, wenn andere Einheiten besiegt werden, werden auch dann ausgelöst, wenn die Einheit mit der Fähigkeit gleichzeitig mit den anderen Einheiten besiegt wird.
5. Eine ausgelöste Fähigkeit gilt als im selben Zug oder Spielschritt abgehandelt, in dem sie ausgelöst wurde.

- 6.** Das Abhandeln einer ausgelösten Fähigkeit ist nicht dasselbe wie das Durchführen einer Aktion. Ein Spieler kann eine ausgelöste Fähigkeit auch außerhalb seines Zuges abhandeln.
- 7.** Eine ausgelöste Fähigkeit muss abgehandelt werden, sobald ihre Auslösebedingung erfüllt ist, es sei denn, die Fähigkeit enthält eine Form von „dürfen“. Einmal ausgelöst, muss die Fähigkeit bei der nächstmöglichen Gelegenheit abgehandelt werden.
- 8.** Wird eine Fähigkeit während oder infolge einer Nicht-Angriff-Aktion ausgelöst, muss die Fähigkeit nach vollständigem Abschluss der Aktion bei der nächstmöglichen Gelegenheit abgehandelt werden. Wird eine Fähigkeit während eines Angriffs ausgelöst, muss sie zu dem entsprechenden Zeitpunkt innerhalb des Angriffs abgehandelt werden. Das Abhandeln einer ausgelösten Fähigkeit unterbricht niemals eine Aktion oder Fähigkeit, die gerade abgehandelt wird (mit Ausnahme der speziellen Zeitpunkte während eines Angriffs).  
*Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen*
- 9.** Falls ein Spieler mehrere ausgelöste Fähigkeiten auf Karten, die er kontrolliert, gleichzeitig abhandeln muss, wählt er die Reihenfolge, in der er diese Fähigkeiten abhandelt.
- 10.** Falls beide Spieler gleichzeitig ausgelöste Fähigkeiten auf Karten, die sie kontrollieren, abhandeln müssen, wählt der aktive Spieler einen Spieler, der seine Fähigkeiten zuerst abhandelt. Der gewählte Spieler handelt alle ausgelösten Fähigkeiten der Karten, die er kontrolliert, in der Reihenfolge seiner Wahl ab. Sobald er fertig ist, tut der andere Spieler dasselbe mit den von ihm kontrollierten Karten.  
*Beispiel: Susanne ist die aktive Spielerin und besiegt mit einem Angriff eine Einheit von Ben. Dadurch wird 1 Fähigkeit auf Susannes Karten und 2 Fähigkeiten auf Bens Karten ausgelöst. Susanne darf nun wählen, ob sie zuerst ihre 1 Fähigkeit abhandelt oder ob Ben zuerst seine 2 Fähigkeiten abhandelt. Susanne kann nur entscheiden, welcher Spieler seine Fähigkeiten zuerst abhandelt. Sie kann nicht entscheiden, in welcher Reihenfolge Ben seine 2 Fähigkeiten abhandelt.*
- 11.** Falls beim Abhandeln einer ausgelösten Fähigkeit neue Fähigkeiten ausgelöst werden, müssen diese neuen Fähigkeiten – auch „verschachtelte Fähigkeiten“ genannt – vor allen anderen Fähigkeiten abgehandelt werden, die gleichzeitig mit der ersten Fähigkeit ausgelöst wurden.
- 12.** Verschachtelte Fähigkeiten und verschachtelte Aktionen
- A.** Eine verschachtelte Fähigkeit liegt vor, wenn beim Abhandeln einer ausgelösten Fähigkeit eine neue Fähigkeit ausgelöst wird. Diese neue Fähigkeit ist eine „verschachtelte Fähigkeit“.
- B.** Eine verschachtelte Aktion liegt vor, wenn das Abhandeln einer Fähigkeit den Spieler dazu veranlasst, eine bestimmte Art von Aktion durchzuführen (z. B. „Eine Karte spielen“ oder „Mit einer Einheit angreifen“). Dies ist eine „verschachtelte Aktion“. Eine verschachtelte Aktion wird so abgehandelt, als hätte der kontrollierende Spieler die entsprechende Aktion durchgeführt, und sie muss so vollständig wie möglich durchgeführt werden.
- C.** Alle Fähigkeiten, die ausgelöst wurden, bevor eine verschachtelte Fähigkeit oder verschachtelte Aktion ausgelöst wird, kommen in die Warteschleife, bis die verschachtelte Fähigkeit oder verschachtelte Aktion abgehandelt worden ist.
- D.** Alle Fähigkeiten, die während oder infolge einer verschachtelten Fähigkeit ausgelöst werden, sind ebenfalls verschachtelte Fähigkeiten und müssen vor den Fähigkeiten in der Warteschleife abgehandelt werden.
- E.** Alle Fähigkeiten, die während oder infolge einer verschachtelten Aktion ausgelöst werden, werden zu dem entsprechenden Zeitpunkt innerhalb der Aktion abgehandelt und müssen vor den Fähigkeiten in der Warteschleife abgehandelt werden.
- F.** Falls eine Fähigkeit mehrere verschachtelte Aktionen erschafft (z. B. „Greife mit 2 Einheiten an“ oder „Spiele 3 Karten“), wird jede verschachtelte Aktion einzeln nacheinander abgehandelt.
- G.** Nachdem eine verschachtelte Fähigkeit oder eine verschachtelte Aktion beendet ist, werden alle verbleibenden ausgelösten Fähigkeiten in der Warteschleife abgehandelt.  
*Beispiel: Steffen hat Freiheitskämpfer (SOR #143) im Spiel und verwendet die „Epische Aktion“-Fähigkeit von Energiekonverter-Labor (SOR #22), um Sabine Wren: Explosionskünstlerin (SOR #142) zu spielen und ihr HINTERHALT zu geben. Sowohl die ausgelöste Fähigkeit der Freiheitskämpfer als auch Sabines HINTERHALT-Fähigkeit stehen zum Abhandeln bereit. Wenn Steffen sich dafür entscheidet, Sabines HINTERHALT zuerst abzuhandeln, entsteht eine „verschachtelte Aktion“ in Form eines Angriffs. Steffen muss dann zuerst den Angriff abschließen und alle Fähigkeiten abhandeln, die während dieses Angriffs ausgelöst werden. Dazu gehört auch Sabines „Beim Angriff“-Fähigkeit. Erst wenn der Angriff (einschließlich aller neu ausgelösten Fähigkeiten) abgeschlossen ist, handelt Steffen die ausgelöste Fähigkeit der Freiheitskämpfer ab.*
- 13.** Wenn gespielt
- A.** Einige ausgelöste Fähigkeiten beginnen mit einem fettgedruckten „**Wenn gespielt**“, gefolgt von einem Doppelpunkt und einem Effekt. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn die Karte, auf der sie stehen, gespielt wird. Sie werden abgehandelt, nachdem die Kosten der Karte gezahlt wurden und die Karte ins Spiel gebracht wurde.

B. „Wenn gespielt“-Fähigkeiten, **HINTERHALT** und **ABGESCHIRMT** werden alle im selben Zeitfenster abgehandelt. Der Spieler, der die Karte kontrolliert, bestimmt die Reihenfolge, in der sie abgehandelt werden.

14. Wenn besiegt

A. Einige ausgelöste Fähigkeiten beginnen mit einem fettgedruckten „**Wenn besiegt**“, gefolgt von einem Doppelpunkt und einem Effekt. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn die Karte, auf der sie stehen, besiegt wird. Sie werden abgehandelt, nachdem die Karte aus dem Spiel entfernt und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt wurde.

B. Die „**Wenn besiegt**“-Fähigkeit einer Karte wird von dem Spieler abgehandelt, der die Karte kontrolliert hat, als sie besiegt wurde.

15. Beim Angriff

A. Einige ausgelöste Fähigkeiten beginnen mit einem fettgedruckten „**Beim Angriff**“, gefolgt von einem Doppelpunkt und einem Effekt. „**Beim Angriff**“-Fähigkeiten werden abgehandelt, wenn die Einheit, auf der sie stehen, angreift, bevor diese Einheit Kampfschaden zufügt.

B. Falls eine „**Beim Angriff**“-Fähigkeit Schaden zufügt, gilt dieser Schaden nicht als Kampfschaden.

## 7. EFFEKTE

1. Ein Effekt ist der Nicht-Kosten-Teil einer Kartenfähigkeit, der potenziell den Spielstatus verändern kann. Manche Effekte werden unabhängig von der Fähigkeit, die sie erschaffen hat, abgehandelt oder sie ersetzen die Standardabhandlung der Fähigkeit, die sie erschaffen hat.

2. Es gibt viele verschiedene Effekte. Drei Arten von Effekten erfordern jedoch zusätzliche Regelklarstellungen: andauernde Effekte, verzögerte Effekte und Ersatzeffekte.

3. Andauernde Effekte

A. Ein andauernder Effekt ist ein Teil einer Fähigkeit, der das Spiel für eine bestimmte Dauer beeinflusst. Die meisten andauernden Effekte enthalten die Formulierung „für diese Phase“, „in dieser Phase“ oder „für diesen Angriff“.

*Beispiele für andauernde Effekte sind: „Sie bekommt für diesen Angriff +3/+0“ (Überraschungsangriff, SOR #220) und „Basen können in dieser Phase nicht geheilt werden“ (Wolffe, SOR #160).*

B. Ein andauernder Effekt bleibt nach dem Abhandeln der Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, bestehen. Er wirkt für die gesamte Dauer, die bei der Fähigkeit angegeben ist, auch wenn sich die Fähigkeit auf einer Karte befand, die das Spiel verlassen hat.

C. Mehrere andauernde Effekte können gleichzeitig auf dieselbe Einheit angewendet werden. Falls ein neuer andauernder Effekt mit einem bestehenden andauernden Effekt im Widerspruch steht, hat der neue Effekt Vorrang.

*Beispiel: Max spielt einen Gladiator-Sternenzerstörer (SOR #086) und verwendet dessen Fähigkeit, um einer Boden-Einheit für diese Phase **WACHPOSTEN** zu geben. Wenn sein Gegner anschließend einen SpecForce-Soldat (SOR #140) spielt, um dieselbe Boden-Einheit für diese Phase **WACHPOSTEN** verlieren zu lassen, hat die Boden-Einheit kein **WACHPOSTEN** mehr.*

D. Standardmäßig wird ein andauernder Effekt nur auf Karten angewendet, die sich zum Zeitpunkt der Erschaffung des andauernden Effekts im Spiel befanden. Damit ein andauernder Effekt eine Karte in einem nicht im Spiel befindlichen Bereich beeinflussen kann, muss die Fähigkeit, die diesen Effekt erschafft, dies ausdrücklich angeben.

*Beispiel: Schlachtruf (SOR #154) gibt jeder befreundeten Einheit für diese Phase **OFFENSIVE 2**. Nur die befreundeten Einheiten, die zu dem Zeitpunkt, als Schlachtruf gespielt wurde, im Spiel waren, erhalten **OFFENSIVE 2** für diese Phase. Alle Einheiten, die erst danach ins Spiel kommen, erhalten keine **OFFENSIVE 2**.*

E. Andauernde Effekte laufen am Ende ihrer angegebenen Dauer sofort aus. Alle andauernden Effekte, die im selben Zeitfenster auslaufen, laufen gleichzeitig aus.

4. Verzögerte Effekte

A. Ein verzögerter Effekt wird erschaffen, wenn eine Kartenfähigkeit einen zukünftigen Zeitpunkt oder eine zukünftige Bedingung angibt, und einen Effekt, der zu diesem Zeitpunkt oder beim Erfüllen dieser Bedingung eintreten wird.

*Beispiele für verzögerte Effekte sind: „Ziehe zu Beginn der Sammelphase 1 Karte“ und „Die nächste Karte, die du in dieser Phase spielst, kostet 1 weniger“.*

B. Verzögerte Effekte werden automatisch und sofort nach dem Eintreten des angegebenen Zeitpunkts oder der angegebenen

Bedingung abgehandelt. Sie werden vor allen anderen Fähigkeiten abgehandelt, die durch diesen Zeitpunkt oder diese Bedingung ausgelöst werden.

- C. Einmal erschaffen, wird ein verzögerter Effekt zum angegebenen Zeitpunkt oder unter der angegebenen Bedingung abgehandelt, auch wenn die Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, auf einer Karte war, die das Spiel verlassen hat.
- D. Wenn ein verzögerter Effekt abgehandelt wird, wird er nicht als neue ausgelöste Fähigkeit behandelt, selbst wenn der verzögerte Effekt ursprünglich durch eine ausgelöste Fähigkeit erschaffen wurde.

## 5. Ersatzeffekte (anstatt, stattdessen, würde)

- A. Ein Ersatzeffekt liegt vor, wenn die Standardabhandlung einer Auslösebedingung oder Fähigkeit durch eine alternative Abhandlung ersetzt wird. Diese alternative Abhandlung ist der „Ersatzeffekt“.
- B. Ersatzeffekte erkennt man an den Wörtern „anstatt“, „stattdessen“ und „würde“.

*Beispiel: Luke Skywalker: Jedi-Ritter (SOR #51) hat die Fähigkeit: „Wenn gespielt: Gib einer feindlichen Einheit für diese Phase -3/-3. Falls in dieser Phase eine befreundete Einheit besiegt wurde, gib der feindlichen Einheit für diese Phase stattdessen -6/-6“. Die Standardabhandlung dieser Fähigkeit ist, einer feindlichen Einheit für diese Phase -3/-3 zu geben. Ihr Ersatzeffekt ist, der Einheit -6/-6 anstelle von -3/-3 zu geben. Der Ersatzeffekt wird abgehandelt, falls die Bedingung – eine befreundete Einheit wurde in dieser Phase besiegt – erfüllt ist.*

*Ein anderes Beispiel: Der Text eines Schild-Markers lautet: „Falls der Einheit mit diesem Upgrade Schaden zugefügt würde, verhindere den Schaden. Falls du dies tust, besiege 1 Schild-Marker der Einheit.“ Bei der Standardabhandlung wird der Einheit Schaden zugefügt. Der Ersatzeffekt besteht darin, dass der Schild-Marker entfernt wird und der Einheit kein Schaden zugefügt wird.*

- 6. Ein Ersatzeffekt muss sofort abgehandelt werden, sobald seine Bedingung erfüllt ist, es sei denn, der Effekt enthält eine Form von „dürfen“.

- 7. Wenn ein Ersatzeffekt abgehandelt wird, wird die Standardabhandlung der Fähigkeit nicht abgehandelt und wird ignoriert. In diesem Fall können Fähigkeiten nur durch den Ersatzeffekt ausgelöst werden und nicht durch die Standardabhandlung der Fähigkeit.

- 8. Falls mehrere Ersatzeffekte durch dieselbe Bedingung ausgelöst werden, wählt der Spieler, der die Karten mit den Ersatzeffekten kontrolliert, welche(n) Effekt(e) er abhandelt. Haben beide Spieler einen oder mehrere Ersatzeffekte, die durch dieselbe Bedingung ausgelöst werden, wählt der Spieler, der das betroffene Objekt kontrolliert, oder der betroffene Spieler in beliebiger Reihenfolge, welche(n) Effekt(e) er abhandelt, bis die Bedingung nicht mehr erfüllt ist.

## 8. WEITERE REGELN

### 1. ASPEKT-STRAFE

1. Die Aspekt-Strafe ist ein spezieller Modifikator für die Kosten einer Karte. Wenn ein Spieler versucht, eine Karte zu spielen, deren Aspekt-Symbole nicht alle von seinem Anführer und/oder seiner Basis gewährt werden, muss der Spieler eine Aspekt-Strafe zahlen: Für jedes Symbol, das über die gewährten Symbole hinausgeht, muss der Spieler 2 zusätzliche Ressourcen zahlen. Kann der Spieler diese zusätzlichen Ressourcen nicht zuzüglich zu allen anderen Kosten zahlen, kann er die Karte nicht spielen.

*Beispiel: Ein Spieler hat einen Anführer mit einem - und einem -Symbol und eine Basis mit einem -Symbol. Alle Karten mit 1 -, - und/oder -Symbol kann er spielen, ohne zusätzliche Ressourcen zu zahlen. Will er eine Karte mit 1 -Symbol spielen, muss er 2 zusätzliche Ressourcen zahlen. Für eine Karte mit  und  müsste er sogar 4 zusätzliche Ressourcen zahlen.*

2. Jedes Aspekt-Symbol, das auf einem Anführer oder einer Basis abgebildet ist, gewährt nur 1 Symbol des jeweiligen Typs. Um eine Karte mit 2 Symbolen desselben Typs ohne Aspekt-Strafe spielen zu können, müssen sowohl der Anführer als auch die Basis je 1 Symbol dieses Typs haben.

*Beispiel: Luke Skywalker: Getreuer Freund (SOR #236) gewährt nur 1 -Symbol und 1 -Symbol. Wenn Lukes Spieler Beschützerinstinkt (SOR #41) – eine Karte mit 2 -Symbolen – ohne Aspekt-Strafe spielen möchte, muss er sein Deck mit einer Basis bauen, die ihm ein zweites -Symbol gewährt, wie z. B. Capital City (SOR #20).*

3. Falls eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte „kostenlos“ zu spielen, umgeht dies alle Modifikatoren für die Kosten der Karte (einschließlich der Aspekt-Strafe). Der Spieler zahlt keine Ressourcen, um die Karte zu spielen, muss aber dennoch alle zusätzlichen Nicht-Ressourcen-Kosten für die Karte zahlen.

### 2. „ANGREIFEN UND BESIEGEN“

1. Hat eine Fähigkeit die Auslösebedingung „**Wenn diese Einheit angreift und eine Einheit besiegt**“, wird sie nur ausgelöst, wenn der Verteidiger während des Angriffs besiegt wird. Wenn andere Einheiten während des Angriffs besiegt werden, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

### 3. ATTRIBUT

1. Ein Attribut ist ein Bestandteil einer Karte. Zu den Attributen gehören der Name der Karte, der Untertitel, die Kartenart, der Kampfgebiet-Typ, die Kosten, die Aspekte, die Stärke, der Stärke-Modifikator, die TP, der TP-Modifikator, die Merkmale und der Textkasten. Die Attribute einer Karte können durch Upgrades und Fähigkeiten verändert werden. [Siehe 2.0 Bestandteile einer Karte](#)

### 4. „KÖNNEN“ UND „NICHT KÖNNEN“

1. Wenn eine Form von „können“ in einer Kartenfähigkeit verwendet wird, passt diese Fähigkeit eine Standardregel an oder setzt sie außer Kraft. Der Spieler, der eine Karte mit einer solchen Fähigkeit kontrolliert, darf wählen, ob er diese Fähigkeit auf die angegebene Weise nutzen oder stattdessen die Standardregel befolgen möchte.

*Beispiel: Weltraum-Einheiten können standardmäßig keine Bodeneinheiten angreifen. Tieffliegendes Kanonenboot (SOR #212) hat jedoch eine Fähigkeit, die besagt: „Diese Einheit kann Einheiten im Boden-Kampfgebiet angreifen.“ Das „kann“ in der Fähigkeit bedeutet, dass das Tieffliegende Kanonenboot etwas tun kann, was andere Weltraum-Einheiten ohne diese Fähigkeit nicht tun können. Ungeachtet dessen kann das Tieffliegende Kanonenboot weiterhin andere Weltraum-Einheiten angreifen, da dies die Standardregel für Weltraum-Einheiten ist. Sein kontrollierender Spieler darf wählen, welche Art von Einheit das Tieffliegende Kanonenboot angreift.*

2. Wenn eine Form von „nicht können“ in einer Kartenfähigkeit verwendet wird, passt diese Fähigkeit eine Standardregel an oder setzt sie außer Kraft. Der Spieler, der eine Karte mit einer solchen Fähigkeit kontrolliert, muss diese Fähigkeit über die Standardregel stellen. Hinweis: Alle Fähigkeiten, die eine verneinte Form von „können“ enthalten (z. B. „kann keine“), gelten ebenfalls als „Nicht können“-Fähigkeiten.

3. Beschränkende Fähigkeiten haben Vorrang vor erlaubenden Fähigkeiten. Steht eine Fähigkeit mit einer Form von „können“ oder „dürfen“ im direkten Widerspruch zu einer Fähigkeit mit einer Form von „nicht können“, dann hat die „Nicht können“-Fähigkeit Vorrang.

*Beispiel: Eine Fähigkeit ist in Kraft, die besagt, dass eine Einheit „In dieser Phase eine Basis angreifen kann“. Gleichzeitig ist eine andere Fähigkeit in Kraft, die besagt, dass diese Einheit „keine Basen angreifen kann“. Die „Nicht können“-Fähigkeit hat Vorrang und die Einheit kann in dieser Phase keine Basen angreifen.*

### 5. WÄHLEN, WAHL

1. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, ein Spielobjekt zu „wählen“, muss er ein Spielobjekt wählen, das den von der Fähigkeit angegebenen Kriterien entspricht.

2. Wird der Spieler aufgefordert, eine Einheit zu wählen, muss diese Einheit im Spiel sein, wenn die Fähigkeit abgehandelt wird, sofern nicht anders angegeben.
3. Bei „Wähle einen Spieler“ kann jede an der Partie teilnehmende Person gewählt werden, auch der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt.
4. Manche Ereignisfähigkeiten fordern den Spieler auf, eine oder mehrere Optionen aus einer Liste zu wählen. Wenn ein Spieler eine solche Fähigkeit abhandelt, muss er unterschiedliche Optionen wählen.
5. Wenn eine Fähigkeit den Spieler anweist, eine bestimmte Menge an Schaden „nach Wahl“ auf zulässige Karten zu verteilen, entscheidet der Spieler, wie viel Schaden auf jede zulässige Karte gelegt wird, bis zu der angegebenen Menge. Der Spieler muss den gesamten von der Fähigkeit angegebenen Schaden zufügen und kann auch Schaden zufügen, der die verbleibenden TP einer Karte übersteigt. Sämtlicher Schaden wird gleichzeitig angewendet.

## 6. EXEMPLARE UND KOPIEN

1. Die Begriffe „Exemplar“ und „Kopie“ werden synonym gebraucht. Eine Karte gilt als „Exemplar“ oder „Kopie“ einer anderen Karte, wenn beide Karten dieselben aufgedruckten Attribute haben: den gleichen Namen, Untertitel, Einzigartigkeit, Kartenart, Kampfgebiet-Typ, Kosten, Aspekt(e), Merkmal(e), Stärke bzw. Stärke-Modifikator, TP bzw. TP-Modifikator und Fähigkeiten. Ignoriere jeglichen Erinnerungstext, wenn du beurteilst, ob zwei Karten „Exemplare“ bzw. „Kopien“ voneinander sind.
2. Eine Karte kann den gleichen Namen wie eine andere Karte haben, aber ansonsten ein oder mehrere unterschiedliche aufgedruckte Attribute aufweisen. Diese Karten gelten nicht als Kopien voneinander.
3. Die aufgedruckten Attribute bestimmen, ob eine Karte eine Kopie einer anderen Karte ist. Ignoriere alle Modifikatoren, Fähigkeiten und Effekte, die auf eine Karte angewendet werden, wenn du beurteilst, ob eine Karte eine Kopie einer anderen Karte ist.
4. Immer wenn eine Karte das Spiel verlässt und später wieder ins Spiel kommt, gilt sie für die Zwecke der Spielregeln als „neues Exemplar“ dieser Karte und erhält keine Modifikatoren oder Effekte aus der Zeit zurück, in der sie zuletzt im Spiel war. Sie gilt auch dann noch als neues Exemplar, wenn sie den Bereich wechselt.  
  
*Beispiel: Regionalgouverneurin (SOR #062) hat die Fähigkeit: „Wenn gespielt: Nenne eine Karte. Solange diese Einheit im Spiel ist, können Gegner die genannte Karte nicht spielen.“ Falls die Regionalgouverneurin besiegt und später aus dem Ablagestapel wieder gespielt wird, wird ihre „Wenn gespielt“-Fähigkeit erneut ausgelöst, aber sie verhindert nicht mehr, dass ihre Gegner die ursprünglich genannte Karte spielen können.*
5. Ein Spieler darf von jeder Karte, die weder ein Anführer noch eine Basis ist, bis zu 3 Exemplare in seinem Deck haben, unabhängig davon, ob diese Karte einzigartig ist oder nicht.
6. Ein Spieler kann immer nur 1 Exemplar jeder einzigartigen Karte gleichzeitig kontrollieren. Hat ein Spieler jemals mehr als 1 Exemplar einer einzigartigen Karte im Spiel, muss er eines davon sofort besiegen. (Dies geschieht, bevor die Fähigkeiten abgehandelt werden, die ausgelöst werden, wenn das neue Exemplar ins Spiel kommt). Der Spieler handelt weiterhin alle Fähigkeiten ab, die durch das Besiegen des Exemplars ausgelöst werden, z. B. alle „Wenn besiegt“-Fähigkeiten des Exemplars. Falls ein neues Exemplar mit einer „Wenn gespielt“-Fähigkeit ins Spiel kommt und sofort besiegt wird, wird die Fähigkeit trotzdem ausgelöst.
7. Ein Spieler darf beliebig viele Exemplare einer nicht-einzigartigen Karte gleichzeitig kontrollieren.

## 7. LEERES DECK

1. Falls ein Spieler keine Karten mehr in seinem Deck hat, spielt er mit den Karten weiter, die er im Spiel und auf der Hand hat. Würde ein Spieler eine Karte von seinem leeren Deck ziehen, fügt er stattdessen seiner Basis für jede Karte, die er ziehen würde, 3 Schaden zu.  
  
*Beispiel: Wenn ein Spieler mit einem leeren Deck in der Sammelphase 2 Karten ziehen würde, fügt er stattdessen seiner Basis 6 Schaden zu.*
2. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler dazu anweist, ein leeres Deck zu durchsuchen, ein leeres Deck zu mischen, Karten aus einem leeren Deck abzulegen, aufzudecken oder sich anzusehen, ignoriert er diesen Teil der Fähigkeit.

## 8. INS SPIEL KOMMEN

1. Eine Einheit kommt ins Spiel, wenn sie von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich in einen im Spiel befindlichen Bereich verschoben wird.
2. Anführer kommen nie ins Spiel, da sie die Partie im Spiel beginnen und es nicht verlassen können.
3. Immer wenn eine Karte ins Spiel kommt, gilt sie als „neues Exemplar“ dieser Karte.

## 9. DER/DIE/DAS ERSTE

1. Fähigkeiten, die sich auf das „erste“ Vorkommnis in einer Phase oder Runde beziehen (z. B. „das erste Ereignis, das in dieser Phase gespielt wird“), beziehen sich immer auf das allererste Vorkommnis in dieser Phase oder Runde, nicht auf das erste seit dem Aktivwerden der Fähigkeit. Fähigkeiten, die das „erste“ Vorkommnis in einer Phase oder Runde beeinflussen, haben keine Rückwirkung, falls sie aktiv werden, nachdem das erste Vorkommnis bereits stattgefunden hat.

## 10. „FALLS DU DIES TUST“

1. Manche Fähigkeiten enthalten die Formulierung „falls du dies tust“. Um den Text nach „falls du dies tust“ abhandeln zu können, muss der Text vor „falls du dies tust“ vollständig abgehandelt sein. Des Weiteren muss der Text nach „falls du dies tust“ abgehandelt werden, wenn der Text vor „falls du dies tust“ vollständig abgehandelt wurde.

*Beispiel: ISB-Agent (SOR #176) hat die Fähigkeit: „Wenn gespielt: Du darfst ein Ereignis von deiner Hand aufdecken. Falls du dies tust, füge einer Einheit 1 Schaden zu.“ Wenn Katja den ISB-Agenten kontrolliert, kann sie sich entscheiden, die Fähigkeit abzuhandeln und 1 Schaden zuzufügen, indem sie ein Ereignis von ihrer Hand aufdeckt. Sie muss ein Ereignis auf der Hand haben, um dies tun zu können, und sie muss es aufdecken, bevor sie 1 Schaden zufügt. Wenn sie kein Ereignis aufdeckt, fügt sie keinen Schaden zu.*

## 11. IGNORIEREN

1. Falls ein Spieler angewiesen wird, eine Schlüsselwortfähigkeit zu „ignorieren“, behandelt er die durch den „Ignorieren“-Effekt angegebene Fähigkeit, als wäre sie inaktiv.

*Beispiel: Das Schlüsselwort **SABOTEUR** weist den Spieler an, das Schlüsselwort **WACHPOSTEN** zu „ignorieren“. Eine angreifende Einheit mit **SABOTEUR** wird nicht durch feindliche Einheiten mit **WACHPOSTEN** in ihrem Kampfgebiet beeinflusst. Sie darf auch eine feindliche Nicht-**WACHPOSTEN**-Einheit in ihrem Kampfgebiet oder die Basis des Gegners angreifen.*

2. Falls ein Spieler angewiesen wird, die Aspekt-Strafe einer Karte zu „ignorieren“, zahlt er die Kosten der Karte, ohne eine Aspekt-Strafe hinzuzufügen. Solange die Aspekt-Strafe ignoriert wird, gilt die Karte trotzdem, als hätte sie diese Aspekt-Symbole, was andere Fähigkeiten auslösen kann, die von Aspekten abhängen. Falls der Karte andere zusätzliche Kosten hinzugefügt werden, zahlt der Spieler diese zusätzlichen Kosten trotzdem.

*Beispiel: Die Anführerin Hera Syndulla: Spectre-2 (SOR #008) hat auf beiden Seiten die Fähigkeit: „Ignoriere die Aspekt-Strafe für **SPECTRE**-Karten, die du spielst.“ Wenn Heras Besitzer eine **SPECTRE**-Karte spielt, deren Aspekt-Symbole nicht mit den Symbolen auf Hera und/oder seiner Basis übereinstimmen, zahlt er keine Aspekt-Strafe. Er muss trotzdem die Kosten der Karte zahlen, einschließlich aller anderen zusätzlichen Kosten.*

## 12. LETZTE BEKANNTE INFORMATION

1. Die letzte bekannte Information ist eine Information über eine Karte, die nicht mehr im Spiel ist. Sie bezieht sich darauf, wer die Karte kontrolliert hat und welche Modifikatoren auf die Karte angewendet wurden, unmittelbar bevor sie das Spiel verlassen hat. Die letzte bekannte Information wird hauptsächlich beim Abhandeln von „Wenn besiegt“-Fähigkeiten auf Karten, die das Spiel verlassen haben, verwendet.

*Beispiel: Eine Einheit mit der Fähigkeit „Wenn besiegt: Füge einer Basis Schaden in Höhe der Stärke dieser Einheit zu“ wird besiegt. Beim Zufügen des Schadens werden alle Stärke-Modifikatoren berücksichtigt, die auf die Einheit angewendet wurden, als die Fähigkeit ausgelöst wurde.*

## 13. DAS SPIEL VERLASSEN

1. Eine Einheit verlässt das Spiel, wenn sie von einem im Spiel befindlichen Bereich in einen nicht im Spiel befindlichen Bereich verschoben wird. Beispielsweise verlässt eine Einheit das Spiel, wenn sie besiegt oder aus dem Spiel auf die Hand zurückgeschickt wird. Wenn eine Einheit das Spiel verlässt, werden alle an sie angehängten Upgrades besiegt. Alle andauernden und verzögerten Effekte ihrer Fähigkeiten bleiben jedoch aktiv.
2. Anführer können das Spiel nie verlassen. Falls ein Anführer aus irgendeinem Grund das Spiel verlassen würde, wird er erschöpft in den Basisbereich zurückgelegt.

## 14. ANSEHEN

1. Wenn ein Spieler angewiesen wird, sich Karten in einem bestimmten Bereich „anzusehen“, nimmt er diese Karten auf und betrachtet sie, wobei er sie vor den anderen Spielern geheim hält. Der Spieler darf die Reihenfolge dieser Karten nicht verändern. Wenn nicht anders angegeben, legt der Spieler die Karten nach dem Betrachten in der gleichen Reihenfolge und Ausrichtung (offen oder verdeckt) in den Bereich zurück, in dem sie zuvor waren.
2. Wenn nicht anders angegeben, gelten angesehene Karten nicht, als hätten sie den Bereich verlassen, in dem sie ursprünglich waren.

## 15. VERLIEREN

1. Wenn eine Fähigkeit dazu führt, dass eine Einheit ein Schlüsselwort „verliert“, hat die Einheit das angegebene Schlüsselwort nicht mehr. Alle Fähigkeiten, die ihr dieses Schlüsselwort zum Zeitpunkt der Abhandlung des „Verlieren“-Effekts geben, hören für die Dauer des „Verlieren“-Effekts auf, ihr das Schlüsselwort zu geben. Wenn nicht anders angegeben, kann die Einheit das Schlüsselwort durch neue Effekte wiedererhalten.  
*Beispiel: Niels spielt einen SpecForce-Soldat (SOR #140) mit der Fähigkeit: „Wenn gespielt: Eine Einheit verliert für diese Phase **WACHPOSTEN**.“ Niels entscheidet, dass Simons Patrouillenschiff (SOR #066) für diese Phase **WACHPOSTEN** verliert. Simon kann anschließend Beschützerinstinkt (SOR #057) auf sein Patrouillenschiff spielen, um ihm wieder **WACHPOSTEN** zu geben.*
2. Wenn eine Fähigkeit dazu führt, dass eine Karte „alle Fähigkeiten verliert“, hat die Karte für die Dauer des „Verlieren“-Effekts keine Fähigkeiten mehr, auch keine Fähigkeiten, die ihr von anderen Karten gegeben wurden. Sofern nicht anders angegeben, kann die Karte weiterhin durch neue Effekte Fähigkeiten erhalten.

## 16. MODIFIKATOREN

1. Ein „Modifikator“ ist die Veränderung eines aufgedruckten Wertes auf einer Karte durch eine Fähigkeit, die auf die Karte angewendet wird, oder durch ein Upgrade, das an die Karte angehängt ist. Wenn ein Modifikator auf einen aufgedruckten Wert angewendet wird, entsteht ein modifizierter Wert. Dieser wird verwendet, wenn Fähigkeiten oder Aktionen abgehandelt werden, die von diesem Wert abhängen.  
*Beispiel: „Gib einer Einheit für diese Phase +1/+1“ ist ein Modifikator, der bis zum Ende der Phase die Stärke und TP der Einheit modifiziert.*
2. Um einen modifizierten Wert zu berechnen, nimmt man den aufgedruckten Wert und wendet alle Modifikatoren an, welche diesen Wert erhöhen. Anschließend wendet man alle Modifikatoren an, welche diesen Wert senken.
3. Modifikatoren sind kumulativ. Jedes Mal, wenn ein neuer Modifikator auf einen Wert angewendet wird, wird dieser Wert sofort neu berechnet, wobei der aufgedruckte Wert und alle aktiven Modifikatoren berücksichtigt werden.
4. Ein Wert kann nicht unter 0 modifiziert werden. Falls ein Wert unter 0 modifiziert würde, wird er stattdessen als 0 behandelt. Alle neuen Modifikatoren, die angewendet werden, nachdem ein Wert als 0 behandelt wurde, berücksichtigen jedoch weiterhin sämtliche Modifikatoren, die zuvor auf diesen Wert angewendet wurden.  
*Beispiel: Ben spielt Eine Lücke reißen (SOR #076) und gibt dem Cantina-Maulheld (SOR #157) seines Gegners für diese Phase -2/-2. Die aufgedruckte Stärke des Cantina-Maulhelden ist 0, und obwohl seine Stärke um -2 modifiziert wurde, wird seine Stärke immer noch als 0 behandelt. Anschließend greift Bens Gegner mit dem Cantina-Maulhelden an. Seine **OFFENSIVE 2** gibt ihm +2/+0, aber die -2/-2, die in dieser Phase auf ihn angewendet wird, wird immer noch berücksichtigt. Der Cantina-Maulheld greift also mit einer modifizierten Stärke von 0 an.*
5. **Kosten modifizieren**
  - A. Die Kosten einer Karte können durch Fähigkeiten modifiziert werden. Alle Modifikatoren für die Kosten einer Karte müssen beim Zahlen der Kosten angewendet werden. Kann der Spieler die modifizierten Kosten der Karte nicht zahlen, kann er diese Karte nicht spielen.
  - B. Modifikatoren für die Kosten einer Karte werden nur angewendet, solange die Karte gespielt wird. Zu jedem anderen Zeitpunkt sind die Kosten der Karte gleich dem aufgedruckten Wert. [Siehe 6.2 Eine Karte spielen](#)
  - C. Die Aspekt-Strafe ist ein spezieller Modifikator für die Kosten einer Karte. Wenn ein Spieler versucht, eine Karte zu spielen, deren Aspekt-Symbole nicht alle von seinem Anführer und/oder seiner Basis gewährt werden, muss der Spieler eine Aspekt-Strafe zahlen: Für jedes Symbol, das über die gewährten Symbole hinausgeht, muss der Spieler 2 zusätzliche Ressourcen zahlen.
  - D. Fähigkeiten, die einen Spieler anweisen, eine Karte „kostenlos“ zu spielen, umgehen alle Modifikatoren für die Kosten dieser Karte, einschließlich der Aspekt-Strafe. Der Spieler muss dennoch alle zusätzlichen Nicht-Ressourcen-Kosten für die Karte zahlen.
  - E. Falls eine Fähigkeit eine Karte mit bestimmten „Kosten“ beeinflusst, bezieht sich diese Fähigkeit nur auf die aufgedruckten Kosten der Karte. Sie berücksichtigt keine Modifikatoren, die auf die Kosten der Karte angewendet werden, wenn sie gespielt wird.  
*Beispiel: Der Anführer Chewbacca: Laufender Bettvorleger (SOR #003) hat die Aktionsfähigkeit: „Spiele eine Einheit, die 3 oder weniger kostet, von deiner Hand. Sie erhält für diese Phase **WACHPOSTEN**.“ Für diese Fähigkeit sind Karten zulässig, die aufgedruckte Kosten von 3 oder weniger haben. Es spielt keine Rolle, welche Modifikatoren auf die Kosten angewendet werden, wenn die Karte gespielt wird. Angenommen, der Spieler, der Chewbacca kontrolliert, will einen Todestruppler (SOR #033) spielen, obwohl er weiß, dass er eine Aspekt-Strafe von 2 Ressourcen zahlen muss, wenn er ihn spielt. Er kann Chewbacca erschöpfen, den Todestruppler aufdecken und seine modifizierten Kosten von 5 Ressourcen zahlen, ihn dann ins Spiel bringen und ihm **WACHPOSTEN** geben. Dies ist erlaubt, weil Fähigkeiten, die sich auf Kosten beziehen, nur die aufgedruckten Kosten einer Karte berücksichtigen, und nicht ihre modifizierten Kosten oder die Anzahl von Ressourcen, die tatsächlich für die Karte gezahlt werden.*

## 6. Stärke modifizieren

- A. Die Stärke einer Einheit kann durch Upgrades und Fähigkeiten modifiziert werden.
- B. Modifikatoren für die Stärke einer Karte werden nur angewendet, solange die Karte im Spiel ist. Wenn die Karte das Spiel verlässt, verliert sie alle Modifikatoren für ihre Stärke. Wird jedoch eine „Wenn besiegt“-Fähigkeit einer solchen Karte abgehandelt, wird der letzte bekannte Stärkewert dieser Karte für die Fähigkeit verwendet.
- C. Ein Upgrade modifiziert die Stärke der Einheit mit dem Upgrade, solange das Upgrade an die Einheit angehängt ist. Falls mehrere Upgrades an eine Einheit angehängt sind, modifiziert jedes Upgrade die Stärke der Einheit kumulativ.

## 7. TP modifizieren

- A. Die TP einer Einheit können durch Upgrades und Fähigkeiten modifiziert werden.
- B. Um die verbleibenden TP einer Karte zu bestimmen, zieht man den Schaden auf der Karte von ihren modifizierten TP ab. Falls ihre verbleibenden TP 0 oder weniger sind, wird die Karte besiegt.
- C. Modifikatoren für die TP einer Karte werden nur angewendet, solange die Karte im Spiel ist. Wenn die Karte das Spiel verlässt, verliert sie alle Modifikatoren für ihre TP.
- D. Ein Upgrade modifiziert die TP der Einheit mit dem Upgrade, solange das Upgrade an die Einheit angehängt ist. Falls mehrere Upgrades an eine Einheit angehängt sind, modifiziert jedes Upgrade die TP der Einheit kumulativ.
- E. Falls das Entfernen eines Upgrades oder das Auslaufen eines Effekts dazu führt, dass die verbleibenden TP einer Einheit 0 oder weniger sind, wird die Einheit sofort besiegt.

## 17. „MÜSSEN“

- 1. Besagt eine Kartenfähigkeit, dass ein Effekt eintreten „muss“ oder eine bestimmte Wahl getroffen werden „muss“, muss der Spieler die Fähigkeit wie angegeben abhandeln, soweit es ihm möglich ist.
- 2. Wenn eine Kartenfähigkeit mit einer Form von „müssen“ im direkten Widerspruch zu einer Kartenfähigkeit mit einer Form von „können“ steht, hat die „Müssen“-Fähigkeit Vorrang.  
*Beispiel: Eine Fähigkeit besagt: „Du kannst in dieser Phase eine Einheit spielbereit machen und mit ihr eine feindliche Einheit angreifen.“ Eine andere Fähigkeit besagt: „Diese Einheit muss mit ihrem nächsten Angriff in dieser Phase eine Basis angreifen.“ Die „Müssen“-Fähigkeit hat Vorrang und die Einheit darf mit ihrem nächsten Angriff in dieser Phase nur eine Basis angreifen.*
- 3. Falls eine Kartenfähigkeit mit einer Form von „müssen“ im direkten Widerspruch zu einer Kartenfähigkeit mit einer Form von „nicht können“ steht, hat die „Nicht können“-Fähigkeit Vorrang. Hinweis: Alle Fähigkeiten, die eine verneinte Form von „können“ enthalten (z. B. „kann keine“), gelten ebenfalls als „Nicht können“-Fähigkeiten.  
*Beispiel: Eine Fähigkeit besagt: „Diese Einheit muss in dieser Phase eine Basis angreifen.“ Eine andere Fähigkeit besagt: „Diese Einheit kann keine Basen angreifen.“ Die „Nicht können“-Fähigkeit hat Vorrang und die Einheit kann keine Basen angreifen.*

## 18. EINE KARTE NENNEN

- 1. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine Karte zu „nennen“, gibt dieser Spieler den Namen einer beliebigen *Star Wars*: Unlimited-Karte deutlich an (z. B. indem er den Namen laut ausspricht) und wendet den Rest der Fähigkeit auf alle Karten mit diesem Namen an. Diese Fähigkeiten berücksichtigen keine Untertitel; der Spieler muss beim Nennen einer Karte keinen Untertitel angeben.

## 19. EIN ANDERER, EINE ANDERE, EIN ANDERES

- 1. Eine Karte mit einer Fähigkeit, die „ein anderer“, „eine andere“ oder „ein anderes“ enthält, kann die Effekte ihrer Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden.  
*Beispiel: Bail Organa: Ratsmitglied der Rebellen (SOR #094) hat die Aktionsfähigkeit: „Gib einer anderen befreundeten Einheit 1 Erfahrung-Marker.“ Der Spieler, der Bail kontrolliert, kann diese Fähigkeit nicht verwenden, um Bail die Erfahrung zu geben. Er muss die Erfahrung einer anderen befreundeten Einheit geben.*
- 2. Eine Fähigkeit kann „ein anderer“, „eine andere“ oder „ein anderes“ auch verwenden, um die erste Karte, die sie beeinflusst, von einer anderen Karte, die sie beeinflusst, zu unterscheiden.  
*Beispiel: Überwältigendes Kreuzfeuer (SOR #092) ist ein Ereignis mit der Fähigkeit: „Gib einer befreundeten Einheit für diese Phase +2/+2. Dann fügt sie Schaden in Höhe ihrer Stärke zu, den du nach Wahl auf beliebig viele andere Einheiten aufteilst.“*

Das „andere“ in dieser Fähigkeit bedeutet, dass der Schaden nicht der befreundeten Einheit zugefügt werden kann, der +2/+2 gegeben wurde.

## 20. SPIELBESCHRÄNKUNGEN

1. Eine Spielbeschränkung ist ein Zustand, der verhindert, dass eine Karte gespielt wird. Spielbeschränkungen werden überprüft, bevor die Kosten für das Spielen der Karte gezahlt werden.
2. Die Formulierung „Hänge dieses Upgrade an \_ an“ ist eine Spielbeschränkung, die auf manchen Upgrades zu finden ist und eine bestimmte Art von Einheit angibt, die für dieses Upgrade zulässig ist. Falls es keine zulässige Einheit im Spiel gibt, an die das Upgrade angehängt werden kann, kann das Upgrade nicht gespielt werden.  
*Beispiel: Jedi-Lichtschwert (SOR #054) ist ein Upgrade mit der Spielbeschränkung „Hänge dieses Upgrade an eine Nicht-FAHRZEUG-Einheit an“. Damit das Jedi-Lichtschwert gespielt werden kann, muss eine zulässige Einheit im Spiel sein, an die es angehängt werden kann, d. h. eine Einheit ohne das Merkmal FAHRZEUG. Sind keine Einheiten ohne das Merkmal FAHRZEUG im Spiel, kann das Jedi-Lichtschwert nicht gespielt werden.*
3. Bei manchen Kartenfähigkeiten wird eine Form von „kann nicht gespielt werden“ als Spielbeschränkung verwendet. Ein Spieler kann die angegebene Art von Karte nicht spielen, solange die Fähigkeit in Kraft ist.  
*Beispiel: Regionalgouverneurin (SOR #062) hat die Fähigkeit „Nenne eine Karte. Solange diese Einheit im Spiel ist, können Gegner die genannte Karte nicht spielen“. Diese Fähigkeit ist eine Spielbeschränkung, die Gegner daran hindert, die genannte Karte zu spielen, solange die Regionalgouverneurin im Spiel ist.*

## 21. VERHINDERN VON SCHADEN

1. Wenn eine Fähigkeit „verhindert“, dass einer Einheit oder Basis Schaden zugefügt wird, werden keine Schadensplättchen auf die Einheit oder Basis gelegt. Es gilt, als wäre der Einheit oder Basis kein Schaden zugefügt worden. Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst.

## 22. AUFGEDRUCKT

1. „Aufgedruckt“ ist ein Begriff, der im Regeltext verwendet wird, um sich auf ein Attribut zu beziehen, das physisch auf einer Karte aufgedruckt ist, und nicht auf ein Attribut, das von Modifikatoren, Fähigkeiten und Effekten beeinflusst wurde. Der Begriff wird zur Verdeutlichung von Regeltexten verwendet, z. B. wenn die Schritte zur Modifizierung der Kosten einer Karte erklärt werden.

## 23. ZUFÄLLIG

1. Wenn etwas zufällig aus mehreren Optionen oder Karten gewählt werden muss, ist jede Methode erlaubt, auf die sich beide Spieler einigen können. Wichtig ist nur, dass jede Option die gleiche Wahrscheinlichkeit hat (bei zwei Optionen kann z. B. eine Münze geworfen werden).

## 24. REFERENZIELLE FÄHIGKEITEN

1. Eine referenzielle Fähigkeit ist eine Fähigkeit, die sich auf eine Karte mit einem bestimmten Namen bezieht.
2. Die meisten referenziellen Fähigkeiten haben einen Effekt, der eintritt, falls ein Spieler eine Karte mit dem angegebenen Namen kontrolliert. Eine referenzielle Fähigkeit berücksichtigt nur den Namen der Karte, nicht aber den Untertitel oder die Kartenart der Karte.  
*Beispiel: Imperiale Ehrengarde (SOR #082) hat die Fähigkeit: „Solange du Imperator Palpatine kontrollierst, bekommst Imperiale Ehrengarde +0/+1.“ Diese Fähigkeit gibt der Imperialen Ehrengarde erhöhte TP, falls ihr kontrollierender Spieler auch Imperator Palpatine als Anführer oder Einheit kontrolliert. Hinweis: Das selbstreferenzielle „Imperiale Ehrengarde“ bezieht sich nur auf diese Karte selbst.*
3. Manche Upgrades haben referenzielle Fähigkeiten, die einen Effekt angeben, der eintritt, falls das Upgrade an die genannte Einheit angehängt wird. Ein solches Upgrade kann an eine Einheit angehängt werden, die nicht die genannte Einheit ist, aber der Teil der Fähigkeit, der sich auf die genannte Einheit bezieht, wird nicht abgehandelt.  
*Beispiel: Vaders Lichtschwert (SOR #136) hat diese Fähigkeit: „Wenn gespielt: Falls dieses Upgrade an Darth Vader angehängt wird, darfst du einer Boden-Einheit 4 Schaden zufügen.“ Ein Spieler kann Vaders Lichtschwert an eine andere Nicht-FAHRZEUG-Einheit als Darth Vader anhängen, aber er darf nur 4 Schaden zufügen, falls er das Upgrade an Darth Vader anhängt.*

## 25. ZURÜCKSCHICKEN UND ZURÜCKNEHMEN

1. Einige Kartenfähigkeiten können eine bestimmte Kartenart auf die Hand ihres Besitzers zurückschicken oder zurücknehmen lassen. Standardmäßig können nur Karten, die im Spiel sind, auf diese Weise zurückgeschickt oder zurückgenommen werden. Falls eine

Karte aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich zurückgeschickt oder zurückgenommen werden soll, muss die Fähigkeit dies ausdrücklich angeben. Eine Karte muss nicht vorher auf der Hand gewesen sein, um auf die Hand zurückgeschickt oder zurückgenommen werden zu können.

*Beispiel. Eine Fähigkeit lautet: „Schicke eine Nicht-Anführer-Einheit auf die Hand ihres Besitzers zurück.“ Damit kann nur eine Einheit, die im Spiel ist, auf die Hand ihres Besitzers zurückgeschickt werden; die Fähigkeit kann keine Einheit aus einem anderen Bereich zurückschicken. Eine andere Fähigkeit lautet: „Nimm eine Einheit in deinem Ablagestapel auf deine Hand zurück.“ Sie erlaubt ausdrücklich, dass eine Einheit vom Ablagestapel zurückgenommen wird.*

2. Eine Karte, die aus dem Spiel auf die Hand ihres Besitzers zurückgeschickt wird, gilt nicht als besiegt.

## 26. AUFDECKEN

1. Eine Karte „aufdecken“ bedeutet, die offene Seite der Karte beiden Spielern zu zeigen. Fähigkeiten können einen Spieler dazu veranlassen, Karten aus seinem Deck, seiner Hand oder seinem Ressourcenbereich aufzudecken.
2. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Karten aus seiner Hand aufdecken muss, wählt er die Karten, die den Angaben der Fähigkeit entsprechen, und deckt sie auf.
3. Eine aufgedeckte Karte gilt nicht, als hätte sie den Bereich verlassen, in dem sie aufgedeckt wurde, sofern nicht anders angegeben.
4. Nachdem eine „Aufdecken“-Fähigkeit abgehandelt wurde, werden alle aufgedeckten Karten in ihre jeweiligen Bereiche zurückgelegt, und zwar in der gleichen Ausrichtung wie vor dem Aufdecken. Falls eine Karte vor dem Aufdecken als geheime Information galt, gilt sie nun wieder als geheime Information.
5. Wenn ein Spieler eine Karte für seinen Gegner aufdeckt, kann dieser nicht mehr verlangen, die Karte zu betrachten, nachdem die Karte in ihren Bereich und ihre vorherige Ausrichtung zurückgekehrt ist. Der Gegner kann die Karte nur dann wieder betrachten, wenn eine andere Fähigkeit das Aufdecken der Karte bewirkt oder wenn die Karte später auf die offene Seite gelegt wird.

## 27. DURCHSUCHEN

1. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, sein Deck zu „durchsuchen“, betrachtet der Spieler eine bestimmte Anzahl von Karten aus seinem Deck, um eine oder mehrere Karten mit einem bestimmten Attribut zu finden. Der Spieler deckt die Karte(n) auf, die er zu wählen beabsichtigt, und legt die anderen Karten wie unten erläutert wieder in sein Deck. Die Fähigkeit weist den Spieler an, was er mit der/den gewählten Karte(n) tun soll. Der Spieler kann sich auch dafür entscheiden, die Fähigkeit so abzuhandeln, als ob er keine passende Karte gefunden hätte.
2. Falls eine Fähigkeit die obersten X Karten eines Spielerdecks durchsucht, legt der Spieler nach dem Durchsuchen alle Karten, die er nicht für die Fähigkeit gewählt hat, in zufälliger Reihenfolge unter sein Deck. Falls eine Fähigkeit das gesamte Deck durchsucht, mischt der Spieler nach dem Durchsuchen sein Deck.
3. Solange ein Spieler Karten durchsucht, muss er die durchsuchten Karten vor seinem Gegner geheim halten.
4. Falls mehrere Karten das von der „Durchsuchen“-Fähigkeit bestimmte Attribut haben, darf der Spieler wählen, welche Karte(n) er für die Fähigkeit verwendet.
5. Hat keine Karte das von der „Durchsuchen“-Fähigkeit bestimmte Attribut, handelt der Spieler trotzdem so viel wie möglich von der Fähigkeit ab.
6. Ein Spieler ist nicht verpflichtet, geheime Informationen aufzudecken, um eine „Durchsuchen“-Fähigkeit abzuhandeln. Der Spieler muss trotzdem so viel wie möglich tun, wenn er eine solche Fähigkeit abhandelt, bis zu dem Punkt, an dem geheime Informationen aufgedeckt werden.
7. Durchsuchte Karten gelten nicht, als hätten sie das Deck verlassen, solange die Suche stattfindet. Karten, die beim Durchsuchen gewählt werden, gelten als im Deckbereich befindlich (aber nicht mehr im Deck), bis sie durch Ziehen, Ablegen oder Spielen in einen anderen Bereich gelegt werden.

## 28. KONTROLLE ÜBERNEHMEN

1. Wenn eine Fähigkeit einen Spieler anweist, die Kontrolle über eine Karte zu „übernehmen“, kontrolliert dieser Spieler ab jetzt die Karte und behält die Kontrolle, bis die Karte das Spiel verlässt oder sein Gegner die Kontrolle über die Karte übernimmt. Ist die Karte eine Einheit, behält sie ihren Status „spielbereit“ oder „erschöpft“, alle auf ihr befindlichen Schadensplättchen sowie alle an sie angehängten Upgrades. Der Spieler, der sie jetzt kontrolliert, richtet sie in ihrem Kampfgebiet so aus, dass sie ihm zugewandt ist.
2. Wenn eine Einheit besiegt wird, wird sie auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt, aber alle „**Wenn besiegt**“-Fähigkeiten werden von dem Spieler abgehandelt, der sie kontrolliert hat, als sie besiegt wurde.

## 29. „DANN“

1. Wenn eine Fähigkeit zwei Effekte enthält, die durch „dann“ getrennt sind, wird beim Abhandeln der Fähigkeit zuerst der erste Effekt abgehandelt und danach der zweite Effekt. Falls der erste Effekt abgehandelt werden kann, muss er so vollständig wie möglich abgehandelt werden, bevor der auf „dann“ folgende Effekt abgehandelt wird. Falls der erste Effekt nicht abgehandelt werden kann, wird der zweite Effekt trotzdem abgehandelt.

*Beispiel: Heldenhaftes Opfer (SOR #150) hat diese Fähigkeit: „Ziehe 1 Karte. Dann greife mit einer Einheit an.“ Der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, muss zuerst die Karte ziehen oder versuchen, die Karte zu ziehen, bevor er den Angriff durchführt.*

2. Fähigkeiten, die durch einen der beiden Effekte ausgelöst werden, werden nicht abgehandelt, bis beide Effekte fertig abgehandelt sind. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

## 30. EINZIGARTIG, EINZIGARTIG-SYMBOL (✦)

1. Eine einzigartige Karte wird mit einem Einzigartig-Symbol (✦) vor dem Namen der Karte gekennzeichnet. Einzigartige Karten stellen ikonische Charaktere, Objekte oder Raumschiffe aus dem *Star Wars*-Universum dar. „Einzigartigkeit“ bezieht sich darauf, ob eine Karte einzigartig ist oder nicht.

2. Jede einzigartige Karte hat einen Untertitel, um sie von anderen einzigartigen Karten mit demselben Namen zu unterscheiden.

3. Wenn eine einzigartige Karte alle aufgedruckten Attribute mit einer anderen einzigartigen Karte gemeinsam hat, gilt sie als weiteres „Exemplar“ oder „Kopie“ dieser Karte und umgekehrt. Unterscheidet sich eine einzigartige Karte in einem oder mehreren aufgedruckten Attributen von einer anderen einzigartigen Karte, sind es keine Kopien („Exemplar“ und „Kopie“ werden synonym verwendet). [Siehe 8.6 Exemplare und Kopien](#)

*Beispiel: Luke Skywalker: Getreuer Freund (SOR #005) und Luke Skywalker: Jedi-Ritter (SOR #051) gelten nicht als „Kopien“ voneinander. Sie unterscheiden sich in mehreren aufgedruckten Attributen wie Kosten, Untertitel und Fähigkeiten. Ein Spieler kann beide Karten gleichzeitig unter seiner Kontrolle haben.*

4. Ein Spieler kann immer nur 1 Exemplar jeder einzigartigen Karte gleichzeitig kontrollieren. Falls ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 1 Exemplar einer einzigartigen Karte unter seiner Kontrolle im Spiel hat, muss er 1 davon besiegen. Das Besiegen eines der Exemplare erfolgt sofort und ist keine ausgelöste Fähigkeit. Der Spieler muss dennoch alle Fähigkeiten abhandeln, die ausgelöst werden, wenn eines der Exemplare gespielt oder besiegt wird.

5. Das 1-Exemplar-Limit von einzigartigen Karten bezieht sich nur auf einzigartige Karten im Spiel und betrifft nicht die Karten auf der Hand, im Deck, auf dem Ablagestapel oder im Ressourcenbereich eines Spielers.

6. Das 1-Exemplar-Limit von einzigartigen Karten ist spielerbezogen. Ein Spieler und sein Gegner können jeweils 1 Exemplar derselben einzigartigen Karte zur gleichen Zeit kontrollieren.

## 31. BIS ZU

1. Wenn eine Fähigkeit mit der Formulierung „bis zu X“ abgehandelt wird (wobei X eine Zahl ist), wählt der Spieler eine beliebige ganze Zahl zwischen 0 und X und handelt die Fähigkeit damit ab.

2. Wenn ein Spieler die Anweisung „besiege bis zu X“ Karten erhält und er 0 Karten besiegt, gilt es nicht, als hätte er Karten besiegt.

3. Wenn ein Spieler die Anweisung „füge bis zu X Schaden zu“ erhält und er 0 Schaden zufügt, gilt es nicht, als hätte er Schaden zugefügt.

4. Wenn ein Spieler die Anweisung „heile bis zu X“ erhält und er 0 heilt, gilt es nicht, als hätte er Schaden geheilt.

5. Wenn ein Spieler die Anweisung „greife mit bis zu X Einheiten an“ erhält und er mit 0 Einheiten angreift, gilt es nicht, als hätte er irgendwelche Angriffe durchgeführt.

## 32. DU

1. Immer wenn eine Karte eine Form von „du“ verwendet, bezieht sich das auf den Spieler, der die Karte kontrolliert.

2. Falls sich die Auslösebedingung einer ausgelösten Fähigkeit darauf bezieht, dass „du“ etwas tut, z. B. „**Wenn du Schaden zufügst**“, bezieht sich das auf alle Karten, die du kontrollierst, oder Fähigkeiten, die du abhandelst.

## 33. „DÜRFEN“

1. Wenn eine Fähigkeit eine Form von „dürfen“ enthält, darf der Spieler wählen, ob er die nach dem „dürfen“ beschriebene Fähigkeit abhandelt oder nicht. Falls sich der Spieler dafür entscheidet, den Text nach dem „dürfen“ abzuhandeln, muss er so viel wie möglich davon abhandeln.

2. Auf einige „Dürfen“-Fähigkeiten folgt die Formulierung „falls du dies tust“. Wenn der Spieler den „Dürfen“-Teil der Fähigkeit vollständig abhandelt, muss er anschließend auch den „Falls du dies tust“-Teil der Fähigkeit abhandeln. Wenn er den ersten Teil nicht vollständig abhandelt, ignoriert er den zweiten.

*Beispiel: ISB-Agent (SOR #176) hat die Fähigkeit: „**Wenn gespielt:** Du darfst ein Ereignis von deiner Hand aufdecken. Falls du dies tust, füge einer Einheit 1 Schaden zu.“ Wenn Katja den ISB-Agenten kontrolliert, kann sie sich entscheiden, die Fähigkeit abzuhandeln und 1 Schaden zuzufügen, indem sie ein Ereignis von ihrer Hand aufdeckt. Sie muss ein Ereignis auf der Hand haben, um dies tun zu können, und sie muss es aufdecken, bevor sie 1 Schaden zufügt. Wenn sie kein Ereignis aufdeckt, fügt sie keinen Schaden zu.*

3. Auf einige „Dürfen“-Fähigkeiten folgt der Satz „Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde“. Wenn ein Spieler sich dafür entscheidet, den Text nach dem „Dürfen“ abzuhandeln, darf er sich in dieser Runde nicht erneut dafür entscheiden, diesen Text abzuhandeln, auch wenn die Fähigkeit erneut ausgelöst wird. Die Fähigkeit gilt nur dann als „verwendet“, wenn der Spieler, der die Fähigkeit abhandelt, sich dafür entscheidet, den Text nach dem „Dürfen“ abzuhandeln.

*Beispiel: Simon kontrolliert Agent Kallus: Den Rebellen auf der Spur (SOR #115), der diese Fähigkeit hat: „**Wenn eine andere einzigartige Einheit besiegt wird:** Du darfst 1 Karte ziehen. Verwende diese Fähigkeit nur ein Mal pro Runde.“ Wenn eine andere einzigartige Einheit besiegt wird, kann Simon sich entscheiden, die Fähigkeit abzuhandeln und 1 Karte zu ziehen. Falls er dies tut, kann er die Fähigkeit erst in der nächsten Runde wieder verwenden. Entscheidet er sich dafür, keine Karte zu ziehen, kann er später, wenn in derselben Runde wieder eine einzigartige Einheit besiegt wird, sich dafür entscheiden, die Fähigkeit abzuhandeln und 1 Karte zu ziehen.*

## 9. CONSTRUCTED-FORMATE FÜR ZWEI SPIELER

### 1. ALLGEMEINES

1. *Star Wars: Unlimited* kann in diversen verschiedenen Spielformaten gespielt werden. Ein Spielformat wird durch die Anzahl der Spieler und die Art des Deckbaus definiert. In diesem Abschnitt werden die Constructed-Formate für zwei Spieler beschrieben.
2. Ein „Constructed“-Deckbauformat ist ein Format, bei dem die Spieler im Voraus ihre Decks bauen und dazu die Karten aus ihren Sammlungen verwenden.
3. Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Regeln des Gesamtregelwerks für alle Constructed-Formate.

### 2. PREMIER-FORMAT

1. Allgemeines
  - A. Das Premier-Format ist ein Constructed-Format für zwei Spieler. Die Zwei-Spieler-Starterdecks sind nach den Regeln des Premier-Formats gebaut.
2. Deckbau
  - A. Ein Premier-Deck muss Folgendes enthalten:
    - Genau 1 Anführer
    - Genau 1 Basis
    - Mindestens 50 weitere Karten (bestehend aus Einheiten, Ereignissen und/oder Upgrades)
  - B. Ein Premier-Deck darf nicht mehr als 3 Exemplare einer Einheit, eines Ereignisses oder eines Upgrades enthalten.

## 10. LIMITED-FORMATE

### 1. ALLGEMEINES

1. *Star Wars: Unlimited* kann in diversen verschiedenen Spielformaten gespielt werden. Ein Spielformat wird durch die Anzahl der Spieler und die Art des Deckbaus definiert. In diesem Abschnitt werden die Limited-Formate Sealed und Draft beschrieben.
2. Ein „Limited“-Deckbauformat ist ein Format, bei dem die Spieler gemeinsam vor Ort ihre Decks bauen und dazu die Karten verwenden, die sie beim Öffnen von Boostern aus einem gemeinsamen Kartenpool erhalten.
3. Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Regeln des Gesamtregelwerks für alle Limited-Formate.

### 2. SEALED-FORMAT

1. Allgemeines
  - A. Das Sealed-Format ist ein Limited-Format, bei dem jeder Spieler vor Ort 6 Booster aus einem einzelnen *Star Wars: Unlimited*-Set öffnet und diese Karten verwendet, um sich ein eigenes Deck zu bauen.
2. Deckbau
  - A. Ein Sealed-Deck muss Folgendes enthalten:
    - Genau 1 Anführer
    - Genau 1 Basis
    - Mindestens 30 weitere Karten (bestehend aus Einheiten, Ereignissen und/oder Upgrades)
  - B. Jeder Spieler muss einen der 6 Anführer aus seinen geöffneten Boostern für sein Deck verwenden.
  - C. Jeder Spieler darf 1 beliebige Basis aus seinen geöffneten Boostern für sein Deck verwenden. Alternativ darf jeder Spieler eine beliebige Basis mit der Seltenheit Gewöhnlich (C), 30 TP und ohne Fähigkeiten verwenden. Diese darf er sich ausleihen oder sie aus seiner Sammlung entnehmen.
  - D. Es gibt kein Limit, wie viele Exemplare einer Karte (außer Anführern und Basen) ein Spieler in seinem Deck haben kann. Wer 4 oder mehr Exemplare einer Karte in seinen Boostern hatte, kann sie alle verwenden.

### 3. DRAFT-FORMAT

1. Allgemeines
  - A. Das Draft-Format ist ein Limited-Format, bei dem jeder Spieler vor Ort 3 Booster aus einem einzelnen *Star Wars: Unlimited*-Set öffnet. Anschließend werden die Karten aus diesen Boostern gedraftet (siehe unten). Nachdem alle Karten gedraftet wurden, baut sich jeder Spieler ein eigenes Deck aus seinen gedrafteten Karten.
2. Grundlagen des Draftens
  - A. Ein Spieler „draftet“ Karten, indem er einen Satz Karten betrachtet, eine davon auswählt und in seinen „Draft-Pool“ legt, und dann die restlichen Karten an den nächsten Spieler weitergibt. Immer wenn ein Spieler einen Satz Karten an den nächsten Spieler in der Reihe weitergibt, erhält er auch einen Satz Karten von dem Spieler vor ihm in der Reihe. Die Spieler setzen diese Abfolge – Betrachten, Auswählen und Weitergeben – fort, bis keine Karten mehr weitergegeben werden können.
  - B. Einseitige Karten müssen beim Draften vor den anderen Spielern geheim gehalten werden. Wenn ein Spieler einen Satz Karten betrachtet, darf er diese Karten den anderen Spielern nicht zeigen. Wenn ein Spieler einen Satz Karten an einen anderen Spieler weitergibt, legt er diese Karten als verdeckten Stapel in die Nähe des anderen Spielers, aber getrennt von den Draft-Pools der beiden Spieler. Doppelseitige Anführer-Karten können nicht verdeckt hingelegt werden und gelten während des Draftens als öffentlich bekannt. Ein Spieler kann jederzeit darum bitten, die gedrafteten Anführer eines anderen Spielers zu betrachten.
  - C. Der Draft-Pool eines Spielers besteht aus den Karten, die er beim Draften ausgewählt hat. Jeder Spieler muss die Karten in seinem Draft-Pool verdeckt (mit Ausnahme der Anführer-Karten) und getrennt von den Draft-Pools der anderen Spieler aufbewahren. Ein Spieler darf die Karten in seinem eigenen Draft-Pool während des Draftens jederzeit betrachten, aber er darf sie nicht mit den Karten, die er gerade draftet, vermischen und sie auch nicht den anderen Spielern zeigen. Nach dem Draften baut sich jeder Spieler aus den Karten in seinem Draft-Pool ein eigenes Deck.
  - D. Auf der einen Seite eines *Star Wars: Unlimited*-Boosters befindet sich eine doppelseitige Anführer-Karte und auf der anderen

eine Kartenrückseite. Wenn du zum ersten Mal einen Booster zum Draften öffnest, halte nach der Anführer-Karte Ausschau und betrachte die anderen Karten erst, wenn du dazu aufgefordert wirst.

- E. Marker und Basis-Karten mit der Seltenheit Gewöhnlich (C) werden nicht gedraftet. Sie werden nach dem Draften der Anführer beiseitegelegt, bevor die anderen Karten gedraftet werden.
- F. Ein Spieler kann jede beliebige Karte draften. Er muss keine Karten wählen, die mit den Aspekten seiner gedrafteten Anführer übereinstimmen (allerdings kann es sein, dass er eine Aspekt-Strafe zahlen muss, wenn er diese Karten später spielen will).

### 3. Schritte des Draftens

#### A. Anführer draften

- Jeder teilnehmende Spieler beginnt mit 3 ungeöffneten Boostern aus einem einzelnen *Star Wars: Unlimited*-Set.
- Jeder Spieler öffnet seine 3 Booster auf einer Seite und entnimmt jeweils nur die Anführer-Karte, ohne sich die anderen Karten in den Boostern anzusehen.
- Jeder Spieler wählt 1 seiner gezogenen Anführer und legt ihn vor sich in seinen Draft-Pool. Dann gibt er die restlichen Anführer an den Spieler zu seiner Rechten weiter.
- Die Spieler wiederholen den vorherigen Schritt, indem sie je 1 Anführer für ihren Draft-Pool wählen und die anderen nach rechts weitergeben. Wenn sie nur noch 1 Anführer weitergereicht bekommen, legen sie diesen direkt in ihren Draft-Pool. Jeder Spieler sollte nun 3 Anführer haben.

#### B. Restliche Karten draften

- Jeder Spieler nimmt sich einen seiner 3 einseitig geöffneten Booster und betrachtet alle Karten daraus, ohne sie den anderen zu zeigen. (Der Marker aus dem Booster wird beiseitegelegt. Marker werden nicht gedraftet.) Jeder Spieler wählt 1 Karte aus dem Booster und legt sie in seinen Draft-Pool. Dann gibt er die restlichen Karten des Boosters an den Spieler zu seiner Linken weiter.
- Die Spieler wiederholen den vorherigen Schritt mit den Karten, die an sie weitergegeben wurden – Karten betrachten, 1 Karte in den Draft-Pool legen, den Rest weitergeben – bis jede Karte in einen Draft-Pool gelegt wurde und keine Karten mehr weitergegeben werden können.
- Nachdem alle Karten aus dem ersten Booster gedraftet wurden, wiederholen die Spieler diesen Vorgang mit den restlichen Boostern. Beim Draften des zweiten Boosters gibt jeder Spieler die restlichen Karten nach rechts statt nach links weiter. Beim dritten Booster wird wieder nach links weitergegeben.
- Nachdem alle Karten gedraftet wurden, verwendet jeder Spieler die Karten in seinem Draft-Pool, um ein Draft-Deck zu bauen.

### 4. Deckbau

#### A. Ein Draft-Deck muss Folgendes enthalten:

- Genau 1 Anführer
- Genau 1 Basis
- Mindestens 30 weitere Karten (bestehend aus Einheiten, Ereignissen und/oder Upgrades)

#### B. Jeder Spieler muss einen der 3 Anführer verwenden, die er für sein Deck gedraftet hat.

#### C. Jeder Spieler kann 1 beliebige Basis verwenden, die er für sein Deck gedraftet hat. Alternativ kann er eine Basis mit der Seltenheit Gewöhnlich (C), 30 TP und ohne Fähigkeiten verwenden. Diese darf er sich ausleihen oder sie aus seiner Sammlung entnehmen.

#### D. Es gibt kein Limit, wie viele Exemplare einer Karte (außer Anführern und Basen) ein Spieler in seinem Deck haben kann. Wer 4 oder mehr Exemplare einer Karte gedraftet hat, kann sie alle verwenden.

## 11. MIT MEHR ALS ZWEI PERSONEN SPIELEN (MULTIPLAYER)

### 1. ALLGEMEINES

1. *Star Wars: Unlimited* kann in diversen verschiedenen Spielformaten gespielt werden. Ein Spielformat wird durch die Anzahl der Spieler und die Art des Deckbaus definiert. In diesem Abschnitt werden die Multiplayer-Formate für mehr als zwei Spieler beschrieben. Üblicherweise spielt man sie zu dritt oder zu viert.
2. Multiplayer-Partien können mit Decks gespielt werden, die nach den Constructed- oder den Limited-Regeln gebaut wurden. Zum Beispiel können vier Spieler Decks nach den Regeln des Premier-Formats bauen und damit eine Partie zu viert spielen. Oder drei Spieler können mit neun Boostern draften und sich anschließend aus ihren Draft-Pools Decks für eine Partie zu dritt bauen.
3. Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Regeln des Gesamtregelwerks auch für Multiplayer-Formate.

### 2. ÜBERBLICK

1. Eine Multiplayer-Partie wird genauso aufgebaut wie eine Partie zu zweit. Einziger Unterschied ist, dass die Spieler im Uhrzeigersinn entscheiden, ob sie einen Mulligan nehmen oder nicht – der aktive Spieler entscheidet als Erster, dann der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und so weiter.
2. Jeder Spieler hat auf seiner Spielfläche einen Teil des Boden-Kampfgebiets und des Weltraum-Kampfgebiets links und rechts neben seinem Basisbereich. Alle Teile eines Kampfgebiets gelten als ein großes Kampfgebiet. Ein Spieler kann also z. B. eine Boden-Einheit in seinen Teil des Boden-Kampfgebiets spielen und später mit ihr eine feindliche Boden-Einheit in einem gegnerischen Teil des Boden-Kampfgebiets angreifen.
3. Der Spieler, der zu Beginn einer Runde die Initiative hat, ist der erste aktive Spieler und führt die erste Aktion durch. Dann wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum aktiven Spieler und führt eine Aktion durch. So geht es weiter reihum bis zum Ende der Aktionsphase.
4. Sobald alle Spieler nacheinander gepasst haben, endet die Aktionsphase.

### 3. AUS DEM SPIEL AUSSCHIEDEN

1. Sobald die Basis eines Spielers keine verbleibenden TP mehr hat, scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus und kann keine weiteren Aktionen mehr durchführen. Alle Karten, die er besitzt, werden aus dem Spiel entfernt. Alle Karten auf seiner Spielfläche, die andere Spieler besitzen, werden auf die Ablagestapel ihrer Besitzer gelegt. (Die entfernten Karten gelten nicht als besiegt oder abgelegt und lösen keine Fähigkeiten aus.) Alle ihre ausgelösten Fähigkeiten, deren Abhandlung noch aussteht, werden ignoriert.
2. Ein ausgeschiedener Spieler kann nicht mehr ins Spiel zurückkehren. Seine Basis kann nicht geheilt werden und er kann nicht von Fähigkeiten beeinflusst werden.
3. Hat ein ausgeschiedener Spieler zu einem früheren Zeitpunkt in der Runde, in der er ausgeschieden ist, einen andauernden oder verzögerten Effekt ausgelöst, bleibt dieser Effekt aktiv, und die verbleibenden Spieler müssen ihn so vollständig wie möglich abhandeln.  
*Beispiel: Wenn der ausgeschiedene Spieler in einem früheren Zug Eine Lücke reißen (SOR #076) gespielt hat, bekommt die Einheit, die er für die Fähigkeit gewählt hat, für den Rest der Phase weiterhin -2/-2.*
4. Falls ein ausgeschiedener Spieler das Initiative-Plättchen kontrolliert hat, legt er es mit der „Verfügbar“-Seite nach oben in die Mitte des Spieltischs. Es kann dann von einem anderen Spieler übernommen werden.

### 4. WEITERE KLARSTELLUNGEN

1. Es gibt keine Regeln, die vorschreiben, über was sich die Spieler unterhalten dürfen. Sie können frei über mögliche Aktionen sowie offene und geheime Informationen sprechen. Sämtliche Absprachen sind jedoch nicht bindend.
2. Für die Zwecke von Kartenfähigkeiten ist „der Gegner“ jeder andere Spieler, der an der Partie teilnimmt. „Die Gegner“ sind alle anderen Spieler. Auch wenn zwei Spieler eine Absprache haben, sind sie für die Zwecke von Kartenfähigkeiten weiterhin „Gegner“. Falls eine Kartenfähigkeit nur einen einzelnen Gegner betrifft, wählt der Spieler, der die Karte gespielt hat (bei Ereignissen) oder kontrolliert (bei Einheiten-Fähigkeiten), welchen Gegner sie beeinflusst.
3. Kann eine Fähigkeit, die mehrere Spieler beeinflusst, gleichzeitig abgehandelt werden, wird sie gleichzeitig abgehandelt. Ansonsten wählt der Spieler, der die Karte mit der Fähigkeit kontrolliert, die Reihenfolge, in der jeder Spieler von der Fähigkeit beeinflusst wird.  
*Beispiel: Großadmiral Thrawn: Geduldig und scharfsinnig (SOR #016) hat die Fähigkeit „Sieh dir die oberste Karte jedes Spieler-decks an“. Da dies nicht gleichzeitig abgehandelt werden kann, wählt der Spieler, der Thrawn kontrolliert, die Reihenfolge, in der er sich die Karten ansieht. Er muss sich die Karten nicht in einer bestimmten Reihenfolge ansehen.*
4. Eine Einheit mit **WACHPOSTEN** verhindert nur, dass die Nicht-**WACHPOSTEN**-Einheiten im selben Kampfgebiet und die Basis ihres kontrollierenden Spielers angegriffen werden. Sie verhindert nicht, dass gegnerische Nicht-**WACHPOSTEN**-Einheiten oder Basen angegriffen werden.

## 12. TWIN SUNS (MULTIPLAYER-FORMAT)

### 1. ALLGEMEINES

1. Twin Suns ist ein spezielles Multiplayer-Format mit eigenen Regeln, Plättchen und Deckbau-Anforderungen. Im Twin Suns-Format hat jedes Spielerdeck 2 Anführer statt einem, und jedes Deck kann nur 1 Exemplar jeder Karte enthalten.
2. Alle Regeln für das Spielen mit mehr als zwei Personen gelten auch für das Twin Suns-Format, sofern nicht anders angegeben.

### 2. DECKBAU

1. Das Twin Suns-Format zeichnet sich durch besondere Deckbauregeln aus, die Decks mit mehr als einem Anführer ermöglichen.
  - A. Jedes Twin Suns-Deck muss Folgendes enthalten:
    - Genau 2 verschiedene Anführer; diese Anführer müssen entweder den ☺- oder den ☹-Aspekt gemeinsam haben
    - Genau 1 Basis
    - Mindestens 50 weitere Karten (bestehend aus Einheiten, Ereignissen und/oder Upgrades)
2. Die Spieler dürfen von keiner Karte mehr als 1 Exemplar in ihrem Deck haben. Dieses Limit gilt sowohl für Anführer als auch für Einheiten, Ereignisse und Upgrades.
  - A. Auch wenn ein Spielerdeck zu Beginn der Partie nicht mehr als 1 Exemplar jeder Karte enthalten darf, kann es dennoch durch Spieeffekte dazu kommen, dass ein Spieler mehrere Exemplare derselben nicht-einzigartigen Karte kontrolliert.

### 3. ZWEI ANFÜHRER

1. Jeder Spieler muss zwei Anführer in seinem Deck haben, die entweder den ☺- oder den ☹-Aspekt gemeinsam haben müssen. Die Anführer können den gleichen Namen haben, dürfen aber keine 2 Exemplare derselben Karte sein, um die Einzigartigkeitsregel nicht zu verletzen.
2. Beide Anführer gewähren dem Deck ihre Aspekt-Symbole.
3. Die Anführer eines Spielers können unabhängig voneinander erschöpft, gerufen und besiegt werden. Ein Spieler kann beide seiner Anführer gleichzeitig gerufen haben.

### 4. SPIELAUFBAU

1. Eine Partie im Twin Suns-Format wird genauso aufgebaut wie eine Multiplayer-Partie ([siehe Abschnitt 11](#)). Es gibt nur zwei Änderungen:
  - A. In Schritt 2 des Aufbaus bringt jeder Spieler seine beiden Anführer mit der Anführer-Seite nach oben unterhalb seiner Basis ins Spiel.
  - B. Nachdem in Schritt 3 der Startspieler das Initiative-Plättchen erhalten hat, werden das neue Explosionsplättchen und das neue Planungsplättchen für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte des Spieltischs gelegt. Diese neuen Plättchen werden im Folgenden erklärt.

### 5. PLÄTTCHEN

1. Für Twin Suns-Partien werden zwei zusätzliche Plättchen benötigt: das Explosionsplättchen und das Planungsplättchen. Sie ähneln dem Initiative-Plättchen insofern, dass auch sie mit einer Aktion übernommen werden können, was gleichzeitig die Teilnahme des Spielers an der aktuellen Runde beendet.
2. Sowohl das Explosionsplättchen als auch das Planungsplättchen haben einen zusätzlichen Effekt, wenn sie übernommen werden. Dieser Effekt wird sofort abgehandelt, wenn das Plättchen übernommen wird.
  - A. Wenn ein Spieler das Explosionsplättchen übernimmt, fügt er jeder gegnerischen Basis 1 Schaden zu.
  - B. Wenn ein Spieler das Planungsplättchen übernimmt, zieht er 1 Karte von seinem Deck und legt dann 1 Karte von seiner Hand unter sein Deck (das kann auch die gerade gezogene Karte sein).
3. Bei Twin Suns-Partien wird die Aktion „Die Initiative übernehmen“ durch die Aktion „Ein verfügbares Plättchen übernehmen“ ersetzt. Wenn ein Spieler diese Aktion durchführt, übernimmt er die Kontrolle über ein beliebiges Plättchen (Initiative, Explosion oder

Planung), das noch nicht übernommen wurde, und dreht es auf die „Übernommen“-Seite um. Es gilt, als hätte er „gepasst“, und er passt automatisch für alle weiteren Aktionen, die er in dieser Phase durchführen würde. Er handelt in dieser Phase jedoch weiterhin alle ausgelösten Fähigkeiten von Karten ab, die er kontrolliert. Ein Spieler darf diese Aktion nur durchführen, falls er in dieser Runde noch kein Plättchen übernommen hat.

**4.** Ein Spieler kann nicht mehr als 1 Plättchen pro Runde übernehmen. Er kann jedoch mehr als 1 Plättchen gleichzeitig kontrollieren, z. B. wenn er bereits das Initiative-Plättchen aus einer vorherigen Runde kontrolliert. In diesem Fall kann er trotzdem ein weiteres Plättchen übernehmen.

**5.** Zu Beginn jeder Sammelphase werden das Explosionsplättchen und das Planungsplättchen mit der „Verfügbar“-Seite nach oben in die Mitte des Spieltischs zurückgelegt.

## 6. AKTIONSPHASE

**1.** Die Spieler können in jedem ihrer Züge eine der folgenden Aktionen durchführen: Eine Karte spielen, mit einer Einheit angreifen, eine Aktionsfähigkeit verwenden oder ein verfügbares Plättchen übernehmen (jeder Spieler nur ein Mal pro Runde).

**A.** Die Aktion „Passen“, die in anderen Spielformaten anstelle einer anderen Aktion gewählt werden kann, steht bei Twin Suns nicht direkt zur Verfügung. Im Twin Suns-Format dürfen die Spieler nur dann freiwillig passen, wenn es keine verfügbaren Plättchen zum Übernehmen gibt. Sie müssen passen, wenn sie zuvor in der Runde ein Plättchen übernommen haben.

**B.** Nachdem ein Spieler ein Plättchen übernommen hat, kann er in dieser Phase keine weiteren Aktionen durchführen und muss jedes Mal passen, wenn er eine Aktion durchführen würde. Ein Spieler kann kein Plättchen übernehmen, wenn er in dieser Phase bereits eines übernommen hat oder wenn alle Plättchen in dieser Phase bereits übernommen wurden.

**C.** Bei einer Partie zu dritt übernimmt der dritte Spieler zwangsläufig das letzte Plättchen und beendet damit die Phase. Bei einer Partie zu viert kann der letzte verbleibende Spieler entscheiden, ob er passen oder weitere Aktionen durchführen will, nachdem alle drei Plättchen übernommen wurden.

**2.** Wenn ein Spieler dafür sorgt, dass ein anderer Spieler aus dem Spiel ausscheidet (z. B. indem er als letzter Spieler der Basis des ausgeschiedenen Spielers Schaden zufügt), heilt er sofort 5 Schaden von seiner eigenen Basis. Sorgt ein Spieler dafür, dass er selbst ausscheidet (durch eine Fähigkeit), heilt niemand auf diese Weise Schaden von seiner Basis.

## 7. ENDE DER PARTIE

**1.** Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, endet die Partie mit dem Ende der aktuellen Phase. Der Spieler, dessen Basis am Ende der aktuellen Phase die meisten verbleibenden TP hat, gewinnt die Partie.

**2.** Am Ende dieser letzten Phase laufen alle Fähigkeiten ab, die „für diese Phase“ oder „bis zum Ende der Phase“ gelten, und die Spieler handeln alle Fähigkeiten ab, die „am Ende der Phase“ ausgelöst werden.

**3.** Falls die Basen mehrerer Spieler die meisten verbleibenden TP haben, wird der Sieg geteilt.

## 13. INDEX/GLOSSAR

Der folgende Index mit Glossar enthält eine kurze Zusammenfassung der Spielbegriffe, die im Gesamtregelwerk erklärt werden. Der Hyperlink am Ende jedes Eintrags führt zu den ausführlichen Regeln und Klarstellungen. Der Index und das Glossar sind nur zum schnellen Nachschlagen gedacht. Im Zweifelsfall haben die Regeln aus den vorherigen Abschnitten des Gesamtregelwerks immer Vorrang.

### ABGESCHIRMT

Wenn du eine Einheit mit dem Schlüsselwort **ABGESCHIRMT** spielst oder rufst, gib ihr 1 Schild-Marker. [Siehe 7.5.12 Abgeschirmt](#)

### ABLAGESTAPEL

Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel, und jeder Ablagestapel ist ein eigener Bereich. Gespielte Ereignisse, besiegte Nicht-Anführer-Einheiten, besiegte Upgrades und abgelegte Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. [Siehe 4.8 Ablagestapel](#)

### ABLEGEN

Eine Karte abzulegen bedeutet, sie aus einem anderen Bereich auf den Ablagestapel ihres Besitzers zu verschieben. Normalerweise werden Karten von der Hand oder dem Deck eines Spielers abgelegt. [Siehe 1.14 Eine Karte ablegen](#)

### AKTIONSFÄHIGKEIT

Eine Aktionsfähigkeit ist eine Fähigkeit, die durch das fettgedruckte Wort „**Aktion**“ gekennzeichnet ist. Die meisten Aktionsfähigkeiten haben Kosten in Klammern, die du zahlen musst, um die Fähigkeit zu verwenden. Das Verwenden einer Aktionsfähigkeit gehört zu den Aktionen, die du in deinem Zug durchführen kannst. [Siehe 7.2 Aktionsfähigkeiten](#)

### AKTIONSPHASE

Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen: der Aktionsphase und der Sammelphase. In der Aktionsphase führt ihr abwechselnd Aktionen durch. [Siehe 5.4 Aktionsphase](#)

### AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade eine Aktion durchführt. In der Aktionsphase werdet ihr abwechselnd zum aktiven Spieler. [Siehe 1.4 Spieler, Aktiver Spieler](#)

### ALS RESSOURCE INS SPIEL BRINGEN

Wenn dich eine Fähigkeit auffordert, eine Karte als Ressource ins Spiel zu bringen, legst du die Karte verdeckt und erschöpft in deinen Ressourcenbereich, sofern nicht anders angegeben. Die Karte gilt nicht als „gespielt“ und es werden keine „**Wenn gespielt**“-Fähigkeiten ausgelöst. [Siehe 1.7 Ressourcen](#)

### ANDAUERNDER EFFEKT

Ein andauernder Effekt ist ein Teil einer Fähigkeit, der das Spiel für eine bestimmte Dauer beeinflusst. Die meisten andauernden Effekte enthalten die Formulierung „für diese Phase“, „in dieser Phase“ oder „für diesen Angriff“. [Siehe 7.7.3 Andauernde Effekte](#)

### ANDERER, ANDERE, ANDERES

Wenn in einer Kartenfähigkeit, „ein anderer“, „eine andere“ oder „ein anderes“ vorkommt, kann die Karte die Effekte ihrer Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden. Außerdem kann „ein anderer“, „eine andere“ oder „ein anderes“ verwendet werden, wenn die Fähigkeit mehrere unterschiedliche Karten beeinflusst. [Siehe 8.19 Ein anderer, eine andere, ein anderes](#)

### ANFÜHRER

Ein Anführer ist eine doppelseitige Karte, die einen berühmten *Star Wars*-Charakter darstellt. Jedes Deck enthält 1 Anführer. Jeder Anführer beginnt das Spiel im Basisbereich seines Besitzers und kann während des Spiels als Einheit gerufen werden. [Siehe 3.4 Anführer](#)

### ANGREIFER

Ein Angreifer ist eine Einheit, die gewählt wird, um einen Angriff durchzuführen. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

### ANHÄNGEN

Upgrades werden an Einheiten angehängt ins Spiel gebracht. „Die Einheit mit diesem Upgrade“ ist die Einheit, an die das Upgrade angehängt ist. [Siehe 3.6 Upgrade](#)

### ANSEHEN

Wenn du die Anweisung erhältst, dir Karten aus einem bestimmten Bereich „anzusehen“, nimmst du diese Karten auf und betrachtest sie, wobei du sie vor

den anderen Spielern geheim hältst. Du darfst die Reihenfolge der angesehenen Karten nicht verändern. Nach dem Betrachten legst du sie wieder in ihren Bereich zurück und achtest darauf, dass sie ihre ursprüngliche Reihenfolge und Ausrichtung beibehalten. [Siehe 8.14 Ansehen](#)

## ASPEKT

Aspekte sind die farbigen Symbole auf einer Karte, welche die Motivation und Weltanschauung der Karte repräsentieren. Die sechs Aspekte und ihre zugehörigen Farben sind: Wachsamkeit , Kommando , Aggression , Raffinesse , Niedertracht  und Heldentum . [Siehe 1.5.6 Aspekte](#)

## ASPEKT-STRAFE

Wenn du eine Karte spielst, deren Aspekt-Symbole nicht alle von deinem Anführer und/oder deiner Basis gewährt werden, musst du für jedes fehlende Symbol 2 Ressourcen als Aspekt-Strafe zahlen. [Siehe 8.1 Aspekt-Strafe](#)

## ATTRIBUT

Ein Attribut ist ein Bestandteil einer Karte. Zu den Attributen gehören der Name der Karte, der Untertitel, die Kartenart, der Kampfgebiet-Typ, die Kosten, die Aspekte, die Stärke, der Stärke-Modifikator, die TP, der TP-Modifikator, die Merkmale und/oder der Textkasten. Die Attribute einer Karte können durch Upgrades und Fähigkeiten modifiziert werden. [Siehe 8.3 Attribut](#)

## AUFDECKEN

Eine Karte aufdecken bedeutet, allen Spielern die offene Seite der Karte zu zeigen. Fähigkeiten können dich dazu auffordern, Karten aus deinem Deck, deiner Hand oder deinem Ressourcenbereich aufzudecken. [Siehe 8.26 Aufdecken](#)

## AUFGEDRUCKT

„Aufgedruckt“ ist ein Begriff, der im Regeltext verwendet wird, um sich auf ein Attribut zu beziehen, das physisch auf einer Karte aufgedruckt ist, und nicht auf ein Attribut, das von Modifikatoren, Fähigkeiten und Effekten beeinflusst wurde. Der Begriff wird zur Verdeutlichung von Regeltexten verwendet, z. B. wenn die Schritte zur Modifizierung der Kosten einer Karte erklärt werden. [Siehe 8.22 Aufgedruckt](#)

## AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT

Ausgelöste Fähigkeiten haben eine fettgedruckte Auslösebedingung. Diese beginnt mit „Wenn“ oder „Beim“, gefolgt von einem Doppelpunkt und einem Effekt. Eine ausgelöste Fähigkeit muss abgehandelt werden, sobald ihre Auslösebedingung erfüllt ist, es sei denn, die Fähigkeit enthält eine Form von „dürfen“. Einmal ausgelöst, muss die Fähigkeit bei der nächstmöglichen Gelegenheit abgehandelt werden. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

## AUSLÖSEBEDINGUNG

Eine Auslösebedingung ist ein Vorkommnis, das dazu führt, dass eine ausgelöste Fähigkeit abgehandelt wird. Ausgelöste Fähigkeiten haben fettgedruckte Auslösebedingungen, wie z. B. **„Wenn gespielt“**, **„Wenn besiegt“** oder **„Beim Angriff“**. [Siehe 7.6 Ausgelöste Fähigkeiten](#)

## BASIS

Jedes Deck enthält 1 Basis, die einen Ort im Star Wars-Universum darstellt. Wird deine Basis besiegt, verlierst du das Spiel. [Siehe 3.2 Basis](#)

## BASISBEREICH

Jeder Spieler hat seinen eigenen Basisbereich. Darin befindet sich seine Basis und sein Anführer, solange er nicht gerufen wurde. [Siehe 4.2 Basisbereich](#)

## BEFREUNDET

Eine Karte, die du kontrollierst, gilt für dich als „befreundete“ Karte. [Siehe 1.5.3 Befreundet und feindlich](#)

## „BEIM ANGRIFF“-FÄHIGKEIT

Einige ausgelöste Fähigkeiten sind mit einem fettgedruckten **„Beim Angriff“** gekennzeichnet. Darauf folgt ein Doppelpunkt und ein Effekt. **„Beim Angriff“-**Fähigkeiten werden abgehandelt, wenn die Einheit, auf der sie stehen, angreift, und zwar nachdem der Verteidiger gewählt wurde, aber bevor die Einheiten Kampfschaden zufügen. [Siehe 7.6.15 Beim Angriff](#)

## BEISEITELEGEN

Eine Karte, die beiseitegelegt wird, gilt als in keinem Bereich befindlich. [Siehe 4.11 Beiseitegelegt / In keinem Bereich](#)

## BEKOMMEN/GEBEN

Viele Fähigkeiten besagen, dass du einer Einheit einen Marker oder einen Stärke-/TP-Modifikator „geben“ sollst oder dass eine Einheit einen Modifikator „bekommt“. [Siehe 3.7 Marker & 8.16 Modifikatoren](#)

## BEREICH

Ein Bereich ist ein klar definierter Teil des Spieltischs, für den bestimmte Regeln gelten. Es gibt sieben unterschiedliche Arten von Bereichen: den Basisbereich jedes Spielers, das Boden-Kampfgebiet, das Weltraum-Kampfgebiet, den Ressourcenbereich jedes Spielers, den Deckbereich jedes Spielers, die Hand jedes Spielers und den Ablagestapel jedes Spielers. [Siehe 4.0 Bereiche](#)

## BESCHRÄNKUNG (VS. ERLAUBNIS)

Bei Widersprüchen zwischen einer Fähigkeit, die etwas beschränkt, und einer Fähigkeit, die etwas erlaubt, hat die Beschränkung Vorrang. [Siehe 1.3.3 für weitere Informationen zu „Beschränkungen haben Vorrang vor Erlaubnissen“](#)

## BESIEGT

Eine Karte ist besiegt, wenn sie das Spiel verlässt, entweder weil sie keine verbleibenden TP mehr hat oder weil eine Fähigkeit sie direkt besiegt. [Siehe 1.5.5 Karten besiegen](#)

## BESITZER

Du bist Besitzer aller Karten, die zu Beginn der Partie in deinem Deck waren. [Siehe 1.5.2 Besitz und Kontrolle](#)

## BIS ZU

Wenn du eine Fähigkeit mit der Formulierung „bis zu X“ abhandelst (wobei X eine Zahl ist), wählst du eine ganze Zahl zwischen 0 und X und handelst die Fähigkeit damit ab. [Siehe 8.31 „Bis zu“](#)

## BODEN-KAMPFGEBIET

Das Boden-Kampfgebiet ist ein von den Spielern gemeinsam genutzter Bereich. Boden-Einheiten werden in das Boden-Kampfgebiet gespielt. [Siehe 4.3 Boden-Kampfgebiet](#)

## „DANN“

Wenn eine Fähigkeit „dann“ verwendet, muss der Text vor dem „dann“ so vollständig wie möglich abgehandelt werden, bevor der Text nach dem „dann“ abgehandelt werden kann. [Siehe 8.29 „Dann“](#)

## DAS SPIEL VERLASSEN

Eine Karte verlässt das Spiel, wenn sie von einem im Spiel befindlichen Bereich in einen nicht im Spiel befindlichen Bereich verschoben wird (z. B. wenn eine Einheit besiegt und auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt wird). Anführer beginnen die Partie im Spiel. Sie kommen nie ins Spiel und verlassen es auch nicht. [Siehe 8.13 Das Spiel verlassen](#)

## DECK

Dein Deck sind alle Karten, die du für das Spiel verwendest. Jedes Spielerdeck ist ein eigener Bereich. [Siehe 1.2 Deck](#)

## DECKBAU

Die Regeln für den Deckbau variieren je nach Spielformat. [Siehe 9.2 Premier-Format](#), [10.2 Sealed-Format](#), [10.3 Draft-Format](#), & [12.2 Deckbau \(Twin Suns\)](#).

## „DIE EINHEIT MIT DIESEM UPGRADE“

Upgrades werden an Einheiten angehängt ins Spiel gebracht. „Die Einheit mit diesem Upgrade“ ist die Einheit, an die das Upgrade angehängt ist. [Siehe 3.6 Upgrade](#)

## DIE INITIATIVE ÜBERNEHMEN

Du kannst als Aktion in deinem Zug „die Initiative übernehmen“. Dabei übernimmst du die Kontrolle über das Initiative-Plättchen und drehst es auf die „Übernommen“-Seite um. Es gilt, als hättest du in diesem Zug gepasst, und du musst von nun an mit allen deinen Aktionen in dieser Runde passen. [Siehe 1.15.5 Die Initiative übernehmen](#)

## DRAFT-FORMAT

Das Draft-Format ist ein Spielformat für zwei Spieler mit limitiertem Deckbau. Um ein Draft-Deck zu bauen, öffnet jeder Spieler vor Ort 3 Booster aus einem einzelnen *Star Wars: Unlimited*-Set. Der Inhalt dieser Booster wird gedraftet, zuerst die drei Anführer und dann die restlichen Karten aus den Boostern. Nachdem alle Karten gedraftet wurden, baut sich jeder Spieler aus seinem Draft-Pool ein eigenes Deck. [Siehe 10.3 Draft-Format](#)

## DURCHSUCHEN

Wenn dich eine Fähigkeit auffordert, dein Deck zu durchsuchen, betrachtest du entweder eine bestimmte Anzahl von Karten von deinem Deck oder dein

gesamtes Deck, um eine oder mehrere Karten mit einem bestimmten Attribut zu finden. Die Fähigkeit sagt dir, was du tun sollst, wenn du eine Karte mit diesem Attribut findest. Du kannst auch entscheiden, die Fähigkeit so abzuhandeln, als hättest du keine solche Karte gefunden. [Siehe 8.27 Durchsuchen](#)

## „DÜRFEN“

Wenn eine Fähigkeit eine Form von „dürfen“ verwendet, darfst du entscheiden, ob du die Fähigkeit auf die Weise abhandeln willst, die hinter dem „Dürfen“ angegeben ist. Falls du dich dafür entscheidest, den Text nach dem „Dürfen“ abzuhandeln, musst du so viel wie möglich davon abhandeln. [Siehe 8.33 „Dürfen“](#)

## EFFEKT

Ein Effekt ist der Nicht-Kosten-Teil einer Kartenfähigkeit, der potenziell den Spielstatus verändern kann. Einige Effekte werden getrennt von der Fähigkeit, die sie erschaffen hat, abgehandelt oder ersetzen die Standardabhandlung der Fähigkeit, die sie erschaffen hat. [Siehe 7.7 Effekte](#)

## EINE AKTIONSFÄHIGKEIT VERWENDEN

Du kannst als Aktion eine Aktionsfähigkeit auf einer Karte verwenden, die du kontrollierst. Zahle die Kosten der Fähigkeit, falls sie welche hat, und handle dann den Effekt der Fähigkeit ab. [Siehe 6.4 Eine Aktionsfähigkeit verwenden](#)

## EINE KARTE SPIELEN

Um eine Karte zu spielen, wähle eine Karte von deiner Hand, zahle Ressourcen in Höhe ihrer Kosten und bringe sie entweder ins Spiel – wenn es sich um eine Einheit oder ein Upgrade handelt – oder lege sie auf deinen Ablagestapel und handle ihre Fähigkeit ab – wenn es sich um ein Ereignis handelt. [Siehe 6.2 Eine Karte spielen](#)

## EINEN ANGRIFF ABSCHLIESSEN

Fähigkeiten mit der Auslösebedingung **„Wenn diese Einheit einen Angriff abschließt“** werden in Schritt 3 eines Angriffs ausgelöst. Die Einheit mit der Fähigkeit muss den Angriff überleben, damit die Fähigkeit ausgelöst werden kann. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

## EINHEIT

Eine Einheit ist eine Art von Karte, die einen Charakter oder ein Fahrzeug aus *Star Wars* darstellt. Im Spiel befindliche Einheiten können angreifen, angegriffen werden und ihre Fähigkeiten können verwendet werden. [Siehe 3.5 Einheit](#)

## EINZIGARTIG

Eine einzigartige Karte wird mit einem Einzigartig-Symbol (†) vor dem Namen der Karte gekennzeichnet. Einzigartige Karten stellen ikonische Charaktere, Objekte oder Raumschiffe aus dem *Star Wars*-Universum dar. Du kannst immer nur 1 Exemplar einer einzigartigen Karte gleichzeitig kontrollieren. [Siehe 8.30 Einzigartig, Einzigartig-Symbol \(†\)](#)

## EPISCHE AKTION

Eine **Epische Aktion**-Fähigkeit ist eine Art von Aktionsfähigkeit, die nur ein Mal pro Partie abgehandelt werden kann. [Siehe 7.2.4 für mehr Informationen über epische Aktionen](#)

## EREIGNIS

Ein Ereignis ist eine Art von Karte. Wenn du ein Ereignis spielst, legst du es auf den Ablagestapel seines Besitzers und handelst dann seine Fähigkeit ab. [Siehe 3.3 Ereignis](#)

## EREIGNISFÄHIGKEIT

Eine Ereignisfähigkeit ist eine Fähigkeit, die im Textkasten einer Ereigniskarte zu finden ist. [Siehe 7.4 Ereignisfähigkeiten](#)

## ERFAHRUNG-MARKER

Ein Erfahrung-Marker ist eine Art von Marker-Upgrade. Er gibt einer Einheit +1 Stärke und +1 TP. [Siehe 3.7 Marker](#)

## ERINNERUNGSTEXT

Erinnerungstext ist kursiv gedruckter Text in Klammern, der die Regeln einer Fähigkeit verdeutlicht und als Gedächtnisstütze dient. Erinnerungstext hat an sich keinen spieltechnischen Effekt. [Siehe 2.13.2 für mehr Informationen über Erinnerungstext](#)

## ERLAUBNIS (VS. BESCHRÄNKUNG)

Bei Widersprüchen zwischen einer Fähigkeit, die etwas beschränkt, und einer Fähigkeit, die etwas erlaubt, hat die Beschränkung Vorrang. [Siehe 1.3.3 für weitere Informationen zu „Beschränkungen haben Vorrang vor Erlaubnissen“](#)

## ERSATZEFFEKT

Ein Ersatzeffekt liegt vor, wenn die Standardabhandlung einer Auslösebedingung oder Fähigkeit durch eine alternative Abhandlung ersetzt wird. Diese alternative Abhandlung ist der Ersatzeffekt. [Siehe 7.7.5 Ersatzeffekte](#)

## ERSCHÖPFT

Eine Karte ist erschöpft, wenn sie seitwärts gedreht ist (um 90°). Manche Aktionsfähigkeiten erfordern, dass du eine Karte erschöpfst. Dies wird durch das ↻-Symbol angegeben. [Siehe 1.5.4 Spielbereit und erschöpft](#)

## ERSTER, ERSTE, ERSTES

Fähigkeiten, die sich auf das „erste“ Vorkommnis in einer Phase beziehen, beziehen sich immer auf das allererste Vorkommnis in dieser Phase, unabhängig davon, ob die Karte mit der Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt im Spiel war oder nicht. [Siehe 8.9 Der/die/das Erste](#)

## EXEMPLAR

Eine Karte ist ein Exemplar einer anderen Karte, wenn beide Karten die gleichen aufgedruckten Attribute haben. Die Begriffe „Exemplar“ und „Kopie“ werden synonym verwendet. [Siehe 8.6 Exemplare und Kopien](#)

## EXPLOSIONSPLÄTTCHEN

Das Explosionsplättchen ist ein zusätzliches Plättchen, das im Twin Suns-Format verwendet wird, um die Teilnahme eines Spielers an einer Runde zu beenden. Wenn du das Explosionsplättchen übernimmst, fügst du jeder gegnerischen Basis sofort 1 Schaden zu. [Siehe 12.5 Plättchen](#)

## FÄHIGKEIT

Eine Fähigkeit ist ein spezieller Kartentext, der erklärt, wie die Karte das Spiel beeinflussen kann. Eine Karte kann eine oder mehrere Fähigkeiten in ihrem Textkasten aufgedruckt haben. Darüber hinaus kann sie von anderen Karten im Spiel Fähigkeiten erhalten. Fähigkeiten müssen so vollständig wie möglich abgehandelt werden. [Siehe 1.3.2 Tu, so viel du kannst](#) & [1.6 Fähigkeiten](#)

## „FALLS DU DIES TUST“

Wenn eine Fähigkeit die Formulierung „falls du dies tust“ verwendet, musst du den Text vor „falls du dies tust“ vollständig abhandeln, um den Text nach „falls du dies tust“ abzuhandeln. [Siehe 8.10 „Falls du dies tust“](#)

## FEINDLICH

Eine Karte, die dein Gegner kontrolliert, gilt für dich als „feindliche“ Karte. [Siehe 1.5.3 Befreundet und feindlich](#)

## FÜR DIESEN ANGRIFF, FÜR DIESE PHASE, IN DIESER PHASE

Fähigkeiten, die eine bestimmte Dauer haben, wie z. B. „für diesen Angriff“, „für diese Phase“ oder „in dieser Phase“, werden als andauernde Effekte bezeichnet. Andauernde Effekte beeinflussen das Spiel nur für die angegebene Zeitspanne. [Siehe 7.7.3 Andauernde Effekte](#)

## GEGNER

Alle anderen Personen, die an der Partie teilnehmen, sind deine Gegner. [Siehe 1.4 Spieler, Aktiver Spieler](#)

## GEHEIME INFORMATIONEN

Geheime Informationen sind Karten, die nur von bestimmten Personen oder zu bestimmten Zeitpunkten betrachtet werden können. Eine Karte kann für dich eine geheime Information sein, für einen anderen Spieler aber nicht. [Siehe 1.17 Offene und geheime Informationen](#)

## GLEICHZEITIG AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN (EINES SPIELERS)

Wenn du mehrere Fähigkeiten abhandeln musst, die gleichzeitig ausgelöst werden, handelst du sie in beliebiger Reihenfolge ab. [Siehe 7.6.9 für mehr Informationen über gleichzeitig ausgelöste Fähigkeiten](#)

## GLEICHZEITIG AUSGELÖSTE FÄHIGKEITEN (MEHRERER SPIELER)

Wenn mehrere Spieler Fähigkeiten abhandeln müssen, die gleichzeitig ausgelöst werden, wählt der aktive Spieler einen Spieler nach dem anderen, der seine Fähigkeiten abhandelt. [Siehe 7.6.9 für mehr Informationen über gleichzeitig ausgelöste Fähigkeiten](#)

## HAND

Deine Hand ist ein eigener Bereich. Du kannst beliebig viele Karten auf deiner Hand haben. [Siehe 4.7 Hand](#)

## HARTNÄCKIG

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **HARTNÄCKIG** bekommt für jeden Schaden auf sich +1 Stärke und +0 TP. [Siehe 7.5.6 Hartnäckig](#)

## HEILEN

Wenn eine Fähigkeit oder ein Effekt eine bestimmte Anzahl von Schaden von einer Karte heilt, entfernst du so viele Schadensplättchen von der Karte. [Siehe 1.9 Schaden](#)

## HINTERHALT

Nachdem eine Einheit mit dem Schlüsselwort **HINTERHALT** gespielt wurde, darf ihr kontrollierender Spieler sie spielbereit machen und mit ihr eine feindliche Einheit angreifen. [Siehe 7.5.5 Hinterhalt](#)

## IGNORIEREN

Wenn du angewiesen wirst, eine Schlüsselwortfähigkeit zu „ignorieren“, behandelst du diese Fähigkeit als inaktiv. Wirst du angewiesen, die Aspekt-Strafe einer Karte zu „ignorieren“, zahlst du die Kosten der Karte, ohne zu berücksichtigen, wie viele ihrer Aspekt-Symbole von deinem Anführer und/oder deiner Basis gewährt werden. [Siehe 8.11 Ignorieren](#)

## IM SPIEL

Karten im Boden-Kampfgebiet, im Weltraum-Kampfgebiet, in den Basisbereichen und in den Ressourcenbereichen gelten als „im Spiel“. Standardmäßig haben Karten, die im Spiel sind, das Potenzial, mit ihren Fähigkeiten, ihrer Stärke und ihren TP das Spiel zu beeinflussen. [Siehe 4.9 Im Spiel und nicht im Spiel](#)

## INITIATIVE, INITIATIVE-PLÄTTCHEN

Die Initiative ist ein Spielkonzept, das durch das Initiative-Plättchen dargestellt wird. Wer das Initiative-Plättchen kontrolliert, ist der erste aktive Spieler der Runde und führt die erste Aktion durch. Du kannst in deinem Zug die Aktion „Die Initiative übernehmen“ durchführen, um sicherzustellen, dass du in der nächsten Runde als Erstes an der Reihe bist. [Siehe 1.15.5 Die Initiative übernehmen](#)

## INS SPIEL KOMMEN

Eine Karte kommt ins Spiel, wenn sie von einem nicht im Spiel befindlichen Bereich in einen im Spiel befindlichen Bereich verschoben wird (z. B. wenn du eine Einheit von deiner Hand in das Boden-Kampfgebiet spielst). Anführer beginnen die Partie im Spiel. Sie kommen nie ins Spiel und sie verlassen das Spiel auch nicht. [Siehe 8.8 Ins Spiel kommen](#)

## KAMPFGEBIET

Es gibt zwei Kampfgebiete: das Boden-Kampfgebiet und das Weltraum-Kampfgebiet. Jedes Kampfgebiet ist ein eigener Bereich, den ihr gemeinsam nutzt. Der Kampfgebiet-Typ einer Einheit gibt an, in welches Kampfgebiet sie gespielt wird. [Siehe 4.3 Boden-Kampfgebiet](#) & [4.4 Weltraum-Kampfgebiet](#)

## KAMPFSCHADEN

Kampfschaden ist der Schaden, der in Schritt 2 eines Angriffs zugefügt wird. Kampfschaden ist sowohl der Schaden, den ein Angreifer einem Verteidiger / einer Basis zufügt, als auch der Schaden, den ein Verteidiger einem Angreifer zufügt. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

## KARTENART

Die Kartenart ist in der oberen linken Ecke der Karte angegeben. Es gibt sechs verschiedene Kartenarten: Basis, Ereignis, Anführer, Einheit, Upgrade und Marker. Für jede Kartenart gelten eigene Regeln. Eine Ressource gilt nicht als Kartenart. [Siehe 3.0 Kartenarten](#)

## „KÖNNEN“

Wenn in einer Kartenfähigkeit eine Form von „können“ verwendet wird, passt diese Fähigkeit eine Standard-Spielregel an oder setzt sie außer Kraft. Wenn du eine Karte mit einer solchen Fähigkeit kontrollierst, entscheidest du, ob du die Fähigkeit auf die angegebene Art und Weise verwendest oder stattdessen die Standard-Spielregel befolgst. [Siehe 1.3.3 für mehr Informationen zu „Beschränkungen haben Vorrang vor Erlaubnissen“](#) & [8.4 „Können“ und „nicht können“](#)

## KONSTANTE FÄHIGKEIT

Eine konstante Fähigkeit ist immer in Kraft, solange die Karte im Spiel ist. Es spielt keine Rolle, ob die Karte spielbereit oder erschöpft ist. Manche konstanten Fähigkeiten beeinflussen das Spiel nur, solange eine bestimmte Bedingung erfüllt ist. [Siehe 7.3 Konstante Fähigkeiten](#)

## KONTROLLE ÜBERNEHMEN

Fähigkeiten können besagen, dass du die Kontrolle über eine feindliche Einheit übernehmen sollst. Wenn du die Kontrolle über eine Einheit übernimmst, wirst du zum kontrollierenden Spieler der Einheit und richtest sie so aus, dass sie dir zugewandt ist. [Siehe 1.5.2 Besitz und Kontrolle](#) & [8.28 Kontrolle übernehmen](#)

## KONTROLLIEREN, KONTROLLE

Du kontrollierst jede Karte, die du gespielt oder ins Spiel gebracht hast, es sei denn, ein anderer Spieler verwendet eine Fähigkeit, um die Kontrolle zu übernehmen. Die Kontrolle über eine Karte bleibt bestehen. Wenn also dein Gegner die Kontrolle über eine deiner Karten übernimmt, behält er die Kontrolle, bis etwas anderes festgelegt wird. [Siehe 1.5.2 Besitz und Kontrolle](#) & [8.28 Kontrolle übernehmen](#)

## KOPIE

Eine Karte ist eine Kopie einer anderen Karte, wenn beide Karten die gleichen aufgedruckten Attribute haben. Die Begriffe „Exemplar“ und „Kopie“ werden synonym verwendet. [Siehe 8.6 Exemplare und Kopien](#)

## KOSTEN

Die Kosten einer Karte geben an, wie viele Ressourcen du ausgeben musst, um die Karte zu spielen. [Siehe 1.8 Kosten](#)

## „KOSTENLOS“

Wenn dich eine Fähigkeit anweist, eine Karte „kostenlos“ zu spielen, umgeht dies alle Modifikatoren für die Kosten dieser Karte, einschließlich der Aspekt-Strafe. Du zahlst keine Ressourcen, um diese Karte zu spielen, aber du musst dennoch alle zusätzlichen Nicht-Ressourcen-Kosten für die Karte zahlen. [Siehe 1.8.5 für mehr Informationen über „kostenlos“](#)

## LEERES DECK

Wenn du keine Karten mehr in deinem Deck hast, spielst du mit den Karten weiter, die du im Spiel und auf deiner Hand hast. Wenn du eine Karte von deinem leeren Deck ziehen würdest, fügst du stattdessen für jede Karte, die du ziehen würdest, deiner Basis 3 Schaden zu. [Siehe 8.7 Leeres Deck](#)

## LETZTE BEKANNTE INFORMATION

Die letzte bekannte Information ist eine Information über eine Karte, die nicht mehr im Spiel ist. Sie bezieht sich darauf, wer die Karte kontrolliert hat und welche Modifikatoren auf die Karte angewendet wurden, unmittelbar bevor sie das Spiel verlassen hat. Du verwendest die letzte bekannte Information hauptsächlich beim Abhandeln von „**Wenn besiegt**“-Fähigkeiten auf Karten, die das Spiel verlassen haben. [Siehe 8.12 Letzte bekannte Information](#)

## MARKER

Ein Marker ist eine Art von Karte, die zu Beginn der Partie beiseitegelegt und durch bestimmte Fähigkeiten ins Spiel gebracht wird. Wenn ein Marker das Spiel verlässt, wird er wieder beiseitegelegt. [Siehe 3.7 Marker](#)

## MERKMAL

Die Merkmale einer Karte befinden sich direkt unterhalb der Kartenillustration und sind atmosphärische Attribute, die die Karte in Kategorien einteilen. Merkmale haben an sich keine Regeln, aber Kartenfähigkeiten können Bezug auf sie nehmen. [Siehe 2.12 Merkmale](#)

## MISCHEN

Ein Deck zu mischen bedeutet, die Reihenfolge der Karten im Deck nach dem Zufallsprinzip zu verändern. Die Spieler mischen ihre Decks während des Aufbaus und immer dann, wenn sie ihr gesamtes Deck durchsucht haben. [Siehe 5.2 Aufbau und Beginn der Partie](#) & [8.27 Durchsuchen](#)

## MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN

Du kannst als Aktion oder durch bestimmte Fähigkeiten mit einer Einheit angreifen. Dabei erschöpfst du eine Einheit, die du kontrollierst, machst sie zum „Angreifer“ und wählst, was sie angreift: entweder einen „Verteidiger“ oder die gegnerische Basis. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

## MODIFIKATOR

Ein Modifikator ist eine Veränderung eines auf einer Karte aufgedruckten Wertes. Er wird durch eine Fähigkeit oder ein angehängtes Upgrade auf die Karte angewendet. Wenn ein Modifikator auf einen aufgedruckten Wert angewendet wird, entsteht ein modifizierter Wert. Dieser wird verwendet, um Fähigkeiten und Aktionen abzuhandeln, die von diesem Wert abhängen. [Siehe 8.16 Modifikatoren](#)

## MULLIGAN

Wenn du beim Aufbau mit deiner Starthand unzufrieden bist, kannst du einen Mulligan nehmen, indem du deine Starthand zurück in dein Deck mischst und eine neue Starthand ziehst. Diese neue Starthand musst du behalten. [Siehe 5.2 Aufbau und Beginn der Partie](#)

## „MÜSSEN“

Wenn eine Kartenfähigkeit besagt, dass ein Effekt eintreten „muss“ oder eine bestimmte Wahl getroffen werden „muss“, musst du die Fähigkeit wie angegeben abhandeln, so weit es möglich ist. [Siehe 8.17 „Müssen“](#)

## NAME

Der Name einer Karte steht oben auf der Karte. Eine Fähigkeit kann sich auf den Namen einer Karte beziehen oder dich auffordern, eine Karte zu nennen. [Siehe 2.2 Name](#)

## NENNE EINE KARTE

Wenn dich eine Fähigkeit auffordert, eine Karte zu „nennen“, gibst du den Namen einer beliebigen *Star Wars: Unlimited*-Karte deutlich an (z. B. indem du ihren Namen laut aussprichst) und wendest den Rest der Fähigkeit auf alle Karten mit diesem Namen im Spiel an. Diese Fähigkeiten berücksichtigen keine Untertitel. Du musst beim Nennen einer Karte keinen Untertitel angeben. [Siehe 8.18 Eine Karte nennen](#)

## NICHT IM SPIEL

Karten im Deck, auf der Hand und im Ablagestapel sind „nicht im Spiel“. Standardmäßig haben Karten, die nicht im Spiel sind, nicht das Potenzial, mit ihren Fähigkeiten, ihrer Stärke und ihren TP das Spiel zu beeinflussen. Sie können das Spiel nur beeinflussen, wenn eine Fähigkeit ausdrücklich angibt, dass sie dies aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich tut, oder wenn es eine Art von Fähigkeit ist, die dies standardmäßig tut. [Siehe 4.9 Im Spiel und nicht im Spiel](#)

## „NICHT KÖNNEN“

Wenn in einer Kartenfähigkeit eine Form von „nicht können“ verwendet wird, hat diese Beschränkung Vorrang vor Erlaubnissen. Wenn also eine Fähigkeit, die eine Form von „können“ oder „dürfen“ verwendet, im direkten Widerspruch zu einer „Nicht können“-Fähigkeit steht, hat die „Nicht können“-Fähigkeit Vorrang. [Siehe 1.3.3 für mehr Informationen zu „Beschränkungen haben Vorrang vor Erlaubnissen“ & 8.4 „Können“ und „nicht können“](#)

## OFFENE INFORMATIONEN

Offene Informationen sind Karten, die von jedem Spieler jederzeit betrachtet werden können. [Siehe 1.17 Offene und geheime Informationen](#)

## OFFENSIVE

Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort **OFFENSIVE** angreift, bekommt sie Bonus-Stärke in Höhe des Wertes hinter **OFFENSIVE**. [Siehe 7.5.8 Offensive](#)

## PASSEN

Wenn du passt, gilt es, als hättest du mit deiner Aktion nichts getan. [Siehe 1.15.6 Passen](#)

## PHASE

Eine Runde besteht aus zwei Phasen: der Aktionsphase und der Sammelfase. [Siehe 5.4 Aktionsphase & 5.5 Sammelfase](#)

## PLANUNGSPLÄTTCHEN

Das Planungsplättchen ist ein zusätzliches Plättchen, das im Twin Suns-Format verwendet wird, um die Teilnahme eines Spielers an einer Runde zu beenden. Wenn du das Planungsplättchen übernimmst, ziehst du sofort 1 Karte von deinem Deck und legst dann 1 Karte von deiner Hand unter dein Deck. [Siehe 12.5 Plättchen](#)

## RESSOURCE

Eine Ressource ist eine Art von Spielobjekt. Eine Karte wird zu einer Ressource, wenn du sie in deinem Ressourcenbereich ins Spiel bringst. Du zahlst die Kosten von Karten, indem du die von dir kontrollierten Ressourcen erschöpfst. Die aufgedruckten Attribute einer Ressource sind inaktiv und haben keinen Einfluss auf das Spiel, sofern nicht anders angegeben. [Siehe 1.7 Ressourcen](#)

## RESSOURCENBEREICH

Jeder Spieler hat einen Ressourcenbereich. Darin liegen die Ressourcen, die er kontrolliert. [Siehe 4.5 Ressourcenbereich](#)

## RUFEN

Wenn du deinen Anführer rufst, drehst du ihn auf die Anführer-Einheit-Seite um, machst ihn spielbereit und verschiebst ihn aus deinem Basisbereich in das Boden-Kampfgebiet. Ein gerufener Anführer kann angreifen, angegriffen werden und die Fähigkeiten auf seiner Anführer-Einheit-Seite verwenden. [Siehe 3.4 Anführer](#)

## RUNDE

Eine Spielrunde besteht aus zwei Phasen: der Aktionsphase und der Sammelfase. [Siehe 5.3 Runde](#)

## SABOTEUR

Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort **SABOTEUR** angreift, ignoriert sie feindliche Einheiten mit dem Schlüsselwort **WACHPOSTEN** in ihrem Kampfgebiet und besiegt außerdem alle Schild-Marker des Verteidigers. [Siehe 7.5.10 Saboteur](#)

## SAMMELPHASE

Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen: der Aktionsphase und der Sammelphase. In der Sammelphase ziehen die Spieler Karten, entscheiden, ob sie eine Ressource legen wollen, und machen erschöpfte Karten spielbereit. [Siehe 5.5 Sammelphase](#)

## SCHADEN

Karten mit TP-Werten können durch Angriffe und Fähigkeiten Schaden erleiden. Der Schaden wird durch Schadensplättchen dargestellt. [Siehe 1.9 Schaden](#)

## SCHILD-MARKER

Ein Schild-Marker ist eine Art von Marker-Upgrade. Wenn eine Einheit mit einem oder mehreren Schild-Markern Schaden erleiden würde, wird stattdessen ein Schild-Marker der Einheit besiegt. [Siehe 3.7 Marker](#)

## SCHLÜSSELWORT, SCHLÜSSELWORTFÄHIGKEIT

Ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselwortfähigkeit ist eine Kartenfähigkeit, die mit fettgedrucktem rotem Text gekennzeichnet ist und für die bestimmte Regeln gelten. [Siehe 7.5 Schlüsselwortfähigkeiten](#)

## SPIELBEREIT

Eine Karte ist spielbereit, wenn sie aufrecht liegt. [Siehe 1.5.4 Spielbereit und erschöpft](#)

## SPIELBESCHRÄNKUNG

Eine Spielbeschränkung ist ein Zustand, der verhindert, dass eine Karte gespielt wird. Spielbeschränkungen werden überprüft, bevor die Kosten für das Spielen der Karte gezahlt werden. [Siehe 8.20 Spielbeschränkungen](#)

## SPIELER

Ein Spieler ist eine Person, die am Spiel teilnimmt. [Siehe 1.4 Spieler, Aktiver Spieler](#)

## SPIELFLÄCHE

Deine Spielfläche besteht aus allen Karten, die du in den im Spiel befindlichen Bereichen kontrollierst. Die einzige Ausnahme sind die Upgrades, die du kontrollierst und die an feindliche Einheiten angehängt sind; diese liegen auf der Spielfläche deines Gegners. Zu deiner Spielfläche gehören die Karten in deinem Basisbereich, die Karten in deinem Ressourcenbereich, alle Einheiten, die du kontrollierst, und alle Upgrades, die an Einheiten angehängt sind, die du kontrollierst. [Siehe 4.10 Spielfläche](#)

## SPIELSTATUS

Der „Spielstatus“ bezeichnet: den aktuellen Bereich, den kontrollierenden Spieler, die Attribute und den Status (spielbereit/erschöpft sowie offen/verdeckt) jeder Karte; den kontrollierenden Spieler und den Status (übernommen/verfügbar) des Initiative-Plättchens; den Status offener und geheimer Informationen für einen Spieler; den Status aller aktiven andauernden Effekte und verzögerten Effekte; und den Status der „**Epische Aktion**“-Fähigkeiten (verwendet / nicht verwendet). Eine Aktion, Fähigkeit oder die Zahlung von Kosten, die eines dieser Elemente verändert, gilt als Veränderung des Spielstatus. Du musst den Spielstatus verändern, wenn du eine andere Aktion als Passen durchführst. [Siehe 1.16 Spielstatus](#)

## SPIELTISCH

Der „Spieltisch“ ist ein Sammelbegriff für alle Bereiche des Spiels insgesamt. [Siehe 4.0 Bereiche](#)

## STÄRKE

Stärke ist ein Attribut, das angibt, wie viel Schaden eine Einheit im Kampf zufügt. [Siehe 1.10 Stärke](#)

## STÄRKE-MODIFIKATOR

Ein Stärke-Modifikator ist ein Attribut, das den Stärke-Wert der Einheit mit dem Upgrade um die aufgedruckte Zahl modifiziert. Nur Upgrades haben einen Stärke-Modifikator. [Siehe 2.9 Stärke-Modifikator](#)

## STATTDESSEN, ANSTATT

Wenn eine Fähigkeit „stattdessen“ oder „anstatt“ verwendet, handelt es sich um einen Ersatzeffekt, der die Standardabhandlung einer Auslösebedingung oder Fähigkeit durch eine andere ersetzt. [Siehe 7.7.5 Ersatzeffekte](#)

## TEXTKASTEN

Der Textkasten einer Karte enthält alle Fähigkeiten, über die die Karte verfügt. [Siehe 2.13 Textkasten](#)

## TP

TP (oder Trefferpunkte) sind ein Attribut, das angibt, wie viel Schaden eine Karte auf sich haben kann, bevor sie besiegt wird. Einheiten und Basen haben TP-Werte. [Siehe 1.11 TP](#)

## TP-MODIFIKATOR

Ein TP-Modifikator ist ein Attribut, das den TP-Wert der Einheit mit dem Upgrade um die aufgedruckte Zahl modifiziert. Nur Upgrades haben einen TP-Modifikator. [Siehe 2.11 TP-Modifikator](#)

## ÜBERSCHÜSSIGER SCHADEN

„Überschüssiger Schaden“ ist Schaden, der einer Einheit zugefügt wird und über die Menge hinausgeht, die nötig ist, um diese Einheit zu besiegen. [Siehe 1.9.11 für weitere Informationen zu überschüssigem Schaden](#)

## ÜBERWÄLTIGEN

Wenn ein Angreifer mit dem Schlüsselwort **ÜBERWÄLTIGEN** einem Verteidiger Kampfschaden zufügt, fügt sein kontrollierender Spieler den überschüssigen Schaden der Basis des verteidigenden Spielers zu. [Siehe 7.5.7 Überwältigen](#)

## UNTERTITEL

Jede einzigartige Karte hat einen Untertitel, um sich von anderen einzigartigen Karten mit demselben Namen zu unterscheiden. [Siehe 2.3 Untertitel](#)

## UPGRADE

Ein Upgrade ist eine Art von Karte, die an eine Einheit angehängt wird. Ein Upgrade kann nur gespielt werden, wenn eine zulässige Einheit im Spiel ist, an die es angehängt werden kann. Upgrades können die Attribute der Einheit mit dem Upgrade modifizieren oder der Einheit mit dem Upgrade Fähigkeiten geben. [Siehe 3.6 Upgrade](#)

## VERBLEIBENDE TP

Die verbleibenden TP einer Einheit ermittelst du, indem du den erlittenen Schaden der Einheit von ihrem TP-Wert abziehst. Wenn die verbleibenden TP einer Einheit 0 oder weniger betragen, wird die Einheit besiegt. [Siehe 1.11 TP](#)

## VERHINDERN VON SCHADEN

Wenn eine Fähigkeit verhindert, dass einer Einheit oder Basis Schaden zugefügt wird, werden keine Schadensplättchen auf diese Einheit oder Basis gelegt. Es gilt, als wäre dieser Einheit oder Basis kein Schaden zugefügt worden, und Fähigkeiten, die ausgelöst würden, wenn Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst. [Siehe 8.21 Verhindern von Schaden](#)

## VERLIEREN (EINE FÄHIGKEIT)

Fähigkeiten können bewirken, dass eine Karte einige oder alle ihre Fähigkeiten (beispielsweise bestimmte Schlüsselwörter) verliert. [Siehe 8.15 Verlieren](#)

## VERSCHACHELTE AKTION

Eine verschachtelte Aktion liegt vor, wenn die Abhandlung einer Fähigkeit dazu führt, dass du eine bestimmte Art von Aktion durchführst. Dies ist eine verschachtelte Aktion. Alle Fähigkeiten, die vor der verschachtelten Aktion ausgelöst wurden, kommen in die Warteschleife, bis die verschachtelte Aktion abgehandelt worden ist. Alle Fähigkeiten, die während oder infolge einer verschachtelten Aktion ausgelöst werden, werden zu dem entsprechenden Zeitpunkt innerhalb der Aktion abgehandelt. [Siehe 7.6.12 Verschachtelte Fähigkeiten und verschachtelte Aktionen](#)

## VERSCHACHELTE FÄHIGKEIT

Eine verschachtelte Fähigkeit liegt vor, wenn beim Abhandeln einer ausgelösten Fähigkeit eine zweite Fähigkeit ausgelöst wird. Die zweite Fähigkeit ist eine verschachtelte Fähigkeit. Alle Fähigkeiten, die vor der verschachtelten Fähigkeit ausgelöst wurden, kommen in die Warteschleife, bis die verschachtelte Fähigkeit abgehandelt worden ist. [Siehe 7.6.12 Verschachtelte Fähigkeiten und verschachtelte Aktionen](#)

## VERTEIDIGENDER SPIELER

Der verteidigende Spieler ist der Spieler, der die angegriffene Einheit oder Basis kontrolliert. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

## VERTEIDIGER

Ein Verteidiger ist eine Einheit im Kampf, die angegriffen wird. [Siehe 6.3 Mit einer Einheit angreifen](#)

## VERZÖGERTER EFFEKT

Ein verzögerter Effekt wird erschaffen, wenn eine Kartenfähigkeit einen zukünftigen Zeitpunkt oder eine zukünftige Bedingung angibt und einen Effekt,

der zu diesem Zeitpunkt eintreten wird. Einmal erschaffen, wird ein verzögerter Effekt zum angegebenen Zeitpunkt oder beim Eintreten der angegebenen Bedingung abgehandelt, selbst wenn die Fähigkeit, die ihn erschaffen hat, auf einer Karte war, die das Spiel bereits verlassen hat.

[Siehe 7.7.4 Verzögerte Effekte](#)

## WACHPOSTEN

Eine Einheit mit dem Schlüsselwort **WACHPOSTEN** hindert feindliche Einheiten in ihrem Kampfgebiet daran, deine Basis und andere Nicht-**WACHPOSTEN**-Einheiten, die du kontrollierst, anzugreifen. Feindliche Einheiten mit **SABOTEUR** ignorieren das Schlüsselwort **WACHPOSTEN**, wenn sie angreifen.

[Siehe 7.5.11 Wachposten](#)

## WÄHLEN

Wenn eine Fähigkeit dich anweist, ein Spielobjekt zu „wählen“, musst du ein Spielobjekt wählen, das den Kriterien der Fähigkeit entspricht. Wenn eine Ereignisfähigkeit dich anweist, mehrere Optionen aus einer Liste zu „wählen“, musst du unterschiedliche Optionen wählen. [Siehe 8.5 Wählen, Wahl](#)

## WELTRAUM-KAMPFGEBIET

Das Weltraum-Kampfgebiet ist ein von den Spielern gemeinsam genutzter Bereich. Weltraum-Einheiten werden in das Weltraum-Kampfgebiet gespielt.

[Siehe 4.4 Weltraum-Kampfgebiet](#)

## WENN BESIEGT

„**Wenn besiegt**“-Fähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, die abgehandelt werden, wenn die Karte, auf der sie stehen, besiegt wird, und zwar nachdem die Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers gelegt wurde. Diese Fähigkeiten werden von dem Spieler abgehandelt, der die Karte zuletzt kontrolliert hat, bevor sie das Spiel verlassen hat. [Siehe 7.6.14 Wenn besiegt](#)

## WENN GESPIELT

„**Wenn gespielt**“-Fähigkeiten sind ausgelöste Fähigkeiten, die abgehandelt werden, wenn die Karte, auf der sie stehen, gespielt wird, und zwar nachdem die Kosten der Karte gezahlt wurden und die Karte ins Spiel gebracht wurde. [Siehe 7.6.13 Wenn gespielt](#)

## WIEDERHERSTELLEN

Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort **WIEDERHERSTELLEN** angreift, heilt ihr kontrollierender Spieler Schaden in Höhe des Wertes hinter **WIEDERHERSTELLEN** von seiner Basis. [Siehe 7.5.9 Wiederherstellen](#)

## WÜRDE

Wenn eine Fähigkeit „würde“ verwendet, handelt es sich um einen Ersatzeffekt, der die Standardabhandlung einer Auslösebedingung oder Fähigkeit durch eine andere ersetzt. [Siehe 7.7.5 Ersatzeffekte](#)

## ZIEHEN

Um eine Karte zu ziehen, nimmst du die oberste Karte deines Decks auf deine Hand, sofern nicht anders angegeben. [Siehe 1.13 Eine Karte ziehen](#)

## ZURÜCKSCHICKEN UND ZURÜCKNEHMEN

Einige Kartenfähigkeiten können eine bestimmte Kartenart auf die Hand ihres Besitzers zurückschicken oder zurücknehmen lassen. Standardmäßig können nur Karten, die im Spiel sind, auf diese Weise zurückgeschickt oder zurückgenommen werden. Falls eine Karte aus einem nicht im Spiel befindlichen Bereich zurückgeschickt oder zurückgenommen werden soll, muss die Fähigkeit dies ausdrücklich angeben. [Siehe 8.25 Zurückschicken und zurücknehmen](#)

## ZUSÄTZLICHE KOSTEN

Einige Fähigkeiten fügen zusätzliche Kosten für das Spielen einer Karte in Form von Nicht-Ressourcen-Kosten hinzu. Um eine solche Karte zu spielen, musst du sowohl die Ressourcen-Kosten der Karte zahlen als auch alle zusätzlichen Kosten, die auf die Karte angewendet werden.

[Siehe 1.8.8. für mehr Informationen über zusätzliche Kosten](#)