

The cover art features a central, highly detailed metallic sphere, possibly a Death Star component, set against a dark, starry space background. Several spacecraft are visible: a small, sleek ship on the left and a larger, more complex vessel on the right. The entire scene is framed by a red border with black, angular, circuit-like patterns at the top and bottom. The title 'STAR WARS' is prominently displayed in a bold, white, stylized font within a black shield-like shape at the top, with 'UNLIMITED' in a simpler white font below it.

STAR WARS

UNLIMITED

COMPENDIO DELLE REGOLE

31/01/24 – V. 1.1

INTRODUZIONE

Questo documento è il regolamento completo di *Star Wars™: Unlimited*, che fornisce le spiegazioni più dettagliate sulle interazioni delle regole del gioco. Il suo obiettivo è la completezza piuttosto che l'accessibilità ed è destinato agli arbitri e a coloro che cercano di comprendere il gioco a livello totale. Per imparare a giocare, è sufficiente leggere la Guida Rapida e consultare le informazioni sul sito web, StarWarsUnlimited.com, per ulteriori approfondimenti.

Le regole contenute in questo documento sono organizzate per categorie, ognuna con un numero univoco per facilitarne la citazione (per esempio, 1.1.2.). Il documento contiene anche un Indice/Glossario di termini importanti, con collegamenti ipertestuali per una rapida consultazione.

Qualora fossero necessari ulteriori chiarimenti su qualsiasi parte di questo documento, è possibile inviare domande via e-mail attraverso la pagina del servizio clienti all'indirizzo www.Asmodee.com.

CONTENUTO

1.	CONCETTI DI GIOCO	4
1.	GENERALE	4
2.	MAZZO	4
3.	REGOLE D'ORO	4
4.	GIOCATORI, GIOCATORE ATTIVO	4
5.	CARTE	4
6.	CAPACITÀ	6
7.	RISORSE	6
8.	COSTO	7
9.	DANNI	7
10.	POTENZA	8
11.	PUNTI FERITA (PF)	8
12.	GETTONI	9
13.	PESCARRE UNA CARTA	9
14.	SCARTARE UNA CARTA	9
15.	AZIONI	10
16.	STATO DI GIOCO	10
17.	INFORMAZIONI PUBBLICHE E NASCOSTE	11
2.	ANATOMIA DELLE CARTE	12
1.	GENERALE	12
2.	NOME	12
3.	SOTTOTITOLO	12
4.	TIPO DI CARTA	12
5.	TIPO DI ARENA	12
6.	COSTO	12
7.	ASPETTI	11
8.	POTENZA	11
9.	MODIFICATORE DI POTENZA	12
10.	PF	13
11.	MODIFICATORE DI PF	13
12.	TRATTI	13
13.	RIQUADRO DI TESTO	13
14.	RIGA DI RICONOSCIMENTI	13
3.	TIPI DI CARTE	14
1.	GENERALE	14
2.	BASE	14
3.	EVENTO	14
4.	LEADER	14
5.	UNITÀ	15
6.	MIGLIORIA	15
7.	SEGNALINO	16

4.	ZONE	17
1.	GENERALE	17
2.	ZONA DELLA BASE	17
3.	ARENA TERRESTRE	17
4.	ARENA SPAZIALE	17
5.	ZONA DELLE RISORSE	18
6.	MAZZO	18
7.	MANO	18
8.	PILA DEGLI SCARTI	18
9.	IN GIOCO E FUORI DAL GIOCO	18
10.	AREA DI GIOCO	19
11.	MESSA DA PARTE / NESSUNA ZONA	19
5.	STRUTTURA DEL GIOCO	20
1.	GENERALE	20
2.	INIZIO DELLA PARTITA E PREPARAZIONE	20
3.	ROUND	20
4.	FASE DI AZIONE	20
5.	FASE DI RIORGANIZZAZIONE	21
6.	FINE DELLA PARTITA	21
6.	TEMPISTICHE DI AZIONI E CHIARIMENTI	22
1.	GENERALE	22
2.	GIOCARE UNA CARTA	22
3.	ATTACCARE CON UN'UNITÀ	23
4.	USE AN ACTION ABILITY	24
7.	CAPACITÀ ED EFFETTI	26
1.	GENERALE	25
2.	CAPACITÀ DI AZIONE	25
3.	CAPACITÀ COSTANTI	25
4.	CAPACITÀ DI EVENTO	25
5.	CAPACITÀ DI PAROLA CHIAVE	27
6.	CAPACITÀ INNESCATE	29
7.	EFFETTI	31
8.	REGOLE AGGIUNTIVE	33
1.	PENALITÀ DI ASPETTO	33
2.	"ATTACCA E SCONFIGGE"	33
3.	ATTRIBUTO	33
4.	"PUÒ" E "NON PUÒ" (MODIFICA ALLE REGOLE)	33
5.	SCEGLIERE	33
6.	COPIA	34
7.	MAZZO VUOTO	34
8.	ENTRARE IN GIOCO	34
9.	PRIMO	34

10.	"SE LO FAI"	35
11.	IGNORARE	35
12.	ULTIME INFORMAZIONI CONOSCIUTE	35
13.	USCIRE DAL GIOCO	35
14.	GUARDARE	35
15.	PERDERE	35
16.	MODIFICATORI	36
17.	"DEVE"	37
18.	DICHIARARE UNA CARTA	37
19.	ALTRO	37
20.	RESTRIZIONI DI GIOCO	37
21.	PREVENIRE (DANNI)	38
22.	STAMPATO	38
23.	CASUALE	38
24.	CAPACITÀ REFERENZIALI	38
25.	RIMETTERE NELLA MANO	38
26.	RIVELARE	38
27.	CERCARE	39
28.	PRENDERE IL CONTROLLO	39
29.	"POI"	39
30.	UNICITÀ, ICONA UNICITÀ (÷)	39
31.	FINO A X, UN MASSIMO DI X	40
32.	TU	40
33.	"PUOI" (CAPACITÀ OPZIONALE)	40
9.	FORMATI CONSTRUCTED PER DUE GIOCATORI	41
1.	GENERALE	41
2.	FORMATO PREMIER	41
10.	FORMATI LIMITED	42
1.	GENERALE	42
2.	FORMATO SEALED	42
3.	FORMATO DRAFT	42
11.	FORMATI MULTIPLAYER	44
1.	GENERALE	44
2.	PANORAMICA DI GIOCO	44
3.	ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI	44
4.	CHIARIMENTI ULTERIORI	44
12.	TWIN SUNS	45
1.	GENERALE	45
2.	COMPOSIZIONE DEL MAZZO	45
3.	DUE LEADER	45
4.	PREPARAZIONE	45
5.	GETTONI	45
6.	FASE DI AZIONE	46
7.	FINE DELLA PARTITA	46
13.	GLOSSARIO / INDICE	47

1. CONCETTI DI GIOCO

1. GENERALE

1. A meno che non sia specificato diversamente, le regole contenute in questo Compendio delle Regole si applicano a qualsiasi partita di *Star Wars™: Unlimited*. Il gioco consta principalmente di partite a due giocatori, quindi il linguaggio e gli esempi utilizzati al di fuori delle Sezioni 11 e 12 presuppongono che a giocare siano due persone. Le partite multiplayer utilizzano per la maggior parte le stesse regole delle partite a due giocatori.
2. Per giocare, i giocatori hanno bisogno di 1 mazzo ciascuno, di 1 gettone iniziativa, di gettoni danno e di carte segnalino corrispondenti ai tipi di segnalino creati dai loro mazzi. I gettoni possono anche essere rappresentati da altri oggetti, come dadi.

2. MAZZO

1. Non esiste un numero massimo di carte che possono essere incluse in un mazzo. Il numero minimo varia a seconda del formato.
2. Leader e basi sono considerati parte di un mazzo per quanto riguarda la sua composizione, ma non lo sono durante una partita.
3. I segnalini non fanno parte del mazzo di un giocatore e non contano ai fini di determinare la sua dimensione.
4. I giocatori possono includere nel loro mazzo carte di qualsiasi aspetto, anche se hanno icone aspetto che non corrispondono a quelle fornite dal loro leader e/o dalla loro base (anche se giocare quelle carte potrebbe comportare la penalità di aspetto).

3. REGOLE D'ORO

1. **Precedenza tra Carte e Regolamenti:** Se il testo di questo Compendio delle Regole contraddice direttamente il testo della Guida Rapida di *Star Wars: Unlimited*, il testo del Compendio delle Regole ha la precedenza. Se il testo di una carta contraddice direttamente il testo del Compendio delle Regole, il testo della carta ha la precedenza.
2. **Fare Tutto il Possibile:** Durante la risoluzione della capacità di una carta, risolvere la maggior parte possibile della capacità e ignorare le parti della capacità che non possono essere risolte. (È possibile scegliere di risolvere le capacità legate a informazioni nascoste come se ci fossero meno opzioni di quelle effettivamente a disposizione).
3. **Le Restrizioni Prevalgono sui Permessi:** In caso di conflitto tra una capacità restrittiva e una capacità permissiva, la restrizione ha la precedenza. Per esempio, una capacità che dice che un'unità "non può attaccare le basi" prevarrebbe su una capacità che permette a un'unità di "attaccare una base nemica".

4. GIOCATORI, GIOCATORE ATTIVO

1. Un giocatore è una persona che sta partecipando alla partita.
2. L'avversario di un giocatore è l'altra persona che giocando a quella partita.
3. Il giocatore attivo è il giocatore che sta effettuando un'azione. Durante la Fase di Azione, i giocatori si alternano in turni nei quali ottengono il ruolo di giocatore attivo.
4. Il primo giocatore attivo in una partita è il giocatore che ha iniziato la partita con il gettone iniziativa. Una volta che quel giocatore ha effettuato la sua prima azione, il suo avversario diventa il giocatore attivo ed effettua un'azione, poi il primo giocatore diventa di nuovo il giocatore attivo ed effettua un'azione, e così via. I giocatori continuano a svolgere turni in questo modo fino a quando entrambi non passano consecutivamente, il che pone fine alla Fase di Azione.
5. Se nessun giocatore sta effettuando un'azione (per esempio, durante la Fase di Riorganizzazione), il giocatore con il gettone iniziativa è considerato il giocatore attivo.

5. CARTE

1. Generale
 - A. Le carte vengono usate per giocare a *Star Wars: Unlimited*. Ci sono 6 diversi tipi di carte: basi, eventi, leader, unità, migliori e segnalini. [Vedi 3. Tipi di Carte](#)
 - B. Una carta collocata nella zona delle risorse di un giocatore viene definita "risorsa". Una risorsa non è un tipo di carta, ma un oggetto di gioco che una carta diventa quando viene collocata nella zona delle risorse. Le risorse vengono usate per pagare i costi delle carte e di alcune capacità. [Vedi 1.7. Risorse](#)

2.**Proprietà e Controllo**

- A.** Un giocatore è il "proprietario" di una carta che ha iniziato la partita nel suo mazzo. Questo include il leader, la base e tutti gli eventi, le unità e le miglorie che hanno iniziato la partita in quel mazzo. Un giocatore è anche il "proprietario" di tutti i segnalini che mette in gioco.
- B.** Un giocatore è il "controllore" di una carta che mette in gioco. Questo include la sua base, il suo leader, le risorse nella sua zona delle risorse e le unità, le miglorie e i segnalini che gioca o mette in gioco. Un giocatore mantiene il controllo di una carta finché questa non esce dal gioco o l'avversario non ne prende il controllo.
- C.** Mentre un giocatore controlla una carta, può risolvere le capacità di azione sulla carta, attaccare con la carta (se è un'unità) e influenzarla con le capacità che influenzano le carte "amiche". Un giocatore deve anche risolvere qualsiasi capacità innescata su una carta che controlla.
- D.** Se una capacità indica a un giocatore di "prendere il controllo" di una carta, quel giocatore diventerà il controllore di quella carta e lo rimarrà fino al momento in cui quella carta esce dal gioco o il suo avversario ne prende il controllo. L'unità mantiene il suo stato di pronta o esaurita, nonché tutti i gettoni danno su di essa e tutte le miglorie assegnate a essa. Il nuovo controllore la posiziona nell'arena corrispondente di fronte a sé.
- E.** Un giocatore può giocare una migloria su un'unità nemica. Quel giocatore è ancora il controllore di quella migloria e lo rimane finché non viene specificato diversamente. Se la migloria conferisce capacità all'unità assegnata, è il controllore dell'unità a risolverle.
- F.** Se un giocatore assegna una migloria segnalino a un'unità avversaria, quel giocatore è considerato il proprietario di quella migloria segnalino, e non l'avversario.

3.**Amica e Nemica**

- A.** Una carta che un giocatore controlla è considerata "amica" di quel giocatore.
- B.** Una carta controllata dall'avversario di un giocatore è considerata "nemica" di quel giocatore.

4.**Pronta ed Esaurita**

- A.** Una carta è considerata "pronta" quando è girata in modo che il suo testo possa essere letto. Una carta è considerata "esaurita" quando è girata di lato (ruotata di 90° gradi).
- B.** Ogni risorsa e ogni unità non leader entrano in gioco esaurite. Le miglorie non sono né pronte né esaurite.
- C.** Quando un'unità leader viene schierata, entra nell'arena terrestre pronta, anche se prima era esaurita. Quando un'unità leader viene sconfitta, entra nella zona della base esaurita, anche se prima era pronta.
- D.** Le carte esaurite si approntano grazie ad alcune capacità delle carte o durante la Fase di Riorganizzazione di ogni round.
[Vedi 5.5. Fase di Riorganizzazione](#)
- E.** Un'unità pronta deve esaurirsi quando inizia un attacco o quando paga il costo di una capacità di azione che utilizza l'icona . Un'unità esaurita non può attaccare o essere utilizzata per pagare costi che richiedono di esaurirla.
- F.** Una carta pronta può essere scelta per un effetto di approntamento, ma la carta scelta non cambia orientamento né viene considerata approntata da quell'effetto ai fini degli effetti "se lo fai". Una carta esaurita può essere scelta per un effetto di esaurimento, ma la carta scelta non cambia orientamento né viene considerata esaurita da quell'effetto e ai fini degli effetti "se lo fai".
- G.** Quando paga il costo di una carta o il costo di una capacità di azione che utilizza un'icona , un giocatore deve esaurire un ammontare di risorse pronte che controlla pari al numero indicato dal costo. Una risorsa esaurita non può essere utilizzata per pagare un costo.

5.**Sconfiggere le Carte**

- A.** Le carte in gioco, incluse basi, segnalini, unità, migloria e risorse, possono essere sconfitte.
- B.** Una base è sconfitta quando i danni su di essa sono pari o superiori ai suoi PF rimanenti. Quando una base viene sconfitta, il suo proprietario perde la partita.

- C. Un'unità è sconfitta quando i danni su di essa sono pari o superiori ai suoi PF rimanenti oppure quando una capacità la sconfigge direttamente. Quando un'unità non leader viene sconfitta, collocarla nella pila degli scarti del suo proprietario. Le capacità di quell'unità non sono più considerate attive (anche se alcuni effetti ritardati potrebbero ancora esserlo). L'unità perde tutte le capacità e i modificatori che le erano stati assegnati dagli effetti mentre era in gioco. Quando un'unità leader viene sconfitta, viene girata sul suo lato leader e spostata nella zona della base del suo proprietario, esaurita.
- D. Una miglioria è sconfitta quando l'unità a cui è assegnata esce dal gioco oppure quando una capacità la sconfigge direttamente. Quando una miglioria viene sconfitta, viene spostata nella pila degli scarti del suo proprietario. Le capacità di quella miglioria non sono più considerate attive (anche se alcuni effetti ritardati potrebbero ancora esserlo).
- E. Un segnalino è sconfitto nello stesso modo in cui viene sconfitto il suo tipo di carta non segnalino. Quando un segnalino viene sconfitto, viene messo fuori dal gioco.
- F. Una risorsa è sconfitta quando una capacità la sconfigge. Quando una risorsa viene sconfitta, viene spostata a faccia in su nella pila degli scarti del suo proprietario.

6. Aspetti

- A. Gli aspetti sono icone colorate su una carta che rappresentano diverse filosofie o motivazioni incarnate da quella carta. I sei aspetti sono: Vigilanza , Autorità , Offensiva , Astuzia , Malvagità  ed Eroismo .
- B. Il leader e la base di un mazzo forniscono le proprie icone aspetto a quel mazzo. Sebbene un giocatore possa includere nel proprio mazzo unità, eventi e migliorie di qualsiasi aspetto, se gioca una carta con icone aspetto ulteriori rispetto a quelle fornite dal leader e/o dalla base del mazzo incorrerà nella penalità di aspetto: per ogni icona ulteriore a quelle fornite, il giocatore dovrà pagare 2 risorse aggiuntive per giocare quella carta. [Vedi 8.1. Penalità di Aspetto](#)
- C. La maggior parte delle carte ha una o due icone aspetto, anche se un piccolo numero di carte non ne ha nessuna. Le carte prive di icone aspetto sono considerate "neutrali" e sono rappresentate con un bordo grigio. Le carte neutrali non subiscono penalità di aspetto quando vengono giocate, poiché non hanno icone aspetto.

6. CAPACITÀ

1. Una capacità è un testo speciale su una carta che spiega come quella carta può influenzare il gioco. Una carta può avere una o più capacità stampate nel suo riquadro di testo o ottenere una capacità da altre carte in gioco. Se una carta ha più capacità diverse, ogni capacità inizia su una nuova riga.
2. Quando un giocatore risolve una capacità, ne risolve la maggior parte possibile e ignora qualsiasi parte della capacità che non può essere risolta.
3. Una capacità che può essere risolta deve essere risolta, a meno che non includa il termine "puoi" (o una sua variante). Una capacità che include il termine "puoi" dà al giocatore che risolve la capacità la possibilità di decidere se risolverla o meno.
Per esempio, un'unità con una capacità che recita "Quando Attacchi: Puoi infliggere 1 danno a un'altra unità amica e approntarla" permette al giocatore di scegliere se infliggere o meno 1 danno quando l'unità attacca.
4. Nel gioco esistono cinque tipi di capacità: capacità di azione, capacità costanti, capacità di evento, capacità di parola chiave e capacità innescate. [Vedi 7. Capacità ed Effetti](#)

7. RISORSE

1. Una risorsa è un oggetto di gioco usato per pagare i costi delle carte e di alcune capacità. Una carta diventa una risorsa quando viene collocata nella zona delle risorse di un giocatore.
2. Quando paga il costo di una carta o il costo di una capacità che usa un'icona , un giocatore deve esaurire un ammontare di risorse pronte che controlla pari al numero indicato dal costo. Una risorsa esaurita non può essere utilizzata per pagare un costo.
3. Le risorse vengono collocate a faccia in giù e rimangono a faccia in giù finché si trovano nella zona delle risorse di un giocatore. Un giocatore può guardare le risorse a faccia in giù che controlla in qualsiasi momento, rimettendole a faccia in giù dopo averlo fatto.
4. Le carte nella zona delle risorse di un giocatore non hanno alcun ordine specifico; un giocatore può riordinarle in qualsiasi momento.
5. Se un giocatore controlla carte possedute da un avversario nella sua zona delle risorse, la proprietà di quelle carte è un'informazione pubblica.
6. Durante ogni Fase di Riorganizzazione, un giocatore può scegliere di aggiungere alla propria zona delle risorse 1 carta dalla sua mano. [Vedi 5.5. Fase di Riorganizzazione](#)

7. Se una capacità richiede a un giocatore di mettere in gioco una carta come risorsa, a meno che non sia specificato diversamente, quella carta viene collocata a faccia in giù ed esaurita nella zona delle risorse di quel giocatore. La carta non è considerata "giocata" e non innesca alcuna capacità **"Quando Giocata"**.
8. Mentre una carta è in gioco come risorsa, è considerata una carta risorsa vuota. A meno che non sia specificato diversamente, i suoi attributi stampati (come nome, icone aspetto, tratti e capacità) sono inattivi e non influenzano il gioco.

Per esempio, un giocatore può controllare una copia di una carta unica a faccia in su in un'arena e un'altra copia della stessa carta unica a faccia in giù come risorsa, senza dover sconfiggere una di queste copie come previsto dalla regola dell'unicità.

8. COSTO

1. Il "costo" di una carta è l'ammontare di risorse che devono essere esaurite per giocare quella carta. Viene indicato con un numero in un riquadro giallo situato nell'angolo in alto a sinistra della carta.
2. Quando una carta viene giocata, il suo costo può essere modificato attraverso le capacità e/o la penalità di aspetto. Quando viene pagato il costo di una carta, qualsiasi modificatore di costo attivo deve essere preso in considerazione; se un giocatore non può pagare il costo di una carta, non può giocarla.
3. I modificatori di costo di una carta sono cumulativi. Quando viene calcolato il costo modificato, i modificatori che aumentano il costo vengono applicati prima di quelli che lo riducono.
4. Il costo di una carta non può essere modificato al di sotto di 0. Se una capacità sta per modificare il costo di una carta al di sotto di 0, considerarlo come se fosse pari a 0.
5. Se una capacità indica a un giocatore di giocare una carta "gratuitamente", quel giocatore ignora tutti i modificatori di costo di quella carta (inclusa la penalità di aspetto) e non paga alcuna risorsa per giocarla. Il giocatore deve comunque pagare qualsiasi costo non in risorse aggiuntivo applicato alla carta.
6. Se una capacità si riferisce al "costo" di una carta, tale capacità si riferisce sempre al costo stampato della carta e non considera eventuali modificatori di costo mentre viene giocata. [Vedi 8.16. Modificatori](#)

*Per esempio, Luca ha in gioco Ammiraglio Piett (SOR #079), che ha una capacità che dà **IMBOSCATA** alle unità amiche di costo pari o superiore a 6. Luca gioca Ambizioni Galattiche (SOR #235) per giocare gratuitamente Relentless (SOR #089). Sebbene Luca non abbia speso alcuna risorsa per giocare Relentless, il suo costo stampato è comunque 9, il che significa che Ammiraglio Piett le darà comunque **IMBOSCATA**.*
7. Ogni unità leader ha un costo pari al numero di risorse necessarie per schierarla. Una volta schierata, le capacità delle carte che influenzano le unità con un costo specifico possono influenzare anche un'unità leader in gioco con quel costo.
8. Alcune capacità richiedono un "costo aggiuntivo" per giocare una carta e vi applicano un costo non in risorse. Per giocare quella carta, un giocatore deve pagare il costo in risorse della carta e tutti i costi aggiuntivi applicati a essa.

Per esempio, Saw Gerrera (SOR #153) ha una capacità che richiede a ogni avversario di pagare un "costo aggiuntivo" per giocare un evento: infliggere 2 danni alla propria base. Se l'avversario di Lorenzo controlla Saw Gerrera e Lorenzo desidera giocare Annientamento (SOR #078), dovrà pagare 5 risorse e infliggere 2 danni alla sua base per poterlo fare.
9. Alcune carte hanno capacità di azione con un costo di capacità, indicato tra parentesi dopo la parola **"Azione"**. Per utilizzare tale capacità, il giocatore che controlla la carta con la capacità deve pagare il costo indicato tra parentesi. Questo costo può includere varie forme di pagamento come spendere risorse, esaurire carte o sconfiggere unità amiche. Risolvere una capacità di azione in questo modo è considerata l'azione del giocatore per il turno attuale.

Per esempio, Imperatore Palpatine: Regnante Galattico (SOR #006) ha una capacità di azione sul lato leader con un costo di capacità indicato tra parentesi. Per utilizzarla, il controllore di Palpatine deve prima pagare l'intero costo della capacità: spendere 1 risorsa, esaurire Palpatine e sconfiggere 1 unità amica. Dopo aver pagato questo costo, il controllore risolve l'effetto della capacità.

9. DANNI

1. Le carte unità con un valore di PF (unità e basi) possono subire danni da attacchi e capacità. I danni inflitti sono rappresentati da gettoni danno.
2. Quando vengono inflitti danni a una carta, collocare su di essa un pari ammontare di gettoni danno.
3. Quando vengono curati danni a una carta, rimuovere da essa un pari ammontare di gettoni danno. Se l'ammontare di danni curati è superiore all'ammontare di danni presente sulla carta, rimuovere da essa il maggior numero possibile di gettoni danno. Si considera che un effetto abbia curato un'unità solo se vengono rimossi 1 o più gettoni danno da essa.
4. Una carta è considerata "danneggiata" se ha 1 o più gettoni danno.

5. I danni sono persistenti. I gettoni danno rimangono su una carta finché essa non esce dal gioco o i danni non vengono curati. Quando una carta con dei danni esce dal gioco, rimuovere tutti i gettoni danno su di essa..
6. Se un'unità ha un ammontare di danni su di essa pari o superiore al suo valore di PF, viene immediatamente sconfitta.
7. Se una base ha un ammontare di danni su di essa pari o superiore al suo valore di PF, il suo proprietario perde immediatamente la partita e l'avversario vince la partita
8. Tutti i danni inflitti da una singola capacità vengono inflitti contemporaneamente.
9. Se una capacità previene i danni inflitti a un'unità o a una base, si considera che non sia stato inflitto alcun danno a quell'unità o a quella base e le capacità che si attivano quando vengono inflitti danni non si innescano.
10. I "danni da combattimento" sono i danni inflitti durante il secondo passo di un attacco: include sia i danni che un attaccante infligge a un difensore o a una base, sia i danni che un difensore infligge a un attaccante. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)
11. Il termine "danni in eccesso" si riferisce ai danni che verrebbero inflitti a un'unità oltre la quantità necessaria per sconfiggerla. Capacità come la parola chiave **SOPRAFFAZIONE** possono influenzare il danno in eccesso. Se un'unità viene sconfitta prima che le vengano inflitti danni da combattimento da un attaccante con **SOPRAFFAZIONE**, tutti i danni da combattimento che le sarebbero stati inflitti sono considerati danni in eccesso.

10. POTENZA

1. La potenza rappresenta la quantità di danni che un'unità infligge durante il combattimento.
2. Le unità hanno un valore di potenza, indicato da un numero in un riquadro rosso nell'angolo in basso a sinistra dell'immagine della carta. Nelle parti di regolamento, questo valore può essere talvolta indicato come "potenza stampata" di una carta.
3. La potenza di un'unità può essere modificata dalle carte migliona che le vengono assegnate o da alcune capacità delle carte. I modificatori di potenza di un'unità sono cumulativi. Quando viene calcolata la potenza modificata, i modificatori che aumentano la potenza vengono applicati prima di quelli che la riducono.
4. La potenza di una carta non può essere modificata al di sotto di 0. Se una capacità sta per modificare la potenza di una carta al di sotto di 0, considerarla come se fosse pari a 0.
5. Se una capacità si riferisce alla potenza di una carta in gioco, include ogni eventuali modificatori di potenza. Se una capacità si riferisce alla potenza di una carta in una zona fuori dal gioco, si riferisce solo alla potenza stampata della carta.

11. PUNTI FERITA (PF)

1. I punti ferita (o PF), rappresentano l'ammontare di gettoni danno che possono essere collocati su una carta prima che questa venga sconfitta.
Per esempio, un'unità con 3 PF viene sconfitta quando ha 3 o più danni su di essa.
2. Le unità e le basi hanno valori di PF, indicati da un numero in un riquadro blu in un angolo della carta (in basso a destra per le unità, in alto a sinistra per le basi). Nelle parti di regolamento, questo valore può essere talvolta indicato come "PF stampati" di una carta.
3. I PF di un'unità possono essere modificati dalle carte migliona che le vengono assegnate o da alcune capacità delle carte. I modificatori di PF di un'unità sono cumulativi. Quando vengono calcolati i PF modificati, i modificatori che aumentano i PF vengono applicati prima di quelli che li riducono.
4. I PF di una carta non possono essere modificati al di sotto di 0. Se una capacità sta per modificare i PF di una carta al di sotto di 0, considerarli come se fossero pari a 0. Se i PF di una carta vengono modificati a 0, quella carta viene sconfitta immediatamente.
5. Una carta non può essere curata in eccesso rispetto ai suoi PF. Se l'ammontare di danni curati è superiore all'ammontare di danni presente sulla carta, rimuovere da essa il maggior numero possibile di gettoni danno. Si considera che un effetto abbia curato un'unità solo se vengono rimossi 1 o più gettoni danno da essa.
6. I "PF rimanenti" di una carta si calcolano sottraendo ai suoi PF il numero di gettoni danno su di essa (tenendo conto di eventuali modificatori di PF). Se i PF rimanenti di una carta sono pari o inferiori a 0, quella carta viene sconfitta immediatamente.
Per esempio, un'unità con 5 PF e 3 gettoni danno ha 2 PF rimanenti.

12. GETTONI

1. I gettoni sono oggetti di cartone utilizzati per tenere traccia delle informazioni durante la partita. Esistono tre diversi tipi di gettoni: il gettone iniziativa, i gettoni azione epica e i gettoni danno. I gettoni possono anche essere rappresentati da altri oggetti, come dadi.
2. Il gettone iniziativa serve a tenere traccia di quale giocatore ha l'iniziativa nella partita. Il giocatore che inizia un round con il gettone iniziativa è il primo giocatore attivo di quel round ed effettua la prima azione di quel round.
 - A. Un giocatore può prendere l'iniziativa come azione del proprio turno, prendendo il controllo del gettone iniziativa e girandolo sul lato "preso" (il lato senza testo). Può farlo un solo giocatore per round e, una volta fatto, deve "passare" tutte le azioni che avrebbe effettuato per il resto della Fase di Azione. [Vedi 1.15. Azioni](#)
 - B. All'inizio di un nuovo round, il giocatore che controlla il gettone iniziativa lo gira sul lato "disponibile" (il lato con il testo), mostrando che può essere ancora preso in quel round. Quel giocatore mantiene il controllo del gettone iniziativa finché è disponibile.
 - C. Alcune carte hanno capacità che dipendono dal fatto che il loro controllore abbia il controllo dell'iniziativa, di solito con la dicitura "Mentre hai l'iniziativa..." o "Se hai l'iniziativa...". Queste capacità verificano solo se il giocatore controlla il gettone iniziativa e non se il gettone iniziativa è "preso" o "disponibile".
3. Il gettone azione epica viene usato per indicare quando è stata utilizzata la capacità di **Azione Epica** di una carta. Dopo aver utilizzato una capacità di **Azione Epica**, collocare 1 gettone azione epica sopra il testo della capacità per ricordare ai giocatori che è stata usata e non può essere usata di nuovo in quella partita.
4. I gettoni danno sono utilizzati per tenere traccia dei danni sulle carte con un valore di PF, come le unità e le basi. Quando vengono inflitti danni a una carta, collocare su di essa un pari ammontare di gettoni danno. Se un'unità o una base ha un ammontare di danni su di essa pari o superiore ai suoi PF rimanenti, quella carta viene sconfitta immediatamente.

13. PESCARE UNA CARTA

1. Per pescare una carta, un giocatore prende la prima carta dalla cima del suo mazzo e la aggiunge alla sua mano. I giocatori pescano carte durante la Fase di Riorganizzazione oppure tramite alcune capacità.
2. Quando a un giocatore è richiesto di pescare più carte, queste vengono considerate come pescate simultaneamente, a meno che l'effetto di pesca non specifichi "una alla volta".

Per esempio, quando a un giocatore viene chiesto di pescare 2 carte durante la Fase di Riorganizzazione, si considera che queste carte vengano aggiunte alla sua mano nello stesso momento.

14. SCARTARE UNA CARTA

1. Scartare una carta significa spostarla nella pila degli scarti del suo proprietario da un'altra zona (di solito la mano o il mazzo di un giocatore). Alcune capacità possono richiedere a un giocatore di scartare una carta.
2. Quando una capacità fa scartare 1 o più carte dalla mano di un giocatore, a meno che non sia specificato diversamente, è il giocatore che risolve la capacità a scegliere quali carte scartare. Nella maggior parte dei casi è il giocatore che scarta dalla propria mano a scegliere, ma alcune capacità prevedono che sia l'avversario a farlo, di solito dopo che ha guardato la mano del giocatore.

Per esempio, se Linda controlla K-2S0 (SOR #145) e Sofia lo sconfigge, Linda può scegliere come risolvere la capacità "Quando Sconfitta" di K-2S0: infliggendo 3 danni alla base di Sofia o facendole scartare 1 carta dalla sua mano. Se Linda sceglie di farla scartare, Sofia sceglie quale carta scartare dalla sua mano scartare; non è Linda a scegliere per Sofia.

Per un altro esempio, se Linda gioca Scintilla di Ribellione (SOR #200), la sua capacità indica a Linda di guardare la mano del suo avversario e di scartare 1 carta da essa. Con questa capacità, Linda sceglie quale carta di Sofia viene scartata.
3. Le carte scartate da un mazzo vengono sempre scartate dalla sua cima.
4. Quando a un giocatore è richiesto di scartare più carte, queste vengono considerate come scartate simultaneamente, a meno che l'effetto di scarto non specifichi "una alla volta".
5. Se un giocatore non ha carte in mano, non può scartare carte dalla sua mano.
6. Quando a un giocatore viene richiesto di "scartare la mano", questi deve scartare carte dalla propria mano finché non ne ha più. Se non ha già carte in mano, si considera che abbia comunque scartato la mano ai fini degli effetti di gioco.

15. AZIONI

1. Durante la Fase di Azione, i giocatori effettuano a turno una delle cinque azioni disponibili: giocare una carta, attaccare con un'unità, usare una capacità di azione, prendere l'iniziativa o passare.
2. Per giocare una carta, un giocatore sceglie 1 carta nella sua mano, paga risorse pari al costo della carta (considerando eventuali modificatori) e poi la mette in gioco (se si tratta di un'unità o di una migliona) o risolve la sua capacità (se si tratta di un evento).
[Vedi 6.2. Giocare una Carta](#)
3. Per attaccare con un'unità, un giocatore esaurisce 1 unità che controlla (detta "attaccante") e sceglie cosa attaccare: o 1 unità nemica nella stessa arena (detta "difensore") o la base dell'avversario. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)
4. Per usare una capacità di azione, un giocatore sceglie 1 carta che controlla con una capacità di azione, paga il costo della capacità (se ne ha uno) e poi risolve l'effetto della capacità. [Vedi 6.4. Usare una Capacità di Azione](#)
5. Per prendere l'iniziativa, un giocatore prende il gettone iniziativa (anche se lo possiede già) e lo posiziona vicino a sé girandolo sul lato "preso" (il lato senza testo) per mostrare di averne il controllo e che non potrà più essere preso in quel round. All'inizio di un nuovo round, lo gira nuovamente sul lato "disponibile" (il lato con il testo).
 - A. Solo un giocatore per round può prendere l'iniziativa. Una volta fatto, nessun altro giocatore può effettuare questa azione.
 - B. Dopo aver preso l'iniziativa, un giocatore non può più effettuare altre azioni per il resto della Fase di Azione di quel round. Si considera che abbia "passato" e dovrà "passare" automaticamente tutte le azioni che avrebbe effettuato per il resto di quella fase. Tuttavia, risolve comunque ogni capacità innescata sulle carte che controlla durante quella fase.
 - C. Se un giocatore prende l'iniziativa nel turno immediatamente successivo a quello in cui il suo avversario ha passato, la Fase di Azione termina.
 - D. Se nessun giocatore prende l'iniziativa durante la Fase di Azione, il giocatore con l'iniziativa ne mantiene il controllo e inizia il round successivo come primo giocatore attivo.
6. Per passare, un giocatore dichiara di passare.
 - A. Quando un giocatore passa, si considera che non abbia fatto nulla durante la sua azione.
 - B. Un giocatore può passare anche se ha altre azioni a disposizione.
 - C. Quando passa, un giocatore deve avvisare l'avversario (per esempio, dicendo "passo" o facendo un gesto chiaro). Una volta che quel giocatore ha passato, il suo avversario diventa il giocatore attivo e svolge il suo turno (a meno che entrambi i giocatori non abbiano passato consecutivamente, nel qual caso la Fase di Azione termina).
 - D. Quando ogni giocatore ha passato consecutivamente (incluso il caso in cui un giocatore prende l'iniziativa dopo che il suo avversario ha passato), la Fase di Azione termina immediatamente e la partita prosegue con la Fase di Riorganizzazione.

16. STATO DI GIOCO

1. Lo "stato di gioco" si riferisce a: la zona, il controllore, gli attributi e lo stato attuale (pronta/esaurita e a faccia in su/faccia in giù) di ogni carta; il controllore e lo stato (preso/disponibile) del gettone iniziativa; lo stato delle informazioni pubbliche e nascoste di un giocatore; lo stato di tutti gli effetti persistenti e ritardati attivi; e lo stato (usate/non usate) delle capacità di **Azione Epica**. Un'azione, una capacità di azione o il pagamento di un costo che modifica uno qualsiasi di questi elementi è considerato una modifica dello stato di gioco.
2. Un giocatore deve cambiare lo stato di gioco quando effettua un'azione diversa dal passare durante il proprio turno. Se l'azione scelta non cambia lo stato di gioco, il giocatore deve scegliere un'altra azione o passare.
3. Esempi di modifica dello stato di gioco includono: pagare un costo, pescare/scartare una carta, approntare/esaurire una carta, danneggiare/curare una carta, guardare/cercare/rivelare una carta, cambiare la zona di una carta (giocandola, sconfiggendola e così via), modificare la potenza o i PF di una carta, creare un effetto persistente o ritardato, prendere l'iniziativa e innescare un'**Azione Epica**.
4. Un cambiamento dello stato di gioco deve essere causato da una regola o da una capacità di gioco; un giocatore non può cambiare lo stato di gioco senza una causa identificabile, come per esempio esaurendo una risorsa quando non sta pagando un costo.

1. Con "informazioni pubbliche" si intendono le informazioni che ogni giocatore ha il diritto di conoscere. Le informazioni pubbliche includono gli attributi delle carte a faccia in su in gioco (unità, migliorie, basi e leader), il numero di gettoni sulle carte, il numero di carte nella mano e nel mazzo di ogni giocatore, le carte nella pila degli scarti di ogni giocatore e il retro del leader di ogni giocatore. Un giocatore non può rifiutarsi di rivelare informazioni pubbliche all'avversario né tentare di impedire l'accesso a esse.
2. Con "informazioni nascoste" si intendono le informazioni dotate di restrizioni su quando possono essere conosciute e da chi. Tutte le informazioni non pubbliche sono considerate nascoste, come per esempio l'ordine delle carte nel mazzo di ciascun giocatore. Alcune informazioni possono essere considerate nascoste solo per un giocatore e non per entrambi, come le carte in mano a un giocatore o le risorse di un giocatore.
3. I giocatori possono guardare le carte che per loro sono considerate informazioni nascoste solo quando una capacità o un effetto di una carta lo consente esplicitamente.
4. Un giocatore può scegliere di risolvere un'azione o una capacità legata a informazioni nascoste come se ci fossero meno opzioni di quelle effettivamente a disposizione. Quel giocatore deve comunque fare tutto il possibile nel risolvere tale capacità, fino al punto in cui le informazioni nascoste vengono rivelate. Quel giocatore deve comunque modificare in qualche modo lo stato di gioco perché questa sia considerata un'azione.

*Per esempio, Mon Mothma (SOR #096) ha una capacità che permette a un giocatore di cercare tra le prime 5 carte del suo mazzo 1 carta **RIBELLE**, rivelarla e pescarla. Il giocatore deve effettuare la ricerca quando gioca Mon Mothma; tuttavia, indipendentemente dal fatto che trovi o meno una carta **RIBELLE**, può scegliere di risolvere la capacità come se non l'avesse trovata, non rivelando alcuna carta e mettendo le 5 carte in fondo al proprio mazzo.*

Per un altro esempio, Chewbacca: Tappeto Ambulante (SOR #003) ha una capacità di azione sul suo lato leader che permette al giocatore di esaurire Chewbacca per giocare 1 unità di costo pari o inferiore a 3 dalla propria mano. Un giocatore può pagare il costo della capacità esaurendo Chewbacca, ma può scegliere di risolvere la capacità come se non avesse in mano unità di costo pari o inferiore a 3, indipendentemente dal fatto che ne abbia o meno. Hanno comunque modificato con successo lo stato di gioco, in quanto lo stato di Chewbacca è cambiato da pronto a esaurito come parte del costo della sua capacità.

2. ANATOMIA DELLE CARTE

1. GENERALE

1. Le parti di una carta includono nome, sottotitolo, tipo/i di carta, tipo di arena, costo, aspetto/i, potenza, modificatore di potenza, PF, modificatore di PF, tratto/i, riquadro di testo e riga di riconoscimenti. Queste parti, con l'eccezione della riga di riconoscimenti, sono note anche come "attributi" della carta. Ogni carta di *Star Wars: Unlimited* ha almeno un nome, un tipo di carta, un tratto e una riga di riconoscimenti.

2. NOME

1. Il nome di una carta si trova nella parte superiore della carta (il nome di una carta miglioria è stampato anche nella parte inferiore della carta). Ogni carta ha un nome.
2. Indipendentemente dalla lingua di stampa, il nome di una carta fa sempre fede alla sua versione inglese.
3. Alcune carte hanno un'icona unicità (✦) prima del loro nome, che indica che la carta è unica. Una carta unica raffigura un personaggio, un veicolo o un oggetto iconico di *Star Wars*. [Vedi 8.30. Unicità, Icona Unicità](#)

3. SOTTOTITOLO

1. Se una carta ha un sottotitolo, questo si trova direttamente sotto il suo nome. I sottotitoli non hanno alcuna funzione meccanica, ma servono come promemoria per distinguere meccanicamente le carte uniche che condividono lo stesso nome.

4. TIPO DI CARTA

1. Il tipo di carta si trova nella parte superiore sinistra di una carta. Una carta può essere di uno o più tipi tra: base, leader, unità, evento, miglioria o segnalino. Ogni tipo di carta ha le sue regole specifiche. [Vedi 3. Tipi di Carte](#)

5. TIPO DI ARENA

1. Il tipo di arena si trova nella parte superiore destra di una carta e indica in quale arena (terrestre o spaziale) viene giocata. Solo le unità hanno un tipo di arena. [Vedi 4. Zone](#)

6. COSTO

1. Il costo si trova nell'angolo in alto a sinistra di una carta e indica quante risorse devono essere spese per giocarla. Se si tratta di una carta leader, questo numero indica invece quante risorse devono essere controllate per schierarla. Unità, eventi, miglie e segnalini hanno un costo. segnalini hanno un costo. [Vedi 1.8. Costo](#)

7. ASPETTI

1. Se una carta appartiene a uno o più aspetti, quegli aspetti sono indicati da icone aspetto situate su un lato della carta. Le basi e i leader (entrambi i lati) hanno le icone aspetto a destra, mentre le unità, gli eventi e le miglie hanno le icone aspetto a sinistra. Ogni carta ha da 0 a 2 icone aspetto. [Vedi 1.5.6. Aspetti](#)
2. Gli aspetti classificano le carte in diversi temi e stili di gioco. Esistono sei aspetti: Vigilanza , Autorità , Offensiva , Astuzia , Malvagità  ed Eroismo .
3. Una carta senza icone aspetto non appartiene ad alcun aspetto ed è considerata "neutrale".

8. POTENZA

1. La potenza si trova sul lato sinistro della carta e indica quanti danni infligge in combattimento. Solo le unità hanno un valore di potenza. [Vedi 1.10. Potenza](#)

9. MODIFICATORE DI POTENZA

1. Il modificatore di potenza carta si trova sul lato sinistro di una carta e modifica del numero specificato la potenza dell'unità a cui è assegnata. Solo le miglie hanno un modificatore di potenza.

10. PF

1. I PF si trovano sul lato destro di una carta (nelle unità) o nell'angolo in alto a sinistra di una carta (nelle basi) e indicano quanti danni possono essere inflitti alla carta prima che venga sconfitta. Solo le unità e le basi hanno un valore di PF. [Vedi 1.11. PF](#)
2. I "PF rimanenti" di una carta si calcolano sottraendo ai suoi PF il numero di gettoni danno su di essa (tenendo conto di eventuali modificatori di PF). Se i PF rimanenti di una carta sono pari o inferiori a 0, quella carta viene sconfitta immediatamente.

11. MODIFICATORE DI PF

1. Il modificatore di PF si trova sul lato destro di una carta e modifica del numero specificato i PF dell'unità a cui è assegnata. Solo le migliori hanno un modificatore di PF.

12. TRATTI

1. I tratti si trovano direttamente sotto il nome della carta (negli eventi), sotto l'immagine della carta (nelle unità) o nella parte inferiore della carta (nelle migliori). Sono attributi narrativi che categorizzano una carta e non hanno regole intrinseche, ma alcune capacità delle carte potrebbero farvi riferimento. Ogni carta ha almeno un tratto.
2. I tratti delle unità possono rappresentare diversi elementi tematici come fazioni, specie o professioni. I tratti delle fazioni rappresentano le organizzazioni a cui può appartenere un'unità, come **RIBELLE**, **IMPERIALE**, **JEDI**, **SITH**, **NUOVA REPUBBLICA**, **BASSIFONDI** o **NABOO**. I tratti delle specie rappresentano alcune tra le specie più importanti dell'universo di *Star Wars*, come **TWI'LEK**, **DROIDE** o **HUTT**. I tratti delle professioni rappresentano celebri mestieri di *Star Wars*, come **CACCIATORE DI TAGLIE** o **INQUISITORE**.

13. RIQUADRO DI TESTO

1. Il riquadro di testo contiene le capacità di una carta. Una capacità è un modo unico con cui una carta interagisce con il gioco. [Vedi 1.6. Capacità](#)
2. Una capacità di una carta può essere seguita da un testo in corsivo tra parentesi. Questo testo è chiamato "testo riassuntivo" e offre un chiarimento semplificato su come quella capacità influisce sul gioco. Il testo riassuntivo serve per facilitare il flusso di gioco, ma non sostituisce alcuna regola di questo Compendio delle Regole. La presenza o l'assenza del testo riassuntivo non influisce in alcun modo sulle capacità di una carta.

14. RIGA DI RICONOSCIMENTI

1. La riga di riconoscimenti si trova nella parte inferiore di una carta e contiene i riconoscimenti e i dettagli del set di quella carta. Questi elementi non hanno alcun effetto di gioco.
2. Nella parte destra della riga di riconoscimenti c'è il nome dell'artista che curato l'illustrazione della carta.
3. Al centro della riga di riconoscimenti ci sono le informazioni sulla licenza.
4. Nella parte sinistra della riga di riconoscimenti sono riportati la sigla del set della carta, la lingua, la rarità e il numero del set. Una carta può appartenere a una tra cinque rarità: speciale, comune, non comune, rara e leggendaria.

3. TIPI DI CARTE

1. GENERALE

1. Il tipo di carta si trova nella parte superiore sinistra di una carta. Una carta può essere di uno o più tipi tra: base, leader, unità, evento, migliona o segnalino.
2. Una risorsa non è un tipo di carta, ma un oggetto di gioco che una carta diventa quando viene collocata nella zona delle risorse. [Vedi 1.7. Risorse](#)

2. BASE

1. Una base è un tipo di carta che rappresenta un luogo di *Star Wars*. Ogni base ha un nome, uno o più tratti, un valore di PF e un'icona aspetto. Alcune basi hanno anche una capacità.
2. Il mazzo di ogni giocatore deve includere esattamente 1 base. Ogni base inizia la partita nella zona della base del suo proprietario.
3. È possibile infliggere danni alle basi attraverso le capacità e gli attacchi nemici. A meno che non sia prevenuto da una capacità, qualsiasi unità può attaccare direttamente una base nemica. Quando attacca una base, l'unità rimane nell'arena da cui ha attaccato.
4. Alcune capacità curano danni a una base, come la parola chiave **RIPRISTINO**. Una base non può essere curata oltre il suo valore di PF.
5. Se una base non ha più PF rimanenti, il suo proprietario non può più effettuare azioni né risolvere capacità o effetti. Perde immediatamente la partita e l'avversario vince la partita.

3. EVENTO

1. Un evento è un tipo di carta. Ogni evento ha un nome, un costo, uno o più tratti e una capacità. Alcuni eventi hanno anche delle icone aspetto.
2. Per giocare un evento, pagare il suo costo (rispettando eventuali costi aggiuntivi o restrizioni di gioco) e collocarlo nel mazzo degli scarti del suo proprietario, poi risolvere la capacità di quell'evento. [Vedi 6.2. Giocare una Carta](#)
3. Quando viene giocato, un evento viene spostato direttamente dalla mano del giocatore alla sua pila degli scarti, senza entrare in gioco (un giocatore può comunque collocare l'evento davanti a sé mentre risolve la sua capacità di evento, ma la carta è considerata già essere nella sua pila degli scarti ai fini di capacità ed effetti).
4. Un evento che influisce sulle carte nel pila degli scarti di un giocatore può influire su sé stesso.
5. Una capacità di evento deve essere risolta nel modo più completo possibile. Qualsiasi parte della capacità di un evento che non può essere risolta viene ignorata. Un giocatore può giocare un evento anche se nessuna parte della capacità di quell'evento può essere risolta. [Vedi 7.4. Capacità di Evento](#)
6. Se una capacità innescata ha la condizione d'innescò "**Quando giochi un evento**", la capacità di evento deve essere risolta il più possibile prima di risolvere la capacità innescata.

4. LEADER

1. Un leader è una carta a due lati con un "lato leader" orizzontale e un "lato unità leader" verticale. Ogni lato di un leader ha due icone aspetto, un nome, un sottotitolo, uno o più tratti e delle capacità.
2. Il mazzo di ogni giocatore deve contenere esattamente 1 leader. Ogni leader inizia la partita sul lato leader nella zona della base del suo proprietario e viene girato sul suo lato unità leader quando viene schierato.
3. Un leader può avere capacità diverse sul lato leader e sul lato unità leader. Solo il lato a faccia in su di una carta leader è considerato "in gioco", quindi è possibile usare solo le capacità del suo lato a faccia in su.
4. Un leader viene schierato utilizzando la capacità di **Azione Epica** sul suo lato leader. Un leader può essere schierato indipendentemente dal fatto che sia pronto o esaurito. Quando viene schierato, girarlo sul suo lato unità leader e collocarlo pronto nell'arena terrestre. Quel leader viene quindi considerato un'unità in gioco: può attaccare, essere attaccato e usare le capacità del suo lato unità leader.
5. Se un'unità leader non ha più PF rimanenti, è sconfitta: girarla sul suo lato leader e collocarla esaurita nella zona della base del suo proprietario, poi collocare 1 gettone azione epica sulla sua capacità di **Azione Epica** per indicare che non potrà più essere usata per il resto della partita. Tutte le altre capacità sul suo lato leader possono ancora essere usate.
6. Se un'unità Leader sta per uscire dal gioco o cambiare controllo per qualsiasi motivo, viene invece sconfitta.

5. UNITÀ

1. Un'unità è un tipo di carta che raffigura un personaggio o un veicolo di Star Wars. Ogni unità ha un nome, un costo, un valore di potenza, un valore di PF, uno o più tratti e un tipo di arena. Alcune unità hanno anche un sottotitolo, delle icone aspetto, delle capacità e un'icona unicità (♣) prima del nome.
2. Per giocare un'unità, pagare il suo costo (rispettando eventuali costi aggiuntivi o restrizioni di gioco) e collocarla nell'arena designata (terrestre o spaziale). [Vedi 6.2. Giocare una Carta](#)
3. Un'unità entra in gioco esaurita e rimane in gioco finché non viene sconfitta.
4. Un'unità è sconfitta quando non ha più PF rimanenti oppure quando una capacità la sconfigge direttamente. Quando un'unità viene sconfitta, collocarla nella pila degli scarti del suo proprietario.
5. Le unità leader sono un tipo di unità. Seguono le stesse regole delle unità non leader, ma vengono schierate invece di essere giocate e tornano nella zona della base invece di essere scartate.

6. MIGLIORIA

1. Una miglione è un tipo di carta che viene assegnata a un'unità. Ogni miglione ha un nome, un costo, uno o più tratti, un modificatore di potenza e un modificatore di PF. Alcune miglioni hanno anche delle icone aspetto, delle capacità e un'icona unicità (♣) prima del nome.
2. Per giocare una miglione, pagare il suo costo (rispettando eventuali costi aggiuntivi o restrizioni di gioco) e assegnarla a un'unità in gioco. Quando una miglione viene assegnata, farla scorrere parzialmente sotto l'unità in modo che la capacità e i modificali della miglione rimangano chiaramente visibili. [Vedi 6.2. Giocare una Carta](#)
3. Una miglione può specificare che deve essere assegnata a un tipo specifico di unità. La terminologia "assegna a" è considerata una restrizione di gioco per quella miglione. Se non ci sono unità del tipo specificato in gioco, quella miglione non può essere giocata. Se non ci sono unità in gioco, nessuna miglione può essere giocata.
 - A. La validità di un'unità viene verificata solo quando la miglione viene giocata. Se una miglione viene assegnata a un'unità che in seguito diventa non valida per quella miglione, la miglione rimane assegnata a quell'unità.
4. Non c'è limite al numero di miglioni che possono essere assegnare a un'unità.
5. Le miglioni possono essere giocate su unità amiche o nemiche. Se un giocatore gioca una miglione su un'unità nemica, quel giocatore è ancora il controllore di quella miglione. Se la miglione conferisce capacità all'unità assegnata, è il controllore dell'unità a risolverle.
6. Quando una miglione è assegnata a un'unità, anche l'unità con quella miglione è considerata assegnata a quella miglione.
7. Ogni miglione ha un modificatore di potenza e un modificatore di PF. I valori di potenza e PF di un'unità sono modificati cumulativamente da ogni miglione a essa assegnata.

Per esempio, se un'unità ha originariamente 1 potenza e 3 PF e riceve 2 miglioni segnalino Esperienza, queste miglioni modificheranno positivamente la sua potenza e i suoi PF, rendendoli rispettivamente 3 e 5.
8. Alcune miglioni conferiscono capacità alle unità a cui sono assegnate. Se il riquadro di testo di una miglione contiene la frase "l'unità con questa miglione ottiene...", il testo che segue è considerato una capacità che l'unità ha mentre la miglione è assegnata a essa e tale capacità può essere persa, ignorata o influenzata da altre capacità.

*Per esempio, Protettore (SOR #057) ha la frase "l'unità con questa miglione ottiene **SENTINELLA**" nel suo riquadro di testo. Mentre Protettore è assegnato a essa, l'unità con quella miglione viene considerata dotata della parola chiave **SENTINELLA**. Se Protettore viene sconfitta, l'unità assegnata perde immediatamente **SENTINELLA**. Inoltre, l'avversario dell'unità assegnata può giocare Soldato delle SpecForce (SOR #140) per far perdere **SENTINELLA** all'unità assegnata per quella fase.*
9. Se un'unità ha più miglioni assegnate che conferiscono la stessa capacità, la otterrà più volte. Le capacità di parola chiave non sono cumulative a meno che non siano seguite da un valore numerico.
10. Alcune miglioni hanno capacità che influenzano l'unità a cui sono assegnate, ma senza conferirle una capacità. Queste capacità si riferiscono all'unità assegnata ma non utilizzano la frase "l'unità con questa miglione ottiene...".

Per esempio, Trincerato (SOR #072) ha la capacità: "L'unità con questa miglione non può attaccare le basi". Questa capacità ha effetto sull'unità assegnata, ma non è concessa a essa. Se l'unità assegnata dovesse perdere tutte le capacità (per esempio a causa di Fulmini di Forza, SOR #138), la capacità di Trincerato avrà ancora effetto.

11. Una migliona è sconfitta quando l'unità a cui è assegnata esce dal gioco oppure quando una capacità la sconfigge direttamente. Quando una migliona viene sconfitta, collocarla nella pila degli scarti del suo proprietario: l'unità assegnata perde i modificatori di potenza e PF nonché tutte le capacità conferite dalla migliona.
12. Alcune miglioni sono anche segnalini e hanno il tipo di carta "miglione segnalino". Seguono le stesse regole delle miglioni non segnalino, ma vengono messe in gioco in modo differente e vengono messe da parte quando vengono sconfitte.

7. SEGNALINO

1. Un segnalino è un tipo di carta che ha anche un secondo tipo (come per esempio "miglione segnalino"). Ogni segnalino ha lo stesso aspetto del suo tipo di carta non segnalino.
2. I segnalini vengono messi da parte all'inizio della partita. Non possono essere mescolati nei mazzi, non possono essere scartati e non sono considerati "giocati" quando entrano in gioco (non innescano quindi capacità che si innescano quando una carta viene giocata).
3. Se un segnalino sta per uscire dal gioco per qualsiasi motivo, viene invece messo da parte.
4. Non c'è limite al numero di segnalini a disposizione di un giocatore. I segnalini possono anche essere rappresentati da altri oggetti, come dadi.
5. Il segnalino Esperienza è un tipo di miglione segnalino. Un segnalino Esperienza è una miglione che conferisce all'unità a cui è assegnata +1 potenza e +1 PF. Se a un'unità sono assegnati più segnalini Esperienza, riceverà un bonus di potenza e di PF da ogni segnalino Esperienza. Quando una capacità indica a un giocatore di dare 1 segnalino Esperienza a un'unità, quel giocatore prende 1 segnalino Esperienza messo da parte e lo assegna a quell'unità.
6. Il segnalino Scudo è un tipo di miglione segnalino. Un segnalino Scudo è una miglione che conferisce all'unità a cui è assegnata +0 potenza e +0 PF e che ha il testo: "Se stanno per essere inflitti danni all'unità con questa miglione, previenili. Se lo fai, sconfiggi 1 segnalino Scudo su di essa". Quando una capacità indica a un giocatore di dare 1 segnalino Scudo a un'unità, quel giocatore prende 2 segnalini Scudo messo da parte e lo assegna a quell'unità.
 - A. Se a un'unità sono assegnati più segnalini Scudo, viene sconfitto 1 solo segnalino Scudo per ogni fonte di danno.

4. ZONE

1. GENERALE

1. Le zone sono aree di gioco precise e definite da regole specifiche. Ci sono sette tipi diversi di zone: la zona della base di ogni giocatore, l'arena terrestre, l'arena spaziale, la zona delle risorse di ogni giocatore, il mazzo di ogni giocatore, la mano di ogni giocatore e la pila degli scarti di ogni giocatore. L'arena terrestre e l'arena spaziale sono condivise tra i giocatori, mentre le altre zone sono separate per ogni giocatore.
2. Le carte messe da parte non sono considerate in nessuna zona.
3. Con "area della partita" si intende l'insieme di tutte le zone di gioco.

2. ZONA DELLA BASE

1. Ogni giocatore ha una propria zona della base, che si trova al centro della sua area di gioco. La base e il leader di ogni giocatore iniziano la partita in questa zona.
2. Le basi rimangono sempre nella zona della base del loro proprietario. I leader si spostano dalla zona della base del loro proprietario all'arena terrestre quando vengono schierati e dall'arena terrestre alla zona della base del loro proprietario quando vengono sconfitti.
3. Le unità in entrambe le arene possono attaccare direttamente le basi nemiche rimanendo nell'arena da cui hanno attaccato.

3. ARENA TERRESTRE

1. L'arena terrestre è una zona condivisa dai giocatori, situata accanto alla zona della base di ciascun giocatore. Le unità terrestri di ogni giocatore vengono giocate in questa zona e approntate in modo che il suo testo possa essere letto dal loro controllore.
2. L'arena terrestre può trovarsi sul lato destro o sinistro della zona della base. Il lato viene determinato quando un giocatore gioca la prima unità della partita: il tipo di arena di quell'unità (terrestre o spaziale) stabilisce l'arena corrispondente sul lato della zona della base in cui l'unità è stata giocata e l'arena opposta sul lato opposto. Questi lati rimarranno invariati per tutto il resto della partita, anche nei momenti in cui entrambe quelle arene saranno vuote.
Per esempio, se il primo giocatore gioca Assaltatore della Morte Nera (SOR #128) sul lato sinistro della sua zona della base, stabilisce l'arena terrestre condivisa sul suo lato sinistro e l'arena spaziale condivisa sul suo lato destro. (Si noti che la prospettiva dell'avversario sulle arene sarà speculare, con l'arena terrestre sul suo lato destro).
3. Le unità terrestri amiche possono attaccare le unità terrestri nemiche nell'arena terrestre e la base nemica. Quando attacca una base, l'unità rimane nell'arena da cui ha attaccato.
4. A meno che non sia specificato diversamente da una capacità, le unità terrestri non possono attaccare le unità nemiche nell'arena spaziale. Tuttavia, potrebbero essere in grado di infliggere danni alle unità nell'arena spaziale attraverso le capacità.

4. ARENA SPAZIALE

1. L'arena spaziale è una zona condivisa dai giocatori, situata accanto alla zona della base di ciascun giocatore. Le unità spaziali di ogni giocatore vengono giocate in questa zona e approntate in modo che il suo testo possa essere letto dal loro controllore.
2. L'arena spaziale può trovarsi sul lato destro o sinistro della zona della base. Il lato viene determinato quando un giocatore gioca la prima unità della partita: il tipo di arena di quell'unità (terrestre o spaziale) stabilisce l'arena corrispondente sul lato della zona della base in cui l'unità è stata giocata e l'arena opposta sul lato opposto. Questi lati rimarranno invariati per tutto il resto della partita, anche nei momenti in cui entrambe quelle arene saranno vuote.
Per esempio, se il primo giocatore gioca Ala-A della Squadriglia Verde (SOR #14) sul lato sinistro della sua zona della base, stabilisce l'arena spaziale condivisa sul suo lato sinistro e l'arena terrestre condivisa sul suo lato destro. (Si noti che la prospettiva dell'avversario sulle arene sarà speculare, con l'arena spaziale sul suo lato destro).
3. Le unità spaziali amiche possono attaccare le unità spaziali nemiche nell'arena spaziale e la base nemica. Quando attacca una base, l'unità rimane nell'arena da cui ha attaccato.
4. A meno che non sia specificato diversamente da una capacità, le unità spaziali non possono attaccare le unità nemiche nell'arena terrestre. Tuttavia, potrebbero essere in grado di infliggere danni alle unità nell'arena terrestre attraverso le capacità.

5. ZONA DELLE RISORSE

1. Ogni giocatore ha una propria zona delle risorse. Le carte in una zona delle risorse sono chiamate "risorse" e possono essere esaurite per pagare i costi di altre carte. [Vedi 1.7. Risorse](#)
2. Le risorse vengono collocate a faccia in giù e rimangono a faccia in giù finché si trovano nella zona delle risorse di un giocatore. Un giocatore può guardare le risorse a faccia in giù che controlla in qualsiasi momento, rimettendole a faccia in giù dopo averlo fatto. Quelle carte sono considerate un'informazione nascosta per l'avversario di quel giocatore.
3. Durante ogni Fase di Riorganizzazione, un giocatore può scegliere di aggiungere alla propria zona delle risorse 1 carta dalla sua mano.

6. MAZZO

1. Il mazzo di ogni giocatore è una zona a sé stante. Di default, le carte nel mazzo di un giocatore sono a faccia in giù, fuori dal gioco e non possono essere viste se non attraverso una capacità. Le carte nel mazzo di un giocatore sono considerate un'informazione nascosta per entrambi i giocatori.
2. Le carte in un mazzo escono dal mazzo quando vengono pescate, scartate o giocate direttamente dal mazzo. Una carta che viene cercata, guardata o rivelata dal mazzo non è considerata lasciare il mazzo (a meno che non venga immediatamente pescata, scartata o giocata).

7. MANO

1. La mano di ogni giocatore è una zona a sé stante. Un giocatore può avere un qualsiasi numero di carte nella sua mano.
2. Le carte entrano nella mano di un giocatore quando quel giocatore pesca dal suo mazzo oppure quando una capacità fa tornare in mano una carta da un'altra zona.
3. Le carte escono dalla mano di un giocatore quando vengono giocate o scartate. Una carta che viene guardata o rivelata dalla mano non è considerata lasciare la mano (a meno che non venga immediatamente giocata o scartata).
4. A meno che non sia specificato diversamente, le carte nella mano di un giocatore possono essere guardate solo da quel giocatore e i lati a faccia in su di quelle carte sono considerati un'informazione nascosta per l'avversario di quel giocatore. Il numero di carte nella mano di un giocatore è considerato un'informazione pubblica.

8. PILA DEGLI SCARTI

1. La pila degli scarti di ogni giocatore è una zona a sé stante. Gli eventi giocati, le unità non leader sconfitte, le carte migliorata sconfitte e le carte scartate vengono collocate a faccia in su nella pila degli scarti di un giocatore.
2. Le carte nella pila degli scarti di un giocatore sono considerate un'informazione pubblica e possono essere guardate da qualsiasi giocatore in qualsiasi momento.
3. L'ordine delle carte nella pila degli scarti non deve essere mantenuto; un giocatore può riordinare le carte nella propria pila degli scarti in qualsiasi momento.
4. Se una capacità permette a un giocatore di giocare una carta dalla sua pila degli scarti, questi deve comunque pagarne il costo (tenendo conto di eventuali modificatori e costi aggiuntivi).

9. IN GIOCO E FUORI DAL GIOCO

1. Esistono quattro tipi di zone "in gioco": la zona della base di ogni giocatore, l'arena terrestre, l'arena spaziale e la zona delle risorse di ogni giocatore. Le carte che si trovano in queste zone sono considerate "in gioco", il che significa che di default hanno la possibilità di influenzare il gioco attraverso l'uso delle loro capacità, della loro potenza e dei loro PF. Un giocatore controlla le carte che gioca o che mette in gioco in queste zone.
2. Esistono tre tipi di zone "fuori dal gioco": il mazzo di ogni giocatore, la mano di ogni giocatore e la pila degli scarti di ogni giocatore. Le carte che si trovano in queste zone sono considerate "fuori dal gioco", il che significa che di default non hanno la possibilità di influenzare il gioco attraverso l'uso delle loro capacità, della loro potenza e dei loro PF. Affinché una capacità si risolva da una zona fuori dal gioco o influisca su una carta che si trova in una zona fuori dal gioco, quella capacità deve indicare esplicitamente la zona da cui si risolve o su cui influisce, oppure deve essere un tipo di capacità che di default si risolve da una zona fuori dal gioco.

Per esempio, se un giocatore giocasse Diversivo (SOR #222), potrebbe rimettere nella mano del suo proprietario soltanto 1 unità non leader in gioco, poiché la capacità non specifica che influisce sulla pila degli scarti. Legione dell'Imperatore (SOR #091), invece, rimette in mano specificamente le unità dalla pila degli scarti.

10. AREA DI GIOCO

1. L'area di gioco di un giocatore include tutte le carte che il giocatore controlla nelle zone in gioco, escluse le carte migliria controllate da quel giocatore ma assegnate alle unità nemiche (che si trovano quindi nell'area di gioco del controllore di quelle unità). L'area di gioco di un giocatore include le carte nella sua zona della base, quelle nella sua zona delle risorse, le unità che controlla nell'arena terrestre e nell'arena spaziale e le miglirie assegnate a esse.
2. Se un giocatore gioca una migliria su un'unità nemica, quel giocatore controlla ancora quella migliria, ma questa non si trova nella sua area di gioco.
3. Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può controllare nella sua area di gioco.

11. MESSA DA PARTE / NESSUNA ZONA

1. Quando una carta viene messa da parte, è considerata fuori dal gioco e in nessuna zona.
2. I segnalini vengono messi da parte prima dell'inizio della partita e sono messi in gioco da alcune capacità. Quando un segnalino esce dal gioco, viene nuovamente messo da parte.

5. STRUTTURA DEL GIOCO

1. GENERALE

1. Una partita è composta da più round, ciascuno dei quali consiste in una Fase di Azione e in una Fase di Riorganizzazione. Durante la Fase di Azione, i giocatori si alternano in turni in cui effettuano un'azione. Durante la Fase di Riorganizzazione, i giocatori possono mettere in gioco 1 risorsa e approntare le carte esaurite.
2. A meno che non sia specificato diversamente, ogni passo della preparazione e ogni passo di entrambe le fasi devono essere completati per intero.
3. Prima di iniziare la partita, ogni giocatore ha bisogno di un mazzo (che include un leader e una base) e delle carte segnalino corrispondenti ai tipi di segnalini creati dal proprio mazzo. I giocatori hanno anche bisogno di gettoni danno e di un gettone iniziativa (segnalini e gettoni possono anche essere rappresentati da altri oggetti, come dadi).

2. INIZIO DELLA PARTITA E PREPARAZIONE

1. I giocatori preparano la partita svolgendo i seguenti passi in ordine: mettere in gioco le basi, Mettere in gioco i leader, determinare il primo giocatore, mescolare i mazzi e pescare le mani iniziali, scegliere se effettuare un mulligan e rendere risorsa 2 carte.
 - A. **Mettere in gioco le basi.** Ogni giocatore colloca la propria base nella parte superiore centrale della propria area di gioco.
 - B. **Mettere in gioco i leader.** Ogni giocatore mette in gioco il proprio leader al di sotto della propria base, con il lato leader a faccia in su (e il lato unità leader a faccia in giù).
 - C. **Determinare il primo giocatore.** Scegli casualmente 1 giocatore. Quel giocatore sceglie quale giocatore inizierà la partita con il gettone iniziativa (può scegliere di iniziare con il gettone iniziativa oppure di darlo a un avversario). Mettere da parte fuori dal gioco ogni altro gettone o segnalino.
 - D. **Mescolare i mazzi e pescare le mani iniziali.** Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e pesca 6 carte.
 - E. **Scegliere se effettuare un mulligan.** Ciascun giocatore può effettuare un mulligan mescolando l'intera mano nel proprio mazzo e pescando una nuova mano di 6 carte. Ciascun giocatore può effettuare un solo mulligan e deve tenere la sua nuova mano dopo averlo fatto. Il giocatore con l'iniziativa deve essere il primo a scegliere se effettuare un mulligan, poi sarà il suo avversario a farlo.
 - F. **Rendere risorsa 2 carte.** Ogni giocatore sceglie 2 carte dalla propria mano e le mette in gioco come risorsa, pronte e a faccia in giù. Ogni giocatore deve collocare esattamente 2 carte nella propria zona delle risorse.
2. Poi, i giocatori iniziano il primo round con la prima Fase di Azione.

3. ROUND

1. Un round di gioco consiste in due fasi in ordine: una Fase di Azione e una Fase di Riorganizzazione. L'inizio di ogni Fase di Azione coincide con l'inizio di un nuovo round di gioco.
2. Una capacità che si riferisce a "questo round" comprende sia la Fase di Azione che la Fase di Riorganizzazione di quel round.

4. FASE DI AZIONE

1. La Fase d'Azione consiste nel passo di inizio della Fase di Azione, in un numero qualsiasi di turni dei giocatori e nel passo di fine della Fase di Azione.
 - A. **Inizio della Fase di Azione.** Ogni effetto persistente che termina all'inizio della Fase di Azione o all'inizio del round termina in questo momento. Ogni capacità o effetto che si innesca all'inizio della Fase di Azione o all'inizio del round si attiva in questo momento.
 - B. **Turni dei giocatori.** Durante la Fase di Azione, i giocatori si alternano nell'effettuare un'azione a testa. Il giocatore che inizia il round con il gettone iniziativa è il primo giocatore attivo ed effettua la prima azione. Dopo che la sua azione e ogni eventuale capacità innescata hanno finito di risolversi, il suo avversario diventa il giocatore attivo e compie un'azione; poi il primo giocatore diventa di nuovo il giocatore attivo e compie un'azione, e così via finché entrambi i giocatori non passano consecutivamente. Un giocatore può compiere una qualsiasi delle cinque azioni possibili durante il proprio turno: giocare una carta, attaccare con un'unità, usare una capacità di azione, prendere l'iniziativa o passare. [Vedi 1.15. Azioni](#)
 - C. **Fine della Fase di Azione.** Ogni effetto persistente che termina alla fine della Fase di Azione (come i "per questa fase") termina in questo momento. Ogni capacità o effetto che si innesca alla fine della Fase di Azione si attiva in questo momento.
2. Dopo la fine della Fase di Azione, i giocatori passano alla Fase di Riorganizzazione.

5. FASE DI RIORGANIZZAZIONE

1. La Fase di Riorganizzazione consiste in cinque fasi in ordine: inizio della Fase di Riorganizzazione, pescare carte, rendere risorsa una carta, approntare le carte, fine della Fase di Riorganizzazione.
 - A. **Inizio della Fase di Riorganizzazione.** Ogni effetto persistente che termina all'inizio della Fase di Riorganizzazione termina in questo momento. Ogni capacità o effetto che si innesca all'inizio della Fase di Azione si attiva in questo momento.
 - B. **Pescare carte.** Ogni giocatore pesca 2 carte.
 - C. **Rendere risorsa una carta.** A partire dal giocatore attivo, ogni giocatore può scegliere 1 carta dalla propria mano da mettere in gioco come risorsa, esaurita e a faccia in giù. I giocatori possono anche scegliere di non rendere risorsa alcuna carta.
 - D. **Approntare le carte.** Ogni giocatore appronta tutte le carte esaurite che controlla, comprese unità, risorse e leader.
 - E. **Fine della Fase di Riorganizzazione.** Ogni effetto persistente che termina alla fine della Fase di Riorganizzazione o alla fine del round (come i "per questa fase" e i "per questo round") termina in questo momento. Ogni capacità o effetto che si innesca alla fine della Fase di Riorganizzazione si attiva in questo momento.
2. Dopo la fine della Fase di Riorganizzazione, i giocatori iniziano un nuovo round con una nuova Fase di Azione.

6. FINE DELLA PARTITA

1. La partita termina immediatamente quando la base di un giocatore non ha più PF rimanenti e viene sconfitta. Il giocatore la cui base è stata sconfitta perde la partita e il suo avversario vince la partita.
2. Se una base non ha più PF rimanenti, il suo proprietario non può più effettuare azioni né risolvere capacità o effetti.
3. Se le basi di entrambi i giocatori vengono sconfitte nello stesso momento, la partita termina con un pareggio.
4. Un giocatore può arrendersi in qualsiasi momento (per esempio, dicendo "concedo", "mi arrendo" o facendo un gesto chiaro). Se lo fa, perde immediatamente la partita.

6. TEMPTICHE DI AZIONI E CHIARIMENTI

1. GENERALE

1. Questa sezione fornisce chiarimenti e tempistiche per le seguenti azioni: giocare una carta, attaccare con un'unità e usare una capacità di azione. Per ogni tipo di azione, effettuare ogni passo in ordine e nel modo più completo possibile. Si noti che in questa sezione, per rendere più chiari i vari passi di un'azione, le sottovoci iniziano dal numero 0.

2. GIOCARE UNA CARTA

0. Generale

- A. Quando sceglie di effettuare l'azione di giocare una carta nel suo turno o quando risolve una capacità che gli consente di giocare una carta come azione nidificata, un giocatore segue i passi seguenti. [Vedi 1.15. Azioni](#) e [7.6.12. Capacità di Azione Nidificate e Azioni Nidificate](#)
- B. Per giocare una carta, un giocatore deve avere una carta in mano oppure risolvere una capacità che gli permetta di giocare una carta da un'altra zona. A meno che non sia specificato diversamente, quel giocatore deve essere in grado di pagare un ammontare di risorse pari al costo di quella carta.
- C. Un giocatore può giocare una carta la cui capacità non ha alcun effetto, a patto che il pagare i costi e il giocare la carta modifichi lo stato di gioco (per esempio, spostando la carta in una zona diversa).
- D. Ogni volta che un giocatore gioca una carta, questa entra in gioco come una nuova copia di quella carta. [Vedi 8.6. Copia](#)
- E. Alcune capacità di azione, di evento o innescate permettono al giocatore di giocare una carta. A meno che non sia specificato diversamente dalla capacità, quella carta deve essere giocata dalla mano del giocatore e questi deve pagare tutti i costi della carta quando la gioca in questo modo. Giocare una carta tramite una capacità di azione non è considerata un'azione aggiuntiva.
- F. Giocare una carta consiste nei seguenti cinque passi, spiegati in dettaglio a seguire: dichiarare l'intento, verificare le restrizioni, determinare i costi, pagare i costi e mettere in gioco/scartare la carta. Dopo aver giocato la carta, risolvere ogni capacità "Quando Giocata" presente su di essa e ogni altra capacità che si è innescata mentre quella carta veniva giocata e/o risolta, come **IMBOSCATA** e **SCUDO**. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

1. **Dichiarare l'intento.** Il giocatore rivela la carta che intende giocare dalla sua mano, in modo che tutti gli altri giocatori possano vederla. Tutte le capacità che sono attive mentre una carta viene giocata (come i "mentre giochi") diventano attive.

2. **Verificare le restrizioni.** Determinare se ci sono capacità, effetti o altre restrizioni di gioco attive che impediscono alla carta di essere giocata in questo momento. Se ci sono, la carta non può essere giocata.

- A. Alcune capacità prevengono il giocare una carta o un tipo di carta. Per esempio, Governatrice Regionale (SOR #062) ha una capacità che afferma che gli avversari "non possono giocare" una determinata carta; questa capacità è considerata una "restrizione di gioco" per la carta in questione.
- B. Se una miglione utilizza la frase "assegna a...", il testo che segue indica il tipo di unità valido per quella miglione; questa è una "restrizione di gioco" per quella miglione. Se non ci sono unità del tipo specificato in gioco, quella miglione non può essere giocata. Se non ci sono unità in gioco, nessuna miglione può essere giocata.
- C. Un evento può essere giocato anche se soltanto alcune (o nessuna) delle sue capacità possono cambiare lo stato di gioco.
- D. Se la carta non può essere giocata e lo stato di gioco non è cambiato in questo turno, il giocatore attivo deve scegliere una nuova azione da effettuare.

3. **Determinare i costi.** Il costo si trova nell'angolo superiore sinistro di una carta e indica quante risorse devono essere esaurite per poterla giocare. Alcune capacità modificano il costo di una carta o applicano costi aggiuntivi prima che quella carta possa essere giocata.

- A. Quando viene calcolato il costo modificato di una carta, prendere il costo stampato della carta, poi applicare tutti i modificatori che lo aumentano (inclusa la penalità di aspetto) e poi applicare qualsiasi modificatore che lo riduce. Il risultato è il costo modificato della carta. [Vedi 8.16. Modificatori](#)
- B. Il costo di una carta non può essere modificato al di sotto di 0. Se una capacità sta per modificare il costo di una carta al di sotto di 0, considerarlo come se fosse pari a 0.
- C. Se una capacità attiva applica costi aggiuntivi al giocare una carta, determinare quei costi in questo momento.

- D. Se una capacità indica a un giocatore di giocare una carta “gratuitamente”, quel giocatore ignora tutti i modificatori di costo di quella carta (inclusa la penalità di aspetto) e non paga alcuna risorsa per giocarla. Il giocatore deve comunque pagare qualsiasi costo non in risorse aggiuntivo applicato alla carta.

4. Pagare i costi. Esaurire un ammontare di risorse pari al costo modificato della carta. Se ci sono costi aggiuntivi al giocare la carta, pagare anche quelli in questo momento.

- A. Se i costi (sia quelli in risorse che quelli aggiuntivi) non possono essere pagati, interrompere questo processo senza pagare alcun costo e riportare lo stato di gioco a prima del primo passo.

- B. Un giocatore non può pagare risorse in eccesso rispetto al costo modificato di una carta.

5. Mettere in gioco/scartare la carta.

- A. Se la carta è un'unità, metterla in gioco esaurita nella sua arena (terrestre o spaziale).

- B. Se la carta è una miglioria, metterla in gioco assegnata a un'unità valida.

- C. Se la carta è un evento, collocarla nella pila degli scarti del suo proprietario e risolvere la sua capacità, risolvendone la maggior parte possibile e ignorando le parti che non possono essere risolte.

- D. La carta è considerata “giocata” non appena entra in gioco o, nel caso di eventi, nella pila degli scarti.

3. ATTACCARE CON UN'UNITÀ

0. Generale

- A. Quando sceglie di effettuare l'azione di attaccare con un'unità nel suo turno o quando risolve una capacità che gli consente di attaccare con un'unità come azione nidificata, un giocatore segue i passi seguenti. [Vedi 1.15. Azioni](#) e [7.6.12. Capacità di Azione Nidificate e Azioni Nidificate](#)

- B. A meno che non sia specificato diversamente, solo 1 unità può attaccare alla volta e solo le unità pronte possono effettuare un attacco. Queste restrizioni si applicano anche se l'attacco è provocato da un'altra capacità. Se una capacità innesca più attacchi, risolverli in sequenza.

- C. Con “danni da combattimento” si intendono i danni inflitti durante il passo “infliggere danni da combattimento” di un attacco. I danni inflitti al di fuori di questo passo durante un attacco non sono considerati danni da combattimento.

- D. Alcune capacità di azione, di evento o innescate permettono al giocatore di attaccare con un'unità. Quando viene risolta una capacità che permette a un giocatore di attaccare con un'unità, quel giocatore deve farlo, se possibile. Attaccare con un'unità tramite una capacità di azione non è considerata un'azione aggiuntiva.

- E. Attaccare con un'unità consiste nei seguenti tre passi, spiegati in dettaglio a seguire: dichiarare l'attacco, infliggere danni da combattimento e completare l'attacco. Dopo ogni passo, risolvere ogni capacità innescata durante quel passo prima di procedere al passo successivo dell'attacco. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

1. Dichiarare l'attacco. Il giocatore attivo sceglie ed esaurisce un'unità pronta che controlla e poi sceglie cosa attaccare: un'unità nemica nella sua stessa arena o la base dell'avversario. Tutte le capacità attive “mentre attacchi” diventano attive.

- A. Se una capacità provoca un attacco, applicare tutti gli effetti persistenti “per questo attacco” della capacità. Se l'effetto ha un impatto su ciò che l'attaccante può attaccare, il giocatore deve scegliere una base o un'unità valida per l'attacco. Se non è possibile farlo, l'attacco termina immediatamente. Se un effetto è condizionato dalla scelta del difensore, si applica non appena viene dichiarato il difensore.

- B. L'attaccante viene esaurito solo se c'è un'unità o una base nemica da poter attaccare. Se l'attaccante non ha nulla da attaccare, interrompere questo processo e riportare lo stato di gioco a prima del primo passo.

- C. Il giocatore attivo diventa il “giocatore attaccante” e l'avversario che controlla l'unità o la base nemica attaccata diventa il “giocatore difensore” per questo attacco.

- D. L'unità che esegue l'attacco diventa l'“attaccante” per questo attacco. Se l'attaccante sta attaccando un'unità nemica, quell'unità diventa il “difensore” per questo attacco. Se l'attaccante sta attaccando una base, non ci sono difensori per questo attacco.

- E. Se il giocatore difensore ha 1 o più unità con **SENTINELLA** nella stessa arena dell'attaccante, una di queste unità deve essere scelta come difensore (a meno che l'attaccante non abbia **SABOTATORE**, che gli permette di ignorare **SENTINELLA**).

F. Tutte le capacità che sono attive durante un attacco (come **INCURSIONE**, “mentre questa unità attacca” e “mentre questa unità difende”) diventano attive per tutta la durata dell’attacco. Se una di queste capacità è soggetta a ulteriori condizioni (per esempio, “mentre questa unità attacca un’unità danneggiata”), è attiva soltanto mentre tutte le sue condizioni sono verificate.

G. Dopo aver dichiarato l’attacco, risolvere ogni capacità “Quando Attacca” presente sull’attaccante e ogni altra capacità che si è innescata durante questo passo, come **RECUPERO**, **SABOTATORE** e le capacità “Quando questa unità viene attaccata” presenti sul difensore. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

2. **Infliggere danni da combattimento.** Se attacca una base, l’attaccante infligge danni pari alla sua potenza a quella base. Se attacca un’unità, l’attaccante e il difensore si infliggono contemporaneamente danni pari alla loro potenza.

A. Se l’attaccante è già stato sconfitto, non viene inflitto alcun danno da combattimento. Procedere direttamente al passo successivo di questo attacco.

B. Se il difensore è già stato sconfitto (per esempio, da una capacità “Quando Attacca”), non viene inflitto alcun danno da combattimento a meno che l’attaccante non abbia **SOPRAFFAZIONE**.

C. Se una delle unità che sta per subire danni ha 1 o più segnalini Scudo assegnati a essa, rimuovere 1 segnalino Scudo da quell’unità e non infliggerle alcun danno da combattimento.

D. Se l’attaccante ha **SOPRAFFAZIONE**, infliggere i danni in eccesso alla base dell’avversario a meno che il difensore non abbia un segnalino Scudo che previene i danni. Questi danni in eccesso vengono inflitti immediatamente e sono considerati danni da combattimento. [Vedi 1.9. Danni](#)

E. Se l’attaccante ha una capacità che infligge danni da combattimento prima del difensore, il difensore deve sopravvivere ai danni inflitti prima di poter infliggere a sua volta danni da combattimento all’attaccante. In questo caso, se il difensore ha **TENACIA**, riceverà potenza bonus dai danni appena inflittigli.

F. Una volta inflitti i danni da combattimento, se un’unità non ha più PF rimanenti, viene sconfitta immediatamente.

G. Dopo aver inflitto tutti i danni da combattimento, risolvere ogni capacità “Quando Sconfitta” presente sulle unità sconfitte e ogni altra capacità che si è innescata durante questo passo, come le capacità “Quando questa infligge danni da combattimento” e “Quando un’unità esce dal gioco”. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

3. **Completare l’attacco.** Tutte le capacità e gli effetti persistenti che erano attivi durante l’attacco (compresi **INCURSIONE** e le capacità “mentre questa unità attacca”) terminano.

A. Dopo aver completato l’attacco, risolvere ogni capacità “Quando questa unità completa un attacco” presente sull’attaccante (se è ancora in gioco) e ogni altra capacità che si è innescata durante questo passo. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

4. **USARE UNA CAPACITÀ DI AZIONE**

0. Generale

A. Quando sceglie di effettuare l’azione di usare una capacità di azione nel suo turno o quando risolve una capacità che gli consente di usare una capacità di azione come azione nidificata, un giocatore segue i passi seguenti. [Vedi 1.15. Azioni](#) e [7.6.12. Capacità di Azione Nidificate e Azioni Nidificate](#)

B. Le capacità di azione sono capacità introdotte dai termini in grassetto “**Azione**” o “**Azione Epica**” seguiti da un costo tra parentesi, da due punti e da una capacità a seguire.

C. Per usare una capacità di azione, un giocatore deve essere in grado di pagare il suo costo (se presente) e di cambiare lo stato di gioco pagando quel costo e/o risolvendo l’effetto di quella capacità.

D. Un giocatore può usare una capacità di azione il cui effetto non cambia lo stato di gioco, purché pagare il costo di quella capacità o risolverla cambi lo stato di gioco.

E. Un giocatore può usare una capacità di azione che fa riferimento a un particolare tipo di unità anche se nessuna di quelle unità è in gioco, purché pagare il costo di quella capacità o risolverla cambi lo stato di gioco.

F. Un giocatore può usare una capacità di azione condizionale anche se la condizione è falsa, purché pagare il costo di quella capacità o risolverla cambi lo stato di gioco.

Per esempio, Iden Versio: Comandante della Squadra Inferno (SOR #002) ha una capacità di azione che recita: “Se sono state sconfitte unità nemiche in questa fase, cura 1 danno alla tua base”. Il controllore di Iden può utilizzare questa capacità anche non

sono state sconfitte unità nemiche in quella fase, poiché il costo della capacità è l'esaurimento di Iden, che cambia lo stato di gioco. Tuttavia, non curerebbe alcun danno dalla sua base.

G. Un'**Azione Epica** è un tipo di capacità di azione che può essere utilizzata una sola volta per partita. Un giocatore può utilizzare una capacità di **Azione Epica** anche se il suo effetto non cambia lo stato di gioco, poiché cambiare lo stato di un'**Azione Epica** in "usata" cambia lo stato di gioco.

H. Usare una capacità di azione consiste nei seguenti cinque passi, spiegati in dettaglio a seguire: dichiarare l'intento, verificare le restrizioni, determinare i costi, pagare i costi e risolvere la capacità. Dopo aver usato la capacità di azione, risolvere ogni capacità innescata mentre quell'azione veniva usata. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

1. Dichiarare l'intento. Il giocatore indica la capacità di azione che intende risolvere.

2. Verificare le restrizioni. Determinare se ci sono capacità, effetti o altre restrizioni di gioco attive che impediscono alla capacità di azione di essere risolta in questo momento. Se ci sono, la capacità di azione non può essere usata.

A. Una di queste restrizioni è che pagare il costo di una capacità di azione e/o risolvere quella capacità deve cambiare lo stato di gioco in qualche modo. Se lo stato di gioco non cambia in nessuno dei due casi, la capacità di azione non può essere usata e il giocatore attivo deve scegliere una nuova azione da effettuare. [Vedi 1.16. Stato di Gioco](#)

3. Determinare i costi. Se la capacità ha un costo, determinarlo in questo passo.

A. Se la capacità di azione ha un costo, si trova tra parentesi dopo la parola "**Azione**".

B. Se il costo di una capacità di azione include l'icona , significa che la carta con quella capacità deve essere esaurita per poter usare la capacità di azione. Se il costo non include l'icona , la capacità di azione può essere usata a prescindere dal fatto che la sua carta sia pronta o esaurita.

C. Il costo di una capacità di azione può essere composto da più parti, separate da una virgola all'interno delle parentesi.

*Per esempio, Luke Skywalker: Amico Fidato (SOR #005) ha una capacità di **Azione** che richiede di pagare 1 risorsa ed esaurire Luke. Entrambe le cose fanno parte del costo di quella capacità, ed entrambe devono essere pagate per poterla usare.*

4. Pagare i costi. Pagare il costo specifico di quella capacità (se presente). Se la capacità di azione non ha un costo, saltare questo passo.

A. Se una parte del costo non può essere pagata, interrompere questo processo senza pagare alcun costo e scegliere una nuova azione da effettuare.

B. Un giocatore non può pagare risorse in eccesso rispetto al costo di una capacità.

5. Risolvere la capacità di azione. Se il costo è stato pagato con successo, risolvere la maggior parte possibile della capacità e ignorare le parti della capacità che non possono essere risolte.

A. Se l'uso della capacità di azione comporta un attacco, risolvere tutte le capacità innescate durante quell'attacco alle tempistiche appropriate all'interno dell'attacco. [Vedi 6.3 Attacco con un'unità](#)

B. Se l'effetto della capacità non cambia lo stato di gioco, conta comunque come azione del giocatore per il suo turno, a patto che il costo della capacità di azione abbia cambiato lo stato di gioco in qualche modo.

7. CAPACITÀ ED EFFETTI

1. GENERALE

1. Una capacità è un testo speciale su una carta che spiega come quella carta può influenzare il gioco. Una carta può avere una o più capacità stampate del suo riquadro di testo. Una miglioria può conferire una capacità a un'unità se indica che l'unità con quella miglioria "ottiene" la capacità; finché la miglioria è assegnata a quell'unità, quest'ultima è considerata avere la capacità nel suo riquadro di testo.
2. Nel gioco esistono cinque tipi di capacità, ciascuno con le proprie regole specifiche: capacità di azione, capacità costanti, capacità di evento, capacità di parola chiave e capacità innescate.
3. Un effetto è una parte non costo della capacità di una carta che può cambiare lo stato di gioco. Alcuni effetti si risolvono separatamente dalla capacità che li ha creati, oppure sostituiscono la risoluzione standard della capacità che li ha creati.
4. Se una capacità che ha effetto su entrambi i giocatori può essere risolta simultaneamente, risolverla simultaneamente. Altrimenti, il giocatore che controlla la carta con la capacità può scegliere l'ordine in cui ogni giocatore viene influenzato da essa.
Per esempio, Grand'Ammiraglio Thrawn (SOR #016) ha una capacità che permette al suo controllore di guardare 1 carta dalla cima del mazzo di ogni giocatore. Questa capacità non può essere risolta simultaneamente, quindi il controllore di Thrawn sceglie l'ordine in cui guardare le carte. Non è obbligato a farlo in un ordine specifico.

2. CAPACITÀ DI AZIONE

1. Una capacità di azione è una capacità indicata dalla parola in grassetto "**Azione**". La maggior parte delle capacità di azione ha un costo tra parentesi che deve essere pagato per poterla usare. Usare una capacità di azione è un tipo di azione che un giocatore può compiere durante il proprio turno.
2. Un giocatore deve pagare l'intero costo di una capacità di azione per poterla risolvere. Dopo aver pagato il costo, quel giocatore risolve l'effetto di quella capacità, descritto dal testo non in grassetto dopo la parola "**Azione**".
3. Un giocatore può pagare il costo di una capacità di azione e usarla anche se il cui effetto non cambia lo stato di gioco, purché pagare il costo di quella capacità lo faccia. Risolvere una capacità di azione in questo modo è comunque considerata l'azione del giocatore per il turno attuale.
4. Una capacità di **Azione Epica** è un tipo di capacità di azione che funziona come qualsiasi altra capacità di azione, con la differenza che ogni **Azione Epica** può essere utilizzata una sola volta per partita. Dopo aver utilizzato una capacità di **Azione Epica**, collocare 1 gettone azione epica sopra il testo della capacità per ricordare ai giocatori che è stata usata e non può essere usata di nuovo in quella partita.

3. CAPACITÀ COSTANTI

1. Una capacità costante è sempre attiva mentre la carta su cui si trova è in gioco. Le capacità costanti non hanno uno stile specifico.
2. L'effetto di una capacità costante viene applicato immediatamente quando la carta su cui si trova entra in gioco e continua a essere applicato mentre la carta è in gioco.
3. Alcune capacità costanti verificano continuamente che una condizione specifica sia soddisfatta affinché i loro effetti possano essere applicati. Generalmente, queste capacità includono la parola "mentre".
*Per esempio, Guardia d'Onore Vigile (SOR #48) ha una capacità costante: "Mentre questa unità non è danneggiata, ottiene **SENTINELLA**." Nonostante Guardia d'Onore Vigile abbia sempre questo testo, l'effetto della capacità (che conferisce a questa unità la parola chiave **SENTINELLA**) viene applicato solo se non è danneggiata.*
4. Gli effetti di una capacità costante vengono applicati anche se la carta su cui si trovano è esaurita.

4. CAPACITÀ DI EVENTO

1. Una capacità di evento è una capacità che si trova nel riquadro di testo di un evento e che viene risolta quando l'evento viene giocato.
2. Quando viene giocato, un evento viene spostato direttamente dalla mano del giocatore alla sua pila degli scarti, senza entrare in gioco (un giocatore può comunque collocare l'evento davanti a sé mentre risolve la sua capacità di evento, ma la carta è considerata già essere nella sua pila degli scarti ai fini di capacità ed effetti).
3. Un evento che influisce sulle carte nel pila degli scarti di un giocatore può influire su sé stesso.

4. Una capacità di evento deve essere risolta nel modo più completo possibile. Qualsiasi parte della capacità di un evento che non può essere risolta viene ignorata. Un giocatore può giocare un evento anche se nessuna parte della capacità di quell'evento può essere risolta.
5. Un evento viene "giocato" e "risolto" durante l'azione in cui viene giocato, anche se la capacità di evento crea un effetto persistente o ritardato che deve essere risolto in un momento successivo della partita.

5. CAPACITÀ DI PAROLA CHIAVE

1. Una capacità di parola chiave è una capacità che viene indicata con un testo rosso in grassetto nel riquadro di testo di una carta e che ha regole specifiche associate a essa.
2. Una capacità di parola chiave viene risolta automaticamente a meno che la sua definizione non includa il termine "può" (o una sua variante).
3. La capacità di una carta può dare una parola chiave a un'unità, sia come capacità costante che come effetto persistente. Mentre l'effetto persiste, l'unità è considerata possedere quella parola chiave nel suo riquadro di testo e tale parola chiave può essere persa, ignorata o influenzata da altre capacità.
4. Se un'unità ha più migliorie assegnate che conferiscono la stessa capacità, la otterrà più volte. Le capacità di parola chiave non sono cumulative a meno che non siano seguite da un valore numerico; in tal caso, i numeri che seguono ogni parola chiave vengono sommati.

*Per esempio, se una carta con **TENACIA** ottiene successivamente **TENACIA** da una capacità, non riceverà alcuna potenza bonus dalla seconda istanza di **TENACIA**, poiché questa parola chiave non è cumulativa. Se una carta con **INCURSIONE 1** ottiene successivamente **INCURSIONE 2** da una capacità, invece, queste istanze sono cumulative e la carta sarà considerata avere **INCURSIONE 3**.*

5. **IMBOSCATA**

- A. "**IMBOSCATA**" è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità innescata: "**Quando Giocata**: Se ci sono unità nemiche che questa unità può attaccare, questa unità può approntarsi e attaccare una di esse".
- B. Molteplici istanze di **IMBOSCATA** non sono cumulative. Se un'unità ottiene **IMBOSCATA** più volte, può approntarsi e attaccare un'unità una sola volta.
- C. Un'unità con **IMBOSCATA** entra in gioco esaurita come qualsiasi altra unità non leader e non può approntarsi se non ci sono unità nemiche da poter attaccare.
- D. La parola chiave **IMBOSCATA** viene risolta durante la stessa finestra di tempistica di ogni altra capacità "**Quando Giocata**" dell'unità.
- E. Un attacco provocato da **IMBOSCATA** viene risolto come qualsiasi altro attacco, seguendo gli stessi passi. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)
- F. Un attacco provocato da **IMBOSCATA** si risolve nello stesso turno in cui l'unità con **IMBOSCATA** è entrata in gioco, come azione nidificata. Se il giocatore attivo sceglie di risolvere **IMBOSCATA** prima di altre capacità innescate simultaneamente, queste ultime non si risolvono fino a quando l'attacco provocato da **IMBOSCATA** e ogni capacità innescata durante l'attacco non vengono risolti. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

6. **TENACIA**

- A. "**TENACIA**" è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità costante: "Questa unità ottiene +1/+0 per ogni danno subito".
- B. Molteplici istanze di **TENACIA** non sono cumulative. Se un'unità ottiene **TENACIA** più volte, la sua potenza non cambia.
- C. Quando un'unità con **TENACIA** infligge danni e contemporaneamente le vengono inflitti (per esempio, durante il combattimento), l'unità con **TENACIA** non ottiene un aumento di potenza dai nuovi danni finché tutti i danni non sono stati inflitti.

*Per esempio, se un'unità 2/2 con **TENACIA** non danneggiata difende da un attaccante 1/3, l'unità con **TENACIA** infligge solo 2 danni all'attaccante per quel combattimento, anche se subisce 1 danno da combattimento e termina il combattimento con 3 danni e 1 PF rimanente.*
- D. Se un attaccante ha una capacità che infligge danni da combattimento prima del difensore e attacca un difensore con **TENACIA**, questo difensore riceverà immediatamente un aumento di potenza da **TENACIA**, prima che infligga danni da combattimento all'attaccante.

Per esempio, il giocatore attivo gioca Sparare per Primo (SOR #217) e attacca con Marine d'Assalto (SOR #095), scegliendo Baze Malbus (SOR #065) dell'avversario come difensore. Marine d'Assalto infligge i 4 danni da combattimento per primo. Poiché ha **TENACIA**, Baze ottiene +4/+0 e infligge 6 danni da combattimento a Marine d'Assalto, sconfiggendolo.

7. SOPRAFFAZIONE

- A. **"SOPRAFFAZIONE"** è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità costante: "Mentre attacca, questa unità infligge i suoi danni in eccesso alla base del giocatore difensore".

Per esempio, se un'unità con potenza pari a 5 e **SOPRAFFAZIONE** attacca un'unità nemica con 3 PF rimanenti, sconfigge quell'unità e infligge 2 danni alla base nemica.

- B. Molteplici istanze di **SOPRAFFAZIONE** non sono cumulative.
- C. Un attaccante con **SOPRAFFAZIONE** infligge danni da combattimento al difensore e alla base nemica contemporaneamente.
- D. Quando un attaccante con **SOPRAFFAZIONE** infligge danni in eccesso a una base, si considera che abbia inflitto danni da combattimento alla base, ma non che abbia attaccato quella base.
- E. Se un attaccante con **SOPRAFFAZIONE** infligge danni da combattimento a un difensore con un segnalino Scudo, il segnalino Scudo viene sconfitto e non viene inflitto alcun danno alla base nemica.
- F. Se un attaccante con **SOPRAFFAZIONE** non sconfigge il difensore mentre attacca, non viene inflitto alcun danno alla base nemica.
- G. Se il difensore viene sconfitto prima che un attaccante con **SOPRAFFAZIONE** infligga danni da combattimento (per esempio, tramite una capacità **"Quando Attacca"**), tutti i danni da combattimento dell'attaccante sono considerati danni in eccesso e vengono inflitti alla base nemica, anche se non si considera che l'unità abbia attaccato quella base.

8. INCURSIONE X

- A. **"INCURSIONE"** è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità costante: "Mentre attacca, questa unità riceve +X potenza", dove X è il numero che segue il termine **"INCURSIONE"**.
- B. Molteplici istanze di **INCURSIONE** sono cumulative. Se un'unità ottiene **INCURSIONE** quando ha già **INCURSIONE**, i numeri che seguono ogni istanza di **INCURSIONE** vengono sommati: quando l'unità attacca, ottiene potenza bonus pari al valore totale.
- Per esempio, se un'unità ha **INCURSIONE 1** da una fonte e ottiene **INCURSIONE 2** da un'altra fonte, l'unità viene considerata come se avesse **INCURSIONE 3** e otterrà +3/+0 quando attacca.
- C. Un attaccante ottiene potenza bonus da **INCURSIONE** durante un attacco e perde quella potenza bonus al termine dell'attacco, per la stessa durata delle capacità "mentre questa unità attacca".
- D. Se un'unità ottiene o perde **INCURSIONE** durante un attacco, la sua potenza viene immediatamente adattata al valore di **INCURSIONE** attuale.

9. RECUPERO X

- A. **"RECUPERO"** è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità innescata: "Quando Attacca: Cura X danni alla tua base", dove X è il numero che segue il termine **"RECUPERO"**.
- B. Molteplici istanze di **RECUPERO** sono cumulative. Se un'unità ottiene **RECUPERO** quando ha già **RECUPERO**, i numeri che seguono ogni istanza di **RECUPERO** vengono sommati: quando l'unità attacca, cura danni alla base pari al valore totale.
- Per esempio, se un'unità ha **RECUPERO 1** da una fonte e ottiene **RECUPERO 2** da un'altra fonte, l'unità viene considerata come se avesse **RECUPERO 3** e curerà 3 danni alla base del suo controllore quando attacca.

10. SABOTATORE

- A. **"SABOTATORE"** è una parola chiave il cui effetto comprende due capacità, una costante ("Quando questa unità sceglie cosa attaccare, può ignorare **SENTINELLA**") e una innescata ("Quando Attacca: Sconfiggi tutti i segnalini Scudo assegnati al difensore").
- B. "Ignorare" **SENTINELLA** significa determinare il difensore o la base attaccata come se nessuna unità nemica nell'arena dell'attaccante avesse **SENTINELLA**. Le unità nemiche non perdono **SENTINELLA** quando questa viene ignorata.

11. SENTINELLA

- A. **"SENTINELLA"** è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità costante: "Le unità in questa arena non possono attaccare le tue unità senza **SENTINELLA** né la tua base. Le capacità ottenute da questa unità non possono impedire a questa unità di essere attaccata".
- B. Quando un giocatore effettua un attacco, dopo aver esaurito l'attaccante, verifica se nell'arena dell'attaccante ci sono unità nemiche con **SENTINELLA**. Se ce ne sono, il giocatore attaccante non può scegliere un'unità senza **SENTINELLA** come difensore (a meno che l'attaccante non abbia **SABOTATORE**). Se l'avversario controlla più unità con **SENTINELLA** in quell'arena, il giocatore attaccante può scegliere una qualsiasi di quelle unità come difensore.
- C. Se l'attaccante possiede la parola chiave **SABOTATORE**, il suo controllore ignora la parola chiave **SENTINELLA** delle unità nemiche nell'arena dell'attaccante e può scegliere di attaccare qualsiasi unità nella stessa arena o la base dell'avversario. Le unità nemiche non perdono **SENTINELLA** quando questa viene ignorata.
- D. Se un'unità ha **SENTINELLA** e una capacità che indica che "non può essere attaccata", **SENTINELLA** annulla tale capacità e l'unità può essere attaccata.

12. SCHERMATA

- A. Quando si trova su un'unità non leader, **"SCHERMATA"** è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità innescata: **"Quando Giocata: Dai 1 segnalino Scudo a questa unità"**. Quando si trova su un'unità leader, **"SCHERMATA"** è una parola chiave il cui effetto è lo stesso della capacità innescata: **"Quando Schierata: Dai 1 segnalino Scudo a questa unità"**.
- B. La parola chiave **SCHERMATA** viene risolta durante la stessa finestra di tempistica di ogni altra capacità **"Quando Giocata"** dell'unità.

6. CAPACITÀ INNESCA

- Le capacità innescate sono capacità introdotte da una condizione di innesco in grassetto che inizia con il termine **"Quando"** seguita da due punti e da un effetto. Esempi di capacità innescate sono le capacità **"Quando Giocata"**, **"Quando Sconfitta"** e **"Quando Attacca"**.
- Se una capacità innescata ha uno slash ("/") che separa più condizioni di innesco, la capacità si innesca per ognuna di quelle condizioni. Per esempio, una capacità con la condizione **"Quando Giocata/Quando Sconfitta"** si innesca sia quando la carta su cui si trova viene giocata sia quando quella carta viene sconfitta.
- Perché una capacità innescata possa risolversi, la carta con la capacità deve essere in gioco quando si verifica la condizione di innesco, a meno che la capacità non specifichi che può essere innescata da una zona fuori dal gioco. Inoltre, la capacità innescata deve risolversi una volta innescata, anche se la carta con la capacità esce dal gioco prima che la capacità innescata si risolva.
*Per esempio, le capacità **"Quando Sconfitta"** di una carta si innescano quando la carta viene messa in una pila degli scarti dal gioco. La carta è nella pila degli scarti, una zona fuori dal gioco, quando la capacità si risolve.*
- Le capacità innescate su un'unità si innescano comunque se l'unità viene sconfitta dall'azione che innesca la capacità (anche se si risolvono solo dopo che quell'azione ha finito di risolversi). Le capacità innescate di un'unità che si innescano quando altre unità vengono sconfitte si innescano comunque se l'unità viene sconfitta contemporaneamente alle altre.
- Una capacità innescata è considerata risolversi durante lo stesso turno o passo di gioco in cui è stata innescata.
- Risolvere una capacità innescata non equivale a effettuare un'azione. Un giocatore può risolvere una capacità innescata al di fuori del proprio turno.
- A meno che la capacità non contenga il termine "puoi" (o una sua variante), una capacità innescata deve obbligatoriamente risolversi una volta verificatasi la sua condizione di innesco. Una volta innescate, queste capacità devono risolversi alla prima occasione disponibile.
- Se una capacità si innesca durante o come risultato di un'azione non di attacco, risolverla alla prima occasione disponibile dopo che l'azione è stata completata. Se una capacità si innesca durante un attacco, risolverla nella finestra di tempistica appropriata all'interno dell'attacco stesso. La risoluzione di una capacità innescata non interrompe mai un'azione o una capacità di azione in corso di risoluzione (con l'eccezione delle finestre di tempistica specificate durante un attacco). [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)
- Se un giocatore deve risolvere simultaneamente più capacità innescate su carte che controlla, sceglie l'ordine in cui risolvere quelle capacità.
- Se entrambi i giocatori devono risolvere simultaneamente più capacità innescate su carte che controllano, il giocatore attivo sceglie un giocatore alla volta a cui far risolvere quelle capacità. Una volta scelto, quel giocatore risolve tutte le capacità innescate sulle carte che controlla nell'ordine che preferisce. Quando ha finito, l'altro giocatore ripete lo stesso processo sulle carte che controlla.

Per esempio, se il giocatore attivo Andrea sconfigge l'unità di Fabio con un attacco e Andrea ha 1 capacità innescata da risolvere mentre Fabio ne ha 2, Andrea sceglie se risolvere prima la sua capacità o se far risolvere prima a Fabio le sue 2 capacità. Andrea può solo scegliere quale giocatore risolve le proprie capacità per primo; non può scegliere l'ordine in cui Fabio risolve le sue 2 capacità.

- 11.** Se si innescano nuove capacità mentre viene risolta una capacità innescata, queste ultime (dette "capacità nidificate") devono essere risolte prima di qualsiasi altra capacità innescata simultanea alla prima capacità.

12. Capacità Nidificate e Azioni Nidificate

- A.** Una capacità nidificata si verifica quando la risoluzione di una capacità innescata provoca l'innescare di una nuova capacità; quest'ultima è una "capacità nidificata".
- B.** Un'azione nidificata si verifica quando la risoluzione di una capacità indica a un giocatore di effettuare una specifica azione (come "gioca 1 carta" o "attacca con un'unità"); quest'ultima è una "azione nidificata", che viene risolta come se il giocatore che la controlla avesse compiuto l'azione corrispondente e deve essere effettuata nel modo più completo possibile.
- C.** Qualsiasi capacità innescata prima che dell'innescare di una capacità nidificata o di un'azione nidificata deve essere messa in attesa finché quella capacità o azione nidificata non viene risolta.
- D.** Le capacità innescate durante o come risultato di una capacità nidificata sono anch'esse capacità nidificate e devono essere risolte prima di altre capacità in attesa.
- E.** Le capacità innescate durante o come risultato di un'azione nidificata devono essere risolte nella finestra di tempistica appropriata all'interno di quell'azione e prima di altre capacità in attesa.
- F.** Se una capacità crea più azioni nidificate (come "attacca con 2 unità" o "gioca 3 carte"), risolvere ogni azione nidificata in sequenza.
- G.** Una volta terminato di aver risolto una capacità nidificata o effettuato un'azione nidificata, i giocatori continuano a risolvere le altre capacità innescate che sono state messe in attesa.

Per esempio, Aurora ha in gioco *Combattenti per la Libertà* (SOR #143) e utilizza la capacità di **Azione Epica** sul *Laboratorio di Conversione Energetica* (SOR #22) per giocare Sabine Wren (SOR #142) e darle **IMBOSCATA**. Sia la capacità innescata su *Combattenti per la Libertà* che la capacità **IMBOSCATA** su Sabine sono in attesa di essere risolte. Se Aurora sceglie di risolvere prima **IMBOSCATA** di Sabine, creerà un'azione di attacco nidificata. Aurora deve quindi completare l'attacco e risolvere tutte le capacità innescate durante l'attacco, tra cui la capacità "**Quando Attacca**" di Sabine. Solo dopo che l'attacco (comprese le capacità innescate) ha finito di risolversi, Aurora risolve la capacità innescata su *Combattenti per la Libertà*.

13. Quando Giocata

- A.** Alcune capacità innescate sono introdotte dal termine in grassetto "**Quando Giocata**" seguito da due punti e da un effetto. Queste capacità si innescano quando la carta su cui si trovano viene giocata e si risolvono dopo che il costo della carta è stato pagato e la carta è stata messa in gioco.
- B.** Le capacità "**Quando Giocata**", **IMBOSCATA** e **SCHERMATA** vengono tutte risolte nella stessa finestra di tempistica, nell'ordine scelto dal controllore della carta.

14. Quando Sconfitta

- A.** Alcune capacità innescate sono introdotte dal termine in grassetto "**Quando Sconfitta**" seguito da due punti e da un effetto. Queste capacità si innescano quando la carta su cui si trovano viene sconfitta e si risolvono dopo che la carta viene rimossa dal gioco e collocata nella pila degli scarti del suo proprietario.
- B.** La capacità "**Quando Sconfitta**" di una carta viene risolta dal controllore della carta.

15. Quando Attacca

- A.** Alcune capacità innescate sono introdotte dal termine in grassetto "**Quando Attacca**" seguito da due punti e da un effetto. Queste capacità vengono risolte quando l'unità su cui si trovano attacca, prima che essa infligga danni da combattimento.
- B.** Se una capacità "**Quando Attacca**" infligge danni, questi non sono considerati danni da combattimento.

7. EFFETTI

1. Un effetto è una parte non costo della capacità di una carta che può cambiare lo stato di gioco. Alcuni effetti si risolvono separatamente dalla capacità che li ha creati, oppure sostituiscono la risoluzione standard della capacità che li ha creati.
2. Sebbene esistano molti effetti diversi nel gioco, ci sono tre tipi di effetti che richiedono ulteriori chiarimenti sulle regole: effetti persistenti, effetti ritardati ed effetti di sostituzione.

3. Effetti Persistenti

- A. Un effetto persistente è una parte di una capacità che influenza il gioco per un determinato periodo di tempo. La maggior parte degli effetti persistenti include i termini "per questa fase" o "per questo attacco".

Esempi di effetti persistenti sono "essa riceve +3/+0 per questo attacco" (Colpo a Sorpresa, SOR #220) e "le basi non possono essere curate per questa fase" (Wolffe, SOR #160).

- B. Un effetto persistente persiste oltre la risoluzione della capacità che l'ha creato e per la durata specificata della capacità, anche se la capacità che ha creato l'effetto era su una carta che è uscita dal gioco.

- C. Più effetti persistenti possono essere applicati simultaneamente alla stessa unità. Se un nuovo effetto persistente è in conflitto con un effetto persistente preesistente, il nuovo effetto ha la precedenza.

*Per esempio, Ilaria gioca Star Destroyer Gladiator (SOR #086), utilizzando la sua capacità di dare **SENTINELLA** a un'unità terrestre per questa fase. Se il suo avversario gioca Soldato delle SpecForce (SOR #140) per far perdere **SENTINELLA** per questa fase alla stessa unità terrestre, quest'ultima non ha più **SENTINELLA**.*

- D. A meno che non sia specificato diversamente dalla capacità che ha creato l'effetto, un effetto persistente si applica solo a una carta in gioco al momento della sua creazione.

*Per esempio, Grido d'Incoraggiamento (SOR #154) dà **INCURSIONE 2** a ogni unità amica per la fase. Solo le unità amiche che erano in gioco quando Grido d'Incoraggiamento è stata giocata ricevono **INCURSIONE 2** per la fase; tutte le unità che entrano in gioco successivamente non ricevono **INCURSIONE 2**.*

- E. Gli effetti persistenti terminano immediatamente al termine della loro durata specificata. Tutti gli effetti persistenti che terminano nella stessa finestra di tempistica terminano simultaneamente.

4. Effetti Ritardati

- A. Un effetto ritardato si crea quando una capacità di una carta indica una finestra di tempistica futuro o una condizione futura che potrebbe verificarsi e un effetto che si verificherà in quel momento.

Esempi di effetti ritardati sono "all'inizio della Fase di Riorganizzazione, pesca 1 carta" e "la prossima carta che giochi in questa fase costa 1 in meno".

- B. Gli effetti ritardati si risolvono automaticamente e immediatamente dopo il verificarsi della finestra di tempistica o della condizione futura specificata, prima di qualsiasi altra capacità innescata da quella finestra di tempistica o condizione.

- C. Una volta creato, un effetto ritardato si risolverà alla finestra di tempistica o condizione specificata, anche se la capacità che ha creato l'effetto era su una carta che è uscita dal gioco.

- D. Quando un effetto ritardato si risolve, non viene considerato come una nuova capacità innescata, anche se l'effetto ritardato è stato originariamente creato da una capacità innescata.

5. Effetti di Sostituzione

- A. Un effetto di sostituzione si verifica quando la risoluzione standard di una condizione o capacità innescata viene sostituita da una risoluzione alternativa. Questa risoluzione alternativa è detta "effetto di sostituzione".

- B. Gli effetti di sostituzione sono indicati dai termini "stare per" (o una sua variante) o "invece".

Per esempio, la capacità di Luke Skywalker: Cavaliere Jedi (SOR #51) recita: "Quando Giocata: Dai -3/-3 a un'unità nemica per questa fase. Se sono state sconfitte unità amiche in questa fase, dai invece -6/-6 a quell'unità nemica per questa fase". La risoluzione standard di questa capacità è dare a un'unità nemica -3/-3 per la fase, mentre l'effetto di sostituzione è dare a quell'unità -6/-6 invece di -3/-3. L'effetto di sostituzione si risolve se la condizione ("sono state sconfitte unità amiche in questa fase") è verificata.

Per un altro esempio, il riquadro di testo di un segnalino Scudo recita: "Se stanno per essere inflitti danni all'unità con questa miglioria, prevenili. Se lo fai, sconfiggi 1 segnalino Scudo su di essa". La risoluzione standard prevede che vengano inflitti danni all'unità, mentre l'effetto di sostituzione prevede che il segnalino Scudo venga rimosso e che non vengano inflitti danni all'unità.

- C.** A meno che l'effetto non contenga il termine "puoi" (o una sua variante), un effetto di sostituzione deve obbligatoriamente risolversi una volta verificatasi la sua condizione.
- D.** Quando un effetto di sostituzione si risolve, la risoluzione standard della capacità non si risolve e viene ignorata. In questo caso, le capacità possono innescarsi solo a causa dell'effetto di sostituzione e non della risoluzione standard della capacità.
- E.** Se più effetti di sostituzione sono innescati dalla stessa condizione, il giocatore che controlla le carte con gli effetti di sostituzione sceglie quale effetto (o quali effetti) risolvere. Se entrambi i giocatori hanno più effetti di sostituzione innescati dalla stessa condizione, il controllore dell'oggetto influenzato o il giocatore influenzato sceglie di risolvere gli effetti nell'ordine che preferisce finché la condizione non è più valida.

8. REGOLE AGGIUNTIVE

1. PENALITÀ DI ASPETTO

1. La penalità di aspetto è un modificatore di costo speciale di una carta. Quando un giocatore tenta di giocare una carta con icone aspetto ulteriori a quelle fornite dal leader e/o dalla base, incorre nella penalità aspetto e deve pagare 2 risorse aggiuntive per ogni icona aspetto ulteriore a quelle fornite. Se il giocatore non può pagare queste risorse aggiuntive assieme agli altri costi, non può giocare la carta.

Per esempio, un giocatore che ha un leader con le icone  e  e una base con l'icona  può giocare qualsiasi carta con 1 , 1  e/o 1  senza dover pagare risorse aggiuntive. Se quel giocatore tenta di giocare una carta con 1 , deve pagare 2 risorse aggiuntive per quella carta; se tenta di giocare una carta con  e , deve pagare 4 risorse aggiuntive per quella carta.
2. Ogni icona aspetto raffigurata su un leader o su una base fornisce 1 sola icona del tipo indicato. Per giocare una carta con 2 icone dello stesso tipo senza incorrere nella penalità di aspetto, il leader e la base del giocatore devono avere 1 icona di quel tipo ciascuno.

Per esempio, Luke Skywalker: Amico Fedele (SOR #236) fornisce 1 sola icona  e 1 sola icona . Se il giocatore di Luke vuole giocare Protettore (SOR #41), una carta con 2 , senza incorrere nella penalità di aspetto, deve comporre il suo mazzo includendovi una base che fornisca una seconda icona , come Capital City (SOR #20).
3. Se una capacità indica a un giocatore di giocare una carta "gratuitamente", quel giocatore ignora tutti i modificatori di costo di quella carta (inclusa la penalità di aspetto) e non paga alcuna risorsa per giocarla. Il giocatore deve comunque pagare qualsiasi costo non in risorse aggiuntivo applicato alla carta.

2. "ATTACCA E SCONFIGGE"

1. Se una capacità ha la condizione di attivazione "Quando questa unità attacca e sconfigge un'unità", si innesca solo se il difensore viene sconfitto durante l'attacco. Sconfiggere altre unità durante l'attacco non innesca quella capacità.

3. ATTRIBUTO

1. Con attributo si intende una parte dell'anatomia di una carta. Gli attributi includono nome, sottotitolo, tipo/i di carta, tipo di arena, costo, aspetto/i, potenza, modificatore di potenza, PF, modificatore di PF, tratto/i e riquadro di testo e riga di riconoscimenti. Gli attributi di una carta possono essere modificati attraverso migliorie e capacità. [Vedi 2. Anatomia delle Carte](#)

4. "PUÒ" E "NON PUÒ" (MODIFICA ALLE REGOLE)

1. Alcune capacità usano il termine "può" (o una sua variante) per modificare una regola di gioco o prevalere su di essa. Il giocatore che controlla una carta con quella capacità può scegliere se utilizzarla capacità nel modo specificato o se invece seguire la regola di gioco standard.

Per esempio, di default le unità spaziali non possono attaccare le unità terrestri. Tuttavia, Cannoniera in Volo Radente (SOR #212) ha una capacità che recita: "Questa unità può attaccare le unità nell'arena terrestre". Il "può" nella capacità significa che Cannoniera in Volo Radente è in grado di fare qualcosa che un'altra unità spaziale senza quella capacità non può fare. Ovviamente, Cannoniera in Volo Radente è comunque in grado di attaccare altre unità spaziali, visto che è una regola di gioco standard per le unità spaziali. Il suo controllore può scegliere quale tipo di unità attacca di volta in volta.
2. Quando nella capacità di una carta è usato il termine "non può" (o una sua variante), significa che quella capacità modifica una regola di gioco o prevale su di essa. Il giocatore che controlla una carta con quella capacità deve utilizzarla invece di seguire la regola di gioco standard.
3. Le restrizioni prevalgono sui permessi. In caso di conflitto tra una capacità restrittiva (come i "non può") e una capacità permissiva (come i "può"), la restrizione ha la precedenza.

Per esempio, se una capacità dice che un'unità "può attaccare le basi in questa fase" ma un'altra capacità dice che "non può attaccare le basi", la capacità con "non può" ha la precedenza e quell'unità non può attaccare le basi in quella fase.

5. SCEGLIERE

1. Quando una capacità richiede a un giocatore di "scegliere" un oggetto di gioco, quel giocatore deve scegliere un oggetto di gioco che soddisfi i criteri specificati dalla capacità.
2. Se viene richiesto di "scegliere 1 unità", questa deve essere in gioco al momento della risoluzione della capacità, a meno che non sia specificato diversamente.
3. Se viene richiesto di "scegliere 1 giocatore", è possibile scegliere qualsiasi giocatore della partita, compreso quello che sta risolvendo la capacità.

4. Alcune capacità di evento richiedono a un giocatore di "scegliere" un determinato numero di opzioni da un elenco puntato. Quando risolve queste capacità, quel giocatore deve scegliere ogni volta un'opzione diversa.
5. Quando una capacità richiede a un giocatore di infliggere un certo numero di danni "suddivisi come preferisce" tra le carte valide, quel giocatore sceglie quanti danni infliggere a ciascuna carta valida fino a raggiungere il numero specificato. Il giocatore deve infliggere tutti i danni specificati dalla capacità, e può infliggere danni in eccesso ai PF rimanenti di una carta. Tutti i danni inflitti vengono applicati simultaneamente.

6. COPIA

1. Una carta è considerata una "copia" di un'altra carta se entrambe le carte hanno gli stessi attributi stampati (nome, sottotitolo, icona, unicità, tipo di carta, tipo di arena, costo, aspetto/i, tratto/i, potenza o modificatore di potenza, PF o modificatore di PF e capacità). Il testo riassuntivo non viene considerato ai fini di stabilire se due carte sono "copie" tra loro.
2. Una carta può avere lo stesso nome di un'altra carta, ma avere uno o più attributi stampati diversi; queste carte non sono considerate copie tra loro.
3. Gli attributi stampati determinano se una carta è una copia di un'altra carta. Modificatori, effetti e capacità applicati a una carta non vengono considerati ai fini di stabilire se è la copia di un'altra carta.
4. Ogni volta che una carta esce dal gioco e vi rientra, viene considerata una "nuova copia" di quella carta ai fini delle regole di gioco: non riacquista alcun modificatore né riapplica alcun effetto di quando era in gioco. Continua a essere considerata una nuova copia anche se cambia zona.

Per esempio, Governatrice Regionale (SOR #062) ha una capacità che recita: "Quando Giocata: Dichiaro 1 carta. Mentre questa unità è in gioco, gli avversari non possono giocare la carta dichiarata". Se Governatrice Regionale viene sconfitta e successivamente rigiocata dalla pila degli scarti, la sua capacità "Quando Giocata" si attiverà di nuovo, ma non impedirebbe più agli avversari di giocare la carta scelta la prima volta.
5. Un giocatore può includere fino a 3 copie di ogni carta non leader e non base nel proprio mazzo, indipendentemente dal fatto che quella carta sia unica o meno.
6. Un giocatore può controllare solo 1 copia di ogni carta unica in ogni momento. Se un giocatore ha in gioco più copie di una carta unica in un determinato momento, deve immediatamente sconfiggerne 1 (questo avviene prima di risolvere le capacità innescate quando la nuova copia entra in gioco). Il giocatore risolve comunque qualsiasi capacità innescata quando la copia viene sconfitta in questo modo, come per esempio una capacità "Quando Sconfitta" su di essa. Se una nuova copia con una capacità "Quando Giocata" entra in gioco e viene immediatamente sconfitta, la sua capacità si innesca comunque.
7. Un giocatore può controllare un qualsiasi numero di copie di una carta non unica in ogni momento.

7. MAZZO VUOTO

1. Se un giocatore esaurisce le carte del proprio mazzo, continua a giocare con le carte che ha in gioco e in mano. Quando un giocatore sta per pescare carte dal mazzo vuoto, quel giocatore infligge 3 danni alla propria base per ogni carta che avrebbe pescato.

Per esempio, se un giocatore con il mazzo vuoto sta per pescare 2 carte durante la Fase di Riorganizzazione, infligge 6 danni alla sua base.
2. Se una capacità richiede a un giocatore di mescolare, scartare, cercare, rivelare o guardare carte da un mazzo vuoto, ignorare quella parte della capacità.

8. ENTRARE IN GIOCO

1. Un'unità entra in gioco quando si sposta da una zona fuori dal gioco a una zona in gioco.
2. I leader non entrano mai in gioco, perché iniziano la partita in gioco e non possono mai uscirne.
3. Ogni volta che una carta entra in gioco, viene considerata una "nuova copia" di quella carta.

9. PRIMO

1. Le capacità che si riferiscono alla "prima" occorrenza in una fase o in un round (come "il primo evento giocato in questa fase") si riferiscono sempre alla prima occorrenza in quella fase o in quel round, non alla prima dopo che la capacità è diventata attiva. Le capacità che influenzano la "prima" occorrenza in una fase o in un round non applicano i loro effetti retroattivamente se diventano attive dopo che la prima occorrenza ha già avuto luogo.

10. "SE LO FAI"

1. Alcune capacità utilizzano il termine "se lo fai". Per risolvere il testo che segue "se lo fai", il testo che lo precede deve essere risolto per intero. Inoltre, se il testo che precede "se lo fai" è stato risolto per intero, il testo che lo segue deve obbligatoriamente essere risolto.

Per esempio, l'Agente dell'ISB (SOR #176) ha una capacità che recita: "Quando Giocata: Puoi rivelare 1 evento dalla tua mano. Se lo fai, infliggi 1 danno a un'unità". Se Francesca controlla l'Agente dell'ISB, può scegliere di risolvere la capacità e infliggere 1 danno rivelando un evento dalla sua mano. Per farlo, deve avere un evento in mano e deve rivelarlo prima di infliggere 1 danno. Se non rivela un evento, non infligge alcun danno.

11. IGNORARE

1. Se a un giocatore viene richiesto di "ignorare" una capacità di parola chiave, considera quella capacità come inattiva, come specificato dall'effetto di "ignorare".

*Per esempio, la parola chiave **SABOTATORE** indica al giocatore di "ignorare" la parola chiave **SENTINELLA**. Un'unità attaccante con **SABOTATORE** non è influenzata da un'unità avversaria con **SENTINELLA** nella sua arena; è in grado di attaccare un'unità senza **SENTINELLA** nell'arena controllata da quell'avversario, così come la base di quell'avversario.*
2. Se a un giocatore viene richiesto di "ignorare" la penalità di aspetto di una carta, paga il costo della carta senza aggiungere la penalità di aspetto. La carta è ancora considerata avere quelle icone aspetto anche se la penalità di aspetto viene ignorata, il che può innescare altre capacità che dipendono dagli aspetti. Se a quella carta vengono applicati altri costi aggiuntivi, il giocatore deve comunque pagarli.

*Per esempio, la carta leader Hera Syndulla: Spectre Due (SOR #008) ha la seguente capacità su entrambi i lati: "Ignora le penalità di aspetto per le carte **SPECTRE** che giochi". Quando il proprietario di Hera gioca una carta con il tratto **SPECTRE** e icone aspetto che non corrispondono a quelle presenti su Hera o sulla sua base, non subisce la sua penalità di aspetto. Deve comunque pagare il costo della carta, compresi eventuali altri costi aggiuntivi.*

12. ULTIME INFORMAZIONI CONOSCIUTE

1. Le "ultime informazioni conosciute" sono le informazioni su una carta non più in gioco: tengono conto del controllore della carta e dei modificatori applicati a quella carta immediatamente prima che lasciasse il gioco. Le ultime informazioni conosciute vengono utilizzate principalmente quando si risolve la capacità "**Quando Sconfitta**" di una carta che ha lasciato il gioco.

*Per esempio, se un'unità ha una capacità "**Quando Sconfitta**" che infligge danni a una base pari alla sua potenza, i danni inflitti dalla capacità terrà conto di tutti i modificatori di potenza di quell'unità nel momento in cui quella capacità è stata innescata.*

13. USCIRE DAL GIOCO

1. Un'unità esce dal gioco quando si sposta da una zona in gioco a una zona fuori dal gioco. Sconfiggere un'unità o rimettere nella mano un'unità in gioco causano l'uscita dal gioco di quell'unità. Se un'unità esce dal gioco, qualsiasi miglione a essa assegnata viene sconfitta, ma gli effetti persistenti o ritardati delle sue capacità rimangono attivi.
2. I leader non possono mai uscire dal gioco. Se un leader sta per uscire dal gioco per qualsiasi motivo, viene invece rimesso nella zona della base esaurito.

14. GUARDARE

1. Quando a un giocatore è richiesto di "guardare" le carte in una zona specifica, prende quelle carte e le guarda, tenendole nascoste agli altri giocatori. Il giocatore non può cambiare l'ordine di quelle carte. Dopo averle viste, a meno che non sia specificato diversamente, le rimette nella zona nello stesso ordine e orientamento (a faccia in su o a faccia in giù) in cui si trovavano in precedenza.
2. A meno che non sia specificato diversamente, non si considera che le carte guardate escano dalla zona in cui si trovavano originariamente.

15. PERDERE

1. Se una capacità fa "perdere" una parola chiave a un'unità, quell'unità cessa di avere la parola chiave specificata e ogni capacità che le concede tale parola chiave cessa di farlo quando l'effetto di perdita si risolve e per tutta la sua durata. A meno che non sia specificato diversamente, l'unità può comunque riottenere la parola chiave attraverso nuovi effetti.

*Per esempio, Ambra gioca Soldato delle SpecForce (SOR #140), che ha la capacità: "**Quando Giocata**: Un'unità perde **SENTINELLA** per questa fase". Ambra sceglie di far perdere **SENTINELLA** a Navetta di Pattuglia del Sistema (SOR #066) di Simona per la fase. Simona può quindi giocare Protettore (SOR #057) su Navetta di Pattuglia del Sistema per farle riottenere **SENTINELLA**.*
2. Se una capacità fa "perdere tutte le capacità" a una carta, quella la carta cessa di avere qualsiasi capacità, comprese quelle conferite da altre carte, per tutta la durata dell'effetto di perdita. A meno che non sia specificato diversamente, la carta può comunque ottenere capacità attraverso nuovi effetti.

16. MODIFICATORI

1. Con “modificatore” si intende la modifica di un valore stampato su una carta attraverso una capacità applicata a quella carta o una miglioria assegnata a quella carta. Quando viene applicato un modificatore a un valore stampato, si crea un valore modificato, che a sua volta viene utilizzato per risolvere le capacità o le azioni che dipendono da quel valore.
Per esempio, “dai +1/+1 a un’unità per questa fase” è un modificatore che modifica la potenza e i PF di un’unità fino alla fine della fase.
2. Quando viene calcolato un valore modificato, i modificatori che aumentano il valore vengono applicati prima di quelli che lo riducono.
3. I modificatori sono cumulativi. Ogni volta che viene applicato un nuovo modificatore a un valore, quel valore viene ricalcolato immediatamente, tenendo conto del valore stampato e di tutti i modificatori attivi.
4. Un valore non può essere modificato al di sotto di 0. Se una capacità sta per modificare un valore al di sotto di 0, considerarlo come se fosse pari a 0. Tuttavia, qualsiasi nuovo modificatore applicato dopo che un valore è stato considerato pari 0 terrà comunque conto di eventuali modificatori precedenti applicati a quel valore.
*Per esempio, Edoardo gioca Creare un’Apertura (SOR #076) e dà -2/-2 a Spaccone della Cantina (SOR #157) del suo avversario per la fase. La potenza stampata di Spaccone della Cantina è 0 e, anche se è stata modificata di -2, è ancora considerata pari a 0. Se l’avversario di Edoardo attacca con Spaccone della Cantina, **INCURSIONE 2** gli dà +2/+0, ma il -2/-2 applicato in quella fase viene comunque considerato e Spaccone della Cantina attacca con un valore di potenza totale pari a 0.*
5. Modificatore di Costo
 - A. Il costo di una carta può essere modificato attraverso le capacità. Qualsiasi modificatore di costo di una carta deve essere applicato al momento del pagamento di quel costo; se il costo modificato non può essere pagato, la carta non può essere giocata.
 - B. I modificatori di costo vengono applicati solo mentre una carta viene giocata. In qualsiasi altro momento, il costo di quella carta è sempre pari al suo valore stampato. [Vedi 6.2. Giocare una Carta](#)
 - C. La penalità di aspetto è un modificatore di costo speciale di una carta. Quando un giocatore tenta di giocare una carta con icone aspetto ulteriori a quelle fornite dal leader e/o dalla base, incorre nella penalità aspetto e deve pagare 2 risorse aggiuntive per ogni icona aspetto ulteriore a quelle fornite.
 - D. Se una capacità indica a un giocatore di giocare una carta “gratuitamente”, quel giocatore ignora tutti i modificatori di costo di quella carta (inclusa la penalità di aspetto). Il giocatore deve comunque pagare qualsiasi costo non in risorse aggiuntivo applicato alla carta.
 - E. Se una capacità influisce su una carta con un “costo” specifico, tale capacità si riferisce solo al costo stampato di quella carta e non considera eventuali modificatori di costo applicati mentre quella carta viene giocata.
*Per esempio, il leader Chewbacca: Tappeto Ambulante (SOR #003) ha una capacità di azione che permette al suo controllore di giocare un’unità di costo pari o inferiore a 3 dalla sua mano e darle **SENTINELLA**. Per essere valida per questa capacità, una carta deve avere un costo stampato pari o inferiore a 3, senza considerare eventuali modificatori che possono essere applicati a quella carta mentre viene giocata. Il controllore di Chewbacca decide di giocare Assaltatore della Morte (SOR #033), sapendo che dovrà pagare una penalità di aspetto di 2 risorse. Può quindi esaurire Chewbacca, rivelare Assaltatore della Morte e pagare il suo costo modificato di 5 risorse, poi metterlo in gioco e dargli **SENTINELLA**. Questo poiché le capacità che verificano i costi considerano solo il costo stampato di una carta, non il suo costo modificato né quante risorse sono state effettivamente spese per giocarla.*
6. Modificatore di Potenza
 - A. La potenza di un’unità può essere modificata attraverso miglie e capacità.
 - B. I modificatori di potenza vengono applicati solo mentre una carta è in gioco. Se la carta esce dal gioco, perde tutti i suoi modificatori di potenza. Tuttavia, quando viene risolta una capacità “Quando Sconfitta” su una carta di questo tipo, si considera l’ultimo valore di potenza conosciuto di quella carta.
 - C. Una miglioria modifica la potenza dell’unità assegnata finché è assegnata a essa. Se più miglie sono assegnate a un’unità, ogni miglioria modifica la potenza di quell’unità in modo cumulativo.
7. Modificatore di PF
 - A. I PF di un’unità possono essere modificati attraverso miglie o capacità.
 - B. Per determinare i PF rimanenti di una carta, sottrarre i danni di quella carta dai suoi PF modificati. Se i suoi PF rimanenti sono pari o inferiori a 0, quella carta è sconfitta.

- C. I modificatori di PF vengono applicati solo mentre una carta è in gioco. Se la carta esce dal gioco, perde tutti i suoi modificatori di PF.
- D. Una miglioria modifica i PF dell'unità assegnata finché è assegnata a essa. Se più miglie sono assegnate a un'unità, ogni miglioria modifica i PF di quell'unità in modo cumulativo.
- E. Se i PF rimanenti di un'unità diventano pari o inferiori a 0 a causa della rimozione di una miglioria o della fine di un effetto, sconfiggere immediatamente quell'unità.

17. "DEVE"

1. Se la capacità di una carta indica che un effetto "deve" accadere o che una scelta specifica "deve" essere effettuata, il giocatore deve risolvere quella capacità come specificato, per quanto possibile.
2. Se la capacità di una carta che usa la parola "deve" (o una sua variante) contraddice direttamente una capacità che usa la parola "può", la capacità che usa la parola "deve" ha la precedenza.
Per esempio, se una capacità dice che un'unità "può approntarsi e attaccare un'unità nemica in questo round", ma un'altra capacità dice che l'unità "deve attaccare una base per il suo prossimo attacco in questo round", la capacità con "deve" ha la precedenza e l'unità potrà attaccare solo una base con il suo prossimo attacco del round.
3. Se la capacità di una carta che usa la parola "deve" (o una sua variante) contraddice direttamente una capacità che usa la parola "non può", la capacità che usa la parola "non può" ha la precedenza.
Per esempio, se una capacità dice che un'unità "deve attaccare una base in questa fase" ma un'altra capacità dice che "non può attaccare le basi", la capacità con "non può" ha la precedenza e quell'unità non può attaccare le basi in quella fase.

18. DICHIARARE UNA CARTA

1. Se una capacità indica a un giocatore di "dichiarare una carta", quel giocatore dichiara in modo univoco il nome di una carta di *Star Wars: Unlimited* (pronunciandone il nome ad alta voce, per esempio) e applica il resto della capacità a ogni carta con quel nome presente nella partita. Queste capacità non considerano i sottotitoli; il giocatore non ha bisogno di specificare un sottotitolo quando dichiara una carta.

19. ALTRO

1. Quando nella capacità di una carta è usato il termine "altro" (o una sua variante), significa che quella carta non può applicare gli effetti della sua capacità a sé stessa.
Per esempio, Bail Organa (SOR #094) ha una capacità di azione che dà un segnalino Esperienza a "un'altra" unità amica. Il controllore di Bail non può usare questa capacità per dare il segnalino a Bail; deve darlo a un'altra unità amica.
2. Una capacità può usare il termine "altro" (o una sua variante) per separare la prima carta su cui ha effetto da un'altra carta su cui ha effetto.
Per esempio, Sbarramento Soverchiante (SOR #092) è un evento che dà +2/+2 a un'unità amica per la fase e infligge danni a un qualsiasi numero di "altre" unità. Il termine "altre" in questa capacità significa che il danno non può essere applicato all'unità amica a cui è stato dato +2/+2.

20. RESTRIZIONI DI GIOCO

1. Una restrizione di gioco è una condizione che previene il giocare una carta. Le restrizioni di gioco vengono verificate prima di pagare i costi per giocare una carta.
2. La terminologia "assegna a" è una restrizione di gioco presente su alcune miglie, che indica uno specifico tipo di unità valida per ricevere quelle miglie. Se non ci sono unità del tipo specificato in gioco, quelle miglie non possono essere giocate.
Per esempio, Spada Laser Jedi (SOR #054) è una miglioria che ha una restrizione di gioco: "Assegna a un'unità non VEICOLO". Per poter giocare Spada Laser Jedi, deve essere in gioco un'unità valida a cui poterla assegnare, ovvero una qualsiasi unità priva del tratto VEICOLO. Se non ci sono unità senza il tratto VEICOLO in gioco, la Spada laser Jedi non può essere giocata
3. La terminologia "non può giocare" è una restrizione di gioco presente su alcune capacità delle carte. Un giocatore non può giocare il tipo di carta specificato per tutto il tempo in cui la capacità ha effetto.
Per esempio, Governatrice Regionale (SOR #062) ha una capacità che recita: "Dichiara 1 carta. Mentre questa unità è in gioco, gli avversari non possono giocare la carta dichiarata". Questa capacità è una restrizione di gioco che impedisce agli avversari di giocare la carta dichiarata mentre Governatrice Regionale è in gioco.

21. PREVENIRE (DANNI)

1. Se una capacità "previene danni" impedendo che vengano inflitti a un'unità o a una base, non collocare alcun gettone danno su quell'unità o base. Quei danni non vengono considerati inflitti a quell'unità o base e le capacità che si innescano quando vengono inflitti danni non si innescano.

22. STAMPATO

1. "Stampato" è un termine utilizzato nel testo tecnico per riferirsi a un attributo stampato fisicamente su una carta e distinguerlo da modificatori, capacità ed effetti applicati a quella carta. Questo termine viene utilizzato per chiarire le regole, per esempio quando vengono spiegati i passi per calcolare il costo modificato di una carta.

23. CASUALE

1. Quando è richiesto di scegliere in modo casuale da una serie di opzioni o carte, qualsiasi metodo concordato da entrambi i giocatori è accettabile, a condizione che ogni opzione abbia la stessa probabilità di essere scelta (per esempio, lanciando una moneta per decidere tra due opzioni).

24. CAPACITÀ REFERENZIALI

1. Con capacità referenziale si intende una capacità che si riferisce a una carta specifica chiamandola per nome.
2. La maggior parte delle capacità referenziali ha un effetto che si verifica se un giocatore controlla una carta con il nome specificato. Una capacità referenziale considera solo il nome della carta e non il suo tipo o sottotitolo.

Per esempio, Guardia Reale dell'Imperatore (SOR #082) ha una capacità che recita: "Mente controlla l'Imperatore Palpatine, questa unità riceve +0/+1". Questa capacità aumenta i PF di Guardia Reale dell'Imperatore se il suo controllore controlla anche l'Imperatore Palpatine come leader o come unità.
3. Alcune migliori hanno capacità referenziali che specificano un effetto che si verifica se l'unità assegnata è quella con il nome specificato. Una migliore di questo tipo può essere assegnata a un'unità con un altro nome, ma la parte della capacità che fa riferimento all'unità indicata non si risolverà.

*Per esempio, Spada laser di Vader (SOR #136) ha una capacità che recita: "Quando Giocata: Se l'unità con questa migliore è Darth Vader, puoi infliggere 4 danni a un'unità terrestre". Un giocatore può assegnare la Spada laser di Vader a un'unità non **VEICOLO** diversa da Darth Vader, ma potrà infliggere 4 danni solo se l'unità assegnata è Darth Vader.*

25. RIMETTERE NELLA MANO

1. Alcune capacità delle carte "rimettono" nella mano del proprietario un tipo specifico di carta. A meno che una capacità non specifichi diversamente, soltanto le carte in gioco possono essere rimesse nella mano in questo modo. Non è necessario che una carta sia stata nella mano di un giocatore per potervi essere rimessa.

Per esempio, una capacità che recita "rimetti 1 unità non leader nella mano del suo proprietario" può solo rimettere nella mano del suo proprietario un'unità in gioco e non una che si trova in un'altra zona. Tuttavia, una capacità che recita "rimetti nella tua mano 1 unità dalla tua pila degli scarti" rimette specificamente un'unità dalla pila degli scarti.
2. Una carta che viene rimessa nella mano del suo proprietario dal gioco non è considerata sconfitta.

26. RIVELARE

1. "Rivelare" una carta significa mostrarne il lato a faccia in su a entrambi i giocatori. Le capacità possono richiedere a un giocatore di rivelare carte dal proprio mazzo, dalla propria mano o dalla propria zona delle risorse.
2. Quando un giocatore deve rivelare 1 o più carte dalla sua mano, sceglie quali carte rivelare tra quelle che corrispondono alle specifiche della capacità.
3. A meno che non sia specificato diversamente, non si considera che le carte rivelate escano dalla zona in cui si trovavano originariamente.
4. Dopo aver rivelato delle carte, a meno che non sia specificato diversamente, un giocatore le rimette nella zona nello stesso ordine e orientamento (a faccia in su o a faccia in giù) in cui si trovavano in precedenza. Se una carta era considerata un'informazione nascosta prima di essere rivelata, sarà considerata nuovamente un'informazione nascosta.
5. Se un giocatore ha rivelato una carta all'avversario, quest'ultimo non può chiedere di vedere di nuovo quella carta una volta che la carta è tornata nella sua zona e con l'orientamento precedente. L'avversario può vedere quella carta solo se un'altra capacità la rivela nuovamente oppure se la carta viene girata a faccia in su.

27. CERCARE

1. Quando una capacità richiede a un giocatore di "cercare" nel suo mazzo, quel giocatore guarda un certo numero di carte del suo mazzo per trovare 1 o più carte con un attributo specifico. Il giocatore rivela la carta (o le carte) che intende scegliere e rimette le altre carte nel proprio mazzo come specificato a seguire. La capacità istruisce il giocatore su cosa fare con la carta (o le carte) che ha scelto. Il giocatore può anche scegliere di risolvere la capacità come se non fosse stata trovata alcuna carta appropriata.
2. Se una capacità richiede a un giocatore di cercare tra le prime X carte del suo mazzo, dopo la ricerca quel giocatore colloca le carte non scelte in fondo al proprio mazzo in ordine casuale. Se una capacità richiede a un giocatore di cercare nel suo intero mazzo, dopo la ricerca quel giocatore rimescola il suo mazzo.
3. Durante la ricerca, i giocatori devono tenere nascoste all'avversario le carte cercate.
4. Se più carte hanno l'attributo specifico della ricerca, il giocatore può scegliere quale carta usare per soddisfare la capacità.
5. Se nessuna carta ha l'attributo specifico della ricerca, il giocatore risolve comunque la maggior parte della capacità possibile.
6. Un giocatore non è tenuto a rivelare informazioni nascoste per risolvere una capacità di ricerca. Quel giocatore deve comunque fare quanto più possibile quando risolve tale capacità, fino al punto in cui le informazioni nascoste vengono rivelate.
7. Durante la ricerca, non si considera che le carte cercate escano dal mazzo. Le carte scelte da una ricerca sono considerate nella zona del mazzo (ma non più nel mazzo) finché non vengono messe in una zona diversa pescandole, scartandole o giocandole.

28. PRENDERE IL CONTROLLO

1. Se una capacità indica a un giocatore di "prendere il controllo" di una carta, quel giocatore diventerà il controllore di quella carta e lo rimarrà fino al momento in cui quella carta esce dal gioco o il suo avversario ne prende il controllo. L'unità mantiene il suo stato di pronta o esaurita, nonché tutti i gettoni danno su di essa e tutte le migliorie assegnate a essa. Il nuovo controllore la posiziona nell'arena corrispondente di fronte a sé.
2. Quando un'unità è sconfitta viene messa nella pila degli scarti del suo proprietario, ma le capacità "**Quando Sconfitta**" vengono risolte dal giocatore che la controllava quando è stata sconfitta.

29. "POI"

1. Se una capacità include due effetti separati dal termine "poi", viene risolta risolvendo il primo effetto e successivamente risolvendo il secondo. Se il primo effetto può essere risolto, deve essere risolto nel modo più completo possibile prima che l'effetto successivo a "poi" possa essere risolto. Se il primo effetto non può essere risolto, il secondo effetto viene comunque risolto.
Per esempio, Sacrificio Eroico (SOR #150) recita: "Pescare 1 carta, poi attacca con un'unità". Il giocatore che risolve la capacità deve pescare 1 carta (o tentare di farlo) prima di effettuare l'attacco.
2. Le capacità innescate da uno qualsiasi dei due effetti non si risolvono finché entrambi gli effetti non finiscono di risolversi.
[Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

30. UNICITÀ, ICONA UNICITÀ (↗)

1. Una carta unica viene indicata con un'icona unicità (↗) prima del nome della carta. Le carte uniche rappresentano personaggi, veicoli e oggetti iconici dell'universo di *Star Wars*. Il termine "unicità" si riferisce al fatto che una carta sia unica o meno.
2. Ogni carta unica ha un sottotitolo che la differenzia dalle altre carte uniche con lo stesso nome.
3. Se una carta unica ha tutti gli stessi attributi stampati di un'altra carta unica, è considerata una "copia" di quella carta (e viceversa). Se una carta unica ha 1 o più attributi stampati diversi da quelli di un'altra carta unica, non è una "copia" di quella carta. [Vedi 8.6. Copia](#)
Per esempio, Luke Skywalker: Amico Fedele (SOR #005) e Luke Skywalker: Cavaliere Jedi (SOR #051) non sono considerate "copie" l'una dell'altra; hanno più attributi stampati diversi, tra cui costi, sottotitoli e capacità. Un giocatore può avere entrambe le carte sotto il proprio controllo simultaneamente.
4. Un giocatore può controllare solo 1 copia di ogni carta unica in ogni momento. Se un giocatore ha in gioco più copie di una carta unica in un determinato momento, deve immediatamente sconfiggerne 1 (questo avviene immediatamente e non è considerato una capacità innescata). Il giocatore risolve comunque qualsiasi capacità innescata quando una delle due copie viene giocata o sconfitta.
5. Il limite di copie uniche si riferisce solo alle carte uniche in gioco e non riguarda le carte nella mano, nel mazzo, nella pila degli scarti o nella zona delle risorse di un giocatore.
6. Il limite di copie uniche è specifico per ogni giocatore. Un giocatore e il suo avversario possono controllare una copia ciascuno della stessa carta unica simultaneamente.

31. FINO A X, UN MASSIMO DI X

1. Quando risolve una capacità che utilizza la frase “fino a X” o “un massimo di X” (dove X è un numero), il giocatore sceglie un numero intero qualsiasi tra 0 e X con cui risolvere la capacità.
2. Se a un giocatore è richiesto di “sconfiggere fino a X” carte ma ne sconfigge 0, si considera che non abbia sconfitto alcuna carta.
3. Se un giocatore è richiesto di “infliggere fino a X danni” ma ne infligge 0, si considera che non abbia inflitto alcun danno.
4. Se a un giocatore è richiesto di “curare fino a X danni” ma ne cura 0, si considera che non abbia curato alcun danno.
5. Se a un giocatore è richiesto di “attaccare con un massimo di X unità” ma attacca con 0 unità, si considera che non abbia effettuato alcun attacco.

32. TU

1. Ogni volta che il testo di una carta usa la seconda persona singolare (“tu”), si riferisce al suo controllore.
2. Se la condizione di una capacità innescata si riferisce a quando qualcuno fa qualcosa usando la seconda persona singolare (come “**quando infliggi danni**”), si riferisce a qualsiasi carta controllata dal giocatore e a qualsiasi capacità che risolve.

33. “PUOI” (CAPACITÀ OPZIONALE)

1. Alcune capacità usano il termine “puoi” (o una sua variante) per indicare che il giocatore può scegliere se risolvere o meno la capacità nel modo specificato dopo il termine “puoi”. Se sceglie di risolvere il testo che segue “puoi”, deve risolverne la maggior parte possibile.
2. Alcune capacità con il termine “puoi” sono seguite dalla frase “se lo fai”. Se un giocatore sceglie di risolvere interamente il testo che segue “puoi”, deve risolvere obbligatoriamente anche il testo che segue “se lo fai”. Se non risolve completamente la prima parte, ignora la seconda parte.

*Per esempio, l'Agente dell'ISB (SOR #176) ha una capacità che recita: “**Quando Giocata:** Puoi rivelare 1 evento dalla tua mano. Se lo fai, infliggi 1 danno a un'unità”. Se Francesca controlla Agente dell'ISB, può scegliere di risolvere la capacità e infliggere 1 danno rivelando un evento dalla sua mano. Per farlo, deve avere un evento in mano e deve rivelarlo prima di infliggere 1 danno. Se non rivela un evento, non infligge alcun danno.*
3. Alcune capacità con il termine “puoi” sono seguite dalla frase “usa questa capacità solo 1 volta in ogni round”. Se un giocatore sceglie di risolvere il testo che segue il “puoi”, non può scegliere di risolvere nuovamente quel testo in quel round, anche se la capacità si innesca di nuovo. La capacità è considerata “usata” solo se il giocatore che la risolve sceglie di risolvere il testo che segue il “puoi”.

*Per esempio, Agente Kallus (SOR #115) ha una capacità che recita: “**Quando un'altra unità unica è sconfitta:** Puoi pescare 1 carta. Usa questa capacità solo 1 volta in ogni round”. Se Giacomo controlla Agente Kallus quando un'altra unità unica viene sconfitta, può scegliere di risolvere la capacità e pescare 1 carta. Se lo fa, non può utilizzare nuovamente quella capacità fino al round successivo. Se sceglie di non pescare carte, potrà scegliere di risolvere e pescare 1 carta quando un'altra unità unica verrà sconfitta successivamente nello stesso round.*

9. FORMATI CONSTRUCTED PER DUE GIOCATORI

1. GENERALE

1. *Star Wars: Unlimited* può essere giocato in diversi formati di gioco. Un formato di gioco è definito in base al numero di giocatori e al metodo di composizione dei mazzi. Questa sezione descrive i formati constructed per due giocatori.
2. Un formato "constructed" è un formato in cui i giocatori compongono i mazzi in anticipo usando le carte della loro collezione.
3. A meno che non sia specificato diversamente, tutte le regole del Compendio delle Regole si applicano a tutti i formati constructed.

2. FORMATO PREMIER

1. Generale
 - A. Il formato Premier è un formato constructed per 2 giocatori. I mazzi nello starter set per 2 giocatori rispettano le regole del formato Premier.
2. Composizione del Mazzo
 - A. Un mazzo Premier deve includere:
 - Esattamente 1 leader
 - Esattamente 1 base
 - Un minimo di 50 altre carte (che consistono in unità, eventi e miglurie).
 - B. Un mazzo premier non può includere più di 3 copie di qualsiasi unità, evento o migluria.

10. FORMATI LIMITED

1. GENERALE

1. *Star Wars: Unlimited* può essere giocato in diversi formati di gioco. Un formato di gioco è definito in base al numero di giocatori e al metodo di composizione dei mazzi. Questa sezione descrive i formati limited per due giocatori.
2. Un formato "limited" è un formato in cui ogni giocatore di un gruppo compone un mazzo utilizzando le carte che riceve aprendo i booster pack da una riserva di carte comune.
3. A meno che non sia specificato diversamente, tutte le regole del Compendio delle Regole si applicano a tutti i formati limited.

2. FORMATO SEALED

1. Generale
 - A. Il formato Sealed è un formato limited in cui ogni giocatore di un gruppo apre 6 booster pack di un singolo set di *Star Wars: Unlimited* e utilizza queste carte per comporre un mazzo.
2. Composizione del Mazzo
 - A. Un mazzo Sealed deve includere:
 - Esattamente 1 leader
 - Esattamente 1 base
 - Un minimo di 30 altre carte (che consistono in unità, eventi e migliorie).
 - B. Un giocatore può usare uno qualsiasi dei 6 leader che ha trovato nei suoi booster pack.
 - C. Un giocatore può usare una qualsiasi base che ha trovato nei suoi booster pack, oppure una qualsiasi base di rarità comune con 30 PF e nessuna capacità che possiede o prende in prestito.
 - D. Non c'è limite al numero di copie di una singola carta (non leader e non base) che un giocatore può includere nel proprio mazzo. Se un giocatore trova 4 o più copie della stessa carta nei suoi booster pack, può includerle tutte.

3. FORMATO DRAFT

1. Generale
 - A. Il formato Draft è un formato limited in cui ogni giocatore di un gruppo apre 3 booster pack di un singolo set di *Star Wars: Unlimited* e ne "drafta" il contenuto (come spiegato di seguito). Dopo che tutte le carte sono state draftate, ogni giocatore compone un mazzo con le carte draftate.
2. Chiarimenti sul Draft
 - A. Un giocatore drafta le carte guardando un gruppo di carte, scegliendone 1 da conservare nella sua "riserva di carte" e passando le carte rimanenti al giocatore successivo in sequenza. Ogni volta che un giocatore passa un gruppo di carte, riceve anche un gruppo di carte. I giocatori continuano questa sequenza (guardare, scegliere e passare) finché non ci sono più carte da passare.
 - B. Le carte a un solo lato che vengono draftate devono essere tenute nascoste agli altri giocatori. Quando un giocatore sta guardando un gruppo di carte, non può mostrarle agli altri giocatori. Quando un giocatore passa un gruppo di carte a un altro giocatore, le passa a faccia in giù in una pila, avvicinandole all'altro giocatore ma mantenendole separate dalle riserve di carte draftate da entrambi i giocatori. Le carte leader a due lati non possono essere messe a faccia in giù e sono considerate un'informazione pubblica durante il draft. Un giocatore può chiedere di vedere i leader draftati da un altro giocatore in qualsiasi momento.
 - C. La "riserva di draft" di un giocatore consiste nelle carte selezionate durante il processo di draft. Ogni giocatore deve tenere le carte nella sua riserva di draft a faccia in giù (tranne le carte leader) e separate da quelle degli altri giocatori. Ogni giocatore può vedere le carte della propria riserva di draft in qualsiasi momento durante il draft, ma non può mescolarle con quelle che sta draftando né mostrarle agli altri giocatori. Dopo aver draftato, ogni giocatore compone un mazzo utilizzando le carte della sua riserva di draft.
 - D. Un'estremità di un booster pack di *Star Wars: Unlimited* ha una carta leader a due lati, mentre l'altra ha il retro di una carta. Quando viene aperto un booster pack per un draft, guardare la carta leader e non le altre carte del booster pack finché non viene richiesto.

E. I segnalini e le basi di rarità comune non vengono draftati. Vengono messi da parte dopo il draft dei leader, ma prima che le altre carte siano draftate.

F. Un giocatore può draftare qualsiasi carta e non è obbligato a scegliere carte che corrispondano agli aspetti dei leader che ha pescato (anche se includere quelle carte nel mazzo potrebbe far incorrere nella penalità di aspetto).

3.

Passi del Draft

A. Draft dei Leader

- Ogni giocatore partecipante inizia con 3 buster pack sigillati di un set di Star Wars: Unlimited.
- Ogni giocatore apre parzialmente ognuno dei suoi booster pack, facendo attenzione a rimuovere solo la carta leader in cima a ogni busta e a non guardare le altre carte all'interno.
- Ogni giocatore sceglie 1 leader da tenere davanti a sé come parte della sua riserva di draft, poi passa i leader rimanenti al giocatore alla sua destra.
- I giocatori ripetono il passo precedente, scegliendo 1 leader da tenere e passando l'altro alla loro destra. Poi ogni giocatore aggiunge l'ultimo leader che gli è stato passato alla sua riserva di draft. Adesso ogni giocatore dovrebbe avere 3 leader.

B. Draft delle Carte Rimanenti

- Ogni giocatore prende 1 dei suoi booster pack aperti parzialmente e guarda tutte le carte che contiene, tenendole nascoste agli altri giocatori (mette da parte il segnalino del booster pack, che non viene draftato). Ogni giocatore sceglie 1 carta dal booster pack e la aggiunge alla propria riserva di draft, poi passa le carte rimanenti di quel booster pack al giocatore alla sua sinistra.
- I giocatori ripetono il passo precedente con le carte che sono state passate: guardano il gruppo di carte, ne aggiungono 1 alla loro riserva di draft e si passano le altre fino a quando ogni carta si trova in una riserva di draft e non è più possibile passarne altre.
- Una volta che tutte le carte del primo booster pack sono state draftate, i giocatori ripetono questo processo con i booster pack rimanenti. Mentre draftano dal secondo booster pack, i giocatori passano le carte rimanenti alla propria destra invece che alla propria sinistra. Mentre draftano dal terzo booster pack, passano di nuovo le carte rimanenti alla propria sinistra.
- Dopo aver draftato tutte le carte, ogni giocatore usa le carte della sua riserva di draft per comporre un mazzo.

4.

Composizione del Mazzo

A. Un mazzo Sealed deve includere:

- Esattamente 1 leader
- Esattamente 1 base
- Un minimo di 30 altre carte (che consistono in unità, eventi e migliori).

B. Un giocatore deve usare uno qualsiasi dei 3 leader che ha draftato.

C. Un giocatore può usare una qualsiasi base che ha draftato, oppure una qualsiasi base di rarità comune con 30 PF e nessuna capacità che possiede o prende in prestito.

D. Non c'è limite al numero di copie di una singola carta (non leader e non base) che un giocatore può includere nel proprio mazzo. Se un giocatore drafta 4 o più copie della stessa carta, può includerle tutte.

11. FORMATI MULTIPLAYER

1. GENERALE

1. *Star Wars: Unlimited Unlimited* può essere giocato in diversi formati di gioco. Un formato di gioco è definito in base al numero di giocatori e al metodo di composizione dei mazzi. Questa sezione descrive i formati multiplayer, ovvero le partite con più di due giocatori (generalmente tre o quattro)
2. Le partite multiplayer possono essere giocate con mazzi creati secondo le regole constructed o limited. Per esempio, quattro giocatori potrebbero comporre i mazzi secondo le regole del formato Premier e poi giocare insieme una partita a quattro giocatori; tre giocatori potrebbero invece draftare 9 booster pack e giocare una partita a tre giocatori con i mazzi costruiti con la loro riserva di draft.
3. A meno che non sia specificato diversamente, tutte le regole del Compendio delle Regole si applicano a tutti i formati multiplayer.

2. PANORAMICA DI GIOCO

1. La preparazione di una partita multiplayer è identica a quella di una partita a due giocatori, con la differenza che ogni giocatore sceglie se effettuare o meno un mulligan: il giocatore attivo è il primo a decidere, poi il giocatore successivo in senso orario e così via.
2. Per quanto riguarda l'arena terrestre e l'arena spaziale, ogni giocatore ha un settore di ogni arena nella sua area di gioco: un settore di arena terrestre da un lato della sua zona della base e un settore di arena spaziale sull'altro lato. Il settore di arena di ogni giocatore è considerato parte dell'arena nella sua totalità. Per esempio, un giocatore potrebbe giocare un'unità terrestre nel suo settore di arena terrestre e in seguito utilizzarla per attaccare un'unità terrestre nemica nel settore di arena terrestre di un avversario.
3. Il giocatore che inizia il round con l'iniziativa è il primo giocatore attivo ed effettua la prima azione. Poi il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo ed effettua un'azione. La partita prosegue in questo modo fino alla fine della Fase di Azione.
4. Dopo che tutti i giocatori hanno passato consecutivamente, la Fase di Azione termina.

3. ELIMINAZIONE DEI GIOCATORI

1. Quando la base di un giocatore non ha più PF rimanenti, quel giocatore viene eliminato dal gioco e non può più effettuare azioni. Tutte le carte che possiede vengono rimosse dal gioco e tutte le carte possedute dagli altri giocatori e presenti nella sua area di gioco vengono collocate nelle pile degli scarti dei rispettivi proprietari. (Le carte rimosse non sono considerate sconfitte o scartate e questo processo non innesca alcuna capacità). Tutte le sue capacità innescate in attesa di essere risolte vengono ignorate.
2. Un giocatore eliminato non può rientrare in gioco; la sua base non può essere curata e non può essere influenzato dalle capacità.
3. Se un giocatore eliminato ha creato un effetto persistente o un effetto ritardato all'inizio del round in cui è stato eliminato, quell'effetto rimane attivo e i giocatori rimanenti devono risolverlo nel modo più completo possibile.
Per esempio, se il giocatore eliminato ha giocato Creare un'Apertura (SOR #076) durante un turno precedente, l'unità scelta per la capacità ha comunque -2/-2 per il resto della fase.
4. Se un giocatore eliminato controllava il gettone iniziativa, collocare il gettone iniziativa al centro dell'area della partita sul lato "disponibile" (a faccia in su). Può essere preso da un altro giocatore.

4. CHIARIMENTI ULTERIORI

1. Non ci sono regole che stabiliscono come i giocatori possano conversare tra loro durante una partita. I giocatori possono discutere liberamente di azioni potenziali, informazioni pubbliche e nascoste. Gli accordi presi tra i giocatori non sono vincolanti.
2. Ai fini delle capacità delle carte, con "avversario" di un giocatore si intende uno qualsiasi degli altri giocatori della partita, mentre con "avversari" di un giocatore si intendono tutti gli altri giocatori della partita. Anche se un giocatore stringe un accordo con un altro giocatore, sono ancora considerati "avversari" l'un l'altro ai fini delle capacità delle carte che influenzano gli avversari. Se la capacità di una carta ha effetto su un singolo avversario, il giocatore che ha giocato la carta con quella capacità (se era un evento) o che la controlla (se era un'unità) sceglie l'avversario su cui ha effetto.
3. Se una capacità che ha effetto su più giocatori può essere risolta simultaneamente, risolverla simultaneamente. Altrimenti, il giocatore che controlla la carta con la capacità può scegliere l'ordine in cui ogni giocatore viene influenzato da essa.
Per esempio, Grand'Ammiraglio Thrawn (SOR #016) ha una capacità che permette al suo controllore di guardare 1 carta dalla cima del mazzo di ogni giocatore. Questa capacità non può essere risolta simultaneamente, quindi il controllore di Thrawn sceglie l'ordine in cui guardare le carte. Non è obbligato a farlo in un ordine specifico.
4. Un'unità con **SENTINELLA** impedisce alle unità nella stessa arena di attaccare soltanto la base e le unità senza **SENTINELLA** del suo controllore. Non impedisce alle unità di un avversario di attaccare la base o le unità senza **SENTINELLA** di un altro avversario..

12. TWIN SUNS

1. GENERALE

1. Twin Suns è un formato multiplayer speciale con regole, gettoni e requisiti di composizione del mazzo unici. In questo formato ogni giocatore ha 2 leader invece di 1 e ogni mazzo può contenere 1 sola copia di ogni carta.
2. A meno che non sia specificato diversamente, tutte le regole dei formati multiplayer si applicano anche al formato Twin Suns.

2. COMPOSIZIONE DEL MAZZO

1. Il formato Twin Suns include regole di composizione del mazzo uniche che permettono ai giocatori di includere più di 1 leader nel proprio mazzo.
 - A. Un mazzo Twin Suns deve includere:
 - Esattamente 2 leader diversi, che devono possedere entrambi l'icona aspetto  oppure .
 - Esattamente 1 base
 - Un minimo di 50 altre carte (che consistono in unità, eventi e migliori).
2. Un giocatore non può avere più di 1 copia di una qualsiasi carta nel suo mazzo. Questo limite si applica sia ai leader che alle unità, agli eventi e alle migliori.
 - A. Anche un giocatore non può iniziare la partita con più di 1 copia di una qualsiasi carta nel suo mazzo, quel giocatore può controllare più copie della stessa carta non unica attraverso gli effetti di gioco.

3. DUE LEADER

1. Il mazzo di ogni giocatore deve includere esattamente 2 leader diversi, che devono possedere entrambi l'icona aspetto  oppure . Quei leader possono avere lo stesso nome, ma non devono essere copie l'uno dell'altro per evitare di violare la regola dell'unicità.
2. Entrambi i leader forniscono le loro icone aspetto al mazzo del giocatore.
3. Ciascun leader di un giocatore può essere esaurito, schierato e sconfitto indipendentemente dall'altro leader di quel giocatore. Un giocatore può avere entrambi i suoi leader schierati simultaneamente.

4. PREPARAZIONE

1. La preparazione di una partita Twin Suns è identica a quella di una partita multiplayer con le seguenti eccezioni:
 - A. Durante il passo 2 della preparazione, ogni giocatore mette in gioco entrambi i suoi leader sotto la sua base, con il lato leader a faccia in su.
 - B. Durante il passo 3 della preparazione, dopo aver dato il gettone iniziativa al primo giocatore, collocare il gettone esplosione e il gettone piano (spiegati a seguire) al centro dell'area della partita, alla portata di tutti i giocatori.

5. GETTONI

1. Le partite Twin Suns richiedono 2 gettoni aggiuntivi: il gettone esplosione e il gettone piano. Questi gettoni hanno un funzionamento simile a quello del gettone iniziativa, in quanto un giocatore può usare la sua azione per prendere il controllo di uno di essi senza poter più effettuare azioni per quella Fase di Azione.
2. Sia il gettone esplosione che il gettone piano hanno un effetto aggiuntivo quando vengono presi che deve essere risolto immediatamente.
 - A. Quando un giocatore prende il gettone esplosione, infligge 1 danno a ogni base avversaria.
 - B. Quando un giocatore prende il gettone piano, pesca 1 carta dal suo mazzo e poi mette 1 carta dalla sua mano in fondo al suo mazzo (può mettervi la carta appena pescata).
3. Nelle partite Twin Suns, l'azione di prendere l'iniziativa è sostituita dall'azione di prendere un gettone disponibile. Quando un giocatore effettua questa azione, prende il controllo di un qualsiasi gettone (iniziativa, esplosione o piano) ancora disponibile e lo gira sul suo lato "preso". Una volta fatto, deve "passare" tutte le azioni che avrebbe effettuato per il resto della Fase di Azione, anche se continuerà a risolvere le capacità innescate dalle carte che controlla durante quel round. Un giocatore può intraprendere questa azione solo se non ha ancora preso un gettone in quel round.

4. Un giocatore non può prendere più di 1 gettone in un singolo round; tuttavia, un giocatore può controllare più gettoni simultaneamente (per esempio, se un giocatore controlla ancora il gettone iniziativa dal round precedente quando prende un altro gettone).
5. All'inizio di ogni Fase di Riorganizzazione, rimettere il gettone esplosione e il gettone piano al centro dell'area della partita, con il lato "disponibile" a faccia in su.

6. FASE DI AZIONE

1. Durante la Fase di Azione, i giocatori effettuano a turno una delle quattro azioni disponibili: giocare una carta, attaccare con un'unità, usare una capacità di azione o prendere un gettone disponibile (una volta per giocatore per round).
 - A. I giocatori non possono scegliere l'azione di passare disponibile in altri formati al posto di una delle altre quattro azioni. Nel formato Twin Suns, i giocatori possono passare solo se non ci sono gettoni disponibili da prendere (e devono farlo se hanno già preso un gettone disponibile nel round).
 - B. Dopo che un giocatore ha preso un gettone disponibile, deve "passare" tutte le azioni che avrebbe effettuato per il resto della Fase di Azione. Un giocatore non può prendere un gettone disponibile se ne ha già preso uno in quella fase o se tutti i gettoni sono già stati presi in quella fase.
 - C. In una partita a tre giocatori, il terzo giocatore dovrà necessariamente prendere l'ultimo gettone, ponendo fine alla fase. In una partita a quattro giocatori, una volta che tutti e tre i gettoni sono stati presi, l'ultimo giocatore rimasto può passare per terminare la fase quando non potrà o non vorrà più effettuare altre azioni.
2. Un giocatore che elimina un altro giocatore (per esempio danneggiando per ultimo la base del giocatore eliminato) cura immediatamente 5 danni alla propria base. Se un giocatore si autoelimina attraverso una capacità, nessun giocatore cura danni alla propria base in questo modo.

7. FINE DELLA PARTITA

1. La partita termina alla fine della fase in cui viene eliminato un giocatore. Il giocatore che controlla la base con il maggior numero di PF rimanenti alla fine della fase corrente vince la partita.
2. Alla fine della fase, le capacità "per questa fase" o "fino alla fine della fase" terminano comunque e i giocatori risolvono comunque le capacità che si innescano "alla fine della fase".
3. Se più giocatori sono in parità per il maggior numero di PF rimanenti sulle loro basi alla fine della partita, quei giocatori condividono la vittoria.

13. INDICE/GLOSSARIO

L'indice e il glossario che seguono contengono brevi riassunti dei termini descritti nel Compendio delle Regole. Per regole e chiarimenti approfonditi, consultare la voce indicata in fondo alla descrizione. L'indice e il glossario servono solo per una rapida consultazione; le regole contenute nel Compendio delle Regole hanno la precedenza su qualsiasi riassunto riportato a seguire.

ALTRO

Quando nella capacità di una carta è usato il termine "altro" (o una sua variante), significa che quella carta non può applicare gli effetti della sua capacità a sé stessa. Inoltre, una capacità può usare il termine "altro" (o una sua variante) per separare la prima carta su cui ha effetto da un'altra carta su cui ha effetto. [Vedi 8.19. Altro](#)

AMICA

Una carta che un giocatore controlla è considerata "amica" di quel giocatore. [Vedi 1.5.3. Amica e nemica](#)

AREA DELLA PARTITA

Con "area della partita" si intende l'insieme di tutte le zone di gioco. [Vedi 4. Zone](#)

AREA DI GIOCO

L'area di gioco di un giocatore include tutte le carte che il giocatore controlla nelle zone in gioco, escluse le carte migliori controllate da quel giocatore ma assegnate alle unità nemiche. L'area di gioco di un giocatore include le carte nella sua zona della base, quelle nella sua zona delle risorse, le unità che controlla nell'arena terrestre e nell'arena spaziale e le migliori assegnate a esse. [Vedi 4.10. Area di Gioco](#)

ARENA

Nel gioco ci sono due arene: l'arena terrestre e l'arena spaziale. Ogni arena è una zona a sé stante condivisa dai giocatori. Il tipo di arena di un'unità indica in quale arena viene giocata. [Vedi 4.3. Arena Terrestre](#) e [Vedi 4.4. Arena Spaziale](#)

ARENA TERRESTRE

L'arena terrestre è una zona condivisa dai giocatori. Le unità terrestri vengono giocate nell'arena terrestre. [Vedi 4.3. Arena Terrestre](#)

ARENA SPAZIALE

L'arena spaziale è una zona condivisa dai giocatori. Le unità spaziali vengono giocate nell'arena spaziale. [Vedi 4.4. Arena Spaziale](#)

ASPETTO

Gli aspetti sono icone colorate su una carta che rappresentano diverse filosofie o motivazioni incarnate da quella carta. I sei aspetti sono: Vigilanza , Autorità , Offensiva , Astuzia , Malvagità  ed Eroismo . [Vedi 1.5.6. Aspetti](#)

ASSEGNARE

Le migliori vengono messe in gioco assegnate alle unità. Quando una miglior è assegnata a un'unità, anche l'unità con quella miglior è considerata assegnata a quella miglior. [Vedi 3.6. Migliori](#)

ATTACCANTE

Un attaccante è un'unità scelta per effettuare un attacco. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)

ATTACCARE CON UN'UNITÀ

Come azione o attraverso alcune capacità, un giocatore può attaccare con un'unità esaurendo un'unità che controlla come "attaccante" e scegliendo cosa attaccare: un "difensore" o la base dell'avversario. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)

ATTRIBUTO

Con attributo si intende una parte dell'anatomia di una carta. Gli attributi includono nome, sottotitolo, tipo/i di carta, tipo di arena, costo, aspetto/i, potenza, modificatore di potenza, PF, modificatore di PF, tratto/i e riquadro di testo e riga di riconoscimenti. Gli attributi di una carta possono essere modificati attraverso migliori e capacità. [Vedi 8.3. Attributo](#)

AVVERSARIO

L'avversario di un giocatore è l'altra persona che sta giocando oltre al giocatore stesso. [Vedi 1.4. Giocatori, Giocatore Attivo](#)

AZIONE EPICA

Una capacità di **Azione Epica** è un tipo di capacità di azione che può essere utilizzata una sola volta per partita. [Vedi 7.2.4. Azione Epica](#)

AZIONE NIDIFICATA

Un'azione nidificata si verifica quando la risoluzione di una capacità indica a un giocatore di effettuare una specifica azione; quest'ultima è una "azione nidificata". Qualsiasi capacità innescata prima che dell'innescò di un'azione nidificata deve essere messa in attesa finché quell'azione nidificata non viene risolta. Le capacità innescate durante o come risultato di un'azione nidificata devono essere risolte nella finestra di tempistica appropriata all'interno di quell'azione e prima di altre capacità in attesa. [Vedi 7.6.12. Capacità Nidificate e Azioni Nidificate](#)

BASE

Ogni mazzo ha 1 base, che rappresenta un luogo di *Star Wars*. Se la base di un giocatore viene sconfitta, quel giocatore perde immediatamente la partita. [Vedi 3.2. Base](#)

CAPACITÀ

Una capacità è un testo speciale su una carta che spiega come quella carta può influenzare il gioco. Una carta può avere una o più capacità stampate del suo riquadro di testo o ottenere una capacità da altre carte in gioco. Quando un giocatore risolve una capacità, ne risolve la maggior parte possibile. [Vedi 1.3.2. Fare Tutto il Possibile](#) e [1.6. Capacità](#)

CAPACITÀ COSTANTE

Una capacità costante è sempre attiva mentre la carta su cui si trova è in gioco, indipendentemente dal fatto che la carta sia pronta o esaurita. Alcune capacità costanti verificano continuamente che una condizione specifica sia soddisfatta affinché i loro effetti possano essere applicati. [Vedi 7.3. Capacità Costanti](#)

CAPACITÀ DI AZIONE

Una capacità di azione è una capacità indicata dalla parola in grassetto "**Azione**". La maggior parte delle capacità di azione ha un costo tra parentesi che deve essere pagato per poterla usare. Usare una capacità di azione è un tipo di azione che un giocatore può compiere durante il proprio turno. [Vedi 7.2. Capacità di Azione](#)

CAPACITÀ DI EVENTO

Una capacità di evento è una capacità che si trova nel riquadro di testo di un evento. [Vedi 7.4. Capacità di Evento](#)

CAPACITÀ INNESCATA

Le capacità innescate sono capacità introdotte da una condizione di innescò in grassetto che inizia con il termine "**Quando**" seguita da due punti e da un effetto. A meno che la capacità non contenga il termine "puoi" (o una sua variante), una capacità innescata deve obbligatoriamente risolversi una volta verificatasi la sua condizione di innescò. Una volta innescate, queste capacità devono risolversi alla prima occasione disponibile. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

CAPACITÀ NIDIFICATA

Una capacità nidificata si verifica quando la risoluzione di una capacità innescata provoca l'innescò di una nuova capacità; quest'ultima è una "capacità nidificata". Qualsiasi capacità innescata prima che dell'innescò di una capacità nidificata deve essere messa in attesa finché quella capacità nidificata non viene risolta. [Vedi 7.6.12. Capacità Nidificate e Azioni Nidificate](#)

CAPACITÀ "QUANDO ATTACCA"

Alcune capacità innescate sono introdotte dal termine in grassetto "**Quando Attacca**" seguito da due punti e da un effetto. Queste capacità vengono risolte quando l'unità su cui si trovano attacca, prima che essa infligga danni da combattimento. [Vedi 7.6.15. Quando Attacca](#)

CERCARE

Quando una capacità richiede a un giocatore di "cercare" nel suo mazzo, quel giocatore guarda un certo numero di carte del suo mazzo per trovare 1 o più carte con un attributo specifico. La capacità istruisce il giocatore su cosa fare con le carte che ha scelto. Il giocatore può anche scegliere di risolvere la capacità come se non fosse stata trovata alcuna carta appropriata. [Vedi 8.27. Cercare](#)

COMPLETARE UN ATTACCO

Le capacità innescate con la condizione "**Quando questa unità completa un attacco**" si attivano durante il passo "completare un attacco" (se l'unità con la capacità è sopravvissuta all'attacco. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)

COMPOSIZIONE DEL MAZZO

Le regole di composizione del mazzo variano in base al formato di gioco. [Vedi 9.2. Formato Premier](#), [10.2. Formato Sealed](#), [10.3. Formato Draft](#) e [12.2. Composizione del Mazzo](#).

CONDIZIONE DI INNESCO

Una condizione scatenante è un processo di gioco che fa sì che una capacità innescata si risolva. Le capacità innescate sono capacità introdotte da una condizione di innesco in grassetto come **"Quando Giocata"**, **"Quando Sconfitta"** e **"Quando Attacca"**. [Vedi 7.6. Capacità Innescate](#)

CONTROLLO, CONTROLLORE

Un giocatore è il controllore di una carta che mette in gioco. Un giocatore mantiene il controllo di una carta finché questa non esce dal gioco o l'avversario non ne prende il controllo. [Vedi 1.5.2. Proprietà e Controllo](#) e [8.28. Prendere il Controllo](#)

COPIA

Una carta è considerata una "copia" di un'altra carta se entrambe le carte hanno gli stessi attributi stampati. [Vedi 8.6. Copia](#)

COSTO

Il "costo" di una carta è l'ammontare di risorse che devono essere esaurite per giocare quella carta. [Vedi 1.8. Costo](#)

COSTO AGGIUNTIVO

Alcune capacità richiedono un "costo aggiuntivo" per giocare una carta e vi applicano un costo non in risorse. Per giocare quella carta, un giocatore deve pagare il costo in risorse della carta e tutti i costi aggiuntivi applicati a essa. [Vedi 1.8.8. Costo Aggiuntivo](#)

CURARE

Quando vengono curati danni a una carta, rimuovere da essa un pari ammontare di gettoni danno. [Vedi 1.9. Danni](#)

DANNO

Le carte unità con un valore di PF possono subire danni da attacchi e capacità. I danni inflitti sono rappresentati da gettoni danno. [Vedi 1.9. Danni](#)

DANNO DA COMBATTIMENTO

Con "danni da combattimento" si intendono i danni inflitti durante il passo "infliggere danni da combattimento" di un attacco. (sia quelli che un attaccante infligge a un difensore/base, sia quelli che un difensore infligge a un attaccante. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)

DANNO IN ECCESSO

Il termine "danni in eccesso" si riferisce ai danni che verrebbero inflitti a un'unità oltre la quantità necessaria per sconfiggerla. [1.9.11. Danni in Eccesso](#)

DARE/RICEVERE

Le capacità indicano spesso a un giocatore di "dare" a un'unità un segnalino o un modificatore di potenza/PF oppure che un'unità "riceve" quel modificatore. [Vedi 3.7. Segnalino](#) e [8.16. Modificatori](#)

DEVE

Se la capacità di una carta indica che un effetto "deve" accadere o che una scelta specifica "deve" essere effettuata, il giocatore deve risolvere quella capacità come specificato, per quanto possibile. [Vedi 8.17. "Deve"](#)

DICHIARARE UNA CARTA

Se una capacità indica a un giocatore di "dichiarare una carta", quel giocatore dichiara in modo univoco il nome di una carta di *Star Wars: Unlimited* (pronunciandone il nome ad alta voce, per esempio) e applica il resto della capacità a ogni carta con quel nome presente nella partita. Queste capacità non considerano i sottotitoli; il giocatore non ha bisogno di specificare un sottotitolo quando dichiara una carta. [Vedi 8.18. Dichiarare una Carta](#)

DIFENSORE

Un difensore è un'unità in combattimento che viene attaccata. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)

DRAFT

Il formato Draft è un formato limited in cui ogni giocatore di un gruppo apre 3 booster pack di un singolo set di *Star Wars: Unlimited* e ne "drafta" il contenuto (prima i leader, poi le altre carte). Dopo che tutte le carte sono state draftate, ogni giocatore compone un mazzo con le carte draftate. [Vedi 10.3. Formato Draft](#)

EFFETTO

Un effetto è una parte non costo della capacità di una carta che può cambiare lo stato di gioco. Alcuni effetti si risolvono separatamente dalla capacità che li ha creati, oppure sostituiscono la risoluzione standard della capacità che li ha creati. [Vedi 7.7. Effetti](#)

EFFETTO DI SOSTITUZIONE

Un effetto di sostituzione si verifica quando la risoluzione standard di una condizione o capacità innescata viene sostituita da una risoluzione alternativa. Questa risoluzione alternativa è detta "effetto di sostituzione". [Vedi 7.7.5. Effetti di Sostituzione](#)

EFFETTO PERSISTENTE

Un effetto persistente è una parte di una capacità che influenza il gioco per un determinato periodo di tempo. La maggior parte degli effetti persistenti include i termini "per questa fase" o "per questo attacco". [Vedi 7.7.3. Effetti Persistenti](#)

EFFETTO RITARDATO

Un effetto ritardato si crea quando una capacità di una carta indica una finestra di tempistica futuro o una condizione futura che potrebbe verificarsi e un effetto che si verificherà in quel momento. Una volta creato, un effetto ritardato si risolverà alla finestra di tempistica o condizione specificata, anche se la capacità che ha creato l'effetto era su una carta che è uscita dal gioco. [Vedi 7.7.4. Effetti Ritardati](#)

ENTRARE IN GIOCO

Una carta entra in gioco quando si sposta da una zona fuori dal gioco a una zona in gioco (per esempio, quando un'unità viene giocata nell'arena terrestre dalla mano di un giocatore). I leader iniziano la partita in gioco e non entrano o escono mai dal gioco. [Vedi 8.8. Entrare in Gioco](#)

ESAURITA

Una carta è considerata "esaurita" quando è girata di lato (ruotata di 90° gradi). Alcune capacità di azione richiedono che una carta sia esaurita, indicando questo processo con il simbolo . [Vedi 1.5.4. Pronta ed Esaurita](#)

EVENTO

Un evento è un tipo di carta. Per giocare un evento, pagare il suo costo e collocarlo nel mazzo degli scarti del suo proprietario, poi risolvere la capacità di quell'evento. [Vedi 3.3. Evento](#)

FASE DI AZIONE

Ogni round di gioco è composto da due fasi: una Fase di Azione e una Fase di Riorganizzazione. Durante la Fase di Azione, i giocatori si alternano nell'effettuare un'azione a testa. [Vedi 5.4. Fase di Azione](#)

FASE DI RIORGANIZZAZIONE

Ogni round di gioco è composto da due fasi: una Fase di Azione e una Fase di Riorganizzazione. Durante la fase di Riorganizzazione, i giocatori pescano carte, scelgono se rendere risorsa una carta e approntano le carte esaurite. [Vedi 5.5. Fase di Riorganizzazione](#)

FINO A

Quando risolve una capacità che utilizza la frase "fino a X" (dove X è un numero), il giocatore sceglie un numero intero qualsiasi tra 0 e X con cui risolvere la capacità. [Vedi 8.31. Fino a X, Un Massimo di X](#)

FUORI DAL GIOCO

Le carte nel mazzo, nella mano e nella pila degli scarti di ogni giocatore sono "fuori dal gioco", il che significa che di default non hanno la possibilità di influenzare il gioco attraverso l'uso delle loro capacità, della loro potenza e dei loro PF. Affinché una capacità si risolva da una zona fuori dal gioco o influisca su una carta che si trova in una zona fuori dal gioco, quella capacità deve indicare esplicitamente la zona da cui si risolve o su cui influisce, oppure deve essere un tipo di capacità che di default si risolve da una zona fuori dal gioco. [Vedi 4.9. In Gioco e Fuori dal Gioco](#)

GETTONE ESPLOSIONE

Il gettone esplosione è un gettone aggiuntivo del formato Twin Suns, utilizzato per porre fine alla partecipazione di un giocatore a una Fase di Azione. Quando un giocatore prende il gettone esplosione, infligge immediatamente 1 danno a ogni base avversaria. [Vedi 12.5. Gettoni](#)

GETTONE PIANO

Il gettone piano è un gettone aggiuntivo del formato Twin Suns, utilizzato per porre fine alla partecipazione di un giocatore a una Fase di Azione. Quando un giocatore prende il gettone piano, pesca 1 carta dal suo mazzo e poi mette 1 carta dalla sua mano in fondo al suo mazzo. [Vedi 12.5. Gettoni](#)

GIOCARRE UNA CARTA

Per giocare una carta, il giocatore seleziona una carta nella sua mano, paga un ammontare di risorse pari al suo costo e la mette in gioco (se è un'unità o una migliona) oppure nella sua pila degli scarti e risolve la sua abilità (se è un evento). [Vedi 6.2. Giocare una Carta](#)

GIOCATORE

Un giocatore è una persona che sta partecipando alla partita. [Vedi 1.4. Giocatori, Giocatore Attivo](#)

GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore attivo è il giocatore che sta effettuando un'azione. Durante la Fase di Azione, i giocatori si alternano in turni nei quali ottengono il ruolo di giocatore attivo. [Vedi 1.4. Giocatori, Giocatore Attivo](#)

GIOCATORE DIFENSORE

Un giocatore difensore è il controllore di un'unità o di una base che viene attaccata. [Vedi 6.3. Attaccare con un'Unità](#)

GRATUITAMENTE

Se una capacità indica a un giocatore di giocare una carta "gratuitamente", quel giocatore ignora tutti i modificatori di costo di quella carta (inclusa la penalità di aspetto) e non paga alcuna risorsa per giocarla. Il giocatore deve comunque pagare qualsiasi costo non in risorse aggiuntivo applicato alla carta. [Vedi 1.8.5. Gratuitamente](#)

GUARDARE

Quando a un giocatore è richiesto di "guardare" le carte in una zona specifica, prende quelle carte e le guarda, tenendole nascoste agli altri giocatori. Il giocatore non può cambiare l'ordine di quelle carte. Dopo averle viste, a meno che non sia specificato diversamente, le rimette nella zona nello stesso ordine e orientamento in cui si trovavano in precedenza. [Vedi 8.14. Guardare](#)

IGNORARE

Se a un giocatore viene richiesto di "ignorare" una capacità di parola chiave, considera quella capacità come inattiva, come specificato dall'effetto di "ignorare". Se a un giocatore viene richiesto di "ignorare" la penalità di aspetto di una carta, paga il costo della carta senza aggiungere la penalità di aspetto. [Vedi 8.11. Ignorare](#)

IMBOSCATA

Dopo aver giocato un'unità con la parola chiave **IMBOSCATA**, il suo controllore può approntarla e usarla per attaccare un'unità nemica. [Vedi 7.5.5. Imboscata](#)

IN GIOCO

Le carte nell'arena terrestre, nell'arena spaziale, nelle zone della base e nelle zone delle risorse sono considerate "in gioco", il che significa che di default hanno la possibilità di influenzare il gioco attraverso l'uso delle loro capacità, della loro potenza e dei loro PF. [Vedi 4.9. In Gioco e Fuori dal Gioco](#)

INCURSIONE X

Quando un'unità con la parola chiave **INCURSIONE X** attacca, ottiene +X potenza. [Vedi 7.5.8. IncurSIONe X](#)

INFORMAZIONE NASCOSTA

Con "informazioni nascoste" si intendono le informazioni dotate di restrizioni su quando possono essere conosciute e da chi. Alcune informazioni possono essere considerate nascoste solo per un giocatore e non per entrambi. [Vedi 1.17. Informazioni Pubbliche e Nascoste](#)

INFORMAZIONE PUBBLICA

Con "informazioni pubbliche" si intendono le informazioni che ogni giocatore ha il diritto di conoscere in qualsiasi momento. [Vedi 1.17. Informazioni Pubbliche e Nascoste](#)

INIZIATIVA, GETTONE INIZIATIVA

L'iniziativa è un concetto di gioco rappresentato dal gettone iniziativa. Il giocatore che controlla il gettone iniziativa è il primo giocatore attivo di un round ed effettua la prima azione. Durante il proprio turno, un giocatore può utilizzare l'azione di prendere l'iniziativa per assicurarsi di essere il giocatore attivo nel round successivo. [Vedi 1.15.5. Prendere l'Iniziativa](#)

INNESCHI SIMULTANEI

Se un giocatore deve risolvere simultaneamente più capacità innescate su carte che controlla, sceglie l'ordine in cui risolvere quelle capacità. Se entrambi i giocatori devono risolvere simultaneamente più capacità innescate su carte che controllano, il giocatore attivo sceglie un giocatore alla volta a cui far risolvere quelle capacità. [Vedi 7.6.9. Inneschi Simultanei](#)

INVECE

Una capacità che utilizza il termine “invece” indica un effetto di sostituzione in cui la risoluzione standard di una condizione o capacità innescata viene sostituita da una risoluzione alternativa. [Vedi 7.7.5. Effetti di Sostituzione](#)

LEADER

Un leader è una carta a due lati che rappresenta un personaggio iconico di Star Wars. Ogni mazzo ha 1 leader. Ogni leader inizia la partita sul lato leader nella zona della base del suo proprietario e viene girato sul suo lato unità leader quando viene schierato. [Vedi 3.4. Leader](#)

MANO

La mano di ogni giocatore è una zona a sé stante. Un giocatore può avere un numero qualsiasi di carte nella sua mano. [Vedi 4.7. Mano](#)

MAZZO

Il mazzo di un giocatore è l'insieme di carte che usa per giocare. Il mazzo di ogni giocatore è una zona a sé stante. [Vedi 1.2. Mazzo](#)

MAZZO VUOTO

Se un giocatore esaurisce le carte del proprio mazzo, continua a giocare con le carte che ha in gioco e in mano. Quando un giocatore sta per pescare carte dal mazzo vuoto, quel giocatore infligge 3 danni alla propria base per ogni carta che avrebbe pescato. [Vedi 8.7. Mazzo Vuoto](#)

MESCOLARE

Mescolare un mazzo significa randomizzare l'ordine delle carte in un mazzo. I giocatori mescolano i loro mazzi durante la preparazione e ogni volta che cercano nel loro intero mazzo. [Vedi 5.2. Inizio della Partita](#) e [8.27. Cercare](#)

METTERE DA PARTE

Quando una carta viene messa da parte, è considerata fuori dal gioco e in nessuna zona. [Vedi 4.11. Messa da Parte / Nessuna Zona](#)

METTERE IN GIOCO COME RISORSA

Se una capacità richiede a un giocatore di mettere in gioco una carta come risorsa, a meno che non sia specificato diversamente, quella carta viene collocata a faccia in giù ed esaurita nella zona delle risorse di quel giocatore. La carta non è considerata “giocata” e non innesca alcuna capacità **“Quando Giocata”**. [Vedi 1.7. Risorse](#)

MIGLIORIA

Una miglione è un tipo di carta che viene assegnata a un'unità. Una miglione può essere giocata solo se in gioco c'è un'unità valida a cui assegnarla. Le miglioni possono modificare gli attributi dell'unità assegnata o darle capacità. [Vedi 3.6. Miglione](#)

MODIFICATORE

Con “modificatore” si intende la modifica di un valore stampato su una carta attraverso una capacità applicata a quella carta o una miglione assegnata a quella carta. Quando viene applicato un modificatore a un valore stampato, si crea un valore modificato, che a sua volta viene utilizzato per risolvere le capacità o le azioni che dipendono da quel valore. [Vedi 8.16. Modificatori](#)

MODIFICATORE DI PF

Il modificatore di PF modifica del numero specificato i PF dell'unità a cui è assegnata. Solo le miglioni hanno un modificatore di PF. [Vedi 2.11. Modificatore di PF](#)

MODIFICATORE DI POTENZA

Il modificatore di potenza carta si trova sul lato sinistro di una carta e modifica del numero specificato la potenza dell'unità a cui è assegnata. Solo le miglioni hanno un modificatore di potenza. [Vedi 2.9. Modificatore di Potenza](#)

MULLIGAN

Durante la preparazione della partita, se un giocatore non è soddisfatto della sua mano di partenza, può effettuare un mulligan mescolando l'intera nel proprio mazzo e pescando una nuova mano di 6 carte. Ciascun giocatore può effettuare un solo mulligan e deve tenere la sua nuova mano dopo averlo fatto. [Vedi 5.2. Inizio della Partita e Preparazione](#)

NEMICA

Una carta controllata dall'avversario di un giocatore è considerata "nemica" di quel giocatore. [Vedi 1.5.3. Amica e nemica](#)

NOME

Il nome di una carta si trova nella parte superiore della carta. Una capacità può far riferimento al nome di una carta o richiedere a un giocatore di dichiararlo. [Vedi 2.2. Nome](#)

NON PUÒ

Quando nella capacità di una carta è usato il termine "non può" (o una sua variante), significa che quella capacità modifica una regola di gioco o prevale su di essa. Il giocatore che controlla una carta con quella capacità deve utilizzarla invece di seguire la regola di gioco standard. [Vedi 1.3.3. Le Restrizioni Prevalgono sui Permessi](#) e [8.4. "Può" e "Non Può" \(Modifica alle Regole\)](#)

PAROLA CHIAVE, CAPACITÀ DI PAROLA CHIAVE

Una capacità di parola chiave è una capacità che viene indicata con un testo rosso in grassetto nel riquadro di testo di una carta e che ha regole specifiche associate a essa. [Vedi 7.5. Capacità di Parola Chiave](#)

PASSARE

Quando un giocatore passa, si considera che non abbia fatto nulla durante la sua azione. [Vedi 1.15.6. Passare](#)

PER QUESTO ATTACCO, PER QUESTA FASE

Un effetto persistente è una parte di una capacità che influenza il gioco per un determinato periodo di tempo. La maggior parte degli effetti persistenti include i termini "per questa fase" o "per questo attacco". [Vedi 7.7.3. Effetti persistenti](#)

PERDERE (CAPACITÀ)

Le abilità possono far perdere a una carta alcune o tutte le sue capacità, incluse specifiche parole chiave. [Vedi 8.15. Perdere](#)

PERMESSO

In caso di conflitto tra una capacità restrittiva e una capacità permissiva, la restrizione ha la precedenza. [Vedi 1.3.3. Le Restrizioni Prevalgono sui Permessi](#)

PESCARRE

Per pescare una carta, a meno che non sia specificato diversamente, un giocatore prende la prima carta dalla cima del suo mazzo e la aggiunge alla sua mano. [Vedi 1.13. Pescare una Carta](#)

PF

I punti ferita (o PF), rappresentano l'ammontare di gettoni danno che possono essere collocati su una carta prima che questa venga sconfitta. Le unità e le basi hanno valori di PF. [Vedi 1.11. PF](#)

PF RIMANENTI

I PF rimanenti di una carta si calcolano sottraendo ai suoi PF il numero di gettoni danno su di essa. Se i PF rimanenti di una carta sono pari o inferiori a 0, quella carta viene sconfitta immediatamente. [Vedi 1.11. PF](#)

PILA DEGLI SCARTI

La pila degli scarti di ogni giocatore è una zona a sé stante. Gli eventi giocati, le unità non leader sconfitte, le carte migliorata sconfitte e le carte scartate vengono collocate a faccia in su nella pila degli scarti di un giocatore. [Vedi 4.8. Pila degli Scarti](#)

POI

Se una capacità include due effetti separati dal termine "poi", il primo effetto deve essere risolto il più completamente possibile prima che il secondo possa essere risolto. [Vedi 8.29. "Poi"](#)

POTENZA

La potenza rappresenta la quantità di danni che un'unità infligge durante il combattimento. [Vedi 1.10. Potenza](#)

PRENDERE IL CONTROLLO

Se una capacità indica a un giocatore di “prendere il controllo” di una carta, quel giocatore diventerà il controllore di quella carta e la posiziona nell’arena corrispondente di fronte a sé. [Vedi 1.5.2. Proprietà e Controllo](#) e [8.28. Prendere il Controllo](#)

PRENDERE L’INIZIATIVA

Come azione durante il proprio turno, un giocatore può prendere l’iniziativa, prendendo il controllo del gettone iniziativa e girandolo sul lato “preso”. Si considera che abbia “passato” e dovrà “passare” automaticamente tutte le azioni che avrebbe effettuato per il resto di quella fase. [Vedi 1.15.5. Prendere l’Iniziativa](#)

PREVENIRE (DANNI)

Se una capacità “previene danni” impedendo che vengano inflitti a un’unità o a una base, non collocare alcun gettone danno su quell’unità o base. Quei danni non vengono considerati inflitti a quell’unità o base e le capacità che si innescano quando vengono inflitti danni non si innescano. [Vedi 8.21. Prevenire \(Danni\)](#)

PRIMO

Le capacità che si riferiscono alla “prima” occorrenza in una fase o in un round si riferiscono sempre alla prima occorrenza in quella fase o in quel round, non alla prima dopo che la capacità è diventata attiva. [Vedi 8.9. Primo](#)

PRONTA

Una carta è considerata “pronta” quando è girata in modo che il suo testo possa essere letto. [Vedi 1.5.4. Pronta ed Esaurita](#)

PROPRIETARIO

Un giocatore è il proprietario di una carta che ha iniziato la partita nel suo mazzo. [Vedi 1.5.2. Proprietà e Controllo](#)

PUÒ

Alcune capacità usano il termine “può” (o una sua variante) per modificare una regola di gioco o prevalere su di essa. Il giocatore che controlla una carta con quella capacità può scegliere se utilizzarla capacità nel modo specificato o se invece seguire la regola di gioco standard. [Vedi 1.3.3. Le Restrizioni Prevalgono sui Permessi](#) e [8.4. “Può” e “Non Può” \(Modifica alle Regole\)](#)

PUOI

Alcune capacità usano il termine “puoi” (o una sua variante) per indicare che il giocatore può scegliere se risolvere o meno la capacità nel modo specificato dopo il termine “puoi”. Se sceglie di risolvere il testo che segue “puoi”, deve risolverne la maggior parte possibile. [Vedi 8.33. “Puoi” \(Capacità Opzionale\)](#)

QUANDO GIOCATA

Le capacità innescate “Quando Giocata” si innescano quando la carta su cui si trovano viene giocata e si risolvono dopo che il costo della carta è stato pagato e la carta è stata messa in gioco. [Vedi 7.6.13. Quando Giocata](#)

QUANDO SCONFITTA

Le capacità innescate “Quando Sconfitta” si innescano quando la carta su cui si trovano viene sconfitta e si risolvono dopo che la carta viene rimossa dal gioco e collocata nella pila degli scarti del suo proprietario. La capacità “Quando Sconfitta” di una carta viene risolta dal controllore della carta. [Vedi 7.6.14. Quando Sconfitta](#)

RECUPERO X

Quando un’unità con la parola chiave **RECUPERO X** attacca, il suo controllore cura X danni alla sua base. [Vedi 7.5.9. Recupero X](#)

RESTRIZIONE

In caso di conflitto tra una capacità restrittiva e una capacità permissiva, la restrizione ha la precedenza. [Vedi 1.3.3. Le Restrizioni Prevalgono sui Permessi](#)

RESTRIZIONE DI GIOCO

Una restrizione di gioco è una condizione che previene il giocare una carta. Le restrizioni di gioco vengono verificate prima di pagare i costi per giocare una carta. [Vedi 8.20. Restrizioni di Gioco](#)

RIMETTERE NELLA MANO

Alcune capacità delle carte “rimettono” nella mano del proprietario un tipo specifico di carta. A meno che una capacità non specifichi diversamente, soltanto le carte in gioco possono essere rimesse nella mano in questo modo; una capacità deve specificare che rimette una carta nella mano del proprietario da una zona fuori dal gioco per poterlo fare. [Vedi 8.25. Rimettere nella Mano](#)

RIQUADRO DI TESTO

Il riquadro di testo di una carta contiene le capacità della carta stessa. [Vedi 2.13. Riquadro di testo](#)

RISORSA

Una risorsa è un oggetto di gioco usato per pagare i costi delle carte e di alcune capacità. Una carta diventa una risorsa quando viene collocata nella zona delle risorse di un giocatore. I giocatori pagano il costo delle carte esaurendo le risorse che controllano. A meno che non sia specificato diversamente, gli attributi stampati di una carta in gioco come risorsa sono inattivi e non influenzano il gioco. [Vedi 1.7. Risorse](#)

RIVELARE

“Rivelare” una carta significa mostrarne il lato a faccia in su a entrambi i giocatori. Le capacità possono richiedere a un giocatore di rivelare carte dal proprio mazzo, dalla propria mano o dalla propria zona delle risorse. [Vedi 8.26. Rivelare](#)

ROUND

Un round di gioco consiste in due fasi in ordine: una Fase di Azione e una Fase di Riorganizzazione. [Vedi 5.3. Round](#)

SABOTATORE

Quando un'unità con la parola chiave **SABOTATORE** attacca, ignora le unità nemiche con la parola chiave **SENTINELLA** nella sua arena e sconfigge tutti i segnalini Scudo del difensore. [Vedi 7.5.10. Sabotatore](#)

SCARTARE

Scartare una carta significa spostarla nella pila degli scarti del suo proprietario da un'altra zona (di solito la mano o il mazzo di un giocatore). [Vedi 1.14. Scartare una Carta](#)

SCEGLIERE

Quando una capacità richiede a un giocatore di “scegliere” un oggetto di gioco, quel giocatore deve scegliere un oggetto di gioco che soddisfi i criteri specificati dalla capacità. Quando una capacità di evento richiede a un giocatore di “scegliere” un determinato numero di opzioni da un elenco puntato, quel giocatore deve scegliere ogni volta un'opzione diversa. [Vedi 8.5. Scegliere](#)

SCHERMATA

Quando un'unità con la parola chiave **SCHERMATA** viene giocata o schierata, assegnarle 1 segnalino Scudo. [Vedi 7.5.12. Schermata](#)

SCHIERARE

Per schierare un leader, girarlo sul suo lato unità leader e collocarlo pronto nell'arena terrestre. Quel leader viene quindi considerato un'unità in gioco: può attaccare, essere attaccato e usare le capacità del suo lato unità leader. [Vedi 3.4. Leader](#)

SCONFITTA

Una carta viene sconfitta quando esce dal gioco, quando non ha più PF rimanenti o quando una capacità la sconfigge direttamente. [Vedi 1.5.5. Sconfiggere le Carte](#)

SEGNALINO

Un segnalino è un tipo di carta che viene messo da parte all'inizio della partita e viene messo in gioco da capacità specifiche. Se un segnalino sta per uscire dal gioco per qualsiasi motivo, viene invece messo da parte. [Vedi 3.7. Segnalino](#)

SEGNALINO ESPERIENZA

Il segnalino Esperienza è un tipo di miglione che conferisce a un'unità +1 potenza e +1 PF. [Vedi 3.7. Segnalino](#)

SEGNALINO SCUDO

Il segnalino Scudo è un tipo di miglione segnalino. Quando un'unità con 1 o più segnalini Scudo assegnati a essa sta per subire danni, sconfiggere invece 1 segnalino Scudo su quell'unità. [Vedi 3.7. Segnalino](#)

SENTINELLA

Un'unità con la parola chiave **SENTINELLA** impedisce alle unità nemiche nella sua arena di attaccare la base del suo controllore o altre unità senza **SENTINELLA** controllate dal suo controllore. Le unità nemiche con **SABOTATORE** ignorano la parola chiave **SENTINELLA** quando attaccano. [Vedi 7.5.11. Sentinella](#)

SOPRAFFAZIONE

Quando un attaccante con la parola chiave **SOPRAFFAZIONE** infligge danni da combattimento a un difensore, il suo controllore infligge i danni in eccesso alla base del giocatore difensore. [Vedi 7.5.7. Sopraffazione](#)

SOTTOTITOLO

Ogni carta unica ha un sottotitolo che la differenzia dalle altre carte uniche con lo stesso nome. [Vedi 2.3. Sottotitolo](#)

STAMPATO

“Stampato” è un termine utilizzato nel testo tecnico per riferirsi a un attributo stampato fisicamente su una carta e distinguerlo da modificatori, capacità ed effetti applicati a quella carta. Questo termine viene utilizzato per chiarire le regole, per esempio quando vengono spiegati i passi per calcolare il costo modificato di una carta. [Vedi 8.22. Stampato](#)

STARE PER

Una capacità che utilizza il termine “stare per” indica un effetto di sostituzione in cui la risoluzione standard di una condizione o capacità innescata viene sostituita da una risoluzione alternativa. [Vedi 7.7.5. Effetti di Sostituzione](#)

STATO DI GIOCO

Lo “stato di gioco” si riferisce a: la zona, il controllore, gli attributi e lo stato attuale di ogni carta; il controllore e lo stato del gettone iniziativa; lo stato delle informazioni pubbliche e nascoste di un giocatore; lo stato di tutti gli effetti persistenti e ritardati attivi; e lo stato delle capacità di **Azione Epica**. Un’azione, una capacità di azione o il pagamento di un costo che modifica uno qualsiasi di questi elementi è considerato una modifica dello stato di gioco. Un giocatore deve cambiare lo stato di gioco quando effettua un’azione diversa dal passare durante il proprio turno. [Vedi 1.16. Stato di Gioco](#)

TENACIA

Un’unità con la parola chiave **TENACIA** ottiene +1 potenza per ogni danno su di essa. [Vedi 7.5.6. Tenacia](#)

TESTO RIASSUNTIVO

Il testo riassuntivo è un testo in corsivo tra parentesi che segue una capacità e che aiuta a chiarire le regole di quella capacità. Il testo riassuntivo non influisce in alcun modo sulle capacità di una carta. [Vedi 2.13.2. Testo Riassuntivo](#)

TIPO DI CARTA

Il tipo di carta si trova nella parte superiore sinistra di una carta. Una carta può essere di uno o più tipi tra: base, leader, unità, evento, migliona o segnalino. Ogni tipo ha le proprie regole. Una risorsa non è considerata un tipo di carta. [Vedi 3. Tipi di Carte](#)

TRATTO

I tratti di una carta si trovano direttamente sotto l’immagine della carta stessa. Sono attributi narrativi che categorizzano una carta e non hanno regole intrinseche, ma alcune capacità delle carte potrebbero farvi riferimento. [Vedi 2.12. Tratti](#)

ULTIME INFORMAZIONI CONOSCIUTE

Le “ultime informazioni conosciute” sono le informazioni su una carta non più in gioco: tengono conto del controllore della carta e dei modificatori applicati a quella carta immediatamente prima che lasciasse il gioco. Le ultime informazioni conosciute vengono utilizzate principalmente quando si risolve la capacità “Quando Sconfitta” di una carta che ha lasciato il gioco. [Vedi 8.12. Ultime Informazioni Conosciute](#)

UN MASSIMO DI X

Quando risolve una capacità che utilizza la frase “un massimo di X” (dove X è un numero), il giocatore sceglie un numero intero qualsiasi tra 0 e X con cui risolvere la capacità. [Vedi 8.31. Fino a X, Un Massimo di X](#)

UNICITÀ

Una carta unica viene indicata con un’icona unicità (✦) prima del nome della carta. Le carte uniche rappresentano personaggi, veicoli e oggetti iconici dell’universo di Star Wars. Un giocatore può controllare solo 1 copia di ogni carta unica in ogni momento. [Vedi 8.30. Unicità, Icona Unicità](#)

UNITÀ

Un’unità è un tipo di carta che raffigura un personaggio o un veicolo di Star Wars. Le unità in gioco possono attaccare, essere attaccate e usare le loro capacità. [Vedi 3.5. Unità](#)

USARE UNA CAPACITÀ DI AZIONE

Come azione, un giocatore può usare una capacità di azione su una carta che controlla: paga il costo della capacità, se ne ha uno, e poi risolve l'effetto della capacità. [Vedi 6.4. Usare una Capacità di Azione](#)

USCIRE DAL GIOCO

Una carta esce dal gioco quando si sposta da una zona in gioco a una zona fuori dal gioco (per esempio, quando un'unità viene sconfitta e collocata nella pila degli scarti del suo proprietario). I leader iniziano la partita in gioco e non entrano o escono mai dal gioco. [Vedi 8.13. Uscire dal Gioco](#)

ZONA

Le zone sono aree di gioco precise e definite da regole specifiche. Ci sono sette tipi diversi di zone: la zona della base di ogni giocatore, l'arena terrestre, l'arena spaziale, la zona delle risorse di ogni giocatore, il mazzo di ogni giocatore, la mano di ogni giocatore e la pila degli scarti di ogni giocatore. [Vedi 4. Zone](#)

ZONA DELLA BASE

Ogni giocatore ha una propria zona della base, che si trova al centro della sua area di gioco. La base e il leader di ogni giocatore iniziano la partita in questa zona. [Vedi 4.2. Zona della Base](#)

ZONA DELLE RISORSE

Ogni giocatore ha una propria zona delle risorse che contiene le risorse che controlla. [Vedi 4.5. Zona delle Risorse](#)