

STAR WARS™

DAS KARTENSPIEL



OFFIZIELLE REGELKLARSTELLUNGEN, HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ) UND ERRATA

01/08/2014 - VERSION 2.2D
(BASIEREND AUF V2.1E)

Änderungen zur Vorversion sind in rot dargestellt.

ERRATA

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

NEUESTE AUFLAGE

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

SPIELREGELN

Auffrischen-Phase (S. 12)

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

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

GRUNDSPIEL

Auf der Flucht vor dem Imperium 0056
Der Text sollte lauten: „**Reaktion:** Nachdem deine Auffrischen-Phase abgeschlossen ist, ...“

Flottenkommandozentrum 0057
Der Text sollte lauten: „**Reaktion:** Nachdem deine Auffrischen-Phase abgeschlossen ist, ...“

HOTH-ZYKLUS

Der Geist des Alten Ben 0179
Der Kartentyp unter dem Fraktionssymbol dieser Karte sollte „**VERSTÄRKUNG**“ lauten.

Renegat Drei 0184
Die Karte sollte die Merkmale „**Fahrzeug. Gleiter.**“ haben. Alle anderen Merkmale entfallen.

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

AM RANDE DER FINSTERNIS

Macht-Stoßwelle 0403
Der Text der Karte sollte lauten: „**Aktion:** Füge jeder gegnerischen Einheit, die sich nicht der Macht verpflichtet hat, 1 Schaden zu.“



EINGESCHRÄNKTE KARTEN



Die nachfolgenden Einsatzsets sind im Turnierspiel nur eingeschränkt zugelassen. Jeder Spieler darf nur ein einziges Einsatzset aus der Liste der eingeschränkt zugelassenen Einsatzsets in seinem Deck verwenden.

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

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

HELLE SEITE

ECHOS DER MACHT

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



REGELKLARSTELLUNGEN

1. ZIEHEN, DURCHSUCHEN UND AUFDECKEN

(1.1) Mehrere Karten ziehen

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

(1.2) Mischen nach dem Durchsuchen

Immer wenn man aus irgendwelchen Gründen ein Deck durchsucht, muss man es anschließend solange gründlich mischen, bis der oder die Gegner zufrieden sind.

(1.3) Dauer des „Aufdeckens“

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

(1.4) Ergebnis einer Durchsuchung

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

2. SPIELVERLAUF

(2.1) Endlosschleifen

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

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

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

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

(2.2) Priorität bei gleichzeitiger Abhandlung

Falls ein einziger Effekt mehrere Spieler gleichzeitig betrifft, die betroffenen Spieler aber individuell entscheiden können, wie sie den Effekt abhandeln wollen, entscheidet der Spieler, der den Effekt ausgespielt oder ausgelöst hat, zuerst. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

(2.3) Einsatzziele umkämpfen/bekämpfen

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

(2.4) Verdeckte Karten in den Kampfvorteilstapeln

Man darf die verdeckten Karten seines eigenen Kampfvorteilstapels jederzeit ansehen.

(2.5) Verdeckte, gefangen genommene Karten

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

(2.6) Machtkarten und Kommandowechsel

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

(2.7) Verstärkungskarten und Kommando-Wechsel

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

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

(2.8) Kämpfe deklarieren

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

(2.9) Konflikte bei gleichzeitig eintretenden Effekten

Wenn es beim Abhandeln von zwei oder mehr gleichzeitig eintretenden Effekten zum Konflikt kommt, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge, in der die Effekte abgehandelt werden.

(2.10) Anwendung von Modifikatoren auf variable Größen

Modifizierte variable Größen werden ständig überprüft und bei Bedarf aktualisiert.

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

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

(2.11) Verdopplungseffekte

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

(2.12) Mehrfache Ausführung von Schlüsselwörtern

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

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

(2.13) Befreien

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

(2.14) Beschützt

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

(2.15) Karten, die das Spiel verlassen

Falls eine Karte, die sich nicht unter dem Kommando ihres Besitzers befindet, das Spiel verlässt, wird die Karte, nachdem der Effekt, der sie aus dem Spiel entfernt hat, abgehandelt ist, physikalisch im äquivalenten „nicht im Spiel“-Bereich ihres **Besitzers** platziert (Hand, Deck oder Ablagestapel). Andere Karteneffekte können mit diesem sekundären physikalischen Platzen nicht interagieren.

(2.16) Kosten bezahlen

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

3. KARTENEFFEKTE UND -FÄHIGKEITEN

(3.1) Abwenden von Effekten

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

(3.2) Ablagestapel

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

(3.3) „Teilgenommen“ und Entfernung aus einem Kampf

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

(3.4) Adjektive

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

(3.5) Auslösen von Karteneffekten

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

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

(3.6) Initiierung von Karteneffekten

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

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

(3.7) Andauernde Effekte

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

4. DEFINITIONEN VON SPIELTERMINI

(4.1) Sätze mit „um ... zu“

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

(4.2) Der Buchstabe X

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

(4.3) Schaden bewegen

Schaden bewegen gilt nicht als Schaden zufügen. Trotzdem „erleidet“ die Einheit, auf die der Schaden bewegt wird, den Schaden. (Beispielsweise kann eine Einheit mit dem Text „Beschützt **Charaktere**“ benutzt werden, um den Schaden, der auf eine andere Charakter-Einheit bewegt wird, zu absorbieren.)

(4.4) Rahmeneffekte

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

(4.5) Karteneffekte

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

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

(4.6) Das Ringen um den Kampfvorteil „gewinnen“

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

(4.7) Das Machtduell „gewinnen“

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

[4.8] Einschränkungen mit „nur“

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

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

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

[4.9] Das Wort „tauschen“

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

[4.10] Das Wort „dein“

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

[4.11] Kann keinen Schaden erleiden

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

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

[4.12] Schaden zufügen/zugefügter Schaden

„Schaden zufügen“ und „zugefügter Schaden“ sind zwei ähnlich klingende, aber grundverschiedene Spieltermini.

„Schaden zufügen“ ist ein Prozess, der Schaden generiert, welcher dann einer oder mehreren Karten zugewiesen werden muss.

Schaden ist dann erfolgreich „zugefügt“, falls er tatsächlich auf einer Karte (meistens einer Einheit oder einem Einsatzziel) landet. Eine Karte hat nur dann „zugefügten Schaden“, wenn tatsächlich ein oder mehrere Schadensmarker auf sie gelegt werden. Falls ein Effekt den Schaden vermeidet, umlenkt oder auf eine andere Karte bewegt, hat die ursprüngliche Karte keinen „zugefügten Schaden.“

[4.13] Umkämpft/bekämpft

Die Worte „umkämpft“ und „bekämpft“ beschreiben beide die gleiche Spielmechanik, wie sie in Punkt 2.3 näher erläutert ist.

[4.14] Ausgelöste Fähigkeiten

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

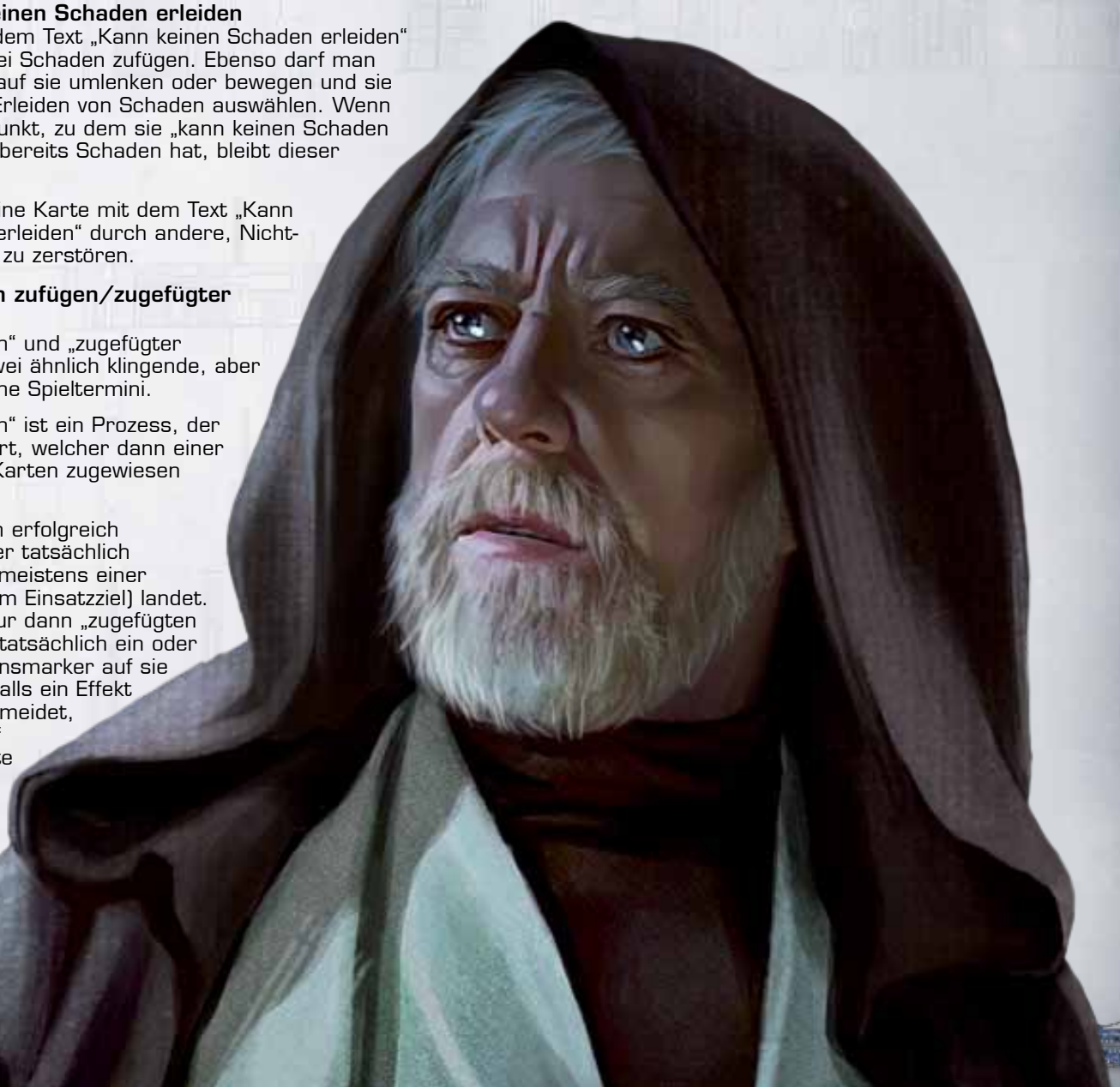
Falls das Wort **Erzwingen** einer ausgelösten Fähigkeit voran geht, ist das Initiieren der Fähigkeit Pflicht.

[4.15] Das Wort „Kopie“

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

[4.16] Beschädigt/Unbeschädigt

Eine Karte, auf der keine Schadensmarker liegen, gilt als unbeschädigt. Eine Karte, auf der mindestens 1 Schadensmarker liegt, gilt als beschädigt.



ERWEITERTE TIMING-REGELN

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

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

RAHMENEREIGNISSE UND AKTIONSFENSTER

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

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

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

AKTIONSFÄHIGKEITEN

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

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

TIMING VON UNTERBRECHUNGSFÄHIGKEITEN

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

*Beispiel: Die Kartenfähigkeit der Einheit Leia Organa besagt: „**Unterbrechung**: Sobald diese Einheit das Spiel verlässt, entferne sämtliche Fokusmarker von allen Karten, die du kommandierst.“ Der Nebensatz „Sobald diese Einheit das Spiel verlässt“ ist der Auslöser, der eingetreten sein muss, damit die Fähigkeit genutzt werden kann.*

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

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

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

TIMING VON REAKTIONSFÄHIGKEITEN

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

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

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

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

PRIORITÄT BEI UNTERBRECHUNGEN UND REAKTIONEN

Falls ein und derselbe Auslöser **sowohl** Unterbrechungen **als auch** Reaktionen nach sich ziehen kann, haben Unterbrechungen Vorrang und müssen zuerst ausgelöst und abgehandelt werden. (Unterbrechungen werden immer vor dem Abhandeln des Auslösers genutzt und abgehandelt. Als zweites handelt man den Auslöser selbst ab und als drittes können dann Reaktionen genutzt und abgehandelt werden.)

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

ABHANDLUNG VON EFFEKTEN

Sobald ein Spieler eine Karte ausspielen, eine Aktion durchführen oder einen Unterbrechungs-/Reaktionseffekt auslösen will, erklärt man zuerst seine Absicht. Dann wird folgende Liste an Schritten abgearbeitet:

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

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

GESTAPELTE EFFEKTE

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

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

Beispiel: In einem Kampf wird Isas Einheit „Yoda“ durch einen gegnerischen Angriffsschlag Schaden zugefügt. Dies ist die Bedingung, die das Ausspielen der Karte „Lichtschwert-Ablenkung“ erlaubt. Damit kann Isa 1 Punkt dieses Schadens auf eine gegnerische Einheit umlenken.

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

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

Jetzt hat keiner der beiden Spieler weitere Unterbrechungs- oder Reaktionseffekte, die er ausspielen könnte. Da sie zuletzt gespielt wurde (und damit ganz oben auf dem Stapel liegt) wird „Gegenschlag“ zuerst abgehandelt und wendet die Effekte von „Es ist schlimmer“ ab. Da diese Effekte abgewendet wurden, wird „Es ist schlimmer“ nicht abgehandelt (man legt die Karte einfach ab). Als nächstes wird „Lichtschwert-Ablenkung“ abgehandelt und 1 Schadenspunkt von „Yoda“ auf eine andere Einheit umgelenkt.

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

Sobald es zu einer solchen Verkettung von Effekten kommt, spielt man so lange weiter und löst weitere Effekte aus, bis die Kette von selbst abbricht

(das passiert dann, wenn es auf die Effekte des zuletzt gespielten Effekts der Kette keine Unterbrechungen oder Reaktionen mehr gibt).

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

SCHADEN: TIMING UND ABHANDLUNG

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

1. Schaden zuweisen: Es wird die Menge an Schadensmarkern neben die Karte oder die Karten gelegt, der dem Schaden entspricht, den die Schadensquelle versucht zu verursachen.

2. Beschützt: Falls eine Karte durch das Schlüsselwort Beschützt geschützt wird, darf ein beliebiger Betrag des Schadens der beschützenden Karte neu zugewiesen werden (maximal bis zum verbleibenden Schadenslimit der beschützenden Karte). Diese Neuzuweisung ändert nicht die Schadensquelle.

3. Schilde: Falls Schaden durch einen gegnerischen Angriff oder einen gegnerischen Karteneffekt kommt, darf man ein Schild verwenden, um einen Schaden, welcher der Karte zugefügt wird, zu verhindern. Der Schadensmarker des verhinderten Schadens wird zurück in den Markervorrat gelegt.

4. Schaden nehmen: Für jeden Schaden, der nicht verhindert worden ist und nicht neu zugewiesen wurde, wird je 1 Schadensmarker auf die Karte gelegt, maximal bis zum verbleibenden Schadenslimit der Karte. Jeder Schaden, der das Schadenslimit der Karte übersteigt, wird ignoriert. Falls in diesem Schritt kein Schaden genommen wird, wurde kein Schaden erfolgreich zugefügt.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

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

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

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

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

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

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

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

Es wird wie gewohnt abgehandelt. Man kann das Ringen um den Kampfvorteil auch dann gewinnen, wenn man selbst keine Einheiten mehr hat. Dadurch verhindert man, dass der Gegner den Kampfvorteil und somit Zugriff auf die durch Kampfvorteil aktivierten Symbole seiner Einheiten erhält.

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

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

Was passiert, wenn ich mit einer angreifenden Einheit, die sowohl die Verstärkung „Shii-Cho-Training“ (Grundspiel O122) als auch das Schlüsselwort Gezielter Angriffsschlag hat, einen Angriffsschlag durchführe?

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

Der Schaden, den die beschützende Einheit erleidet, wird natürlich von ihrem verbleibenden Schadenslimit abgezogen. Dadurch kann weniger Schaden auf sie umgelenkt werden. Wenn die beschützende Einheit so viel Schaden erleidet, dass sie zerstört wird, darfst du keinen weiteren Schaden auf sie umlenken. Anderenfalls kann

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

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

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

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

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

Wie du in Abschnitt 2.3 der Regelklarstellungen („Einsatzziele umkämpfen/bekämpfen“) nachlesen kannst, gilt ein Einsatzziel dann als „umkämpft/bekämpft“, wenn das ursprüngliche Einsatzziel und alle Angreifer deklariert wurden. In diesem Moment kann die Unterbrechung von „Das Geheimnis von Yavin IV“ ausgelöst werden. Dein Gegner hat bereits seine Einheiten für den Angriff gewählt und fest zugeteilt. Das ursprüngliche Angriffsziel gilt noch immer als in dieser Phase umkämpft (und kann daher nicht noch einmal bekämpft werden); allerdings kann „Das Geheimnis von Yavin IV“ noch einmal bekämpft werden, sofern dein Gegner in dieser Phase noch keinen Kampf dagegen deklariert hat.



sie den Schaden der anderen Einheit bis zu ihrem Limit übernehmen, vorausgesetzt der Schaden wird direkt von der gegnerischen Quelle verursacht.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nein. Du kannst zwar versuchen, dem Einsatzziel 2 Schaden zuzufügen, doch gemäß der Grundregeln (S. 21, unter Schaden) wird Schaden, der über das Schadenslimit einer Karte hinausgeht, ignoriert. Das führt dazu, dass die (vollständigen) Kosten des Abwenden-Effekts nicht erfolgreich bezahlt wurden und der Effekt infolgedessen nicht eintritt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Beispiel: Marco sagt einen Kampf gegen ein Einsatzziel von Christoph an. Er bestimmt eine einzelne Einheit als Angreifer, da Christoph nur noch eine Einheit kontrolliert, die zudem noch erschöpft ist und somit keine Verteidiger deklarieren kann. Nachdem Marco seinen Angreifer deklariert hat, öffnet sich ein Aktionsfenster, das Christoph dazu nutzt, das Ereignis „Heldenhaftes Opfer“ (Grundspiel 0047) zu spielen, mit dem er Marcos angreifende Einheit zerstört. Nun hat weder Marco (Angreifer) noch Christoph (Verteidiger) eine Einheit im Kampf. Da der Verteidiger allerdings keine Einheit hat, die am Kampf teilnimmt, geht Marco (Angreifer) automatisch als Gewinner des Kampfvorteils aus dem Ringen um den Kampfvorteil hervor.

Darf ich die Fähigkeit des Einsatzziels Tödliche Kälte (Die Eiswüste von Hoth 0190) initiieren, falls ich kein unbeschädigtes **Hoth**-Einsatzziel habe?

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

Wie viele Fokusmarker würde die erste Einheit, die ich in jedem Zug ausspiele, erhalten, falls ich zwei Kopien von Entlegenes Versteck (Flucht von Hoth 0315) im Spiel habe?

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

Zählt die Verstärkung Echo-Basis (Auf der Suche nach Skywalker 0205) als unbeschädigtes Hoth-Einsatzziel für die Fähigkeit von Das Hoth-Gambit (Wissen zur Verteidigung 0548)?

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

Zählt die Verstärkung Echo-Basis (Auf der Suche nach Skywalker 0205) als Hoth-Einsatzziel für Gegenangriff der Schneegleiter (Wissen zur Verteidigung 0551)?

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

*Kann ich Meisterhafter Bluff (Am Rande der Finsternis 0334) spielen, falls gerade keine fokussierte **Charakter**-Einheit im Spiel ist, ich aber vorhabe mit einem ressourcenproduzierenden Charakter Meisterhafter Bluff zu spielen?*

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

