



Regolamento Compatto

v. 1.0 - novembre 2012 by A. Marino

Il lato oscuro (DS) cerca di costruire la Morte Nera mentre il lato chiaro (LS) della Forza cerca di distruggere gli obiettivi dell'avversario. Chi riuscirà a prevalere?

TERMINI PRINCIPALI

- Finestra Azioni:** un momento in cui i giocatori, a turno iniziando dal gioc. attivo, possono eseguire gli effetti "Azione" indicati sulle carte. Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente, la Finestra Azioni si chiude. Ogni azione va risolta completamente prima di poterne eseguire un'altra.
- Golden rule:** il testo sulle carte ha la precedenza sulle regole generali. *Eccezione: se nel testo di una carta o del regolamento è indicato "non può" questa è una regola assoluta e non può essere mai contraddetta.*
- Affiliazioni:** Gli alleati della **LS (light side)** possono essere affiliati all'**Alleanza Ribelle**, ai **Trafficcanti e Spie**, o all'**Ordine Jedi**. Gli alleati della **DS (Dark side)** possono avere affiliazione **Marina Imperiale**, **Feccia e Malvagità** o **Sith**. Una carta senza alcuna affiliazione è **neutrale**.

TIPI DI CARTE

Legenda: 1 costo; 2 icone Forza; 5 icone Combat; 6 risorse; 7 resistenza; 9 priorità Edge

La **priorità Edge** è indicata in alto a dx sulle carte Fato.

La **carta Affiliazione** è sempre in gioco e non può mai essere rimossa dal gioco per alcuna ragione.



PREPARAZIONE

- Preparate la **riserva dei token** (segnalini), mettendoci tutti i tre tipi di token: focus, danno e scudo.
- Si mette la carta **Equilibrio della Forza** in mezzo al tavolo, girata con il lato light side visibile.
- Ognuno mette la propria **carta Affiliazione** e le **3 carte Forza** davanti a sé.
- Ognuno mischia le proprie **carte obiettivo** in un mazzo distinto a carte coperte chiamato **mazzo obiettivi**, e mischia le rimanenti a formare il proprio mazzo detto anche **mazzo comando**.
- Azzerate il contatore della **Morte Nera**.
- Ognuno pesca **4 carte obiettivo**, ne sceglie **3** che piazza davanti a sé a **faccia in giù**. Mette la quarta in fondo al mazzo obiettivi.
- Ognuno pesca **6 carte** dal suo mazzo a formare la mano iniziale.
- Il **giocatore DS** mette in gioco le sue tre carte obiettivo una alla volta, rivelandole nell'ordine che preferisce. Risolve completamente ciascuna carta e gli eventuali effetti innescati da altre carte reazione prima di mettere in gioco la carta obiettivo successiva.
- Il **giocatore LS** fa lo stesso con le sue tre carte obiettivo.

IL TURNO DI GIOCO

I giocatori, si alternano al turno di gioco finché uno di loro consegue la vittoria. Inizia la partita il giocatore DS. Ogni turno è diviso nelle sei **fasi** seguenti:

- 1 - Equilibrio, 2 - Aggiornamento, 3 - Carte,
- 4 - Rinforzi, 5 - Conflitto, 6 - Forza.

1 - EQUILIBRIO

- Se il giocatore attivo è DS:** avanza di 1 la Morte Nera, quindi se l'Equilibrio della Forza è sul lato oscuro, **avanza ancora di 1 la Morte Nera**. *Se la morte Nera arriva a 12 il giocatore DS vince immediatamente.*
- Se il giocatore attivo è LS:** se l'Equilibrio della Forza è sul lato chiaro, il giocatore LS **può infliggere 1 danno** a un qualsiasi obiettivo DS corrente. *In qualsiasi momento il giocatore LS ha almeno 3 obiettivi nella sua pila Vittoria, vince immediatamente.*

2 - AGGIORNAMENTO

- Il giocatore **rimuove 1 focus token** da ogni carta nella sua area di gioco. Dopo questo passo, si attivano eventuali effetti del tipo "quando aggiorni...". **Eccezione:** nel suo primo turno di gioco, il giocatore LS salta questo passo.
- Il giocatore **rimuove 1 token scudo** da ogni carta nella sua area di gioco.
- Se ha meno di 3 obiettivi correnti, **rimpiazza gli obiettivi mancanti** mettendo in gioco altrettante nuove carte pescate dal mazzo obiettivi. Risolve subito una carta prima di mettere in gioco la successiva.
- Finestra Azioni.** Dopo le azioni, termina la fase Aggiornamento.

3 - CARTE

- Il giocatore **può scartare 1 carta** della sua mano.
- Riporta la sua mano di carte al numero di carte indicato dal proprio valore corrente della **Riserva**, pescando dal mazzo o scartando se in eccesso. Inizialmente il valore della Riserva è 6, ma può modificarsi durante il gioco.
- Finestra Azioni.** Dopo le azioni, termina la fase Carte.

4 - RINFORZI

- Finestra Azioni.** Come azione, il gioc. attivo può anche *giocare* una carta.
- Nel proprio turno, il gioc. attivo può giocare un qualsiasi numero di carte unità e sviluppo (enhancement), purchè riesca a pagarne il costo in risorse.
- Le **carte unità** vanno giocate a faccia in su nella propria area di gioco.
- Le **carte sviluppo** vanno aggregate ad una carta o un altro elemento specificato del gioco (mazzo, carta affiliazione, area di gioco...), in modo che la carta principale resti ben visibile. Non c'è limite al numero di carte che si possono aggregare ad ogni elemento del gioco. Quando una carta lascia il gioco, ogni suo aggregato va subito scartato.

RISORSE

- Le risorse necessarie per giocare una carta o per eseguire certe abilità si generano dalle carte Obiettivo, Affiliazione e da molte altre carte che si riconoscono dalla presenza dell'icona risorse sulla carta stessa.
- Per generare X risorse, il giocatore deve piazzare X **focus token**, divisi tra una o più carte **pronte** della sua area di gioco, rispettando su ogni carta il limite di risorse indicato sulle carte stesse. Eventuali **risorse generate in eccesso** sono perdute, non possono essere utilizzate per pagare altri costi.
- Una carta **pronta** è una carta che non ha focus token su di essa.
- Le risorse generate sono utilizzabili per pagare **una sola** carta o abilità.
- Per **giocare una carta non neutrale dalla mano**, con un costo > 0, bisogna che sia soddisfatto il **Resource Match** (Confronto Risorse): almeno una delle carte utilizzate per generare le risorse necessarie deve avere la stessa affiliazione della carta che vuole giocare. *Questo confronto non è necessario se si vuole giocare una carta neutrale o eseguire un'abilità con un costo.*

Esempio: per giocare una carta di costo 4 affiliata Jedi, il giocatore sceglie 2 carte pronte - di cui una deve essere affiliata Jedi - e piazza 2 focus token su ciascuna, rispettando i loro limiti max. La seconda carta potrebbe generare un'ulteriore risorsa, perchè ha un valore Risorse pari a 3 ma non è pronta. Quindi dopo aver risolto l'azione corrente, il giocatore non può attivare un'abilità di costo 1 perchè non ha più carte **pronte** disponibili.

5 - CONFLITTO

- Inizia la fase Conflitto, quindi si apre una **Finestra Azioni**.
- Il giocatore attivo **può** ingaggiare una o più carte obiettivo dell'avversario, una alla volta, nel tentativo di distruggerle. **L'ingaggio** può iniziare solo se il giocatore è in grado di dichiarare almeno una unità come attaccante (vedi passo 2). **Ogni singola carta obiettivo nemica può essere ingaggiata solo una volta per ogni fase Conflitto.** **Eccezione:** nel suo primo turno di gioco, il giocatore DS salta questa fase.

INGAGGIO Ci sono 5 passi di ingaggio di un obiettivo:

- Dichiarazione Obiettivo:** il gioc. attivo sceglie uno degli obiettivi correnti
- Dichiarazione Attaccanti:** il gioc. attivo dichiara una o più proprie unità **pronte** che diventano le unità **attaccanti**. **Finestra Azioni.**
- Dichiarazione Difensori:** il giocatore in difesa dichiara quali delle proprie unità **pronte** sono i **difensori**. **Può anche dichiararne zero ma in questo caso perde automaticamente la Edge Battle** seguente, **senza potervi partecipare.** Da questo momento le unità attaccanti e i difensori sono le **unità partecipanti** al conflitto. **Finestra Azioni.**
- Edge Battle:** ora i giocatori eseguono delle manovre per ottenere il **Vantaggio (edge)** che permetterà poi di attaccare per primi e di fare più danni. In 4 passi (E1- E4).

E1. Piazzamento Carte: inizia il giocatore attaccante, che **può** scegliere se passare o piazzare 1 sola carta dalla propria mano, ignorando costo e affiliazione, **a faccia in giù** davanti a sé a formare la sua **pila edge**. Quindi il gioc. in difesa può fare lo stesso, ma solo se ha almeno un **difensore**. La carta non è considerata **giocata** ma solo piazzata. Si continua in questo modo, passando o piazzando una sola carta, alternandosi, finché entrambi passano consecutivamente: anche dopo aver passato, un gioc. può ancora piazzare carte. Le carte così impilate si chiamano **carte edge**. Un particolare tipo di carte, le **carte fato**, possono essere giocate solo ora, mai in altre situazioni di gioco.

E2. Rivelazione: i giocatori rivelano le carte impilate

E3. Risoluzione Carte Fato: i giocatori risolvono gli effetti delle carte fato che sono state rivelate, secondo l'ordine crescente di Priorità Edge. In caso ci siano più carte con la stessa Priorità, il gioc. attaccante decide in quale ordine risolverle. Ogni carta va completamente risolta prima di risolvere quella successiva.




E4. Fine: il giocatore con il maggior numero di icone Forza presenti sulle proprie carte edge è il vincitore della edge battle e ottiene il vantaggio (edge) per tutto il resto dell'ingaggio. In caso di parità di icone Forza vince il giocatore in difesa. I giocatori quindi scartano le carte giocate nella pila edge. Terminata la edge battle c'è una **Finestra Azioni**.

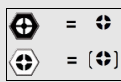
5) **Risoluzione Attacco (strike):** Ora i giocatori si attaccano a turno con le proprie unità. Inizia il giocatore che ha ottenuto il vantaggio. Egli deve focalizzare 1 unità partecipante pronta, se disponibile, piazzando 1 focus token (2 focus token se l'unità è assegnata alla Forza, vedi fase 6) e quindi risolvere le icone Combat come indicato più avanti.




Risolto l'attacco della prima unità tocca all'avversario e **si continua così, alternandosi ad attaccare con ogni unità fino a quando non ci sono più unità partecipanti pronte**. Dopo che ogni unità ha attaccato si apre una **Finestra Azioni**.

Se un giocatore non ha più unità partecipanti pronte, l'altro può continuare da solo fino ad utilizzare tutte le restanti unità partecipanti pronte.







RISOLVERE LE ICONE COMBAT PER TIPO

Sulla carta unità ci possono essere fino a tre tipi di icone,  e  che infliggono danni e  che piazza focus token. Il giocatore decide in che ordine risolvere le icone.



Sulle carte, alcune icone sono nere su sfondo bianco: sono **icone abilitate Edge** e nel testo delle carte e del regolamento sono evidenziate tra parentesi: () , () e ().

La **potenza** di un tipo di icona è data dal numero di icone sulla carta, ma **solo chi ha ottenuto il vantaggio nella Edge Battle può contare anche le icone abilitate Edge!**

-  **Danno Unità (unit damage):** il giocatore sceglie 1 unità nemica partecipante e le infligge X danni dove X è la **potenza**  dell'unità attaccante.
-  **Tattica (tactics):** il gioc. distribuisce a suo piacere X focus token su 1 o più unità nemiche, anche non partecipanti. X = **potenza**  dell'unità attaccante.
-  **Danno Esplosivo (blast damage)** [solo per il giocatore attaccante] infligge all'obiettivo nemico X danni dove X è la **potenza**  dell'unità attaccante. Il giocatore in difesa invece deve ignorare le icone Danno Esplosivo.

I danni si infliggono piazzando **token Danno**.

- Token scudo** (shield): alcuni effetti piazzano token scudo su unità o obiettivi. Un giocatore può scartare un token scudo per evitare di ricevere un danno o un focus token inflitti dal nemico.
- Carta distrutta:** quando una carta ha un numero di danni pari o superiore alla sua **resistenza**, è **distrutta**. Si scarta insieme alle eventuali carte aggregate. Se aveva una carta Forza, questa ritorna al proprietario.
- Obiettivo distrutto:** il giocatore lo mette subito nella propria pila Vittoria. Appena il giocatore DS mette un obiettivo LS nella pila Vittoria, **avanza la Morte Nera** di un punto per ogni obiettivo LS presente nella pila Vittoria. Quindi il primo obiettivo inserito fa avanzare di 1, il secondo obiettivo fa avanzare di 2 e così via.

Il giocatore DS vince subito appena la Morte Nera arriva a 12.

Il giocatore LS vince subito appena ha 3 obiettivi nella pila Vittoria.

Se l'obiettivo distrutto aveva delle **carte catturate** aggregate, queste ritornano in mano al proprietario e sono considerate **salvate**.

L'obiettivo distrutto viene rimpiazzato solo nella fase aggiornamento.

5) **Bonus Finale:** se almeno 1 unità del giocatore attaccante è **sopravvissuta** all'ingaggio – cioè se al termine del conflitto non è stata distrutta – e non ci sono difensori sopravvissuti, allora il giocatore attaccante riceve come premio la possibilità di infliggere **un danno aggiuntivo** all'obiettivo nemico. Si chiama **Bonus Attacco Incontrastato**.

A questo punto l'ingaggio di un obiettivo è terminato e risolto. Si apre una **Finestra Azioni**, quindi il giocatore attivo può ingaggiare un altro obiettivo.

Quando il giocatore non ingaggia altri obiettivi, la fase conflitto è terminata

6 - FORZA

Alcune unità possono tentare di spostare l'Equilibrio della Forza in proprio favore se il giocatore di turno le fa lottare per la Forza.

Si eseguono quindi nell'ordine i due passi: Assegnazione e Lotta.

Assegnazione: il giocatore attivo può assegnare alla Forza una o più carte unità della sua area di gioco. Per fare questo piazza una carta Forza, fra quelle disponibili, sotto la carta assegnata. Ci sono al max 3 carte Forza per gioc.

- Una carta Forza non è mai considerata come "carta" e non è mai "in gioco".
- Se le carte Forza sono esaurite, non si possono fare altre assegnazioni.

Una unità assegnata alla Forza...

- ... rimane tale fino a che è in gioco. I giocatori non possono volontariamente rimuovere le carte Forza dalle loro unità.
- ... quando lascia il gioco, la sua carta Forza ritorna a essere disponibile.

• ... **se ha il focus per colpire** durante un ingaggio (attaccante o difensore), **deve ricevere 2 focus token** invece di 1.

Lotta (Force struggle): i giocatori confrontano il numero di icone Forza presenti sulle unità pronte (senza focus token) e assegnate alla Forza. Chi ha più icone Forza può girare l'Equilibrio della Forza dal proprio lato. In caso di pareggio l'Equilibrio rimane come è.

Le icone Forza presenti sulle carte sviluppo non vanno conteggiate.

Si apre una **Finestra Azioni** e poi la fase Forza è terminata.

FINE DEL GIOCO

Il giocatore LS vince non appena ha distrutto almeno 3 carte obiettivo DS.

Il giocatore DS vince non appena il contatore della Morte Nera è arrivato a 12.

Un giocatore perde subito la partita se deve pescare una carta dal mazzo comando o dal mazzo obiettivi, ma quello è vuoto.

ABILITA'

Molte **carte evento** richiedono il pagamento di un costo in risorse. Molte possono essere giocate durante il turno dell'avversario. Dopo aver risolto l'effetto di una carta evento, questa va scartata.


- Effetto costante:** testo non preceduto da una parola in grassetto, presente su molte carte. Diventa attivo non appena la carta è messa in gioco e rimane attivo finché la carta è in gioco.
- Tratto (trait):** solo un attributo della carta, scritto in corsivo.

Alcuni effetti sono preceduti da una parola in grassetto e la loro **attivazione** è **opzionale**, a discrezione del giocatore:

- Azione** + testo. Si esegue solo in una Finestra Azioni. (cfr "Termini Principali")
- Interruzione** + testo. Effetto che si attiva ogni volta che una condizione di attivazione è soddisfatta e **prima** che questa sia completata. Se ci sono più carte con la stessa condizione di attivazione, i giocatori, iniziando dal gioc. attivo si alternano nell'attivazione degli effetti, uno alla volta.
- Reazione** + testo. Come l'Interruzione, ma l'effetto si attiva **dopo** che la condizione di attivazione è stata completata.
- Obbligatoria**. L'attivazione dell'effetto non è opzionale bensì obbligatoria.

Altre abilità sono indicate nel glossario, e hanno una parola chiave in grassetto.

GLOSSARIO

Attacco Mirato: quando questa carta attacca durante un ingaggio, come unità attaccante, il danno  può essere assegnato a 1 unità nemica qualsiasi, anche se non partecipa all'attacco.

Cattura: quando il gioc. DS cattura una carta, questa diventa una **carta catturata** a tutti gli effetti e perde eventuali token, sviluppi, carte Forza e le abilità. Il gioc. DS la mette a faccia in giù sotto l'obiettivo indicato dall'effetto che cattura, oppure sotto a un obiettivo a sua scelta, se non ne è specificato uno. Se l'obiettivo DS è distrutto, ogni sua carta catturata è **salvata**: ritorna in mano al proprietario.

Edge (X): X è il numero di icone Forza da aggiungere nel conto quando la carta partecipa ad una edge battle.

Elite: nella fase aggiornamento **rimuove un focus token in più** da se stessa.

Esausta: una carta che ha uno o più focus token su di essa.

Focus, Focalizzare: si dice che **una carta ha il focus** o che un gioc. **focalizza una carta** solo quando chi la controlla decide di usarla per eseguire un'azione (es.: colpire durante un ingaggio) o attivarne una abilità che lo richiede. Anche alcuni effetti o altre azioni chiedono di aggiungere focus token, ma non per questo la carta **ha il focus**, nè il giocatore **ha focalizzato la carta**. Una carta che ha uno o più focus token è **esausta**, se non ha alcun focus token è **pronta**.

Giocare una carta: descrive l'azione del giocatore che gioca una carta dalla sua mano **pagandone il costo**. Azione diversa dall'effetto "metti in gioco..." o dal piazzare una carta in una pila edge.

Limitata: un giocatore può **giocare** una sola carta **limitata** per turno.

Mettere in gioco una carta: [put into play] quando è giocata **direttamente** dagli scarti, dalla mano o da un mazzo, **senza doverne pagare il costo**.

Nessuno sviluppo: la carta non può avere carte sviluppo aggregate ad essa.

Obiettivi correnti: le 3 carte obiettivo a faccia in su nell'area di gioco.

Pronta: una carta che non ha focus token su di essa.

Protegge (tratto): la carta può prendere su di sé i danni che sarebbero stati inflitti ad una carta amica in gioco, avente il tratto indicato.

Mette Scudo (shielding): quando una carta con "Mette Scudo" è dichiarata come attaccante o difensore, il giocatore che la controlla può mettere subito un token scudo su 1 qualsiasi unità partecipante amica o sull'obiettivo ingaggiato, purchè la carta non abbia già uno o più scudi.

Set obiettivo: gruppo di 6 carte formato da 1 carta obiettivo + 5 altre carte

Mazzi introduttivi.	Mazzi costruiti con i set obiettivi indicati []:
LS Jedi: [1-7, 18].	LS Alleanza Ribelle: [8-14, 18]
DS Sith: [19-25, 36].	DS Marina Imperiale: [26-32, 36]