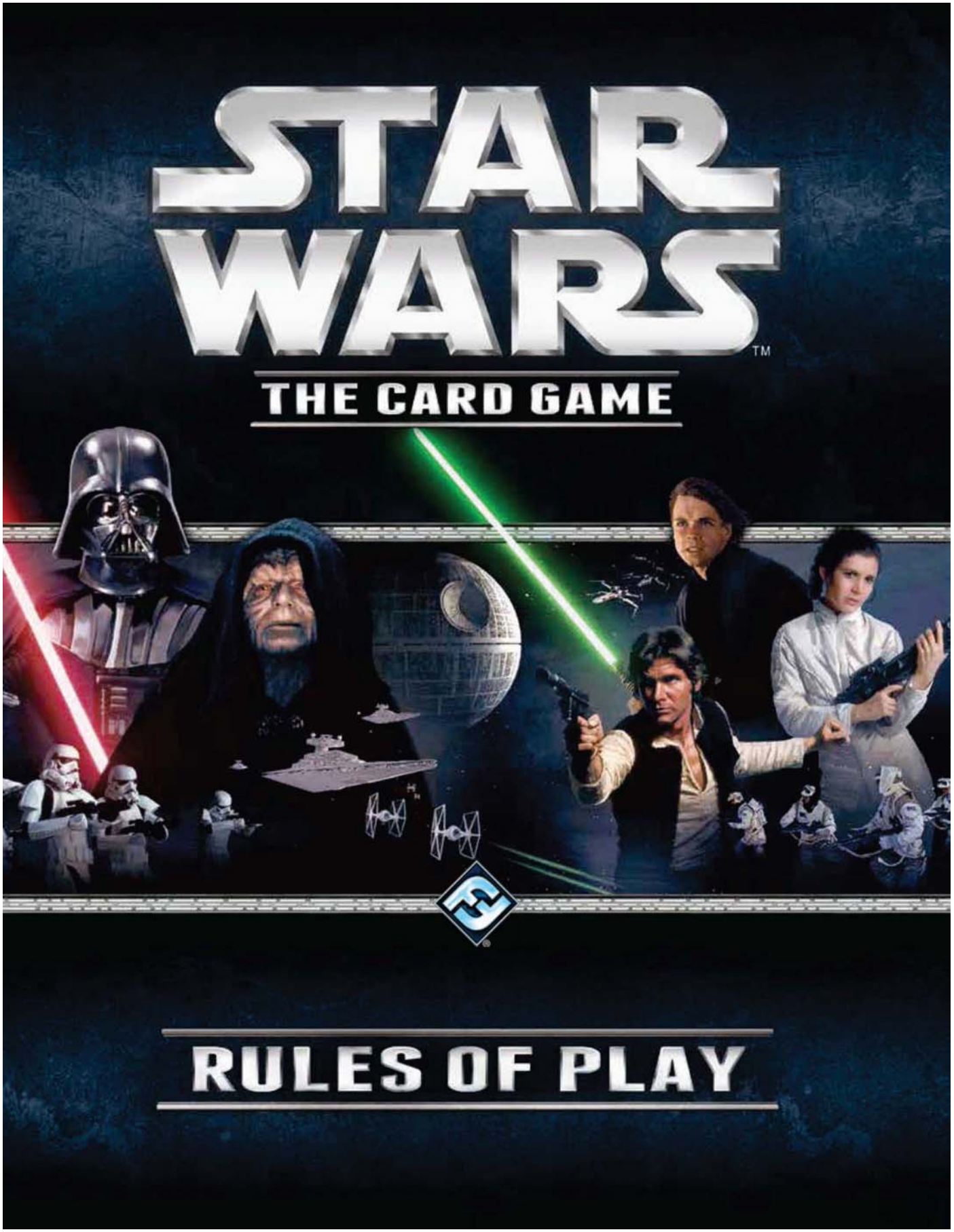


日本語ルールブック

Game Design:Eric M. Lang

Additional Game Design and Development:Erik Dahlman and Nate French

Graphic Design:WiL Springer, with Chris Beck, Shaun Boyke, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff, Mercedes Opheim, Brian Schomburg, and Michael Silsby

Managing Art Director:Andrew Navaro

Art Direction:Zoë Robinson

FFG Licensing Coordinator:Deb Beck

Lucas Licensing Senior Manager:Chris Gollaher

Creative Content Development:Erik Dahlman, Nate French, and Brady Sadler

Rules:Nate French and Christian T. Petersen

Editing:Christian T. Petersen, Michael Hurley, Nate French, and David Hansen

Proofreading:David Hansen

Cover Art:Michael Komarck

Production Manager:Eric Knight

Producer:Nate French

Executive Game Designer:Corey Konieczka

Executive Game Producer:Michael Hurley

Publisher:Christian T. Petersen

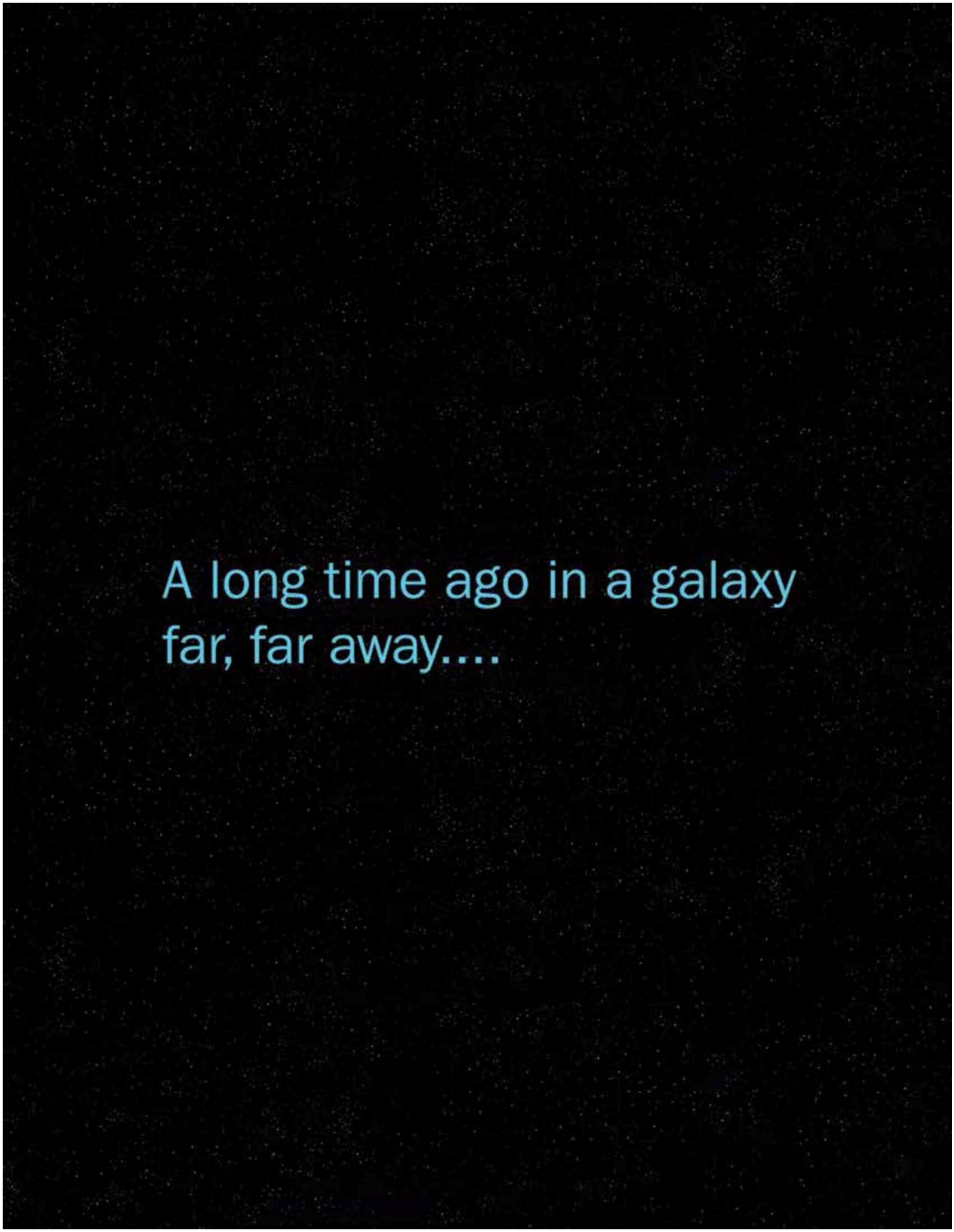
Playtesters:Nick Agranoff, Brad Andres, Greg Atkinson, Adam Baker, Jonathan Benton, Kathy Bishop, Bryan Bornmueller, Nathan Bradley, Patrick Brennan, John M. Bruno, Ted Budzinski, Erick Butzlaff, Daniel Lovat Clark, Tony Crawford, Eric Damon, Adam DeWulf, Wes Divin, Matt Downs, Richard A. Edwards, Jeff Farrell, Alex Filewood, Evan Fitzgerald, Kris Fletcher, Wade Freeman, Chris Garder, Chris Gerber, Caleb Grace, Joshua B. Grace, Zachary Graves, Patrick John Haggerty, Evan Hall, Tristan Hall, David Hansen, Steve Horvath, Tim Huckelbery, Rob Kouba, Mike Kutz, Sam Lawton, Will Lentz, Matthew Ley, Mike Linnemann, Jay Little, Lukas Litzsinger, Darryl Lloyd, Jesse Mariona, Darrick McGuire, Francesco Moggia, Kathy Molineaux, Neil Molyneaux, Christian Na, Mark O'Connor, James Plank, Aaron Ross Powell, Rick Reinhart, Brian Schomburg, Kevin Scull, WiL Springer, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Tyler Stratton, Jennifer Summerhill, Kyle Szklenski, Kevin Tomczyk, Vince Tonelli, Benjamin Tully, Jason Walden, Becky Zamborsky, Steve Zamborsky, Brett Zeiller and Matt Zipf

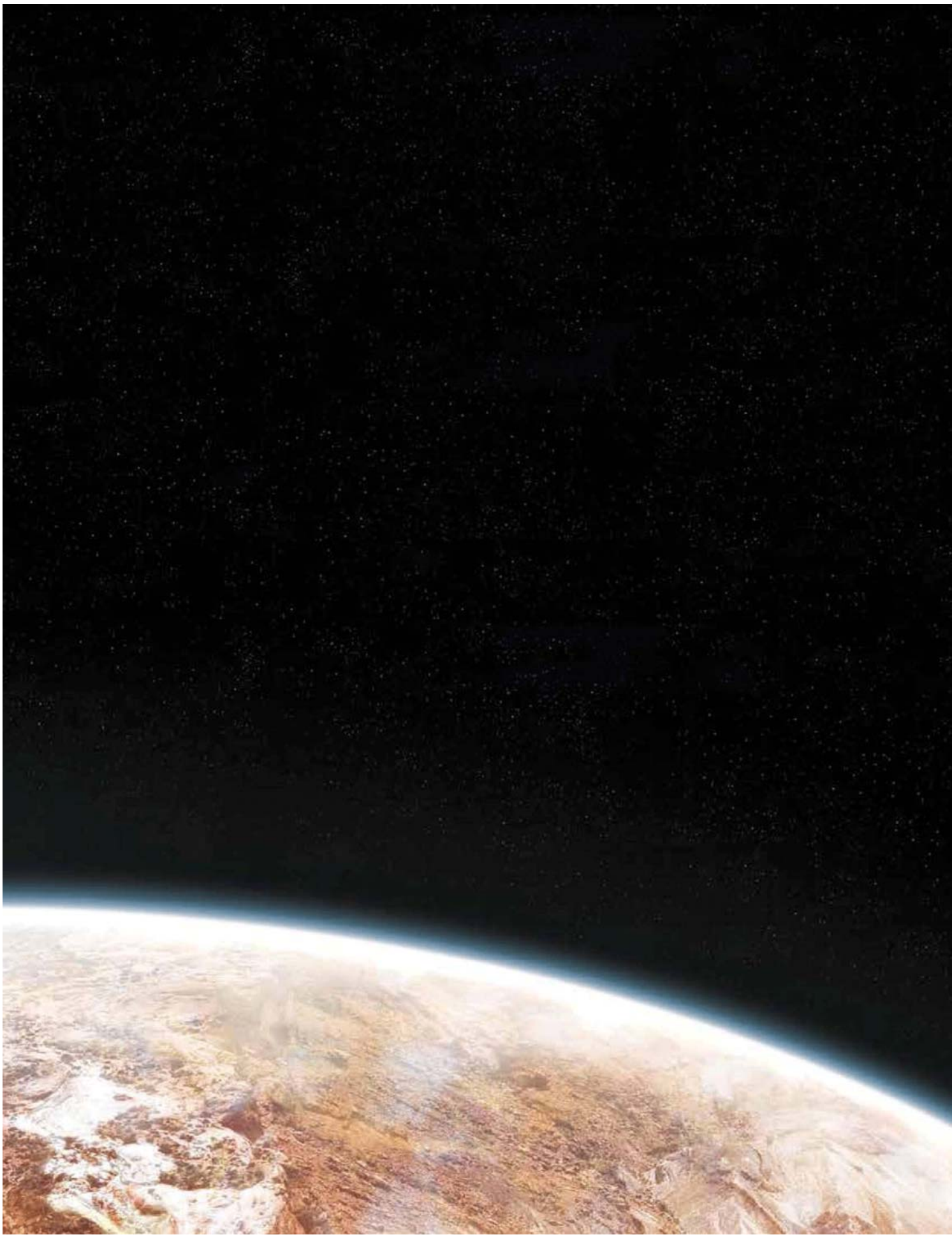
© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.All rights reserved.© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, the FFG Logo, Living Card Game, LCG, and the LCG Logo are TM or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved.

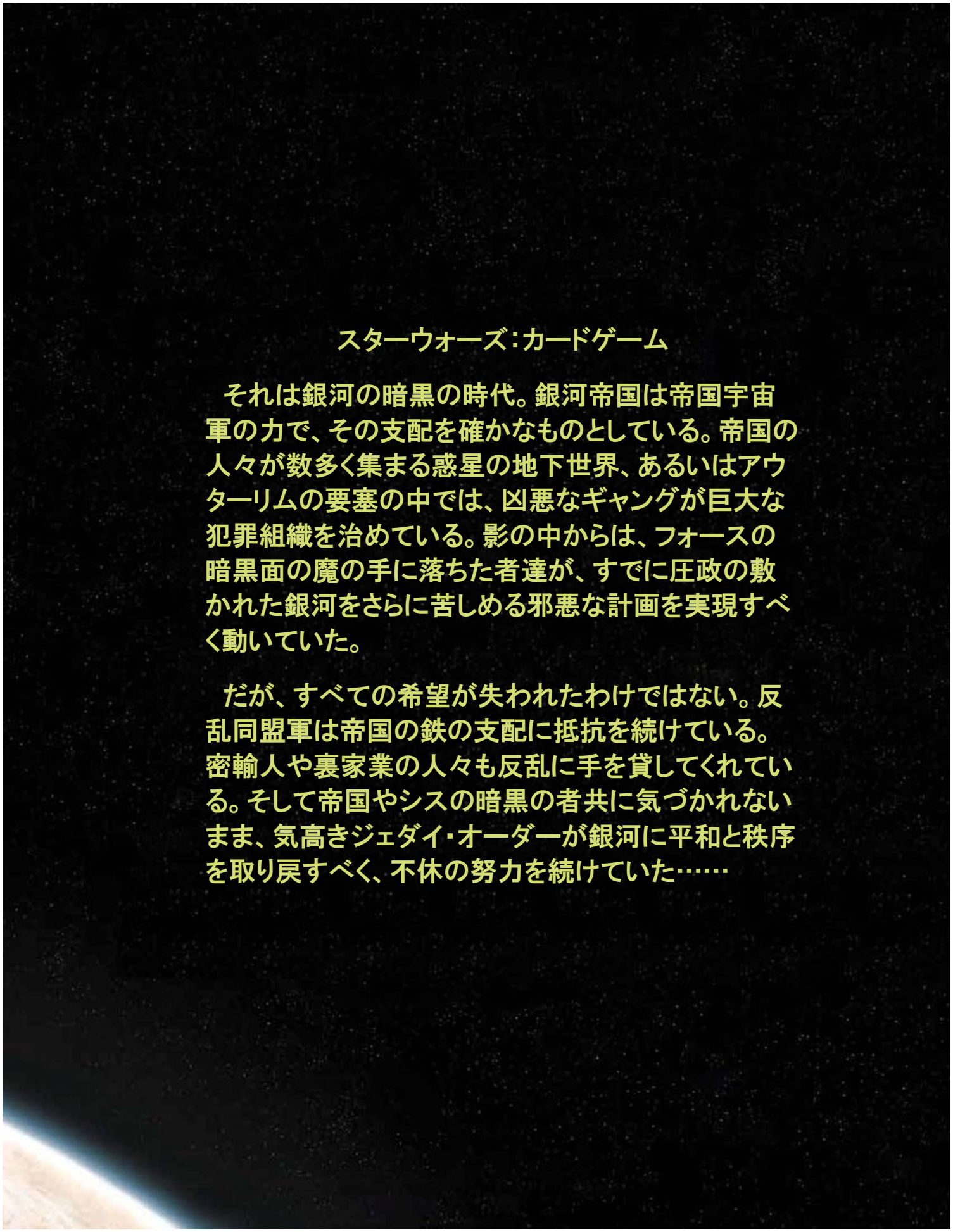
翻訳：進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、FANTASY FLIGHT GAMES 社のウェブサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、FANTASY FLIGHT GAMES 社および他の団体には一切の責任がありません。




A long time ago in a galaxy
far, far away....





スターウォーズ：カードゲーム

それは銀河の暗黒の時代。銀河帝国は帝国宇宙軍の力で、その支配を確かなものとしている。帝国の人々が数多く集まる惑星の地下世界、あるいはアウターリムの要塞の中では、凶悪なギャングが巨大な犯罪組織を治めている。影の中からは、フォースの暗黒面の魔の手に落ちた者達が、すでに圧政の敷かれた銀河をさらに苦しめる邪悪な計画を実現すべく動いていた。

だが、すべての希望が失われたわけではない。反乱同盟軍は帝国の鉄の支配に抵抗を続けている。密輸人や裏家業の人々も反乱に手を貸してくれている。そして帝国やシスの暗黒の者共に気づかれないまま、気高きジェダイ・オーダーが銀河に平和と秩序を取り戻すべく、不休の努力を続けていた……

ゲームの概要

スターウォーズ：カードゲームは 2 人用のゲームです。1 人はフォースの**ライトサイド**となり、もう1人のプレイヤーが担当するフォースの**ダークサイド**の圧政と戦います。

このルールブックでは、フォースのライトサイドを“LS”、フォースのダークサイドを“DS”で表記することがあります。

内容物

- このルールブック
- カード 240 枚、内容は以下の通り：
    - ライトサイドのカード 117 枚
    - ダークサイドのカード 117 枚
    - フォースカード 3 枚（ダークサイド）
    - フォースカード 3 枚（ライトサイド）
- デススターダイヤルトークン 1 個（前面）
- デススターダイヤルトークン 1 個（後面）
- プラスチック製ダイヤルコネクタ 1 個（部品 2 個）
- ダメージトークン 42 個（1 と 3）
- フォースの均衡トークン 1 個
- シールドトークン 10 個
- 集中トークン 44 個

用具の概要

以下は**スターウォーズ：カードゲーム　基本セット**の内容物のビジュアルガイドです。



ライトサイドカードは、フォースのライトサイドの側が使用する様々なユニットやイベントや強化や目標を表します。

ダークサイドカードは、フォースのダークサイドの側が使用する様々なユニットやイベントや強化や目標を表します。





フォースカード（ダークサイド/ライトサイド）は、フォースの均衡を自分の側に傾けるために、どのユニットにその役割を委ねているかを示します。

フォースの均衡トークンは、フォースの均衡を自分の側に傾けている側に与えるアドバンテージを示します。



集中トークンは、どのカードがゲーム中の行動を実行したかを記録します。

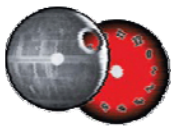




ダメージトークンは、カードが受けたダメージの数を記録します。

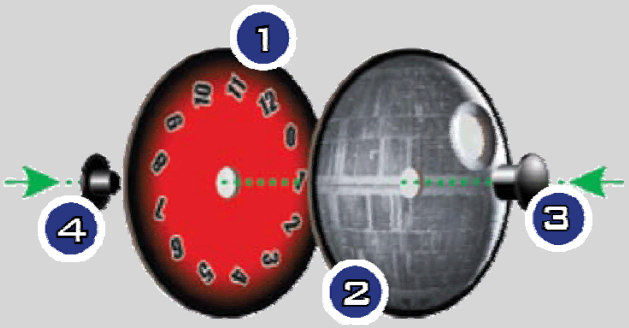
シールドトークンは、どのカードが防御シールドによって守られているかを記録します。





デススターダイヤル（部品 2 個）は、フォースのダークサイドの抑圧や勢いといった物を示します。

デススターダイヤルの組み立て



最初のゲームを始める前に、以下の手順でデススターダイヤルを組み立ててください。

1. デススターの**背面パーツ**（赤地に黒数字の書かれている側）を準備します。
2. デススターの**正面パーツ**（デススターのイラストの側）を背面パーツに重ね、背面の数字が正面の小窓から見えるようにします。
3. ダイヤルコネクタの大きい部品を、デススターの両方のパーツの中央の穴に通します。
4. ダイヤルコネクタの小さい部品をしっかり組み合わせて、全体をまとめます。

所属

フォースのそれぞれのサイドは、3つの異なる所属（両方合わせて6つ）から友軍を集めています。

フォースのライトサイドの戦力を担うのは、帝国と邪悪な皇帝に勇敢に立ち向かう**反乱同盟軍**です。狡猾さと知性は、口は悪くても心は高潔な**密輸人とスパイ**の役割です。**ジェダイ・オーダー**の生き残りは静かなる監視と注意深い計画を請け負い、希望の種を見つけようとしています。

フォースのダークサイドは、強力な**帝国宇宙軍**で銀河を跪かせようとしています。彼らは銀河の**悪漢と悪党**の残虐さや野心を操っています。皇帝パルパティーンと**シス**の邪悪な陰謀と暗黒の力は、支配を永遠にダークサイドの手中にしようとしています。

これらの各所属は、**スターウォーズ：カードゲーム**では以下のアイコンで示されます：

- 反乱同盟軍（LS）
- 密輸人とスパイ（LS）
- ジェダイ（LS）
- 帝国宇宙軍（DS）
- 悪漢と悪党（DS）
- シス（DS）

カードの中には所属の無いものもあり、**中立**であるとみなされます。

目標セット

スターウォーズ：カードゲームはリビングカードゲーム（LCG）です。LCG は**デッキ構築**が可能です。プレイヤーは、この基本セットや後に発売されるエキスパンションのカードを使って、自分のデッキを構築することができます。

他のデッキを構築するタイプのゲームではカードを1枚単位で調整しますが、**スターウォーズ：カードゲーム**ではデッキの構築において**目標セット**という独自のアイデアを採用しています。

1つの目標セットには、常に以下の6枚のカードが入っています：

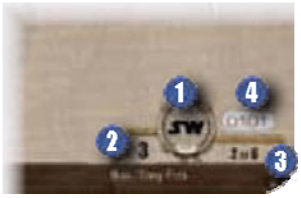
- 目標カード 1 枚
- その他のカード 5 枚

目標セットのその他の 5 枚のカードは、ユニットやイベントや宿命や強化カードの組み合わせです（同一カードが複数ある目標セットもあります）。

1 つの目標セットのカードをデッキに入れる場合、そのセットのカードをすべて入れます。1 つの目標セットのカードを個別に加えたり取り除いたりすることはできません。

カードの識別

各カードは、右下に以下の表記があります。



1. このシンボルは、このカードがどの製品の物かを示します（この場合、**スターウォーズ：カードゲーム　基本セット**）。
2. このカードが属する目標セット（各目標セットには独自の番号が振られています）。
3. このカードの目標セット内の識別番号。
4. このカード自身の個別番号。

目標セットの名前は、その中の目標カードと同じです。



例：上の 6 枚のカードは「英雄の旅路」目標セットを形成する。

入門デッキ

スターウォーズ：カードゲームには、LS か DS の 1 つの所属を基準とした 4 つの構築済デッキがあります（反乱同盟軍、ジェダイ、帝国宇宙軍、シス）。この 4 つのデッキの構築は、「2.デッキの選択と作成」（P10）を参照してください。



スターウォーズ：カードゲーム　基本セットはこれ単独でも遊ぶことが可能で、カードの様々な戦略を長い時間をかけて楽しめるようになっています。もっと色々なことが試したくなったら、自分専用のデッキを構築することができます（「デッキ構築」（P28）参照）。

カードの情報





目標カード

目標カードは、任務、思想、戦略、重要なシーン等、プレイヤーが追い求めたり守ったりするものを表します。

各プレイヤーは相手の目標を破壊することで、相手の恩恵を失わせ、ゲームの勝利へ近づきます。

ユニットカード

ユニットカードは、人物、部隊、機体、ドロイド、生物等、プレイヤーが相手に対抗するために使用するものです。

これはプレイヤーの手札からプレイエリアに出され、交戦において攻撃や防御を行い、あるいはフォース戦に臨みます。





強化カード

強化カードは、場所、道具、技術、武器、状態等を表します。強化カードは、他のカードを強化したり、プレイエリアやデッキ等、他のゲームの要素を強化したりします。



所属カード

プレイヤーの**所属カード**は、デッキの基準としてどの所属を使っているかを示します。またこれはその所属のタイプのリソースを 1 点生み出し、プレイヤーターンのフェイズ進行の早見表にもなっています。



情報

1. コスト
2. フォースアイコン
3. カード名
4. 所属シンボル
5. 戦闘アイコン
6. リソース
7. ダメージ許容量
8. テキスト
9. エッジ戦優先番号

イベントカード



イベントカードは、戦術、特殊能力、災害、罠、その他の突発的な効果を表します。イベントカードはプレイヤーの手札からプレイされ、通常はリソースコストを必要とします。

宿命カード

宿命カードは戦闘を予想外の方向に曲げる出来事を表します。宿命カードは、エッジ戦中に**のみ**使用できます（「4.エッジ戦」（P18）参照）。



準備

スターウォーズ:カードゲームのゲームの準備は、以下の手順で行います。

1. フォースの忠誠の選択

プレイヤーはどちらがフォースのダークサイドを担当し（DS プレイヤーとなり）、どちらがフォースのライトサイドを担当する（LS プレイヤーとなる）かを決めます。

どちらを担当するか合意できない場合、ランダムに決めます。



その後、各プレイヤーはフォースの自分側に対応したフォースカードを 3 枚受け取り、それを手元に置きます。

2. デッキの選択と作成

各プレイヤーは、自分が使うデッキを選択します。

初心者の間は、基本セットに入っている構築済のデッキを使うことを推奨します。DS プレイヤーは秘密裏に帝国宇宙軍デッキかシスデッキかのどちらかを選び、LS プレイヤーは秘密裏に反乱同盟軍デッキかジェダイデッキかのどちらかを選びます。さらに、各プレイヤーはそのデッキに対応した所属カードを確保します。

集中について



スターウォーズ:カードゲームの効果やアクションのうちのいくつか（能動的なものや受動的な物を含む）は、その結果としてカードに**集中トークン**を置きます。

カードの支配者は、カードを**集中**して各種のアクションを行うことができます。この場合、そのカードに集中トークンを置きます。

集中トークンを置かれていないカードは**準備状態**であるとみなされます。

集中トークンが置かれているカードは、その個数に関係なく**消耗状態**であるとみなされます。プレイヤーは消耗状態のカードを集中させることはできません。

カードの能力やゲームのルールにおいて、カードにいくつかの集中トークンを置くことを求める場合があります。これはそのカードを集中することではありません（集中を基準とする能力を発動したり他のアクションを実行させたりしない）が、結果としてそのカードは消耗状態になります。

通常、集中トークンはプレイヤーのターンの回復フェイズ中にカードから取り除かれますが、カードの効果によって取り除かれることもあります。

構築済デッキは、以下に指定された目標セットをまとめた 48 枚のカードです（目標セットのうち、18 と 36 は基本セットに 2 セットずつ入っています）。

ジェダイデッキ

目標セット:1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18

反乱同盟軍デッキ

目標セット:8, 9,10, 11, 12, 13, 14, 18

シスデッキ

目標セット:19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 36

帝国宇宙軍デッキ

目標セット:26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36

この構築済デッキを使う場合、プレイヤーは自分のデッキの所属に対応した所属カードを使ってください。

3. 所属カードの公開

各プレイヤーは自分の所属カードを公開し、プレイエリアのわかりやすい場所に置きます。

プレイヤーの所属カードは**場**に置かれ（「場にある状態と場にない状態」（P27）参照）、カードの能力によって参照されることがあります。プレイヤーの所属カードは、どのような理由においても場から取り除かれません。

4. フォースの均衡の準備

フォースの均衡トークンを、**ライトサイド**の面を表にして、わかりやすい場所に置きます。

フォースの均衡トークン



ライトサイド



ダークサイド

5. デッキの準備

各プレイヤーは自分のデッキから目標カードをすべて取りだし、シャッフルして裏向きに置いて目標デッキにします。これ以降、各プレイヤーは 2 つのデッキを持つことになります。目標カードからなる**目標デッキ**と、その他のカードからなる**指令デッキ**です。

特に指定がないかぎり、プレイヤーがカードを“引く”事を求められた場合、自分の指令デッキからカードを引きます。同様に、何かがプレイヤーの“デッキ”を参照する場合、特に指定がないかぎり、そのプレイヤーの指令デッキを参照します。

その後、各プレイヤーは自分の指令デッキと目標デッキを自分のプレイエリアに置きます。

6. トークンの準備

集中トークン、ダメージトークン、シールドトークンを、まとめて手の届く場所に置きます。以降、このエリアを**トークンプール**と呼びます。

7. デススターダイヤルの準備



DS プレイヤーはデススターダイヤルを“0”にセットし、両方のプレイヤーに見える場所に置きます。

8. 目標カードの選択

各プレイヤーは自分の目標デッキの一番上から 4 枚のカードを（相手に見えないように）見て、そのうち 3 枚のカードを選び、残った 4 枚目を自分の目標デッキの一番下に置きます。

その後、各プレイヤーは選んだ 3 枚の目標カードを、**裏向き**に自分のプレイエリアに置きます。

9.初期手札の準備

各プレイヤーは自分の指令デッキをシャッフルし、一番上から 6 枚のカードを引いて最初の手札とします。

10. 目標の公開

DS プレイヤーは自分が選んだ 3 枚のカードを、選んだ順に 1 枚ずつ表にして場に出し、次を場に出す前に関係する介入やリアクションを解決します（「カードの能力」（P24）参照）。

その後、LS プレイヤーは自分が選んだ 3 枚の目標カードを、選んだ順に 1 枚ずつ表にして場に出し、次を場に出す前に関係する介入やリアクションを解決します。

各プレイヤーのプレイエリアに表向きに置かれた 3 枚の目標カードが、そのプレイヤーの**現在の目標カード**です。

これでゲームを始める準備ができました。

大原則

カード上であってもこのルールであっても、「できない」と指定されているルールは絶対であり、他の効果によって無効にされません。「できない」という表記がない場合に、カードのテキストがこのルール上のテキストと直接矛盾する場合、カードのテキストが優先されます。



ゲームの進行

スターウォーズ:カードゲームは、**プレイヤーターン**を繰り返すことで進めます。最初のプレイヤーが自分のターンを実行した後、対戦相手がターンを実行します。以降プレイヤーは交互にターンを実行し、これをいずれかのプレイヤーがゲームに勝利するまで続けます(「ゲームの勝利」(P15)参照)。

各プレイヤーのターンは以下のフェイズで構成されます。

1. 均衡
2. 回復
3. 補充
4. 配備
5. 紛争
6. フォース

ゲームの最初のターンは、常に DS プレイヤーが実行します。

フェイズの詳細

以下の項目は、プレイヤーターンの各フェイズの詳細です。現在ターンを実行しているプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれます。

1. 均衡フェイズ

均衡フェイズは、手番プレイヤーがどちらかによって解決が異なります。

DS プレイヤーが手番プレイヤー

DS プレイヤーはデススターダイヤルを 1 つ進めます(「"3"から"4"」等)。

その後、フォースの均衡が**ダークサイド**にある(フォースの均衡トークンが DS の面が表である)場合、DS プレイヤーはデススターダイヤルをさらに 1 つ進めます。



例:ゲームの最初のターン、フォースの均衡トークンはライトサイドが表である。したがって、DS プレイヤーの均衡フェイズ中、デススターダイヤルは 0 から 1 に 1 つだけ進められる。

任意の時点で、デススターダイヤルが 12 以上に進んだ場合、ゲームはただちに終了し、DS プレイヤーが勝利します。

その後、DS プレイヤーは回復フェイズに進みます。

LS プレイヤーが手番プレイヤー

フォースの均衡が**ライトサイド**にある(フォースの均衡トークンが LS の面が表である)場合、LS プレイヤーは DS の現在の目標のうち1つに 1 ダメージを与えることができます。(フォースの均衡が DS 側である場合、何も起こりません。)



これにより目標カードが破壊された場合(「ダメージ」(P21)参照)、LS プレイヤーはそれを自分の勝利パイルに置きます。**LS プレイヤーは、自分の勝利パイルに目標カードが 3 枚以上ある場合、ただちに勝利します。**

その後、LS プレイヤーは回復フェイズに進みます。

2. 回復フェイズ

手番プレイヤーは以下のステップを順に実行します。

1. 自分のプレイエリアの各カードから、集中トークンを 1 個ずつ取り除きます。(「君の回復後」と書かれている効果は、このステップの完了後に使用できます。)

   例外:LS プレイヤーは、自分の**最初のターン**中、回復フェイズのこのステップを実行しません。

2. 自分のプレイエリアの各カードから、シールドトークンをすべて取り除きます。

3. 自分の現在の目標カードが 3 枚未満である場合、失われた分を自分の目標カードの一番上のカードを場に出して補充し、現在の目標カードとします。その目標カードに「この目標が場に出た後……」(あるいは同様な)効果がある場合、その効果をただちに解決します。

   複数の目標カードを補充する場合、それらは 1 枚ずつ場に出されて「この目標が場に出た後、」の効果を解決します。

このステップの実行後、手番プレイヤーは補充フェイズに進みます。

3. 補充フェイズ

補充フェイズの開始時、手番プレイヤーは自分の手札のカードを 1 枚選んで捨てることができます。

カードを捨てた後(または捨てないことを選んだ後)、手番プレイヤーは手札のカードが現在の**リザーブ値**と同じ枚数になるまで、カードを引くか多い分を手札から捨てます。

ゲームの開始時、各プレイヤーのリザーブ値は 6 です。ただし、カードの効果によりこれは上下することがあります。

例:手番プレイヤーは補充フェイズの開始時に手札のカードが 8 枚あった。彼は手札のカードを 2 枚選んで捨て、手札の枚数を自分のリザーブ値である 6 にする必要がある。

次のターン、手番プレイヤーは補充フェイズの開始時に手札のカードが 3 枚あった。まず、手番プレイヤーはカードを 1 枚捨てることができる。彼はカードを 1 枚捨てることを選び、その結果手札の枚数が 2 になった。その後、彼はカードを 4 枚引き、手札の枚数を自分のリザーブ値である 6 にする必要がある。

その後、手番プレイヤーは配備フェイズに進みます。

カードを捨てる

「(カードを)捨てる」と言う用語は、カードを(捨てる指示に応じて)プレイヤーの手札やデッキやプレイエリアから取り除き、それを表向きに指令デッキの捨て札パイルの一番上に置くことを意味します。各プレイヤーは自分用の捨て札パイルを持ちます。

複数のカードが同時に捨てられる場合、それらのカードを捨て札パイルに置く順番はそのカードの所有者が決定します。

トークンが捨てられたり取り除かれたりする場合、それはトークンプールに戻されます。

フォースカードが捨てられた場合、それは所有者のフォースカード置き場に戻されます。

4. 配備フェイズ

配備フェイズ中、手番プレイヤーは自分の手札のユニットカードや強化カードをプレイしして自分のプレイエリアに出すことができます。プレイヤーのカードからカードをプレイする場合、必要な**リソースコスト**を支払う義務があります(「リソース」(P16)参照)。

手番プレイヤーは自分の配備フェイズ中、コストを支払うことができるかぎり、臨む枚数のユニットカードや強化カードをプレイすることができます。

リソースコストを支払うことができない場合、そのカードはプレイできません。

手番プレイヤーがユニットカードや強化カードをプレイすることは、**アクション**であるとみなされます(「アクション」(P24)参照)。各アクションは、次のアクションを開始する前に完全に解決する義務があります。カードが場に出たら、それはそのターンから、認められたゲーム上の行為(リソースの提供、カードの能力の使用等)を実行することができます。

用語集

スターウォーズ:カードゲームをプレイする際、あるいはこのルールブックを読む上で、以下の重要な用語を把握して置いてください。

DS:「フォースのダークサイド」の略号。

LS:「フォースのライトサイド」の略号。

現在の目標カード:プレイエリアに表向きに置かれている目標カード。

攻撃プレイヤー:紛争フェイズ中に、敵の目標カードと交戦している手番プレイヤー。

シールド状態:ユニットや目標カードにシールドトークンが置かれている状態。

支配者:指定されたカードを現在操作しているプレイヤー。

集中する:準備状態のカードに集中トークンを1個置くことで、カードやゲームの効果を発動する行動。

準備状態:集中トークンが置かれていないカード。

消耗状態:カードに集中トークンが置かれていること。

勝利パイル:破壊した相手の目標カードの束。

所有者:あるカードにおいて、そのカードが最初に入っていたデッキの持ち主。

ターン(プレイヤーターン):手番プレイヤーが実行する6つのフェイズをまとめたもの。

敵:対戦相手やそのプレイヤーが支配しているゲーム上の要素(カード、デッキ、プレイエリア等)。

交戦:攻撃の解決手順。

手番プレイヤー:現在のターンを実行しているプレイヤー。

手札:プレイヤーが対戦相手から隠して保持しているのカード。

場に出す:場にない状態のカードをリソースコストを支払わずに直接場に移す効果。目標カード:所有者の目標デッキから場に置かれるカード。

非シールド状態:ユニットや目標カードにシールドトークンが置かれていない状態。

プレイエリア:プレイヤーが、自分のデッキやトークンやカードを並べるテーブル上の場所。

プレイする:プレイヤーが手札にあるカードのリソースコストを支払って、それを場に移す(ユニットカードや強化カードの場合)か、効果を解決してその後に捨てる(イベントカードの場合)こと。(「場にある状態と場にない状態」(P27)参照)

防御プレイヤー:攻撃プレイヤーに対する防御を行っているプレイヤー。

味方:自分自身や自分が支配しているゲーム上の要素(カード、デッキ、プレイエリア等)。

リザーブ値:プレイヤーが自分の補充フェイズ中に、引くか捨てるかして自分の手札のカードの枚数を合わせる値。



ユニットカードのプレイ

ユニットカードはプレイされた後、所有者のプレイエリアに置かれます。

強化カードのプレイ

強化カードは通常はユニットを強化するために使用されますが、それ以外のゲームの要素（プレイヤーのプレイエリア、目標カード、所属カード、デッキ自体等）も強化されることがあります。各教科カードのテキストには、それが場にある状態で強化するゲーム上の要素が示されています。

テキストに「強化（[カードタイプ]）」と書かれている強化カードをプレイする場合、それを場にある指定されたタイプのカードの下に、強化カード自体が見えるように部分的にに重ねて置いてください。これで、その強化カードはそのカードに**ついている**状態になります。

カードが場を離れたとき、それについている強化もただちに所有者の捨て札パイルに捨てられます。カード 1 枚やゲーム要素 1 つに対し、つけることのできる強化の数には制限はありません。



例：LS プレイヤーは《自分の感覚を信用せよ》の強化カードをプレイし、それを《モン・モスマ》のユニットカードにつけた。

注：強化カードのほとんどは味方のカードにプレイしますが、敵カード（あるいは対戦相手のプレイエリア等の敵のゲーム要素）に対してプレイする物もあります。ゲームの終了時、強化カードを元の所有者に戻すのを忘れないようにしてください。

強化が「強化（プレイエリア）」を持つ場合、それを表向きに指定のプレイヤーのプレイオエリアに置きます。

強化カードが強化するべきカードタイプのカードが場にない場合（あるいは他のゲーム要素が場にない）場合、その強化はプレイできません。

手番プレイヤーが配備を終えたら、紛争フェイズに進みます。

5. 紛争フェイズ

紛争フェイズ中、手番プレイヤーは敵の目標を破壊しようとします。手番プレイヤーは**敵の現在目標カードのいくつかに対し、1 つずつ交戦することができます**。あるいは、手番プレイヤーは交戦を行わず、直接フォースフェイズに進むこともできます。

各交戦は1つずつ宣言し解決します。**敵の現在の目標カードは、それぞれ 1 ターンに 1 回しか交戦されません**。

各交戦の後、手番プレイヤーは敵の他の現在の目標カードに交戦することができます。そうしないことを選んだ、あるいは敵の現在の目標カードすべてにすでに交戦している場合、フォースフェイズに進みます。

例外：DS プレイヤーの最初のターン中は、そのプレイヤーは交戦を宣言できません。代わりに、このフェイズを完全にとばします。

交戦の解決に関する詳細は、「交戦の解決」（P18）を参照してください。

6. フォースフェイズ

フォースフェイズは以下の 2 ステップからなり、順に実行します。

1. フォースへの臨戦
2. フォース戦

フォースへの臨戦

手番プレイヤーは自分のプレイエリアにある任意のユニットカードをフォースに臨ませることができます（すでにフォースに臨んでいるユニットを除く）。フォースに臨んでいるユニットは最前線から離れ、フォースのライトサイドやダークサイドのためのさらなる使命のために行動しあるいは使用されます。瞑想、研究、訓練、招集、重要なものの移送などが、仕えているいるユニットが行うべき使命の一例です。

ユニットを臨ませるには、プレイヤーは自分の使用可能なフォースカードを 1 枚選び、それをそのユニットカードの下に（強化カードをつけるように）置きます。これで**そのユニットがフォースに臨んでいる**ことが示されます。

フォースに臨んでいるユニットが場を離れたとき、つけられていたフォースカードは所有者の使用可能なフォースカード置き場に戻されます。

フォースカードは“カード”であるとはみなされず、“場にある”状態になりません。それは単にユニットがフォースに臨んでいることを示すためにのみ使用されます。

注：このステップ中、ユニットをフォースに臨ませることができるのは、手番プレイヤーだけです。対戦相手は自分のターンのフォースフェイズまで待つ必要があります。

フォースカードの制限

各プレイヤーはフォースカードを 3 枚持ってゲームを開始します。

プレイヤーが自分のフォースカードを 3 枚すべてユニットにつけたら、それらが再び使用可能になるまで、自分の他のユニットをフォースに臨ませることができません。

各プレイヤーはフォースカードは 3 枚に固定されています。

フォースへの臨戦

ユニットがフォースに臨んだ後、それはフォース戦に参戦することができます（後述）。

ただし、臨戦には重荷がつきものです。フォースに臨んでいるユニットが、交戦中に**襲撃**のために（攻撃側でも防御側でも）集中した場合、そのユニットには集中トークンが 1 個ではなく 2 個置かれます。（P22 の例参照。）

フォースに臨んだユニットは、それが場にある間は臨んでいるままです。プレイヤーは自分のユニットから能動的にフォースカードを取り除けません。

フォース戦

各プレイヤーは、フォースに臨んでいる自分のユニットのうち、**準備状態**のもののフォースアイコンの数を合計します。この値が**フォースの合計値**です。

フォースの合計値が相手より高いプレイヤーは、フォースの均衡トークンを、自分の側を表になるように置きます。同点の場合、フォースの均衡トークンは変更されません。

重要：強化カードのフォースアイコンは、それがフォースに臨んでいるユニットについている場合でも、フォースの合計値に数えません。ユニット自身のフォースアイコンのみを数えてください。

手番プレイヤーのフォースフェイズが終了した後、そのプレイヤーのターンが終了し、相手の新たなターンが開始されます。

ゲームの進行中、フォースの均衡は、現在フォースの均衡トークンの表面の側（ライトサイドやダークサイド）にあるものとみなされます。

ゲームの勝利

スターウォーズ：カードゲームの勝利条件は以下の通りです。

ライトサイドの勝利

LS プレイヤーは、以下のいずれかの条件が発生した場合、ただちに勝利します。

— DS の目標カードが 3 つ以上破壊された。

— DS プレイヤーが自分の指令デッキや目標デッキからカードを引こうとして、そのデッキが空である。

ダークサイドの勝利

DS プレイヤーは、以下のいずれかの条件が発生した場合、ただちに勝利します。

— デススターダイヤルが 12 まで進む。

— LS プレイヤーが自分の指令デッキや目標デッキからカードを引こうとして、そのデッキが空である。



リソース

スターウォーズ：カードゲームをプレイする際、プレイヤーはカードのプレイや能力の使用に対して**リソースの消費**をたびたび求められます。



カードのリソースコストは左上に書かれています（リソースコストがあるのはユニットかイベントか強化の各カードのみです）。

プレイヤーがカードをプレイしようとする、または能力の実行にリソースの将棋が求められる場合、まず相手に対し、そのカードを公開するか能力を指定します。その後、そのプレイヤーは自分のプレイエリアにあるリソースを提供することのできるカードからリソースを生み出し、コストを支払います。その後、そのカードがプレイされたり指定の能力が実行されたりします。プレイヤーが支払いに必要なリソースを生み出せない場合、カードのプレイや指定能力の実行はできません（プレイしようとしたカードは手札に戻す）。

プレイヤーの所属カード、目標カード、一部のユニットや強化は**リソース値**を持ちます。これはそのカードに表記された**リソースアイコン**の中に示されたりしています。



リソース値を持つ準備状態のカードは、リソースコストを支払うために、最大でその値までのリソースを生み出すことができます。

リソースの生産

プレイヤーは自分の準備状態のリソースを生み出すカードに、そのカードのリソース値までの数の集中トークンを置くことで、リソースを生み出します。置いた集中トークン 1 個につき、リソースを 1 点生み出します。

例：リソース値が“3”の準備状態の目的カードは、リソースコストの支払いのために、1 点か 2 点か 3 点のリソース値を生み出すことができる。リソースを生み出すために、そのカードの支配者はそのカードに必要な数の集中トークン（最大 3 個）を置き、置いたトークン 1 個につきリソース 1 点を生み出す。

プレイヤーは必要なリソースコストを支払うため、自分のプレイエリアにあるリソースを生み出す複数の準備状態のカードからのリソースを合算することができます。

注：リソースを生み出すことのできるカードがリソースを生み出した場合、そこには集中トークンが置かれ、消耗状態になります（準備状態ではなくなります）。消耗状態のカードからはリソースは生み出せません。

リソースの消費

プレイヤーがリソースを生み出すカードから必要な分のリソースを生み出した後、公開されたカードをプレイしたり指定の能力を実行したりします。**生み出されたリソースは、複数のカードや能力の支払いに充てることはできません。**リソースコストを超えて生み出されたリソースは失われます。

例：手番プレイヤーはリソースコストが“3”のユニットカードをプレイしようとしている。そのカードの支払いのため、彼はリソース値が“2”の準備状態の目的カードからリソース 2 点を生み出し（その目的カードに集中トークンを 2 個置く）、リソース値が“3”の他の目的カードからリソースを 1 点生み出した（そのカードに集中トークンを 1 個置いた）。後者の目的カードからはあと 2 点のリソースを生み出すことが可能だったが、そのリソースは無駄になってしまう。ユニットカードのリソースコストを支払うのに十分なリソース生み出したことで、彼はそのユニットカードをプレイする。

リソース一致

プレイヤーが手札からカードをプレイする場合、必要なリソースを生み出すのに使われたリソースを生み出すカードのうち、少なくとも 1 枚はプレイするカードと所属が一致している必要があります。これをリソース一致と呼びます。

カードの中には、所属が中立の物があります。中立のユニットや強化やイベントカードをプレイするためのコストには、リソース一致は必要ありません。さらに、リソースを生み出す中立のカードは、どの所属のリソース一致も満たしません。

リソースコストが“0”のカードは、プレイにリソース一致を必要としません。

カードのプレイのためのリソースの消費に関する詳細の例は、P17 を参照してください。



リソースの例 #1

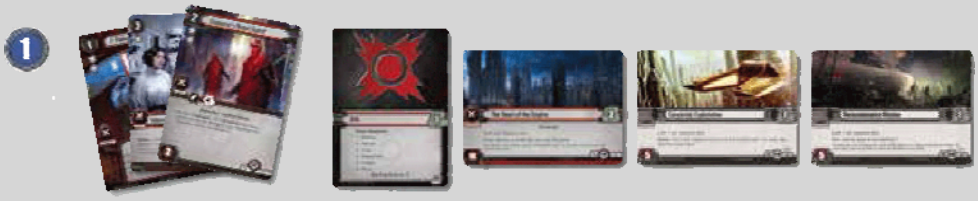


LS プレイヤーは《自分の感覚を信用せよ》(ジェダイ、コスト 2)をプレイしようとしています。

彼は自分のプレイエリアにリソースを生み出すカードは、《クラウド・シティのカジノ》(中立、リソース 1)2 枚と《忘れられた英雄》の目的カード(ジェダイ、リソース 1)の合計 3 枚です。

《クラウド・シティのカジノ》2 枚からそれぞれ 1 点ずつのリソースを生み出すことは可能です。しかし、どちらも中立のリソースであるため、ジェダイの所属のカードをプレイするためのリソース一致は満たせません。彼は代わりに、《クラウド・シティのカジノ》(中立のリソース 1 点の生み出し)と《忘れられた英雄》の目的カード(ジェダイのリソース 1 点の生み出し)を集中しました。リソースが 2 点あり、《自分の感覚を信用せよ》の所属に一致する物を含んでいるため、LS プレイヤーはそのカードのコストを支払ってプレイすることが可能です。

リソースの例 #2



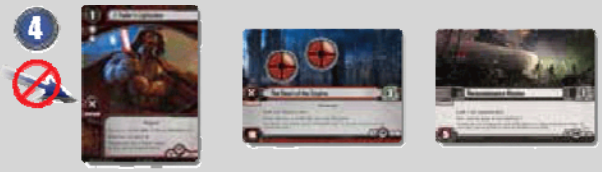
1) DS プレイヤーは以下の 3 枚のカードをプレイしたいと考えています:《皇帝のロイヤル・ガード》《尋問》《ヴェイダーのライトセーバー》。彼が支配しているリソースを生み出す準備状態のカードは以下の通りです:シスの所属カード、《帝国の心臓部》《企業の売り込み》《偵察ミッション》の各目的カード。



2) 彼は自分の所属カードと《企業の売り込み》のそれぞれに集中トークンを 1 個ずつ置いてリソースを 1 点ずつ生み出し、《皇帝のロイヤル・ガード》(シス、コスト 2)をプレイしました。シスのカードをプレイするためのリソース一致は、シスの所属カードで満たされています。



3) 次に彼は、《帝国の心臓部》に集中トークンを 2 個置いてリソースを 2 点生み出し、《尋問》(シス、コスト 2)をプレイしました。《帝国の心臓部》はシスの所属なので、シスのカードをプレイするためのリソース一致を満たしています。



4) 彼はさらに《ヴェイダーのライトセーバー》をプレイしようとしましたが、それはできません。リソースを生み出すカードのうち残っているものは《偵察ミッション》だけで、それは中立の目標であり、シスのカードをプレイするためのリソース一致を満たせません。

さらに、《帝国の心臓部》はリソースが最大で 3 点生み出せますが、すでにそこには集中トークンが 2 個置かれているため、それは消耗状態であり、この時点ではリソースを生み出せません。

交戦の解決

紛争フェイズ中、手番プレイヤーが敵の目標カードに交戦する際、プレイヤーは以下の交戦ステップに従って解決を行います。

1.目標の宣言
2.攻撃側の宣言
3.防御側の宣言
4.エッジ戦の実行
5.襲撃の解決
6.無反攻の処理

手番プレイヤーは、「攻撃側の宣言」ステップで少なくとも1つの攻撃側を宣言できない場合、交戦を開始できません。

各ステップの詳細は以下の通りです。

1. 目標の宣言

手番プレイヤーは、敵の現在の目標カードのうち1つを選び、交戦を宣言します。

敵の目標は、それぞれ紛争フェイズ**1回につき1回のみ**交戦されます。手番プレイヤーがこのフェイズ中に敵の現在の目標すべてに交戦を行っている場合、フォースフェイズに進む義務があります。



2. 攻撃側の宣言

手番プレイヤーは、自分の**準備状態**のどのユニットで交戦を行うかを宣言します。このユニットは**攻撃側**であるとみなされます。

攻撃側をテーブルの中央に向けて若干押し出し、宣言したことを示します。

最低でも1つのユニットを攻撃側に宣言しなければなりません。

3. 防御側の宣言

防御プレイヤーは、自分の準備状態のどのユニットで交戦を行うかを宣言します。このユニットは**防御側**であるとみなされます。

防御側をテーブルの中央に向けて若干押し出し、宣言したことを示します。

防御プレイヤーは防御側を宣言しないことができます。

参戦しているユニット

交戦において攻撃側過防御側として宣言されたユニットは、その交戦に**参戦している**ものとみなされます。これは、それが交戦から取り除かれるか、場を離れるか、交戦のすべてのステップが終わるまで続きます。

4. エッジ戦の実行

エッジ戦は、戦闘の位置の取り合い、情報の収集、破壊工作の実行、潜入、その他実際に戦闘が行われる前の英雄的あるいは狡猾な企てを意味します。

エッジ戦の勝者は、襲撃の解決ステップにおいて最初に襲撃を行うことができ、さらに自分の襲撃ユニットの白枠の**エッジ戦闘アイコン**を使うことができます(P21参照)。

エッジ戦にカードを出すためには、参戦しているユニットが最低1つ必要です。防御プレイヤーが防御側のユニットを支配していない場合、攻撃プレイヤーは自動的にエッジ戦に勝利します(ただし、望むならエッジ戦にカードを出すことが可能です)。

エッジ戦の解決

エッジ戦を解決するには、プレイヤーは以下のステップに順に従ってください。

1. エッジカードの配置
2. エッジの山の公開
3. 宿命カードの解決
4. エッジ戦の終結

1. エッジカードの配置

エッジ戦の開始時に、攻撃プレイヤーは先に自分の手札のカードを 1 枚自分の前に裏向きに出して、**エッジの山**を作ることができます。代わりにパスをすることもできます。

その後、防御プレイヤーは（防御側のユニットが少なくとも 1 ついるなら）自分の手札のカードを 1 枚自分の前に裏向きに出して、エッジの山を作ることができます。代わりにパスをすることもできます。

このように、プレイヤーは交互に、カードを 1 枚裏向きに自分のエッジの山に出すかパスをするかします。これを、両方のプレイヤーが連続してパスをするまで続けます。

手札のカードはどれでも、コストや所属は無視してエッジの山に出すことができます。

注：両方のプレイヤーが**連続して**パスをするまでは、プレイヤーはカードを出す権利を失いません。つまり、あるプレイヤーがパスをして、相手がその後にエッジの山にカードを出した場合、そのプレイヤーは再びカードをエッジの山に出すかパスをするかを選べます。両方のプレイヤーが**連続して**パスを行った場合にのみ、エッジの山にカードを出す手順が終了します。

2. エッジの山の公開

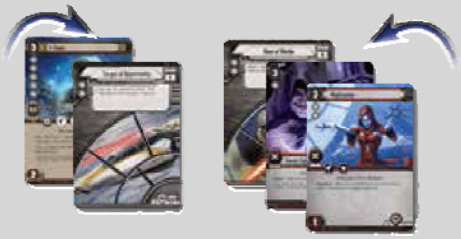
両方のプレイヤーが同時にパスをした後、両方のエッジの山を同時に公開します。

エッジの山に置かれたカードは、**宿命カード**とすべての**フォースアイコン**を除き、空白であるとみなされます（情報、所属、コスト、効果、テキスト等を持ちません）。

エッジ戦の例



1）エッジ戦が開始されます。LS プレイヤーが手番プレイヤーです。彼は手札からカードを 1 枚裏向きに出し、エッジの山を作りました（A）。続いて、DS プレイヤーがカードを 1 枚出し、自分のエッジの山を作りました（B）。LS プレイヤーはパスをします。DS プレイヤーは小考の後、2 枚目のカードを出しました（C）。それを見て、LS プレイヤーは 2 枚目のカードを出しました（D）。DS プレイヤーは 3 枚目のカードを出しました（E）。LS プレイヤーは再びパスし、その後に DS プレイヤーもパスしました。両方のプレイヤーが続けてパスをしたので、エッジの山を公開します。



2）両方のエッジの山を同時に公開します。



3）この時点で、宿命カードを優先番号順に解決します。DS プレイヤーの《戦いの熱》（優先番号が“6”）を先に解決し、その後に LS プレイヤーの《標的確認》（優先番号が“9”）を解決します。



4）エッジ戦の終結のために、各プレイヤーは自分のエッジの山のフォースアイコンの数を、相手のエッジの山のフォースアイコンの数と比べます。LS プレイヤーの山のフォースアイコンの合計は 7 で、DS プレイヤーは 5 しかありません。LS プレイヤーが勝利し、続く襲撃の解決ステップでのエッジを獲得します。この時点で、両方のエッジの山のすべてのカードを捨てます。



3. 宿命カードの解決

各プレイヤーは、自分のエッジの山の宿命カードの効果を**優先番号**の昇順（小さい方から大きい方）に解決します。



宿命カード優先番号

複数の宿命カードの優先番号が同じ場合、攻撃プレイヤーがそれらの解決順を決めます。

各宿命カードの効果は、次の宿命カードの解決に移る前に完全に終えている必要があります。

4. エッジ戦の終結

宿命カードの解決後、各プレイヤーは自分のエッジの山のカードのフォースアイコンの数を数えます。合計数の多い方のプレイヤーがエッジ戦に勝利し、この交戦のこれ以降、**エッジを獲得します**。同点の場合、防御プレイヤーがエッジを獲得します。

その後、各プレイヤーは自分のエッジの山のカードを捨てます。

エッジ戦の詳細例は、P19 を参照してください。

宿命カード

宿命カードは**エッジの山にのみ出すことができます**。それ以外の機能はありません（プレイできません）。



5. 襲撃の解決

エッジを持っているプレイヤーから、各プレイヤーは交互に、参戦している自分の**準備状態**のユニット１つを集中して**襲撃**を行います。各襲撃を完全に解決してから、次の襲撃を開始することができます。

エッジを持っているプレイヤーがそのプレイヤーの 1 つ目のユニットで襲撃を行った後、そのプレイヤーの相手は参戦している自分の準備状態のユニット１つを集中して襲撃を行います。プレイヤーは交互に自分のユニットを 1 つ集中して襲撃を行い、これをどちらにも参戦している準備状態のユニットがいなくなるまで続けます。

このステップでは、パスは選択できません。参戦している自分の準備状態のユニットがいる場合、それを集中して襲撃する義務があります。

参戦している自分の準備状態のユニットがすべて消耗状態になった状況で、相手がまだそうでない場合、相手は自分の準備状態のユニットを 1 つずつ集中して襲撃を続けます。これは参戦しているユニットがすべて消耗するまで続けます。

襲撃の解決

襲撃を解決するには、プレイヤーは以下のステップを順に実行します。

1.参戦している自分の準備状態のユニットを 1 つ選びます。

2.そのユニットを集中し（集中トークンを 1 個そのカードの上に置き）、襲撃を開始します。

3.襲撃ユニットの戦闘アイコンをタイプ別に解決します。

戦闘アイコンのタイプ別の解決

ほとんどのユニットには、いくつかの戦闘アイコンが表記されています（「戦闘アイコン」（P21）参照）。戦闘アイコンは 3 種類あり、各アイコンタイプをどの順番で解決するかは襲撃プレイヤーが選びます。各アイコンタイプのアイコンの数は、そのカードのそのアイコンタイプのアイコン戦力を意味します。

例：アイコン（次ページ「戦闘アイコン」図参照）が２つあるカードは、戦力が 2 である。

襲撃プレイヤーは自分の襲撃カードのどの戦闘アイコンタイプから順に解決するかを決めます。各アイコンは以下のように解決します：

ユニットダメージ：襲撃プレイヤーは参戦している敵ユニットを 1 つ選び、そのユニットに襲撃ユニットの戦力に等しい値の**ダメージ**を与えます。

戦闘アイコン

スターウォーズ：カードゲームには 3 つのタイプの戦闘アイコンがあります。

- ユニットダメージ
- 戦略
- 爆破ダメージ

これらのアイコンは、襲撃しているカードが敵に対して与える異なる種類の効果を意味しています。

ユニット上の戦闘アイコンは、表記が 2 種類に分かれています：黒地のアイコンは**通常戦闘アイコン**と呼ばれ、白地のアイコンは**エッジ戦闘アイコン**と呼ばれます。

戦闘アイコン



通常戦闘アイコン（黒地）　**エッジ戦闘アイコン（白地）**

ルールやカードテキストでは、通常戦闘アイコン（または一般的にその戦闘アイコンタイプを示す場合）は、アイコンそのものを用います。エッジ戦闘アイコンは、対応するアイコンをカッコでくくった物を用います。

例：

カード上		テキスト
	=	
	=	（）

エッジを持っているプレイヤー（エッジ戦に勝ったプレイヤー）は、襲撃ユニット上のすべての戦闘アイコン（通常戦闘アイコンとエッジ戦闘アイコンの両方）のアイコン戦力を得ます。その相手の襲撃ユニットのアイコン戦力は、通常戦闘アイコンの物だけです。

戦略：襲撃プレイヤーは襲撃ユニットの戦力に等しい数の集中トークンを、敵ユニットの上に置きます。集中トークンが複数になる場合、それらを同一の敵ユニットの上に置いても、別々な敵ユニットの上に置いても、どのような組み合わせにしても構いません。（注：集中トークンは相手プレイヤーが支配するユニットであれば**どれにでも**置けます。参戦ユニットに限られません。）

爆破ダメージ：襲撃プレイヤーが攻撃している場合、襲撃ユニットの戦力に等しい点数のダメージを、交戦している敵の目標に与えます。襲撃ユニットが防御側である場合、のアイコンタイプは何もしません。



例：LS プレイヤーがエッジを獲得している。彼は《オビ＝ワン・ケノービ》を集中して襲撃を行った。《オビ＝ワン・ケノービ》は 3 つの戦闘アイコンタイプすべてを持っていて、戦力は以下の通りである：1、2、1。

LS プレイヤーがエッジ戦に負けていた場合、《オビ＝ワン・ケノービ》は 2 つの戦闘アイコンタイプしか持たなかったことになり、戦力は以下の通りである：1、1。

ダメージ

カードがダメージを受けた場合、合計値が受けたダメージ数になるようにダメージトークンをその上に置きます。

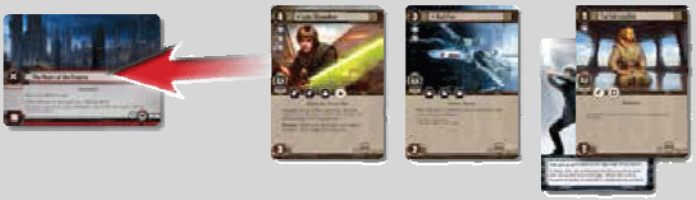
いずれかのカードに自身のダメージ許容量以上の値のダメージトークンが置かれた場合、それは直ちに**破壊されます**。ダメージ許容量を超えたダメージは無視します。



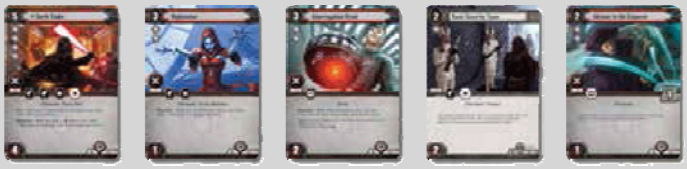
ダメージ許容量

襲撃の解決例

1



2



1）LS プレイヤーが手番プレイヤーです。紛争フェイズ中、彼は《帝国の心臓部》の DS の目標カードに交戦し、以下のユニットを攻撃側として宣言しました：《ルーク・スカイウォーカー》《レッド 5》《トゥイレックの忠臣》（これはフォースに臨んでいる）。

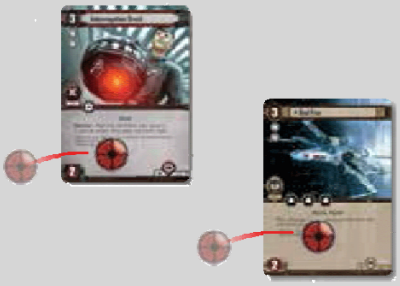
2）DS プレイヤーは以下のユニットを防御側として宣言しました：《ダース・ヴェイダー》《ナイトシスター》《尋問ドロイド》《クワッティ保安部隊》《皇帝の側近》。

3



3）LS プレイヤーはエッジ戦に勝利したので、先に襲撃します。彼は最初に《トゥイレックの忠臣》を集中し、襲撃を行います。《トゥイレックの忠臣》はフォースに臨んでいるため、襲撃のために集中したときに集中トークンを追加で 1 個受けます。LS プレイヤーはまずアイコンタイプ（戦力 1）を最初に解決し 1 ダメージを《ナイトシスター》に与え、それを破壊しました。その後、LS プレイヤーはアイコンタイプ（戦力 1）を解決し、《ダース・ヴェイダー》に集中トークンを 1 個おき、それを消耗させました。

4



4）DS プレイヤーが襲撃を行う番です。《ダース・ヴェイダー》は消耗状態のため集中ができません。代わりに DS プレイヤーは《尋問ドロイド》を集中して襲撃することにしました。彼はアイコンタイプ（戦力 1）を解決し、《レッド 5》に集中トークンを 1 個置いて、それを消耗させました。

5



5）LS プレイヤーは《ルーク・スカイウォーカー》（彼の唯一の準備状態のユニット）を集中し襲撃を行います。LS プレイヤーはまずアイコンタイプ（戦力 2）を最初に解決し 2 ダメージを《クワッティ保安部隊》に与え、それを破壊しました。その後彼はアイコンタイプ（戦力 2）を解決し、公選している目標に 2 ダメージを与えました。

6



6）DS プレイヤーは残っている準備状態のユニットである《皇帝の側近》を集中して襲撃を行います。しかしこのカードの唯一のアイコンはエッジが必要で、使用されません。このカードはアイコンが無いため、どのアイコンタイプも解決されません。

参戦しているユニットがすべて消耗したため、襲撃の解決ステップは終了します。DS プレイヤーに生存している参戦していたユニット（《ダース・ヴェイダー》《尋問ドロイド》《皇帝の側近》）がいるため、LS プレイヤーは無反攻の処理ステップに無反攻のボーナスを受けられません。

ユニットカードの破壊

ユニットが破壊されたとき、それは表向きに所有者の捨て札パイルの一番上に置かれます。破壊されたカードに付いているカードは、それぞれの所有者の捨て札パイルに置かれます。

破壊されたユニットがフォースに臨んでいた名愛、そのフォースカードは所有者の使用可能なフォースカード置き場に戻されます。

目標の破壊

いずれかのプレイヤーの現在の目標カードが破壊されたとき、それは対戦相手の**勝利パイル**に置かれます。プレイヤーの勝利パイルは、相手の目標カードを何枚破壊したかを記録するためのものです。

LS の目標カードが DS の勝利パイルに置かれた直後に、DS プレイヤーはデススターダイヤルを、DS プレイヤーの勝利パイルに置かれている LS の目標カード 1 枚につき 1 つ進めます。デススターダイヤルの値が 12 以上になったら、DS プレイヤーはただちにゲームに勝利します。

> 例：LS プレイヤーの 1 枚目の目標カードが DS の勝利パイルに置かれたとき、デススターダイヤルは 1 点進む。LS プレイヤーの 2 枚目の目標カードが DS の勝利パイルに置かれたとき、デススターダイヤルは 2 点進む。以下同様である。

DS の目標カードが LS の勝利パイルに置かれた直後、LS プレイヤーは自分の勝利パイルのカードの枚数を数えます。LS プレイヤーの勝利パイルの DS の目標カードが 3 枚以上になったとき、彼はただちにゲームに勝利します。

破壊された目標カードに**捕獲された**カード（「捕獲と救出」（P26）参照）がついている場合、それは**救出された**ものとみなされ、所有者の手札に戻ります。

メモ：いずれかのプレイヤーの現在の目標カードが破壊されたとき、それは次の回復フェイズまで補充されません。

シールドトークン



カードの効果による、ユニットや目標にシールドトークンが置かれることがあります。シールドトークンは、すでにシールドトークンが置かれているカードには置くことはできません。

シールドの使用

プレイヤーはシールドトークンを 1 つ捨てることで、攻撃や敵の効果によりシールドが置かれていたのカードへのダメージが 1 点与えられることまたは集中トークンが 1 個置かれることを防ぐことができます（それは支配者のコストや効果によるダメージや集中トークンの配置を防ぐことはできません）。

襲撃の解決ステップの終結

交戦に参戦しているすべてのユニットが（襲撃、アイコンの解決、カードの効果等により）消耗状態になった後、襲撃の解決ステップは終了します。

襲撃の解決ステップの例については、P22 を参照してください。

6. 無反攻の処理

（攻撃側か防御側として）参戦したユニットのうち、襲撃の解決ステップの終了時に破壊されていないものは、その交戦を**生存**したものとみなされます。

攻撃ユニットが最低 1 つ生存していて、**防御側に生存しているユニットがいない**場合、それは無反攻の交戦となり、攻撃プレイヤーはボーナスとして交戦している目標カードに 1 ダメージを与えます。これは**無反攻ボーナス**と呼ばれます。

無反攻の処理ステップよりも前に交戦している目標が破壊された場合、無反攻ボーナスはありません。

交戦の終結

無反攻の処理ステップが終了したら、交戦が終了します。

ゲームは手番プレイヤーの紛争フェイズに戻ります。彼は別な敵の目標に対し新たに交戦を行うか、自分のターンのフォースフェイズに進みます。



カードの能力

スターウォーズ：カードゲームの大部分は、様々なカードの能力や効果を使う部分にあります。

カードの能力は、**常時効果**、**アクション**、**特徴**、**介入**、**リアクション**、**キーワード**のいずれかのタイプに分かれます。

リアクションや介入効果の中には**強制**である物があり、それらの能力の実行は義務になります。

能力はいつ実行する？

各能力は**タイミング**のルール（効果がいつ実行され解決されるか）が異なります。この項目では、ほとんどのカードのタイミングの関わり合いを理解するために必要な詳細を解説します。

カードの能力のタイミングに関する特定ルールは守らなければなりませんが、通常はカードの能力は自分のターンや**相手のターン**のどちらでも実行が可能です。

イベントカード

カードの効果のほとんどは、すでに場にあるカードの能力を実行することで発生します。その一方で、プレイヤーは手札から**イベントカード**をプレイすることで、強力で思いも寄らないカード効果を投入することができます。

プレイヤーの配備フェイズにしかプレイできないユニットや強化カードと異なり、多くのイベントカードは、対戦相手のターン中を含むいつでもプレイできます。

プレイヤーがイベントカードをプレイする場合、その能力を実行する前に、リソースコストを（あるなら）支払い必要があります。イベントカードの効果の解決後、それは捨てられます。

常時効果

多くのカードは、太字の前表記が無く単に効果が書かれています。このような効果は**常時効果**と呼ばれ、そのカードが場に出た時点でただちに有効になり、それが場にある間続きます。

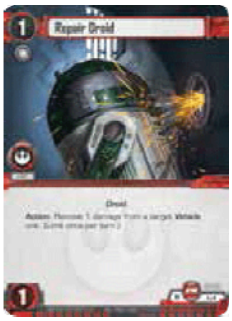


常時効果を発揮する例は《ジェダイの訓練》の目標カードです。この目標カードが場にある間、それは各フォース戦中に、追加のフォースアイコン１つを与えます。

アクション

アクション能力は、効果テキストの前に「**アクション**」の単語がはっきり書かれています。アクションは、**アクションウィンドウ**中ならどのプレイヤーでも発動できます。ゲームのアクションウィンドウに関する詳細図は、P30 を参照してください。

アクションウィンドウで先にアクションを発動する権利は常に手番プレイヤーが持ち、その後が対戦相手になります。このように、プレイヤーは交互に１つのアクションを行い、これを両プレイヤーが連続してパスをしてアクションウィンドウが閉じるまで続けます。



《修理ドロイド》は、アクション効果を持つユニットカードの一例です。

《修理ドロイド》が場にある間、アクションとして、場にある機体のユニットカード（機体の特徴を持つカード（後述））から１ダメージを取り除くことができます。

特徴

特徴（常にテキスト枠の一番上に***斜体***で表記）は、それ自身は効果を持ちません。

代わりに、特徴はそのカードに、他のカードから参照する属性を与えます。

例えば、上記の《修理ドロイド》は***ドロイド***の特徴を持ち、***機体***の特徴を持つカードのみに適用できる能力を持っています。

介入

介入能力は、効果テキストの前に「**介入**」の単語がはっきり書かれています。アクションウィンドウ中に解決されるアクションとは異なり、介入はその降下のテキストに書かれている特定の**発動条件**が発生した時点で実行することができます。

> 例：発動条件は「プレイヤーがカードを１枚引く時、……」等となる。

同じ発動条件の複数の介入（やリアクション能力）が実行されることになる場合もあります。介入は発動条件に対し、その発動条件の効果を解決する前に常に解決します。

手番プレイヤーは発動条件に対し先に介入を解決する機会を得ます。その後、相手が続きます。このように、プレイヤーは交互に１つの介入を実行し、これを両プレイヤーが連続してパスするまで続けます。各介入を完全に解決してから、次の介入を実行してください。

介入効果は、発動条件が完了する前に解決されるものとみなします――しばしば発動条件がキャンセルされたり変化したりします。



あるカードの介入効果は、発動条件１回に対し１回のみ解決できます。

《ライトセーバーでの弾き飛ばし》は、介入効果を持つイベントカードの例です。この場合、それは味方の機体でないユニットにダメージが与えられる時にプレイできます。

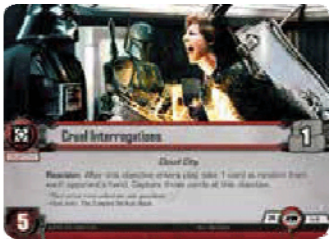
リアクション

リアクション能力は、効果テキストの前に「**リアクション**」の単語がはっきり書かれています。リアクションは、特定の発動条件が発生した後にのみ解決することができます。

発動条件が完了する**前**に解決する（それにより発動条件の結果が変わりえる）介入とは異なり、リアクションは発動条件の効果が解決された**後**にプレイされます。

手番プレイヤーは発動条件に対し先にリアクションを解決する機会を得ます。その後、相手が続きます。このように、プレイヤーは交互に 1 つのリアクションを実行し、これを両プレイヤーが連続してパスするまで続けます。各リアクションを完全に解決してから、次のリアクションを実行してください。

あるカードのリアクション効果は、発動条件 1 回に対し 1 回のみ解決できます。



《残忍な尋問》は、リアクション能力を持つ目標カードの例です。この場合、リアクションはこのカード自身が場に出た後で実行できます。

強制

ほとんどのカード能力は任意ですが、介入やリアクション効果の一部には、その前に「強制」という単語があります。このような効果は、その効果テキストに書かれている特定の発動条件が発生するたびに、ただちに**解決する義務があります**。



《威嚇》は、強制リアクション効果を持つ強化カードの例です。それがついているユニットが交戦中に襲撃のために集中した時、それは（通常の襲撃のために受け取る 1 個に加えて）追加で集中トークンを 1 個受けます。

注：《威嚇》は、通常のように自信のユニットカードのつけるものではなく、相手のユニットカードにつける強化カードの例です。

キーワード

能力を持たない特徴とは異なり、**キーワード**はそのカードに対し特別な絵ルールをもたらす属性です。

キーワードの中には、斜体で書かれた注釈文が続く物もあります。注釈文はキーワードの機能を簡潔に説明したテキストです。それはルールテキストではなく、この項目のキーワードの解説に代わるものではありません。

エッジ（X）

「エッジ」キーワードの後には、常に数値が続きます。この数値は、その「エッジ」キーわーどをを持つカードが参戦している交戦中に解決されるエッジ戦で、そのカードの支配者に追加されるフォースアイコンの数です。

精鋭

「エリート」キーワードを持つカードは、回復フェイズ中に回復する時点で、自身から（可能なら）追加で 1 個集中トークンを取り除きます。

制限

各プレイヤーは、「制限」キーワードを持つカードは 1 ターンに 1 枚しかプレイできません。

メモ：エッジ戦中にエッジの山に置かれた宿命でないカードは“プレイされた”ものとはみなされず、（フォースアイコンを除く）属性やテキストを持ちません。

強化不可

「強化不可」キーワードを持つカードには、強化カードをつけることはできません。

メモ：フォースカードは強化ではなく、「強化不可」キーワードを持つカードの下に置けます。

護衛（特徴）

「護衛」キーワードを持つカードは、場にある指定の特徴を持つ味方のカードへのダメージを代わりに受けることができます。

言い換えれば、「護衛」効果で指定された特徴を持つ場にある味方のカードがダメージを受ける場合、それの支配者は代わりにそのダメージのうち任意の分を、その「護衛」キーワードを持つカードに受けさせることができます。（護衛ユニットのダメージ許容量を超えるダメージを割るふり直すことはできません。）

> 例：《平和の守り手》のカードは「護衛（人物）」のキーワードを持つ。味方の人物がダメージを受ける場合、この 2 枚のカードを支配するプレイヤーは、代わりにそのダメージを《平和の守り手》に置くことを選べる。

シールド防御

「シールド防御」キーワードを持つカードが攻撃側か防御側として宣言されたとき、それのコントローラーはただちに参戦している非シールド状態の味方ユニット 1 つか、交戦している非シールド状態の目標カード 1 つに、ただちにシールドトークンを 1 個置くことができます。

指定襲撃

「指定襲撃」キーワードを持つカードが交戦中に攻撃側として襲撃した時、それの アイコンからのダメージは、対象の敵ユニットカード 1 つに割り振ることができます。そのユニットがその交戦に参戦していなくてもかまいません。

その他のルール

多人数ルール

このルールブックでは**スターウォーズ：カードゲーム**を 2 人で行うルールが解説されています。「フォースの均衡」エキスパンション（発売予定）では、2～3 人の LS プレイヤーが協力して 1 人の強力な DS プレイヤーと戦う多人数ルールと専用用具が紹介されます。

「**フォースの均衡**」エキスパンションは、2013 年前半に発売予定です。

基本セットのカードの中には、多人数戦を前提とした表記になっているテキストがあります。このテキストは、通常のスタンダードと多人数戦の両方に対応できるように書かれています。

ユニークカード

カードの中には、カード名の前に◆のシンボルがある物があります。これは、そのカードで示されたキャラクターや場所や装備が**ユニーク**であることを意味します。



あるユニークカードが場にある間、どのプレイヤーも同名の他のカードをプレイしたり場に出したりできません。

トークンの制限

シールド、ダメージ、集中の各トークンは、場における数に上限がありません。これらのトークンが準備している数を超えた場合、他のトークンやコインで現状を記録するようにしてください。

マリガン

スターウォーズ：カードゲームのゲームを開始する前に、プレイヤーは以下のマリガンルールを採用するかどうかを決めておいてください。

プレイヤーは準備中に最初の手札を引いた後に、**マリガン**を宣言することができます。そうした場合、そのプレイヤーは引いた 6 枚のカードを自分の指令デッキに戻してシャッフルし、新たに 6 枚のカードを引いて最初の手札とします。この 2 回目の手札は保持する義務があります。

マリガンルールは、トーナメントでは常に採用されます。

捕獲と救出

カードの効果の中には、DS プレイヤーがカードを**捕獲**する物があります。捕獲されるのは LS のカードだけです。捕獲したカードを、効果により指定された DS の目標カードに裏向きにつけてください。DS の目標カードが特定されていない場合、DS プレイヤーは自分のどの目標カードに捕獲カードをつけるかを選べます。

カードが捕獲されたとき、その上のすべてのトークンやつけられている強化はすべて捨て、つけられているフォースカードは（あれば）所有者のサプライに戻します。捕獲されたカードは特性を持たず（テキスト、タイプ、数値、その他の情報無し）、救出されるか捨てられるまでは単に**捕獲されているカード**とみなされます。

捕獲されているカードがつけられている DS の目標カードが破壊されたとき、その捕獲されているカードは**救出**されたものとみなされ、所有者の手札に戻されます。

また、カードの効果により LS プレイヤーが捕獲されているカードを救出するよう指示されている場合、彼は DS の目標カードを 1 つ選び、その目標につけられている捕獲されているカードをランダムに 1 枚選び、それを救出して自分の手札に戻します。



高度な内容

スターウォーズ：カードゲームの用語のいくつかは、特定の、時に細かい意味を有しています。以下の項では、これらの用語の詳細を解説します。

できない

効果の一部に“できない”という表記がある場合、その効果は**絶対**で、他の効果により上書きされません。

「大原則」（P11）の例外項目にもありますが、このルールブック上で用いられている“できない”という表記も絶対で、カードのテキストによって上書きされません。

場にある状態と場にない状態

プレイヤーのプレイエリアにある、そのプレイヤーのユニットカード、強化カード、現在の目標カードは“場にある”とみなされます。

“場にない”とは、そのカードがプレイヤーの手札か裏向きのデッキか捨て札パイルかエッジの山か勝利パイルか捕獲されているかのいずれかの場合を参照します。

カードの効果は、**特に**テキストにより場にないカードやエリアを指定している場合を除き、場にあるカードのみと相互関係を持ち、対象にできます。

プレイヤーの所属カードは常に場にある物とみなされ、他のカードの効果により場から取り除かれません。

カードが“場にない”状態からいずれかのプレイヤーのプレイエリアに置かれたとき、“場に出た”ことになります。例えば、カードが手札からプレイされた時に場に出ますし、目標デッキからも場に出ますし、何らかのカードの効果によってプレイヤーのプレイエリアに置かれることも場に出ることです。

カードがいずれかのプレイエリアからカードやルールの指示により“場にない”場所に移動したとき、“場を離れた”ことになります。“取り除く”や“捨てる”は、場を離れる一般的な指示の用語です。

場に出す

カードのテキストの指示により“場に出す”ことでプレイエリアに置かれたカードは、**リソースコストを必要とせず**、プレイ制限を無視します。

破棄

プレイヤーがカードを破棄するよう指示された場合、そのプレイヤーは場にある自分がコントロールしている破棄の条件に合うカードを１つ選んで捨てます。

選ばれたカードが場を離れない場合（介入によって助かる等）、その破棄は行われたとはみなされません。

その上で

能力の効果テキストが“その上で、”を含む場合、“その上で”より**後の**効果を解決するためには、“その上で”より**前の**解決に成功する（または真である）必要があります。

時

“時”の語は、ゲームにおける状況（カードをプレイする、効果を解決する等）が発生し、まだ完了していないことを意味します。

ほとんどの介入のカード能力は、その発動条件のタイミングが“時”で示されています。

後

“後”の語は、ゲームにおける状況が完了したことを意味します。

ほとんどのリアクションのカード能力は、その発動条件のタイミングが“後”で示されています。

対象

“対象”の語は、効果の目標や受け手として選ばれるゲームの要素（ほとんどの場合はカード）を意味します。

対象を取る効果の支配者は、その効果すべての対象を選びます。対象を取る効果の適切な対象がない場合、その効果は発動できません。

消耗状態

消耗状態の（上に集中トークンが置かれている）カードは、カードの効果の支払いのために集中できず、襲撃のために集中できず、リソースを生み出せません。ただし、集中を必要としたり準備状態である必要があったりその他カードにより禁止されていないかぎり、消耗状態のカードの他のカード能力は発動しますし、常時効果も（あれば）有効です。

キャンセル

実行中の能力はカードの能力（ほとんどの場合介入）によって**キャンセル**されることがあります。

キャンセルされた効果は実行されず、何の結果も生み出しません。

キャンセルされた効果のためのコスト（リソースコスト、破棄、集中等）は支払われたままです。

例：DS プレイヤーはリソースコストが“2”のイベントカードをプレイしようとしている。LS プレイヤーはそのイベントカードの効果をキャンセルする介入をプレイした。DS のイベントは DS プレイヤーの捨て札パイルに置かれ、生み出された 2 点のリソースは失われる（キャンセルされた事で戻ってくるわけではない）。



デッキ構築

スターウォーズ：カードゲーム基本セットは、何度でも楽しめる2人ゲームのためにデザインされたセットです。このボックス内の構築済のデッキだけでも、何時間もの間楽しんでもらうことができるでしょう。

しかし、このゲームないの光軸済デッキの経験を十分積んだ後で、今度は独自の個性的なデッキを作ってみたくなることと思います。**スターウォーズ：カードゲーム**のデッキ構築ルールは以下の通りです。

どうしてデッキを組むのか？

自分用のデッキを組むことで、プレイヤーはこのゲームを完全に新たな方向から楽しむことができるようになります。構築済デッキに合わせて戦術を変える代わりに、自分に合わせてデッキの方を変えることができるのです。デッキを構築することで、新たなコンボや新たな戦略を発見し、ゲームにさらにのめり込むことができるでしょう。自分のデッキを構築することで、プレイヤーはただのゲームの参加者ではなく、ゲーム自身を形作ることになるのです。

デッキ構築ルール

プレイヤーが**スターウォーズ：カードゲーム**のデッキを組む場合、**まず自分のデッキの基礎となる所属カードを1枚選ぶ必要があります。その後、自分のデッキ用に、最低でも10組の目標セットを選択します。**

注：基本セットの構築済デッキには、目標セットは8組しか入っていません。大会用のデッキを構築する場合、少なくとも10組の目標セットを入れる必要があります。

デッキにはLSかDSのどちらか一方しか入れられません。フォースの反対側の所属のカードや目標セットをデッキに組み込むことはできないのです（「所属」（P7）参照）。

> 例：LSデッキには**ジェダイ**か**密輸人とスパイ**か**反乱同盟軍**の目標セットと、ライトサイド側の中立目標セット（カードの背面がライトサイドの目標セット）のみを入れることができる。

10組は最低限の数で、1つのデッキに入れられる目標セットの最大数は上限がありません。しかし、小さいデッキは大きいデッキよりも効率が良く、トーナメントでも安定して動くことになるでしょう。

特定の1つの目標セットは、その目標カードに「目標デッキに1枚まで」と書かれていないかぎり、1つの構築デッキに2組まで入れることができます。

目標セットの所属は、目標カードに「[名称]の所属限定」と書かれていないかぎり、プレイヤーの所属セットと一致する必要はありません。ただし、目標セットはプレイヤーの所属カードと同じフォースの陣営（LSかDS）である必要があります。

構築済デッキの中の目標セット以外にも、基本セットにはデッキ構築用に追加の中立目標セットが入っています。

組織化プレイ

スターウォーズ：カードゲームのトーナメントや地元のショップでのリーグに興味がおありでしたら、www.FantasyFlightGames.com へお越しください。あるいはウェブサイトに登録して、独自のイベントを主催することもできます。

スターウォーズ：カードゲームのトーナメントルールも、www.FantasyFlightGames.com に掲載されています。

リビングカードゲーム

基本セットの目標セットだけでも様々な組み合わせのデッキを構築することはできますが、**スターウォーズ：カードゲーム**は**リビングカードゲーム**（LCG）で、フォースパックと呼ばれる一定期間で発売されるカード60枚入りの拡張セット、「暗黒の際」（構築済デッキや“**密輸人とスパイ**”“**悪漢と悪党**”の所属用の追加カード入り）や「フォースの均衡」（3～4人用ルール入り）等の大型拡張セットにより、常に進化し続けています。

これらの拡張セットは、プレイヤーに各種の追加のカードを提供し、新たな構築の選択肢や、壮大な**スターウォーズ**世界のさらなる探索をもたらします。一般的なトレーディングカードゲームと異なり、LCGの中身は固定です――内容物はランダムではありません。



索引

あ

アクション 24
イベントカード 9
　関連ルール 24
エッジ戦 18
　解決 19
エッジ戦の実行 18
エッジの山 19
LCG 28

か

カードの識別 7
カードの情報 9
カードの能力 24
介入 24
回復フェイズ 12
キーワード 25
キャンセル 27
救出 26
強化カード 8
　プレイ 14
　強化不可 25
強制 25
均衡フェイズ 12
ゲームの勝利 15
後 27
攻撃側 18
攻撃側の宣言 18
交戦 18
護衛 25
固定イベント 30

さ

シールドトークン 23
シールド防御 25
指定襲撃 25
襲撃の解決 20
集中 10
宿命カード 9, 20
準備 10
常時効果 24
消費 16
消耗状態 27
所属 7
所属カード 9
捨てる 13
精鋭 25
制限 25
生存 23
戦闘アイコン 21
戦略アイコン 21
組織化プレイ 28
その上で 27

た

ダークサイドの勝利 15
大原則 11
対象 27
タイミング構成 30
多人数戦ルール 26
ダメージ 21
ダメージ許容量 21
できない 27
デススターダイヤル
　進行 12
　目標カード破壊後の進行 23
　組み立て 6
デッキ構築 28
デッキ構築ルール 28
時 27
特徴 24

な

入門デッキ 7
　構築済デッキの作成 10

は

配備フェイズ 13
破棄 27
爆破ダメージアイコン 21
場にある 27
場に出る 27
場にない 27
場を離れる 27
フォースの均衡
　初期配置 10
フォースフェイズ 14
フォースへの臨戦 14
プレイヤーアクション 30
プレイヤーエリア 11
紛争フェイズ 14
防御側 18
防御側の宣言 18
捕獲 26
補充フェイズ 12

ま

無反攻の処理 23
目標カード 8
　破壊された 23
目標セット 7
目標の宣言 18

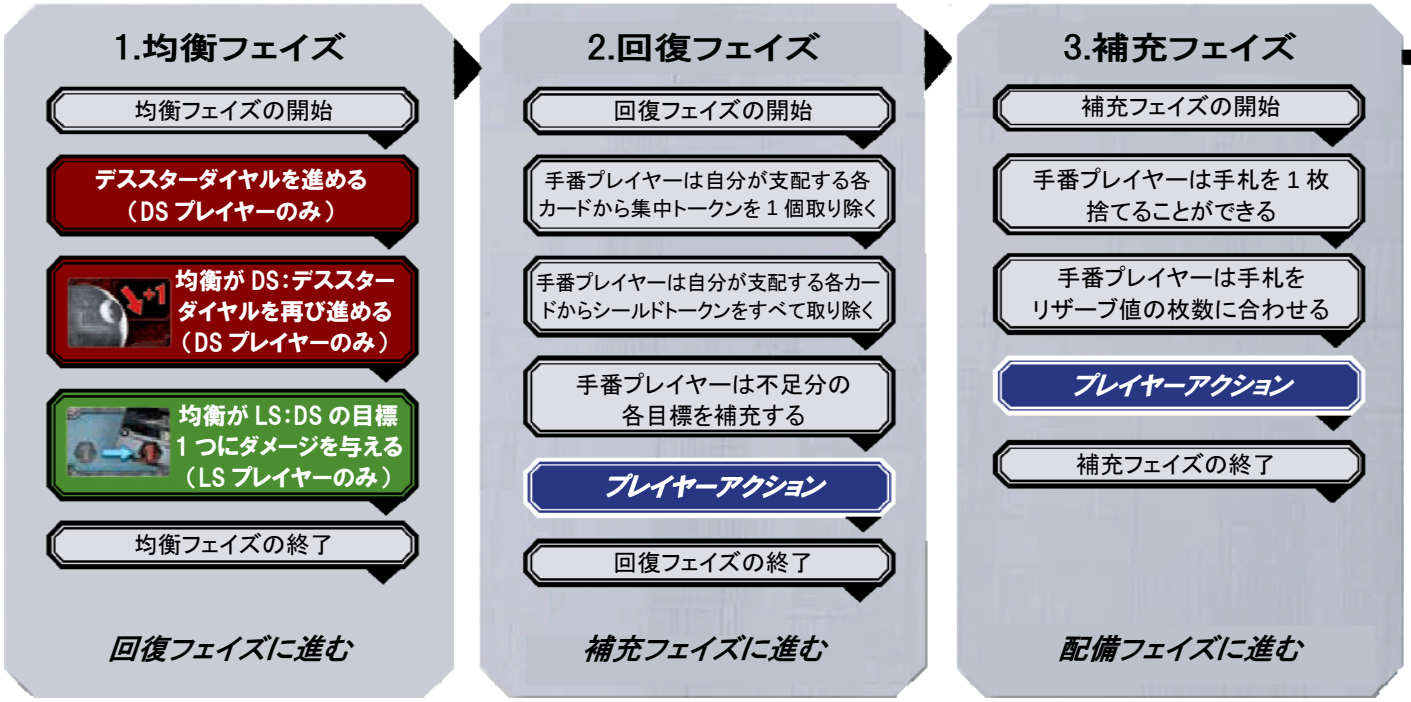
や

ユニークカード 26
ユニットカード 8
　破壊された 23
　プレイ 14
ユニットダメージアイコン 21
用語集 13

ら・わ

ライトサイドの勝利 15
リアクション 25
リソース 16
リソースアイコン 16
リソース一致 16
リソース値 16
リソースの消費 16
リソースの発生 16
リビングカードゲーム 28

タイミング構成



タイミング構成

上の流れ図は、プレイヤーターンのフェイズやステップの詳細を示したものです。

灰色の枠（と、均衡フェイズの赤と緑の枠）は、**固定イベント**と呼ばれるものです。

固定イベント

固定イベントは、ゲームの構成上で指定された時点で強制的に発生する物です。固定イベント中は、プレイヤーはアクション効果を発動できません。介入やリアクション効果は、固定イベントにより効果の発動条件を満たした場合は発動可能です。

アクションウィンドウは、青枠で示されます（「プレイヤーアクション」の表記があります）。

プレイヤーアクション

P24 の「カードの能力」で示されたとおり、「アクション」の後で始まる能力は、アクションウィンドウ中にのみ実行できます。

アクションウィンドウが空いた時点で、手番プレイヤーは常に先にアクションを実行でき、その後に相手が続きます。このように、プレイヤーは交互に 1 つのアクションを実行し、これを両プレイヤーが連続してパスをしてアクションウィンドウが閉じるまで続けます。

各アクションは、次を解決する前に完全に解決を終えます。



メモ：DS プレイヤーは自分の最初のターンの紛争フェイズを飛ばします。LS プレイヤーは自分の最初のターンの回復フェイズに集中トークンを取り除きません。

4.配備フェイズ

配備フェイズの開始

プレイヤーアクション

アクションとして、手番プレイヤーは自分の手札のユニットか強化を1枚プレイしてよい

配備フェイズの終了

紛争フェイズに進む

5.紛争フェイズ

紛争フェイズの開始

プレイヤーアクション

手番プレイヤーは敵目標1つに交戦してよい

しない

交戦

交戦の解決

プレイヤーアクション

紛争フェイズの終了

フォースフェイズに進む

6.フォースフェイズ

フォースフェイズの開始

手番プレイヤーはユニットをフォース戦に臨ませることができる

フォース戦の解決

プレイヤーアクション

フォースフェイズの終了

次のプレイヤーの最初のフェイズに進む

交戦の解決

手番プレイヤーは交戦する敵目標を1つ選ぶ

手番プレイヤーは攻撃側を宣言する

プレイヤーアクション

相手は防御側を宣言する

プレイヤーアクション

手番プレイヤーから、各プレイヤーはエッジの山にカードを配置する

エッジの山を公開し、宿命カードを解決し、エッジ戦を解決する

プレイヤーアクション

エッジ戦に勝ったプレイヤーは可能なら1回襲撃する

プレイヤーアクション

エッジ戦に負けたプレイヤーは可能なら1回襲撃する

プレイヤーアクション

参戦している準備状態のユニットがあるかぎり繰り返す

生存ユニットを確認し無反攻ボーナスの処理を行う

交戦の終結

紛争フェイズに戻る



デッキの準備

基本セットの構築済デッキでゲームを行う場合、最初にそれを準備する必要があります。以下は**ジェダイの所属**のデッキを準備する例です。

A）**ジェダイの所属**カードを選び、自分のプレイエリアに置きます。



B）必要な**目標セット**を集めます。

ジェダイの構築済デッキでは、以下の目標セットを使います：1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 18



C）**目標カード**を１つの山札にし、残りのカードをもう１つの山札にします。





D）それぞれの山札をシャッフルして、**目標デッキ**と**指令デッキ**にします。





E）**ゲームの準備**ができました。