

**Actions- exemple 3 ( exemple 3 ) – "just" actions and backing up ( actions qui viennent d'être réalisées et faire marche arrière )**

Le côté lumineux joue Nabrun Leids (en le plaçant temporairement sur la table comme action la plus haute ); il vise verbalement Luke, R2-D2 et un site de destination (Jabba's palace : audience chamber, c'est à dire le palais de Jabba : la chambre d'audience ); il tire une destinée pour déterminer le coût (il s'agit d'une destinée de 3 ); et il utilise 3 points de Force pour payer le prix demandé par Nabrun . La carte Nabrun Leids est maintenant initiée .



Le côté obscur répond avec la carte Tentacle (tentacule) , la plaçant au dessus de Nabrun Leids et utilisant 1 point de Force .



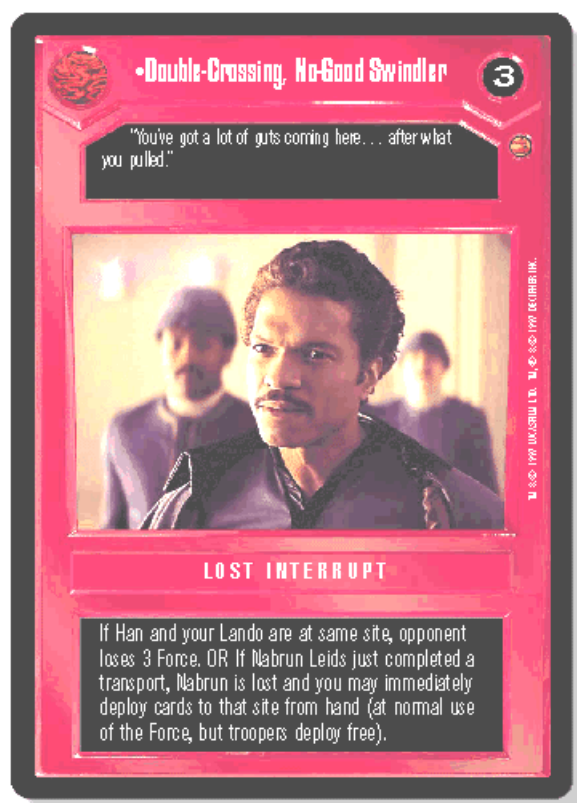
Aucun joueur ne répond à l'utilisation d'un point de Force ou à la carte Tentacle elle même, aussi elle a son résultat et est placée sur la table . Nabrun Leids est maintenant unique (.) et ainsi ne peut plus être initiée ce tour . Cependant, l'exemplaire actuel de Nabrun Leids est encore joué (il est maintenant de nouveau l'action la plus élevée ) .

Aucun joueur ne souhaite répondre davantage à Nabrun Leids , ainsi, il a son résultat (les personnages du côté lumineux sont relocalisés ) . La carte Nabrun Leids est placée au dessus de la carte Tentacle .

Maintenant, c'est au tour du côté obscur d'initier une action . Cependant, le côté lumineux annonce rapidement qu'il joue la carte "A gift" (un cadeau) , qui dit "si vous venez juste de déplacer un droïde à la chambre d'audience ..." Comme c'est une action "just", elle doit survenir avant toute action régulière du côté obscur .



Mais le côté obscur , pour ne pas être en reste, annonce sa propre action "just" la carte:  
Double-crossing, no-good swindler : Traître, escroc de bas étage (" Si Nabrun Leids vient juste de terminer un transport ...").



L'action "just" du côté obscur se déroule la première (parce que c'était en fait le tour du côté obscur pour la prochaine action ), ainsi le côté lumineux doit momentanément remettre la carte A gift dans sa main . (Notez que la carte A gift n'est pas suspendue ni annulée ; plutôt, elle n'a jamais été initiée du tout . C'est un exemple d'un joueur devant "faire marche arrière " si bien que l'adversaire a le temps d'initier une action dans la séquence appropriée ). Après que la carte Double-crossing, no good swindler : Traître, escroc de bas étage ait eu son résultat, le côté lumineux dispose de la prochaine opportunité pour initier une action "just" et ainsi peut décider d'initier ou pas la carte A gift .

#### **Actions - exemple 4 ( exemple 4 ) - battle ( bataille ), "just" responses ( réponses " just " ) et " sense / alter war " ( " guerre sense / alter " )**

Le côté lumineux initie une bataille à un site, en utilisant un point de Force . (comme une bataille n'a pas de carte associée à elle, imaginez vous une "carte virtuelle" placée symboliquement sur la pile pour représenter l'action .)

Le côté obscur répond à la bataille en jouant la carte You overestimate their chances, la plaçant sur le haut de la pile . ( Parce que cette interruption est une réponse " just ", elle doit survenir avant toutes les réponses régulières à la bataille .)



Aucun joueur ne répond à cette interruption , si bien que la carte You overestimate their chances a son résultat ( un **automatic modifier** : un **modificateur automatique** est programmé pour tripler les dommages pour le gagnant éventuel ) et la carte d'interruption est placée dans la pile de cartes perdues . Le côté lumineux a la prochaine opportunité pour répondre à l'initiation de la bataille, mais ne le souhaite pas .

( Note du traducteur : voyez Actions- exemple 1 quand le côté lumineux déploie une carte d'effet, Crash site memorial : le mémorial du site de l'accident , en le plaçant sur la table pour former une "pile" ) . Ceci crée une action la plus haute .

Le côté obscur répond avec une carte d'interruption, Alter, en l'empilant sur le haut de la carte Crash site memorial ( Alter dit spécifiquement qu'elle peut annuler un effet ) . Ceci suspend le déploiement de la carte Crash site memorial et crée une nouvelle action la plus haute .

Le côté lumineux répond à la carte Alter par la carte Sense, en l'empilant sur la carte Alter .

Aucun joueur ne répond à la carte Sense ( fondamentalement, les 2 joueurs passent consécutivement), ainsi cette carte Sense a son résultat. Elle annule avec succès la carte Alter et les deux cartes d'interruption sont retirées de la pile. ( la carte Sense est placée dans la pile de cartes utilisées et ensuite la carte Alter dans la pile de cartes perdues .) La carte déployée Crash site memorial devient la carte la plus haute de nouveau, et le côté lumineux a maintenant la prochaine opportunité d'y réagir, puisque le côté obscur a effectué la réponse précédente ( la carte Alter ). (note du traducteur : en effet, à chaque action telle que la carte Crash site memorial, les deux joueurs peuvent répondre ; le côté obscur a répondu le premier par la carte Alter, le côté lumineux peut à son tour répondre à cette carte Crash site memorial s'il le désire en deuxième lieu )





Le côté obscur répond à l'initiation de la bataille une seconde fois en "réagissant" avec un véhicule (Ubrikkian 9000 Z001) depuis un site adjacent . (c'est une autre réponse "just".)



Aucun joueur ne répond à la réaction , si bien que le Ubrikkian est déplacé , avec trois personnages du côté obscur à bord, jusqu'au site de la bataille . Deux des personnages

débarquent comme partie de la "réaction" . Le côté lumineux a une autre opportunité pour répondre à l'initiation de la bataille , mais décline à nouveau de le faire .

Le côté obscur n'a plus de réponse , si bien que la bataille avance à sa phase de résultat , qui commence avec le segment des armes . (Le segment des armes a la propriété spéciale de permettre à des actions de survenir même si elles ne disent pas qu'elles se jouent durant la bataille .) Le côté lumineux peut initier la première action de chaque segment ; comme la bataille concerne Luke et Han, le côté lumineux déclare Don't get cocky (Ne deviens pas suffisant) . (Don't get cocky n'est pas une réponse à une bataille, mais plutôt se joue durant une bataille, et ainsi , doit survenir dans le segment des armes .)



Le côté obscur répond à la carte Don't get cocky par la carte Sense. Le côté lumineux répond à la carte Sense par la carte Alter. Le côté obscur répond à la carte Alter par la carte Control .



A ce point, la pile d'actions ressemble à ceci :

Control (action la plus haute )

Alter

Sense

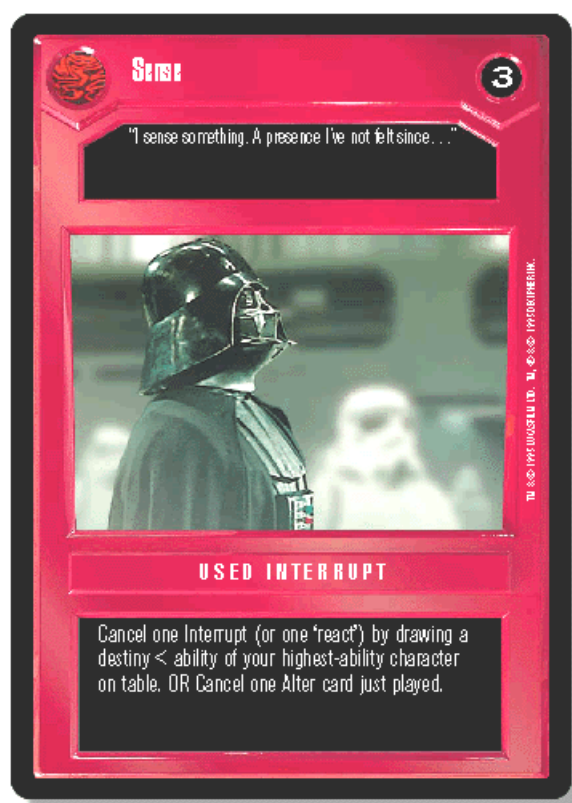
Don't get cocky

Bataille (dans son segment des armes )

Aucun joueur ne répond à la carte Control, aussi a t elle son résultat (annulation de la carte Alter ). Les deux cartes sont placées dans les piles de cartes perdues appropriées et la carte Sense est de nouveau la carte la plus haute .

Aucun joueur ne répond à la carte Sense, aussi a t elle son résultat . Le côté obscur tire une destinée mais ne réussit pas à annuler la carte Don't get cocky . Le côté lumineux dispose de la prochaine opportunité pour répondre à la carte Don't get cocky mais choisit de ne pas le faire .

Le côté obscur répond à la carte Don't get cocky par une autre carte Sense .



Aucun joueur ne répond, aussi la carte Sense a t elle son résultat . Le côté obscur tire une destinée , et cette fois réussit à annuler la carte Don't get cocky . Maintenant la bataille est de nouveau l'action la plus haute, et le côté obscur dispose de la prochaine opportunité pour initier une action dans le segment des armes .

Après que les deux joueurs aient terminé d'initier des actions dans le segment des armes , la bataille passe au segment des puissances, pour se poursuivre ensuite par le segment des dommages . Quand le gagnant éventuel est déterminé , l'**automatic action (action automatique )** prévue par la carte You overestimate their chances s'initiera pour tripler le dommages de bataille du perdant .

### Actions -" just " ( Actions qui viennent d'être réalisées )

Certaines actions peuvent être initiées seulement juste après qu'une autre action ou condition soit survenue, avant que quelque chose d'autre puisse intervenir . Elles sont typiquement indiquées par le mot "just" (ou parfois "immediately" : "immédiatement") dans le texte de jeu . Habituellement une telle action est une réponse à une autre action ( par exemple , "just initiated" : "vient juste d'initier", "just announced" : "vient juste d'annoncer", "just played" : "vient juste de jouer "), mais parfois c'est une nouvelle action qui suit simplement le résultat de l'autre action (par exemple "just completed" : "vient juste d'achever", "just deployed": vient

juste de déployer", "just moved" : "vient juste de se déplacer", "just forfeited" : "vient juste de perdre des points", "just lost" : "vient juste de perdre"). Certains joueurs se réfèrent à celles ci comme des réponses "just" et des actions "just".

Les "Just actions" prennent toujours place avant des actions non "just"; donc ceci vous permettra parfois ou exigera de vous d'initier une action alors que sinon cela aurait été le tour de votre adversaire de le faire ainsi . Par exemple, chaque fois que vous initiez une réponse "just" à votre propre action , la vôtre serait la première réponse à cette action (à moins que votre adversaire ait aussi une réponse "just" pour cette action ) . De même, si vous déplacez un droïde et ensuite souhaitez initier une nouvelle action qui commence avec "si vous venez juste de déplacer un droïde" , celle ci survient avant l'opportunité normale de votre adversaire pour la prochaine action .

Il peut être répondu ou suivi à toute action ou condition par un nombre quelconque d'actions "just" applicable ; en d'autres termes, après qu'une action "just" ait eu son résultat, l'action ou condition antérieure est encore considérée comme venant juste de survenir (jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement l'opportunité d'initier une autre action "just") .

### **Actions-sequence of steps (séquence des étapes)**

Chaque action a toujours 3 étapes qui doivent se dérouler dans l'ordre :

1. initiation (remplir les conditions, spécifier les cibles et payer les coûts) ;
2. les réponses optionnelles (les essais pour modifier spécifiquement ou annuler l'action) ; et
3. le résultat (les conséquences sur la partie en cours de l'action) .

Ces trois étapes seront décrites en plus grand détail en suivant la description du paragraphe stacking ci dessous .

### **Actions-stacking (empilement)**

L'empilement est un outil conceptuel conçu pour vous aider à facilement déterminer la séquence correcte de la partie (particulièrement dans des situations complexes) .

Comprendre comment des actions "s'empilent" dans un simple empilement conceptuel et ensuite reviennent en sortant de la pile est important pour comprendre le système du déroulement sous jacent de la partie .

Une action est souvent suspendue par une autre action . Par exemple, si vous initiez une bataille et que votre adversaire répond par une "réaction", ceci suspend temporairement votre bataille jusqu'à ce que la "réaction" soit terminée . Quand une action est suspendue par une autre, vous pouvez visualiser la seconde en l'empilant sur la première et la recouvrant . Rien d'autre ne peut arriver à la première action jusqu'à ce que la seconde ait son résultat et soit conceptuellement retirée de la pile . Si la seconde action est elle même suspendue par une troisième, la troisième action est empilée sur la deuxième et ainsi de suite . Après que la troisième action ait son résultat, elle est retirée de la pile et la seconde reprend; après que la seconde ait son résultat , elle est retirée et la première reprend. Ainsi, à tout moment, il n'y a jamais plus d'une action qui est active, et celle ci est définie comme l'action la plus haute .

Après que l'action la plus haute soit retirée de la pile , l'action antérieurement suspendue devient l'action la plus élevée à nouveau . Il peut être utile de visualiser la pile d'actions comme une pile physique de cartes sur la table; en fait, certains joueurs empilent véritablement leurs cartes l'une sur l'autre pour les aider à garder souvenir d'une longue chaîne d'actions intriquées telles qu'une "guerre sense/alter" classique . Même si de nombreuses actions telle que bataille, mouvement etc... ne sont pas véritablement des cartes , vous pouvez imaginer des "cartes virtuelles" sur la pile représentant de telles actions .

Parfois (comme au début d'un tour ou d'une phase), il n'y a pas d'action la plus élevée; enfin, disons que la pile est vide . A de tels moment, il n'y a virtuellement pas de limite sur les sortes

d'actions qui peuvent être initiées . Cependant, chaque fois qu'il y a une ou plusieurs actions déjà sur la pile, aucune autre action ne peut être initiée à moins que ce soit

- . une partie de l'initiation de l'action la plus élevée
- . une réponse spécifique à l'action la plus élevée;
- . une partie du résultat de l'action la plus élevée; ou
- . une **automatic action (action automatique)**.

En d'autres termes, vous ne pouvez pas interrompre ou suspendre une action qui est sous l'action la plus élevée, et vous ne pouvez pas volontairement interrompre ou suspendre une action avec une autre action qui ne lui est pas spécifiquement reliée (par exemple, Collision! ne peut pas interrompre un drainage de Force).

Ceci signifie qu'une action qui n'est pas une réponse spécifique à une autre action peut seulement être initiée quand la pile est vide (ou quand l'action la plus élevée est une **battle : bataille** dans son segment des armes ).

### **Actions - step 1 ( actions - étape 1 : initiation )**

L'initiation d'une action ( telle que le texte de jeu d'un personnage, ou le fait de jouer une carte d'interruption ) inclut une ou toutes les exigences suivantes, dans cet ordre:

- ( 1 ) remplir toutes les conditions ;
- ( 2 ) choisir toutes les cibles ;
- ( 3 ) payer tous les coûts .

Si toutes les conditions requises pour initier une action ne peuvent pas être remplies, cette action ne peut pas être initiée .

### **Actions - step 1 a : initiation - meeting conditions ( actions - étape 1 a : initiation - conditions à remplir )**

Une action ne peut pas être initiée à moins que toutes les conditions applicables des règles et / ou du texte de jeu ne soient satisfaites .

Par exemple, pour déployer un personnage par tout moyen, les restrictions de déploiement à une localisation listées dans le texte de jeu de ce personnage doivent être satisfaites . De plus, une présence ou une icône de Force est requise par les règles pour tous les personnages non – espions, comme l'est l'observation de restrictions de déploiement spéciales basées sur des règles telles que les règles de bouclier ou les règles de Dagobah .

De façon similaire, une carte d'interruption qui joue " si une bataille vient juste d'être initiée " ne peut pas être jouée une fois que le segment d'armes a commencé .

### **Actions - step 1 b : initiation - choosing targets ( actions -étape 1 b : initiation - choix des cibles )**

Une action ne peut pas être initiée ( ou une carte d'interruption ne peut pas être jouée ) à moins que toutes les cibles requises par son texte de jeu ne soient capables d'être spécifiées . C'est à dire qu'elles doivent être en jeu " et capables d'être visées " .

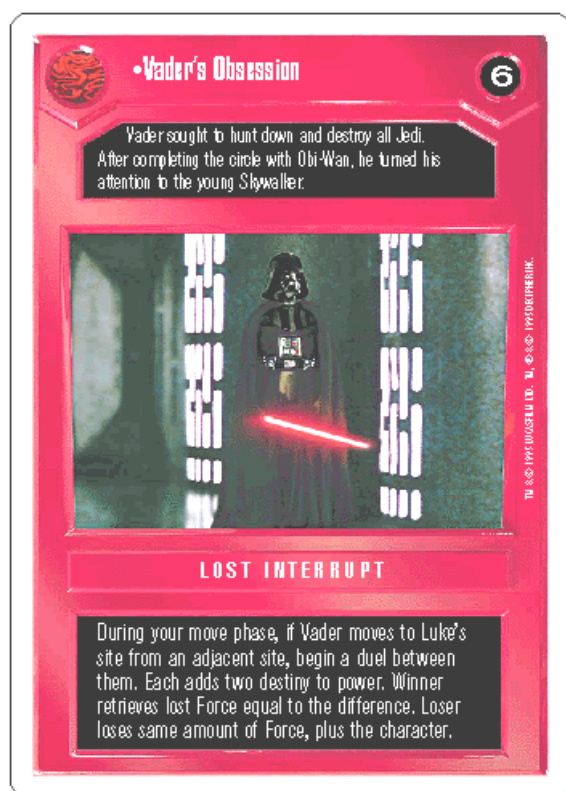
Les cibles sont habituellement évidentes et sont souvent établies de façon explicite dans le texte de jeu ( par exemple, " Utilisez un point de Force pour viser un Jedi de l'adversaire " ) . Mais parfois les actions contiennent des " cibles implicites " basées sur ce que la résolution de cette action affecte.

Par exemple, la carte d'interruption Shocking revelation ( révélation choquante ) dit " Vise une localisation. Les liens scomps là ne peuvent pas être utilisés pour le reste du tour " .



La localisation est une cible explicite, mais au moins un " lien scmp là " est une cible implicite, et en tant que telle, la carte Shocking revelation ( révélation choquante ) ne peut pas être jouée quand il n'y a pas de lien scmp en jeu.

Un autre exemple serait d'essayer de jouer la carte Vader 's obsession (obsession de Vader ) pour attaquer en duel un Luke Skywalker captif .



Les captifs ne peut pas être visés par des cartes qui ne disent pas spécifiquement qu'elles peuvent viser les captifs ( voir **capturing characters : capture de personnages** ), et en tant que telle la carte Vader obsession ( l'obsession de Vader ) ne pourrait pas être jouée lorsque les cibles requises ne peuvent pas être visées ( bien qu'elles soient en jeu ) .

Aussi des actions qui annulent d'autres cartes ( ou des actions ) sont considérées comme visant la carte ( ou l'action ) qu'elles annulent . Ainsi, vous ne pouvez pas jouer la carte Evader, ( celui qui en réchappe ) s'il n'y a pas de carte Revolution sur la table .



Pour les règles concernant l'initiation des actions qui visent une pile de cartes ou la main quand cette cible est vide, référez vous aux entrées " **empty deck or pile** " ( "**pile de cartes vides**" ) et " **empty hand** " ( "**main vide**" ) .

### **Actions - step 1c : initiation -paying costs ( actions - étape 1c : initiation -paiement des coûts )**

Une action ne peut pas être initiée à moins que tous les coûts établis du texte du jeu et / ou de la règle ne soient satisfaits.

Des exemples incluent l'utilisation de la Force pour déployer un personnage ou pour initier une bataille, ou perdre 2 points de Force pour déployer la carte Visage of the emperor :

Visage de l'empereur .





La carte Podrace Prep (préparation à la course de modules) dit "au lieu de tirer une destinée de course, utilisez une carte de la main", si bien que son coût est que vous ne pouvez pas tirer une destinée de course à ce tour (voir aussi "about to draw" : "sur le point de tirer").

### Actions - step 2 : optional resources ( Actions - étape 2 : ressources optionnelles )

Après que l'action la plus élevée ait été initiée et avant qu'elle ait commencé à aboutir à un résultat, des réponses sont permises. Seule l'action la plus élevée peut se voir affliger d'une réponse) Pour qu'une réponse soit valide, elle doit spécifiquement être reliée à l'action la plus élevée. Typiquement une réponse sera un essai pour modifier ou annuler l'action la plus haute (par exemple, Sense: sensation).



Par exemple, si l'action la plus haute est un drainage de Force, une réponse serait une action qui dit "annule un drainage de Force", "survient durant un drainage de Force", "peut soustraire 1 d'un drainage de Force", "drainage de Force de +1", etc ..Des exemples de cartes qui n'indiquent pas qu'elles sont une réponse à un drainage de Force sont Elis Helrot et Nabrun Leids; bien qu'incidemment elles puissent affecter le drainage de Force, elles n'indiquent pas spécifiquement qu'elles sont reliées à ce dernier fait .



Quand toutes les réponses sont terminées, ou qu'aucun joueur ne choisit de répondre, l'action la plus haute a son résultat.

### **Actions – step 3 (étape 3) : résultat (résultat)**

Quand une action commence à avoir son résultat, ceci typiquement causera la survenue d'une ou plusieurs autres actions. Par exemple, le résultat de Beru stew (le ragoût de Beru) est que chaque joueur doit activer 2 points de Force.



Ces actions d'activation de Force suivent leurs 3 propres étapes, et ainsi peuvent se voir affliger d'une réponse. Cependant, aucune réponse à l'action originale (Beru stew : le ragoût de Beru) n'est permise entre ces actions, parce que l'étape des réponses optionnelles à Beru stew ( le ragoût de Beru ) est passée et a actuellement son résultat . Quand le résultat de l'action est terminée, l'action est retirée de la pile . Parfois l'action (par exemple Sense : sensation ) résulte dans l'annulation d'une action sous jacent à laquelle elle répond.



Dans ce cas , quand l'action qui faisait office de réponse quitte la pile, l'action annulée sous jacente quitte la pile au même moment. Dans tous les autres cas, quand une action quitte la pile, l'action sous jacente devient la plus haute une fois de plus et continue là où elle s'était arrêtée.

### **Actions- taking turns ( succession des tours )**

Les joueurs alternent les tours initiant les actions . Quand c'est votre tour, vous pouvez initier la première action de chaque phase . Quand votre action a eu son résultat ou a été annulée, alors votre adversaire peut initier la première action, et ainsi de suite .

Quand une action que vous initiez est au niveau de ses réponses optionnelles, votre adversaire a le premier l'opportunité d'initier une réponse ,ensuite, ( quand cette réponse est achevée) vous pouvez initier une réponse, et ainsi de suite.

Ainsi, ces deux règles vous permettent de savoir , à tout moment et quelque soit le nombre d'actions sur la pile, de qui est ce le tour pour initier la prochaine action.

Quelque soit votre tour pour initier une action , si vous ne souhaitez pas le faire vous pouvez "passer". Chaque fois que les deux joueurs passent consécutivement, la partie continue comme suit:

- . Si l'action la plus élevée est à sa phase des réponses optionnelles, cette action conduit à son résultat.
- . Si l'action la plus haute est une bataille, la bataille se poursuit jusqu'à son prochain segment.
- . S'il n'y a pas d'action la plus haute, le tour se poursuit jusqu'à sa prochaine phase .

### **Actions – time to respond (le temps pour répondre )**

Dans un esprit de sportivité, il est permis à tout moment à un joueur de demander une courte pause afin de réfléchir à ses options . Dans le jeu réel, les joueurs ont bien sûr rarement besoin de penser à l'enchaînement des actions . Typiquement, la partie s'écoule doucement d'action en action , sans complication . Occasionnellement, cependant, un joueur sentira qu'il n'avait

pas eu assez de temps pour initier une action ou au moins pour demander une courte pause . Dans ces cas ,le joueur a le droit de demander à l'adversaire de "faire marche arrière" si bien qu'il peut initier son action dans la séquence correcte .

Note du traducteur : voir un exemple dans **actions - exemple 3 – "just" actions and backing up -**

### **Activate Force ( activer de la Force )**

Voir **Force**; voir **activate phase ( phase d'activation )** .

### **Activate phase ( phase d'activation )**

C'est la première phase de chacun de vos tours , pendant laquelle vous activez de la Force pour un usage ultérieur .

Comptez les icônes de Force sur votre côté de chaque localisation ( et sur chacun de vos maîtres jedi) sur la table . Ajoutez un pour représenter la Force personnelle que vous générez vous même . Activez ce nombre total de cartes en les transférant , une par une et à l'envers, depuis le haut de votre pile de réserve jusqu'en haut de votre pile de Force ( voir **Force** ) . Ne regardez pas les cartes , ou mettez les dans votre main . Vous n'êtes pas obligé d'activer toute la Force à laquelle vous avez droit .

Notez que lorsque votre jeu devient drainé en Force par l'adversaire, vos options diminuent . Quand vous avez moins qu'environ 10 cartes restantes, vous devez être spécialement prudent dans le maniement de votre Force . Par exemple, si vous activez toutes les cartes dans votre pile de réserve, vous ne serez pas capable de tirer une destinée si une bataille survient . Quand vous atteignez ce niveau dans la partie, pensez à laisser des cartes dans votre pile de réserve si bien que vous pouvez tirer une destinée, si nécessaire . Dans une partie serrée, quand les deux joueurs ont seulement quelques cartes qui leur restent, la façon dont vous gérez votre Force restante sera critique pour votre succès !

### **Activating Force ( activation de la Force )**

Déplacement d'un nombre quelconque de cartes, une par une, depuis votre pile de réserve jusqu'à votre pile de Force . L'activation de chaque unité de Force est une **action** séparée . Durant votre phase d'activation, une présence n'est pas requise pour générer de la Force aux localisations où vous avez des icônes de Force, et vous n'êtes pas obligé d'activer toute la Force à laquelle vous avez droit . Cependant ,quand d'autres cartes ou règles ( par exemple, Blue Milk : lait bleu ) vous demandent d'activer de la Force, vous devez tout activer ( ou autant que possible ) .



Chaque fois qu'une activation de Force est permise par des cartes ou des règles, elle est prise depuis le haut de la pile de réserve et est placée sur le haut de la pile de Force, une carte à la fois.

### Adjacent

Certaines cartes se réfèrent à des sites ou des secteurs adjacents (les systèmes ne peuvent être adjacents). Ce sont des sites ou des secteurs connexes qui ont été joués l'un à côté de l'autre. Les cartes peuvent se déplacer d'une localisation à une localisation adjacente comme une séquence d'espaces connectés sur un plateau de jeu.

Deux cartes de localisation sont adjacentes seulement si :

- (1) elles sont de la même sorte de localisation (site ou secteur)
- (2) physiquement l'une à côté de l'autre et
- (3) partie d'un même système, vaisseau spatial, etc ...

(Les **véhicule sites : sites de véhicule** sont aussi adjacents au site de planète où le véhicule est localisé.) Des localisations peuvent être physiquement à côté l'une de l'autre sur la table sans être adjacent (par exemple, un système à côté d'un secteur).

### Admiral's Order (ordre de l'amiral)

Un nouveau type de cartes pour l'extension Death Star : l'étoile de la mort II.

Vos cartes Admiral's Orders (l'ordre de l'amiral) se déploient sur la table gratuitement, mais seulement durant votre phase de déploiement et seulement si vous occupez un système planétaire, terrain de bataille. Il peut y avoir seulement une carte Admiral's Orders (ordres de l'amiral) sur la table à tout moment. Quand une nouvelle est déployée, l'ancienne (sans tenir compte à quel joueur elle appartient) est placée dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire. Notez que vous ne pouvez pas déployer une carte admiral's order (ordre de l'amiral) si une carte unique (•) du même nom est déjà sur la table. De nombreuses fonctions enregistrées dans le texte de jeu des cartes Admiral's Orders (ordres de l'amiral) s'appliquent

aux deux joueurs, au lieu de seulement à vous ou à votre adversaire; si une phrase particulière ne s'applique pas spécifiquement à un joueur, alors elle s'applique aux deux .