

Operative rules (règles des agents secrets)

" Un agent secret " est tout personnage avec le mot " operative " (agent secret) dans son titre de carte. Les agents secrets sont restreints par des règles spéciales comme suit :

- vous ne pouvez pas déployer volontairement ou déployer votre agent secret vers (ou à travers) une localisation sur sa planète correspondante où vous avez déjà un agent secret (même s'il est **missing** : porté disparu ou **captured** : capturé) du même titre de carte.
 - si à tout moment deux de vos operatives : agents secrets (même s'ils sont portés disparus ou capturés) du même titre de carte sont à la même localisation sur leur planète correspondante, vous devez choisir l'un pour qu'il soit perdu (vous pouvez choisir un agent secret porté disparu ou captif pour qu'il soit perdu).
 - votre personnage operative (agent secret) sur sa planète correspondante ne peut pas appliquer son habileté pour le tirage d'une **battle destiny** (destinée d'une bataille) . Votre operative (agent secret) ne peut pas contrôler une localisation sur sa planète correspondante pour une raison quelconque à moins que vous n'ayez d'autre cartes avec une habileté totale de un ou plus à cette localisation. Vos operatives (agents secrets) occupent néanmoins cette localisation (et peuvent se battre ou être attaqués) mais ils ne peuvent pas effectuer un drainage de Force ou renverser une carte d'objectif seuls.
- Voir **matching operative (agent secret correspondant)**.

Opponent's cards (cartes de l'adversaire)

Voir **owner (propriétaire)**.

Orbital Mines (mines orbitales)

Dans une extension future, les bombardiers futurs seront capables de se déployer et de désarmorcer des mines orbitales.

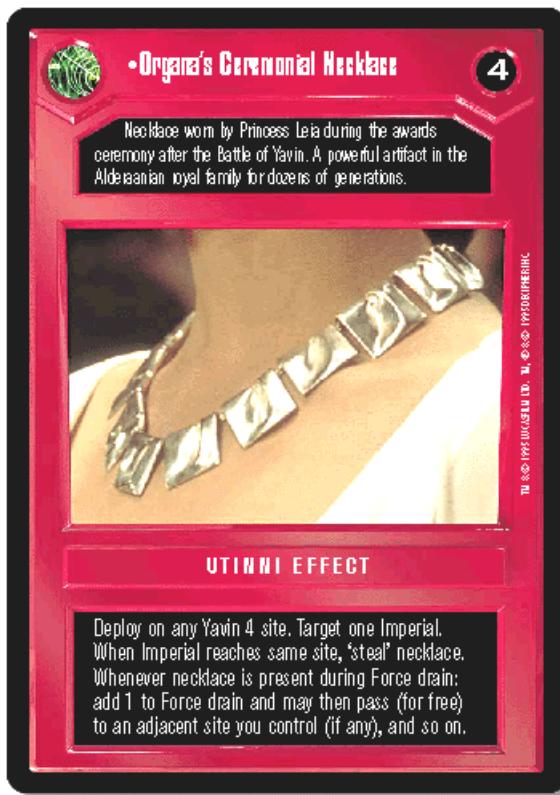
Ord Mantell (Light Side : côté lumineux)



Côté lumineux (1) : si vous contrôlez, chacun des chasseurs de prime de votre adversaire ont une valeur de perte de -2.

Côté obscur (1) : chacun de vos pilotes chasseurs de prime, ajoute 1 point additionnel à la puissance des vaisseaux spatiaux qu'ils pilotent ici.

Organa's Ceremonial Necklace (le collier de cérémonie d'Organa)



Le terme "voler" sur cet effet Utinni signifie simplement placer le collier sur l'impérial qui est considéré comme cible. Afin de transmettre le collier de cérémonie de Organa à un site adjacent que vous contrôlez, vous devez immédiatement recibler (le placer sur) un autre de vos impériaux ici.

Organized Attack (attaque organisée)



Quand elle est jouée, la carte Organized Attack (attaque organisée) ne profite en aucune façon aux chasseurs stellaires atterriss, puisque les chasseurs stellaires atterriss ne peuvent utiliser aucune carte qui logiquement requirerait que le chasseur stellaire soit en train de se déplacer . Voir **landed starfighters** (**chasseurs stellaires atterriss**) . La carte Organized Attack (attaque organisée) peut être jouée s'il n'y a pas de X-Wing (aile X) ou de Y-Wing (aile-Y) sur la table .

Orientation of cards backs (orientation du dos des cartes)

Bien qu'une bonne sportivité soit une garantie des jeux des cartes à collectionner de Décipher's, l'orientation des cartes n'est pas un problème dans 99 % des cas. Cependant pour maintenir la probité du jeu, le guide du tournoi de Décipher requiert que chaque joueur garde toutes les cartes d'un jeu ou d'une pile quelconque tournées dans la même direction (c'est à dire avec les logos star wars faisant face tous à la même direction). Ceci empêche les cartes d'être marquées ou "suivies à la trace par l'orientation de leur dos de carte) .

Ounee Ta



Si cet effet est déployé au début de la partie, il ne vous permettra pas de prendre votre interruption de départ dans votre main parce que cette interruption sera en train d'être résolue, et ainsi pas encore dans la pile de cartes perdues quand cet effet est déployé .

Our Most Desperate Hour (notre heure la plus désespérée)



Cet effet Utinni doit être déployé sur la localisation du système planétaire d'Alderaan.

Out Of Nowhere (depuis nulle part)

Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille à un système ou à un secteur, vous avez un vaisseau spatial avec une manoeuvre > 3, utilisez un point de Force pour ajouter une destinée de bataille.

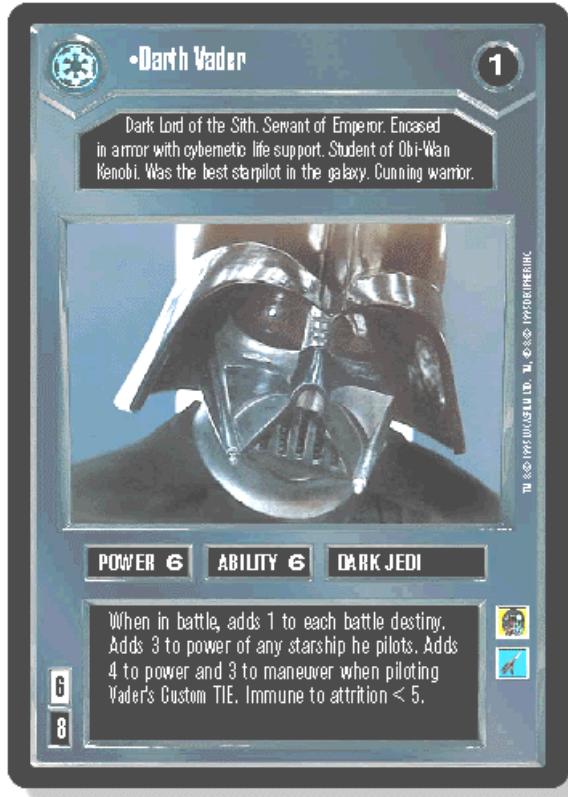
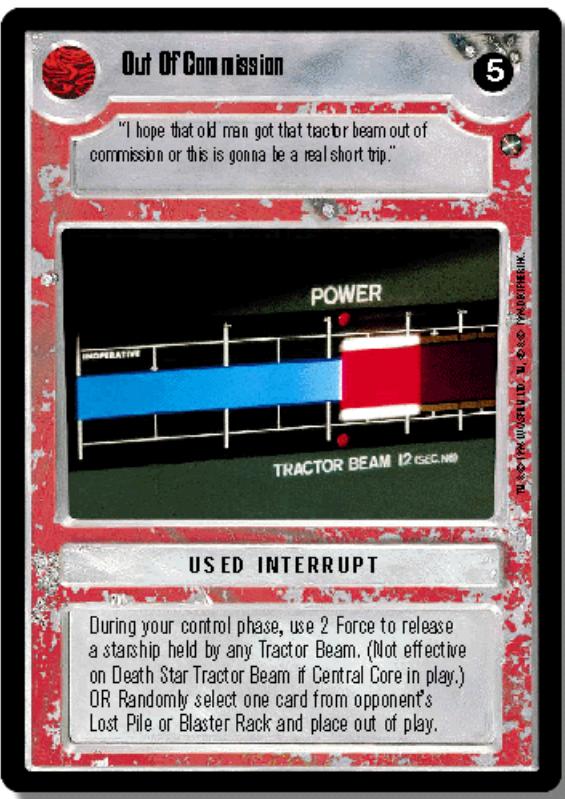
Out of play (hors jeu)

Ce sont des cartes perdues qui, plutôt que d'aller dans la pile perdue, sont retirées totalement du jeu .

Quand un personnage, un véhicule, un vaisseau spatial unique est placé hors jeu, tous les personnages représentés par cette carte (incluant n'importe quel vaisseau spatial et les personnages pilotes permanents) ne peuvent pas être de nouveau déployés pour le reste du jeu. Exemple 1 :Noble sacrifice (sacrifice noble) place Dutch hors jeu, ou Dannik Jerriko « mange sa soupe ».Aucune version du personnage de Dutch ne peut être déployée pour le restant du jeu, incluant Gold leader in Gold one (parce qu'il inclut le personnage de Dutch comme son pilote permanent).



Exemple 2 : la carte Death star assault squadron (l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort) est placé au hasard hors jeu par Out of commission (hors service) . Aucune version des personnages suivants ne peut être déployée pour le reste du jeu : Vador, DS 61-2, DS 61-3, Vader's custom TIE (le TIE personnel de Vador), Black 2 et Black 3 .



Une carte qui vient juste d'être placée hors jeu n'est pas considérée comme " venant juste d'être perdue " ou " venant juste d'être comptabilisée en valeur de perte ". Ainsi si Obi-Wan perd un duel épique ou est visé par la carte Noble Sacrifice (sacrifice noble), il ne peut pas aller sur la carte Bacta Tank (cuve à Bacta) ou sur une carte Weather Vane (girouette).

