

PREPARACIÓN

1. Cada jugador toma el mazo inicial de 10 cartas. Roban 5 cartas de su mazo.
2. Coge el mazo de bases, baraja y roba 5 para esta partida. (Lothal y Dantooine son las iniciales)
3. Baraja el mazo de galaxia y crea una fila de 6 cartas.
4. Disponer el marcador de la fuerza, con el cubo blanco en el extremo rebelde.

JUEGO

Se alternan turnos comenzando por el jugador imperial.

1. Comienzo

- Si el rival destruyó una base el turno anterior, elige una nueva del mazo y se revela, aplica su texto.
- Realiza los efectos de las naves de línea que controlas.
- Si el marcador de fuerza está en tu extremo, gana un recurso.

2. Acciones

Resuelve todas las acciones que quieras en el orden que quieras:

- Jugar una carta.
 - Baja una carta de tu mano.
 - Gana lo que se indique en la iconografía debajo de su coste.
 - Por cada símbolo de fuerza mueve el cubo blanco hacia tu lado tantos pasos.
 - Por cada símbolo de recurso toma un cubo amarillo.
 - El poder de ataque se mantiene con las cartas ya que deben agruparse para atacar.
- Adquirir una carta
 - Utiliza recursos para pagar el coste indicado en el círculo amarillo de cualquier carta de tu facción o neutral de las disponibles en la galaxia.
 - Estas cartas irán al descarte personal, aunque también pueden descartarse al descarte general de la fila de la galaxia.
- Usar la capacidad de una carta.
 - Resuelve el texto de una carta (que no sea una nave de línea). Máximo una vez por turno.
 - Que “La fuerza te acompañe”: el cubo blanco debe estar en tu mitad del marcador de fuerza.
 - Si dice que retires de la partida, la carta se elimina del juego.
 - Si exige ser descartada va a nuestro descarte personal, salvo que se descarte de la fila de la galaxia, en cuyo caso ira al descarte general.
 - Para reparar retira marcadores morados de daño sobre una carta.
- Asignar unidades a un ataque.
 - Puedes declarar cartas con valor de ataque para atacar a la base del otro jugador.
 - También pueden realizarse ataques contra una carta de la fila de la galaxia con un valor de eliminación en su esquina inferior.
 - Cada carta solamente puede participar en un ataque por turno.
- Resolver un ataque
 - Si se ataca una carta de la fila de la galaxia, el valor de ataque de las unidades participantes debe igualar o superar el valor objetivo de la esquina inferior. Después reemplaza la carta.
 - Si se ataca una base, hay que ver si hay alguna nave de línea, en cuyo caso serán quienes reciban antes los daños (hasta igualar su valor morado, elige el jugador atacante). Los excesos se asignan a la base o a otra nave de línea si queda alguna aún.
 - Cualquier nave de línea destruida irá al descarte del jugador defensor.

3. Limpieza

- Se descarta cualquier carta jugada, salvo las naves de línea.

- Roba hasta tener 5 cartas, en caso de no haber suficientes, baraja tu descarte y continúa robando.

FINAL

Cuando se consigue destruir 3 bases de un oponente.