

BALANCE OF THE FORCE

A Balance of the Force kiegészítő új játék lehetőségeket ad, két különböző többjátékos formában. Az egyik egy négyjátékos, kettő a kettő ellen alapú játék. A másik egy forgatókönyv alapú játék ahol egy játékos ellen két vagy három ellenfél játszik. Végül ez a kiegészítő mind a hat frakció számára tartalmaz új lapokat, amiket egyaránt lehet egy- és többjátékos játékokban alkalmazni.

Többjátékos számláló

A kiegészítő tartalmazza a többjátékos Halálcsillag számlálót, amire 2v2 játék, illetve a Jerjerrod's Task küldetés esetén van szükség.



Kettő a kettő ellen (2v2) csapatjáték

Előkészületek és a kör szakaszai

A 2v2 formátumú játék esetén a csapattársak egymás mellett ülnek, minden játékos a vele szemközt ülő ellen játszik (lásd az ábrát). A Sötét oldal csapata dönt és nyilatkozik, hogy melyik játékos kezd. Ezután a Világos oldal dönt a sorrendről, és ennek alapján helyezkednek el, ahogy az ábra mutatja. A választott sorrendet a játék folyamán nem lehet megváltoztatni.

A Sötét oldal kezd az első körrel. Minden egyes csapat körben (Team's turn) a Játékos #1 van először, majd a Játékos #2. Ha a Sötét oldal befejezte, akkor a Világos oldal következik hasonló módon. A kör a két csapat között váltakozik a játék folyamán.

Egy játékos csak a vele szemben ülő játékos ellen támadhat, de egyes lapok és a taktikai ikonok hatással lehetnek a többi játékosra is. Továbbá az új szabályok, mint a közös tartalék, a támadás- és védelem támogatás, valamint a közös Erő küzdelem lehetővé teszik, hogy a partnerek összedolgozzanak a játék során.



Győzelem

A Világos oldal csapata nyer, ha összesen öt Sötét oldal objektívát sikerül elpusztítania.

A Sötét oldal csapata nyer, ha a többjátékos Halálcsillag számláló eléri a 16-ot.

Amikor egy Világos oldalhoz tartozó objektíva a Sötét oldal játékosának Győzelmi paklijába (victory pile) kerül, akkor a játékos tekerhet egyet a tárcsán minden az ő (és csak az ő) paklijában lévő lap után. (Más szóval mindkét Sötét oldal játékos külön-külön kezeli a győzelmi pakliját (victory pile)). Ha a Világos oldal játékos elpusztít egy Világos objektívát, Sötét oldal játékosok eldönthetik, hogy az elpusztított Világos objektíva kinek a győzelmi paklijába kerüljön.

A 2v2 formátumban, nem veszít az a játékos, akinek elfogy valamelyik paklija. Ha egy játékos kifogy a kártyákból, akkor továbbra is játékban marad, de nem lesz képes lapot húzni, és/vagy az elpusztított objektíváit pótolni.

Bizonyos kártyák meghatározhatják a csapat saját veszítésének feltételeit, vagy az ellenfél győzelmének feltételét. Kártya hatással nem változtatható meg a csapat saját győzelmi feltétele.

Kihívás pakli forgatókönyv

A kihívás pakli (Challenge decks) egyedi, önálló forgatókönyv amit egy játékos játszhat két vagy három fős ellenfél csapat ellen. A csapat minden játékosa, egy szabványosan felépített paklival játszik (Pakli építés szabályok később). Mindkét oldal saját kihívás paklival rendelkezik. Minden lapot csak a saját paklijában lehet használni.

Jerjerrod feladata (Jerjerrod's Task)

Jerjerrod feladata (Jerjerrod's Task) a Sötét oldal kihívás paklija, amivel a forgatókönyv szerint egy játékos ellen két vagy három Világos oldal játékos játszik hagyományos paklikkal.

Ebben a küldetésben a Sötét oldal játékos megpróbálja felépíteni a második Halálcsillagot, míg a világos oldaljátékosai igyekeznek megakadályozni azt.



Két Világos oldali játékos az optimális a tapasztalatok szerint, három esetén feltehetőleg könnyebben győz a Világos oldal.

Előkészületek

Jerjerrod feladata kártyák D01 jelöléssel vannak ellátva. A Sötét oldal játékos ezek a kártyákat használja forgatókönyv során, és nem használ frakció (affiliation) kártyát.

A Sötét oldal játékos kiveszi a Death Star II lapot a pakliból és a (Setup) oldalával felfelé kiteszi. A kezdő objektívái: "Along the Sanctuary Pipeline"; "Lemelisk's Ambition"; és "Heightened Security". A maradék hét „Jerjerrod's Task” objektíva kártyát bekeveri a többi lap közé.

A Világos oldal játékosai a szokásos módon készülnek fel a játékra.

Játék megnyerése

A Világos oldal játékosai megpróbálják megakadályozni a második Halálcsillag elkészülését. Azonnal megnyerik a játékot, ha a Sötét oldalnak nincs játékban lévő objektíva kártyája. A Világos oldal nem változtathat ezen a győzelmi feltételen Világos oldalhoz tartozó kártya hatásával.

A Sötét oldal játékos megpróbálja befejezni a második Halálcsillag építését, és hogy demonstrálja az erejét ennek a brutális fegyvernek, porrá zúzza a Lázadás lelkét, és térdre kényszeríti a Galaxist. Ez úgy történik, hogy elegendő erőforrást gyűjt össze, hogy képes legyen játékba hozni a Death Star II lapot, aztán ha már játékban van, akkor begyűjti a segítségével az összes Világos oldal játékosától a frakció (affiliation) kártyát.

Ahogy a Sötét oldal győzelme a Death Star II lap szövegétől függ, úgy a Világos oldal megnyeri a játékot, ha elpusztítja ezt a lapot.

A kártyák elfogyása nem jelenti azt, hogy az adott játékos veszített volna. Folytathatja a játékot, de nem fog tudni lapot húzni, vagy pótolni az elvesztett objektíváit.

Halálcsillag számláló

Ebben a forgatókönyvben a Sötét oldal játékos a számlálót, mint ahogy azt normál esetben tenné. Azonban a tárcsa csak arra használható, hogy csökkentse a Halálcsillag II elkészülésének költségét. A Sötét oldal játékos csak a Death Star II kártyára nyomtatott feltételek mellett nyerheti meg a játékot, pusztán a számláló előretekerése által nem.

A „Jerjerrod’s Task” objektíva kártya

Ennek az objektívának hét példánya bele van keverve a Sötét oldal paklijába. Ezeknek a kártyáknak van egy hatása, amivel a játékos a kezéből a játékba tudja hozni őket. Ezáltal folyamatosan egyre több objektívája lehet játékban a Sötét oldalnak. Ebben a forgatókönyvben nincs felső határ az objektívák számát illetően. Ezek az objektívák nem játszhatóak ki a játékos kezéből, csak a rajtuk álló Action hatás, vagy egy másik kártya hatása által. (Ezeket a kártyákat lehet használni az Edge-battle során is, de mivel nincs rajtuk Erő ikon, így inkább csak blöffölésre lesznek alkalmasak.)

Vadászat Skywalkerre (The Hunt for Skywalker)

A Vadászat Skywalkerre a Világos oldal kihívás paklija, amivel a Világos oldal játékos egyszerre két vagy három Sötét oldal játékos ellen játszik. A Világos oldal játékos az előkészített kihívás paklival játszik, míg a Sötét oldal játékosai egy normál módon összeállított paklival játszanak.

Ebben a forgatókönyvben a Sötét oldal játékosai megpróbálják levadászni Luke Skywalker, míg a Világos oldal játékos igyekszik megakadályozni ezt.



Két Sötét oldal játékos az optimális a tapasztalatok szerint. Három Sötét oldal játékos esetén a Sötét oldalnak nagyobb az esélye a győzelemre.

Sötét oldal pakli korlátozások

Ebben a forgatókönyvben a Sötét oldal játékosai nem használhatnak tíznél több objektívát a paklijuk megalkotása során.

Előkészületek

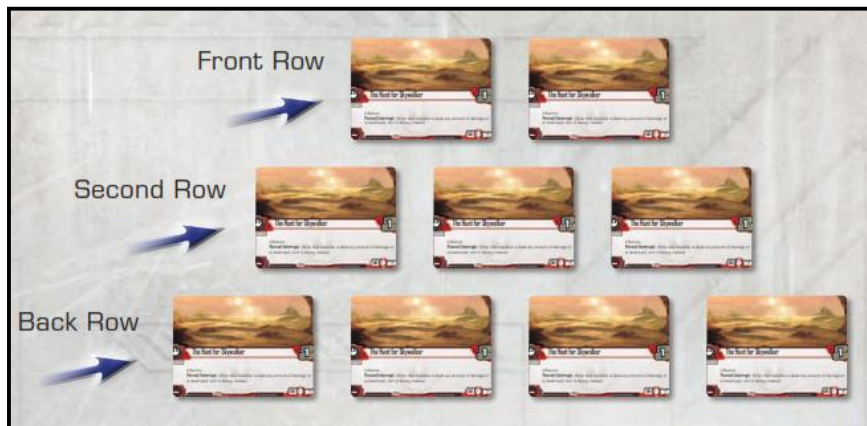
A játék során a Világos oldal csak a forgatókönyv lapjait használhatja, ezek L01 jelöléssel vannak ellátva, és nem használ frakció (affiliation) kártyát.

A Világos oldal játékos felállítja a kilenc objektíva kártyát képpel lefelé (úgy, hogy az egyforma „The Hunt for Skywalker” fele legyen felül, és minden objektíva egyedi fele pedig alul) maga elé, ahogy az ábrán látszik.

A Luke Skywalker kártyát vegyük ki a pakliból, és tegyük félre. Ha a “Return to Tatooine” objektíva kártya felfedődik, hatására játékba kerül.

A Halálcsillag számlálóra nincs szükség a játék során.

A Világos oldal játékosa megnézheti az objektíva kártyákat, és a saját döntése alapján helyezheti el őket a fenti formáción belül. Célszerű az első alkalommal a “Return to Tatooine” objektíva kártyát az utolsó sorban elhelyezni.



Erősítések (Reinforcements)

Miután a Világos oldal játékosa elhelyezte az objektíváit, választhat két különböző Világos objektíva szettet a készletéből mint erősítést (első alkalommal használjuk a dobozban található “Watchers in the Wasteland” és “Rendar’s Wrath” szetteket). Az objektíva kártyákat tegyük félre, azokra nem lesz szükség.

A maradék kártyákat keverjük össze és alkossunk belőle egy Erősítés (Reinforcement) paklit. Minden alkalommal amikor egy Világos objektíva képpel felfelé fordul, a Világos oldal játékosa húzhat egyet az Erősítés pakliból, megnézheti, és képpel lefelé beteheti bármelyik Világos objektíva alá, imnt erősítést. A világos oldal játékosa úgy használhatja az objektívái alatt lévő erősítés kártyáit, mintha azok a kezében lennének. Ez magában foglalja a kártyák kijátszását, felhasználását az Edge battle során, valamint játékba kerülésüket egy másik kártya hatását követően. Egy objektíva alatt legfeljebb csak egy kártya lehet egyidőben.

A lefordított erősítés kártya nem számít bele a Világos oldal játékosának kézlimitébe, dobás és húzás során, valamint akkor sem, ha az ellenfél kártya hatása a Világos oldal játékosának kézben tartott lapjaira vonatkozik.

Ha egy képpel felfelé lévő objektíva kártya megsemmisül, miközben alatta van egy erősítés kártya, akkor azt a kártyát el kell dobni. Ha egy képpel lefelé lévő objektíva kártya megfordul, és van alatta egy erősítés kártya, akkor az erősítés kártya ott marad az objektíva alatt.

A Világos oldal játékosa nem választhat erősítésként olyan objektíva szettet, ami tartalmaz Luke Skywalker kártyát.

Lefordított objektívák

Ebben a forgatókönyvben a Sötét oldal játékosai megpróbálják megsebezni a Világos oldal objektíváit, amelyek felfedődnek, és így kerülnek egyre közelebb Luke Skywalker rejtekhelyéhez.

Amikor egy lefordított objektíva megsérülne, vagy megsemmisülne, felfedődik, és megfordul képpel felfelé. Ha ez egy lerohanás (engagement) során történik, akkor a lerohanás tovább folytatódik az új, felfedett objektíva ellen. Ne feledd, hogy egy egység a csapás (strike) során az összes sebzését leadja, nem oszthatja meg, hogy egy sebbel megfordítsa az objektívát és a többit a másik oldalába sebezze be. Egy csapás (strike) minden sebzését fel kell használni arra, hogy az objektíva megforduljon.

Amikor egy objektíva megfordul, akkor az összes rajta lévő jelzőt és fejlesztés (enhancement) kártyát el kell dobni.

Sebezhető objektívák

A világos objektívák elhelyezése igen fontos, amikor a Sötét oldal játékosja kijelöli a támadókat vagy használja egy kártya hatását. Csak a sebezhető kártyák lehetnek célpontjai egy lerohanásnak (enganged) vagy kártya hatásának. Egy objektíva sebezhető, ha a felette lévő két objektíva közül legalább az egyik már el lett pusztítva.



A játék kezdetén az első két sorban lévő objektíva sebezhető. Csak sebezhető objektíva lehet célpontja lerohanásnak, vagy ellenséges kártya hatásának.



Itt már vannak üres helyek, ahol már egy objektíva megsemmisült. A sárga fénnnyel megjelölt objektívák sebezhetőek. Csak sebezhető objektíva lehet célpontja lerohanásnak, vagy ellenséges kártya hatásának.

Új kulcsszó: Befolyásol (Influence)

A befolyásol (Influence) kulcsszó ebben a forgatókönyvben arra szolgál, hogy a Világos oldal játékosja megfizessen az erősítés (reinforcement) kártyáiért.

Ha egy erőforrás termelő kártya rendelkezik a befolyásol (influence) kulcsszóval, akkor az általa termelt erőforrás egyező minden frakció (affiliation) erőforrásával.

Játék megnyerése

A Sötét oldal játékosai megpróbálják megtalálni és megölni Luke Skywalkerert. Ennek érdekében megtámadják, felfedik, és elpusztítják a Világos oldal objektíváit. Ha rábukkannak a "Return to Tatooine" objektívára, Luke Skywalker játékba kerül, és megpróbálhatják megölni őt. Ha sikerül Luke-ot megölni, akkor a Sötét oldal győzedelmeskedett, és a játékos, aki a végzetes sebet bevitte, kivívja Lord Vader örök elismerését. A Sötét oldal játékosai nem változtathatnak ezen a győzelmi feltételen Sötét oldalhoz tartozó lapok hatásával.

A Világos oldal játékosja megpróbálja elkerülni, hogy a Sötét oldal rátaláljon Luke Skywalkerre. Ez sikerülhet neki, ha a Sötét oldal játékosai kifognak a kártyákból. Ha ez összejön, akkor Luke sikeresen elkerülte a levadászására kiküldött erőket, és megnyerte a játékot. A Világos oldal játékosja nem változtathat ezen a győzelmi feltételen semmilyen Világos oldalhoz tartozó kártyával. Ha a Világos oldal játékosja kifogy a kártyákból, még nem feltétlenül veszített. Játékban marad de nem lesz képes lapot húzni, vagy pótolni az elvesztett objektíváit.

Az Erő egyensúlya

Mivel a forgatókönyv során nincs szükség a Halálcsillag számlálóra, és a Világos oldal játékosja sem győz az ellenséges objektívák legyőzésével, így az Erő egyensúlya ebben a forgatókönyvben a következő hatásokkal fog bírni.

Ha a Világos oldal van felül a Világos játékos egyensúlyi fázisában (Balance phase), akkor minden Sötét oldal játékosnak el kell dobnia a paklijának legfelső lapját.

Ha az Erő egyensúlya a Sötét oldalával van felfelé a Sötét játékosok egyensúlyi fázisában (Balance phase), akkor kioszthatnak egy sebet egy sebezhető Világos objektívának. Ha az objektíva képpel lefelé volt, akkor a sérülés hatására megfordul.

Általános többjátékos szabályok

A következő szabályok vannak érvényben a 2v2 játék és a forgatókönyves játékok esetén.

Multiplayer pakliépítés szabályok

Ha multiplayer játékra építünk paklit, akkor minden játékosnak legalább tíz objektívát kell a saját paklijába tennie.

Az 1v1 játékra vonatkozó objektíva szettek korlátozásai úgy kell tekinteni, hogy azok a csapatra vonatkoznak. Tehát a két játékos összesen nem rendelkezhet kettőnél többel egy azonos nevű objektíva szettből. Valamint a “Limit 1 per objective deck” megkötéssel bíró objektívákból legfeljebb csak az egyik játékos rendelkezhet egyetlen példánnyal.

Csapattársak kommunikációja

A csapattársak megnézhetik egymás kézben lévő lapjait, a közös tartalékot (common reserve) szabadon megbeszélhetik, hogy melyikük mit csináljon, vagy mit szeretne, valamint egyeztethetnek a játék kezdetén kiválasztásra kerülő objektívákról.

Közös tartalék (Common reserve)

A közös tartalék (common reserve) egy új része a játéktérnek, ami arra szolgál, hogy a csapattársak, hogy együtt működjenek, és megosszák egymással a kártyáikat. Minden játékosnak megvan a saját közös területe.

A húzás fázisának (Draw phase) a végén az aktív játékos letehet egy lapot a kezéből a saját közös tartalékába. Ha már van egy lap a közös tartalékban, akkor azt el kell dobni, mielőtt az újat letenné. Minden körben legfeljebb csak egy lapot lehet a közös tartalékba tenni.

A játékos megnézheti a csapattárs közös tartalékát, és a megfelelő időben használhatja azt, mintha csak a kezében lenne. A játékos felhasználhatja a saját közös tartalékában lévő lapot is, ha úgy akarja.

A saját közös tartalékban lévő lapja beleszámít a játékos kézben tartott lapjaiba, ha a tartalék értéknek (reserve value) megfelelő lapot kell húznia vagy dobni. Viszont nem számít bele a csapattárs kézben tartott lapjaiba.

A játékos közös tartalékában lévő lap nem lehet célpontja kártya hatásának, hogy elfogják, eldobják, vagy bármely más hatás létrejöttön rajta, ami a játékos kézben tartott lapjaira vonatkozik.

A közös tartalékot nem lehet használni olyan játékosnak, akinek nincs legalább egy csapattársa a játékban.

Példa: Tom az aktív játékos, aki az ő Húzás fázisában letesz egy Twist of Fate kártyát képpel lefelé a kezéből, a saját közös tartalékába. A csapattársa Kris most már használhatja ezt a lapot, mintha csak a kezében lenne.

Kris kezében három lap van a húzás fázisában, ezért húzhat még három lapot, hiszen Tom közös tartalékában lévő lap nem befolyásolja Kris kézben tartott lapjainak számát.

A kör folyamán egyik játékos sem használja fel a Twist of Fate kártyát. Tom következő Húzás fázisában, egy lap van Tom kezében egy pedig a saját közös tartalékjában. Mindkét lap Tom kézben tartott lapjának számít, ezért csak négy lapot húzhat, hogy elérje a tartalék értéknek (reserve value) számító hatot.

Első kör

A játékosok az első körükben nem rohanhatnak le olyan ellenfelet, akinek még nem volt köre.

Védelem támogatása

Amikor egy játékos kijelöli a védőket az objektíváját lerohanó támadókkal szemben, akkor csapattársak beleegyezése mellett, egy adott csapattárstól kijelölhet legfeljebb egy felkészült (ready) egységet, mint támogató védő. A lerohanás alatt álló játékos a lerohanás idejére átveszi a támogató védőnek kijelölt egység(ek) felett az irányítást. Minden védekezőt egyszerre kell kijelölni, és a lerohanás alatt álló játékosnak legalább egy saját védőt ki kell állítania, hogy támogató védőket is kijelölhessen.

Támadás támogatása

Amikor egy játékos lerohan egy objektívát és legalább egy saját egységet is kijelöl, mint támadó, akkor a csapattársak beleegyezése mellett, egy adott csapattárstól kijelölhet legfeljebb egy felkészült (ready) egységet, mint támogató támadó. A lerohanást indító játékos a lerohanás idejére átveszi a támogató támadónak kijelölt egység(ek) felett az irányítást. Minden támadót egyszerre kell kijelölni, és a lerohanást indító játékosnak legalább egy saját támadót ki kell állítania, hogy támogató támadókat is kijelölhessen.

Az Erő egyensúlya

Mind a Világos, mind a Sötét oldalnak összesen három Erő kártya áll rendelkezésére. Ezen a három kártyán osztozik minden azonos csapatba tartozó játékos. Amikor az Erő küzdelem (Force struggle) elbírálásra kerül, az azonos csapatba tartozó összes játékos összeszámolja a küzdelemben résztvevő felkészült (ready) egységek Erő ikonjait valamint az egyéb kártyák hatásait és ez alapján határozzák meg az Erő egyensúlyát.

Kör sorrend és a fázisokra vonatkozó utasítások

A csapat játékosai együtt csinálják a körüket, közösen haladnak át minden fázison egy csapatként. Minden fázisban, kivéve az Egyensúly fázist (Balance phase), a csapat tagjai akkor csinálják meg a körüket, amikor ők lesznek az aktív játékosok. Tehát a csapat játékosai egyesével tudják végrehajtani a szükséges lépéseket a megfelelő fázisban. Multiplayer játék esetén az egyes fázisokra a következő szabályok vonatkoznak:

1. Egyensúly fázis: Az Egyensúly fázisban az Erő hatása kerül alkalmazásra. A Világos oldal Egyensúly fázisában az egyes számú Világos oldal játékos dönt, hogy melyik Sötét oldalhoz tartozó objektíva kapja a sérülést, ha az Erő egyensúlya a Világos oldal felé mutat.

2. Frissítési fázis: A csapat frissítési fázisban, a csapat minden játékosa frissíti az egységeit és a játékterét.

Miután a frissítési fázis elkezdődik, a csapat minden játékosa (az óra járásával egyezően, kezdve a csapat kezdő játékosával) végrehajtja a frissítési fázis három részét (fókusz jelző eltávolítása, pajzs jelző eltávolítása, hiányzó objektíva pótlása), úgy mint egy aktív játékos. (Az aktív játékos használhatja a „frissítés utáni hatásokat” (after you refresh effects), miután végzett a frissítés fent említett három részével.) Miután minden játékos végzett ezzel a három résszel, nyílik egy Játékos akció ablak (player action window), amely után a frissítési fázis befejeződik.

3. Húzás fázis: A csapat húzás fázisában, a csapat minden játékosa dob és/vagy húz lapokat a tartalék értékének (reserve value) megfelelő számban.

Miután a húzás fázis elkezdődik, a csapat minden játékosa (az óra járásával egyezően, kezdve a csapat kezdő játékosával) végrehajtja a húzás fázis két részét (opcionálisan eldobhat egy lapot, majd a tartalék értéknek megfelelően húz vagy dob lapokat), mint aktív játékos. Miután az aktív játékos befejezte a húzás fázis fenti két részét, lehetősége van a kezéből egy lapot a saját közös tartalékába

tenni. Miután minden játékos, nyílik egy Játékos akció ablak (player action window), amely után a húzás fázis befejeződik.

4. Kijátszás fázis: A csapat kijátszás fázisában, a csapat minden játékosának lehetősége van, hogy kártyákat játsszon ki.

Miután a kijátszás fázis elkezdődik, a csapat minden játékosa (az óra járásával egyezően, kezdve a csapat kezdő játékosával) lehetőséget kap arra, hogy mint aktív játékos kijátsszon a kezéből egység (unit) és fejlesztés (enhancement) lapokat. Miután az aktív játékos befejezte a kijátszás fázis aktív szegmensét, a csapat következő játékosa lesz az aktív játékos. Miután minden játékos végzett, a kijátszás fázis befejeződik. (Megjegyzendő, hogy a többi játékos végrehajthat akciókat, miközben az aktív játékos a saját lapjait játssza ki.)

5. Összezapás fázis: A csapat összezapás fázisban, a csapat minden játékosa lehetőséget kap az ellenfél lerohanására.

A kezdő játékost követően minden játékos lehetőséget kap, mint aktív játékos, hogy lerohanást jelentsen be. Miután az első aktív játékos végzett a lerohanás fázis aktív szegmensével, a csapat következő játékosa (óramutató járása szerint) lesz a következő aktív játékos.

Ha 2v2 játékot játszottok, a játékos, csak a vele szemben ülő ellenfél objektívái ellen intézhet lerohanást.

Amikor a forgatókönyv kihívás paklija ellen játszottok, az egyéni játékos minden objektíváját csak egyszer lehet lerohanni az összezapás fázis során. Ez azt jelenti, hogy ha a csapat első játékosa lerohan egy objektívát, azt az objektívát a fázis során többször már nem lehet megtámadni a csapat többi tagja által.

6. Erő fázis: A csapat Erő fázis során, a csapat minden játékosa hozzá rendelheti az Erőt, az általa irányított egységeihez.

Miután az Erő fázis elkezdődik, a csapat minden játékosa (az óra járásával egyezően, kezdve a csapat kezdő játékosával) lehetőséget kap arra, hogy az általa irányított egységekhez hozzárendelje az Erőt. Ne feledjétek azonban, hogy egy csapat csupán három Erő kártyával rendelkezik, és ezen kell osztozni a csapattagoknak a leoptimálisabban kihasználva a lehetőségeket.

Miután minden játékosnak volt lehetősége arra, hogy az egységeihez Erőt rendeljen, az Erő küzdelem (Force struggle) egyetlen alkalommal kerül kidolgozásra.

Kártya hatás értelmezése

Egyes kártyák szövegezése meghatározó tud lenni „egy ellenfél” (“an opponent”), „az ellenfeled” (“your opponent”) vagy „minden ellenfél” (“each opponent”). Ha a szövegeket értelmezzük, akkor az “an opponent” és a “your opponent” egyetlen ellenfelet jelent, és a hatást kiváltó játékos választ. Az “each opponent” minden olyan játékost jelent, aki a másik csapatba tartozik. Ha a hatás több játékost érint, akkor az aktív játékostól kezdve az óramutató járásának megfelelően kerülnek sorra a játékosok. A „barátságos” („friendly”) kifejezés a játékost magát, vagy a csapattársát jelöli, de soha nem az ellenfelet. A „másik barátságos játékos” (“Another friendly player”) kifejezés egy csapattársat jelöl, de nem a játékost saját magát. A csapattárs (teammate) soha nem tekinthető úgy, mint ellenfél (opponent), de mint másik játékos (another player) célpontja lehet egy hatásnak.