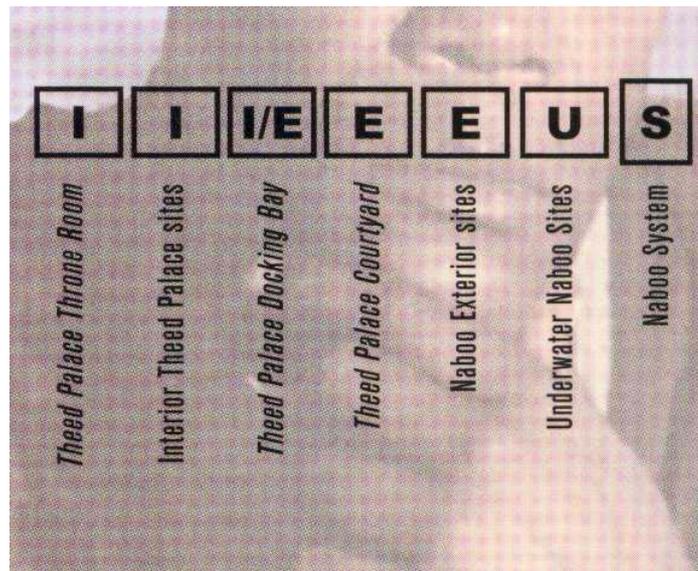


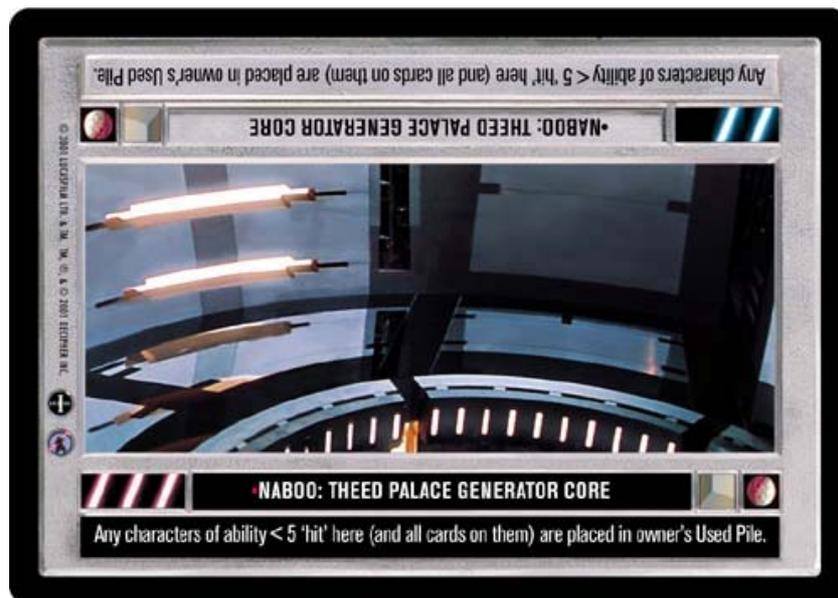
Naboo location deployment (déploiement d'une localisation sur Naboo)



La planète pacifique de Naboo inclue les localisations de Naboo en plus de celles du palais royal de Theed. La disposition des localisations de Naboo est (dans l'ordre) :

- Theed Palace Throne Room (la salle du trône du palais de Theed)
- Interior Theed Palace sites (les sites intérieurs du palais de Theed)
- Theed Palace Docking bay (aire de mise à quai du palais de Theed)
- Theed Palace Courtyard (la cour du palais de Theed)
- Les sites extérieurs de Naboo
- Les sites sous marins de Naboo
- Le système planétaire de Naboo .

Naboo : Theed palace generator core (Naboo : le noyau du générateur du palais de Theed)



Cette carte devrait être lue de la façon suivante :

Tout personnage d'une habilité inférieure à 5 "touché" ici (et toutes les cartes sur eux) sont placés à la place dans la pile de carte utilisée de leur propriétaire.

Nabrun Leids



Voir l'équivalent du côté obscur, **Elis Helrot** .

Narrow Escape (il l'a échappé belle)



*Si l'adversaire vient juste d'initier une bataille sur un site où vous avez un rebelle d'une habileté > 2 présent, déplacez de là toutes vos cartes avec une habileté (en utilisant leur vitesse terrestre à un coût normal de la Force) et annulez la bataille .
Voir **move away** (déplacer au loin) .*

Nav computer icon (icône d'ordinateur de navigation)



Un symbole qui indique la nécessité d'un ordinateur de navigation pour un vaisseau spatial qui se déplace à travers l'hyperespace . La plupart des vaisseaux spatiaux capitaux et certains chasseurs stellaires ont un **permanent nav computer (ordinateur de navigation permanent)**, et des ordinateurs de navigation permanents sont aussi fournis par des droïdes astromech . " astromech-nav computer icon" (l'icône d'ordinateur astromech-nav) est un terme plus vieux qui a été remplacé par "nav computer icon" (icône d'ordinateur de navigation) .

Neb Dulo (V)



Ce personnage est un guerrier.

Nebulon-B Frigate (Frégate Nébulon-B)



Le texte de jeu de ce vaisseau spatial est clarifié pour permettre à toute arme de vaisseau spatial qui remplit les critères suivants de se déployer à bord :

- elle a la caractéristique de battery turbo laser (batterie turbo laser) ou la caractéristique de canon laser et
- du fait de son propre texte de jeu, peut se déployer sur un vaisseau spatial capital (même si elle se déploie seulement sur un vaisseau spatial capital spécifique ou une classe particulière d'un vaisseau spatial capital).

Negative numbers (nombres négatifs)

Certaines cartes vous demandent de soustraire des nombres, auquel cas, le résultat final ne doit pas tomber en dessous de 0.

Ng'ok



Hologramme Dejarik d'une bête de guerre Ng'ok. Leur mauvais tempéremment donne lieu à des mauvais sentiments. A des griffes rétractables, tranchantes comme du rasoir. Utilisée dans de nombreux systèmes pour faire fuir les attaquants potentiels.

Voir l'équivalent du côté lumineux. **I Have A Very Bad Feeling About This (J'ai un très mauvais pressentiment à ce sujet).**

Nightfall (tombée de la nuit)



La proposition "ajoute une destinée à la puissance seulement" sur cet effet signifie que le tirage de destinée supplémentaire ne s'ajoute pas à l'attrition. (D'autres tirages de destinée peuvent néanmoins s'ajoute à la fois à la puissance et à l'attrition quand cela est permis).

Nighttime conditions (conditions de nuit)

Les "conditions de nuit" sont établies par des cartes spécifiques (par exemple les cartes Nightfall : Tombée de la nuit, Sundown : Coucher du soleil et les deux sites du Sandcrawler : rampeur des sables).



No ability, no hyperdrive etc... (Pas d'habileté, pas d'hypervitesse etc...)
 Voir undefined values (valeur non définies) .

No Escape (pas d'échappatoire)



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

No Match For A Sith (il ne fait pas le poids face à un sith)



Un Jedi de l'adversaire est une cible implicite pour cette carte, et donc cette carte ne peut pas être jouée à moins qu'un Jedi ne soit sur la table pour être visé . Voir **interrupts-targeting (cartes d'interruption - visée)** .

Noble sacrifice

Quand on utilise cette interruption pour viser un de vos personnages « avec la même puissance » lorsqu'un personnage de votre adversaire vient juste de se déployer, utilisez tous les modificateurs appropriés pour calculer la puissance .



Par exemple Dengar (puissance de 2) est « puissance de +1 pour chaque personnage de l'adversaire présent » et Chewbacca (puissance de 6) est « puissance de +1 au même site que Han ». Si l'adversaire déploie Dengar à un site où vous avez exactement 5 personnages incluant Chewbacca et Han, Chewbacca peut faire le Noble sacrifice .



Même si cette interruption est annulée, le personnage sacrifié est encore placé hors jeu, comme le sacrifice est partie prenante de l'initiation.

Non-unique cards (cartes non uniques)

Toute carte sans point ou avec deux ou plusieurs points (●●) est non unique.

Des personnages peuvent changer certaines cartes uniques (●) en cartes non uniques. Quand un tel personnage est capturé, est porté disparu ou est perdu ou a son texte de jeu annulé, les cartes ainsi modifiées reviennent à leur caractère unique (●); cependant les exemplaires de ces cartes déjà sur la table se voient permis de rester (même en cas de multiples exemplaires). Si cela survient, tous les nouveaux exemplaires de cette ou ces cartes se voient empêchés d'entrer en jeu alors que les autres restent sur la table.

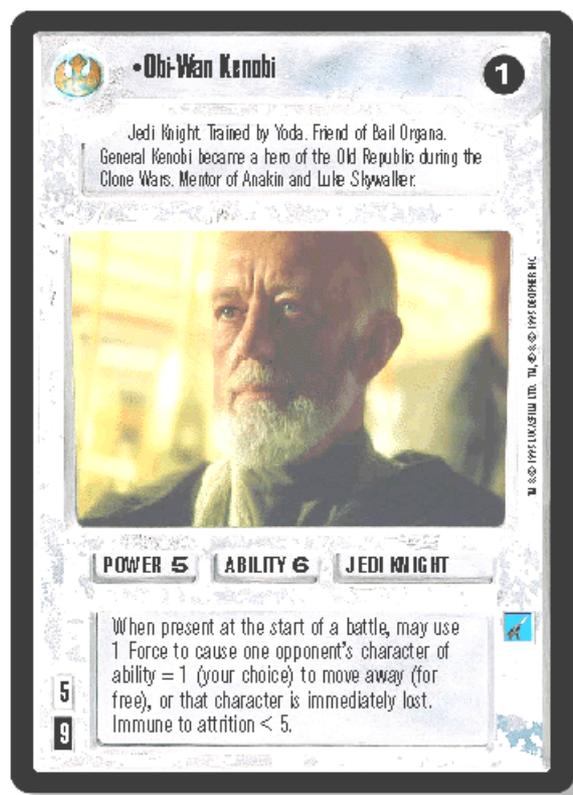
NOOOOOOOOOOOO! (nonooooooooooooo!)



Quand vous utilisez cette interruption durant un duel épique, pour perdre Luke à la place de le faire passer au côté obscur, vous devez néanmoins perdre X points de Force, (mais pas tripler X) comme spécifié sur la carte Epic duel (duel épique).

Obi-Wan Kenobi

Quand une bataille vient juste d'être initiée là où il est présent, il peut utiliser un point de Force pour choisir un personnage adversaire d'une habileté = 1 présent pour l'éloigner (gratuitement) ou ce personnage est perdu. Immunisé à une attrition < 5.



Voir **move away** (**s'éloigner**) .

Obi-Wan's Cape (la cape d'Obi-Wan)

Utilisez 2 points de Force pour déployer sur votre rebelle ou un alien. Le personnage est immuné à l'attrition < 5. Aussi, quand une bataille vient juste d'être initiée là où il est présent, il peut utiliser un point de Force pour choisir un personnage de l'adversaire d'une habileté =1 présent pour l'éloigner (gratuitement), ou ce personnage est perdu.

Obi -Wan's Lightsaber (le sabre laser d'Obi-Wan)

Se déploie sur Obi-Wan. Peut ajouter 1 au drainage de Force là où il est présent. Peut viser un personnage ou une créature gratuitement. Tirez deux destinées. La cible est touchée, et sa valeur de perte = 0 si la destinée totale > la valeur de défense.

Objective (objectif)



Un type de carte identifiée par l'icône dans le coin en haut et à gauche, et le texte de jeu sur les deux côtés de la carte. Les cartes d'objectif représentent des objectifs à long terme de la partie ou des tâches à accomplir et souvent influencent l'architecture du jeu entier qui est construit autour d'elles.

Un joueur peut inclure une carte d'objectif dans son paquet de 60 cartes, et si vous choisissez d'en inclure une, vous devez la déployer au lieu d'un site de départ . Une carte d'objectif se déploie toujours à l'endroit (comme indiqué par une valeur de destinée de 0) (et ainsi " sur la table ") . Voir **starting the game (débiter la partie)** .

Votre adversaire peut à tout moment examiner les deux faces de votre carte d'objectif .

Le texte en italique sur le côté face d'un objectif (commençant avec le terme " se déploie ") spécifie les actions et le déploiement entrepris au début de la partie. Toutes ces actions ou déploiement sont gratuits. A chaque fois que vous êtes empêché de (ou que vous échouez pour) déployer ou exécuter une action quelconque obligatoire établie dans cette section, alors cet objectif est placé hors jeu vous laissant sans localisation de départ et sans objectif.

Les termes en caractère gras " pour ", " pendant que ", et " retourner " sur les cartes d'objectif contiennent des actions de jeu qui s'appliquent à cette proposition en entier, jusqu'au prochain terme en caractère gras. Ainsi une condition de section " pour le restant de la partie " s'appliquera à tout le texte de jeu (comprenant plus qu'une phrase) jusqu'à ce que le mot clé " tant que ce côté est à l'endroit " ou " retournez " soit trouvé.

Quand une carte d'objectif se retourne est établi dans cette section de son texte de jeu. A moins que cela ne soit établi comme une action optionnelle (" se retourne à chaque fois après ... ") les actions de retournement de l'objectif sont automatiques et sont des actions obligatoires. Le côté à l'endroit d'un objectif est le seul côté qui soit actuellement sur la table (et ainsi actuellement " actif "). De nombreuses cartes d'objectif peuvent aussi de nouveau se retourner à leur côté de destinée zéro, alors que certaines ne le peuvent pas. Ceci est montré dans le texte de jeu de chaque côté de l'objectif .

Observation Holocam (Holocaméra d'observation)



Un personnage à un site adjacent utilisant cet équipement pour ajouter de la puissance à une bataille, ne participe pas autrement à la bataille et n'est pas éligible pour être perdu en terme de valeur de perte. Ainsi, si le personnage est un Imperial Trooper Guard (soldat de la garde impériale), il ne serait pas en train de se défendre à la bataille et ajouterait 0 à la puissance.

Obsidian Squadron TIE (TIE de l'escadron obsidienne)

Se déploie à -1 à tout secteur de nuages. Un pilote permanent fournit une habileté de 2 et ajoute 2 à la puissance. Puissance de +2 aux secteurs de nuages non uniques. Un canon de TIE renforcé peut se déployer à bord et tirer gratuitement à bord.

Occupants of vehicles and starships (occupants de véhicules et de vaisseaux spatiaux)

Les personnages à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial se répartissent en 3 catégories : les pilotes, les conducteurs, et les passagers. Les personnages de pilote peuvent occuper une capacité en passagers mais, ce faisant, ils ne sont pas en train de piloter le vaisseau spatial ou le véhicule.

Occupy (occuper)

Vous occupez une localisation si vous y avez une présence (sans tenir compte si l'adversaire a une présence à la même localisation).

Officier Evax (officier Evax)

Ajoute 2 à la puissance de tout ce qu'il pilote. Quand il est à un site de l'étoile de la mort, les vaisseaux spatiaux impériaux peuvent se déplacer au système de l'étoile de la mort en réaction.

Oh, Switch Off (Oh, coupe le courant)

Annule un essai par l'adversaire de viser votre droïde pour qu'il soit volé, touché, ou perdu. Le droïde est protégé de tels essais pour le restant du tour. OU débranchez tout droïde binaire pour le reste du tour.

Old Ben (le vieux Ben)



Utilisez un point de Force si un quelconque de vos personnages (excepté Obi-Wan) vient juste d'être perdu d'un site de Tatooine. Un mystérieux sorcier fou intervient et ressuscite (relocalise) ce personnage au même site.

Lorsque cette interruption ressuscite un personnage qui vient juste d'être perdu, il le fait ainsi juste après que ce personnage soit allé à la pile de cartes perdues. Ainsi, toute carte qui était sur ce personnage reste perdue. Le vieux Ben permet le redéploiement de la même carte exacte seulement, pas un autre exemplaire de cette carte ou de ce personnage.

On (sur)

"On" est synonyme de "à bord", lorsque ce mot est utilisé dans le contexte de véhicules et de vaisseaux spatiaux (voir **prepositions : prépositions**).

On table (sur la table)

Sur la table est un terme utilisé pour décrire un " état " spécifique d'une carte en jeu. En général toutes les cartes à l'endroit sont habituellement considérées comme étant sur la table. Les exceptions à ceci sont toutes les cartes qui sont à l'endroit dans une pile de cartes (par exemple dans une pile de cartes perdues) ou toutes les cartes qui sont hors jeu. De plus des cartes permettent à d'autres cartes d'être empilées sur ou en dessous d'elles. Que ces cartes empilées soient sur la table ou ne le soient pas dépend de la carte sur laquelle elles sont empilées. Voir **face up (à l'endroit)** et **face down (à l'envers)**.

Parfois une carte est sur la table seulement pour des buts spécifiques. Par exemple un personnage qui a été capturé est considéré comme étant sur la table pour " les buts d'unicité seulement ". Ceci signifie qu'il est sur la table seulement pour les règles ou le texte de jeu concernant l'unicité mais pas pour un autre but.

Les cartes qui ne sont pas sur la table peuvent néanmoins être visées par des règles ou un texte de jeu . Généralement elles doivent être visées en se basant d'où elles sont (par exemple " déployer Luke de la main ") ou sur" l'état " où elles sont (par exemple " initier un duel contre Luke même s'il est captif ") .

Once (une fois)

Voir **one (une fois)**.

Once per game (une fois par partie)

Les actions qui sont limitées par leur texte de jeu " à une fois dans la partie " ne peuvent jamais être initiées plus qu'une fois dans la partie (même si cette action échoue ou est annulée). Une fois qu'elle est initiée, la fonction " une fois dans la partie " de cette carte ne peut être à nouveau initiée par l'un ou l'autre joueur (avec cette carte ou d'autres exemplaires de cette carte) . Les actions qui vous permettent de déployer " une fois dans la partie " sont néanmoins limitées à la phase de déploiement de leur propriétaire (à moins que cela ne soit établi spécifiquement autrement). Voir **Deploy (déploiement)**.

Once per turn, phase, battle, etc...(une fois par tour, par phase, bataille, etc...)

Les actions qui sont limitées par leur texte de jeu à " une fois par tour ", " une fois durant chacune de vos phases de contrôle ", " une fois par bataille ", etc... peuvent être initiées une fois durant cette période de temps pour chaque exemplaire de la carte qui permet l'action. Par exemple, si vous avez deux droïdes médicaux sur la table, chacun de ces droïdes peut sauver un personnage par tour, jusqu'à un total de deux personnages par tour. (Cependant, une action stipulée *once per game : une fois durant la partie* n'est pas répétable par de multiples exemplaires de la carte .)

One (une fois)

Quand une carte qui est sur table, tel quel personnage ou un effet, vous permet de réaliser une action durant un moment particulier (par exemple, un tour, une phase ou une bataille), et que le contexte indique que l'action est unique (typiquement par l'utilisation du mot "One" : "une fois", "a" : "un" ou "an" : "un", vous pouvez alors réaliser cette action seulement une fois durant cet espace de temps. Par exemple, la carte Baragwin dit que "durant votre phase de contrôle, vous pouvez échanger une carte dans votre main pour une arme ou un équipement de votre pile de cartes perdues". Ainsi, la carte Baragwin peut échanger seulement *une* carte par phase de contrôle.

Les cartes en jeu qui ne spécifient pas un espace de temps particulier pour une action, vous permettent de réaliser cette action autant de fois que vous le désirez. Aussi, vous pouvez jouer de multiples exemplaires d'une interruption qui permet une action durant un espace de temps particulier afin de réaliser cette action de multiples fois, sujette aux limitations **des cartes uniques et autorisées en nombre restreint. (unique and restricted cards).**

Voir **Once per turn (une fois par tour), phase (phase), battle (bataille) etc...**

One-Arm (à un bras)



Cette créature est un Wampa. Voir aussi **créatures - selective (créatures sélectives).**

One More Pass (une passe de plus)

Si vous êtes sur le point de tirer une destinée d'armes du Harpon énergétique, ajoutez l'habileté d'un pilote à bord du même véhicule.

Oo-ta-Goo-ta, Solo ?



Lorsque cette carte d'interruption capture des rebelles, si vous voulez les capturer ou les emprisonner, vous devez avoir une ou plusieurs escortes potentielles au site où l'adversaire est en train de se déplacer, ou ce site doit être prison. Tous les rebelles capturés que vous êtes incapable d'arrêter ou d'emprisonner, s'évadent simplement à la pile de cartes utilisées de votre adversaire. (Voir **capturing characters : capture de personnages.**)

Open vehicles (véhicules ouverts)

Tout véhicule non identifié dans sa légende comme un **enclosed vehicle (véhicule fermé)** est considéré comme "ouvert". Les personnages à bord d'un véhicule ouvert sont exposés à l'environnement qui les entoure; ils sont présents au site (et ainsi sont vulnérables aux cartes qui affectent les personnages au site). Tous les personnages à bord d'un véhicule ouvert peuvent utiliser leur puissance personnelle, leur habileté, leur valeur de perte et leur texte de jeu (quand c'est approprié).

Ils peuvent tirer aussi avec leur arme de personnages et peuvent de la même façon être visés par des armes.

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 habilité 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'avez d'autre cartes avec une habilité 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)**.

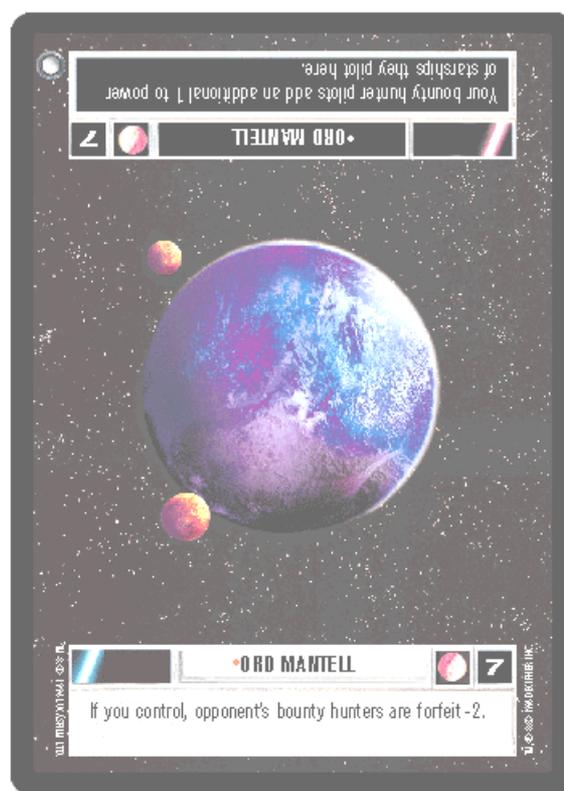
Opponent's cards (cartes de l'adversaire)

Voir **owner (propriétaire)**.

Orbital Mines (mines orbitales)

Dans une extension future, les bombardiers futurs seront capables de se déployer et de désarmer 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.

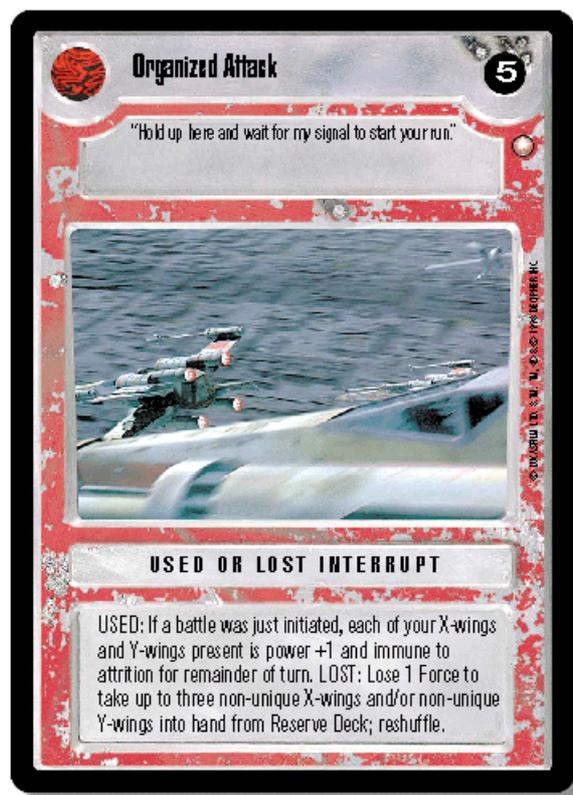
Côté obscur (1) : chacun de vos pilotes chasseurs de prime, ajoute 1 point additionnel à la puissance des vaisseaux spatiaux qu'ils pilotent ici.

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 atterrés, puisque les chasseurs stellaires atterrés ne peuvent utiliser aucune carte qui logiquement requièrerait que le chasseur stellaire soit en train de se déplacer . Voir **landed starfighters (chasseurs stellaires atterrés)** . 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.

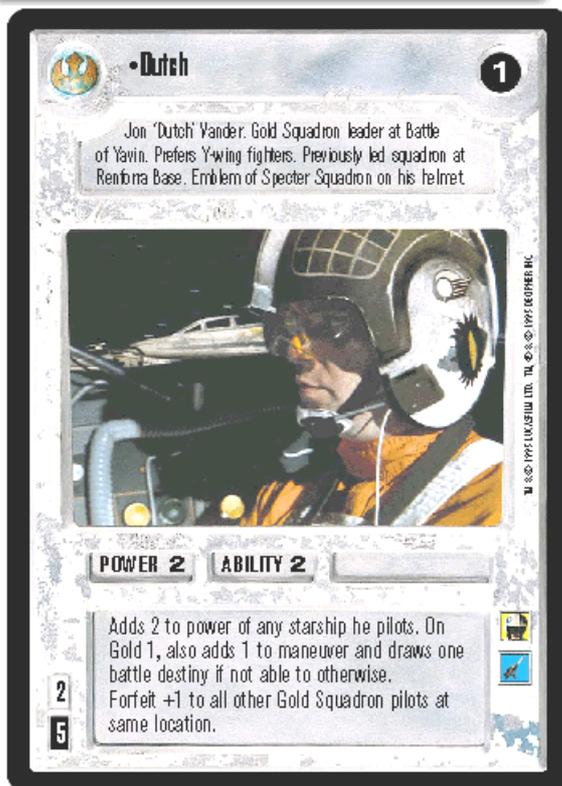
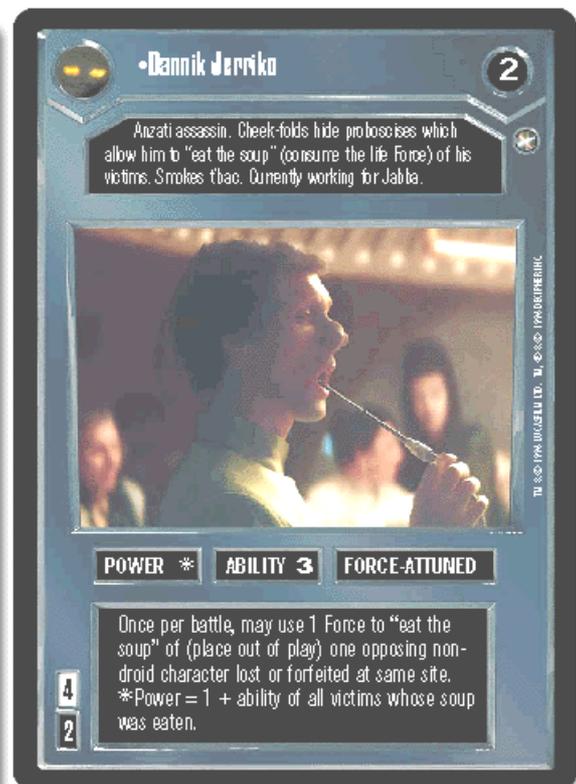
Out Of Nowhere (depuis nulle part)

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

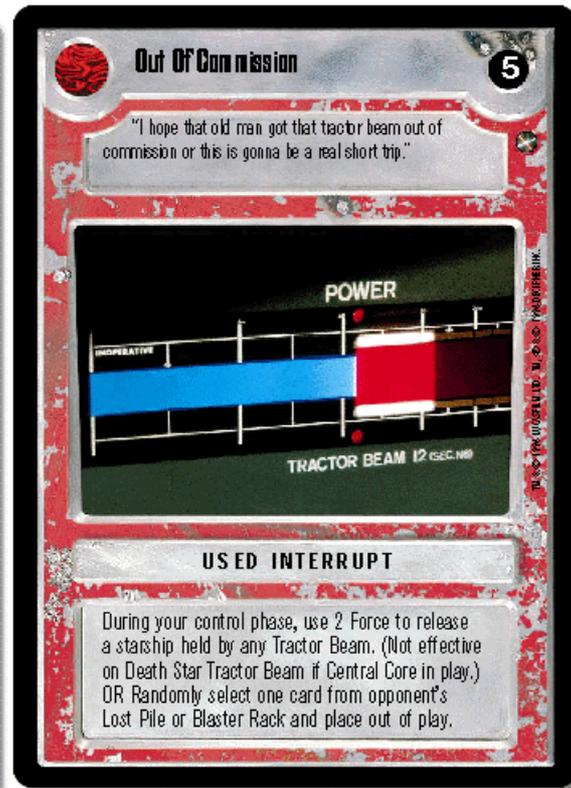
Out of play (hors jeu)

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

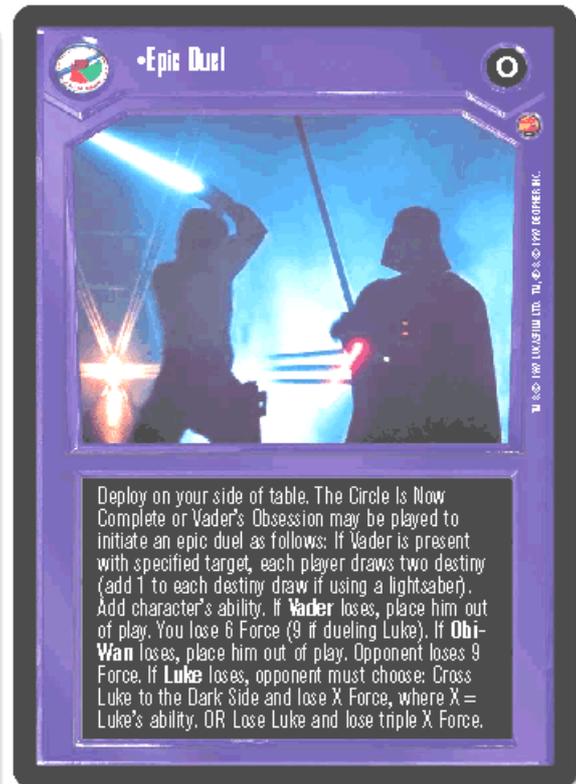
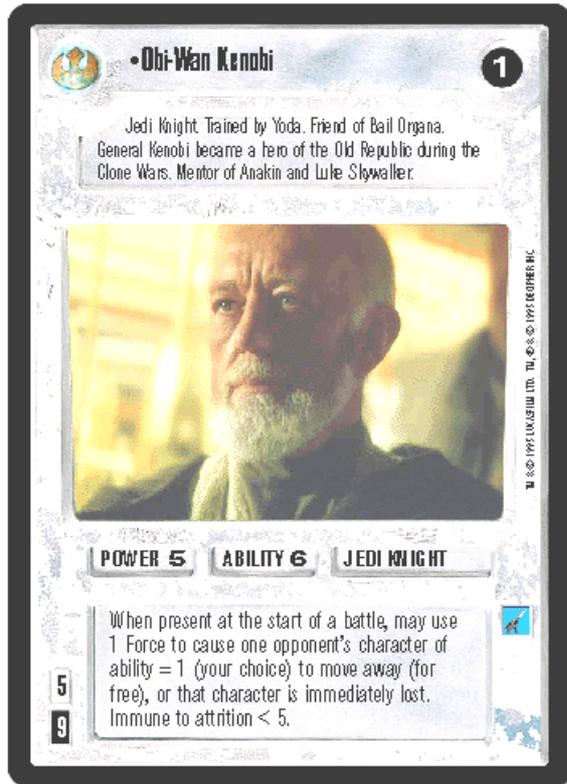
Quand un personnage, un véhicule, un vaisseau spatial unique est placé hors jeu, tous les personnages représentés par cette carte (incluant n'importe quel vaisseau spatial et les personnages pilotes permanents) ne peuvent pas être de nouveau déployés pour le reste du jeu. Exemple 1 : Noble sacrifice (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 : Vader, DS 61-2, DS 61-3, Vader's custom TIE (le TIE personnel de Vader), 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).





Outermost marker (marqueur le plus extérieur)

Le site marqueur de Hoth au nombre le plus haut qui est actuellement sur la table.

Overload (surcharge)



Cette interruption peut détruire les armes d'artillerie. Cependant, seule l'arme d'artillerie elle-même est perdue, parce qu'il n'y a pas de personnage ou de vaisseau spatial la "portant". La carte Overload (surcharge) peut aussi viser un personnage avec une icône de **permanent weapon (d'arme permanente)**. Cependant, elle a seulement un effet si le tirage de destinée = 0 (le personnage avec l'arme est perdu). Voir aussi **permanent weapon (arme permanente)**.

Overwhelmed (submergé)

Cette carte d'interruption ignore un chasseur stellaire camouflé, attaché par une carte **Landing Claw (griffe d'atterrissage)**.



Owen Lars

Se déploie gratuitement au site Lars' Moisture Farm (la ferme hydroponique de Lar's). Puissance de +2, si il est au même site que Beru Lars ou qu'un Vaporator (vaporateur). S'il est perdu de la table durant le tour de l'adversaire, Luke a une puissance de +3 jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Owen & Beru Lars



Cette carte combo de personnage est considérée comme ayant à la fois les caractéristiques mâle et femelle . Voir **gender of characters (genre des personnages)** .

Owner (propriétaire)

Le propriétaire d'une carte quand il lui est fait allusion dans le texte de jeu, est le joueur qui a joué la carte. Les cartes volées, les cartes vendues (par la carte Treva Horne) ou les cartes gagnées au sabacc changent de propriétaire jusqu'à la fin du jeu (voir **stealing : voler**) .

Treva Horne 2

Luttrillian. Primary saleswoman and executive planner for Planet Dreams, Inc. Monitors production schedules and accounting. Really enjoys making a sales pitch.



POWER 1 **ABILITY 1**

During your control phase, may "sell" one non-character card from hand. Opponent must use X Force, where X = destiny of that card or entire Force Pile (opponent's choice). Place sold card on opponent's Used Pile and activate X Force.

2
2

TM & © 1999 LUCASFILM LTD. TM & © 1999 DEWINTER, INC.