

**ACTIVITE DETENTE ET LOISIRS DE L'ASSOCIATION SPORTIVE
KERBACHOISE
Vincent DANG VU
12 Place Robert Schuman
57600 FORBACH
03-87-85-72-09**

**Supplément de règles du jeu de cartes à jouer et à collectionner Starwars :
CLOUD CITY (la cité des nuages)
Quatrième extension du jeu de cartes Starwars**

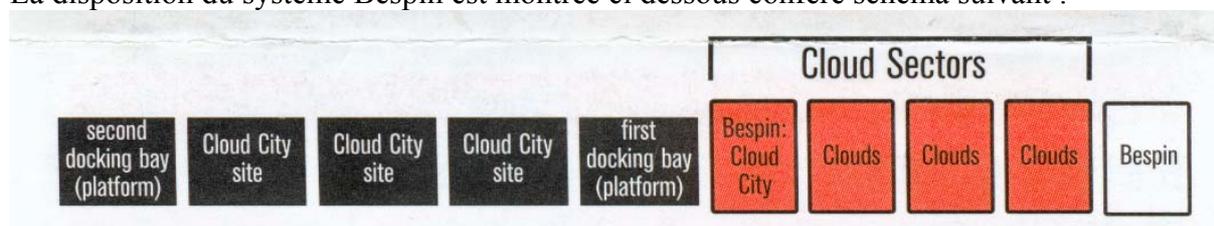
Cloud city contient 180 nouvelles cartes excitantes représentant les évènements dramatiques depeints dans la conclusion de l'Empire contre-attaque.

1 Règle de déploiement des sites de Cloud City

Cloud city flotte dans l'atmosphère de la planète Bespin créant une relation spéciale entre la planète et les sites de la cité.

Tous les sites de Cloud City sont rattachés à Bespin et ainsi peuvent être déployés même si le système Bespin et le secteur Bespin : Cloud City ne sont pas sur la table.

La disposition du système Bespin est montrée ci dessous confère schéma suivant :



Le premier site d'aire d'arrimage (soit la plateforme Est, soit la plate-forme 327) est placé entre les sites intérieurs et les sites extérieurs.

Si la seconde plate-forme est déployée, elle est placée à l'extrémité opposée des sites intérieurs, si bien qu'il y a des aires d'arrimage aux deux extrémités des sites de Cloud City. He oui, vous pouvez utiliser le transit par les aires d'arrimage pour aller d'une plate-forme à l'autre !

2 Les nuages (Clouds) et Bespin : Cloud City

Ces deux sites sont tous les deux des secteurs de nuages (un nouveau type de secteurs). Les secteurs de nuages sont placés entre un système de planète et ses sites et représentent des altitudes variées d'espace aérien au dessus de la surface de la planète. Pour clarifier les similitudes et les différences entre les secteurs de nuages et les secteurs d'astéroïdes, les règles pour les secteurs ont été réorganisées et étendues remplaçant celles du supplément de règles Dagobah.

3 Règles de secteurs révisées

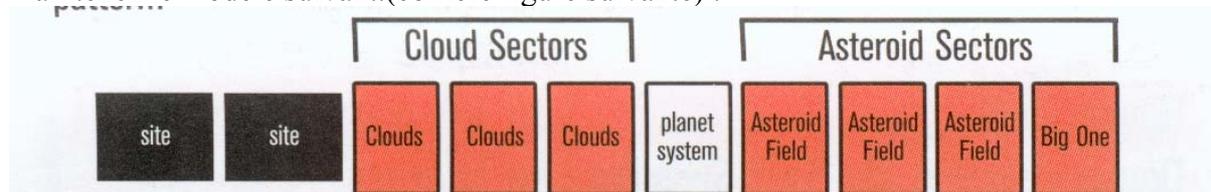
Tous les secteurs partagent les caractéristiques suivantes :

Les secteurs sont orientés verticalement comme les systèmes, cependant, ils n'ont pas de nombre de parsecs et ainsi ils ne peuvent pas être utilisés pour le mouvement d'hypervitesse. Les véhicules et les personnages ne peuvent pas se déployer ou se déplacer vers un secteur à moins que ce soit à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial qui peut se déplacer dans un tel secteur.

Les cartes qui affectent les vaisseaux spatiaux à un système par exemple Hyper Escape, Tallon Roll, et Collision! peuvent aussi affecter les vaisseaux spatiaux à un secteur.

Les secteurs d'astéroïdes et les secteurs de nuages, (excepté la carte Bepin : Cloud City) se déploient de façon contigue à n'importe quel système de planète ou n'importe quel autre secteur du même type comme montré ci-dessous (confère figure suivante) :

Les secteurs peuvent être insérés dans n'importe quel ordre, aussi longtemps que vous maintenez le modèle suivant.(confère figure suivante) :



Les secteurs qui se déploient seulement à un système particulier (par exemple Bepin : Cloud City) peuvent se déployer même si la carte de système n'est pas sur table. Cependant, les secteurs qui se déploient dans n'importe quel système de planète par exemple Clouds (nuages), Asteroid Field (champ d'astéroïdes), Big One (le gros astéroïde) peuvent se déployer seulement là où un site de système est déjà sur table.

Aux sites de secteurs, vous pouvez faire toutes les réactions applicables et déplacements illimités applicables.

En plus, certains déplacements réguliers sont permis dans les secteurs, suivant le type de secteur; ils sont définis ci dessous :

a/ Les secteurs d'astéroïdes

Les vaisseaux spatiaux capitaux et les chasseurs stellaires peuvent se déployer, se battre et se déplacer dans les secteurs d'astéroïdes.

Les voitures des nuages (Cloud cars) ne le peuvent pas.

Trois types de déplacements réguliers sont permis.

D'un système à un secteur : un vaisseau spatial capital ou un chasseur stellaire peut bouger d'un système planétaire jusqu'au secteur d'astéroïdes contigu ou vice versa pour un point de force.

De secteur à secteur : un vaisseau spatial capital peut se déplacer d'un secteur d'astéroïdes à un secteur d'astéroïdes adjacent pour un point de force. Un chasseur stellaire peut se déplacer jusqu'à deux secteurs d'astéroïdes en même temps pour un point de force.

De secteur à un site : un chasseur stellaire au secteur Big One (le gros astéroïde) peut atterrir ou décoller du site Asteroid Cave (la grotte de l'astéroïde) qui s'y rattache ou du site Space Slug Belly (le site du ventre de la limace spatiale) pour un point de force.

Les secteurs d'astéroïdes sont rattachés au système planétaire où ils sont déployés mais pas aux sites de la planète. Si la planète est annihilée (blown away), les secteurs d'astéroïdes alors ne sont pas détruits.

b/ Les secteurs de nuages

Les chasseurs stellaires et les voitures des nuages (Cloud cars) peuvent se déployer, se battre et se déplacer aux secteurs des nuages. Les vaisseaux spatiaux capitaux exceptés ceux qui se déploient et se déplacent comme un chasseur stellaire ne le peuvent pas.

Trois types de déplacements réguliers sont permis :

*de système à secteur :

Un chasseur stellaire peut se déplacer d'un système planétaire jusqu'au secteur des nuages contigu à lui ou vice versa pour un point de force.

* de secteur à secteur

Un chasseur stellaire ou une voiture des nuages (cloud cars) peuvent se déplacer jusqu'à deux secteurs de nuages en même temps pour un point de force.

* d'un secteur à un site :

Un chasseur stellaire ou un véhicule des nuages au secteur des nuages de l'altitude la plus basse, c'est à dire celui qui est le plus près des sites peut atterrir ou décoller de n'importe quel site extérieur qui y est rattaché pour un point de force.

*Les secteurs des nuages augmentent d'une manière impressionnante le coût de l'atterrissage, du décollage et des navettes :

Les vaisseaux spatiaux ne peuvent pas atterrir ou décoller directement entre le système et ces sites rattachés. Ils doivent voler à travers les secteurs des nuages.

Chaque secteur des nuages cumulativement ajoute un point au coût des navettes entre le système planétaire et ses sites connexes.

Les secteurs des nuages sont rattachés au système planétaire où ils sont déployés et aux sites de cette planète. Si la planète est annihilée (blown away), les secteurs des nuages sont alors détruits (perdus).

4 Règles de capture révisées

Le supplément des règles A New Hope introduisait une forme élémentaire de capture des personnages que nous désirons améliorer après l'apparition des chasseurs de prime.

En conséquence, les règles de capture sont maintenant étendues pour ajouter de la stratégie, du réalisme et du plaisir.

Comme joueur du côté obscur, vous avez des nouvelles façons de capturer des personnages et de nouvelles façons de bénéficier de le faire, par exemple, en utilisant des cartes telles que la prime de Vader (Vader's Bounty), la réfrigération au carbone (Carbon Freezing), nous sommes l'appât (We're The Bait) et Aiiii! Aaa! Aggg!

La capture n'exige plus que vous ayez le corridor du bloc de détention de l'étoile de la mort (la carte Death Star : Detention Block Corridor) sur la table et même si vous l'avez, les personnages capturés ne sont plus automatiquement relocalisés à cet endroit. Au lieu de cela, vos chasseurs de prime et vos guerriers, typiquement, capturent les personnages du côté lumineux en utilisant des cartes tel que le fusil à piège de Zuckuss (Zuckuss'Snare Rifle) et

nous avons un prisonnier (We have a Prisoner). Ensuite, ils escortent ces prisonniers à des sites variés telle qu'une prison.

Trois sites sont maintenant définis comme des prisons :

- * le site Death Star : Detention Block Corridor
- * le site, Cloud City : security tower (la cité des nuages : tour de sécurité) et
- * Jabba's Palace : Dungeon (le palais de Jabba : le donjon) qui viendra dans une extension future.

Chaque fois qu'une règle ou qu'une carte dit que des personnages sont capturés, vous avez 3 options :

- * La capture : chacun de vos chasseurs de prime et de vos guerriers au même site peuvent immédiatement saisir, mettre en état d'arrestation un des personnages capturés, (placez alors le captif à l'endroit sous le chasseur de prime ou le guerrier)
- * Emprisonnement : si la capture se déroule dans un prison quelconque, vous pouvez immédiatement emprisonner un nombre quelconque des personnages capturés ici. (Placez alors les captifs à l'endroit sous la prison.)
- * Evasion : tout captif qui n'est plus considéré comme capturé ni comme emprisonné, s'évadera immédiatement dans la pile des cartes utilisées du joueur du côté lumineux. Une fois que vous avez saisi ou emprisonné un personnage, vous ne pouvez pas volontairement libérer ce personnage.

5 Escorte

Chacun de vos chasseurs de prime ou de vos guerriers qui a mis en état d'arrestation un captif devient l'escorte de ce captif. Le captif se déplace avec l'escorte automatiquement, (sans aucun usage additionnel de la force) et occupe une capacité à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux. A moins que cela soit spécifié autrement un personnage peut escorter seulement un captif en même temps.

Durant votre phase de déplacement, vous pouvez effectuer les transferts de prisonniers (déplacement illimité) avec vos captifs comme suit :

- * Une escorte présente à une prison peut transférer son captif jusqu'à cette prison.
- * Un chasseur de prime ou un guerrier présents, peuvent prendre un captif emprisonné qui est mis à cet endroit en état d'arrestation.

A moins que cela soit spécifiquement permis par une carte, une escorte ne peut pas transférer son captif à un autre chasseur de prime ou un autre guerrier (bien qu'à une prison, ceci puisse être accompli par le biais des transferts des prisonniers).

Si une escorte est perdue ou retirée d'une autre façon du jeu, le captif escorté est libéré et s'évade dans la pile de cartes utilisées du joueur du côté lumineux.

(Cependant, si ceci arrive à n'importe quel site, le joueur du côté lumineux peut à la place choisir d'avoir le personnage libéré qui reste à ce site retournant au côté lumineux de la table).

6 Gelé

Ce terme se réfère à un captif que vous avez recouvert de carbonite, via les nouvelles cartes du côté obscur Carbon Freezing, (réfrigération au carbone) ou All Too Easy (tout est trop facile).

Un captif gelé n'a pas de puissance d'habileté ou de vitesse terrestre et ne peut pas être visé excepté par les cartes qui libèrent les captifs et les cartes qui spécifiquement visent les captifs gelés.

Un captif gelé peut être laissé sans surveillance à n'importe quel site ou à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial, soit volontairement (comme un déplacement illimité durant votre phase de déplacement) ou par ce que l'escorte était perdue ou retirée d'une autre façon du jeu. Dans tous les cas, le captif laissé sans surveillance reste sur le côté obscur de la table.

Un captif laissé sans surveillance:

* peut simplement rester là.

* ou peut être mis en état d'arrestation par n'importe lequel de vos chasseurs de prime ou de vos guerriers présents (comme un déplacement illimité durant votre phase de déplacement)

* ou peut être libéré par votre adversaire si le côté lumineux contrôle le site.

Un captif gelé mis en prison, n'est pas considéré comme laissé sans surveillance.

7 Lando Calrissian

Lando présente la distinction inhabituelle d'être le seul personnage unique dans le jeu avec à la fois des versions du côté lumineux et du côté obscur.

En conséquence, certaines cartes visent votre Lando, d'autres visent le Lando de l'adversaire et encore d'autres visent n'importe quel Lando.

Parce que Lando est une carte unique, seul un joueur peut l'avoir sur la table à n'importe quel moment. Comme joueur du côté obscur, vous pouvez exploiter le Lando du côté obscur de nombreuses façons puissantes.

Cependant, il a une faiblesse. "Il n'éprouve pas d'amour pour l'Empire" et ainsi est vulnérable, pouvant être remplacé par le Lando du côté lumineux durant la phase de déploiement de votre adversaire.

Les restrictions de déploiement ne s'appliquent pas mais autrement cette conversion suit les règles pour le remplacement des personnages : n'importe quelle carte déployée sur ou visant Lando, se transfère à la version du côté lumineux, si c'est applicable, et le Lando du côté obscur va dans la pile perdue.

Quand n'importe quel Lando est placé hors du jeu, la règle de personnage empêche n'importe autre Lando de venir dans le jeu pour le restant du jeu.

8 La traversée

La traversée survient quand un personnage de façon conceptuelle cède au côté opposé de la force. Quand vous utilisez une carte telle que le Duel Epique "Epic Duel" ou agent double "Double Agent", pour forcer un personnage à traverser, ce personnage se déplace de votre côté de la table et est utilisé comme vous appartenant. Le changement de Rebel à Imperial ou vice versa est applicable.

Un personnage qui passe de votre côté de façon conceptuelle revêt une nouvelle identité tout comme Anakin Skywalker céda au côté obscur et devint Dark Vador.

Votre adversaire ne peut plus déployer d'exemplaire de ce personnage pour le reste du jeu, ainsi toutes les cartes qui affectent ce personnage par le nom ne s'appliquent pas, vous perdez immédiatement de telles cartes déployées ou visant le personnage au moment de la traversée. Par exemple si Luc perd un duel épique et passe au côté obscur, les cartes telles que Don't get cocky (ne devenez pas suffisant) et Run Luke, Run! (Cours, Luc, cours!) ne fonctionnent plus parce que le nom Luc Skywalker n'a plus de signification pour lui. Aussi, comme son père avant lui, il abandonnera le sabre laser d'Anakin parce qu'il fonctionne simplement sur

un Skywalker. Cependant, il pourrait encore utiliser le pistolet Blaster de Luc parce qu'il fonctionne sur n'importe quel guerrier.

9 Une arme assortie

Si une arme spécifiquement cite un ou plusieurs personnages dans son texte de jeu alors c'est une arme assortie à ces personnages. En plus, le sabre laser d'Anakin est considéré comme étant une arme assortie pour n'importe quel Skywalker : Luc, Leai, ou Anakin.

10 La sagesse acquise après coup

Tenez cette carte devant un miroir et "à travers la force des choses vous verrez".

11 Sabacc

Dans l'univers de la guerre des étoiles, le Sabacc est un jeu à grosse mise communément joué par les joueurs professionnels, les assassins et d'autres brutes.

De nombreuses variantes existent à travers la galaxie. Le jeu Starwars vous permet à vous et à votre adversaire de jouer au Sabacc comme un jeu annexe en utilisant des cartes d'interruption spéciale. C'est le sabacc de la cité des nuages dans cette extension, d'autres variantes existeront dans les extensions futures. Les règles suivantes s'appliquent à toutes les variantes du Sabacc. L'objet du jeu est de tirer 2 jusqu'à 6 cartes de Sabacc qui ont une valeur totale aussi proche de 11 que possible, sans excéder le chiffre 11. Pour initier un sabacc, vous devez viser un de vos personnages qui remplit les exigences de la carte d'interruption du sabacc.



Il n'est pas nécessaire pour un personnage opposé d'être présent. De façon conceptuelle, votre personnage peut jouer contre un adversaire qui n'est pas vu.

Votre adversaire peut aussi viser un de ses personnages s'il a aussi un personnage qui remplit les exigences ci dessus.

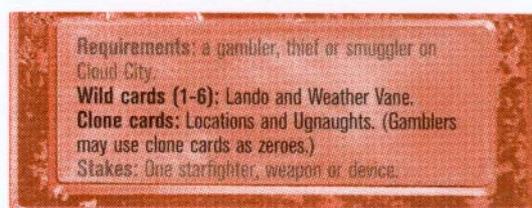
Par exemple dans le Sabacc de la cité des nuages viser un joueur professionnel peut être utile à chaque joueur. Les deux joueurs temporairement mettent de côté leurs cartes régulières pendant qu'ils jouent au Sabacc.

a/ Le jeu de Sabacc

Chaque joueur tire les deux cartes du haut de sa pile de réserve. Le Sabacc ne peut pas être initié, à moins que cela ne soit possible. Les joueurs alors choisissent de tirer les cartes additionnelles. Commenant avec votre adversaire, chaque joueur à qui c'est le tour, peut soit tirer une carte ou passer. Un joueur doit passer, s'il n'a pas de carte restante dans sa pile de réserve ou s'il a déjà 6 cartes dans la main de Sabacc.

Après qu'un joueur passe, ce joueur ne peut plus tirer de carte de Sabacc. La valeur de chaque carte est égale à son nombre de destinées excepté pour les cartes sauvages (wild cards) et les cartes clones.(clone cards)

Chaque carte sauvage doit être assignée d'une valeur de 1 à 6.



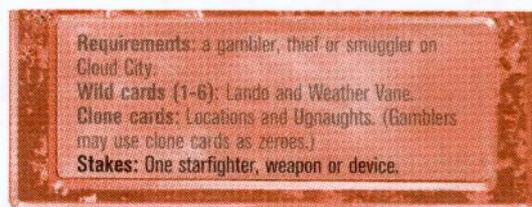
Vous pouvez choisir une valeur différente pour chacune de vos cartes sauvages.

Chaque carte clone doit dupliquer la valeur de n'importe quelle autre carte dans la main, même une valeur assignée à une carte sauvage. Une main contenant seulement des cartes clone a une valeur totale de 0.

Les joueurs choisissent les valeurs de leurs cartes sauvages et de leurs cartes clone, s'il y en a et ensuite révèlent leur entière main de Sabacc pour déterminer le gagnant.

Le joueur qui est le plus proche de 11 sans dépasser 11 gagne. Si les deux joueurs dépassent, le joueur qui est le plus proche de 11 gagne. En cas de match nul, le joueur avec le moins de carte de Sabacc gagne. Si c'est aussi encore un match nul pour le nombre de cartes de Sabacc, le jeu est un partie nulle, il n'y a ni vainqueur, ni perdant.

Le perdant doit abandonner une carte de Sabacc comme suit :



Si des cartes de la main de Sabacc du perdant sont listées parmi les enjeux, le gagnant choisit une telle carte et la place dans sa pile de cartes utilisées comme si elle était volée.

Sinon le gagnant choisit une carte quelconque dans la main de Sabacc du perdant pour être perdue.

Toutes les cartes restantes de Sabacc sont alors placées dans la pile de cartes utilisées de leurs propriétaires et le jeu régulier reprend.

b/ Le Sabacc parfait

Si les deux premières cartes de Sabacc d'un joueur totalisent exactement 11 avec aucune carte sauvage, ni aucune carte clone, ce joueur annonce "Sabacc" ! et immédiatement gagne le double. : le joueur doit abandonner chacune de ses deux cartes de Sabacc (les enjeux dans la pile de cartes utilisées du gagnant, les autres dans la pile de cartes perdues du perdant). Si les deux joueurs ont un Sabacc parfait, le jeu est une partie nulle.

12 Nouvelles règles

Pour créer un jeu plus réaliste, et plus équilibré, les nouvelles règles suivantes s'appliquent, remplaçant les anciennes règles et les anciens suppléments là où c'est applicable :

Vous ne pouvez pas déployer des armes ou des équipements sur des personnages de votre adversaire, à moins que cela soit spécifiquement permis par la carte elle-même.

Vous ne pouvez pas tirer avec vos armes sur vos propres personnages, véhicules ou vaisseaux spatiaux même s'ils ont été capturés.

Cependant vous pouvez tirer avec des armes sur les cartes qui furent autrefois les vôtres mais qui sont maintenant utilisées par votre adversaire parce qu'elles ont traversé, parce qu'elle ont été volées etc...

Quand un vaisseau spatial, un véhicule, ou un personnage qui sont uniques, sont placés hors jeu, tous les personnages représentés par cette carte (incluant n'importe quel vaisseau spatial et les personnages de pilote permanent), ne peuvent pas être déployés à nouveau pour le restant du jeu.

Exemple 1 : la carte sacrifice noble (Noble Sacrifice) place Dutch hors jeu ou la carte Dannik Jerriko "mange sa soupe" (Dannik Jerriko "eats his soup"). Aucune version du personnage de Dutch ne peut être déployée pour le restant du jeu incluant la carte Gold Leader sur Gold 1 parce qu'elle inclut le personnage de Dutch comme pilote permanent.

Exemple 2 : l'escadron d'assaut de l'étoile de la mort (Death Star Assault Squadron) est placé au hasard hors jeu par la carte Out Of Commission (hors service). Aucune version des personnages suivants ne peut être déployée pour le restant du jeu : Dark Vador, DS-61-2, DS-61-3, le TIE personnel de Vador (Vader's Custom TIE), Black 2 et Black 3.