

**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 :**  
**JABBA'S PALACE**  
**Starwars "CUSTOMIZABLE CARD GAME" RULES SUPPLEMENT**  
**Cinquième extension du jeu de cartes Star Wars**

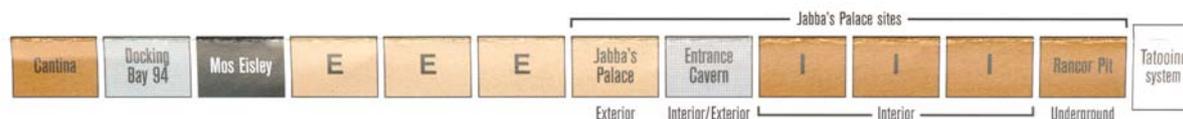
**Jabba's palace (le palais de Jabba)** est la cinquième extension du jeu de cartes à jouer et à collectionner *Starwars*.

Il contient 180 nouvelles cartes dramatiques dépeignant les événements excitants des scènes d'ouverture du film le *Retour de Jedi* .

### 1 Règles de déploiement des sites du palais de Jabba

L'affreux gangster Jabba le Hutt dirige une forteresse éloignée dans le désert, distante de Mos Eisley.

La disposition du palais de Jabba et des autres sites de Tatooine est montrée dans le diagramme ci-joint.



### 2 Nouvelles règles de déploiement des sites de Mos Eisley

Pour garder les 3 sites qui représentent ensemble le spatioport de Mos Eisley , la carte du site Tatooine Mos Eisley a maintenant une règle de déploiement spéciale, elle ne peut pas être séparée de la carte Cantina ou Docking Bay 94 par d'autres sites extérieurs.

### 3 Tatooine : le désert

Le texte du jeu de ce site Tatooine : désert empêche le personnage avec une vitesse terrestre de moins de 2 de s'éloigner. Cependant, il n'affecte pas le mouvement des véhicules et des autres sortes de mouvements tels que la navette, l'atterrissage ou le décollage.

Les personnages avec une vitesse terrestre plus grande que 1, peuvent se déplacer à travers le désert, mais le personnage moyen a besoin d'une certaine assistance, par exemple, un véhicule pourrait être déployé pour secourir les personnages piégés dans le désert et certaines cartes d'interruption augmentent temporairement la vitesse terrestre. La carte Tatooine : désert est le premier site non unique qui peut être utilisé comme site de départ.

Ainsi la règle sur le choix du site au départ du jeu est amendée comme suit :

Si des joueurs choisissent le même site de départ unique, ils les mettent de côté temporairement et choisissent de nouveau.

#### **4 Le site Jabba's Palace : audience Chamber ( la chambre d'audience du palais de Jabba )**

Ce nouveau site représente le centre des opérations pour le syndicat du crime de Jabba le Hutt, une organisation très puissante avec une influence à travers toute la galaxie.

Des connexions avec le Hutt augmentent l'accès aux armes, l'influence politique et la contrebande illégale.

Dans cette extension, il y a de nombreux personnages extraterrestres dont le texte de jeu est conçu pour prendre avantage des relations criminelles de Jabba. Un représentant qui est à la chambre d'audience crée des bénéfices pour les autres membres de son espèce sur des planètes distantes.

#### **5 Carte non unique**

Toute carte avec aucun point, deux ( •• ) ou trois points ( ••• ), est considérée comme non unique.

Certains personnages dans cette extension peuvent changer certaines cartes uniques avec un seul point ( • ) en carte non unique. Lorsqu'un tel personnage est capturé, porté disparu ou perdu ou a son texte de jeu annulé, de telles cartes modifiées retournent au statut de cartes uniques avec un seul point ( • ) ;

cependant, des exemplaires de ces cartes déjà sur la table sont autorisés à rester ( même quand elles sont multiples ) et continuent à fonctionner. Si ceci survient, tout nouvel exemplaire de ces cartes est empêché d'entrer dans le jeu alors que les autres restent sur la table.

#### **6 Sexe des personnages**

Chaque fois que le sexe d'un personnage n'est pas indiqué par l'image de la carte, le texte du jeu, le titre ou la légende, ce personnage est considéré comme étant de sexe masculin.

#### **7 La princesse Leia Organa**

Cette nouvelle version du personnage de Leia entre en jeu ,soit en se déployant comme une captive, soit en de rares occasions en remplaçant une Leia différente, utilisant la règle de remplacement du personnage seulement si cette autre Leia est une captive de Jabba ou d'un chasseur de primes .

#### **8 Interruptions inaugurales**

Un nouveau type d'interruption. Deux cartes dans cette extension, Twi'lek Advisor ( le conseiller Twi'lek ) et The Signal (le signal ), sont des *interruptions utilisées ou inaugurales (Used or Starting Interrupts)* .

Vous pouvez les jouer de votre main normalement durant le jeu comme interruption utilisée. Cependant, vous pouvez aussi jouer une telle carte *de votre pile de réserve* au début du jeu comme une interruption inaugurale comme suit :

Après que les 2 sites inauguraux des joueurs aient été déployés et avant que les piles de cartes de réserve soient battues pour tirer les cartes de la main, chaque joueur peut jouer une interruption inaugurale.

Si les deux joueurs décident de faire ainsi, les interruptions inaugurales sont jouées et résolues en même temps .

## **9 Terrain de bataille**

Un nouveau terme désignant tout système, secteur, ou site, où les deux joueurs ont des icônes de force, sont capables de se déployer et ne sont pas empêchés d'initier une bataille par le texte du jeu.

Par exemple, les sites suivants ne sont pas des terrains de bataille :

- \* Yavin 4 : Docking Bay avec un Sleen présent (le Sleen annule une icône de Force).
- \* Les sites de Hoth protégés par le bouclier ( le côté obscur ne peut pas se déployer là).
- \* Tout site où Yoda est seul ( " les batailles ne surviennent pas, à moins que présent un personnage du côté obscur d'une habileté supérieure à 3 il y a " ).

De tels sites pourraient *devenir* des terrains de bataille en supposant que tous les autres critères soient réunis, par exemple, en déplaçant le Sleen au loin du Docking Bay, en " annihilant " les générateurs de puissance principaux de Hoth ou en amenant un personnage du côté obscur d'une habileté supérieure à 3 au site de Yoda.

## **10 Les règles de Sabacc révisées**

Dans le supplément de règles de Cloud City, il était exigé que les cartes sauvages dans le Sabacc doivent avoir une valeur entre 1 et 6. Cette règle est maintenant amendée comme suit : la valeur doit être à l'intérieur de la portée, montrée sur la carte d'interruption de Sabacc.

## **11 Où est le Sarlacc ?**

Le tout puissant Sarlacc, créature ancienne du désert de Tatooine fait ses débuts comme une carte d'avant 1ère à bord blanc non limitée dans le supplément " Second Anthology " du jeu de cartes à jouer et à collectionner Starwars.