

VINCENT DANG-VU
2 allée du haras 77185 Lognes
01-60-17-29-57

**LIVRET DES REGLES DE BASE
DU JEU DE CARTES A COLLECTIONNER ET A JOUER
STARWARS**

VERSION 2.0 Novembre 1998

STAR WARS™ CUSTOMIZABLE CARD GAME™

ICON GUIDE

CARD TYPES

-  character-Rebel
-  character-Imperial
-  character-alien
-  character-droid
-  character-Jedi Master (Light)
-  character-Jedi Master (Dark)
-  creature
-  vehicle
-  starship
-  weapon
-  device
-  Interrupt
-  Effect
-  Epic Event
-  Objective
-  Jedi Test

SKILLS ETC.

-  pilot (Light)
-  pilot (Dark)
-  warrior
-  nav computer
-  permanent weapon

EXPANSION SETS

-  *A New Hope*
-  Hoth
-  Dagobah
-  Cloud City
-  Jabba's Palace
-  *Special Edition*
-  Endor
-  Death Star II
-  premium

LOCATION FEATURES

-  planet
-  space
-  mobile
-  interior
-  exterior
-  underground
-  Force (Light)
-  Force (Dark)
-  creature site
-  vehicle site
-  starship site

OTHER FEATURES

-  selective creature
-  independent starship
-  Scomp link

Nous avons tous aimé Starwars quand nous l'avons vu sur le grand écran. Maintenant, l'aventure se déplace d'une galaxie très lointaine jusqu'à votre propre domicile.

I Ce livre de règles est conçu pour vous enseigner les règles de base pour jouer et collectionner Starwars.

Le glossaire version : 2.0 est exhaustif et contient toutes les règles du jeu de cartes à collectionner Starwars et les corrections depuis novembre 1998. Il n'est pas nécessaire de lire le glossaire de la première à la dernière page car il est conçu pour être un outil, pour apprendre là ou vous feuilletez.

Nous recommandons que vous écartiez tous les documents de règles (brochure, supplément, fax, corrections actuelles...) datés d'avant novembre 1998. Ces règles vous diront comment jouer mais de nombreuses personnes apprécient d'apprendre comment jouer à partir d'autres joueurs.

II Qu'est ce qu'un jeu de cartes personnalisable ?

Un jeu de cartes personnalisable est une marque déposée de Decipher, que l'industrie du jeu de cartes généralement appelle un jeu de cartes à collectionner ou occasionnellement un jeu de cartes à échanger.

La plupart des jeux de cartes à collectionner sont typiquement vendus dans des paquets tirés au hasard de cartes communes, non communes et rares, à l'inverse des cartes de Baseball. Pour jouer une partie, vous construisez un paquet de vos collections de cartes ensuite vous défiez un adversaire qui a construit un paquet différent de sa collection.

Il y a d'habitude une large variété de cartes différentes à collectionner et à échanger et ainsi de nombreux types de jeux différents et de stratégies de jeu.

Les cartes du jeu de cartes personnalisable Starwars représentent tous les éléments imaginables des films Starwars, l'Empire contre-attaque et le retour de Jedi: des personnages, des créatures, des vaisseaux spatiaux, des conditions météorologiques, l'utilisation de la Force, des armes, des planètes, les étoiles de la mort, des sites, la capture, les batailles, les chasseurs de prime, l'entraînement des Jedi, les véhicules, tout ce que vous voulez !

Revivez vos moments favoris de l'entière trilogie ou créez vos propres histoires originales dans l'univers de Starwars.

Chaque carte est conforme aux canons autorisés et officiellement approuvée par Lucas Film Limited.

De nombreux faits actuellement peu connus sont introduits ici pour la première fois. Ce niveau exceptionnel d'authenticité combiné avec les plus belles images en qualité de l'industrie rend ces images hautement collectionnables aussi bien que jouables.

Le jeu de cartes personnalisable Starwars consiste en des centaines de cartes différentes que vous pouvez collectionner et échanger.

Comme votre talent à personnaliser votre jeu a un impact sur vos chances à gagner, une partie du plaisir est de découvrir quelles cartes sont valables et d'effectuer des échanges avec vos amis pour obtenir les cartes que vous voulez

A Votre premier paquet de jeu

Chaque jeu est un combat entre deux joueurs, l'un avec un paquet de cartes du côté lumineux et l'autre avec un paquet du côté obscur.

Les cartes du côté lumineux ont le symbole rebelle sur le dos des cartes, les cartes du côté obscur le symbole impérial.

Chaque paquet de jeu doit contenir exactement 60 cartes tous du même côté de la Force. Si vous êtes nouveau dans le jeu, les 60 cartes qui accompagnent ce livret de règles seront votre 1er paquet de jeu. Plus tard, quand vous collectionnerez et échangerez de nouvelles cartes, vous serez capable d'expérimenter avec des paquets différents en échangeant des cartes pour d'autres pour essayer des stratégies différentes et même apprendre à construire vos propres paquets de jeu personnalisés à partir de rien.

Votre paquet de jeu contiendra des personnages et des vaisseaux spatiaux plus énormément de sites où ces personnages et ces vaisseaux spatiaux pourront se déplacer et se battre. De plus, la plupart des paquets inclut un mélange d'autres types de cartes pour aider leurs personnages et leurs vaisseaux spatiaux dans leurs aventures. Voyez le guide des icônes à l'intérieur de la couverture de ce livret pour la liste de tous les types de cartes. Les différents types de cartes travaillent tous ensemble pour créer un jeu richement détaillé qui recrée de nombreux aspects différents de l'univers de Starwars. Les cartes de site se disposent sur la table quand vous jouez créant une sorte de plateau de jeu qui est nouveau et différent chaque fois.

Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux sont vos pièces de jeu de base et peuvent se déplacer de site en site. Les armes, les équipements et les effets donnent à vos personnages ou véhicules, vaisseaux spatiaux des capacités additionnelles; les cartes d'interruption se jouent à différents moments pour fournir une large variété de retournements de situation introduisant typiquement des changements au jeu et sont ensuite écartés.

B Comment gagner

Ce jeu est basé sur l'utilisation de la Force . Le faire avec sagesse sera crucial pour votre succès. Votre paquet de jeu de 60 cartes représente le montant de la force disponible pour vous durant le jeu. Le concept élégant du jeu est d'utiliser les cartes elles-mêmes comme un marqueur naturel.

Ni jeton, ni pion ne sont nécessaires, l'unité de base de la mesure dans ce jeu est un point de Force. (une unité de Force = une carte). Epuisez la Force de votre adversaire et vous gagnez le jeu. Bien sûr il y a beaucoup plus de stratégie mais avec un effort minimal, vous maîtriserez les bases plus vite qu'un chevalier Jedi .

III Commencer le jeu

Pour commencer le jeu, chaque joueur choisit une carte de localisation de sa pile de cartes et la place à l'envers sur la table. Les deux joueurs révèlent leur localisation de départ en même temps. Si les deux joueurs choisissent des localisations de départ avec le même type de cartes posez-les temporairement de côté et choisissez de nouveau. Une fois que deux localisations de départ différentes ont été choisies, placez-les tous les deux à l'endroit sur la table. Orientez les cartes si bien que les côtés avec les icônes de sabre laser bleu font face au joueur du côté lumineux et que les côtés avec les icônes de sabre laser rouge font face au joueur du côté obscur.

Si des localisations ont été mises de côté à cause de choix identiques, rajoutez-les dans les paquets respectifs de jeu de cartes.

Il existe deux sortes fondamentales de localisations :

Le système et le site.

Une troisième sorte, le secteur, est décrite dans le glossaire. Chaque localisation de système dans le jeu représente une planète quelque part dans la galaxie de Starwars où les vaisseaux spatiaux peuvent se déployer, se battre et se déplacer.

Chaque localisation de site représente une zone différente sur une planète où à l'intérieur d'une installation mobile, telle que la cité des nuages ou les personnages et les véhicules peuvent se déployer, se battre et se déplacer.

Si les deux localisations de départ des joueurs sont connexes (une partie de la même planète) placez-les l'une à côté de l'autre sur la table. Sinon, laissez un petit espace entre elles.

Lorsque le jeu progresse, les cartes de localisation de chaque planète seront groupées ensembles et resteront séparées de celles d'autres planètes.

Certains sites sont "génériques" signifiant qu'ils représentent des environnements trouvés sur des planètes différentes.

Ces sites peuvent être identifiés par un simple diamant sur leur titre de carte par exemple le  marais : Swamp). Les sites génériques ne peuvent pas être utilisés comme des localisations de départ.

Après que les localisations de départ soient placées sur la table, battez vos cartes restantes et placez-les à l'envers devant vous. Ces cartes maintenant représentent votre pile de réserve qui est l'une des 3 composantes de votre Force vitale.

A/ Votre force vitale :

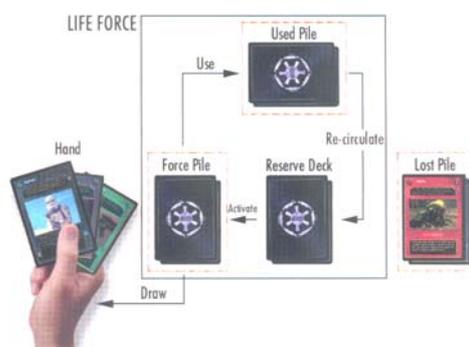
Votre Force vitale est comme un flux d'énergie. Bien géré il est un facteur stratégique clé. Si votre Force vitale est totalement épuisée, vous perdez la partie.

1/La pile de réserve : à travers tout le jeu, les cartes s'écouleront depuis votre pile de réserve jusqu'à votre pile de Force puis jusqu'à votre pile utilisée et de nouveau reviendront au bas de votre pile de réserve.

2/ La pile de Force : votre pile de Force représente le montant de Force qui est disponible pour vous à utiliser pour réaliser des actions variées.

Les cartes s'écouleront depuis votre pile de Force et ensuite jusqu'à votre main ou votre pile utilisée. Vous pouvez accumuler la force dans votre pile de force pendant de multiples tours.

3/La pile de cartes utilisées : apporter des cartes en jeu et effectuer des actions exige de vous, d'utiliser de la Force. Pour utiliser de la Force, déplacez les cartes depuis votre pile de Force et à l'envers jusqu'à votre pile utilisée pour représenter la dépense exigée. A la fin de chaque tour, les deux joueurs recirculent leur pile utilisée en les plaçant sous leur pile de réserve. Ainsi, à l'inverse de la pile de Force, la pile utilisée n'accumule pas des cartes de tour en tour. Les cartes sur la table de votre pile de cartes perdues ou dans votre main ne sont pas une partie de votre Force vitale.



B Votre pile de cartes perdues

C'est une pile où les cartes perdues sont placées à l'endroit. Fréquemment, vous êtes forcé à perdre des cartes de la table à une localisation de bataille, à d'autre moment, où vous demandera de perdre de la Force.

Chaque fois que vous êtes obligé de perdre de la Force, vous devez écarter des cartes à l'endroit à votre pile perdue une par une.

Vous pouvez choisir les cartes destinées à être perdues depuis votre main ou depuis le haut de votre pile de réserve, ou de votre pile de Force ou de votre pile de cartes utilisées . Les cartes dans votre pile de cartes perdues en général ne sont pas disponibles pour le reste du jeu mais vous pouvez utiliser certaines cartes pour récupérer des cartes perdues.

C Votre main

Chaque joueur tire 8 cartes du haut de la pile de réserve pour faire une main de début. Durant le jeu, vous serez capable de tirer des cartes additionnelles dans votre main depuis votre pile de Force. Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que vous pouvez tenir dans votre main à travers tout le jeu .

IV Jouer une partie.

Le côté obscur commence toujours le premier la partie. Chaque tour consiste en 6 phases :

activation, contrôle, déploiement, bataille, déplacement, et tirage de cartes.

Faire des choses dans chacune de ces phases est optionnelle. Le côté obscur finit ses six phases et termine ce tour. Le joueur du côté lumineux alors commence un tour effectuant les mêmes six phases.

Les joueurs alternent les tours de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie. Gardez à l'esprit que les règles sont faites pour être tournées !

En conséquence, les cartes souvent outrepassent les règles et des règles spécifiques contournent toujours des règles plus générales.

A Phase d'activation

La plupart des localisations génèrent de la Force pour le joueur du côté lumineux ou pour le joueur du côté obscur ou les deux comme indiqué par les icônes de Force sur la carte de localisation.

Comptez vos icônes de Force sur chaque localisation sur la table (les sabres lasers bleus pour le côté lumineux, les sabres lasers rouges pour le côté obscur) . Ajoutez un pour représenter votre force personnelle (la Force que vous générez vous même).

Le total représente le montant de Force que vous pouvez activer ce tour (déplacez les cartes une par une et à l'envers depuis le haut de votre pile de réserve jusque le haut de votre pile de force)

Ne regardez pas les cartes ou ne les mettez pas dans votre main. Vous n'êtes pas obligé d'activer toute la Force à laquelle vous avez droit, bien que la plupart du temps, vous le désirerez.

B Phase de contrôle.

De façon conceptuelle, si le côté obscur domine une portion d'une planète ou une zone d'espace, la Force du côté lumineux est diminuée et vice versa. En conséquence, vous pouvez obliger votre adversaire à perdre de la Force, si vos personnages et vos vaisseaux spatiaux

contrôlent une ou plusieurs localisations durant votre phase de contrôle. Tous vos personnages excepté les droïdes ont un certain niveau d'habileté pour manipuler la Force comme indiqué sur chaque carte.

Si vous avez une habileté totale de 1 ou plus (à partir des personnage ou d'autres cartes), à une localisation et si votre adversaire n'en a pas, alors vous contrôlez cette localisation.

Regardez toutes les localisations sur la table pour voir combien vous en contrôlez. A chacune de ces localisations, vous pouvez choisir d'initier un drainage de Force pour un montant égal au nombre d'icônes de force de l'adversaire à cette localisation. Annoncez vos drainages de force un par un. Terminez chaque fois en un avant de commencer le prochain.

Chaque fois que vous drainez de la Force, votre adversaire doit perdre une carte pour chaque Force que vous drainez. Votre adversaire doit choisir s'il perd ses cartes depuis sa main ou sa pile de Force ou les deux et doit placer les cartes perdues à l'endroit sur la pile perdue.

Certaines cartes fournissent un bonus pour être ajouté à un drainage de Force, par exemple : "Force drain plus one here" (drainage de force +1 ici) . Ajoutez ce bonus au total de Force perdue par votre adversaire.

Les icônes de Force sont une épée à double tranchant. Plus vous avez d'icône de Force de votre côté sur une localisation, plus vous pouvez activer de Force vitale au début de chacun de vos tours (voir phase d'activation).

Mais si votre adversaire obtient le contrôle de cette localisation, vous perdez plus de Force ici chaque fois que votre adversaire initie un drainage de force.

Le contrôle d'une localisation peut survenir à n'importe quel moment pas seulement durant la phase de contrôle.

C Phase de déploiement

Vos personnages et vos véhicules, vaisseaux spatiaux etc... se déploient (entrent en jeu) durant votre phase de déploiement . Pour déployer une carte prenez la de votre main et placez-la à l'endroit sur un lieu approprié sur la table.

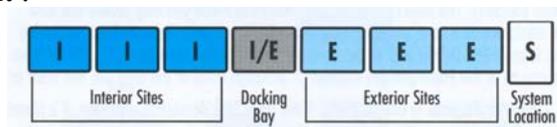
Vous pouvez déployer autant de cartes que vous désirez, aussi longtemps que vous avez de points de Force dans votre pile de Force pour couvrir leur coût de déploiement (confère ci-dessous).

1 Déploiement des localisations :

Les localisations n'ont pas de coût de déploiement. Vous pouvez placer autant de localisations sur la table de votre main durant votre phase de déploiement. Les sites sont déployés d'une manière qui met en valeur les topographies naturelles de la planète permettant au joueur de créer véritablement la disposition de la planète quand il joue.

En général, les sites pour une planète sont placés suivant un modèle où les sites intérieurs et extérieurs sont séparés l'un de l'autre par une aire de mise à quai.

Après plusieurs tours de déploiement, une disposition de planète typique pourrait apparaître comme suit :



Une localisation de système est placée à une extrémité de la rangée de sites connexes si de tels sites sont déjà sur la table. (autrement la carte de système est placée seule). La localisation du système est connexe à tous les sites du même système (par exemple le système du Tatooine est connexe à tous les sites de Tatooine).

Aussi longtemps que vous maintenez ce modèle, quand un nouveau site est déployé à un système existant, il peut être inséré entre ou placé à la fin des sites connexes.

Par exemple, dans le diagramme ci dessus p.9, il y a 4 places où vous pourriez déployer un nouveau site extérieur (inséré partout entre l'aire de mise à quai et la localisation de système).

Une fois déployées, les localisations ne peuvent pas être réarrangées.

Il y a des versions du côté obscur et du côté lumineux de nombreuses localisations (le texte de jeu et le nombre d'icônes de force peuvent varier).

Vous pouvez convertir les versions de votre adversaire d'une localisation sur la table en déployant votre propre version au dessus.

Une localisation peut changer plusieurs fois (du côté lumineux vers le côté obscur, du côté obscur vers le côté lumineux) plus d'une fois durant une partie si vous avez plus d'un exemplaire de cette localisation dans votre jeu.

Quand deux sites qui appartiennent à la même planète sont physiquement l'un près de l'autre, ils sont définis comme adjacents l'un à l'autre.

Durant le mouvement, le personnage et les véhicules peuvent se déplacer d'un site à un site adjacent comme une séquence d'espaces connectés sur un tableau de jeu (bien que les cartes de système soient placées physiquement tout près des sites, les localisations de système ne sont pas considérées comme adjacentes à d'autres cartes de localisation pour les buts du jeu).

Les sites génériques : les sites avec un symbole unique de diamant \diamond sur leur titre de carte représentent des environnements trouvés sur des variétés de planètes différentes. Ils peuvent être déployés comme une partie de la planète (exceptés ceux qui sont exclus par leur texte de jeu). Il sont donc déployés sur n'importe quelle partie de la planète qui est déjà représentée sur la table par une carte de système ou un site non générique . Chaque site générique en devient une partie, et est connexe au système où il est déployé .

Certains sites génériques ont le mot spaceport (port spatial) dans leur titre (par exemple, \diamond Spaceport Docking Bay : aire de mise à quai d'un port spatial) . Chaque fois que vous déployez un site générique spacesport (port spatial) à une planète, vous devez le placer adjacent à un autre site de spaceport (port spatial) générique de cette planète (s' il y en a) .

2 Déploiement des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux

Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux enregistrent leur *coût de déploiement* dans une petite case blanche sur la carte (voir l'exemplaire de carte p10), c'est le montant de la Force qui vous devez utiliser pour déployer la carte.



Vous pouvez déployer des personnages, des véhicules ou des vaisseaux spatiaux là où vous avez des icônes de Force sur votre côté de localisation ou là où vous avez déjà une *présence* avec une habileté totale de 1 ou plus à une localisation (un personnage dont la légende indique qu'il est un **espion**, peut se déployer sans tenir compte de la présence et des icônes de force).

Les *personnages* peuvent se déplacer à des sites ou à bord des véhicules ou des vaisseaux spatiaux.

Les *véhicules* peuvent se déployer à des sites *extérieurs* ou à bord de vaisseaux spatiaux.

Les *vaisseaux spatiaux* peuvent se déployer dans une variété d'endroits différents dépendant de la sorte de vaisseau spatial (chasseur spatial : starfighter ou vaisseau spatial capital : capital starship).

Pour vos premières parties, déployez vos *chasseurs stellaires* à des aires de mise à quai : docking bay (atterris) et déployez vos *vaisseaux spatiaux capitaux* aux localisations de système (ensuite voyez le chapitre **starships - deployment : vaisseaux spatiaux - déploiement** : dans le glossaire pour plus de détail sur les endroits où les vaisseaux spatiaux peuvent se déplacer).

3Le déploiement des armes et des équipements

Vous pouvez déployer des armes et des équipements chez vos personnages, vos véhicules ou vos vaisseaux spatiaux sans tenir compte de la présence des icônes de Force. Les armes et les équipements se déploient gratuitement à moins qu'ils ne présentent un coût de déploiement sur leur texte de jeu. Vous ne pouvez pas déployer des armes ou des équipements sur les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux de votre adversaire à moins que cela soit spécifiquement permis à faire ainsi par la carte elle même. Vous pouvez déployer autant d'armes et d'équipements que vous le désirez sur votre personnage, votre véhicule, votre vaisseau spatial.



Cependant, chaque personnage, véhicule ou vaisseau spatial ne peut tirer qu'avec seulement une arme et ne peut utiliser seulement qu'un seul équipement par tour. (les vaisseaux spatiaux capitaux peuvent utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements par tour).

4 Déploiement des effets

Les effets (en plus des Epic events : évènements épiques et Jedi test : les tests Jedi) se déploient selon leur texte de jeu . Vous n'avez pas besoin de présence ou d'icône de Force. Un effet peut avoir un coût de déploiement dans son texte de jeu (par exemple, " utilisez un point de Force pour déployer... ") . Si ce n'est pas le cas, l'effet se déploie gratuitement. Vous déployez la plupart des effets durant votre phase de déploiement (bien qu'une sorte d'effet, l'effet immédiat spécifie qu'il se déploie à d'autres moments). Les effets modifient les autres cartes et les conditions de jeu quand ils sont sur la table. Ils restent sur la table pour le reste de la partie à moins qu'ils ne soient annulés. Si un effet est annulé, toutes les cartes ou les conditions que l'effet était en train de modifier reviennent à leur statut antérieur.

5 Le déploiement des cartes avec des points (•)

Si un titre de carte débute avec un ou plusieurs points, cette carte est appelée *unique* (•) ou *restreinte* (••,•••).

Les points indiquent le nombre maximal de cartes avec ce titre qui peuvent être sur la table à un moment (il n'y a pas de limite au nombre d'exemplaires de chaque carte qui peut être dans votre jeu de cartes). Si une carte unique (•) quitte la table, un autre exemplaire de cette carte peut être déployé plus tard.

Les cartes avec un symbole de diamant (\diamond) agissent d'une manière similaire bien que la limite s'applique *par système*. Ainsi, un site générique tel que Forest \diamond (Forêt \diamond) peut survenir sur un nombre de planètes différentes mais est limité à un exemplaire par planète.

D Phase de bataille.

Une bataille est un conflit que vous initiez durant votre phase de bataille pour essayer d'épuiser la Force vitale de votre adversaire. Une bataille peut survenir à une localisation seulement si les deux joueurs *occupent* cette localisation avec une habileté totale de 1 ou plus. Les armes ne sont pas exigées pour initier une bataille. Les armes vous permettent simplement de viser des personnages spécifiques, des véhicules, des vaisseaux spatiaux etc...

Vous pouvez vous battre plus d'une fois durant cette phase (mais pas plus qu'une fois par tour à la même localisation).

Chacun de vos personnages, de vos véhicules et vaisseaux spatiaux peut se battre une seule fois seulement par tour. D'autres cartes tels que les équipements, les armes d'artillerie et les effets peuvent être utilisées dans plus une bataille par tour.

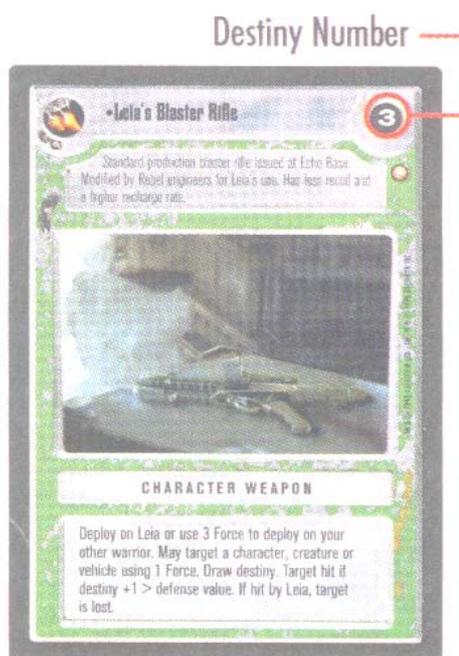
Vous devez utiliser un point de Force pour initier chaque bataille. Juste après son initiation, votre adversaire peut être capable de réagir en déplaçant ou en bougeant des cartes jusqu'à la localisation de cette bataille si votre adversaire a une carte qui le permet (des détails additionnels sur les réactions sont fournis dans le glossaire).

Après que toutes les réactions soient achevées, la bataille a 3 segments qui doivent survenir séquentiellement et successivement : le *segment des armes*, le *segment de la puissance* et le *segment des dommages* (conceptuellement, la bataille entière survient simultanément bien que pour les buts du jeu, des étapes individuelles soient effectuées séquentiellement).

1 Segment des armes.

Toutes les armes concernées dans la bataille peuvent être utilisées une par une en commençant avec le joueur qui a initié la bataille et ensuite alternant entre les deux joueurs.

Chaque arme décrit comment elle fonctionne incluant les sortes de cartes qu'elle peut viser, la Force requise pour utiliser, le *tirage de destinée* requis pour réussir et en cas de succès, les conséquences pour la cible.



Généralement, une arme doit être présente avec sa cible pour être mise en jeu (par exemple les armes du personnage ne peuvent pas tirer à l'intérieur ou en dehors d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui est considéré comme clos).

La plupart des armes spécifient qu'elles touchent leur cible en cas de succès. Toutes les cartes touchées sont tournées de côté mais participent encore à la bataille. Par exemple, une carte qui est touchée, peut encore faire usage de sa propre arme, si elle en a une (plus tard, dans *la phase des dommages*, toutes les cartes touchées devront être perdues dans la pile de cartes perdues de leur propriétaire sans tenir compte de qui gagne la bataille).

Durant le segment des armes, d'autres choses peuvent survenir à la place de tirer une arme (par exemple, jouer une carte d'interruption). Une fois que les deux joueurs ont fini de tirer leur arme et de jouer leur carte, le segment des armes se termine.

Le tirage des destinées :

La plupart des cartes ont un numéro sur le coin supérieur droit. Ceci est le nombre de destinée de la carte et représente l'élément de destin ou de chance dans le jeu. Chaque fois que vous êtes astreint à tirer une destinée, prenez la carte du haut de votre pile de réserve, révélez son nombre de destinée au joueur et alors placez la à l'envers sur le haut de votre pile de cartes utilisées.

Si une carte n'a pas de nombre de destinée (telle qu'une localisation), sa valeur de destinée est nulle.

Les cartes d'interruption :

Une interruption est une surprise qui peut survenir durant n'importe quelle phase même durant le tour de votre adversaire. Les interruptions ont typiquement un impact temporaire sur le jeu. Pour en jouer une, dites " Interruption ! " et révélez la carte de

votre main. Si une interruption n'inscrit pas un coût dans son texte de jeu, elle se joue gratuitement.

Il y a deux sortes basiques d'interruptions, les interruptions utilisées et les perdues. Après que vous jouiez une interruption utilisée, elle est placée à l'envers sur le haut de votre pile utilisée. Après que vous jouiez une interruption "perdue", elle est placée à l'endroit sur le haut de votre pile de cartes perdues.

Si une carte d'interruption a un ou plusieurs points dans son titre, le nombre de points indique le nombre maximum d'exemplaires de cette interruption qui peut être jouée chaque tour.

2 Le segment de puissance

Pour déterminer qui gagne une bataille, calculez la puissance totale que vous avez participant à la bataille, votre adversaire fait de même.

- A un système (ou un secteur), ajoutez la puissance de chacune de vos cartes de vaisseaux spatiaux pilotés.
- A un site, ajoutez la puissance de chacune de vos cartes de véhicules et de chacune de vos cartes de personnages. (excepté ceux qui sont à bord de vaisseaux spatiaux et de véhicules clos).

N'oubliez pas que vos cartes touchées peuvent encore s'additionner à votre puissance totale.

Après que vous ayez joué quelques parties voyez, **battle - power segment : bataille - segment de puissance** dans le glossaire pour des détails sur comment vous pouvez tirer une *destinée de bataille* pour augmenter une puissance totale.

3 Segment des dommages

Dans ces segments, les joueurs perdent typiquement les cartes à cause de 3 facteurs : Les coups au but des armes, l'attrition et les dommages de bataille. (Pour vos premières parties, comptez seulement les coups au but des armes et les dommages de bataille, regardez ensuite **battle - power segment : bataille - segment de puissance** dans le glossaire pour apprendre comment l'*attrition* peut vous aider à vous battre de façon plus efficace.

L'attrition est probablement le concept le plus compliqué dans le jeu de cartes à collectionner Starwars pour les nouveaux joueurs. Aussi mettez- vous à l'aise avec les autres aspects des jeux avant d'apprendre l'attrition

a. Les coups au but des armes

Les cartes touchées durant le segment des armes doivent être perdues durant le segment des dommages.

Perdre une carte, oblige à perdre tout ce qui se trouve sur cette carte.

Exception : les personnages à bord d'un véhicule- créature peuvent " sauter " (débarquer).

B Les dommages de la bataille

A l'inverse des coups au but des armes, les dégâts des batailles s'appliquent seulement au joueur qui a perdu la bataille. Les dégâts de la bataille du perdant sont égaux à la différence entre la puissance totale du gagnant et la puissance totale du perdant dans la bataille.

Par exemple, si le total de votre adversaire était 11, et le vôtre était 7, vous souffrez des dégâts de bataille de 4.

Vous pouvez satisfaire à vos dégâts de bataille, par l'une ou l'autre de deux façons suivantes : en perdant des cartes qui ont participé à la bataille. et en perdant de la Force.

Chaque personnage, véhicule et vaisseau spatial que vous perdez, satisfait aux dégâts de la bataille jusqu'à sa *valeur de perte*. (enregistrée sur la carte dans une petite case noire).



Ceci est vrai même pour les cartes que vous avez perdues à cause de coups au but des armes.

A l'inverse des coups au but des armes, les dégâts de la bataille peuvent aussi être satisfaits en perdant de la Force de votre main ou de votre Force Vitale. Chaque carte perdue satisfait à une unité de dommage de bataille. Vous pouvez sélectionner les cartes à perdre de votre main mais si vous choisissez de perdre les cartes de votre Force vitale, elles doivent venir du *haut* de votre pile de Force, de votre pile utilisée et/ou de votre pile de réserve.

Pour satisfaire vos dégâts de bataille, vous pouvez utiliser une quelconque combinaison de perte de cartes participant à la bataille et de perte de Force. Parfois, vous perdrez des cartes avec une valeur de perte totale en excès de vos dégâts de bataille par exemple si vos dégâts de bataille sont de 4 mais que la seule carte qui a participé à la bataille à une valeur de perte de 6. Pour satisfaire à vos dégâts de bataille, vous devrez soit perdre cette carte, soit perdre 4 points de Force de votre main ou de Force vitale.

Vous pouvez perdre vos cartes dans n'importe quel ordre, mais l'ordre que vous choisissez parfois a une importance stratégique.

Après que les deux joueurs aient satisfait à toutes les exigences de la phase des dégâts de la bataille, tels que les coups au but des armes et les dommages de la bataille, la bataille se termine.

E Phase de déplacement.

Dans cette phase, vous pouvez déplacer tous ou une partie de vos personnages, véhicules, et vaisseaux spatiaux d'une localisation à une autre.

1 Les personnages et les véhicules

Vos personnages et vos véhicules se déplacent de 5 façons fondamentales :

a La vitesse terrestre (landspeed)

Chaque véhicule ou personnage peut utiliser un point de force pour se déplacer d'un site à un autre site connexe.

La vitesse terrestre de la carte indique la distance maximale que la carte peut traverser, mesurée en sites (un site = une unité de vitesse terrestre).

Les personnages ont une vitesse terrestre de 1, les véhicules ont une vitesse terrestre indiquée sur chaque carte mais doivent avoir un conducteur ou un pilote à bord pour se déplacer. Les véhicules peuvent se déplacer seulement à des sites extérieurs mais ils peuvent porter un nombre quelconque de personnages dans les limites de leur capacité pour cet usage d'un point de force.

b La navette (shuttling)

Un personnage ou un véhicule peuvent être transportés par navette (shuttle) (par l'utilisation symbolique de navettes dédiées qui sont considérées comme étant à bord de chaque vaisseau spatial capital), d'un site extérieur à un vaisseau spatial capital disposant d'une capacité de mise à quai (ship docking capability) de vaisseau spatial au système connexe ou vice versa pour un point de force. Le transport par navette n'est pas permis vers ou à partir d'un chasseur stellaire.

c Le transfert (transferring)

Un nombre quelconque de personnages et de véhicules peuvent être transférés (par la mise à quai symbolique de deux vaisseaux spatiaux ou l'utilisation de navettes dédiées) d'un vaisseau spatial à un autre au même système ou au même secteur pour un point de Force si au moins un de ces vaisseaux spatiaux (même si c'est un chasseur stellaire) est piloté et à une capacité d'amarrage (docking) à un vaisseau spatial.

d. Le transit par les aires de mise à quai (docking bay transit)

Vous pouvez relocaliser un nombre quelconque ou tous vos personnages et véhicules comme un groupe depuis une aire de mise à quai (docking bay) à une autre aire de mise à quai : docking bay (par l'utilisation symbolique de vaisseaux spatiaux indépendants à louer) pour une dépense de Force enregistrée sur la carte de l'aire de mise à quai.

e. Embarquement et débarquement (embarking et disembarking)

Vos personnages et vos véhicules peuvent embarquer et débarquer de vos véhicules et de vos chasseurs stellaires gratuitement quand ils sont au même site.

Les véhicules doivent avoir un conducteur ou un pilote pour utiliser la vitesse terrestre, embarquer ou débarquer. Les véhicules n'ont pas besoin de conducteur ou de pilote pour être transportés par navette, transférés ou utiliser le transit par les aires de mise à quai.

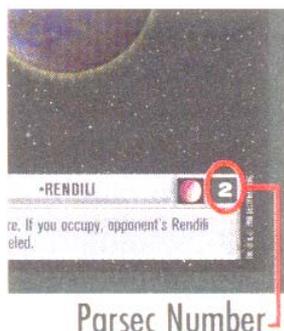
2. Les vaisseaux spatiaux.

Vos vaisseaux spatiaux capitaux et vos chasseurs stellaires se déplacent de 3 façons fondamentales :

a. l'hypervitesse

Chaque vaisseau spatial piloté peut utiliser un point de Force pour se déplacer d'un système à un autre.

L'hypervitesse du vaisseau spatial indique la distance maximale que le vaisseau spatial peut traverser en parsecs (un parsec = une unité d'hypervitesse).



La distance en parsecs entre deux systèmes est déterminée par la différence entre le nombre de parsecs le plus haut et le plus bas.
(Il n'est pas nécessaire pour les nombres de parsecs intermédiaires d'être sur la table.

Par exemple, un vaisseau spatial avec une hypervitesse de 3, peut se déplacer d'une planète au parsec 5 jusqu'à une planète au parsec 8 même s'il n'y a aucun système avec les parsecs n°6 et 7 sur la table.)

Pour utiliser son hypervitesse, un vaisseau spatial nécessite aussi un *ordinateur de navigation* (*nav-computer*). Celui-ci peut être fourni par une icône d'ordinateur de navigation permanente sur le vaisseau spatial lui-même ou par un passager (typiquement un droïde astromech) qui a une icône d'ordinateur de navigation .

b Atterrissage et décollage

Un chasseur stellaire piloté à une localisation de système peut atterrir à n'importe quel site extérieur connexe. De façon similaire, un chasseur stellaire piloté à un site extérieur peut décoller au système connexe. (Les chasseurs stellaires TIE nécessitent des installations d'aire de mise à quai et ainsi ne peuvent pas atterrir ou décoller à des sites extérieurs autres que les aires de mise à quai: docking bay). L'atterrissage ou le décollage nécessitent un point de Force mais sont gratuits à une aire de mise à quai (docking bay) . L'atterrissage et le décollage n'exigent pas un ordinateur de navigation (nav computer).

Un chasseur stellaire qui a atterri n'a pas de vitesse terrestre, de puissance ou de manoeuvre. Il ne peut pas utiliser son texte de jeu (excepté le texte de jeu concernant la capacité de ces occupants ou les pilotes permanents), les armes normales du vaisseau spatial ou toutes les cartes qui normalement exigeraient le déplacement du chasseur stellaire.

c Embarquement et débarquement

Vos chasseurs stellaires peuvent embarquer ou débarquer de vos vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité de transport de chasseurs stellaires gratuitement quand ils sont au même système ou au même secteur.

3 Nombre de déplacements par tour

Le déplacement par vitesse terrestre, le transit par les aires d'arrimage, le transport par navette, le transport par hypervitesse, l'atterrissage et le décollage s'excluent mutuellement.

Chaque carte peut faire un seul de ces déplacements par tour. Le transfert, l'embarquement et le débarquement sont illimités et peuvent être effectués un nombre quelconque de fois par tour :

4 Les occupants des véhicules et des vaisseaux spatiaux.

Les personnages à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial se divisent en 3 catégories :

Les pilotes, les conducteurs, et les passagers.

Indiquez quels personnages sont à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial en les plaçant en dessous de cette carte. Vous pouvez désigner quels personnages agissent comme pilote ou conducteur à n'importe quel moment durant votre phase de déploiement ou votre phase de déplacement

a Les pilotes

Un vaisseau spatial, un véhicule de combat ou un véhicule de combat doivent être pilotés (par un pilote représenté par un personnage ou un pilote permanent) pour se déplacer ou pour utiliser cette puissance ou sa manoeuvre.

Tous les pilotes à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule en excès de la capacité de pilote sont des passagers et ainsi ne pilotent pas le vaisseau spatial ou le véhicule.

b Les conducteurs

Un véhicule de transport doit avoir un conducteur à bord pour se déplacer ou pour utiliser sa puissance ou sa manoeuvre. (Un véhicule créature, par exemple un Bantha a une habileté et ainsi n'exige pas un conducteur). Typiquement, un conducteur doit être un personnage avec une habileté. Si plus d'un personnage est à bord, vous devez désigner lequel conduit.

c Les passagers

Ce sont tous les personnages à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui n'agissent pas comme pilote ou conducteur de ce vaisseau spatial ou de ce véhicule. Les passagers à bord d'un véhicule créature sont parfois considérés comme des cavaliers.

F Phase de tirage.

Dans cette phase, vous devez réapprovisionner votre main. Si vous avez des cartes restantes dans votre pile de Force, vous pouvez en tirer un nombre quelconque de celles-ci dans votre main, une à la fois. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dont vous pouvez disposer dans votre main. Vous voudrez souvent laisser les cartes dans votre pile de Force pour les utiliser durant le tour de votre adversaire, c'est à dire pour tirer avec vos armes ou pour économiser, pour déployer une carte avec un haut coup de déploiement sur un de vos tours suivants

G Fin de votre tour

Quand vous avez fini toutes ces 6 phases, annoncez à votre adversaire, " la Force est avec toi! " Les deux joueurs alors recirculent leur pile de cartes utilisées en les placant sous la pile de réserve appropriée. (Si vous oubliez, votre adversaire peut insister pour que vous recirculiez.) Durant les tours suivants, ces cartes feront de nouveau leur chemin jusqu'en haut de la pile de réserve pour être de nouveau activées.

Après que vous ayez fini votre tour, votre adversaire effectuera un tour de 6 phases, ensuite vous en ferez un autre et ainsi de suite.

V La victoire

Si à un moment quelconque la Force vitale de votre adversaire (la pile de réserve, la pile de Force, la pile de cartes utilisées) est épuisée, vous gagnez la partie.