

Traduction française du jeu de
cartes à collectionner
Young Jedi CCG (Jeune Jedi)

par

Vincent Dang-Vu

2 allée du haras, 77185 Lognes

Tél : 01-60-17-29-57

Note du traducteur :

Les rajouts aux règles initiales proviennent de textes officiels édités par Decipher :

- Les additifs aux règles initiales parus dans les règles propres à chaque extension, c'est-à-dire dans l'ordre chronologique :

- * dans l' extension Battle of Naboo : la bataille de Naboo,

- * dans l' extension Enhanced menace of Darth Maul : la menace de Darth Maul renforcée,

- * dans l' extension Duel of the fates : le duel des destins

- * dans l' extension Young Jedi Reflections : Réflexions de Young Jedi ,

- * dans l' extension Boonta Eve Podrace : la course de modules de la veille de la Boonta)

- le chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com

- le chapitre réponses communes aux questions communes des réponses aux questions sur les règles de Young Jedi CCG de la boîte aux lettres officielle jediknight@decipher.com)

- mises à jour des règles adjointes aux sets virtuels n°1 et n°2 du Starwars CCG Player's committee parue sur le site internet <http://www.swccgpc.com/> dans la page virtual cards .

Qu'est-ce qu'un jeu de cartes à collectionner ?

La plupart des jeux de cartes ne sont constitués que d'un paquet de cartes "fixes" qui ne changent jamais . Mais un Collectible Card Game : jeu de cartes à collectionner, ou CCG, est constitué de centaines de cartes que vous pouvez collectionner . Ensuite, vous choisissez des cartes de votre collection personnelle pour créer votre

propre " deck " (jeu) tel que vous le désirez .

Qu'est-ce que le jeu de cartes à collectionner Young Jedi ?

Young Jedi est un " jeu de bataille " très rapide basé sur le film Star Wars : Episode 1 et qui vous permet de revivre les scènes du film où que vous alliez. Le jeu du premier joueur représente le Bon Côté de la Force (les Jedi et tous les autres " gentils ") . Le jeu du second joueur représente le Côté Obscur de la Force (les seigneurs Sith, la Fédération commerciale et tous les autres "méchants") . Young Jedi est facile à apprendre et se joue rapidement, les parties durant entre dix et quinze minutes. Il contient tous les personnages importants et les scènes du film, ainsi que les armes, modules de course, vaisseaux, droïdes et extraterrestres .

Collectionner et Echanger

Vous pouvez acheter Young Jedi dans les magasins de jouets, de cartes, de jeux, de bandes dessinées un peu partout. Les cartes sont vendues en jeux Starter de 60 cartes, paquets recharge de 11 cartes et boîtes de collection de 132 cartes .

Il y a 140 cartes différentes dans la première extension, **Menace of Darth Maul : La Menace de Darth Maul** . Mais toutes les cartes n'apparaissent pas dans les paquets avec la même fréquence. Certaines sont rares, d'autres peu communes et il y a enfin les communes . Une collection complète de l'extension **Menace of Darth Maul : La Menace de Darth Maul** contient 30 rares, 40 peu communes et 60 communes, plus 10 différentes cartes exclusives trouvées dans les jeux Starter. De même, il y a 18 cartes spéciales " foil " avec effets de diffraction insérées aléatoirement dans les Booster Packs.

Jeux Starter - Chaque jeu Starter de 60 cartes contient un livre de règles, un jeu starter de 30 cartes pour le " Light Side " (Bon Côté de la Force) et un jeu starter de 30 cartes pour le "Dark Side" (Côté Obscur de la Force). Chaque jeu Starter **Menace of Darth Maul : La Menace de Darth Maul** contient toujours les mêmes 60 cartes.

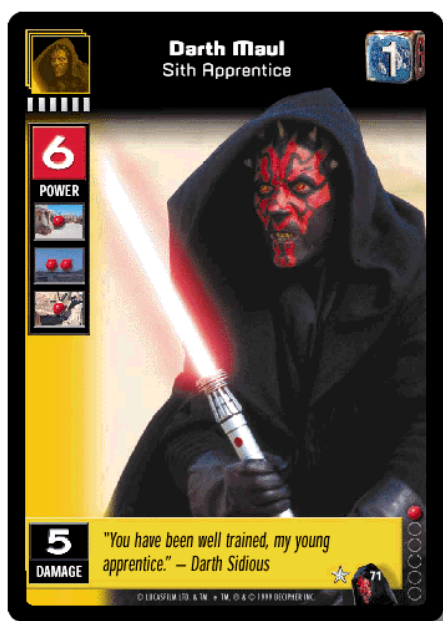
Paquets recharge - Chaque paquet recharge contient 1 rare, 3 peu communes et 7 communes, réparties entre le Light Side (côté lumineux) et le Dark Side (côté obscur) . En moyenne, un paquet recharge sur neuf contient une carte spéciale foil à effets de diffraction. Les cartes foil ont également plusieurs degrés de rareté (rare, peu commune et commune), bien que toutes les cartes foil soient plus dures à trouver que les cartes rares normales.

Boîtes de collection - Chaque boîte de collection contient une liste des cartes, 12 paquets recharge et une boîte de rangement de vos cartes conçue pour contenir une collection complète de Young Jedi (les trois séries de 140 cartes) .

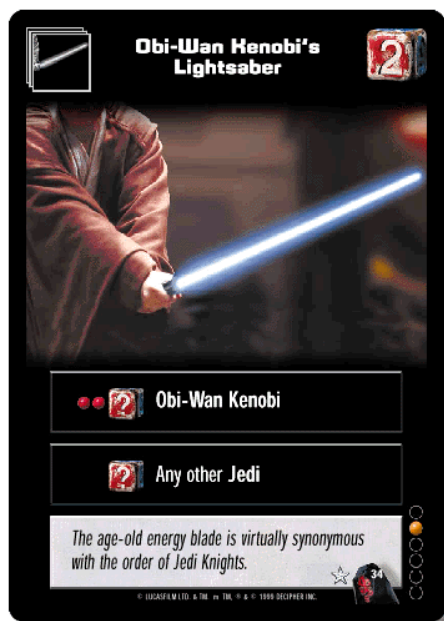
I. Les 5 types de cartes

Personnage

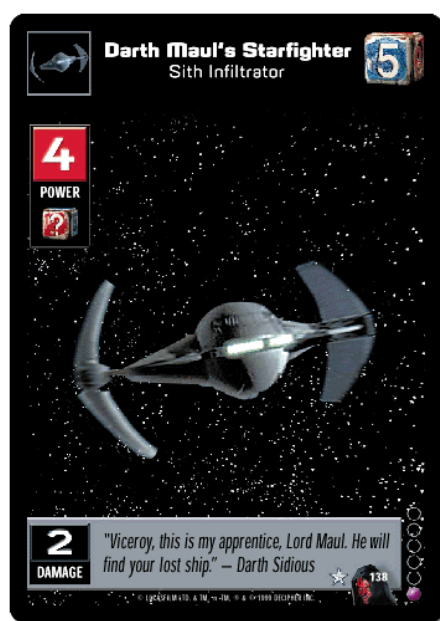
Arme



Carte de bataille



Vaisseau spatial



Les cartes de vaisseaux spatiaux sont exclusivement trouvées dans les paquets de recharge de Young Jedi et les boîtes de collection .

Localisation



Les cartes de localisation sont trouvées exclusivement dans les paquets starters de Young Jedi .

II. Jouer Votre Première Partie

Pour le moment, vous êtes un Jeune Jedi en phase d'entraînement. A l'aide des jeux - échantillon de 30 cartes pour le Light Side (côté lumineux) et le Dark Side (côté obscur) que vous avez trouvé en achetant votre jeu Starter, vous combattrez sur Tatooine ou Naboo .

Sitôt votre entraînement terminé, vous pourrez construire et jouer avec vos jeux de 60 cartes et combattre sur trois planètes différentes !

Votre objectif

Il y a deux moyens de gagner la partie :

(1) **Planet Victory** (victoire sur une planète) : Vous gagnez si vous prenez le contrôle de Tatooine .

(2) **Deck Victory** (victoire sur le paquet de jeu de cartes) : Vous gagnez si le deck de votre adversaire est épuisé (ne contient plus de cartes) avant le vôtre.

Qu'importe de quelle manière vous gagnez, votre adversaire est bantha poodoo !

A. Commençons

Pour votre première partie, vous jouerez avec le Dark Side (côté obscur) de la Force. Prenez le deck de 30 cartes du Dark Side : côté obscur (avec le dos des cartes rouge représentant Darth Maul) de votre Starter Set, et donnez le deck de 30 cartes du Light Side de la Force (avec le dos des cartes bleu représentant Obi-Wan Kenobi) à votre adversaire.

- Sortez l'une des locations " Tatooine • Desert Landing Site " (" Tatooine • Site d'atterrissage dans le désert ") de votre jeu et placez-la face visible au milieu de la table. Ce sera la " starting location " (location de départ) pour votre partie .



Les localisations sont les lieux où l'action se déroule - où les personnages sont déployés et se combattent.

- Mélangez les cartes restantes et placez-les faces cachées sur la table pour faire votre " draw deck " (paquet où vous pêcherez vos cartes), votre adversaire fait de même. Chaque joueur pêche 6 cartes du dessus de son propre draw deck (paquet où vous pêcherez vos cartes) pour faire sa main de départ. Chaque joueur cache bien entendu sa main à son adversaire .

Maintenant, la partie devrait ressembler à ceci :



Traduction de la légende de l'illustration :

Opponent's draw deck : pile de tirage de cartes de l'adversaire

Opponent's hand (not shown to you) : main de l'adversaire (qui ne vous est pas montrée)

starting location : location de départ

votre main (ne la montrez pas à votre adversaire)

your draw deck : votre pile de tirage de cartes

- Vous (le côté obscur) jouerez en premier dans cette partie (plus tard, nous expliquerons une manière plus excitante de décider qui entamera la partie) .

B. Que Faire Durant Votre Tour

Chacun de vos tours se subdivise en trois étapes (dans cet ordre) :

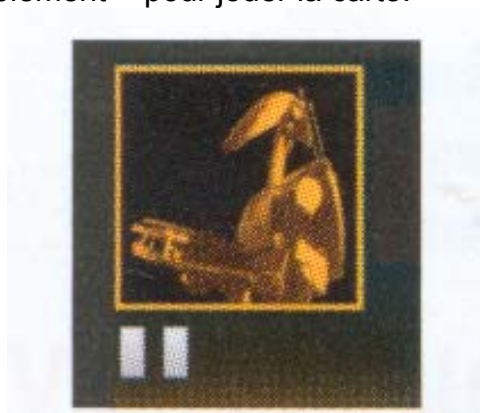
1. **Déployer** (jouer des cartes Personnage, Arme et Location).
2. **Combattre** (attaquer les personnages de votre adversaire sur Tatooine).
3. **Even Up : égaliser** (pêcher ou se défausser jusqu'à ce que vous ayez une main de 6 cartes) .

Les deux premières étapes sont facultatives et vous n'êtes pas obligé de les jouer, mais vous devez toujours la phase Even Up (égaliser) . Après votre Even Up (égaliser), votre tour est terminé et votre adversaire commence le sien. Maintenant, détaillons chacune des trois étapes.

1. Déploiement

a. Déploiement des cartes Personnage et Arme

Vous avez probablement remarqué que les cartes Personnage et Arme ont une petite image de la carte dans le coin supérieur gauche de la carte. Vous voyez la ligne de petites barres argentées sous l'image de la plupart des cartes? Ce sont les "counters" (" compteurs ou points de coût de déploiement "), et ils vous indiquent quel est le " coût de déploiement " pour jouer la carte.

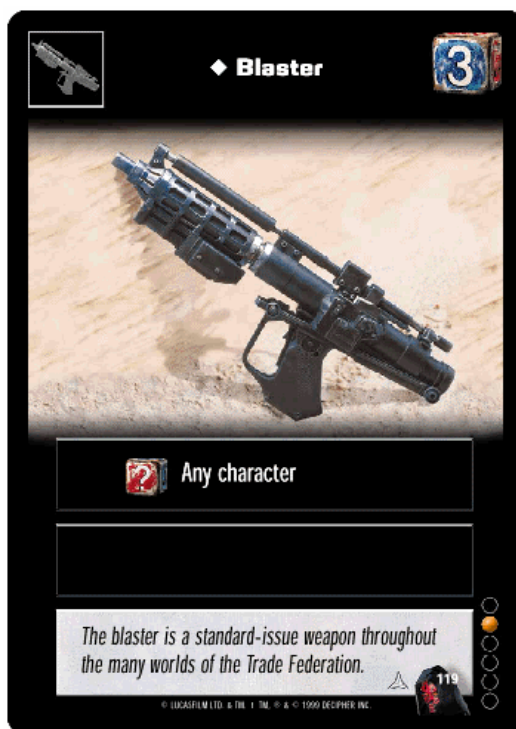
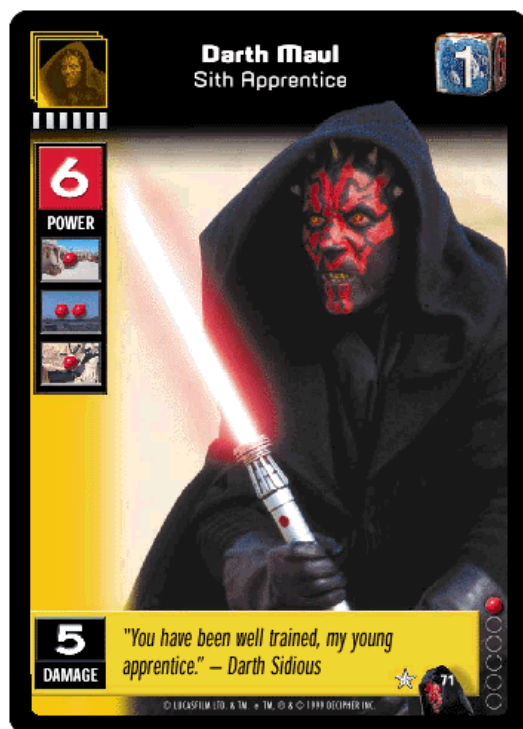


A chaque tour, vous pouvez jouer jusqu'à six counters ("compteurs ") .

Vous pouvez sortir autant de personnages ou armes, tant que le total de leur counters ("compteurs ou points de coût de déploiement ") ne dépasse pas six. Durant votre prochain tour, vous pourrez jouer six counters ("compteurs ou points de coût de déploiement ") de plus, et ainsi de suite. Par exemple, vous pourriez jouer trois battle droids : droïdes de bataille ($2 + 2 + 2 = 6$ counters : compteurs ou points de coût de déploiement);



*ou
Darth Maul plus un Blaster ($6 + 0 = 6$);*



*ou
deux battle droids : droïdes de bataille plus deux Blaster Rifles ($2 + 2 + 1 + 1 = 6$).*



(Vous pouvez jouer moins de six counters : compteurs ou points de coût de déploiement si vous le désirez .)

Placez vos cartes déployées l'une à côté de l'autre de votre côté de la carte Localisation, de telle sorte que les deux joueurs puissent voir le nombre de cartes que vous avez déployées.

La Règle des Cartes Cachées

Durant votre premier tour de jeu, les cartes Personnage et Arme que vous déployez doivent être cachées (jouées face cachée) . Elles restent dissimulées de votre adversaire durant un tour. Au début de votre deuxième tour de jeu, vous devez retourner ces cartes cachées (**et toutes les cartes que vous déploierez sur Tatooine ou bien Naboo après le seront face visible**) . Votre adversaire fera de même: déployer ses cartes cachées à son premier tour, et les révéler au début de son deuxième tour. Cela donne aux deux joueurs l'opportunité de déployer des cartes avant qu'aucun combat n'ait lieu.

Voici ce que la partie pourrait être au début de votre second tour, juste avant que vous ne découvriez vos cartes cachées .



Traduction de la légende de l'illustration :

His hidden cards : ses cartes cachées

Your hidden cards : vos cartes cachées

b. Déployer des localisations

L'action se déroule uniquement sur une seule localisation de Tatooine ou bien Naboo à la fois, mais vous pouvez changer de scène en utilisant différentes cartes de Localisation (certains de vos personnages se battent mieux à certaines localisations) .

Quand vous souhaitez changer de scène durant votre phase de déploiement, il suffit de déployer une localisation différente de Tatooine ou bien Naboo de votre main et de la placer sur celle qui est déjà sur la table, de telle sorte qu'elle la recouvre.

La carte de localisation de votre jeu-échantillon du côté obscur est déjà sur la table, aussi vous ne serez pas en train de changer l'endroit dans ce jeu-échantillon . Mais votre adversaire a une carte de localisation appelée **Tatooine • Podrace Arena (Tatooine • L'arène de courses de modules)** dans son jeu . S'il tire cette carte dans sa main, il peut alors la déployer , durant sa propre phase de déploiement, pour recouvrir la carte Desert Landing Site : Site d'atterrissage dans le désert (Les locations n'ont pas de compteurs ou points de coût de déploiement : counters, donc cela ne vous pénalise pas dans votre limite de six). Lorsque cela arrive, cela représente le fait que tous les personnages et armes (les vôtres et ceux de votre adversaire)se sont déplacés de l'ancienne localisation Desert Landing Site : Site d'atterrissage dans le désert à la nouvelle Tatooine •Podrace Arena (Tatooine • L'arène de courses de modules) .

Votre jeu contient une carte Location pour la planète Coruscant et une carte Location pour la planète Naboo, mais vous ne pouvez les utiliser pour changer de scène sur Tatooine (Nous expliquerons plus tard l'utilité de ces deux cartes Localisation) .

c. Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Puis-je déployer une arme vers une localisation où il n'y a pas de personnage (ou là où il n'y a pas de personnage qui puisse utiliser cette arme) ?
- Réponse : Oui. Les armes peuvent être à une localisation même s'il n'y a pas de personnage à cette localisation qui puisse l'utiliser. Durant une bataille, une arme inutilisable est simplement mise de côté et non utilisée, mais elle sera néanmoins considérée comme étant sur la planète à la fin de la bataille .
- Question : Quand je déploie une carte qui a un texte de jeu qui inclut une phrase comme " quand il se déploie..." comme une carte cachée, puis-je utiliser ce texte de jeu quand la carte est retournée à l'endroit à mon prochain tour ?
- Réponse : Non. Si vous déployez une carte de cette façon, vous ne pouvez jamais utiliser ce texte de jeu quand vous déployez cette carte cachée, ni non plus quand elle est révélée .

2. Combattre

a. Le plan de bataille

Maintenant, nous arrivons à la partie vraiment amusante ! A chacun de vos tours, vous pouvez déclarer un combat sur Tatooine ou bien Naboo si vous et votre adversaire avez des cartes faces visibles à cet endroit (les cartes cachées ne peuvent combattre). Vous ne devez pas déclarer de combat si vous ne le souhaitez pas. Avant le début du combat, placez temporairement votre main sur la table, séparément de votre draw deck (pile de tirage de cartes) . Prenez ensuite tous vos personnages sur Tatooine (si vous avez des armes en jeu, vous devez les prendre également - mais pour l'instant nous considérerons que vous n'avez pas d'arme en jeu sur Tatooine) .

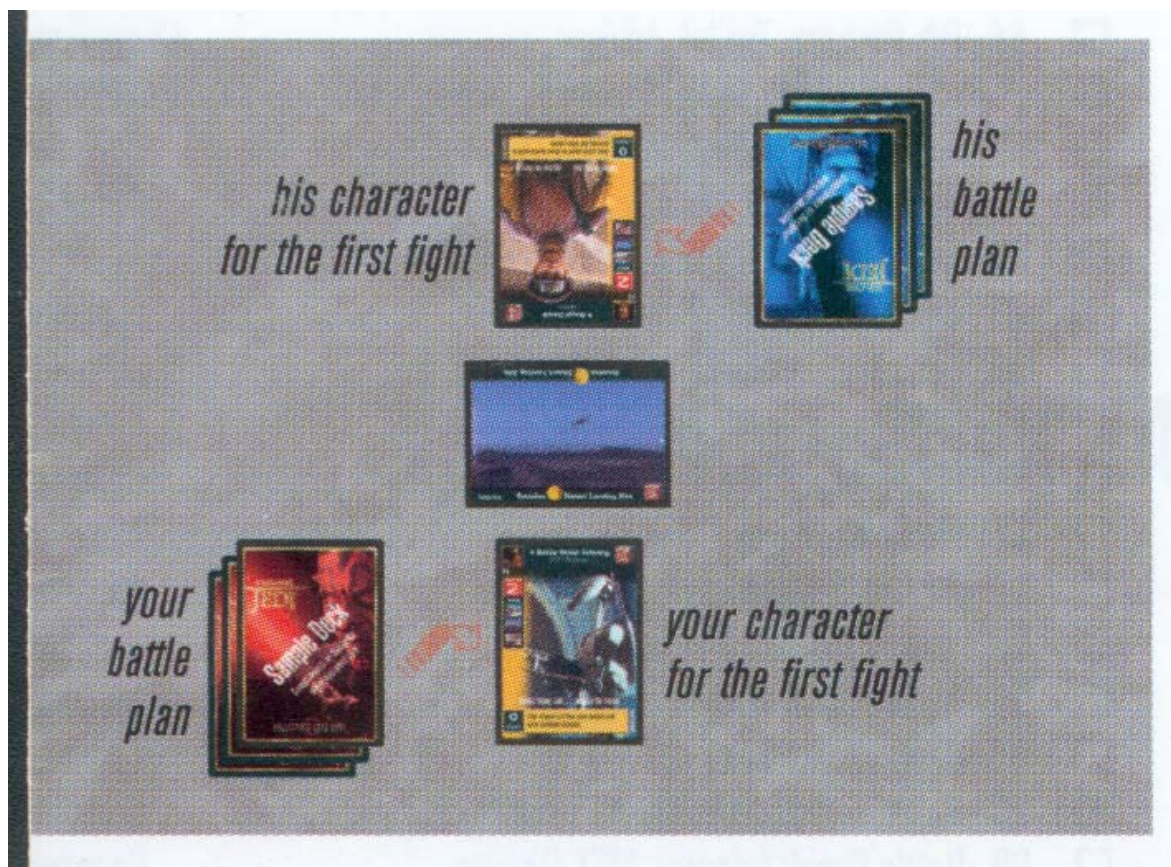
Maintenant, vous allez faire un " plan de bataille " pour vos personnages (votre adversaire fait de même avec ses propres personnages en jeu sur Tatooine) .Chaque combat est constitué d'une série de duels individuels entre deux personnages opposés, vous devez donc placer vos cartes dans l'ordre où vous voulez qu'elles combattent. Cela s'appelle le " plan de bataille ". La carte que vous placez à la gauche de votre plan de bataille sera la première à combattre (la carte la plus à gauche est " derrière " toutes les autres) . Celle à droite combattra la dernière (voir le diagramme ci-dessous) .



Traduction de la légende de l'illustration :

Si vous constituez votre plan de bataille comme ceci..., le droïde de bataille combattra en premier; ensuite Darth Maul combattra après ; ensuite le Neimodian combattra en dernier .

Lorsque votre plan de bataille est terminé, faites-en une pile que vous placez face cachée sur la table (un peu comme le draw deck : pile de tirage de cartes, et avec la carte qui était le plus à gauche tout en dessus de la pile). Lorsque votre adversaire est également prêt avec son plan de bataille, il est temps de combattre !



Traduction de la légende de l'illustration :

His character for the first fight : son personnage pour le premier combat

His battle plan : son plan de bataille

Your battle plan : votre plan de bataille

Your character for the first fight : votre personnage pour le premier combat

Chaque joueur révèle le premier personnage de son plan de bataille (celui du dessus de la pile) . Ces deux personnages combattent en utilisant leur " Power " : " puissance ").

b. Bonus de la localisation

Regardez le nombre de Power (puissance) de votre carte Personnage (juste en dessous de la ligne des counters).



Vous voyez ces trois petites images juste en dessous du mot POWER? Chaque image représente l'une des cartes de Localisation de Tatooine. Si le Personnage a un ou plusieurs points rouges de bonus de Power pour la location où le combat se déroule, vous pouvez additionner le nombre de points au Power de ce Personnage !

Par exemple, lorsque ce "Battle Droid: Infantry - MTT Division" combat à la localisation qui correspond à l'image du milieu de la carte (c'est le Desert Landing Site : Site d'atterrissage dans le désert), il reçoit un bonus de localisation de 2 à son nombre de Power, pour un Power total de 4 .



Si les différents personnages se déplacent plus tard à une autre localisation sur la planète, (parce que votre adversaire a déployé sa carte Tatooine • Podrace Arena (Tatooine • L'arène de courses de modules), alors des bonus de localisation différents seront en action .

c. Qui gagne ce combat ?

Les personnages impliqués dans ce duel comparent leur nombre de Power : puissance (plus les bonus de la localisation) afin de déterminer le vainqueur .

- **Si votre personnage a un Power (puissance) total plus grand**, vous gagnez le duel! Votre personnage reste sur Tatooine (mettez-le de côté pour avoir de la place pour le combat suivant), et le personnage de votre adversaire est vaincu. Il doit placer ce personnage face visible dans une " discard pile " (pile de cartes défaussées) à côté de son draw deck (pile de tirage de cartes) .

Votre adversaire doit également "prendre des dégâts" sur son draw deck (pile de tirage de cartes) pour la perte de son personnage. Le nombre de dommages sur le personnage vaincu indique combien de cartes votre adversaire doit se défausser du dessus de son draw deck (pile de tirage de cartes) .



- **Si le personnage de votre adversaire a un Power (puissance) total le plus grand**, son personnage reste sur Tatooine et votre propre personnage est vaincu; placez votre personnage dans une discard pile (pile de cartes défaussées) à côté de votre draw deck (pile de tirage de cartes) . De même, vous devez vous défausser d'un nombre de cartes du dessus de votre draw deck (pile de tirage de cartes) égal au nombre de points de Damage (dommages) de votre personnage vaincu .
- **Si les deux personnages ont le même Power (puissance) total**, ils restent tous deux sur Tatooine. Aucun n'est vaincu, et personne ne doit se défausser de cartes de son draw deck (pile de tirage de cartes) .

Voici à quoi la table pourrait ressembler si vous avez gagné le premier combat :



Traduction de la légende de l'illustration :

Defeated character (discarded) : personnage battu (défaussé)

His hand : sa main

Character who won the first fight : personnage qui a gagné le premier combat

Discard pile : pile de défausse

Your hand : votre main

Dès que ce premier combat est terminé, chaque joueur révèle le personnage suivant de son plan de bataille et ils combattent de la même manière: comparez leurs nombres de Power : puissance (plus les bonus location éventuels); le joueur qui perd le duel doit se défausser de ce personnage et prendre des dégâts sur son draw deck (pile de tirage de cartes) .

Continuez ainsi à faire combattre les personnages deux par deux jusqu'à ce que l'un des plans de bataille d'un joueur soit terminé.

A ce moment, si vous (l'attaquant) avez des personnages " en surplus " qui n'ont pas encore combattu ceux de votre adversaire, chacun d'eux " perce les lignes ennemies" . Votre adversaire doit se défausser d'une carte du dessus de son draw deck (pile de tirage de cartes) pour chacun de vos personnages qui " perce les lignes ennemies ".

Vous ne pouvez faire de dégâts à votre adversaire en perçant les lignes ennemies que si vous attaquez ! (C'est un avantage d'être l'attaquant) .

Maintenant, le combat est terminé. Replacer vos cartes Personnage encore en jeu (s'il en reste) de votre côté de la carte Location, et récupérez votre main. Il est temps **d'Even Up (égaliser)** , mais avant cela, voyons ce qui se serait passé si vous aviez eu quelques cartes Arme .

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : La carte Captain Panaka, Royal Defender (capitaine Panaka, défenseur royal) numéro P11 de l'extension Enhanced Battle Of Naboo (Héro renforcé de la bataille de Naboo) bénéficie-t-elle d'un bonus de puissance de deux ou de huit de la carte Royal Naboo Security Forces (les forces de sécurité royale de Naboo) numéro 27 de l'extension Duel Of The Fates (le duel des destins) ?



Il obtient un bonus de puissance seulement de deux .

d. Utiliser Les Cartes Arme dans Votre Plan de Bataille

Les cartes Arme représentent des éléments puissants que vos personnages peuvent utiliser lors d'un duel, comme les lightsabers (sabres lasers), les blasters et les Podracers (modules de course) . Une arme renforce le Power (puissance) du personnage qui l'utilise.

- Lorsque vous rassemblez vos personnages pour faire votre plan de bataille, prenez également les cartes Arme.
- Après avoir ordonné les personnages dans l'ordre souhaité, placez chaque carte Arme à la gauche du personnage qui devra l'utiliser.



Traduction de la légende de l'illustration :

Dans ce plan de bataille, le sabre laser sera utilisé par Darth Maul; le fusil blaster sera utilisé par Watto .

- Bien que vous puissiez utiliser beaucoup d'armes en combat, vous ne pouvez utiliser qu'**une** carte Arme dans chaque duel .

Si vous avez trop de cartes d'armes à utiliser pour vos personnages, ignorez seulement les cartes en trop .

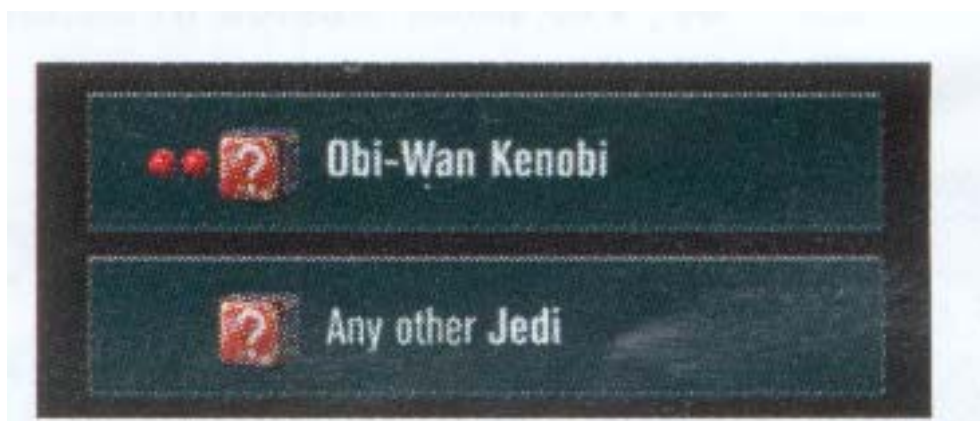
- Lorsque vous révélez une carte Arme de votre plan de bataille pendant un combat, révélez immédiatement la carte suivante (qui doit être un personnage). L'arme augmentera le Power (puissance) de ce personnage pour ce duel .

Par exemple, le combat commence et votre adversaire révèle un personnage qui a un Power (puissance) de 4. Vous révélez un Blaster Rifle et (comme ce n'est pas un personnage) vous révélez immédiatement la carte suivante afin de déterminer qui utilisera le blaster; disons que le personnage a un Power de 2. Normalement, le personnage de votre adversaire devrait vaincre le vôtre (4 contre 2). Mais puisque votre personnage a le Blaster Rifle, il a une chance de gagner ce combat !

Les cartes Arme de votre jeu - échantillon peuvent ajouter des points à la puissance de votre personnage de deux façons :

D'abord, si la carte Arme a des points rouges de bonus de puissance consignés pour votre personnage, ajoutez ce nombre de points rouges à la puissance de votre

personnage (par exemple, quand Obi-Wan est en train d'utiliser son propre sabre laser, il ajoute 2 à sa puissance parce que la carte de sabre laser a 2 points rouges dans la case avec le nom d'Obi-Wan).



Deuxièmement, toutes les cartes Arme de votre deck peuvent être utilisées par n'importe quel personnage, et elles ajoutent un nombre **aléatoire** au Power (puissance) de vos personnages (cela représente les effets imprévisibles d'une arme durant un combat. Un tir de blaster peut toucher sa cible, ou la manquer; un Podracer peut aider un personnage à surpasser son ennemi, ou pas.) Vous voyez cette petite image du cube de la chance Watto sur lequel il y a un point d'interrogation ?



Cela signifie qu'il faut faire un **" draw destiny "** (**" tirage de la destinée "**) pour découvrir combien de Power vous pourrez ajouter.

Voici comment on fait un draw destiny (" tirage de la destinée ") :

- Pêchez la carte du dessus de votre draw deck (pile de tirage de cartes) , et placez-la face visible sur la table. (c'est votre "destiny card" : carte de destinée) .
- Regardez l'image plus large du cube de la chance Watto sur le coin supérieur droit de la destiny card (carte de destinée) . Regardez quel est le nombre blanc sur la face du cube, et dites-le à voix haute à votre adversaire .

Le type de carte que vous pêcher pour votre destiny (destinée) n'a pas d'importance (un personnage, une carte Combat, qu'importe)... vous devez seulement regarder le nombre de destiny (destinée) sur le cube de la chance.

- Ajoutez ce nombre de destiny (destinée) au Power de votre personnage.

Supposons que votre destiny card (carte de destinée) a un 3 sur le cube de la chance Watto. C'est ce qui est ajouté au Power (puissance) de 2 de votre personnage pour un Power total (puissance totale) de 5 pour ce duel. Le Power (puissance) du personnage de votre adversaire est toujours de 4 (puisque'il n'avait pas d'arme à utiliser pour un destiny draw : " tirage de la destinée "), donc votre personnage gagne ce combat!

- Placez la destiny card (carte de destinée) dans votre main (rappelez-vous, votre main est temporairement posée à l'envers face cachée sur la table, donc posez juste la destiny card : carte de destinée au-dessus de la pile constituant votre main posée sur la table) .

Bien sûr, si le personnage de votre adversaire utilise également une arme, alors les deux joueurs pêcheront leur propre destiny card (carte de destinée) .

Si un personnage utilisant une arme est vaincu, défaissez-vous de l'arme en même temps que du personnage.

Si vous avez trop de cartes Arme pour que vos personnages puissent les utiliser toutes (ou s'il y a des armes que vous ne souhaitez pas utiliser dans ce combat pour quelque raison que ce soit), placer les cartes Arme en excès à la fin de votre plan de bataille. Comme il n'y aura pas de personnage qui viendra "après" ces cartes Arme, elles ne seront pas utilisées pour ce combat (et ne seront pas perdues si l'un ou l'autre de vos personnages est vaincu) .

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Quand utilisez-vous exactement le texte de jeu spécial de la carte Gaderffii Stick (le bâton gaderffii) ?



Vous devez utiliser le texte de jeu spécial sur la carte Gaderffii Stick (le bâton gaderffii) avant qu'une destinée d'arme ne soit tirée. Ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser le tirage de destinée d'armes accordé par la carte Gaderffii Stick (le bâton gaderffii) lui-même si vous utilisez son texte de jeu .

e. Ajouter des Cartes de Bataille à Votre Plan de Bataille

Comme les armes, les cartes de Bataille sont également insérées dans votre plan de bataille et peuvent aider vos personnages à vaincre leurs ennemis. La différence est que les cartes de Bataille viennent de votre main par surprise !

- Lorsqu'un combat est déclaré, regardez dans votre main pour voir s'il y a des cartes Bataille que vous désirez utiliser dans ce combat. Avant de poser votre main face cachée sur la table, retirez-en les cartes de Bataille que vous souhaitez utiliser et placez-les (face cachée) sur la table à côté de vos personnages et armes. Ne montrez pas les cartes de Bataille que vous allez utiliser à votre adversaire - elles sont secrètes! - mais vous devez dire **combien** de cartes de Bataille vous ajoutez à votre plan de bataille.

- Lorsque vous faites votre plan de bataille, placez chaque carte de Bataille à la gauche du personnage avec lequel vous souhaitez l'utiliser, de la même manière qu'avec les armes.

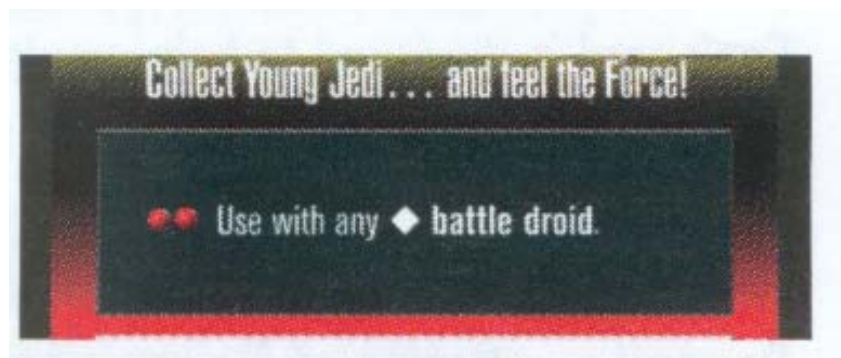
Vous ne pouvez utiliser qu'**une** carte de Bataille dans chaque combat . Si vous utilisez une carte Bataille et une carte Arme dans le même duel, placez la carte Bataille d'abord, ensuite l'arme, et finalement le personnage.



Traduction de la légende de l'illustration :

Dans ce plan de bataille, le premier droïde de bataille est en train d'utiliser une carte de bataille; le second droïde de bataille est en train d'utiliser à la fois une carte de bataille et une arme .

- Quand vous découvrez une carte de Bataille durant un combat, les points de bonus de puissance rouges vous disent combien ajouter à la puissance de votre personnage .



- Les cartes de Bataille de votre jeu starter s'utilisent avec vos droïdes de bataille (et les cartes Bataille de votre adversaire avec ses Gardes royaux). Vos cartes de Bataille ont deux points de bonus de Power, ce qui signifie que vous pouvez rajouter 2 au Power de votre personnage.
Chaque carte Bataille est défaussée après usage .

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Questions : Lorsqu'on déclare le nombre de cartes de bataille utilisées dans une bataille, qui déclare le premier ? L'un ou l'autre joueur peut-il changer d'avis une fois qu'il a découvert combien de cartes de bataille son adversaire est en train de jouer ?
- Réponses : L'attaquant déclare tout d'abord son nombre de cartes de bataille puis ensuite le défenseur. Ceci est traité dans le livret de règles sous le paragraphe " Comment ajouter des cartes de bataille à votre plan de bataille ? ". Aucun joueur ne peut changer d'avis une fois qu'il a déclaré.
- Question : Puis-je bluffer en ajoutant des cartes autres que des cartes de bataille depuis ma main durant la bataille ?
- Réponse : Non. Seules des cartes de bataille peuvent être prises depuis votre main, placées devant vous et déclarées durant une bataille.
- Question : Puis-je mettre plus qu'une carte de bataille par combat dans mon plan de bataille ?
- Réponse : Oui, mais seulement une carte de bataille fonctionnera dans chaque combat .
- Question : Quand la carte Mace Windu, Jedi Warrior (Mace Windu, Guerrier Jedi) numéro P2 de l'extension Enhance Menace Of Darth Maul (Héro renforcé de la menace de Darth Maul) utilise la carte de bataille Wisdom Of The Council (la sagesse du conseil), bénéficie-t-il du bonus de puissance de son texte de jeu pour " le prochain combat " ? Bénéficie-t-il de ce bonus de puissance s'il ne combat pas un personnage ♦ ?



- Réponse : Oui aux deux questions.

- Question : Quand une carte de bataille utilise le terme " nombre de destinée " cela se réfère-t-il au nombre de destinée de la carte de personnage dans le combat ou au nombre de destinée de la carte tirée pour la destinée ?

- Réponse : Le terme " nombre de destinée " se réfère seulement au nombre de destinée de la carte tirée pour la destinée. Des termes tels que " destinée de votre personnage " ou " la destinée de son adversaire " se réfèrent au nombre de destinée de la carte de personnage dans le combat .

- Question : Puis-je utiliser le texte de jeu de la carte "He always wins!" (il gagne toujours!) ou de la carte Dis Is Nutsen si je n'ai pas de carte dans ma main ?



- Réponse : Non. Vous devez révéler au moins une carte depuis votre main pour obtenir le bonus de puissance de ces cartes de bataille.

Un Dernier mot à propos du combat

Combattre est optionnel durant votre tour; vous n'êtes pas obligé de déclarer un combat si vous ne le souhaitez pas (mais si votre adversaire déclare un combat durant son tour, vous devez vous défendre) .

3. Even Up (égaliser)

C'est la dernière phase de votre tour. Après le déploiement (ou non) et le combat (ou non), vous devez toujours ramener votre main à six cartes. Cela signifie que si votre main est **inférieure** à six, vous devez pêcher des cartes de votre draw deck (pile de tirage de cartes) jusqu'à ce vous ayez six cartes en main. Si votre main est **supérieure** à six, vous devez vous défausser de cartes jusqu'à ce que vous ayez six cartes en main.

Avant que vous ne tiriez de carte pour le Even Up (égalisation), vous pouvez vous défausser de n'importe quelle carte Localisation de votre main si vous le désirez. Par exemple...

Si vous avez une localisation de Coruscant ou de Naboo dans votre main, utilisez cette opportunité pour vous en défausser et ainsi la remplacer par une carte différente. (Si vous vous demandez pourquoi ces locations sont même dans votre starter deck, c'est parce que vous allez en avoir besoin lorsque vous ferez votre jeu de 60 cartes pour un jeu complet) .

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Puis-je concéder une planète à la fin de mon premier tour sur cette planète ?

- Réponse : Oui, toutes les cartes à l'envers seront retournées à l'endroit au début du prochain tour de leur propriétaire .

- Question : Est-ce que j'égalise au tour de mon adversaire ?

- Réponse : Non. Vous égalisez seulement à votre propre tour.

- Question : Qui gagne quand je bats tous les personnages de mon adversaire sur ma seconde planète, mais qu'ensuite je tire ma dernière carte quand j'égalise ?

- Réponse : Votre adversaire. Une victoire sur le jeu (deck victory) est immédiate et ainsi survient avant qu'une victoire sur la planète (planet victory) puisse être gagnée à la fin du tour.

- Question : Si un tour se termine avec aucun personnage sur la planète sur l'un ou l'autre côté, qu'arrive-t-il ?

- Réponse : La partie continue avec le prochain tour, résultant habituellement dans le fait que le joueur débutant ce tour déploie un personnage et ainsi prend le contrôle de la planète .

Recycler toute votre main

Avant que vous ne tiriez des cartes pour Even Up (égaliser) vous pouvez vous défausser de toute votre main si vous voulez . Vous égalisez ensuite en pêchant six nouvelles cartes. Cela peut être utile si vous avez des cartes dans votre main que vous ne pouvez utiliser pour le moment.

C. Contrôler la Planète

A la fin du tour de n'importe quel joueur, si vous avez un ou plusieurs personnages face visible sur Tatooine et que votre adversaire n'a **pas** de personnage à cet endroit, vous gagnez le contrôle de Tatooine ! (Vous ne pouvez gagner le contrôle d'une planète tant que votre adversaire a des cartes cachées à cet endroit) .

Vous ne pouvez prendre le contrôle d'une planète qu'à la fin du tour de l'un ou l'autre joueur. Donc, si vous déclarez un combat et arrivez à éliminer tous les personnages de votre adversaire sur la planète, n'oubliez pas de finir votre tour avant de revendiquer le contrôle de la planète.

Dans une partie basée sur les jeux starter, contrôler Tatooine signifie que vous avez gagné la partie! Dans une partie complète, vous devez contrôler deux planètes pour gagner, et maintenant que vous avez compris les bases, voyons comment se déroule une partie complète.

III. La Partie Complète

Dès que vous aurez commencé à compléter votre collection de cartes Young Jedi, vous pourrez construire un jeu complet de 60 cartes de telle sorte que vous puissiez jouer sur les trois planètes - Tatooine, Coruscant et Naboo (vous et votre adversaire

aurez chacun besoin de votre propre jeu de 60 cartes, chacun d'un côté opposé de la Force) .

Le meilleur moyen de faire votre premier jeu de 60 cartes est d'utiliser deux jeux échantillons et de les combiner. Vous pouvez utiliser deux jeux échantillons identiques, ou deux jeux échantillons d'extensions différentes - ils sont conçus pour pouvoir se combiner et correspondre. Cela signifie que n'importe quelle paire de jeux échantillons peut être utilisée pour faire un jeu côté lumineux de 60 cartes et un jeu côté obscur de 60 cartes qui seront légaux et équilibrés.

A. Commencer une Partie

Dans une partie complète, le côté obscur ne commence pas à chaque fois. A la place, les deux joueurs mélangent leur jeu, ensuite chacun fait un draw destiny (" tirage de la destinée "). Le joueur avec la destinée la plus grande jouera en premier (si les deux nombres de destinée sont égaux, on recommence un draw destiny : " tirage de la destinée ", jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.) .

Si vous êtes le joueur qui entame la partie, vous devez choisir à quelle planète et à quelle location vous souhaitez commencer. Sortez n'importe quelle carte Localisation de votre jeu, et placez-la sur table comme localisation de départ. Les deux joueurs mélangent alors leur jeu (cartes de destinée utilisées pour savoir qui commence incluses) et pêchent six cartes pour faire leur main de jeu .

B. Direction la Seconde Planète !

Prendre le contrôle de la première planète est une victoire majeure, mais la partie n'est pas encore finie! Dans une partie complète, vous devez contrôler deux planètes pour obtenir la victoire par planète (Bien sûr, vous gagnez néanmoins avec une victoire par le jeu si le jeu de votre adversaire est épuisé) .

Quand une planète est contrôlée à la fin du tour de n'importe quel joueur, il est temps de se rendre à la planète suivante. Déplacez la planète contrôlée sur le côté de la table, et déplacez les personnages et armes qui sont encore sur la planète avec elle. La planète ne sera plus le centre d'intérêt de la partie (vous ne pouvez plus déployer de personnages, armes ou locations à cet endroit, ni combattre). Les personnages et armes restent temporairement "échoués" à cet endroit (jusqu'à ce qu'un vaisseau spatial les évacue; nous parlerons de cela plus tard).

Si vous êtes le joueur qui vient de perdre la planète, vous devez choisir la prochaine planète. (Vous devez choisir une planète qui n'a pas encore été en jeu. Par exemple, si Coruscant vient d'être contrôlée, vous pouvez mettre en jeu la location de Tatooine ou de Naboo de votre choix) . Vous pouvez chercher la localisation dans votre pile de défausse, dans votre draw deck : pile de tirage de cartes et / ou dans votre main (habituellement c'est mieux de la prendre depuis votre pile de défausse si vous le pouvez) . Si vous la prenez dans votre draw deck : pile de tirage de cartes, vous devez la mélanger après .

Lorsque vous avez trouvé la location souhaitée, placez-la face visible au milieu de la table. Maintenant, vous débutez le premier tour à cette localisation. Peu importe à qui était le tour avant cela - dès que vous perdez une planète, vous choisissez toujours la prochaine localisation et débutez le tour suivant.

La règle des Cartes Cachées s'applique à chaque nouvelle planète (si vous déployez n'importe quel personnage ou arme durant votre premier tour à cet endroit, vous devez les déployer faces cachées comme cartes cachées; rappelez-vous de les

retourner au début de votre prochain tour. Cela s'applique également au premier tour de votre adversaire sur la planète) .

C. En Route pour la Troisième Planète!

Si vous contrôlez les deux premières planètes, vous gagnez la partie! Mais si vous et votre adversaire contrôlez chacun une planète, la partie se départagera sur la troisième et dernière planète. Cela se passe comme expliqué précédemment : le joueur qui a perdu la deuxième planète choisit la localisation de départ sur la troisième, et débute également le premier tour à cet endroit . A nouveau, n'oubliez pas la règle des Cartes Cachées.

D. Se Rendre

Si vous pensez que vous perdez la planète et si vous ne souhaitez plus subir d'autres pertes à cet endroit, vous pouvez abandonner la planète à la fin de votre tour (après le Even Up : égalisation) . Quand cela se produit, votre adversaire gagne le contrôle de la planète comme s'il avait vaincu votre dernier personnage à cet endroit; la seule différence est que tout personnage ou arme que vous avez à cet endroit sera également échoué sur cette planète lorsqu'elle est mise sur le côté de la table.

E. Vaisseaux spatiaux et Evacuation

1. Règles de base

Comme vos personnages et armes échoués sur une planète ne peuvent y combattre, vous souhaitez sûrement les récupérer. Les vaisseaux spatiaux **de Transport** peuvent reprendre toutes vos cartes Personnage et Arme à cette planète et les en **évacuer** (en les replaçant dans votre draw deck : pile de tirage de cartes) .



Vous pouvez essayer d'évacuer vos cartes seulement durant la phase de Déploiement de votre tour. D'abord jouez un vaisseau spatial de Transport depuis votre main vers la planète que vous souhaitez évacuer (les vaisseaux spatiaux n'ont pas de compteurs, donc cela ne vous pénalise pas dans votre limite de six). Ensuite, prenez tous les personnages et armes sur cette planète et empilez-les en dessous du Transport (cela représente votre vaisseau spatial récupérant vos cartes en atterrissant sur la planète ou en envoyant sur terre une navette). Maintenant, votre adversaire a l'opportunité d'intercepter votre Transport. S'il a une carte Chasseur stellaire dans sa main, il peut la jouer sur la table. Cela débute un combat entre vaisseaux spatiaux !



Dans un combat entre vaisseaux spatiaux, vous comparez les nombres de puissance de votre Transport et de son Chasseur stellaire . Votre adversaire fait un draw destiny : tirage de la destinée qui s'ajoute à la puissance de son Chasseur stellaire, parce que son Chasseur stellaire a un petit cube de la chance en dessous de son nombre de puissance . Votre Transport n'a pas ce petit cube de la chance, donc vous ne pouvez pas faire de draw destiny : tirage de la destinée pour le rajouter à votre puissance (le petit cube de la chance est un moyen facile de faire la différence entre un Transport et un Chasseur stellaire au premier coup d'œil) .

Seuls les Transports sont assez grands pour faire des évacuations, et seuls les Chasseurs stellaires sont assez manoeuvrables pour faire un draw destiny : tirage de la destinée .

- Si son Chasseur stellaire a une puissance totale plus grande, votre Transport est détruit; défaussez-vous du Transport et de tous les personnages et armes qui y sont empilés (vous devez également vous défausser d'autant de cartes de votre draw deck : pile de tirage de cartes que la valeur du nombre de dommages de votre

Transport, mais les nombres de dommages des personnages sont ignorés lorsqu'ils sont à bord du Transport) .

- Si votre Transport a une puissance totale plus grande, le Chasseur stellaire de votre adversaire est détruit; il doit s'en défaire (et votre adversaire doit se défaire d'autant de cartes que la valeur du nombre de dommages de son Chasseur stellaire) .
- Si les puissances totales sont égales, les deux vaisseaux survivent .

Chaque fois qu'un essai de transport est réussi, le joueur qui transporte sélectionne au hasard un de ses vaisseaux de transport survivants. Il est mélangé dans la pile de tirage de cartes avec les personnages et les armes qu'il transportait. Vous pourrez à nouveau les pêcher !

Finalement, tout vaisseau spatial qui n'aura pas été détruit dans le combat "s'en va " (défaites-vous en, mais sans subir de dommage) .

Vous pouvez évacuer vos cartes de n'importe quelle planète (même la planète actuelle si vous voulez réellement essayer de replacer des cartes dans votre draw deck : pile de tirage de cartes). Mais vous ne pouvez utiliser de Transport là où vous n'avez pas de cartes face visible à évacuer .

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Quand j'ai deux exemplaires d'une carte en jeu avec un texte de jeu comme " ajoute un bonus de puissance à chacun de vos chasseurs stellaires ", chacun de mes chasseurs stellaires additionne-t-il deux bonus de puissance ? Et ce texte de jeu fonctionne-t-il quand ces cartes sont sur une planète quelconque (même si ce n'est pas la planète actuelle) ?
- Réponse : Oui aux deux questions .

2. Nouvelles règles de vaisseaux spatiaux (règles de Duel of the fates : Le duel des destins)

Ce chapitre constitue un supplément aux règles de base de E. Vaisseaux spatiaux et Evacuation 1. Règles de base (ces dernières règles étant parues dans le livret de règles de Young Jedi, version Battle of Naboo : bataille de Naboo p 22)

a. Evacuation

Vos vaisseaux spatiaux se déploient maintenant à l'endroit sur une pile qui leur est propre, sur la table, appelée " hyperspace ". Chaque joueur à sa propre pile d'hyperspace qui est simplement une zone de stockage pour vaisseaux spatiaux. L'hyperspace n'est pas connexe à une planète quelconque. L'un ou l'autre joueur peut regarder n'importe quelle pile d'hyperspace à tout moment. Les vaisseaux spatiaux ne sont jamais déployés à l'envers. Vous pouvez démarrer votre pile d'hyperspace dès votre premier tour.

Les batailles de vaisseau spatial surviennent seulement quand un joueur décide

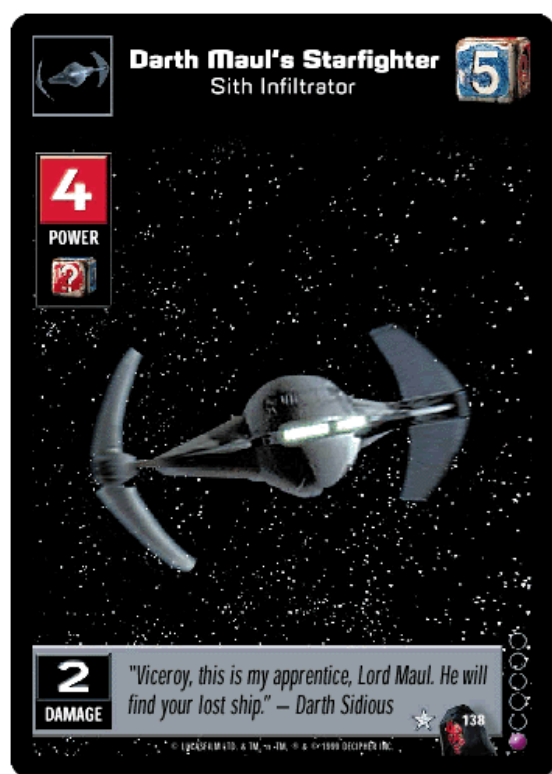
d'essayer une évacuation. Quand vous décidez de commencer l'évacuation, vous devez utiliser tous les vaisseaux spatiaux se trouvant dans votre pile d'hyperespace. Comme d'habitude, vous devez avoir au moins un vaisseau de transport pour essayer une évacuation. Cependant, maintenant, des vaisseaux spatiaux additionnels (y compris d'autres vaisseaux de transport) peuvent combattre dans la bataille spatiale à venir.

Vous pouvez essayer une évacuation seulement sur une planète où vous avez au moins une carte d'arme ou de personnage. Toutes vos cartes là doivent être évacuées en même temps, il n'y a pas " d'évacuation partielle ".

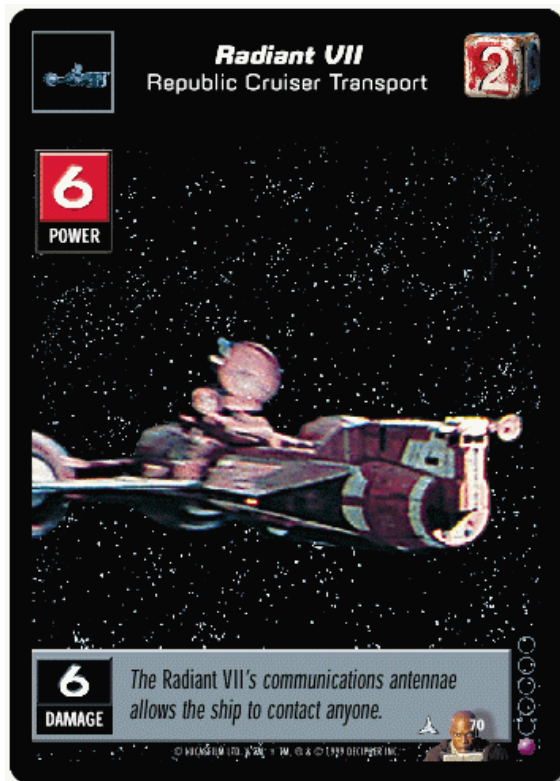
L'autre adversaire peut alors ajouter des vaisseaux spatiaux depuis sa main vers sa pile d'hyperespace et ensuite doit tous les utiliser s'il choisit d'intercepter (y compris ses vaisseaux de transport) . Si votre adversaire choisit d'intercepter, une bataille spatiale commence à la localisation de l'évacuation .

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Puis-je déployer deux exemplaires de la carte Amidala's Starship (vaisseau spatial d'Amidala) dans ma pile d'hyperespace ?



- Réponse : Non. Les sept vaisseaux spatiaux Darth Maul's Starfighter (chasseur stellaire de Darth Maul), Droid Control Ship (vaisseau spatial de contrôle droïde), Amidala's Starship (vaisseau spatial d'Amidala), Radiant VII et Bravo 1, 2 et 3 sont en effet des cartes uniques et non empilables, comme cela est imprimé sur leurs cartes.





Donc, vous ne pouvez pas avoir plus qu'un exemplaire de chacune de ces cartes dans votre pile d'hyperespace à un moment donné. Vous pouvez avoir des exemplaires multiples de ces cartes dans votre pile de tirage de cartes .

b. Les plans de bataille de vaisseau spatial

Les deux joueurs prennent alors leurs vaisseaux spatiaux et choisissent un plan de bataille.

Les cartes de bataille peuvent être insérées depuis votre main dans le plan de bataille comme d'habitude.

Certaines des nouvelles cartes de bataille dans l'extension *Duel of the Fates* : Le duel des destins donne un bonus de puissance à vos chasseurs stellaires, ou vos vaisseaux de transport ou leur permettent de " combattre ensemble " . Le joueur qui intercepte est l'attaquant et doit déclarer combien de cartes de bataille il utilise d'abord, et ensuite joue le joueur qui évacue (qui est le défenseur) .

La bataille de vaisseaux spatiaux se déroule beaucoup comme une bataille de personnages avec des chasseurs stellaires tirant une destinée et l'ajoutant à leur puissance. Les vaisseaux spatiaux défaits sont défaussés et le propriétaire doit prendre des points de dommages . Cependant, il n'y a pas de percée dans une bataille de vaisseaux spatiaux .

Tous les vaisseaux spatiaux qui survivent à la bataille sont replacés dans les piles d'hyperespace de leur propriétaire. Si l'un ou plus des vaisseaux de transport du défenseur ont survécu, alors l'évacuation est réussie : les personnages et les armes de la planète évacuée sont insérés dans la pile de tirage de cartes de la propriétaire et mélangés . Chaque fois qu'un essai de transport est réussi, le joueur qui transporte sélectionne au hasard un de ses vaisseaux de transport survivants. Il est mélangé dans la pile de tirage de cartes avec les personnages et les armes qu'il

transportait. Vous pourrez à nouveau les pêcher (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's committee**) !

Si aucun des vaisseaux de transport du défenseur n'a survécu, alors ces personnages et ces armes sont défaussés. De façon conceptuelle, ils étaient à bord de l'un des vaisseaux des transports détruits .

F. Détails supplémentaires à propos des cartes arme et cartes de bataille

1. Les petits cubes de la chance

Dans vos jeux starter, les cartes Arme utilisent les petits cubes de la chance pour ajouter un nombre aléatoire à la puissance du personnage. Mais de nombreuses armes disponibles dans les paquets recharge utilisent une combinaison de points rouges de bonus de puissance et de petits cubes de la chance pour augmenter la puissance. A chaque fois que vous utilisez une telle arme, il est plus simple de d'abord ajouter le bonus de puissance des points rouges en premier, et ensuite de faire le tirage de la destinée (il y a également quelques cartes de bataille qui utilisent les petits cubes de la chance pour augmenter la puissance) .



2. Que se passe-t-il si vous faites une erreur ?

Une carte de bataille doit être défaussée si elle n'arrive pas juste avant un personnage (ou l'arme de ce personnage), ne fonctionne pas avec ce personnage, ou ne fonctionne pas dans la situation actuelle. Une carte Arme doit être ignorée (mais pas défaussée) si elle n'arrive pas juste avant un personnage ou ne fonctionne pas avec ce personnage.

Parfois vous pourrez souhaiter placer une carte de bataille dans votre plan de bataille même si vous savez qu'elle ne fonctionnera pas. C'est un moyen de se

débarrasser d'une carte Combat dont vous ne voyez pas l'utilité en ce moment, de telle sorte qu'à la fin du tour vous pourrez pêcher une autre carte.

3. "Combattre ensemble"

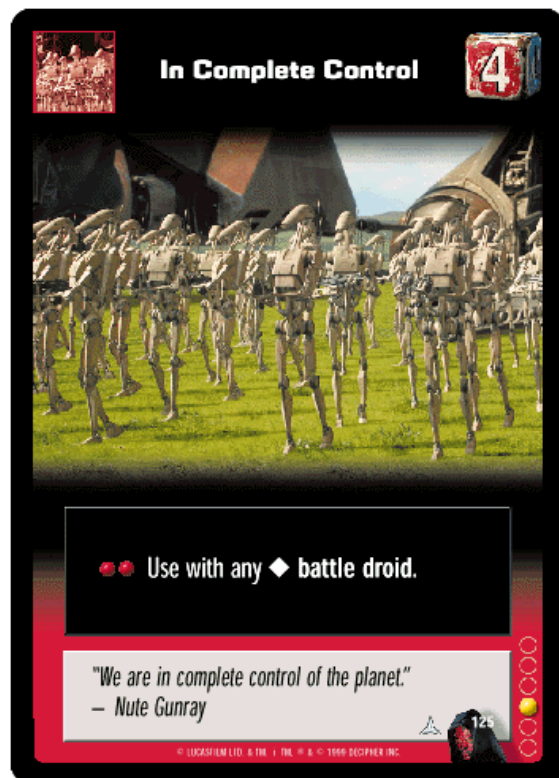
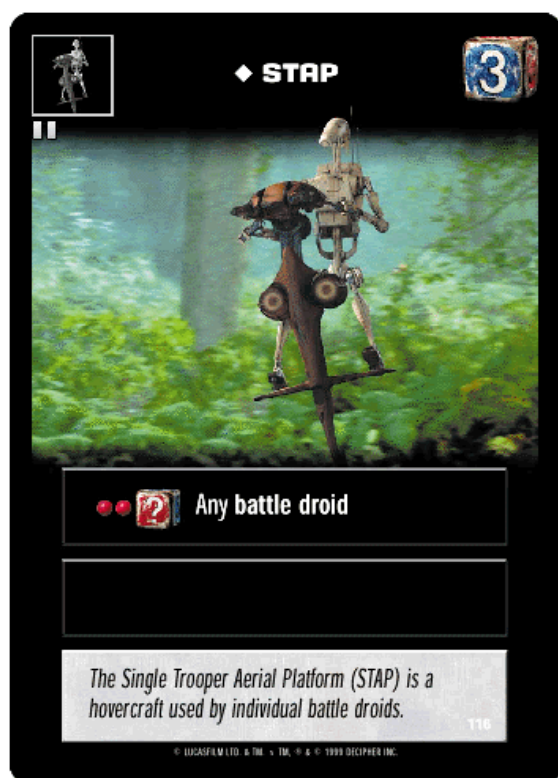
Quelques cartes de bataille permettent à deux ou trois personnages de " combattre ensemble " . Quand vous ajoutez une telle carte de bataille à votre plan de bataille, placez-la à gauche du groupe de personnages avec lesquels la carte fonctionne (vous pouvez ajouter une carte Arme après la carte de bataille, si l'arme fonctionne avec le premier personnage du groupe) .

Durant le combat, lorsque vous révélez cette carte de bataille, au lieu de révéler les cartes jusqu'au premier personnage, vous révélez les cartes jusqu'à ce que vous obteniez le groupe de personnages. Les personnages de ce groupe combattent comme s'ils étaient un gros personnage :

- Additionnez tous leurs nombres de puissance (ainsi que les bonus de la localisation); ajoutez ensuite les bonus de puissance de la carte de bataille et/ou de la carte Arme (s'il y en a).
- Si votre total de puissance est plus grand que celui de votre adversaire, le personnage de votre adversaire est vaincu.
- Si votre total de puissance est plus petit que celui de votre adversaire, tous les personnages qui combattaient ensemble dans ce groupe sont vaincus - et vous subissez des dommages de votre draw deck : pile de tirage de cartes pour chacun d'entre eux (à moins que la carte de bataille n'indique qu'un seul est vaincu) .

4. Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Puis-je utiliser l'arme STAP ou la carte de bataille In Complete Control (sous contrôle complet) avec une carte Battle Droid Squad (escadron de droïdes de bataille) ?



- Réponse : La carte STAP peut-être utilisée avec une carte Battle Droid Squad (escadron de droïdes de bataille) parce qu'elle fonctionne avec " tout droïde de bataille " mais la carte de bataille In Complete Control (sous contrôle complet) peut seulement être utilisée avec tout droïde de bataille ♦ " et ainsi ne fonctionne pas avec la carte Battle Droid Squad (escadron de droïdes de bataille) .

- Question : La carte Trade Federation Tank (tank de la fédération commerciale) est-elle un personnage ?



- Réponse : Oui et ainsi les cartes qui fonctionnent avec " tout personnage " peut être jouée avec la carte Trade Federation Tank (tank de la fédération commerciale) .

- Question : Est-ce que je tire une destinée pour une carte de bataille, une arme ou un personnage qui n'est pas concerné (e) par un combat ?

- Réponse : Non .

- Question : Qui gagne lorsque les deux joueurs tirent leurs dernières cartes pour leur destinée pendant le même combat ?

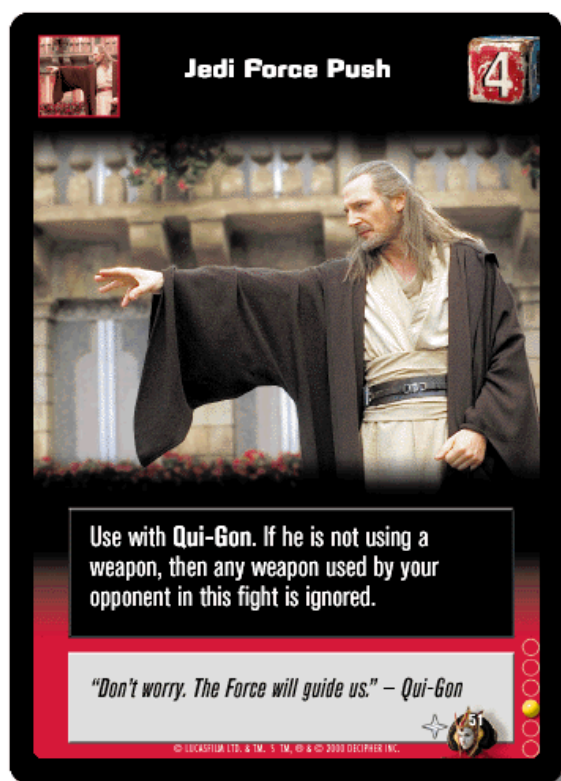
- Réponse : La partie se termine par un match nul, même si un joueur fait plus de tirages de destinées que l'autre. Les deux joueurs opèrent tous leurs tirages de destinée requis pour le combat actuel et ensuite vous vérifiez pour voir si l'un ou les deux joueurs ont tiré leurs dernières cartes depuis leur pile de tirage de cartes (avant que tout dommage soit pris) .

- Question : La carte numéro 130 " Da Dug Chaaa ! " de l'extension Battle Of Naboo (la bataille de Naboo) s'applique-t-elle aussi aux pilotes de modules de courses du côté lumineux ?



- Réponse : Non .

- Question : Quand mon adversaire utilise une carte de bataille " Force Push " (" poussée de Force ") c'est-à-dire la carte "Jedi Force Push " numéro 51 de l'extension Battle Of Naboo ou la carte " Sith Force Push " numéro 125 de l'extension Battle Of Naboo, comment cela fonctionne-t-il ?



- Réponse : Si vous avez une arme dans ce combat, elle ne peut pas être utilisée. Si votre carte de bataille telle que "Open Fire!" (Ouvrez le feu !) ou le texte de jeu de votre personnage tel que celui de la carte Aurra Sing, Mercenary (Aurra Sing, mercenaire) dépend du fait que votre personnage est en train d'utiliser une arme alors cette carte de bataille ou ce texte de jeu ne peut pas être utilisé (e) dans ce combat. Si votre personnage est défait, votre arme n'est pas perdue .



- Question : Qu'arrive-t-il si un joueur est trouvé en ayant placé une carte de sa main dans son plan de bataille qui n'est pas une carte de bataille ?

- Réponse : Ce joueur doit immédiatement prendre la carte jouée illégalement et la remettre dans sa main.

- Question : Quand vous êtes confrontés à une combinaison de personnages, d'armes et de cartes de bataille prêtant à confusion, quelle est la procédure exacte pour tirer toutes les cartes de destinées durant un combat donné ?

- Réponse : Le protocole suivant fournit une succession temporelle pour tous les tirages de destinées. Notez que comme résultat de cette règle, il n'y a plus de véritable match nul en jeu de tournoi .

- 1) Le défenseur tire une destinée pour sa carte de bataille .
- 2) L'attaquant tire une destinée pour sa carte de bataille .
- 3) Le défenseur tire une destinée pour toutes les cartes d'armes (ou les cartes d'armes incorporées) .
- 4) L'attaquant tire une destinée pour toutes les cartes d'armes (ou les cartes d'armes incorporées) .
- 5) Le défenseur tire une destinée pour la puissance de son personnage (ou de son vaisseau spatial) .
- 6) L'attaquant tire une destinée pour la puissance de son personnage (ou de son vaisseau spatial) .
- 7) La carte de bataille de l'attaquant est résolue .
- 8) La carte de bataille du défenseur est résolue .

Que se passe-t-il si vous faites une erreur? Par exemple, supposons que vous n'avez pas utilisé la bonne combinaison de personnages, ou le bon nombre de personnages requis par la carte de bataille. Ou peut-être avez-vous inclus plus d'une carte Arme ou plus d'une carte de bataille avant les personnages. Si une telle erreur

se produit, défaussez-vous seulement de la première carte de bataille, et remplacez les cartes comme elles l'étaient (dans l'ordre original) dans votre plan de bataille. Reprenez ensuite votre plan de bataille de la manière habituelle.

G. Cartes d'effet

1. Règles de base

Cette extension inclut un nouveau type de cartes, la carte d'effet. Les cartes d'effet ont un texte de jeu comme une carte de bataille et elles ont toutes aussi des points de coût de déploiement comme une carte de personnage ou d'arme. Ces cartes ont un point de construction de jeu jaune, de même que les cartes de bataille. Vous pouvez déployer une carte d'effet à tout moment durant votre phase de déploiement, (comme une partie de vos cartes cachées). Tout comme une carte de personnage ou d'arme, les points sur vos cartes d'effet consomment un ou des points (s) de coût de déploiement parmi vos 6 points de coût de déploiement pour ce jeu.

Certaines cartes d'effet (telle que la carte Sando Aqua Monster : le monstre Sando Aqua) augmentent le nombre de points de coût de déploiement que vous pouvez mettre en jeu à chaque tour. Vous pouvez commencer à utiliser ce bénéfice tout de suite (mais si vous l'avez placé à l'envers, à cause des règles de cartes cachées, vous devrez attendre jusqu'à ce qu'elles soient retournées avant de l'utiliser) .



La carte d'effet est déployée seulement sur la planète en cours. Placez votre carte d'effet près de la carte de localisation en jeu sur votre côté de la table. Chaque joueur peut avoir seulement une carte d'effet déployée à la fois. Les cartes d'effets sont défaussées quand la planète en cours est contrôlée ou s'est rendue.

Certaines cartes d'effets donnent un bonus à la puissance de vos personnages combattant dans une bataille. Si vos personnages combattent ensemble à cause d'une carte de bataille, chacun de ces personnages recevra ce bonus .

2. Les nouvelles règles de cartes d'effet (règles de l'extension Duel of the fates : Le duel des destins)

Cette section est une addition aux règles pour les cartes d'effet du livret de règles de Young Jedi (version Battle of Naboo : la bataille de Naboo).

Si l'un ou l'autre joueur met sa première localisation en jeu sur une nouvelle planète, chacun de vous peut aller chercher une carte d'effet depuis votre pile de tirage de cartes respective. Vous la montrez à l'adversaire, vous la placez dans votre main et vous remélangez votre pile de tirage de cartes.

Le joueur qui met la nouvelle localisation en jeu, va chercher son effet et le montre à son adversaire d'abord.

Cette règle s'applique à la fois au début du jeu, (juste après que les deux joueurs aient tiré leur main de départ) ou quand l'un ou l'autre des joueurs prend le contrôle d'une planète. Vous pouvez regarder à travers votre main de départ avant de décider si vous allez chercher un effet. Si vous allez chercher un effet depuis votre pile de tirage de cartes, vous commencerez la partie avec sept cartes dans votre main au lieu de 6.

- Question (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com) : Quand je recherche une carte d'effet pour la mettre dans ma main selon les " nouvelles règles de carte d'effet " de l'extension Duel Of The Fates (Le duel des destins) et que je le trouve pas, dois-je prendre un point de dommage (cette question est en rapport avec les règles du chapitre III. La Partie Complète I. Déploiement des cartes depuis votre pile de tirage de cartes) ?

- Réponse : Non, parce que vous n'êtes pas en train de déployer depuis votre pile de tirage de cartes. Et souvenez-vous, vous cherchez seulement un effet avec cette règle si vous le désirez. Vous n'avez pas à le faire si vous savez que vous n'avez pas d'effets dans votre pile de tirage de cartes.

H. Cartes de personnage avec un texte de jeu

1. Règles de base

Ces règles sont publiées dans le livret de règles contenu dans le starter de l'extension " Battle of Naboo " (" La bataille de Naboo ") p 28 .

Quelques cartes de personnage spéciales dans l'extension " La bataille de Naboo " possèdent un texte de jeu à la place de la légende. Cette caractéristique donne à chacune de ces cartes de personnage une nouvelle capacité excitante.

Certaines de ces cartes utilisent des " sous titres " pour se référer à des exemples spécifiques de personnage. Par exemple, le texte de jeu qui dit "...si Mace Windu, Jedi Master (Mace Windu, maître Jedi) est présent " se réfère seulement à la version de " The menace of Darth Maul " (" La menace de Darth Maul ") de Mace

Windu, pas aux versions des extensions " The Jedi Council " (" Le conseil Jedi ") ou " The battle of Naboo " (" La bataille de Naboo ") .



2. Nouvelles règles pour les cartes de personnage avec un texte de jeu (règles de l'extension Duel of the fates : Le duel des destins contenues dans la boîte de boosters de l'extension Duel of the fates)

Cette section est une addition aux règles pour les cartes de personnage avec le texte de jeu du livret de règles de Young Jedi contenu dans le starter de l'extension Battle of Naboo : la bataille de Naboo p 28 .

Elles concernent le déploiement des cartes depuis votre pile de tirage de cartes

Certaines cartes ont un texte de jeu comme ceci : " Quand il se déploie, vous pouvez déployer un **Blaster rifle : fusil blaster** ici depuis votre pile de tirage de cartes " .



Voici comment cela fonctionne :

- Vous pouvez déployer seulement un exemplaire de la carte nommée à chaque fois qu'une carte avec ce texte de jeu se déploie.
 - Si vous déployez une carte depuis votre pile de tirage de cartes, vous devez consommer un certain nombre de points pour la payer, à moins que le texte de jeu ne vous instruisse autrement (parfois, le texte de jeu dira que vous pouvez déployer la carte " gratuitement " ou pour un nombre réduit de points) .
 - Quand vous avez fini de chercher dans votre pile de tirage de cartes, la carte spécifiée, vous devez remélanger cette pile de tirage de cartes.
 - Aussi, si vous ne déployez pas cette carte depuis votre pile de tirage de cartes (parce que vous ne l'avez pas trouvée ou parce que vous ne pouviez pas car le coût était plus grand que le nombre de points qui vous restait ou parce que vous avez changé d'avis) alors vous subissez un point de dommage comme pénalité, puis vous remélangez votre pile de tirage de cartes (vous n'avez pas à montrer à votre adversaire les cartes dans votre pile de tirage de cartes pour vérifier ceci) .
- Souvenez-vous, vous ne pouvez pas utiliser le texte de jeu d'une carte cachée, à moins que cette carte ne soit retournée à l'endroit, ainsi si vous déployez une carte qui a cette sorte de texte de jeu comme une carte cachée, vous ne pouvez pas utiliser ce texte de jeu .

I. Les Cartes ♦ Diamant

Certaines cartes représentent des personnes ou éléments de l'univers Star Wars qui existent en multiples exemplaires: les droïdes de bataille, les blasters, les Gungans, etc.

Vous pouvez reconnaître ces cartes au symbole diamant ♦ dans le titre de la carte. Vous pouvez avoir autant d'exemplaires de ces cartes en jeu que vous le souhaitez,

même sur différentes planètes; chaque exemplaire représente un personnage ou une arme différent(e) et individuel(le). Par exemple, vous pouvez avoir quatre exemplaires de la carte Battle Droid : Officer, MTT Division en jeu, et chacune d'elle représente un droïde de bataille différent de l'univers Star Wars .



J. Cartes Empilables

Les cartes sans le symbole diamant représentent des personnes ou éléments qui n'existent qu'une seule fois dans l'univers, comme Darth Maul, Jar Jar Binks et le sabre laser d'Obi-Wan Kenobi. Naturellement, chacun de ces personnages ou armes ne peuvent se trouver qu'à un endroit à la fois.

Par exemple, si Obi-Wan est échoué sur la première planète, vous ne pouvez déployer une autre carte Obi-Wan sur une autre planète. (C'est pourquoi les vaisseaux de Transport sont si importants - ils peuvent ramener Obi-Wan de cette planète !)



Traduction de la légende de l'illustration :
Empiler 3 cartes Reine Amidala signifie que la reine peut combattre trois fois dans une bataille

Même si ces personnages et armes sont limités à une planète à la fois, il y a moyen d'utiliser plusieurs copies de la même carte en jeu. Vous voyez comme l'icône du coin supérieur droit de votre carte Obi-Wan Kenobi ressemble à une pile d'icônes?



Cela signifie qu'Obi-Wan est empilable, ce qui permet de construire une pile de cartes Obi-Wan, ce qui rend Obi-Wan plus fort durant les combats! Lorsque vous avez une carte Obi-Wan Kenobi en jeu sur la planète actuelle et une seconde carte Obi-Wan Kenobi dans votre main, vous pouvez déployer la seconde carte sur votre "pile Obi-Wan." (Chaque carte se déploie au coût de points normal.) Cela ne signifie pas que vous avez deux Obi-Wan Kenobi. A la place, cela signifie que votre Obi-Wan peut maintenant se battre deux fois dans chaque combat, parce qu'il sera révélé deux fois dans votre plan de bataille .

Par exemple, la première carte Obi-Wan de votre plan de bataille est révélée et parvient à vaincre le personnage adverse. Ensuite, le second Obi-Wan prend en charge l'adversaire suivant ! Cela représente comment un personnage du film peut s'occuper de plusieurs adversaires durant le même combat - il pivote son sabre laser vers son premier adversaire, puis bouge immédiatement pour en combattre un autre,

en une fraction de seconde. Les personnages empilables vous permettent de faire la même chose pendant une partie !

Il vous est permis de disposer de multiples exemplaires des mêmes personnages ou de la même arme empilables sur une planète unique mais tous les exemplaires peuvent seulement être sur une seule planète à un moment donné !

Voilà pourquoi ceci est appelé une "pile", parce que tous les exemplaires doivent être sur la même planète (chapitre réponses communes aux questions communes des réponses aux questions sur les règles de Young Jedi CCG de la boîte aux lettres officielle jediknight@decipher.com).

Lorsque vous faites votre plan de bataille, vous pouvez placer vos cartes Personnage dans l'ordre que vous souhaitez. En d'autres mots, Obi-Wan ne doit pas faire tous ses combats l'un à la suite de l'autre - il peut frapper, laisser un autre personnage combattre, puis frapper à nouveau!

Si Obi-Wan perd l'un de ses combats, défaussez-vous de cette carte Personnage comme d'habitude (et subissez les dommages sur votre pile de tirage de cartes), ensuite continuez le combat normalement (ne vous défaussez pas des autres exemplaires de vos cartes Obi-Wan à moins qu'elles ne perdent elles aussi leur combat) . Comme Obi-Wan a perdu un ou plus de ses combats dans cette bataille, il ne pourra plus frapper autant de fois lors des combats suivants.

Lorsque la dernière carte de votre pile Obi-Wan est vaincue, Obi-Wan a été chassé de la planète. Mais vous pourrez déployer d'autres cartes Obi-Wan plus tard si vous le souhaitez.

Bon nombre des personnages empilables dans le jeu sont représentés par plus d'une carte Personnage au travers des différentes extensions Young Jedi. Chaque version d'un personnage a des bonus de localisation différents, conférant à chacun ses forces propres, en fonction du lieu du combat.

Ces versions différentes vous permettent d'accorder les personnages de vos jeux de telle sorte que vous ayez les bonus de localisation aux localisations que vous souhaitez utiliser.

Notez aussi que cette pile peut être constituée de cartes différentes, tant qu'elles représentent le même personnage.

Par exemple si la carte Obi-Wan Kenobi, Jedi Padawan, se trouve coincée sur Tatooine (une planète antérieurement choisie), vous ne pourrez pas déployer la carte Obi-Wan Kenobi, Young Jedi (Obi-Wan Kenobi, Jeune Jedi), à la planète actuelle (par exemple Coruscant). Il est temps d'évacuer l'Obi échoué sur Tatooine.

Une fois déployés, vous les utilisez simplement, normalement, comme s'ils étaient des armes ou des personnages séparés ! Deux cartes Qui-Gon dans votre plan de bataille peuvent être placées partout, ils combattront dans 2 combats différents et chacun d'eux pourrait utiliser une arme différente si nécessaire.

Les 2 cartes Obi-Wan Kenobi's Lightsaber (le sabre laser d'Obi-Wan Kenobi) dans le même plan de bataille peuvent être utilisés séparément comme toutes les autres armes. Ainsi vous pouvez avoir une telle carte sur Yoda et une autre sur Qui-Gon !

Notez que différentes versions du personnage sont néanmoins considérées comme étant de la même pile, même s'ils ne sont pas exactement les mêmes cartes. Ainsi, par exemple, la carte Darth Maul, Sith Apprentice (Darth Maul, Apprenti Sith) et Darth

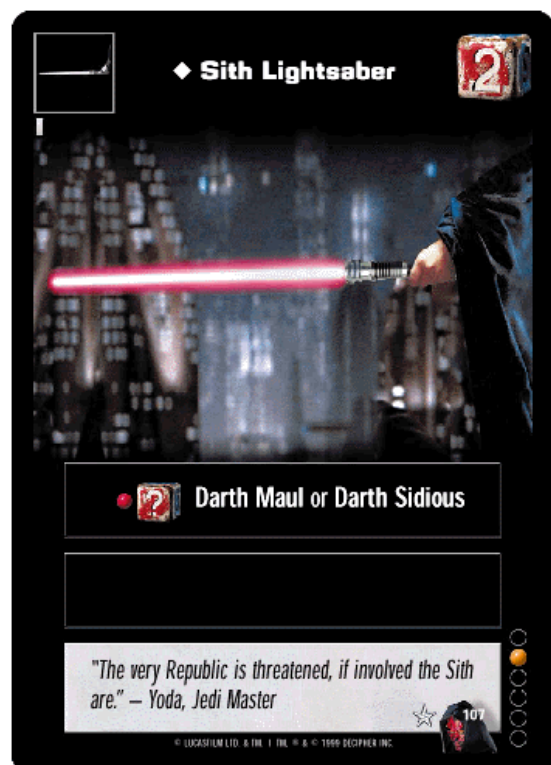
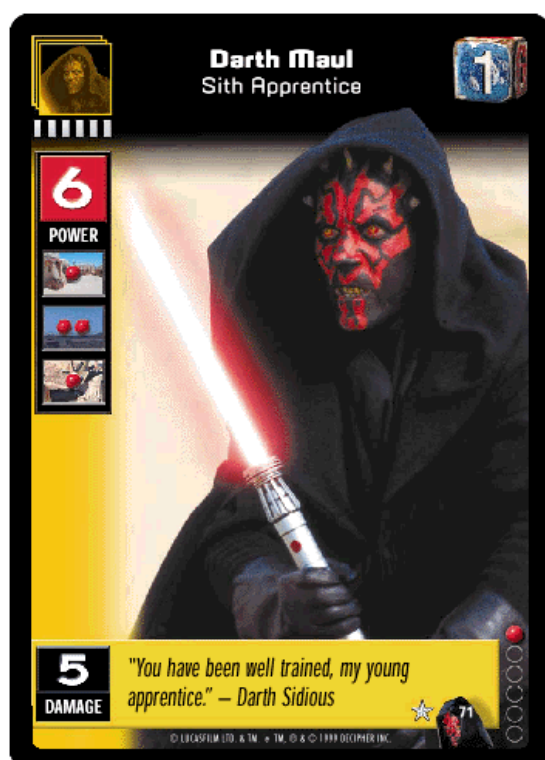
Maul, Sith Lord (Darth Maul, Seigneur Sith) sont toutes les 2 néanmoins des cartes de Darth Maul, et appartiennent à la même pile.

Vous vous demandez si Padmé et la Queen : Reine vont dans la même pile de personnage? Non.



Parce que la Queen : Reine est souvent représentée par l'une de ses autres servantes, elles sont considérées comme deux piles de personnages différentes.

Certaines cartes de bataille permettent à deux cartes de personnage de la même pile " de s'additionner ". Ceci fonctionne tous comme les cartes " de combat ensemble " mais au lieu de deux différents personnages combattant ensemble, ceci représente le même personnage portant deux coups dans un seul combat " (comme Darth Maul attaquant Obi wan à la fois avec un sabre laser Sith et avec un coup de pied sauté à la poitrine) .



- Question : Qu'arrive-t-il si un joueur est trouvé en ayant déployé une carte empilable qui est déjà déployée sur une autre planète ?
- Réponse : Un tel jeu est illégal, les cartes empilées de ce personnage ou de cette arme sur toutes les planètes excepté le premier empilement qui a été déployé sont immédiatement rendues dans la main de leur propriétaire (à moins que l'erreur ne concerne des cartes cachées, auquel cas utilisez la règle spécifique des cartes cachées déployées illégalement). Souvenez-vous les cartes empilables avec le même titre de carte représentent la même personne ou le même sujet, sans tenir compte de ce que ces cartes ont comme sous-titre. Par exemple Naboo a été contrôlée et votre adversaire a, échouées sur Naboo, les cartes Queen Amidala, Royal Leader (Reine Amidala, Leader Royal) et Queen Amidala, Voice Of Her People (Reine Amidala, voix de son peuple).



Vous remarquez qu'il y a une carte Queen Amidala, Royal Leader (Reine Amidala, Leader Royal) et une carte Queen Amidala, Ruler Of Naboo (Reine Amidala, monarque de Naboo) sur la planète actuelle de Tatooine.



Votre adversaire doit immédiatement prendre dans sa main tous les exemplaires de la carte Reine Amidala sur Tatooine. Tous les autres points utilisés pour la déployer là restent utilisés.

K. Le duel au Sabre Laser (règles de l'extension Duel of the fates : Le duel des destins)

Cette section est une nouvelle règle pour le jeu Young Jedi .

Vos puissants personnages Jedi et Sith peuvent maintenant combattre dans des duels épiques, tout juste comme dans les batailles au sabre laser comme vous l'avez vu dans le film *Star wars épisode 1 : la menace fantôme* !

Vous pouvez initier seulement un duel durant chacun de vos tours. Le duel prend place sur la planète actuelle durant votre phase de bataille avant la bataille de ce tour ici s'il y en a une (il ne remplace pas la bataille). Vous pouvez initier un duel à la localisation actuelle si vous avez au moins un personnage capable de faire un duel et un sabre laser que votre personnage peut utiliser là .

Un duel est aussi un combat, vous pouvez utiliser le texte de jeu comme " Ajoute un bonus de puissance si Qui - Gon a combattu ce tour " ou " Ajoute un bonus de puissance lorsqu'il combat un Jedi quelconque " .

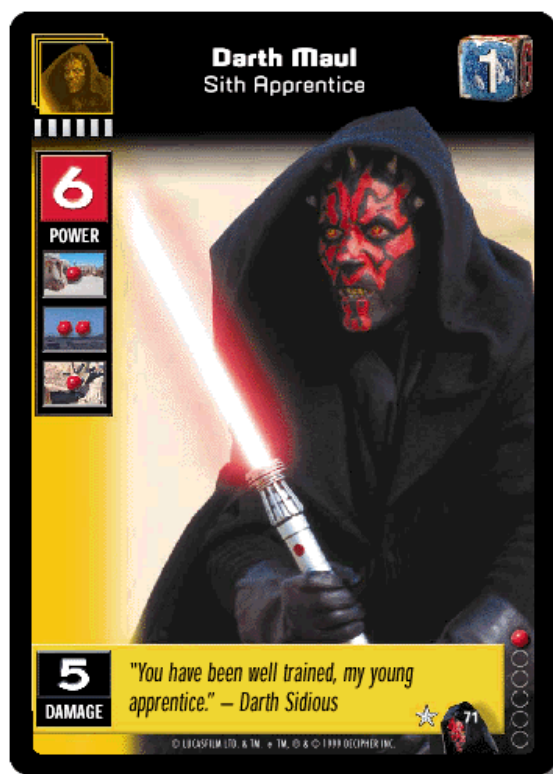
1. Qu'est ce qu'un personnage capable de faire un duel (dueling character) ?

Un personnage capable de faire un duel est défini comme un personnage qui est capable de combattre avec un sabre laser. Ceci inclut **Obi -Wan Kenobi**, **Qui - Gon Jinn** et tous les autres personnages Jedi pour le côté lumineux (mais pas Anakin... il n'est pas encore un **Jedi**) .





Leurs adversaires capables de faire un duel du côté obscur incluent **Darth Maul**, **Darth Sidious** et **Aurra Sing**.





2. Qui combat dans un duel ?

Quand vous initiez un duel, choisissez l'un de vos personnages capables de faire un duel et une carte d'arme de sabre laser, utilisable ici par ce personnage.

Ensuite, vous choisissez un des personnages de votre adversaire à la même localisation pour se défendre. Ce personnage n'est pas obligé d'être capable de faire un duel (bien qu'il puisse l'être) . Si votre adversaire a un personnage capable de faire un duel un à la même localisation, alors votre adversaire peut choisir ce personnage capable de faire un duel pour se défendre à la place (même si le premier défenseur choisi est aussi un personnage capable de faire un duel) . Le défenseur peut choisir *une* carte d'arme utilisable par le personnage en train de se défendre (elle n'est pas nécessairement un sabre laser) .

Seule une carte de personnage est choisie de chaque côté, même si il y a plus qu'une carte en jeu pour la pile de ce personnage.

Exemple (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com) : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre R2-D2. Vous avez aussi Qui-Gon qui est là, aussi vous pouvez choisir Qui-Gon pour vous défendre à la place.

Exemple : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre Obi-Wan Kenobi. Vous avez aussi Qui-Gon qui est là, aussi vous pouvez choisir Qui-Gon pour vous défendre à la place.

Exemple : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre carte Anakin Skywalker, Podracer Pilot (Anakin Skywalker, Pilote de course de modules) sur Coruscant. Vous avez aussi la carte Anakin Skywalker, Child of Prophecy (Anakin Skywalker, Enfant de la prophétie) (avec un bonus de puissance

sur Coruscant) qui est là, mais vous ne pouvez pas choisir votre version de Coruscant à la place.

Exemple : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre carte Obi-Wan Kenobi, Jedi Padawan, sur Coruscant. Vous avez aussi la carte Obi-Wan Kenobi, Jedi Apprentice (Obi-Wan Kenobi, Apprenti Jedi) (avec un bonus de puissance sur Coruscant) qui est là, aussi vous pouvez choisir votre version de Coruscant pour vous défendre à la place.

Quand Anakin doit se battre dans un duel, tirez une destinée pour sa puissance (N'oubliez pas d'y ajouter tous ses points de bonus de puissance) et mettez cette carte dans votre main avant que vous ne déposiez sur la table votre main pour tirer votre main de duel.

Quand un personnage avec un montant de Damage (dommages) imprimé de 0 doit se battre dans un duel, écartez simplement ce personnage (Désolé, Artoo). Ne tirez pas de main de duel... Le duel est immédiatement terminé.

3. Tirez votre main de duel !

Posez votre main à l'envers sur la table, loin de votre pile de tirage de cartes.

Totalisez le puissance de votre personnage, en utilisant tous les points de bonus de puissance disponibles (y compris les bonus pour la localisation et l'arme).

Cependant, *ne tirez pas* une destinée pour ajouter une puissance à l'arme comme vous le feriez dans une bataille.

Ensuite, tirez le nombre de cartes égal à ce nombre de puissance totale pour créer votre main de duel. Votre adversaire fait de même. Si vous ne pouvez pas tirer assez de cartes pour élaborer votre main de duel depuis la pile de tirage de cartes, vous devrez vous débrouiller avec le nombre de cartes que vous aurez.

Les cartes qui vous utilisez lorsque vous êtes en train de faire un duel sont néanmoins considérées comme étant une partie de votre pile de tirage de cartes (si vous tirez la dernière carte depuis votre pile de tirage de cartes pour faire votre main de duel, vous *ne* perdrez *pas* la partie due à une victoire sur le jeu de cartes).

4. Comment est livré le duel ?

Les joueurs à tour de rôle livrent des attaques et des parades. Si vous avez initié le duel, vous attaquez le premier. Jouez une carte depuis votre main de duel à l'endroit sur la table. Son nombre de destinée représente votre attaque. Faites une pile de duel séparée des cartes que vous jouez depuis votre main de duel.

Votre adversaire peut faire une parade (c'est à dire bloquer) sur cette attaque en jouant toute carte depuis sa main de duel (vers sa pile de duel) qui a le même nombre de destinée que votre carte d'attaque. Si votre adversaire fait une parade, alors cette carte devient sa carte d'attaque, vous devez maintenant bloquer cette attaque avec une carte depuis votre main de duel.

S'il n'a pas une carte pour faire une parade, (ou simplement qu'il choisit de ne pas faire de parade) alors votre attaque marque un coup . Placez un jeton pour indiquer le coup sur ce personnage. Vous pouvez marquer un coup avec une pièce, une perle, un dé ou n'importe quelle sorte de jetons. Après qu'il ait marqué le coup, il (le défenseur) commence alors à jouer la prochaine attaque.

Les joueurs alternent les attaques et les parades jusqu'à ce que l'un des personnages soit défait ou que les deux joueurs manquent de cartes dans leur main de duel.

Durant un duel, quand c'est votre tour de jouer une attaque qui ne correspond pas à un blocage, vous pouvez déclarer de " passer " (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's commitee**). Ceci consiste à passer l'action à votre adversaire, qui peut, soit passer, soit jouer une attaque. Une fois qu'un joueur a passé, il peut seulement faire une parade (bloquer) pour le restant du duel (il doit continuer à passer), et il ne peut pas initier une bataille pour le restant du tour.

Si les deux joueurs passent, le duel se termine avec aucun joueur qui soit défait. S'il y a un match nul, aucun joueur ne prend de point de dommage. Sinon, appliquez les règles de dommages comme ci dessous.

Note : les parades qu'un personnage en train de passer joue infligeront néanmoins des dommages comme d'habitude si elles ont touché leur adversaire.

5. Comment fonctionne un texte de jeu spécial de duel ?

Certaines des cartes de bataille dans l'extension " Duel of the fates " (" Le duel des destins ") ont un texte de jeu spécial de duel.

Si vous êtes en train de construire un jeu avec beaucoup de personnages capables de faire des duels avec leur sabre laser, vous voudrez inclure certaines de ces cartes de bataille spéciales.

Si votre personnage est capable de faire un duel et est en train d'utiliser un sabre laser, alors, quand la carte qui marque un coup a un texte de jeu spécial de duel, vous ferez ce que dit la carte.

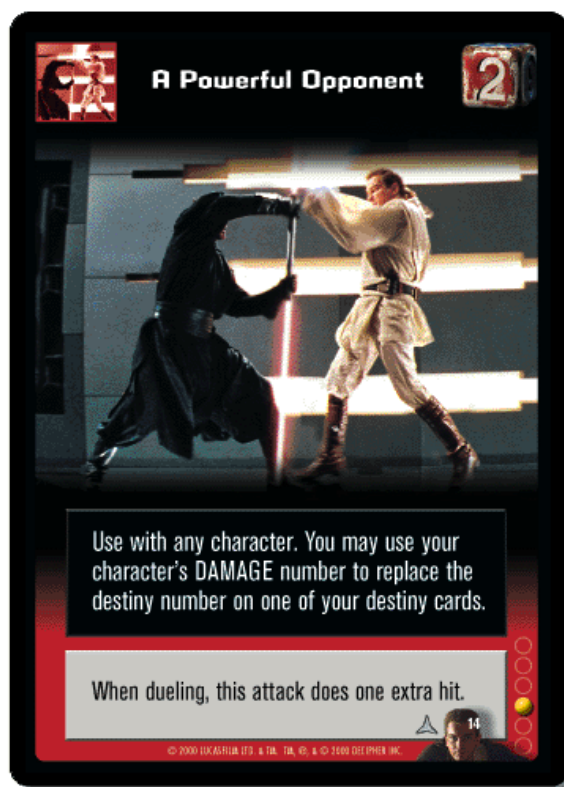
Le texte spécial commence avec la phrase, " When dueling... " : " Quand vous être en train de vous battre en duel... ". Il vous permet d'ajouter des cartes à votre main de duel, ou de délivrer des coups supplémentaires, ou d'avoir d'autres avantages.

Tout personnage qui avec succès a touché son adversaire avec une carte qui contient un texte de duel durant un duel peut utiliser ce texte de duel, même sans un Sabre Laser (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's commitee**) .

Exemple : Mace Windu : Jedi Councilor (Mace Windu, conseiller Jedi) se bat en duel avec Aurra Sing : Trophy Collector (Aurra Sing : collectionneuse de trophées) .

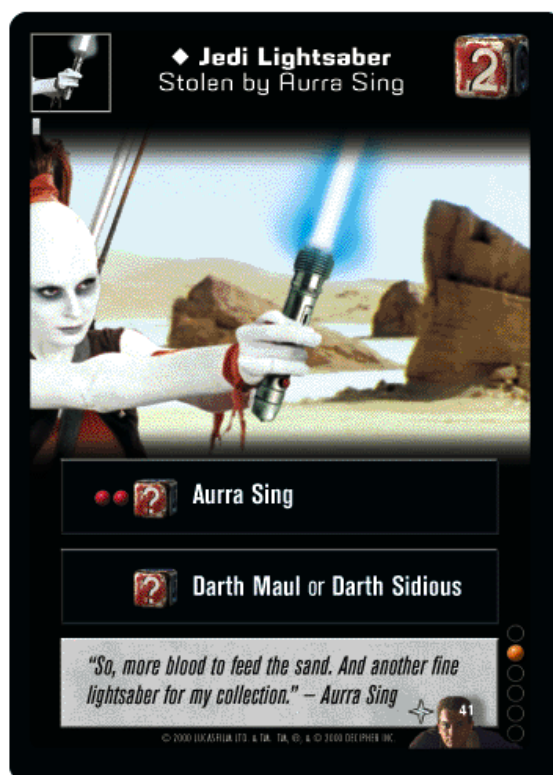


Comme le côté lumineux contrôle déjà Coruscant, Mace tire 10 cartes pour sa main de duel. Aurra est sans arme, aussi elle tire 7 cartes. Mace débute avec une carte de destinée de 2, **A Powerful Opponent** (un adversaire puissant).



Aurra n'a pas de carte de destinée de 2 dans sa main, aussi elle prend 2 coups et déclare passer. Comme elle a passé, elle n'attaque pas et Mace joue une attaque. Cette fois, il joue une carte de destinée de 4. Aurra a une carte de destinée de 4, et fait une parade qui attaque avec la carte **To The Death (jusqu'à la mort)**. Mace n'a plus de carte de destinée de 4 et prend un coup. Aurra se défait de la carte **To The Death (jusqu'à la mort)**, pour infliger deux coups supplémentaires à Mace. Mace frappe avec une carte de destinée de 2, contre laquelle Aurra ne peut faire de parade, et lui délivrant le coup final. Aurra est défaite et normalement devrait se voir infliger 3 points de dommages mais comme elle a infligé 3 coups à Mace, elle réduit ses dommages de 3. Résultat : **Aurra** est défaite mais comme elle a combattu si brillamment, elle ne prend aucun point de dommage.

Un autre exemple : la carte Aurra Sing, Bounty Hunter (Aurra Sing, Chasseur de primes) utilisant son Sabre Laser volé, combat en duel, une carte ♦ Bravo Pilot (Pilote Bravo) de l'extension Duel of the Fates (Le duel des destins) sans arme.



Ils sont sur Naboo, le pilote est sur le site, et l'effet Bravo Squadron (Escadron Bravo) est en jeu . Aurra tire 7 cartes, le pilote en tire 6. Aurra attaque avec une carte de destinée de 4, le pilote effectue une parade, Aurra répond, le pilote ne dispose pas de carte de destinée de 4 et est touché. Il passe, aussi, c'est de nouveau le tour de Aurra. Elle attaque avec une carte de destinée de 3, le pilote

effectue une parade avec une autre de carte de destinée de 3. Aurra fait une parade avec une autre destinée de 3 et le pilote est prêt avec une carte de destinée de 3, aussi Aurra est touchée. En colère maintenant, Aurra donne un coup avec une carte de destinée de 5, le pilote effectue une parade, Aurra fait également une parade ensuite, le pilote fait également une parade de nouveau, Aurra fait une parade avec sa dernière carte, le pilote effectue une parade avec sa dernière carte, infligeant un coup à Aurra. Le duel se termine par un match nul. Aurra se voit infliger deux coups, le pilote un coup. Aurra prend un point de dommage, ses deux coups moins le coup qu'elle a infligé au pilote.

Comme elle n'a pas passé maintenant, Aurra peut obtenir sa revanche en initiant une bataille...

6. Comment est défait un personnage dans un duel ?

Si le nombre de coups qu'une carte de personnage a pris égale ou excède le nombre de dommages *imprimé* sur la carte de ce personnage, alors ce personnage est défait. Défaussez la carte de personnage et la carte d'arme que le personnage était en train d'utiliser (s'il en avait une). Aussi, le propriétaire de la carte du personnage doit prendre des points de dommages. Mais ne prenez pas encore ces dommages !

Chaque joueur prend ses cartes de sa main de duel à lui (y compris celles qui sont jouées dans la pile de duel), les remet à l'intérieur de sa pile de tirage de cartes, et les remélange. Maintenant, le perdant du duel (si il y en a un) doit prendre des dommages pour son personnage défait. S'il y a un texte de jeu qui réduit ou ajoute des dommages aux points de dommages de ce personnage (sur un carte d'effet ou une carte de personnage, par exemple), appliquez ce texte de jeu maintenant.

Quand un personnage est défait dans un duel, il doit prendre les dommages d'un montant égal à son dommage imprimé (après que des modificateurs aient été impliqués) moins le nombre de coups qu'il a infligés à son adversaire dans le duel (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's committee**). Ceci est aussi le cas quand aucun joueur n'est défait, et que le joueur qui a pris le plus de coups présente des dommages égal à ces coups moins les coups qu'il a infligés.

Retirez les jetons de coup restants sur le personnage gagnant (s'il y en a).

7. Qu'arrive t-il si aucun personnage n'est défait ?

Si le duel est fini parce que les deux joueurs ont manqué de cartes dans leurs mains de duel, alors le joueur avec le plus de jetons de coups reçus sur son personnage en train de se battre en duel, doit alors prendre des dommages au niveau de sa pile de tirage de cartes égaux au nombre de ces jetons de coups frappés au niveau de son personnage. S'il y a un nombre identique, alors aucun des joueurs ne prend de points de dommages. Ensuite retirez tous les jetons de coups frappés sur les personnages qui restent.

Quand le duel est fini, la phase de bataille continue. Toutes les cartes (personnages ou armes) qui ont participé à un duel peuvent aussi participer à une bataille ce tour.

Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Quand la carte Aurra Sing, Trophy Collector (Aurra Sing, collectionneuse de trophées) numéro 33 de l'extension Duel Of The Fates (le duel des destins) utilise une carte Sith Lightsaber (sabre laser sith) bénéficie-t-elle d'un bonus de puissance de un quand elle combat en duel (ou de trois lorsqu'elle se bat en duel contre un Jedi) ?



- Réponse : Oui aux deux questions.

8. Attaqué en duel

Si une carte est la cible d'un duel, elle est considérée comme étant " attaquée en duel ". Si un personnage en train de combattre en duel effectue une interception, il est considéré comme étant " attaqué en duel " à la place .

L. Utilisation des jokers introduits dans l'extension Enhanced menace of Darth Maul (la menace de Darth Maul renforcée)

1. Carte joker

Un joker a deux ou plus de points de construction de jeu blanc. La position de chaque point blanc indique la couleur de point pour laquelle peut-être utilisée cette carte joker. Une carte joker avec 6 points blancs peut-être assortie à n'importe quelle couleur de point !

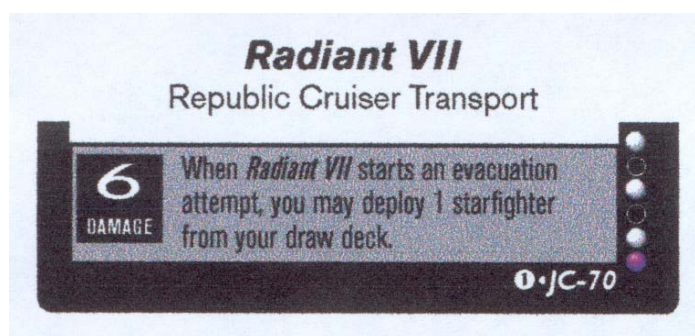
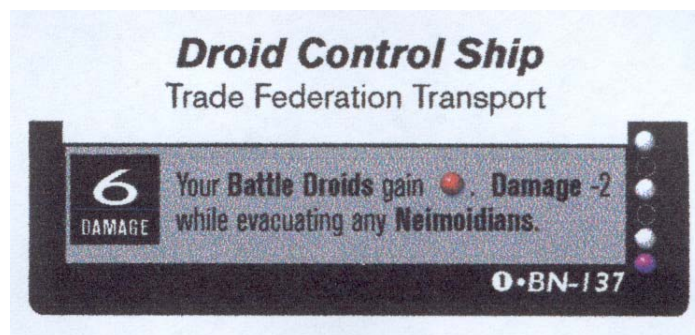


Cependant vous pouvez seulement mettre une seule carte joker dans chaque couleur de point. Ainsi vous pouvez avoir jusqu'à 6 cartes joker dans votre jeu si vous voulez (ils n'auront pas à être des exemplaires de la même carte). Si vous jouez avec ce maximum de 6 cartes jokers alors chacune de vos couleurs de points aura neuf cartes de la couleur appropriée plus une carte joker comme la deuxième carte de cette couleur. Il est facile de contrôler un jeu ou une construction correcte. Faites seulement des piles par couleur de point et alors complétez par une carte joker par pile pour avoir dix cartes par couleur de point .

2. Les cartes Semi-jokers

Ce sont des cartes jokers qui ont aussi un point de construction de jeu régulier. Si elles sont placées dans un créneau de jeu qui utilise la couleur de la carte joker, ils remplissent le créneau de la carte joker pour cette couleur. S' ils sont placés dans un créneau qui a un point de carte qui n'est pas une carte joker, ils sont utilisés normalement.

Ces vaisseaux peuvent, par exemple, être placés dans le créneau du jeu violet selon les règles normales. Ils peuvent aussi être placés dans les créneaux rouge, bleu ou vert. Ceci vous donnera la chance d'avoir plus de vaisseau spatial dans votre jeu qu'auparavant. Cependant, il consommera la carte joker pour ces créneaux .



M. Young Jedi Reflections

L'extension Young jedi reflections contient 100 cartes premium différentes groupées en 4 sous ensembles :

1. Les cartes foil

Un sous ensemble de 60 cartes incluant des cartes rares qui n'étaient pas encore représentées sous forme de foil dans les extensions antérieures et 12 cartes rares spéciales en avant-première de l'extension à venir Boonta Eve Podrace (La course de modules de la veille de la Boonta) .

2. Les personnages armés et dangereux

a. Règles de base

Un sous ensemble de 12 cartes de cartes de personnages avec des armes incorporées .



Les personnages armés et dangereux ne peuvent pas utiliser une carte d'arme régulière... mais ils n'en ont pas besoin . Vous devez payer pour tous les points sur la carte (y compris ceux sur l'arme) comme d'habitude . Vous devez tirer une destinée pour l'arme incorporée . Toute carte d'arme dans votre plan de bataille qui est juste devant un personnage armé et dangereux est ignorée . Si une arme incorporée doit être ignorée due à une carte de bataille Force Push (poussée de la Force), alors ignorez simplement le bonus de puissance et le tirage de destinée dans la case du texte de jeu. Les cartes de personnage armé et dangereux sont des cartes de personnage qui ont des armes incorporées ; elles ne sont jamais des cartes d'armes, elles ne peuvent pas être déployées avec un texte de jeu qui déploie une arme (telle que la carte The Duel Begins / Jedi Training : le duel commence / entraînement de Jedi) .

[b. Modifications des règles des cartes Armé et dangereux \(mise à jour du Starwars CCG Player's committee \)](#)

Les cartes Armé et dangereux sont une combinaison d'un personnage et d'une arme sur une seule carte de personnage.

L'arme ne peut pas être visée comme une carte individuelle. Ceci signifie que la carte Multi Troop Transport (Transport de troupes multiples) sur la carte **P- 59, Destroyer Droid Commander and Multi Troop Transport** ne peut pas être visée par la carte **Pounded Unto Death (Frappé à mort)** .



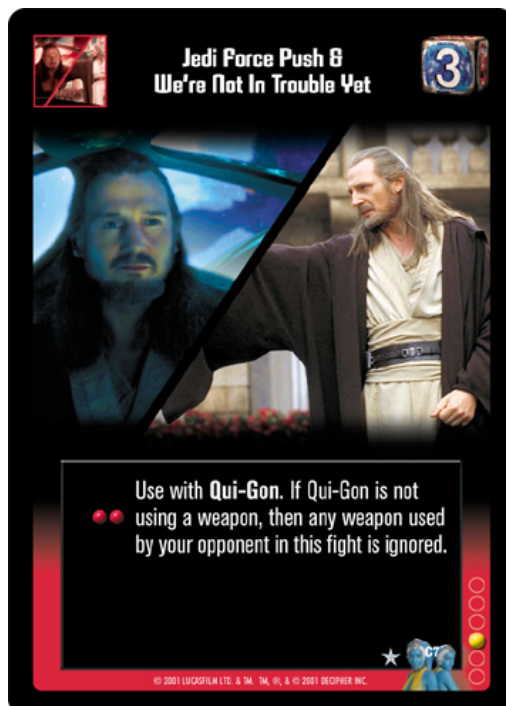
La carte **Jedi Force Push** (**Poussée de Force Jedi**) fonctionne néanmoins sur la carte **Multi Troop Transport** (transport de troupes multiples) parce qu'elle vise une arme mais pas une carte d'arme .



Les cartes armé et dangereux ne peuvent pas avoir le coût de leur arme annexée réduit par un moyen quelconque. Vous devez toujours payer le coût plein pour la portion d'arme de chaque carte.

3. Les cartes de bataille Combo

Un sous ensemble de 14 cartes combinant les bénéfices de deux cartes de bataille en une seule carte. Tous les avantages s'appliquent, ainsi vous n'avez pas à choisir lequel utiliser.



4. Les cartes double impact

Un sous ensemble de 14 cartes combinant une paire de cartes de bataille (ou une carte de bataille et un effet) en une seule carte. Vous pouvez obtenir une carte double impact qui inclut un effet depuis votre jeu chaque fois que vous pouvez obtenir un effet régulier. Chaque fois que vous jouez une carte double impact, vous choisissez les avantages de seulement une des deux cartes représentées .



5. Cartes avec deux nombres de destinée

Chaque fois que vous utilisez une carte qui a deux nombres de destinée pour sa destinée (en tirant avec une arme ou pour toute autre raison telle que le duel ou la détermination de la puissance d'Anakin), vous devez choisir seulement une à utiliser.



Quand vous tirez un autre exemplaire de la même carte (ou que vous tirez cette même carte de nouveau), vous pouvez encore choisir l'un ou l'autre nombre .
Clarifications : quand les deux joueurs tirent des cartes avec deux nombres de destinée pour voir qui commence le premier dans la partie, les deux joueurs tirent de nouveau une carte .

N. Règles de l'extension Boonta Eve Podrace : la course de modules de la veille de la Boonta

1. Les règles d'objectif de course de modules

L'excitante course de modules de Starwars : l'épisode I est maintenant à votre disposition avec le jeu Young Jedi. *Quand vous gagnez avec la course de modules, vous gagnez la partie !*

Tout commence avec un nouveau type de cartes, appelé un objectif. Vous pouvez avoir seulement une carte d'objectif dans votre jeu, et il compte à l'encontre de la limite de 60 cartes. Les cartes d'objectif sont des cartes joker avec trois points blancs dans les positions jaune, violette et orange.



Vous choisissez si vous vous débarrassez d'une carte de bataille, une carte d'arme ou une carte de localisation / vaisseau spatial quand vous construisez votre jeu. Votre carte d'objectif n'a pas de coût de déploiement en points, et n'a pas de nombre de destinée (comme elle ne vient jamais dans votre pile de tirage de cartes, elle ne peut pas être tirée pour la destinée) .

La première carte d'objectif pour le jeu Young jedi est appelée Boonta Eve Classic : la classique de la veille de la Boonta. Jouez votre carte d'objectif quand la partie commence (avant que vous ne tiriez une destinée pour voir qui commence le premier), et cet objectif reste en jeu pour toute la partie. Votre objectif n'est pas une carte d'effet, ainsi elle ne compte pas à l'encontre de la limite d'un effet par planète. Si les deux joueurs commencent la partie avec l'objectif Boonta Eve Classic : la classique de la veille de la Boonta, placez les seulement côte à côte (ils ne sont pas empilables ou uniques) .

2. Boonta Eve Classic : La classique de la veille de la Boonta

Vous pouvez déployer un pilote de module de course et une carte d'arme de module de course sur votre carte d'objectif Boonta Eve Classic : la classique de la veille de la Boonta en utilisant vos points de déploiement pour les payer comme d'habitude. Ces cartes sont en jeu, ainsi, (par exemple) si Anakin est sur votre carte d'objectif, vous ne pouvez pas le jouer à une localisation en même temps. Vous pouvez seulement avoir un exemplaire du personnage et de la carte d'arme sur l'objectif pour toute la partie. Les cartes sur votre objectif sont toujours à l'endroit (jamais cachées). Durant votre phase de déploiement quand vous déployez un pilote de module de course ici, vous pouvez déployer une carte d'arme de module de course correspondant depuis votre pile de tirage de cartes (et vice versa) .

Une carte de module de course correspondante a le nom du personnage dans son titre de carte. Par exemple, la carte **Sebulba's Podracer** (le module de course de **Sebulba**) est la carte d'arme de module de course correspondant pour toute version du personnage de Sebulba empilable.



Notez que toutes les versions des deux personnages empilables **Anakin Skywalker** et **Sebulba** sont des pilotes de module de course, que cette caractéristique soit dans le sous titre de la carte ou pas .

3. Les cartes de tour de piste

Quand vous avez un pilote de module de course et sa carte d'arme de module de course correspondante sur l'objectif durant votre phase de déploiement, vous pouvez jouer des *cartes de tour de piste* sur votre pile de course de modules . Vous devez commencer votre pile de course de modules avec une carte avec un nombre de destinée de 1, ensuite jouez une carte avec une destinée de 2 et ainsi jusqu'à 6.

Vous ne pouvez pas jouer des cartes de localisation comme carte de tour de piste.

Vous n'avez pas à utiliser un point quelconque de déploiement pour payer des cartes de tour de piste sur votre pile de course de modules .

Les cartes de tour de piste *ne* sont *pas* en jeu (ainsi vous n'avez pas à vous inquiéter au sujet des cartes empilables jouées comme cartes de tour de piste) .

Référez vous seulement à leur nombre de destinée. Cependant, ces cartes restent une partie de votre pile de tirage de cartes, ainsi, vous pouvez les perdre pour des dommages ou les tirer pour une égalisation (even up), mais *seulement* si votre pile de tirage de carte est déjà épuisée. Utilisez les dans l'ordre inverse où vous les avez jouées (ainsi un 5 est utilisé avant un 4, ainsi de suite).

Quand, vous jouez une séquence complète de 1 à 6, vous finissez un tour. Placez un jeton de tour de piste sur votre carte d'objectif et ensuite mélangez ces 6 cartes à

nouveau à l'intérieur de votre pile de tirage de cartes . Si vous finissez un tour et que vous avez encore une poussée disponible, vous pouvez utiliser la poussée restante pour débiter le prochain tour. Quand vous finissez 3 tours (placez le jeton du 3ème tour), votre adversaire doit immédiatement placer les cartes restantes dans sa pile de tirage de cartes puis le tout dans sa pile de défausse et vous gagnez la partie !

4. Caractéristiques de la course de modules

Vous devez réaliser toute de vos actions de course de modules (poussée, cartes de tour de piste, ravitaillement en carburant etc...) avant de réaliser toute autre action dans votre phase de déploiement (**mise à jour du Starwars CCG Player's committee**) .

Chacun de vos pilotes de modules de course à 3 caractéristiques comme noté ci dessous :

a. La poussée

Le nombre maximal de cartes de tour de piste qu'un pilote peut jouer vers sa pile de course de modules à chaque phase de déploiement, est égale au nombre de jetons de poussée sur ce pilote. Tous les pilotes de module de course commencent avec une poussée de 0. Avant d'effectuer une poussée à chacune de vos phases de déploiement (y compris le tour où vous déployez le pilote), placez un jeton de poussée sur votre pilote de course de modules . Vous pouvez effectuer une poussée seulement une fois pendant chacune de vos phases de déploiement.

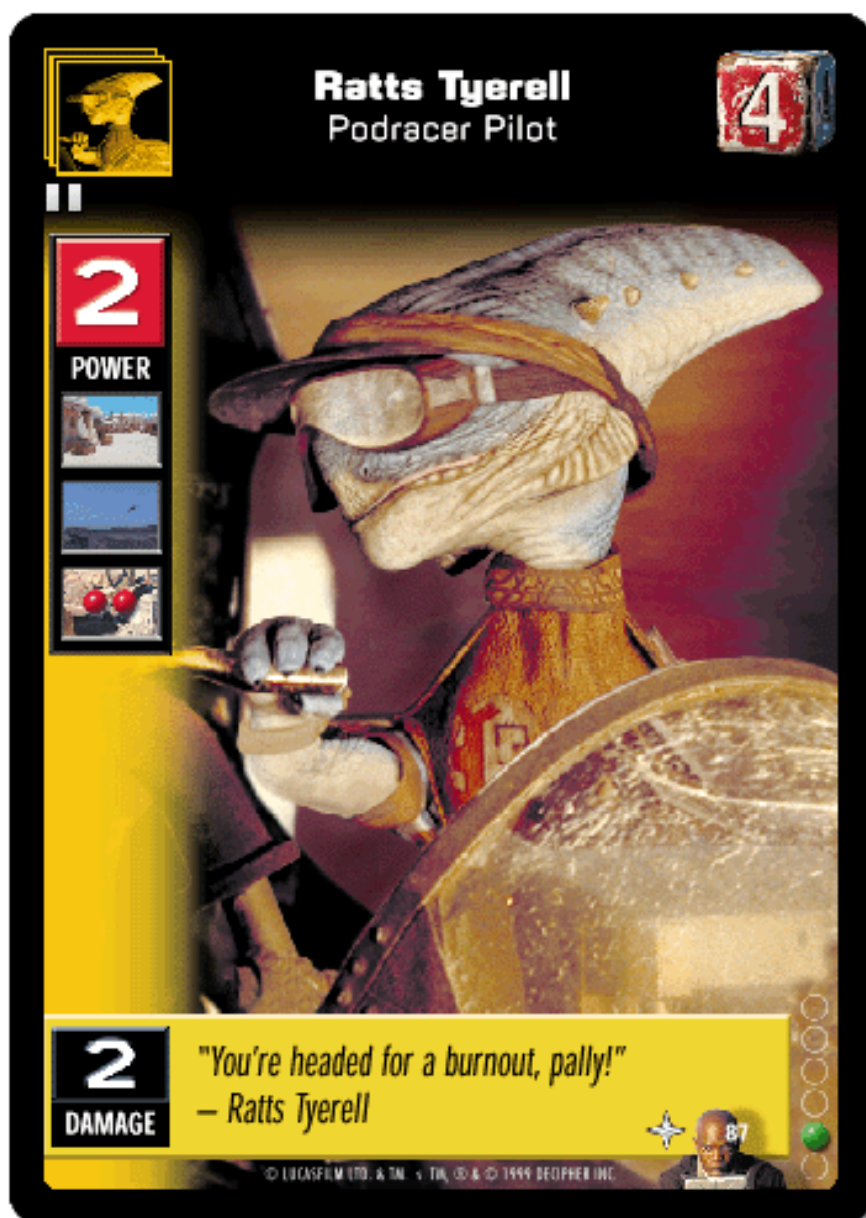
Vous ne pouvez pas avoir plus que 4 jetons de poussée sur votre pilote de modules de course.

b. Le maniement

Chaque pilote de modules de course a un nombre de maniement qui signifie que vous pouvez jouer toute carte avec ce nombre de destinée comme une *carte de maniement*, pour représenter tout nombre nécessité dans une séquence de tour de piste. Vous ne pouvez pas jouer plus que 2 (**mise à jour du Starwars CCG Player's committee**) cartes comme cartes de maniement dans un tour de piste complet. Le nombre de maniement pour chaque pilote de modules de course est le dernier chiffre dans le nombre de la collection sur sa carte.

Le pauvre Ben Quadrinaros obtient un 0 pour le maniement, qu'il ne peut utiliser (" Oh, les moyens de connexion énergétique de Quadrinaros sont hors service ! ") .





Ratts Tyerell obtient un 7, qu'il ne peut utiliser non plus mais c'est ce qu'il obtient pour suralimenter imprudemment son module à travers les tunnels de la Boonta.

c. Le ravitaillement en carburant

Chaque pilote de modules de course à un nombre de ravitaillement en carburant, et vous pouvez tirer jusqu'à ce nombre de cartes dans votre phase de déploiement. Le nombre de ravitaillement de votre pilote est égal à la moitié de sa poussée actuelle arrondie vers le haut. Vous devez effectuer d'abord votre poussée dans la même phase de déploiement avant que vous ne puissiez vous ravitailler. Une fois que vous êtes ravitaillé en carburant, vous ne pouvez pas à nouveau effectuer une poussée dans la même phase de déploiement.

O. Cartes Virtuelles

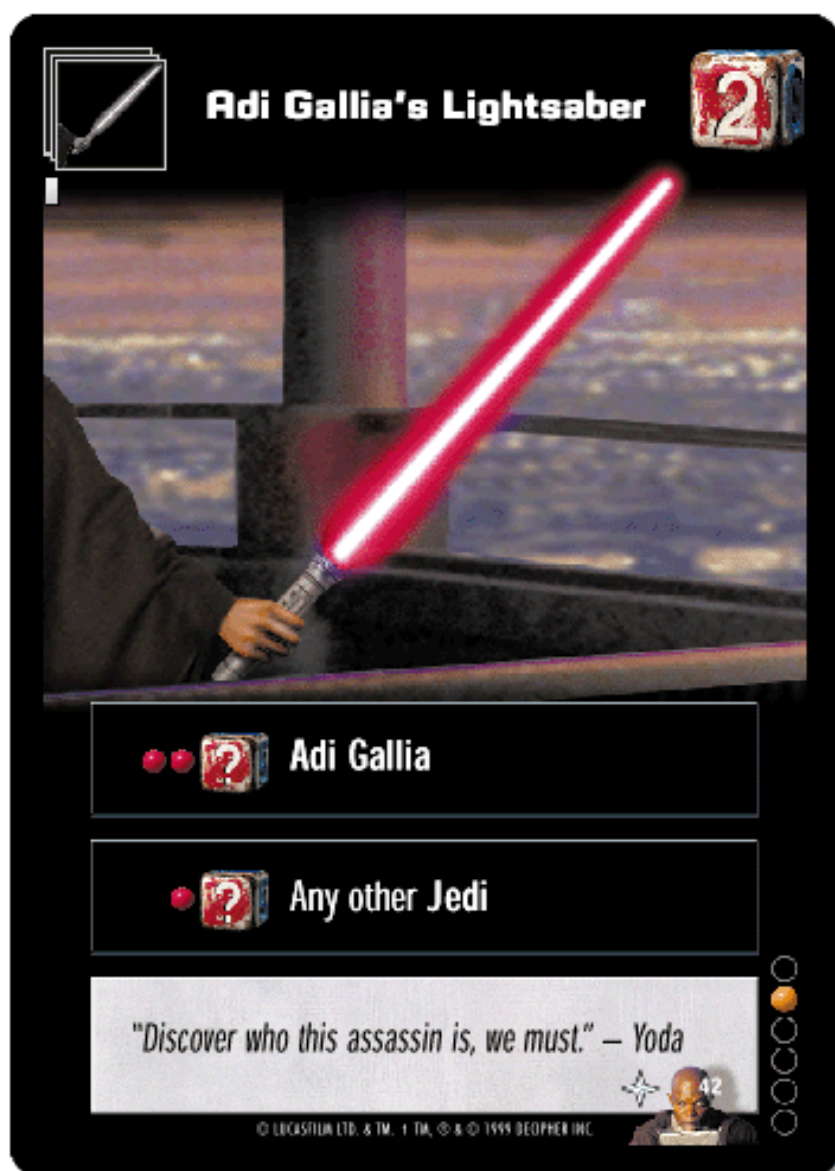
1. Les cartes virtuelles : règles générales

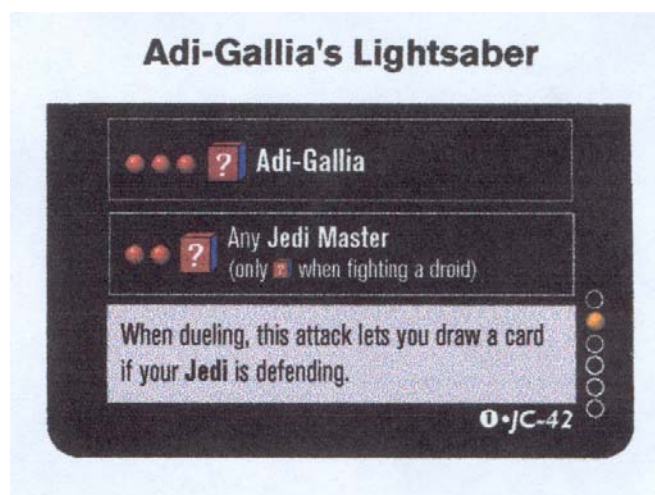
Les cartes virtuelles peuvent seulement être utilisées sur les cartes qui sont assorties au numéro de la carte spécifiée et ne peuvent pas être utilisées avec toute carte de la série Armé et dangereux, Double Impact ou de bataille Combo, à moins que cela ne soit spécifié autrement. Les cartes virtuelles ne sont pas utilisées en jeu scellé. Comme les cartes virtuelles partagent leur nom de cartes avec les versions originales des cartes, elles compteront toujours à l'encontre de la limite de la couleur de construction du jeu.

Les cartes virtuelles sont numérotées en suivant la carte originale avec laquelle elles sont utilisées.

Par exemple :

1• JC - 42 est le numéro de la carte de l'extension Jedi Council (Conseil Jedi) numéro 42.





Voici les abréviations pour chaque extension :

DM (Menace of Darth Maul : la menace de Darth Maul)

JC (Jedi Council : Le conseil Jedi)

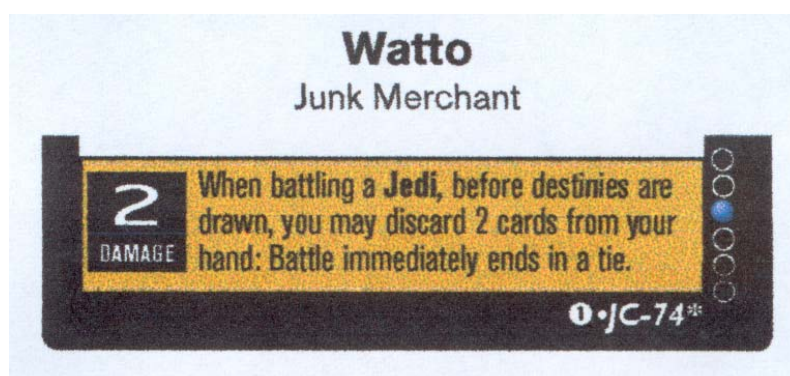
BL (Battle of Naboo : La bataille de Naboo)

DF (Duel of the Fates : Le duel des destins)

RF (Reflections : Réflexions)

BP (Boonta Eve Podrace : La course de modules de la veille de la Boonta)

2. Watto - Junk Merchant (Watto - Brocanteur)



Ce nouveau Watto n'est pas impressionné par les Jedi. S'il se présente dans une bataille contre un Jedi (ou contre un Jedi combattant avec tout autre personnage) et que vous défaussez de 2 cartes depuis votre main, le résultat de la bataille est un match nul.

3. We Don't Have Time For This / We Have Them On The Run (Nous n'avons pas le temps pour ceci / Nous les avons mis en déroute)

We Don't Have Time For This

Use with any character or starship. Place your character/starship (and weapon) back on the top of your battle plan. Opponent's card(s) in this matchup are considered "leftover" and will deal breakthrough if attacking (as normal).

•JC-62

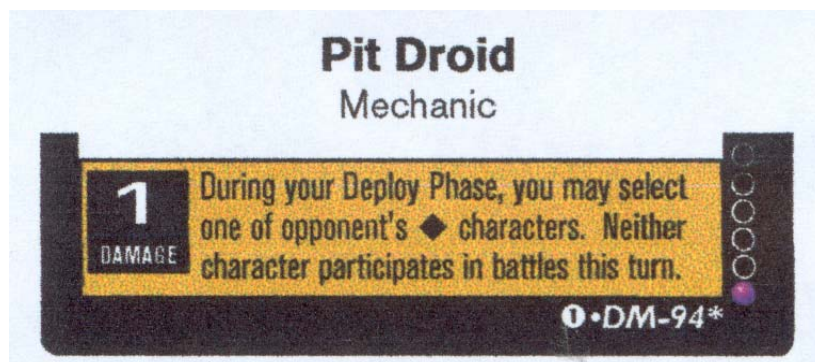
We Have Them On The Run

Use with any character or starship. Place your character/starship (and weapon) back on the top of your battle plan. Opponent's card(s) in this matchup are considered "leftover" and will deal breakthrough if attacking (as normal).

•JC-132

N'est ce pas frustrant quand votre adversaire peut " protéger " un personnage parce qu'il en a un de plus que vous ? ou pire... il a un vaisseau de plus que vous, ainsi, il peut sauver son vaisseau de transport ? Avec cette carte, le personnage / vaisseau que vous utilisez avec " quittera " l'assortiment actuel et fera face au prochain personnage / vaisseau spatial . Utilisée de façon défensive, vous pourriez être capable de sauver votre personnage / vaisseau spatial en plus ! Il y a moins de chance de " choses sûres " avec cette carte ! Si votre adversaire est en train d'utiliser une carte " de combat ensemble " , toutes les cartes qui sont en train de combattre ensemble, resteront " sur le carreau " .

4. Pit Droid- Mechanic (Le droïde de la fosse - mécanicien)



Frappez le nez ! Sautant et se déplaçant de façon maladroite, ces petits droïdes farfelus peuvent être aussi ennuyeux que le seigneur Jar Jar lui même ! Cela vous permet de choisir un des personnages de votre adversaire ♦ et, si vous vous battez ce tour, à la fois ce personnage droïde de la fosse devront s'asseoir sur le côté, encourageant les autres. Allez l'équipe !

5. Objectifs virtuels

Ces nouveaux objectifs sont limités à un par jeu. Ceci signifie seulement que l'objectif est limité, pas le titre de la carte. Le titre suit néanmoins les règles de construction de jeu ci dessous.

Q. Modifications des règles

La carte Uh-Oh ! ne doit pas être utilisée dans les jeux en paquets scellés. Si elle est reçue dans un environnement limité, elle ne peut pas être utilisée.



Tous les Jedi sont des **maîtres Jedi** sauf Ki-Adi Mundi et Obi-Wan Kenobi .



" Présent "

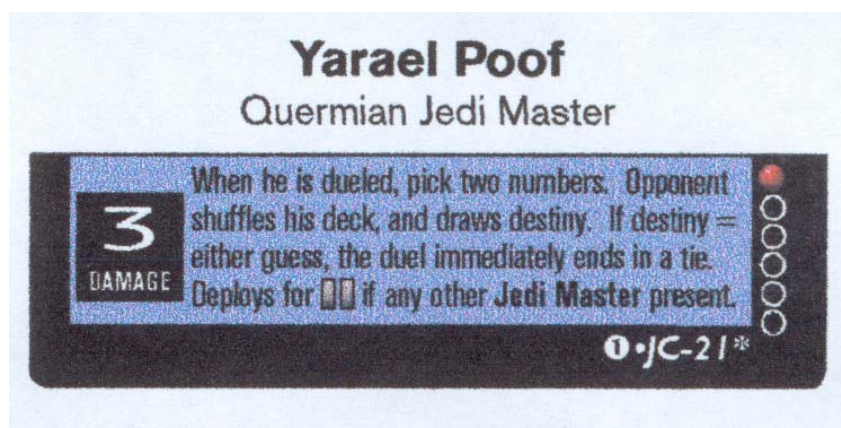
Si une carte dit présent à cette localisation, ici, ou quelque chose de la sorte, cela nécessite de voir la carte en question. Cela signifie que la carte doit être à l'endroit à ce moment .

Face Down / Hidden & Face Up (A l'envers / Caché & à l'endroit)

Toutes les cartes qui sont à l'envers au début de votre tour sont retournées. Les cartes à l'envers (cachées) ne sont pas présentes à la localisation pour tout autre but que l'unicité . Elles ne participent pas aux batailles ou aux duels . Souvenez-vous, vous ne pouvez pas utiliser le texte de jeu d'une carte cachée jusqu'à ce que cette carte soit retournée à l'endroit.

Other (autre)

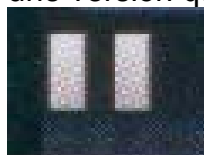
Si une carte se réfère à une " autre " carte , telle que la nouvelle carte **Yarael Poof**, elle ne peut pas modifier une version quelconque de son personnage .



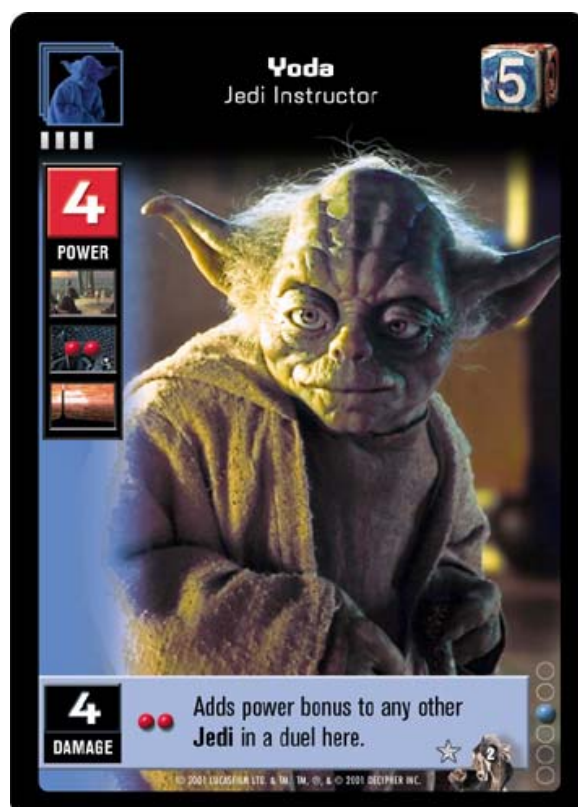
Ainsi, la carte



Yoda, Jedi Instructor (**Yoda, Instructeur Jedi**) ne peut pas ajouter à une version quelconque de **Yoda**, et **Poof** ne peut pas se déployer pour



si le seul autre Jedi que vous avez à la localisation est Poof . N'est ce pas drôle de dire Poof ?



IV. Construire vos propres jeux

Les jeux starter ont déjà été construits pour vous, donc vous pouvez les utiliser dès les avoir sorti de la boîte. Cependant, Young Jedi est bien plus amusant lorsque vous construisez vos propres jeux à partir du grand nombre de cartes disponibles à collectionner, jouer et échanger.

A. Vous pouvez construire des tas de jeux de types différents

Vous pouvez construire des tas de jeux de types différents et vous pouvez y inclure vos personnages et éléments favoris du film . Chaque nouveau jeu que vous construisez peut être basé sur Obi-Wan, Qui-Gon et les sabres laser; ou Jar Jar et les autres Gungans; ou les droïdes de bataille, les Neimoidians et les blasters; ou les tanks de la Fédération commerciale; ou la Reine et ses servantes; ou Darth Maul et Darth Sidious; ou encore n'importe quelle idée que vous pourrez avoir!

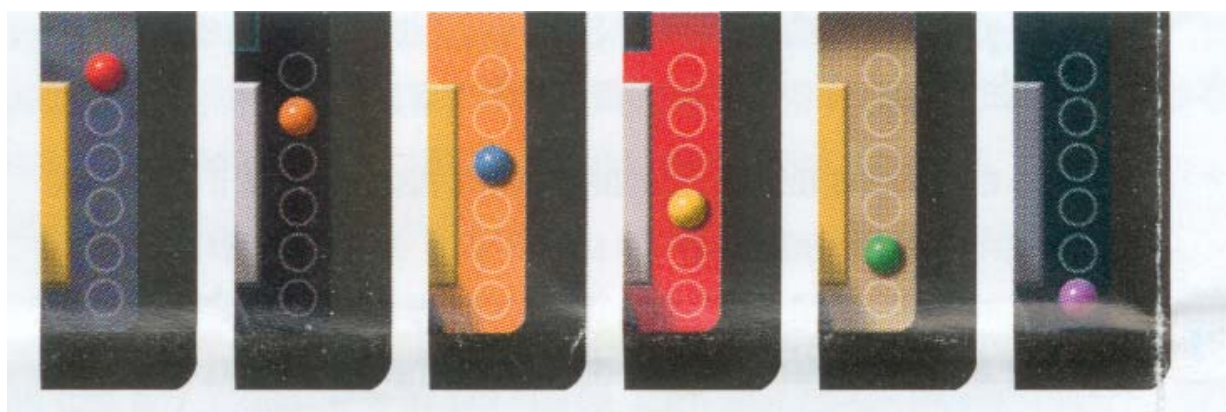
Construire votre jeu de 60 cartes est simple et amusant. D'abord, étendez votre collection en achetant des jeux Starter, des paquets recharge ou des boîtes de collection (vous souhaiterez probablement collectionner toutes les cartes du jeu de cartes à collectionner Young Jedi. Cela est beaucoup plus facile si vous échangez des cartes avec vos amis pour obtenir celles qui vous manquent encore) .

Ensuite, choisissez 60 cartes de votre collection que vous souhaitez utiliser dans votre jeu . Il y a deux règles à suivre qui assureront que votre jeu sera équilibré :

- La règle 6 fois 10; et
- La règle des 3 planètes .

B. La règle 6 fois 10

Remarquez comme chaque carte a un point coloré de construction de jeu dans le coin inférieur droit de la carte. Il y a six couleurs différentes: rouge, orange, bleu, jaune, vert et violet.



Lorsque vous construisez votre jeu, vous devez avoir exactement dix cartes de chaque point de couleur de construction de jeu . Dix cartes avec un point rouge, dix cartes avec un point orange, etc. Donc, plus simplement, vous choisissez vos dix cartes favorites de chaque couleur. Très simple!

Chaque jeu starter a cinq cartes de chaque couleur. Ce qui fait que n'importe quelle paire de jeux starter (du même Côté de la Force) peuvent être combinés pour faire un jeu légal de 60 cartes !

Vous ne pouvez pas avoir plus que 5 cartes avec un même titre de cartes dans un point colorié de construction de jeu, y compris les cartes Jokers (**mise à jour du Starwars CCG Player's committee**) . Les sous titres sont ignorés pour la construction du jeu .

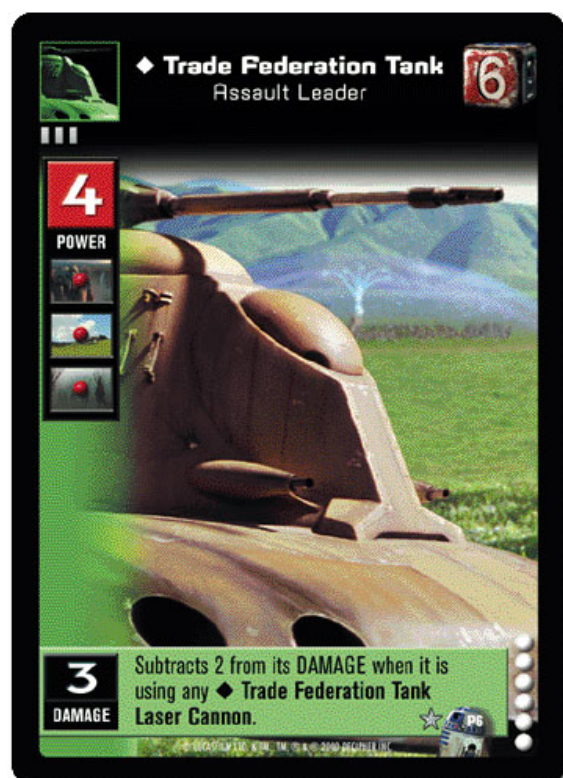
Exemple : dans votre couleur de construction du jeu avec un point rouge, vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes de Qui-Gon Jinn. Si vous décidez de placer une carte " Qui-Gon Jinn : Jedi protector " (" Qui-Gon Jinn : protecteur Jedi "), qui est une carte Joker, dans votre couleur de construction du jeu avec un point rouge, vous pouvez seulement avoir 4 cartes de Qui- Gon Jinn avec un point rouge dans cette couleur .



Autre exemple : vous êtes en train de construire un jeu de tanks de la Fédération commerciale. En regardant votre couleur de construction avec un point rouge, vous décidez d'utiliser 5 (le maximum) cartes " Trade Fédération Tank : Armored Division " (Tank de la Fédération Commerciale) .



En regardant votre couleur de construction avec un point bleu, vous décidez d'utiliser 4 cartes "Trade Federation Tank : Assault Division" ("Tank de la Fédération Commerciale : division d'assaut") et un "Trade Fédération Tank : Assault Leader" ("Tank de Fédération Commerciale : leader d'assaut") qui est une carte Joker.



Vous pouvez aussi inclure vos tanks normaux qui sont des cartes jokers dans les autres couleurs de construction du jeu en suivant les règles des cartes jokers tant que le nombre total de cartes dans chaque couleur avec le même titre de cartes n'excède pas 5 .

C. La règle des 3 planètes

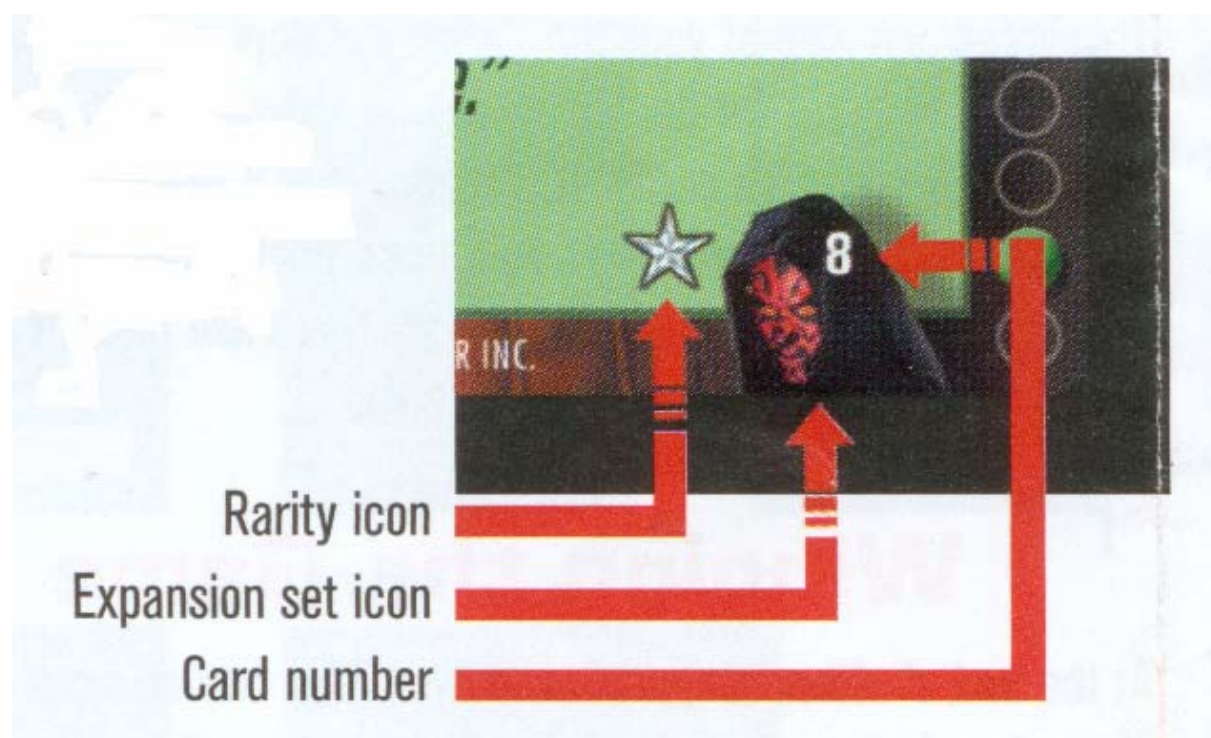
Lorsque vous choisissez vos dix cartes avec un point violet, vous devez avoir au moins une carte Localisation de chacune des trois planètes - Tatooine, Coruscant et Naboo.

Maintenant, vous savez pourquoi nous avons inclus des localisations de Coruscant et Naboo dans votre jeu Starter, même si vous ne devez pas les utiliser lorsque vous jouer une partie d'introduction de 30 cartes.

Que faire si vous avez fait une erreur ? Chaque joueur doit avoir un jeu légal pour jouer une partie. Si vous découvrez durant le cours du jeu que le jeu d'un joueur n'est pas légal, ce joueur perd cette partie. Mais il est facile de corriger le jeu et de jouer directement une autre partie !

V. Information pour le collectionneur

Chaque carte est conçue pour les aider et les orienter dans votre collection. Chaque extension " Menace Of Darth Maul " (" la menace de Darth Maul "), " The Jedi council " (" Le conseil Jedi ") et " Battle of Naboo " (" La bataille de Naboo ") a sa propre icône d'extension. Chaque carte à son propre numéro de carte. Dans l'extension " Battle of Naboo " (" La bataille de Naboo "), les cartes sont numérotées de 1 à 140 et les cartes foils insérées avec effet de diffraction sont numérotées de F1 à F18 .



La rareté de chaque carte est indiquée par un symbole : ★ rare, ✦ non commune, ▲ commune (les dix cartes qui sont exclusives au jeu starter n'ont pas d'icône de rareté).

VI. Foire aux questions

Questions Générales (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com) :

- Questions : Vous est-il permis de compter le nombre de cartes dans votre pile de tirage de cartes ?

Peut-on faire de même avec la pile de tirage de cartes de votre adversaire ?

Peut-on faire de même avec la pile de défausse ?

Réponses : Il vous est permis de compter les cartes dans votre pile de tirage de cartes chaque fois que vous le souhaitez (sans regarder l'endroit des cartes ou en changer l'ordre) .

Vous pouvez demander que votre adversaire compte les cartes dans sa pile de tirage de cartes et vous dise le total.

Aucun joueur ne peut compter ou regarder sa pile de défausse (excepté lorsqu'on recherche la prochaine localisation de planète).

- Question: La carte Anakin Skywalker, Padawan numéro 4 de l'extension Battle Of Naboo (Bataille de Naboo) est-elle un Jedi ?



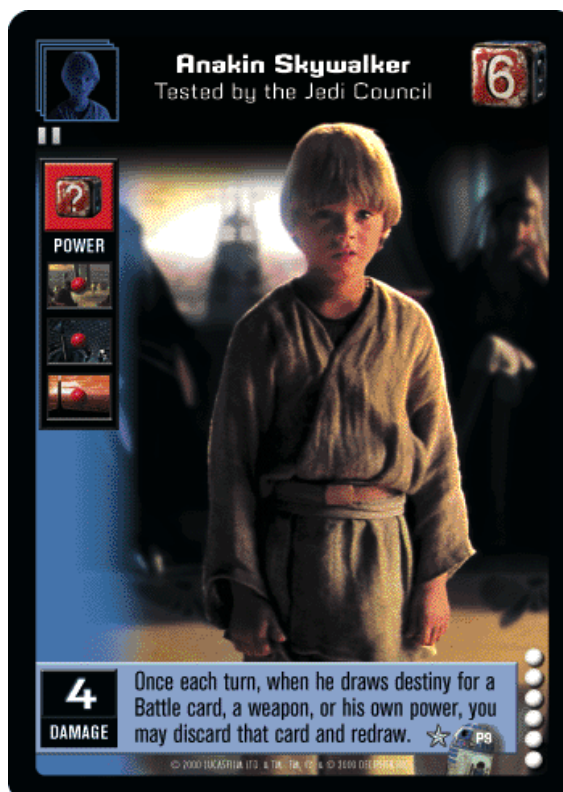
Réponse : Non, elle ne l'est pas. **Règle de caractéristique** : une carte a une caractéristique particulière seulement si son titre ou son sous-titre inclut le nom de cette caractéristique. Les exemples de telles caractéristiques incluent : "Jedi", "Senator" (" Sénateur ") , "Gungan", "Neimoidian", ou " Podracer Pilot " (" Pilote de module de course ") .

- Question : La carte numéro 73 de l'extension Menace Of Darth Maul (la menace de Darth Maul), Sebulba, Bad-Tempered Dug (Dug qui a mauvais caractère) est-elle considérée comme un " Pilote de Podracer " ?



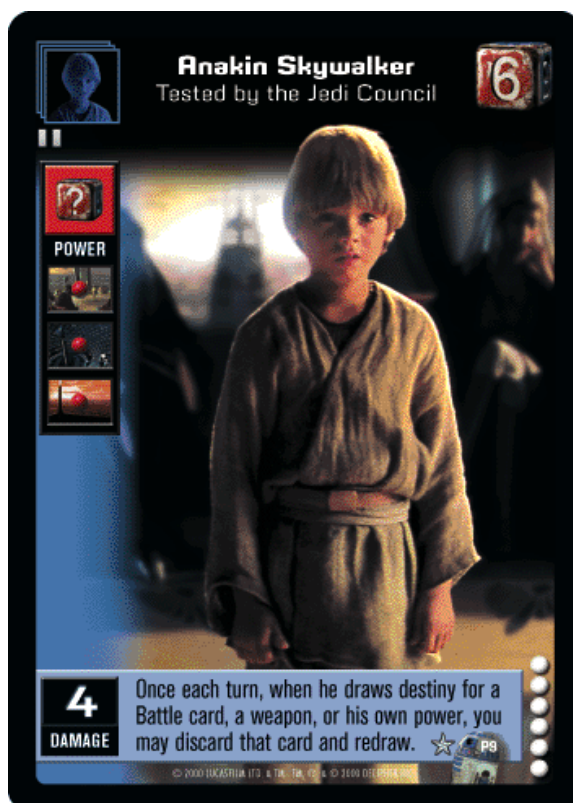
Réponse : Oui, c'est une exception à la règle de caractéristique.

- Question : La carte Anakin Skywalker, Tested By The Jedi Council (Anakin Skywalker, testé par le conseil Jedi) numéro P9 de l'extension Enhanced Battle Of Naboo (Héro renforcé de la bataille de Naboo) est-elle un Jedi ?



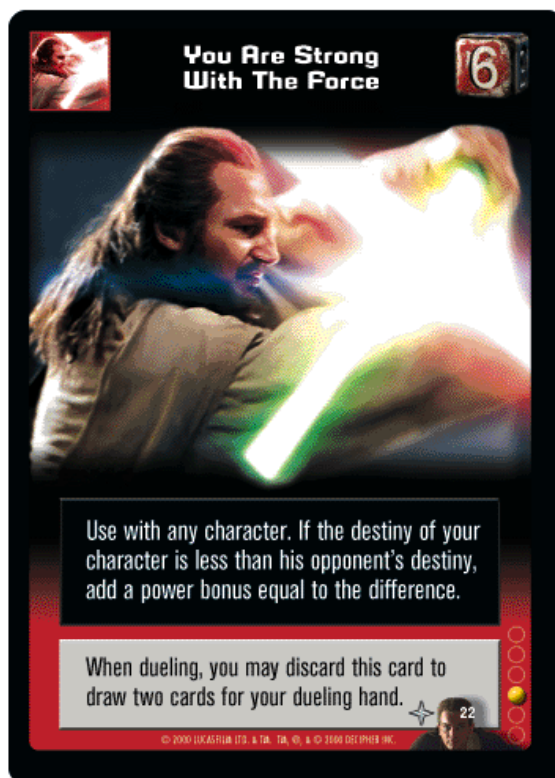
- Réponse : Non, c'est une exception à la règle de caractéristique. La référence dans le sous-titre est destinée au Conseil Jedi et non à Anakin lui-même .

- Question : Combien de fois le texte de jeu de la carte "Anakin Skywalker, Tested By The Jedi Council" (Anakin Skywalker, testé par le conseil Jedi) numéro P9 de l'extension Enhanced Battle Of Naboo (Héros renforcé de la bataille de Naboo) peut-il être utilisé ?



- Réponse : Le mot " he " (" il ") dans le texte de jeu de cette carte signifie " cette carte " . Ainsi chaque exemplaire de cette carte peut utiliser son texte de jeu une fois par tour (pour retirer seulement un des trois tirages de destinées cités) . La décision d'utiliser ou de ne pas utiliser ce texte de jeu est faite par le joueur de la carte à chaque fois qu'un des trois tirages de destinées cités est fait .

- Question : Pour une carte qui se réfère à la destinée de l'adversaire comme "You Are Strong With The Force" (tu es fort avec la Force), comment cela fonctionne-t-il quand mon personnage a des adversaires multiples dans un combat ?



- Réponse : Quand vous utilisez une carte qui se réfère à un personnage adversaire dans une situation où l'adversaire a plus qu'une personne (en utilisant une carte " de combat ensemble ", par exemple) vous devez choisir seulement un des personnages de l'adversaire .

- Question : Qu'arrive-t-il quand un joueur révèle des cartes cachées...
 ... qui totalisent plus que six points de déploiements ?
 ... qui incluent une carte de bataille, une localisation ou un vaisseau spatial ?
 ... qui incluent plus qu'une carte d'effet ?

- Réponse : Le joueur qui a déployé ces cartes cachées illégalement doit immédiatement concéder la planète actuelle. Ces cartes déployées restent sur cette planète (défaussez toutes les cartes de bataille et placez tous les vaisseaux spatiaux dans sa pile d'hyperespace). Son adversaire peut alors prendre toutes les cartes qu'il a déployées sur la planète en cours et les remélanger dans son jeu. Ensuite le joueur qui a déployé illégalement doit égaliser, choisir la prochaine planète et débiter le premier tour sur celle-ci .

- Question : Que puis-je faire si je pense que mon adversaire n'a pas correctement mélangé son jeu ?

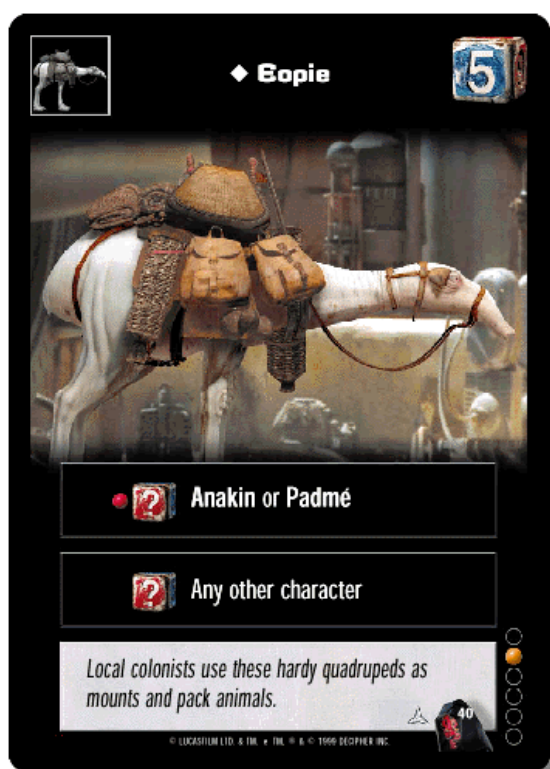
- Réponse : Un mélange correct est fait devant votre adversaire, avec toutes les cartes à l'envers et vous devez permettre à votre adversaire de couper votre jeu. Si vous sentez que votre adversaire n'a pas suffisamment mélangé son jeu (ou que votre adversaire peut être en train de placer des cartes dans son jeu d'une façon quelconque), notifiez-le à votre directeur de tournoi qui pourra juger qu'un mélange additionnel est nécessaire .

VII. Cartes avec un fonctionnement dans le jeu corrigé

Les cartes suivantes ont eu leur fonctionnement dans le jeu modifié par rapport à ce qui fut imprimé à l'origine. Toutes les versions de ces cartes doivent être jouées suivant les corrections suivantes .

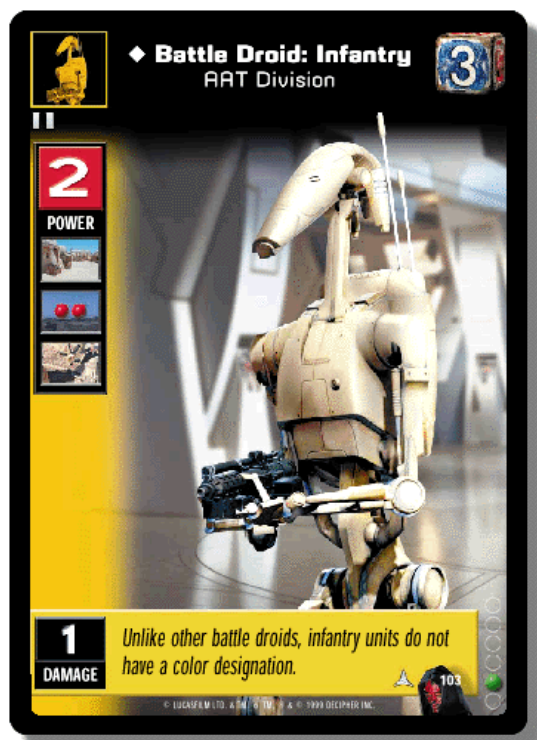
- Eopie :

Menace Of Darth Maul card 40 (carte numéro 40 de l'extension la menace de Darth Maul), Carte d'arme du côté lumineux



Correction : cette carte a un coût de déploiement de un point (pas zéro comme c'est imprimé à l'origine).

- Battle Droid : Infantry, AAT Division (droïde de bataille : infanterie, division AAT)
Menace Of Darth Maul card 103 (carte numéro 103 de l'extension la menace de Darth Maul)
Carte de personnage du côté obscur



Correction : cette carte a un coût de déploiement de deux points (pas trois comme c'est imprimé à l'origine).

- Might Of The Republic (puissance de la république) :

The Jedi Council card 61 (carte numéro 61 de l'extension le conseil Jedi)

Carte de bataille du côté lumineux



Correction : le texte de jeu de cette carte devrait être lu comme " s'utilise avec deux quelconques cartes ♦Coruscant Guards (♦ gardes de Coruscant). Ils combattent ensemble "

La phrase " Coruscant Guards " (gardes de Coruscant) remplace le texte imprimé à l'origine " Republic Guards " (gardes de la république) .

- Droid Starfighter (chasseur stellaire droïde) :

Battle Of Naboo card 139 (carte numéro 139 de l'extension la bataille de Naboo)

Carte de vaisseau spatial du côté obscur



Correction : cette carte devrait avoir un petit cube de destinée en dessous de sa case de puissance, comme tout autre carte de vaisseau spatial de chasseur stellaire .

- Are You An Angel ? & I've Been Trained In Defense (Es-tu un ange ? & j'ai été entraînée à la défense) :

Reflections card C1 (carte numéro C1 de l'extension Réflexions)

Carte de bataille combo du côté lumineux



Correction : le texte de jeu de cette carte devrait fournir quatre points de bonus de puissance pas trois.

- Jira, Pallie Vendor :

Boonta Eve Podrace card 4 (carte numéro 4 de l'extension la course de module de la veille de la Boonta)

Carte de personnage du côté lumineux



Correction : cette carte devrait avoir une icône unique, pas une icône empilable.