

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

**SUPPLEMENT DE REGLES DU JEU DE CARTES A JOUER ET A
COLLECTIONNER STAR WARS : A NEW HOPE
PREMIERE EXTENSION DU JEU DE CARTES STAR WARS**

1 Immediate Effect : effet immédiat

Un nouveau type de cartes d'effets qui se joue à n'importe quel moment comme une carte d'interruption mais qui reste sur la table comme un effet.

Les effets immédiats ne sont pas vulnérables à la carte Alter, comme indiqué par la légende de la carte Alter.

2 Immune to Control

Cet état ne se réfère pas à la phase de contrôle d'un site mais se réfère à une nouvelle carte appelée Control (Contrôle) mais qui apparaîtra dans une extension future.

Le Contrôle comme la Sensation et Alter (la modification) (Alter, Sense) est l'un des 3 pouvoirs fondamentaux des Jedi.

3 Used Or Lost Interrupt

Carte d'interruption utilisée ou perdue, un nouveau type d'interruption qui peut être joué comme une interruption utilisée ou une interruption perdue au choix du joueur.

4 Nombre des destinées multiples

Si une carte a plus qu'un nombre de destinées, le joueur qui la tire pour une destinée choisit quel nombre utiliser.

5 Lose 1 Force to : perdre un point de Force pour

Similaire à Use 1 Force to (utilisez un point de Force pour) excepté que cette carte peut venir de votre main ou de votre pile de force et doit aller à votre pile de force perdue plutôt que dans votre pile de force utilisée.

6 Cumulatively

Un terme en caractère gras utilisé dans le texte du jeu pour indiquer, que des exemplaires multiples d'une carte peuvent affecter de façon croissante la même chose, par exemple la carte Rebel Techs (Techniciens rebelles) dit "ajoute cumulativement un point au total de la carte Attack Run".

3 cartes Rebel Techs pourraient donc ajouter 3 à la carte Attack Run.

Inversement, le Sandcrawler dans le jeu Première dit " chaque Jawa au même site extérieur, à une valeur de perte de plus un". La carte Sandcrawler n'est pas cumulative et ainsi un Jawa présent avec 3 cartes Sandcrawlers est seulement d'une valeur de perte de plus un et pas de plus 3.

Aucune des cartes du jeu Première ne sont cumulatives.

7 Undercover (secret)

Une caractéristique spéciale des espions activée par la carte Undercover et certaines autres cartes. Votre espion Undercover opère avec des capacités particulières. Il n'a pas de présence mais il bloque néanmoins les drainages de force de votre adversaire et permet le déploiement de vos cartes sur la même localisation. Même les espions droid Undercover fournissent cet avantage. Un espion Undercover ne participe pas aux batailles et ne peut pas être visé par les armes de l'adversaire dans une bataille. Pour indiquer que votre espion est Undercover placez-le en travers de la table sur le côté de votre adversaire du même site. Votre espion Undercover se déplace durant la phase du déplacement de l'adversaire sous votre contrôle et à un usage normal de votre capital de force.

Un espion Undercover peut s'embarquer à bord d'un vaisseau spatial de votre adversaire ou d'un véhicule de votre adversaire s'il y a une capacité suffisante de transport dans ce mode de transport. Cependant, l'adversaire a le premier la possibilité de remplir cette capacité. Si votre espion Undercover est un pilote, il peut diriger un vaisseau spatial non piloté de votre adversaire.

Bien qu'étant sur le côté de l'adversaire d'un site et bougeant comme un des personnages de votre adversaire, votre espion Undercover est encore votre personnage et est affecté comme l'un de vos personnages.

Si la fausse identité de votre espion est démasquée, il perd toutes les cartes concernées par la carte Undercover et immédiatement rejoint votre côté de la table sur le même site; durant votre phase de déploiement, votre espion peut volontairement se démasquer s'il est sur un site. Le texte du jeu des deux cartes Undercover a par inadvertance omis le texte : "immunisé à des modifications (Immune to Alter)", ainsi ces cartes ont des errata ajoutant cette phrase.

8 La capture des personnages

Plusieurs cartes du côté obscur permettent aux personnages d'être capturés et il y a des façons variées pour le côté lumineux, pour secourir et libérer les captifs. Un personnage du côté lumineux capturé est placé sous le site corridor du bloc de détention comme si il était tenu prisonnier dans l'une de ces cellules, donc sans ce site en jeu, les personnages ne peuvent pas être capturés par le côté obscur.

Les captifs ne sont pas considérés comme ayant une présence et ainsi ne peuvent participer aux batailles. Il ne peuvent pas être visés par des armes ou la plupart des effets utinnis et ne peuvent pas avoir de nouvelles cartes déployées sur eux. Toutes les cartes déjà déployées sur un captif, sont retournées à l'envers et ne peuvent pas être utilisées. Si le captif est libéré, tournez les cartes de nouveau à l'endroit. Les personnages capturés sont encore en jeu. Les captifs libérés sont normalement déplacés sur le côté lumineux de la table, sur le site de la libération. Dans de rares cas, par exemple, avec les mine d'épices de Kessel (Spice mines of Kessel), il ne peut pas être possible de déplacer un personnage libéré sur le côté lumineux de la table, dans de tels cas, le personnage va au lieu à la pile de cartes utilisées.

9 Rayon tracteur

Le rayon tracteur permet au côté obscur de saisir un vaisseau spatial rebelle et de l'emmener à bord, un vaisseau capturé est placé en dessous de la carte sur laquelle le rayon tracteur est déployé.

Le côté lumineux ne contrôle plus le vaisseau capturé et ne peut plus déployer aucun nouveau personnage la dessus. Un vaisseau capturé avec aucun caractère à bord est immédiatement volé et relocalisé sur le côté obscur du système connexe. S' il y a des personnages à bord, il sont bloqués, non pas capturés.

La carte assiégés (Besieged) permet aux personnages du côté obscur, sur le Destroyer Stellaire ou sur la zone d'arrimage 327 (Docking Bay 327) de se battre contre les personnages bloqués. Cela se déroule comme une bataille à un site. Si les personnages du côté lumineux sont éliminés, ce qui pourrait prendre plusieurs tours, le côté obscur vole immédiatement le vaisseau spatial. Un pilote permanent est de façon conceptuelle remplacé par un pilote permanent du côté obscur. Tout cargo devient propriété volée, utilisable par le côté obscur. Chaque rayon tracteur peut être utilisé une seule fois par bataille mais tour par tour pourrait capturer et détenir de multiples vaisseaux spatiaux.

Sur un Destroyer Stellaire, si les personnages du côté obscur présents sur le destroyer stellaire sont éliminés, le vaisseau spatial capturé est libéré et immédiatement replacé sur le côté lumineux du système Connexe.

Sur l'étoile de la mort, les personnages sur le vaisseau spatial capturé, peuvent sur relocaliser sur la carte Docking Bay 327 gratuitement mais seulement si le côté lumineux contrôle la zone d'arrimage.

Si tous les personnages abandonnent le vaisseau spatial, celui-ci est immédiatement volé par le côté obscur. Les personnages sur la zone d'arrimage ne peuvent pas aller à bord du vaisseau spatial capturé. Si le côté lumineux a un groupe de personnages dans la zone d'arrimage et un autre groupe piégé sur le vaisseau spatial, ces deux groupes ne peuvent pas se combiner quand la carte Besieged est joué, le côté obscur peut initier une bataille contre un groupe ou l'autre mais pas les deux au même tour; de façon similaire, le côté lumineux ne peut pas se battre contre le côté obscur avec deux groupes sur le même tour mais doit choisir quel groupe commencera la bataille.

10 Créatures

Le Dianoga est le premier des nouveaux types de cartes appelés créatures. Celles-ci n'ont aucune habileté et ainsi aucune présence et ne peuvent pas effectuer des drainages de force, ni non plus participer à des batailles. Les créatures peuvent se déployer et bouger seulement à l'intérieur de leur habitat comme défini sur la carte. Aucune présence ni icône de force ne sont exigées pour leur déploiement. Les créatures ont normalement une vitesse terrestre de 1 comme les personnages mais elles ont une façon automatique de se déplacer qui simule la chasse pour se nourrir. S' il y a un ou plusieurs plats potentiels (des personnages nondroïdes ou d'autres créatures) présents, la créature ne bouge pas. A l'inverse, si il n'y a aucun plat potentiel présent, les créatures doivent se déplacer si possible et au début de la phase de déplacement de son propriétaire. Le joueur contrôlant la créature, la déplace d'un site dans n'importe quelle direction gratuitement tant que l'habitat le permet. Les créatures sont déplacées une par une. Les créatures attaquent en utilisant leur nombre de férocité. Les créatures ne peuvent pas être visées par une arme d'un personnage en visant la valeur de défense plutôt que son habileté (à moins que cela

soit spécifié autrement, les créatures sont visées comme si elles étaient des personnages). Leur valeur de défense est toujours au même endroit sur chaque carte mais il lui est donné un nom différent approprié à la créature spécifique (tel que ramper, escalader...)

a/ Les créatures à l'attaque :

Si à un moment, deux créatures sont au même endroit, elles s'attaquent immédiatement, leurs chiffres de férocité sont comparés, la créature avec le plus bas chiffre de férocité, est immédiatement mangée (perdue). S' il y a un match nul, les deux créatures sont perdues. Si au début de toute phase de bataille, une créature est au même site que un ou plusieurs personnages nondroïdes, elle attaque immédiatement. Si il y a des personnages nondroïdes présents des deux côtés, la créature attaquera le côté qui en a le plus. Si les deux côtés ont le même nombre, le propriétaire peut choisir quel côté attaquer. Le personnage attaqué est choisi au hasard.

Prenez les candidats disponibles et demandez à l'adversaire de tirer un personnage sans regarder.

La férocité de la créature est comparée à la puissance du personnage (plus une destinée, si le personnage à 4 ou + d'habileté). Si la férocité est supérieure à la puissance, le personnage est mangé (perdu).

b/ Les créatures attaquées :

Durant votre phase de bataille, vos personnages peuvent attaquer une créature là où vous avez une présence. (tous vos personnages à cet endroit participent à cette attaque).

Ce n'est pas considéré être une bataille, bien que vous ne puissiez pas initier une bataille et une attaque au même site, au même tour. Utilisez un point de force pour initier l'attaque. Les personnages peuvent tirer avec leur arme sur la créature à un usage normal de la force. Si la créature est touchée, elle est immédiatement perdue. Sinon, calculez votre puissance totale incluant une destinée si vous avez 4 ou + d'habileté présente. Si votre puissance totale est supérieure à sa férocité + la valeur de défense, la créature est perdue. Une attaque agit juste comme une bataille pour le calcul de la puissance de vos personnages mais aucune force n'est perdue par aucun joueur comme résultat.

11 Brainiac

Brainiac à une destinée de pi. Si vous êtes hésitant sur la façon d'utiliser ce nombre de destinée, écoutez les mots de Brainiac lui-même. "On ne peut pas faire moins que ce qui est exigé, ni plus que ce qui est permis"

Brainiac compte comme une carte en main quand on calcule son propre coût de déploiement. Il peut fonctionner comme un astromech sur un vaisseau spatial comme passager mais il ne peut pas convenir comme un droïde astromech.

12 Urorrurrr

Il compte comme un Tusken Raider, ainsi la puissance totale de Urorrurrr et de 3 cartes de Tusken Raider est 10.

Si vous êtes hésitant sur la façon d'utiliser cette carte, écoutez les mots de Urorrurrr lui même. URORRURRR...

13 Escadron

Un escadron est une nouvelle classe de cartes de vaisseau spatial.

Un escadron se déploie gratuitement en remplaçant 3 chasseurs stellaires au même endroit, les 3 chasseurs stellaires et toutes les cartes déployées sur eux vont dans la pile utilisée de leur propriétaire excepté pour les personnages, les armes et les moyens qui peuvent se transférer à l'escadron, (gratuitement si la capacité le permet). L'escadron peut porter jusqu'à 3 exemplaires de chaque arme et équipement de chasseur stellaire approprié mais ne peut pas utiliser plus que 3 armes et 3 équipements par tour.

Un escadron est considéré comme une seule carte de vaisseau spatial, il bouge et il est visé comme s'il y avait un seul chasseur stellaire mais autrement il n'est pas considéré comme un chasseur stellaire. Par exemple, un escadron ne peut pas effectuer la carte Attack Run.

Un escadron requiert 3 pilotes pour utiliser la puissance et la manoeuvre (plus 3 astromechs pour utiliser l'hypervitesse)

14 Sites intérieurs d'un Sandcrawler

Ces deux sites sont des exemples d'une nouvelle carte appelée "site de véhicule". Par commodité, un site de véhicule est joué tout seul sur la table, cependant, il est relié à un véhicule particulier qui doit être spécifié au moment du déploiement et il est considéré comme étant adjacent au site de la planète où le véhicule concerné est actuellement localisé. L'intérieur du véhicule est néanmoins un site séparé. Toute carte à l'intérieur n'est pas présente au site adjacent.

Pour déplacer un véhicule, il est exigé qu'il y ait un conducteur vraiment sur la carte de véhicule et non pas au site intérieur. Le mouvement vers et à partir d'un site de véhicule est gratuit pour le propriétaire. L'adversaire cependant à un coût de mouvement qui est établi sur la carte.

Si le véhicule est détruit, le site du véhicule et toutes les cartes localisées à ce site sont perdues.

15 Règles Dejarik

Deux cartes holosites (Imperial Holotable et Dejarik Hologameboard) vous permettent de jouer à un jeu annexe utilisant les cartes Dejarik et Hologram. Un holosite est placé tout seul sur la table, il n'est jamais adjacent à quelconque autre site. Les holosites permettent aux Dejarik et aux Hologram de se déployer et de se battre. Là, comme s'ils étaient des personnages; cependant ils ne sont pas personnages et ne peuvent pas être visés comme des personnages, des interruptions ou des effets. Ce sont des Dejarik et des hologram !

Les véhicules, les personnages, les vaisseaux spatiaux, les effets Utinni ne peuvent pas être déployés ou déplacés vers un holosite, seules les cartes Déjarik et Hologram peuvent exister à un holosite. Quand vous déployez une carte Déjarik ou Hologram à un holosite, utilisez son nombre de destinées comme ses nombres de déploiement, de perte, de puissance et d'habileté. Tant qu'il est à l'holosite, le texte du jeu normal de la carte est inactif. Un hologram unique à l'holosite empêche un autre exemplaire de cette carte d'être joué.

Les batailles aux holosites sont similaires aux batailles à d'autres sites incluant les tirages, de destinée, et d'attrition si vous avez 4 ou + d'habileté présente. Si vous contrôlez le site, vous pouvez effectuer des drainages de force, là, et vous pouvez aussi retourner n'importe quelle carte Dejarik, Hologram de là jusqu'à votre main à n'importe quel moment.

16 Règles de bluff

Quand vous jouez le côté obscur, vous pouvez renforcer votre drainage de force au site de bluff de Tatooine (Tatooine : Bluffs site) en jouant une carte de votre main à l'envers sur votre côté du site. Cette carte est appelée une carte de bluff, vous pouvez jouer une carte de bluff par tour durant n'importe quelle phase. Chaque carte de bluff permet au côté obscur d'ajouter cumulativement un point à ce drainage de force là si le côté obscur contrôle le site. Le côté lumineux peut choisir n'importe quel moment de retourner une carte de bluff. Si c'est un personnage, il se déploie immédiatement au site de Tatooine : bluff gratuitement. Si ce n'est pas un personnage, il est perdu et le côté obscur perd deux points de force. Les cartes de bluff ne sont pas considérées comme étant en jeu. Un personnage bluff pour être déployé, doit encore obéir aux restrictions normales de déploiement. Si ce n'est pas un déploiement légal, la carte est perdue bien que le joueur n'ait pas à perdre les deux points de force additionnels. La carte révolution n'a aucun effet sur les sites bluff de Tatooine.

Expand the Empire, cependant applique les règles de bluff sur les localisations de site adjacents.

Si Expand The Empire est perdu par la suite, toutes les cartes de bluff aux sites adjacents sont aussi perdues.

16 Règles de la tranchée

Le site : The Death Star Trench (La tranchée de l'étoile de la mort) est un site mobile, extérieur avec avec des propriétés spéciales.



Il peut se déployer à côté du système Death Star mais à l'opposé des autres sites de l'étoile noire par rapport à la carte du système Death Star. Les joueurs ne peuvent pas déployer ou déplacer de carte vers la tranchée, à moins qu'une carte spécifique le leur permette, par exemple, Attack Run, Maneuver Check et The Death Star : Trench itself.

17 Le système de l'étoile de la mort

L'étoile de la mort est le premier d'un nouveau type de cartes de système, appelé système mobile.

A l'inverse des systèmes de planète, les systèmes mobiles peuvent se déplacer et définir leur propre nombre de parsecs.

Quand le système de l'étoile de la mort est déployé, son nombre initial de parsec indiqué par X sur la carte est de 0. En utilisant son hypervitesse de 1, vous pouvez déplacer le système de l'étoile de la mort 1 fois par tour durant votre phase de déplacement, par exemple sur un tour,

vous pourriez le déplacer du parsec 0 jusqu'au parsec 1, même s'il n'y a pas d'autre système sur la table parsec 1.

Au prochain tour, vous pourriez le déplacer au parsec 2, ou de nouveau au parsec 0.

A chaque nombre de parsecs, le système de l'étoile de la mort est soit dans l'espace profond ou sinon en orbite autour d'un système de planètes sur la table qui a le même nombre de parsecs.

A chaque fois que le système de l'étoile de la mort est déplacé, le côté obscur peut spécifier s'il est dans l'espace profond ou en orbite sur une planète particulière. Par exemple, si le système de l'étoile de la mort se déplace au parsec 2, et que Kiffex et Alderaan sont à la fois sur la table, le joueur du côté obscur doit spécifier si l'étoile de la mort est en orbite autour d'Alderaan ou en orbite autour de Kiffex ou encore dans l'espace profond.

Le déplacement de l'étoile de la mort de l'espace profond jusqu'en orbite autour d'un système au même parsec est un déplacement régulier et exige un point de force. Même s'il est en orbite

autour d'un autre système, l'étoile de la mort est en elle-même un système séparé. Souvenez-vous que les cartes peuvent seulement être présentes sur un seul système à la fois, si bien que les vaisseaux spatiaux à l'étoile de la mort ne peuvent pas contrôler le système en orbite.

Les vaisseaux spatiaux du côté lumineux, du côté obscur se déplacent, se déploient et contrôlent le système de l'étoile de la mort comme de façon normale, même s'il n'y a pas de texte de jeu du côté lumineux, bien que les restrictions au déploiement normal doivent encore être respectées. Si l'étoile de la mort est en orbite autour d'une planète, les vaisseaux spatiaux au système de la planète peuvent se déplacer jusqu'au système l'étoile de la mort et vice et versa à l'usage normal de la force même sans hypervitesse.

Quand le système de l'étoile de la mort se déplace, toutes les cartes qui s'y trouvent (vaisseaux spatiaux, pilotes, effets...) sont considérés comme se déplaçant avec automatiquement.

Faire la navette vers et à partir d'un vaisseau spatial au système de l'étoile de la mort peut seulement se dérouler via la carte : Docking Bay 327. Le système de l'étoile de la mort n'est pas un vaisseau spatial et ne peut pas être visé en tant que tel.

18 Cartes d'évènement épique (Epic Event)

L'évènement épique est une nouvelle catégorie de cartes représentant des événements qui pourraient mener à des grandes perturbations de la force.

Commence Primary Ignition et Attack Run vous permettent respectivement d'annihiler les planètes et l'étoile de la mort.

19 L'annihilation

Si un système est annihilé, les vaisseaux spatiaux à ce système survivent, mais toutes les sites connexes et toutes les cartes à ces sites sont perdues.

Si vous annihilez la base rebelle de votre adversaire (Yavin 4 ou Hoth) ou l'étoile de la mort, non seulement les cartes sont perdues mais votre adversaire souffre aussi de perte de points de force. Dans ce cas, votre adversaire doit perdre une force égale à 2 fois le nombre de ses icônes de force présents sur les sites détruits.

Pour marquer la destruction d'un site, tournez la carte à l'envers, vous pouvez la regarder à n'importe quel moment pour vérifier le parsec ou le numéro de marqueur.

La carte d'évènement épique est perdue. Les cartes peuvent encore se déployer, se déplacer vers ou à partir de la zone détruite. Cependant, ce site détruit n'a plus d'icône de force et son texte de jeu ne peut plus être utilisé. Le site ne peut pas être redéployé ou converti et aucun site connexe ne peut être déployé à ce système.

