

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

**LIVRET DES REGLES DE
L'EXTENSION
DEATH STAR II : L'ETOILE DE LA
MORT II**

STAR WARS™ CUSTOMIZABLE CARD GAME™

ICON GUIDE

CARD TYPES

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

SKILLS ETC.

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

EXPANSION SETS

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

LOCATION FEATURES

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

OTHER FEATURES

-  selective creature
-  independent starship
-  Scomp link

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

I Ce livret de règles est conçu pour vous enseigner les règles de base pour jouer le jeu de cartes à collectionner *Star Wars*

En suivant ces règles, vous serez capable de commencer à jouer tout de suite avec votre jeu Starter (jeu de départ) pré-construit.

Plus d'information :

Cette section débutant à la page 20, clarifie en détail des concepts de jeu importants.

Supplément de règles, *Death Star II : l'étoile de la mort* N°II

Cette section commence à la page 27, elle est conçue pour les joueurs avancés et utilise des termes et des mécanismes de jeu qui ne sont pas définis dans ce livret de règles.

Le Glossaire 2.0

Pour répondre à toutes vos questions de règles, nous avons fourni un glossaire exhaustif avec les jeux de départ pour notre extension *Special Edition (édition spéciale)*, disponible séparément ou dans la 3ème Anthologie.

Une version en ligne constamment mise à jour de ce glossaire et le document de jugements actuel, sont aussi disponibles sur notre site web, www.decipher.com.

Vous pouvez aussi envoyer des questions sur le jeu auxquelles il n'a pas été répondu dans ces autres documents en envoyant un e-mail à jediknight@decipher.com.

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

Un *jeu de cartes personnalisable* est une marque déposée de Decipher, que l'industrie du jeu de cartes généralement appelle un jeu de cartes à collectionner ou occasionnellement un jeu de cartes à échanger. La plupart des jeux de cartes à collectionner sont typiquement vendus dans des paquets tirés au hasard de cartes communes, non communes et rares, à l'inverse des cartes de Baseball. Pour jouer une partie, vous construisez un paquet de vos collections de cartes ensuite vous défiez un adversaire qui a construit un paquet différent de sa collection. Il y a d'habitude une large variété de cartes différentes à collectionner et à échanger et ainsi de nombreux types de jeux différents et de stratégies de jeu.

Les cartes du jeu de cartes personnalisable *Star Wars* représentent tous les éléments imaginables des films *Un nouvel espoir*, *L'Empire contre-attaque* et *Le retour de Jedi*: des personnages, des créatures, des vaisseaux spatiaux, des conditions météorologiques, l'utilisation de la Force, des armes, des planètes, les étoiles de la mort, des sites, la capture, les batailles, les chasseurs de prime, l'entraînement des Jedi, les véhicules, tout ce que vous voulez ! Revivez vos moments favoris de l'entière trilogie ou créez vos propres histoires originales dans l'univers de *Star Wars*.

Chaque carte est conforme aux canons autorisés et officiellement approuvée par Lucas Film Limited. De nombreux faits actuellement peu connus sont introduits ici pour la première fois. Ce niveau exceptionnel d'authenticité combiné avec les plus belles images en qualité de l'industrie rend ces images hautement collectionnables aussi bien que jouables.

Le jeu de cartes personnalisable *Star wars* consiste en des centaines de cartes différentes que vous pouvez collectionner et échanger. Comme votre talent à personnaliser votre jeu a un impact sur vos chances à gagner, une partie du plaisir est de découvrir quelles cartes sont valables et d'effectuer des échanges avec vos amis pour obtenir les cartes que vous voulez !

A Votre premier paquet de jeu

Chaque jeu est un combat entre deux joueurs, l'un avec un paquet de cartes du côté lumineux et l'autre avec un paquet du côté obscur. (Les cartes du côté lumineux ont le symbole rebelle sur le dos des cartes, les cartes du côté obscur le symbole impérial.) Chaque paquet de jeu doit contenir exactement 60 cartes, toutes soit du côté lumineux (avec le dos des cartes rebelle), soit du côté obscur (avec le dos des cartes impérial) .

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

Votre paquet de jeu contiendra des personnages et des vaisseaux spatiaux plus énormément de sites où ces personnages et ces vaisseaux spatiaux pourront se déplacer et se battre. De plus, la plupart des paquets inclut un mélange d'autres types de cartes pour aider leurs personnages et leurs vaisseaux spatiaux dans leurs aventures. Voyez le guide des icônes à l'intérieur de la couverture de ce livret pour la liste de tous les types de cartes. Les différents types de cartes travaillent tous ensemble pour créer un jeu richement détaillé qui recrée de nombreux aspects différents de l'univers de *Star Wars*.

Les cartes de localisation se disposent sur la table quand vous jouez créant une sorte de plateau de jeu qui est nouveau et différent chaque fois. Les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux sont vos pièces de jeu de base et peuvent se déplacer de site en site. Les armes, les équipements et les effets donnent à vos personnages ou véhicules, vaisseaux spatiaux des capacités additionnelles; les cartes d'interruption se jouent à différents moments pour fournir une large variété de retournements de situation introduisant typiquement des changements au jeu et sont ensuite écartés.

B Comment gagner

Ce jeu est basé sur " l'utilisation de la Force " . Le faire avec sagesse sera crucial pour votre succès. Votre paquet de jeu de 60 cartes représente le montant de la Force disponible pour vous durant le jeu. Le concept élégant du jeu est d'utiliser les cartes elles-mêmes comme un marqueur naturel. Ni jeton, ni pion ne sont nécessaires, l'unité de base de la mesure dans ce jeu est un point de Force. (une unité de Force = une carte). Epuisez la Force de votre adversaire et vous gagnez le jeu. Bien sûr il y a beaucoup plus de stratégie mais avec un effort minimal, vous maîtriserez les bases plus vite qu'un chevalier Jedi .

III Commencer le jeu

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

lumineux et que les côtés avec les icônes de sabre laser rouge font face au joueur du côté obscur.

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

Il existe deux sortes fondamentales de localisations : le système et le site.

Chaque localisation de *système* dans le jeu représente une planète quelque part dans la galaxie de *Star Wars* où les vaisseaux spatiaux peuvent se déployer, se battre et se déplacer.

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

Si les deux localisations de départ des joueurs sont *connexes* (une partie de la même planète) placez-les l'une à côté de l'autre sur la table. Sinon, laissez un petit espace entre elles. Lorsque le jeu progresse, les cartes de localisation de chaque planète seront groupées ensemble et resteront séparées de celles d'autres planètes.

Starting interrupts : cartes d'interruption de départ

Après que les localisations de départ des deux joueurs aient été déployées, chaque joueur peut jouer une carte Starting interrupt (carte d'interruption de départ). (Voir la section *Plus d'information* à la page 20 pour apprendre plus sur les cartes d'interruption). Si les deux joueurs choisissent de le faire ainsi, le joueur qui joue le premier dans la partie (d'habitude le joueur du côté obscur) est le joueur dont la carte d'interruption aura son résultat le premier. Après que les localisations de départ aient été placées sur la table (et que toutes les cartes d'interruption de départ aient été résolues), mélangez vos cartes restantes et placez les à l'envers devant vous. Ces cartes forment maintenant votre *pile de cartes de réserve* qui est l'une d'un des trois composants de votre Force vitale.

A Votre Force vitale

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

1 La pile de cartes de réserve

A travers tout le jeu, les cartes s'écouleront depuis votre pile de cartes de réserve jusqu'à votre pile de Force puis jusqu'à votre pile de cartes utilisées et de nouveau reviendront au bas de votre pile de réserve.

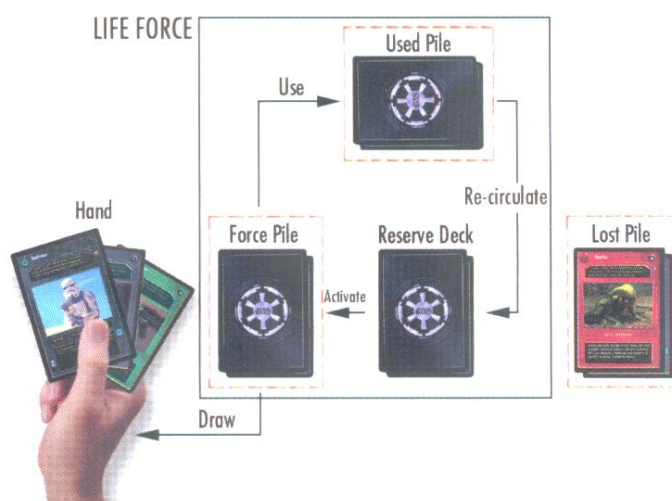
2 La pile de Force

Votre pile de Force représente le montant de Force qui est disponible pour vous à utiliser pour réaliser des actions variées. Les cartes s'écouleront depuis votre pile de Force et ensuite jusqu'à votre main ou votre pile utilisée. Vous pouvez accumuler la Force dans votre pile de Force pendant de multiples tours.

3 La pile de cartes utilisées

Apporter des cartes en jeu et effectuer des actions exige de vous, d' " utiliser de la Force " . Pour utiliser de la Force, déplacez les cartes depuis votre pile de Force, une à la fois et à l'envers, jusqu'à votre pile de cartes utilisées pour représenter la dépense exigée. A la fin de chaque tour, les deux joueurs recirculent leur pile de cartes utilisées en les plaçant sous leur pile de réserve; ainsi, à l'inverse de la pile de Force, la pile de cartes utilisées n'accumule pas des cartes de tour en tour.

Les cartes sur la table de votre pile de cartes perdues ou dans votre main ne sont pas une partie de votre Force vitale.



B Votre pile de cartes perdues

C'est une pile où les cartes perdues sont placées à l'endroit. Fréquemment, vous êtes forcé à perdre des cartes de la table à une localisation de bataille, à d'autres moments, on vous demandera de " perdre de la Force ". Chaque fois que vous êtes obligé de perdre de la Force, vous devez écarter des cartes à l'endroit à votre pile perdue, une par une. Vous pouvez choisir les cartes destinées à être perdues depuis votre main ou depuis le haut de votre pile de réserve, ou de votre pile de Force ou de votre pile de cartes utilisées. Les cartes dans votre pile de cartes perdues en général ne sont pas disponibles pour le reste du jeu mais vous pouvez utiliser certaines cartes pour *recupérer* des cartes perdues.

C Votre main

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

IV Jouer une partie

Le côté obscur commence toujours le premier la partie. Chaque tour consiste en 6 phases : activation, contrôle, déploiement, bataille, déplacement, et tirage de cartes.

Faire des choses dans chacune de ces phases est optionnelle. Le côté obscur finit ses six phases et termine ce tour. Le joueur du côté lumineux alors commence un tour effectuant les mêmes six phases. Les joueurs alternent les tours de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

A Phase d'activation

La plupart des localisations " génèrent " de la Force pour le joueur du côté lumineux ou pour le joueur du côté obscur (ou les deux) comme indiqué par les *icônes de Force* sur la carte de localisation. Comptez vos icônes de Force sur chaque localisation sur la table (les sabres lasers bleus pour le côté lumineux, les sabres lasers rouges pour le côté obscur). Ajoutez un

pour représenter votre force personnelle (la Force que vous générez vous même). Le total représente le montant de Force que vous pouvez *activer* ce tour (déplacez les cartes une par une et à l'envers depuis le haut de votre pile de réserve jusque le haut de votre pile de Force) . Ne regardez pas les cartes ou mettez les dans votre main.

Vous n'êtes pas obligé d'avoir des cartes à une localisation afin d'activer de la Force à cet endroit. Aussi, vous n'êtes pas obligé d'activer toute la Force à laquelle vous avez droit, bien que la plupart du temps, vous le désirerez.

B Phase de contrôle

Vous pouvez obliger votre adversaire à perdre de la Force, si vos personnages et vos vaisseaux spatiaux contrôlent une ou plusieurs localisations durant votre phase de contrôle. Tous vos personnages excepté les droïdes ont un certain niveau d'*habileté* pour manipuler la Force comme indiqué sur chaque carte. Si vous avez une habileté totale de 1 ou plus (à partir des personnage ou d'autres cartes), à une localisation et si votre adversaire n'en a pas, alors vous contrôlez cette localisation.

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

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

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

Les icônes de Force sont une épée à double tranchant. Plus vous avez d'icône de Force de votre côté sur une localisation, plus vous pouvez activer de Force vitale au début de chacun de vos tours (voir A phase d'activation). Mais si votre adversaire obtient le contrôle de cette localisation, vous perdez plus de Force ici chaque fois que votre adversaire initie un drainage de Force.

Le contrôle d'une localisation peut survenir à n'importe quel moment pas seulement durant la phase de contrôle, quand les drainages de Force sont réalisés .

C Phase de déploiement

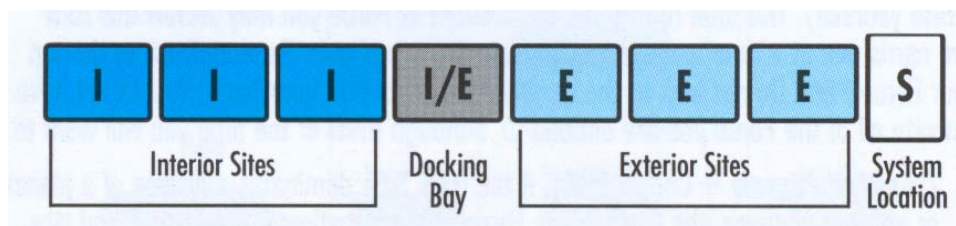
Vos personnages et vos véhicules, vaisseaux spatiaux etc... *se déploient* (entrent en jeu) durant votre phase de déploiement . Pour déployer une carte prenez la de votre main et placez-la à l'endroit sur un lieu approprié sur la table. Vous pouvez déployer autant de cartes que vous désirez, aussi longtemps que vous avez de points de Force dans votre pile de Force pour couvrir leur coût de déploiement (confère ci-dessous).

1 Déploiement des localisations

Les localisations n'ont pas de coût de déploiement. Vous pouvez placer autant de localisations sur la table de votre main durant votre phase de déploiement.

Les sites sont déployés d'une manière qui met en valeur les topographies naturelles de la planète permettant au joueur de créer véritablement la disposition de la planète quand il joue. En général, les sites pour une planète sont placés suivant un modèle où les sites intérieurs et extérieurs sont séparés l'un de l'autre par une aire de mise à quai.

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



Une localisation de système est placée à une extrémité de la rangée de sites connexes si de tels sites sont déjà sur la table. (Autrement la carte de système est placée seule).

La localisation du système est *connexe* à tous les sites du même système (par exemple le système du Tatooine est connexe à tous les sites de Tatooine).

Aussi longtemps que vous maintenez ce modèle, quand un nouveau site est déployé à un système existant, il peut être inséré entre (ou placé à la fin) des sites connexes. Par exemple, dans le diagramme ci dessus, il y a 4 places où vous pourriez déployer un nouveau site extérieur (inséré partout entre l'aire de mise à quai et la localisation de système). Une fois déployées, les localisations ne peuvent pas être réarrangées.

Il y a des versions du côté obscur et du côté lumineux de nombreuses localisations (le texte de jeu et le nombre d'icônes de force peuvent varier). Vous pouvez *convertir* les versions de votre adversaire d'une localisation sur la table en déployant votre propre version au dessus.

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

Quand deux sites qui appartiennent à la même planète sont physiquement l'un près de l'autre, ils sont définis comme *adjacents* l'un à l'autre. Durant le mouvement, le personnage et les véhicules peuvent se déplacer d'un site à un site adjacent comme une séquence d'espaces connectés sur un tableau de jeu (bien que les cartes de système soient placées physiquement tout près des sites, les localisations de système ne sont pas considérées comme adjacentes à d'autres cartes de localisation pour les buts du jeu).

2 Déploiement des personnages, des véhicules et des vaisseaux spatiaux

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



Vous pouvez déployer des personnages, des véhicules ou des vaisseaux spatiaux à une localisation

- où vous avez des icônes de Force sur votre côté de localisation ,ou
- que vous *occupez* (avoir une habileté totale de 1 ou plus là) .

Vous pouvez déployer vos cartes seulement à certains types de localisation qui dépendent du type de cartes que vous souhaitez déployer.

Un *personnage* peut se déployer à un site.

Un *véhicule* peut se déployer à un site *extérieur*.

Un *vaisseau spatial capital* peut se déployer à une localisation d'un système planétaire.

Un *chasseur stellaire* peut se déployer à une aire de mise à quai. Il peut aussi se déployer à une localisation de système planétaire s'il a un pilote permanent ou s'il est déployé simultanément avec un pilote (ce qui compte comme une seule action).

Vous pouvez aussi déployer des personnages, des véhicules et des chasseurs stellaires directement à bord de vos véhicules ou de vos vaisseaux spatiaux à n'importe quelle localisation où vous avez une présence ou des icônes de Force. Le véhicule ou le vaisseau spatial doit aussi avoir une capacité suffisante.

3 Le déploiement des armes et des équipements

Vous pouvez déployer des armes et des équipements chez vos personnages, vos véhicules ou vos vaisseaux spatiaux (sans tenir compte de la présence des icônes de Force). Les armes et les équipements se déploient gratuitement à moins qu'ils ne présentent un coût de déploiement sur leur texte de jeu.



Vous ne pouvez pas déployer des armes ou des équipements sur les personnages, les véhicules et les vaisseaux spatiaux de votre adversaire (à moins que cela soit spécifiquement permis à faire ainsi par la carte elle-même).

Vous pouvez déployer autant d'armes et d'équipements que vous le désirez sur votre personnage, votre véhicule, votre vaisseau spatial.

Cependant, chaque personnage, véhicule ou chasseur stellaire ne peut tirer qu'avec seulement une arme et ne peut utiliser seulement qu'un seul équipement par tour. (Les vaisseaux spatiaux capitaux peuvent utiliser un nombre quelconque d'armes et d'équipements par tour). En tout cas, une arme peut faire feu seulement une fois par bataille.

4 Déploiement des effets

Les effets se déploient selon leur texte de jeu. Vous n'avez pas besoin de présence ou d'icône de Force. Un effet peut avoir un coût de déploiement dans son texte de jeu (par exemple, "utilisez un point de Force pour déployer...").



Si ce n'est pas le cas, l'effet se déploie gratuitement. Vous déployez la plupart des effets durant votre phase de déploiement (bien qu'une sorte d'effet, l'effet immédiat spécifie qu'il se déploie à d'autres moments).

Les effets modifient les autres cartes et les conditions de jeu quand ils sont sur la table. Ils restent sur la table pour le reste de la partie à moins qu'ils ne soient annulés. Si un effet est annulé, toutes les cartes ou les conditions que l'effet était en train de modifier reviennent à leur statut antérieur.

5 Le déploiement des cartes avec des points (•)

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

D Phase de bataille

Une bataille est un conflit que vous initiez durant votre phase de bataille pour essayer d'épuiser la Force vitale de votre adversaire. Une bataille peut survenir à une localisation seulement si les deux joueurs *occupent* cette localisation avec une habileté totale de 1 ou plus. Les armes ne sont pas exigées pour initier une bataille. Les armes vous permettent simplement de viser des personnages spécifiques, des véhicules, des vaisseaux spatiaux etc... Vous pouvez vous battre plus d'une fois durant cette phase (mais pas plus qu'une fois par tour à la même localisation). Chacun de vos personnages, de vos véhicules et vaisseaux spatiaux peut se battre une seule fois seulement par tour. D'autres cartes tels que les équipements, les

armes d'artillerie et les effets peuvent être utilisées dans plus d'une bataille par tour (mais seulement une fois par bataille).

Vous devez utiliser un point de Force pour initier chaque bataille. Juste après son initiation, votre adversaire peut être capable de " réagir " en déplaçant ou en bougeant des cartes jusqu'à la localisation de cette bataille si votre adversaire a une carte qui le permet (voir la section *Plus d'informations* sur la page 20 pour apprendre plus sur les " réactions ").

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

1 Segment des armes

Toutes les armes concernées dans la bataille peuvent être utilisées une par une en commençant avec le joueur qui a initié la bataille et ensuite alternant entre les deux joueurs. Chaque arme décrit comment elle fonctionne incluant les sortes de cartes qu'elle peut viser, la Force requise pour l'utiliser, le tirage de destinée (voir ci-dessous) requis pour réussir et, en cas de succès, les conséquences pour la cible. Généralement, une arme doit être présente avec sa cible pour être mise en jeu (par exemple les armes du personnage ne peuvent pas tirer vers l'intérieur ou en dehors d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule qui est considéré comme clos) .

Le tirage des destinées :

La plupart des cartes ont un numéro sur le coin supérieur droit. Ceci est le " nombre de destinée " de la carte et représente l'élément de destin ou de chance dans le jeu. Chaque fois que vous êtes astreint à tirer une destinée, prenez la carte du haut de votre pile de réserve, révéléz son nombre de destinée au joueur et alors placez la à l'envers sur le haut de votre pile de cartes utilisées. Si une carte n'a pas de nombre de destinée (telle qu'une localisation), sa valeur de destinée est nulle.



Les armes peuvent avoir des résultats différents. Certaines armes entraînent la perte de la cible, entraînent la capture de la cible et d'autres spécifient seulement que la cible est

" touchée ". Tous les résultats d'armes sont appliqués immédiatement quand le tir de l'arme est résolu avec succès. Toutes les cartes qui sont " touchées " sont immédiatement tournées de côté. Ces cartes participeront néanmoins à la bataille normalement, mais devront être comptabilisées en valeur de perte plus tard durant le *segment des dommages* de la bataille. Durant le segment des armes, d'autres choses peuvent survenir à la place de tirer une arme (par exemple, jouer une carte d'interruption ; voir ci-dessous) . Une fois que les deux joueurs ont fini de tirer leur arme et de jouer leur carte, le segment des armes se termine.

2 Le segment de puissance

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

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

N'oubliez pas que vos cartes touchées peuvent encore s'additionner à votre puissance totale. Souvent, vous pouvez augmenter votre puissance totale dans une bataille en tirant une *destinée de bataille*. Chaque joueur qui a une habileté combinée de 4 ou plus participant à la bataille peut effectuer un tirage de destinée. (Le fait d'avoir 8 en habileté, ne vous permet pas de tirer deux destinées de bataille). Pour remplir l'exigence d'une habileté de 4, vous pouvez ajouter les nombres d'habileté de toutes les cartes présentes à la localisation de la bataille. Chaque joueur augmente sa puissance totale du montant de sa destinée totale de bataille (s'il en a tiré une), et place ensuite sa carte de destinée de bataille (ou ses cartes) sur sa pile de cartes utilisées (les tirages de destinée de bataille créent aussi une *attrition* dans le segment des dommages, aussi prenez bonne note des totaux des destinées de bataille). Le joueur avec la puissance totale globale la plus haute (en incluant la destinée de bataille) gagne la bataille. S'il y a égalité, alors la bataille n'a ni gagnant, ni perdant.

3 Segment des dommages

Dans ces segments, les joueurs perdent typiquement les cartes à cause de 3 facteurs :
Les " coups au but " des armes, l'attrition et les dommages de bataille

a Les " coups au but " des armes

Les cartes " touchées " durant le segment des armes doivent être perdues durant le segment des dommages. Perdre une carte, oblige à perdre tout ce qui se trouve sur cette carte. Exception : les personnages à bord d'un véhicule-créature peuvent " sauter " (débarquer).

Chaque personnage, véhicule, et vaisseau spatial que vous comptabilisez en valeur de perte satisfait aux dommages de bataille jusqu'à hauteur de sa *valeur de perte* (enregistrée sur la carte dans une petite case noire). Ceci est vrai même pour les cartes que vous avez perdues à cause de "coups au but" d'armes.



b L'attrition

L'attrition représente les pertes inévitables dans une bataille qui surviennent sans tenir compte de qui gagne la bataille (par exemple, dans *L'empire contre-attaque*, le côté obscur gagne clairement la bataille de Hoth, cependant, il a néanmoins perdu quelques AT-AT impériaux du fait de l'attrition).

L'attrition contre vous est égale à la destinée totale de bataille tirée par votre adversaire. Cette attrition contre vous entraîne une comptabilisation obligatoire en valeur de perte de vos cartes depuis cette localisation de bataille.

Par exemple, si la destinée de bataille totale de votre adversaire était de 3, l'attrition contre vous sera de 3 et vous serez obligé de comptabiliser en valeur de perte (si c'est possible) une ou plusieurs cartes dont les valeurs de perte totalisent au moins 3.

Vos cartes " touchées " peuvent appliquer leur valeur de perte pour satisfaire l'attrition. Si le fait de comptabiliser en valeur de perte toutes vos " touchées " ne satisfait pas toute l'attrition contre vous, alors vous devez perdre les cartes additionnelles jusqu'à ce que votre attrition ait été satisfaite. (Si vous n'avez pas de carte restante à comptabiliser en valeur de perte, toute attrition contre vous est ignorée).

Parfois, vous devez comptabiliser la valeur de perte des cartes avec un valeur totale de perte en excès par rapport à votre attrition; par exemple, si votre attrition est de 5 et que vos cartes qui participaient à la bataille avaient chacune une valeur de perte de 3, pour satisfaire votre attrition, vous devrez perdre deux de ces cartes pour un total de valeur de perte de 6.

c Les dommages de la bataille

A l'inverse des " coups au but des armes ", les dégâts des batailles s'appliquent seulement au joueur qui a perdu la bataille. Les dégâts de la bataille du perdant sont égaux à la différence entre la puissance totale du gagnant et la puissance totale du perdant dans la bataille. Par exemple, si le total de votre adversaire était 11, et le vôtre était 7, vous souffrez des dégâts de bataille de 4. Vous pouvez satisfaire à vos dégâts de bataille, par l'une ou l'autre de deux façons suivantes : en perdant des cartes qui ont participé à la bataille, et en perdant de la Force.

A l'inverse des " coups au but " des armes, les dégâts de la bataille peuvent aussi être satisfaits en perdant de la Force de votre main ou de votre Force Vitale. Chaque carte perdue satisfait à une unité de dommage de bataille. Vous pouvez sélectionner les cartes à perdre de votre main mais si vous choisissez de perdre les cartes de votre Force vitale, elles doivent venir du *haut* de votre pile de Force, de votre pile de cartes utilisées et/ou de votre pile de réserve. Pour satisfaire vos dégâts de bataille, vous pouvez utiliser une quelconque combinaison de perte de cartes participant à la bataille et de perte de Force. Parfois, vous perdrez des cartes avec une valeur de perte totale en excès de vos dégâts de bataille. Par exemple, si vos dégâts de bataille sont de 4 mais que la seule carte qui a participé à la bataille à une valeur de perte de 6, pour satisfaire à vos dégâts de bataille, vous devrez soit perdre cette carte, soit perdre 4 points de Force de votre main ou de Force vitale.

Vous pouvez perdre vos cartes dans n'importe quel ordre, mais l'ordre que vous choisissez parfois a une importance stratégique. Après que les deux joueurs aient satisfait à toutes les exigences de la phase des dégâts de la bataille, tels que les " coups au but des armes " et les dommages de la bataille, la bataille se termine.

E Phase de déplacement

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

1 Les personnages et les véhicules

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

a La vitesse terrestre (landspeed)

Chaque personnage ou véhicule (avec un conducteur ou un pilote à bord) peut utiliser un point de Force pour se déplacer d'un site à un autre site connexe. La vitesse terrestre de la carte indique la distance maximale que la carte peut traverser, mesurée en sites (un site = une unité de vitesse terrestre). Les personnages ont une vitesse terrestre de 1, les véhicules ont une vitesse terrestre indiquée sur chaque carte mais doivent avoir un conducteur ou un pilote à bord pour se déplacer. Les véhicules peuvent se déplacer seulement à des sites extérieurs mais ils peuvent porter un nombre quelconque de personnages dans les limites de leur capacité pour cet usage d'un point de Force.

b La navette (shuttling)

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

de force. Le transport par navette n'est pas permis vers ou à partir d'un chasseur stellaire.

c. Le transfert (transferring)

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

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

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

e. Embarquement et débarquement (embarking et disembarking)

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

2. Les vaisseaux spatiaux

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

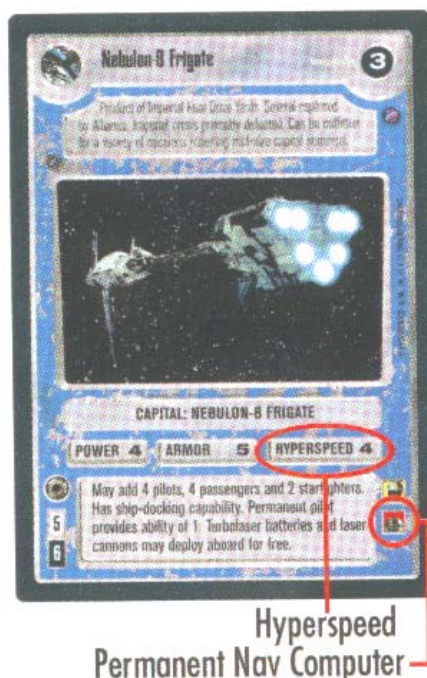
a. L'hypervitesse

Chaque vaisseau spatial piloté peut utiliser un point de Force pour se déplacer d'un système à un autre. L'hypervitesse du vaisseau spatial indique la distance maximale que le vaisseau spatial peut traverser en parsecs (un parsec = une unité d'hypervitesse). La distance en parsecs entre deux systèmes est déterminée par la différence entre le nombre de parsecs le plus haut et le plus bas.



(Il n'est pas nécessaire pour les nombres de parsecs " intermédiaires " d'être sur la table; par exemple, un vaisseau spatial avec une hypervitesse de 3, peut se déplacer d'une planète au parsec 5 jusqu'à une planète au parsec 8 même s'il n'y a aucun système avec les parsecs n°6 et 7 sur la table.)

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



b Atterrissage et décollage

Un chasseur stellaire piloté à une localisation de système peut atterrir à n'importe quel site extérieur connexe. De façon similaire, un chasseur stellaire piloté à un site extérieur peut décoller au système connexe. (Les chasseurs

stellaires TIE nécessitent des installations d'aire de mise à quai et ainsi ne peuvent pas atterrir ou décoller à des sites extérieurs autres que les aires de mise à quai: docking bay). L'atterrissage ou le décollage nécessitent un point de Force mais sont gratuits à une aire de mise à quai (docking bay) . L'atterrissage et le décollage n'exigent pas un ordinateur de navigation (nav computer).

Un chasseur stellaire qui a atterri n'a pas de vitesse terrestre, de puissance ou de manœuvre. Il *peut* utiliser le texte de jeu concernant le déploiement, la capacité, l'habileté de son pilote permanent, l'atterrissage ou le décollage. Cependant, il *ne peut pas* utiliser d'autres textes de jeu, des icônes, des armes de vaisseau spatial normal ou tout texte de jeu, qui normalement exigeraient le déplacement du chasseur stellaire.

c Embarquement et débarquement

Votre chasseur stellaire piloté peut embarquer ou débarquer de vos vaisseaux spatiaux capitaux avec une capacité de transport de chasseurs stellaires gratuitement quand ils sont au même système .

3 Nombre de déplacements par tour

Le déplacement par vitesse terrestre, le transit par les aires d'arrimage, le transport par navette, le transport par hypervitesse, l'atterrissage et le décollage s'excluent mutuellement; chaque carte peut faire un seul de ces déplacements *réguliers* par tour. Le transfert, l'embarquement et le débarquement sont des déplacements *illimités* et peuvent être effectués un nombre quelconque de fois par tour .

4 Les occupants des véhicules et des vaisseaux spatiaux.

Les personnages à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial se divisent en 3 catégories : les pilotes, les conducteurs, et les passagers. Indiquez quels personnages sont à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial en les plaçant en dessous de cette carte. Vous pouvez désigner quels personnages agissent comme pilote ou conducteur à n'importe quel moment durant votre phase de déploiement ou votre phase de déplacement

a Les pilotes

Un vaisseau spatial, un véhicule de combat ou un véhicule de combat doivent être pilotés (par un pilote représenté par un personnage ou un pilote permanent) pour se déplacer ou pour utiliser cette puissance ou sa manœuvre. Tous les pilotes à bord d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule en excès de la capacité de pilote sont des passagers et ainsi ne pilotent pas le vaisseau spatial ou le véhicule.

b Les conducteurs

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

c Les passagers

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

F Phase de tirage

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

G Fin de votre tour

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

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



V La victoire

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

VI Plus d'informations

A Les cartes d'interruption

Une interruption est une surprise qui peut survenir durant n'importe quelle phase même durant le tour de votre adversaire. Les interruptions ont typiquement un impact temporaire sur le jeu. Pour en jouer une, dites " Interruption ! " et révélez la carte de votre main. Si une interruption n'inscrit pas un coût dans son texte de jeu, elle se joue gratuitement.

Il y a 3 sortes de cartes d'interruption : les cartes d'interruption utilisées, les cartes d'interruption perdues et les cartes d'interruption de départ. Après que vous jouiez une interruption " utilisée ", elle est placée à l'envers sur le haut de votre pile utilisée. Après que vous jouiez une interruption "perdue", elle est placée à l'endroit sur le haut de votre pile de cartes perdues. Une carte d'interruption de départ vous dira où la placer après que vous l'ayez jouée.



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

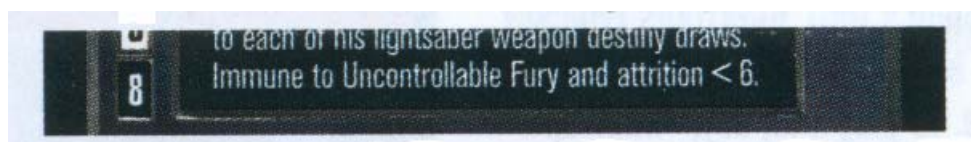
B Récupération

Le fait de récupérer une carte (ou de récupérer un point de Force), est défini comme le fait de prendre la carte du haut de votre pile de carte perdue, la révélant aux deux joueurs et la

plaçant à l'envers sur votre pile de cartes utilisées. Pour récupérer plusieurs cartes, simplement récupérez plusieurs fois de suite (ceci en tout est une *action*). Pour récupérer au hasard une carte, mélangez, coupez et remplacez la pile de cartes perdues et ensuite récupérez de façon normale. Pour récupérer une carte spécifique, cherchez dans la pile de cartes perdues. Si un exemplaire de la carte est là, vous devez la révéler et ensuite la placer à l'envers sur votre pile de cartes utilisées (ne remélangez pas, à moins qu'il ne vous soit demandé de le faire ainsi)

C Immunisé à l'attrition

Certains personnages, véhicules, et vaisseaux spatiaux sont protégés à des niveaux variables de l'attrition, comme cela est inscrit sur leur carte. Lorsque l'on comptabilise la valeur de perte des cartes pour satisfaire l'attrition, vous n'êtes pas obligé de perdre une telle carte qui a cette immunité (à moins que l'attrition totale soit plus grande que le niveau d'immunité de la carte en question).



Par exemple, supposez que votre carte Lord Vader (seigneur Vader) et un Stormtrooper : soldat d'assaut (valeur de perte = 2) soient dans une bataille et que l'attrition contre vous soit de 4.



Vous n'avez pas à comptabiliser en valeur de perte Vader à cause de son immunité à l'attrition pour moins de 6, mais vous devez néanmoins satisfaire à l'attrition autant que possible. Ainsi,

vous devez comptabiliser en valeur de perte, le Stormtrooper : soldat d'assaut (parce que vous avez comptabilisé en valeur de perte toutes les cartes qui étaient vulnérables à l'attrition, vous pouvez ignorer l'attrition restante.)

D'un autre côté, si l'attrition contre vous est de 6 ou plus, votre Vader n'est plus protégé. Dans ce cas, il devrait être comptabilisé en valeur de perte même si vous comptabilisez en valeur de perte le Stormtrooper, parce que vous n'avez pas assez d'autres cartes disponibles pour satisfaire à toute l'attrition contre vous (vous ne pouvez pas comptabiliser en valeur de perte le Stormtrooper et ensuite comparer l'immunité de Vader à l'attrition restante non satisfaite parce que l'immunité est seulement applicable contre une attrition totale).

Un véhicule fermé ou un vaisseau spatial avec une immunité à l'attrition se protège lui-même et toutes les cartes à bord. L'immunité n'est pas cumulative; ainsi si une carte se voit accordée une immunité à l'attrition depuis plus d'une source, elle ne bénéficie seulement que de l'immunité la plus haute. Toute carte qui est immunisée à l'attrition peut néanmoins être volontairement comptabilisée en valeur de perte pour satisfaire à l'attrition ou aux dommages de bataille.

D Réactions

C'est une forme spéciale de déploiement ou de mouvement (accordée aux cartes qui disent "réaction") qui peut survenir durant le tour de votre adversaire. Une "réaction" survient juste après que votre adversaire ait initié une bataille ou un drainage de Force et vous permet de déployer ou de déplacer une ou plusieurs cartes vers la localisation de la bataille ou le drainage de Force (à une utilisation normale de la Force).

Pour *se déployer* comme une réaction, une carte doit obéir à toutes les règles de déploiement. Pour *se déplacer* "en réaction", une carte doit obéir à toutes les règles de déplacement et doit être à portée de la bataille ou de la localisation du drainage de Force. Si c'est un vaisseau spatial ou un véhicule non-créature, il doit avoir un pilote ou un conducteur à bord (et un nav computer : ordinateur de navigation s'il se déplace à travers l'hyper-espace). La carte qui "réagit" peut utiliser sa vitesse terrestre ou son hypervitesse; peut atterrir ou décoller; et peut embarquer sur ou débarquer depuis un véhicule ou un vaisseau spatial. D'autres cartes peuvent embarquer sur et débarquer de la carte "qui réagit" juste avant qu'elles ne partent et juste après qu'elles arrivent. (l'embarquement et le débarquement sont possibles même si la carte "qui réagit" est déjà à la localisation de bataille ou du drainage de Force.)

Chaque carte qui se déploie ou se déplace est une "réaction" séparée, sans tenir compte de quel type de cartes qui leur a permis de "réagir". Les cartes telles que CZ-3 ou Myn Kyneugh ne sont pas conçues pour signifier que tous les déplacements ou les déploiements sont une seule grosse "réaction".



Ainsi, chaque carte Sense (sensation) de l'adversaire peut annuler seulement un déploiement ou un déplacement d'une seule carte.



Le fait de réagir à " un drainage de Force" annule le drainage de Force si vous amenez une présence à la localisation. "Réagir" en s'éloignant d'une bataille (par exemple, en utilisant un tautaun) annule la bataille si vous retirez votre présence de la localisation de la bataille.



Les cartes entrainées dans une réaction se voient empêchées de "réagir" à nouveau durant le même tour même si la "réaction" est annulée.

E Cumulativement

Un terme utilisé dans le texte de jeu pour indiquer que de multiples exemplaires d'une carte peuvent modifier de façon croissante la même chose. Par exemple, la carte Scimitar squadron (TIE de l'escadron Cimeterre) dit "cumulativement ajoute 1 à la destinée totale de l'arme de votre autre TIE/sa présent tirant des missiles à concussion". 3 TIEs de l'escadron Cimeterre ajouteraient donc 3 à votre TIE defender (TIE défendeur) tirant avec une carte d'arme de missile à concussion.



Inversement, la carte Green Squadron Pilot (pilote de l'escadron vert) dit, "ajoute deux à la puissance de tout ce qu'il pilote". Ce texte n'est pas cumulatif et ainsi un seul Y-wing piloté par deux cartes du Green Squadron Pilot (pilote de l'escadron vert) a seulement une puissance de plus 2 et pas une puissance de plus 4. (Aucun modificateur n'est cumulatif à

moins qu'il ne ne dise spécifiquement qu'il l'est). Les pilotes pourraient tous les deux fournir des bonus s'ils étaient sur des vaisseaux différents.



Alternativement, deux pilotes différents pourraient tous les deux fournir des bonus sur cet Y-wing unique. Ainsi, si une carte qui modifie quelque chose n'établit pas qu'elle est cumulative, alors plus d'un exemplaire de cette carte qui modifie n'aura pas d'effet supplémentaire sur la valeur en train d'être modifiée.

F Valeur de défense

Un terme collectif qui se réfère aux attributs variés utilisés quand les cartes sont visées par des armes. La valeur de défense d'un personnage est son habileté ou son blindage, celui qui est le plus haut. Des droïdes non blindés ont une valeur de défense de 0. La valeur de défense d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial est son blindage ou sa manœuvre.



VII Supplément de règles de l'extension Death star II (l'étoile de la mort II)

Cette section est pour les joueurs avancés et utilise des termes et des mécanismes de jeu non définis dans ce livret de règles.

A Les cartes Death Star (l'étoile de la mort) et Death Star II (l'étoile de la mort II)



Les deux étoiles de la mort vues dans les extensions *A new Hope (un nouvel espoir)* et *Return of the Jedi (le retour du Jedi)*, sont complètement séparées l'une de l'autre en terme de jeu; chacune a ses propres sites, son propre super laser et ses propres cartes d'émulation. Ainsi, dans le texte de jeu, le terme "Death Star" ("l'étoile de la mort") se réfère seulement à la première étoile de la mort et le terme "Death Star II" ("l'étoile de la mort II") se réfère seulement à la seconde. (Par exemple, les cartes Put All Sections On Alert : mettez toutes les sections en alerte et Set Your Course For Alderaan : mettez le cap sur Alderaan, qui se réfèrent à toute carte avec Death Star : l'étoile de la mort dans son titre fonctionnent seulement avec la première étoile de la mort).



Bien que les cartes l'étoile de la mort et l'étoile de la mort II puissent être sur la table au même moment, chaque joueur peut déployer des localisations seulement depuis l'une des deux. En d'autre terme, une fois que vous déployez une localisation de l'étoile de la mort, vous ne pouvez pas déployer une localisation de l'étoile de la mort II dans ce jeu et vice versa.

B Déploiement des localisations de l'étoile de la mort II

Les localisations de secteur dépeignant l'intérieur de la seconde étoile de la mort sont connexes au système planétaire de l'étoile de la mort II. La disposition de ces secteurs et des sites connexes de l'étoile de la mort II est montrée ci dessous :



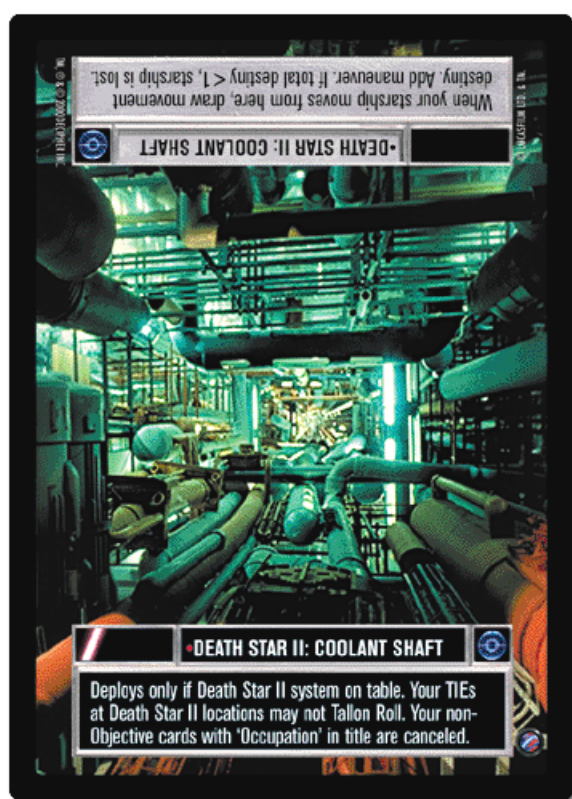
C Les secteurs de l'étoile de la mort II

Aucun joueur ne peut déployer, se battre ou initier les drainages de Force à un secteur de l'étoile de la mort II.

Les chasseurs stellaires peuvent se déployer aux secteurs de l'étoile de la mort II, mais les escadrons et les vaisseaux spatiaux capitaux ne peuvent pas (même ceux qui se déplacent comme des chasseurs stellaires).

Deux types de déplacement régulier (chacun requérant un point de Force) sont permis aux secteurs de l'étoile de la mort II :

- *du système planétaire au secteur* : un chasseur stellaire peut se déployer du système planétaire de l'étoile de la mort II jusqu'au secteur Death Star II : Coolant Shaft (l'étoile de la mort II : le puits caloporteur) (ou vice versa).



- *de secteur à secteur* : un chasseur stellaire peut se déplacer depuis un secteur à un secteur adjacent.

Les chasseurs stellaires du côté obscur peuvent se déployer vers un secteur de l'étoile de la mort II seulement s'il y a un chasseur stellaire du côté lumineux à l'un de ces secteurs. Chaque fois, qu'il n'y a pas de chasseur stellaire du côté lumineux à un secteur quelconque de l'étoile de la mort II durant la phase de déplacement du côté obscur, tous les chasseurs stellaires du côté obscur à ce secteur doivent revenir vers le système planétaire de l'étoile de la mort II (gratuitement, un secteur par tour).

D La carte That Thing's Operational (cette chose est opérationnelle)



Si le côté lumineux annihile l'étoile de la mort II en utilisant le texte de jeu de cet événement épique, avant que les localisations du secteur et du système planétaire soient perdues, chaque chasseur stellaire piloté au site Death Star II : Reactor Core (l'étoile de la mort II : le coeur du réacteur) peut immédiatement essayer de "s'évader" comme un déplacement illimité. Ce chasseur stellaire se déplace vers le système planétaire de l'étoile de la mort II (en se déplaçant d'un secteur à la fois gratuitement, et en tirant chaque destinée de mouvement requise, jusqu'à ce qu'il atteigne soit la localisation planétaire ou qu'il soit perdu). Les chasseurs stellaires du côté lumineux essaient d'abord tous de s'évader, ensuite les chasseurs stellaires du côté obscur font de même (en tirant une destinée de mouvement, en utilisant le texte de jeu du côté lumineux).

E L'empereur Palpatine



L'empereur a une nouvelle icône de maître Jedi obscur, qui inclut une icône de Force du côté obscur.



Ainsi, la génération de Force du côté obscur est de +1 à la localisation de l'empereur. Parce que la restriction de déploiement de l'empereur Palpatine utilise le mot "jamais", cette restriction ne peut pas être contournée par des cartes telles que Quarren et Cane Adiss.



F Les cartes Admiral's Orders (les ordres de l'amiral)



Un nouveau type de cartes pour l'extension Death Star : l'étoile de la mort II. Vos cartes Admiral's Orders (l'ordre de l'amiral) se déploient sur la table gratuitement, mais seulement durant votre phase de déploiement et seulement si vous occupez un système planétaire, terrain de bataille. Il peut y avoir seulement une carte Admiral's Orders (ordres de l'amiral) sur la table à tout moment. Quand une nouvelle est déployée, l'ancienne (sans tenir compte à quel joueur elle appartient) est placée dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire. De nombreuses fonctions enregistrées dans le texte de jeu des cartes Admiral's Orders (ordres de l'amiral) s'appliquent aux deux joueurs, au lieu de seulement à vous ou à votre adversaire; si une phrase particulière ne s'applique pas spécifiquement à un joueur, alors elle s'applique aux deux .

G La carte You Must Confront Vader (tu dois affronter Vader)



Ce 6ème et dernier Jedi test (test Jedi), permet à Luke (ou à Leia) de devenir finalement un chevalier Jedi en faisant face à Vader et en se battant en duel avec lui. A l'inverse des autres Jedi Test (test Jedi), celui-ci n'exige pas que sa cible soit sur Dagobah. Notez que le tirage de destinée requis lorsqu'on essaie de réussir le test est une partie d'un duel et ainsi n'est pas une

" training destinee " : " la destinée d'entraînement " (il n'est pas sujet aux modificateurs de destinée d'entraînement).

VIII Explorez le monde du jeu de cartes à collectionner Star Wars !

L'extension Death star II (L'étoile de la mort II) est conçue pour être utilisée avec l'extension Endor .

Combinez les cartes des deux extensions pour un agréable sealed deck (jeu en paquet scellé) ou une expérience de jeu construit .

Equilibrées au sein de cet environnement fermé, ces cartes fournissent une opportunité parfaite pour un jeu en Sealed deck (paquet scellé).

Utilisez les jeux pré-construits Death Star II (L'étoile de la mort II) et une combinaison de 2 ou 3 boosters de l'extension Endor et / ou de l'extension Death Star II pour un excitant jeu en paquet scellé de 60 cartes. Pour le style booster Draft, mélangez 3 ou plus boosters de chacune de ces deux extensions et préparez vous pour un jeu gagnant!

Découvrez plus au sujet des " booster drafts " à partir de la page web de Decipher.

Si vous êtes un fan de l'environnement en jeu construit, les extensions Death Star II et Endor fonctionnent aussi ici ensemble. Aussi, choisissez votre style de jeu favori et amusez vous bien!

www.decipher.com

Autres façons de contacter Decipher :

pour un E-mail sur des questions de jeu : jediknight@decipher.com

pour un E-mail sur d'autres informations : ccgcustomerservice@decipher.com

ou appelez au téléphone : 757-623-3600.

PHASES DE VOTRE TOUR DE JEU

ACTIVATION

Vous pouvez activer la Force depuis votre pile de cartes de réserve vers votre pile de Force.

CONTROLE

Vous pouvez initier un drainage de Force à chaque localisation que vous contrôlez.

DEPLOIEMENT

Vous pouvez déployer des cartes depuis votre main vers la table.

BATAILLE

Vous pouvez initier une bataille à chaque localisation que les deux joueurs occupent.

Segment des armes

Segment de puissance

Segment des dommages

DEPLACEMENT

Vous pouvez déplacer vos cartes de localisation en localisation.

TIRAGE DE CARTES

Vous pouvez tirer des cartes depuis votre pile de Force vers votre main.