

0000

BIENVENUE SUR HOTH!

40000

Bataille d'Intro : Hoth est un jeu de cartes pour 2, dans lequel l'un de vous tient le rôle des forces Impériales d'invasion de Dark Vador, tandis que l'autre joue Leia Organa et les forces Rebelles qui défendent la Base Echo de la planète glaciaire Hoth.

La meilleure façon de découvrir ce jeu est de scanner le QR code ci-dessous (ou de se rendre sur l'adresse indiquée) afin de regarder un tutoriel vidéo qui vous expliquera les règles du jeu.

Si vous préférez la lecture, ce livret vous fournira toutes les règles dont vous avez besoin. Vous pourrez aussi vous y référer quand des questions se poseront en cours de partie.

https://ffgapp.com/SWU/ib/hoth



MATÉRIEL



DECK LEIA



DECK VADOR



57 PIONS DÉGÂT



PION INITIATIVE



2 PIONS ACTION ÉPIQUE



PLATEAU DE JEU

Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs. Donnez le deck Leia à un joueur et le deck Vador à l'autre joueur. Placez tous les pions à portée de main des deux joueurs.

Puis, chaque joueur effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1. Placez votre carte Leader sur l'emplacement « Leader ».
- **2.** Placez votre carte Base sur l'emplacement « Base ». Assurezvous que la face visible soit celle avec 20 PV.
- 3. Le joueur de Leia prend le pion Initiative.
- 4. Placez le reste de votre deck face cachée sur l'emplacement « Deck ». Ne mélangez pas votre deck avant de jouer.

- **5.** Piochez 6 cartes du dessus de votre deck.
- **6.** Choisissez 2 cartes de votre main et placez-les face cachée dans votre zone « Ressources ». Elles sont maintenant considérées comme étant des ressources vous utiliserez ces ressources pour payer les cartes que vous allez jouer ou pour payer des capacités que vous utiliserez en cours de partie. Pour cette première partie, Leia place « Je te Couvre » et « Défenseur de Tranchée » en tant que ressources, tandis que Vador place « Cibler le Générateur Principal » et « TB-TT d'Assaut Terrestre » en tant que ressources.

0000

Une fois la mise en place terminée, vous êtes prêts à commencer la partie avec la première phase d'action !



APERÇU DU JEU

0000

Chaque joueur endosse le rôle d'un leader – Leia ou Dark Vador – qui envoie ses forces au combat pour détruire la base de son adversaire.

Une partie se joue en une succession de rounds. Pendant la **phase d'action** de chaque round, vous allez jouer des cartes de votre main et les utiliser pour attaquer la base et les unités de votre adversaire. Puis pendant la **phase de regroupement**, vous allez piocher des cartes, accumuler des ressources et redresser vos unités pour le prochain round.

En début de partie, votre leader va affecter passivement le combat, mais il est possible qu'il rejoigne le combat plus tard en tant qu'unité très puissante. Le joueur qui réduit à 0 PV la base de son adversaire remporte la partie!

PHASE D'ACTION

C'est lors des phases d'action qu'est concentré l'essentiel du jeu. Pendant cette phase, les joueurs vont alterner les tours, en effectuant 1 action à chaque fois. Le joueur ayant le pion Initiative effectue la première action, puis son adversaire effectue une action et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 joueurs aient passé.

Les différentes actions disponibles sont :

- Jouer une carte
- Attaquer avec une unité
- · Utiliser une capacité d'action
- Prendre l'initiative
- Passer



JOUER UNE CARTE

40000

Chaque carte dispose d'un coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Pour jouer une carte, révélez-la de votre main et payez son coût en inclinant un nombre équivalent de ressources (voir « Redressée & Inclinée » ci-dessous). Par exemple, pour jouer une carte qui coûte 2, vous devez incliner 2 de vos ressources.



REDRESSÉE & INCLINÉE

Les unités et les ressources entrent en jeu **inclinées** (pivotez-les de 90° sur le côté). Elles seront **redressées** (remises droites) à la fin de la phase de regroupement de chaque round.

Il faut incliner la plupart des cartes pour pouvoir les utiliser. Les ressources sont inclinées pour payer les cartes que vous jouez de votre main. Les unités sont inclinées pour attaquer ou utiliser certaines capacités (indiquées par une icône). Une carte qui est inclinée ne peut pas l'être à nouveau tant qu'elle n'a pas été redressée.





Vous pouvez jouer 2 types de carte différents : des **Unités** et des **Évènements**. Chaque type de carte a ses propres règles, comme indiqué à la page suivante.

UNITÉS

00000

Les unités entrent en jeu **inclinées**, soit dans l'arène **Terrestre** soit dans l'arène **Spatiale**, comme indiqué dans le coin supérieur droit de la carte (voir « Terrestre & Spatiale » ci-contre).

Les unités ont une valeur de puissance et une valeur de PV (points de vie). La puissance indique le nombre de dégâts que cette unité inflige au combat. Lorsqu'une unité a un nombre de dégâts supérieur ou égal à ses PV, elle est **éliminée** et est placée dans la défausse de son propriétaire. Certaines unités ont également des capacités qui sont actives tant que cette unité est en jeu.



TERRESTRE & SPATIALE

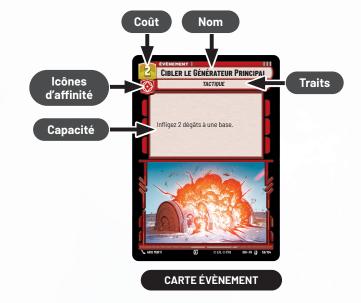
A 0000 M

Le combat se divise en 2 arènes séparées : terrestre et spatiale. Toutes les unités terrestres sont jouées dans l'arène terrestre située sur l'un des côtés des bases des joueurs et toutes les unités spatiales sont jouées dans l'arène spatiale de l'autre côté des bases. Lors d'un combat, les unités terrestres ne peuvent pas attaquer les unités spatiales et inversement.



ÉVÈNEMENTS

Les évènements ont une capacité dans leur boîte de texte. Quand vous jouez un évènement, utilisez sa capacité puis placez cet évènement dans votre défausse.



ATTAQUER AVEC UNE UNITÉ

Attaquer est la principale méthode pour infliger des dégâts à la base de l'adversaire et remporter la partie. Vous pouvez également attaquer les unités ennemies pour les endommager et tenter de les éliminer.

Une unité doit être en position « redressée » pour pouvoir attaquer. 1 seule unité peut attaquer lors d'une action. Pour attaquer, suivez ces étapes dans l'ordre :

- 1. Inclinez l'attaquant et choisissez quoi attaquer. Vous pouvez attaquer n'importe quelle unité ennemie dans la même arène (terrestre ou spatiale) que l'attaquant, ou vous pouvez attaquer directement la base de l'adversaire.
 - Si une unité ennemie dans la même arène que l'attaquant a **SENTINELLE**, elle doit être choisie comme défenseur.
- **2.** Si l'attaquant a **RAID**, **RÉCUPÉRATION** ou une capacité **En attaque**, appliquez leurs effets maintenant (*Pour plus de détails, voir page 8*).
- **3.** Infligez les dégâts. Si votre unité attaque :
 - une base ennemie, elle lui inflige des dégâts égaux à sa puissance.
 - une unité ennemie, l'attaquant et le défenseur infligent simultanément des dégâts égaux à leur puissance à l'autre unité. Dès qu'une unité a un nombre de dégâts sur elle supérieur ou égal à ses PV, elle est immédiatement éliminée.

EXEMPLES D'ATTAQUE

20000



Si le Soldat de la Première Légion attaque la base ennemie, il inflige 3 dégâts à la base et ne prend aucun dégât en retour.



Si le Soldat de la Première Légion attaque le Soldat de Hoth, il inflige 3 dégâts et en reçoit 2 en retour. Le nombre de dégâts sur le Soldat de Hoth étant égal à ses PV, il est donc éliminé. Le Soldat de la Première Légion reste en jeu avec 2 dégâts sur lui.

UTILISER UNE CAPACITÉ D'ACTION

Certaines cartes ont des capacités **Action**. Ces capacités ont généralement un coût qui doit être payé pour pouvoir les utiliser, visible entre crochets après le mot « **Action** ». Ce coût peut inclure des ressources qui doivent être payées (indiqué par une icône) et/ou imposer d'incliner la carte (indiqué par l'icône). Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas utiliser la capacité.

Une **Action Épique** est une capacité d'action qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Chaque leader dispose d'une **Action Épique** qui permet de le déployer en tant qu'unité (voir ci-dessous).

VOTRE LEADER

Votre leader commence la partie face horizontale (nonunité) visible. Il dispose d'une **Action** que vous pouvez utiliser en inclinant votre leader.

Votre leader dispose également d'une **Action Épique** qui n'est pas disponible au début de la partie. Dès que vous aurez suffisamment de ressources en jeu, vous pourrez utiliser cette **Action Épique** pour **déployer** votre leader : retournez-le pour que sa face unité devienne visible, déplacez-le dans l'arène terrestre et redressez-le. Cette capacité d'action ne coûte aucune ressource et peut être utilisée que votre leader soit incliné ou redressé.



Tant que votre leader est en jeu en tant qu'unité, il peut attaquer, être attaqué et utiliser des capacités comme toute autre unité. Si votre leader est éliminé, retournez-le pour que sa face non-unité soit visible, remettez-le en dessous de votre base et inclinez-le. L'**Action Épique** de votre leader ne peut plus être utilisée pour cette partie (recouvrez-la d'un pion « **X** » Action Épique pour vous en souvenir), mais vous pouvez continuer d'utiliser son autre capacité **Action**.

PRENDRE L'INITIATIVE

Un seul joueur peut effectuer cette action lors de chaque round.

2000

Pour ce faire, prenez le pion Initiative (même si vous l'avez déjà), retournez-le sur son côté vierge et placez-le de votre côté du plateau de jeu. Vous agirez en premier au prochain round. Après avoir pris l'initiative, vous ne pouvez plus effectuer d'autres actions pour le reste de la phase d'action. (On considère que vous **passez** toutes vos actions ultérieures à cette phase.) Votre adversaire peut continuer d'effectuer autant d'actions qu'il le souhaite avant de passer.

PASSER

Si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas effectuer d'autres actions, vous pouvez passer. Quand vous passez, on considère que vous ne faites rien pendant votre action et votre adversaire peut immédiatement effectuer son action suivante. Vous conservez la possibilité d'effectuer des actions ultérieurement pendant cette phase d'action.

Une fois qu'un joueur a passé, si son adversaire passe ou prend l'initiative pendant l'action qui suit, la phase d'action s'arrête immédiatement, puis la partie continue avec la phase de regroupement.



PHASE DE REGROUPEMENT

Lorsque la phase d'action est terminée, résolvez la phase de regroupement. Vous et votre adversaire effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. PIOCHER DES CARTES

Piochez 2 cartes de votre deck.

2. PLACER UNE RESSOURCE

Vous pouvez choisir 1 carte de votre main et la mettre en jeu face cachée en tant que ressource, ou décider de ne pas placer de ressource et garder toutes vos cartes en main.

Conseil stratégique : nous vous recommandons de placer une ressource à chaque round, tant que vous n'en avez pas suffisamment pour pouvoir utiliser l'Action Épique de votre leader. Mettez en ressource des cartes que vous avez en plusieurs exemplaires ou dont les coûts sont trop élevés ou qui ont un effet inadapté à la situation du moment.

3. REDRESSER LES CARTES

4 0000

Redressez toutes vos cartes inclinées qui sont en jeu, y compris vos unités, vos ressources et votre leader. Le joueur qui détient le pion Initiative le retourne face visible, afin de montrer qu'il pourra être pris lors du prochain round.

Quand les deux joueurs ont redressé toutes leurs cartes, la phase d'action du round suivant peut commencer. La partie continue ainsi sur plusieurs rounds, en alternant les phases d'action et les phases de regroupement, jusqu'à ce qu'un joueur ait infligé suffisamment de dégâts à la base ennemie pour réduire ses PV à 0. Ce joueur remporte la partie!

En jouant, vous allez rencontrer de nouvelles cartes et des situations qui n'auront peut-être pas été présentées dans les pages précédentes. Vous trouverez les règles supplémentaires qui couvrent ces situations à la dernière page de ce livret de règles.

Vous voilà prêt à jouer à Bataille d'Intro : Hoth! Bonne chance et que la Force soit avec vous!







Cette section vous explique des capacités et des situations qui pourraient survenir en cours de partie.

ICÔNES D'AFFINITÉ

La plupart des cartes ont 1 ou plusieurs icônes sous leur coût indiquant l'affinité à laquelle elles appartiennent. Chaque affinité représente une philosophie ou une motivation particulière. Certaines capacités de carte peuvent se référer à ses icônes, comme la capacité de R2-D2 ou celle du Général Veers. Chaque deck contient 3 de ces affinités: Leia dispose des affinités Commandement, Ruse et Héroïsme; Vador dispose des affinités Vigilance, Agressivité et Infâmie.



AMI ET ENNEMI

Les cartes que vous contrôlez sont considérées comme étant « amies ». Les cartes que votre adversaire contrôle sont considérées comme étant « ennemies ».

MOTS-CLÉS

Les mots-clés sont identifiables à leur texte en gras rouge et disposent de règles spécifiques.

- RAID Lorsque cette unité attaque, elle bénéficie d'un bonus de puissance égal à la valeur de Raid.
- RÉCUPÉRATION Lorsque cette unité attaque, soignez un nombre de dégâts de votre base égal à la valeur de Récupération (avant d'infliger les dégâts).
- SENTINELLE Les unités ennemies qui sont dans la même arène (terrestre ou spatiale) que cette unité doivent attaquer cette unité quand elles attaquent; elles ne peuvent pas attaquer vos autres unités ou votre base. Si vous avez plusieurs unités Sentinelle dans la même arène, votre adversaire peut choisir laquelle de ces unités il va attaquer.

LIMITES

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main, au nombre d'unités dans chaque arène ou au nombre de ressources en jeu.

DECK VIDE

10000

C'est peu probable mais si votre deck tombe à court de cartes, vous continuez à jouer avec les cartes que vous avez déjà. À chaque fois que vous devriez piocher une carte d'un « deck vide », vous infligez 3 dégâts à votre base pour chaque carte que vous devriez piocher. Par exemple, quand vous devriez piocher 2 cartes pendant la phase de regroupement, infligez 6 dégâts à votre base à la place.

MISE EN PLACE

Pour vos prochaines parties, faites une mise en place standard. Suivez les règles de « Mise en place de la première partie » à la page 2, avec les exceptions suivantes :

- À l'étape 2, utilisez le côté 30 PV de chaque base.
- À l'étape 3, décidez aléatoirement qui commence avec l'initiative.
- À l'étape 4, mélangez votre deck avant de piocher votre main.
- À l'étape 5, après avoir pioché vos 6 cartes, vous pouvez choisir d'effectuer un mulligan: c'est-à-dire que vous remélangez votre main complète dans votre deck, puis piochez une nouvelle main de 6 cartes. Vous devez conserver cette nouvelle main.

CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

Les capacités déclenchées ont un indicatif en gras précisant une condition de déclenchement suivi d'un effet. Ces capacités sont résolues automatiquement après la survenue de leur condition de déclenchement et il est obligatoire d'appliquer l'effet indiqué, sauf s'il est précisé explicitement qu'il est facultatif (grâce à l'emploi du verbe pouvoir, « vous pouvez faire ceci... »). Ces capacités ne sont pas restreintes à une arène : une capacité d'une unité terrestre peut affecter une unité spatiale et inversement.

- **En attaque :** survient après que l'unité a été choisie comme attaquant, avant que les dégâts ne soient infligés.
- **Une fois jouée :** survient après que l'unité a été jouée. L'unité est en jeu quand la capacité se résout.
- **Une fois éliminée :** survient après que l'unité a été éliminée. L'unité est dans la défausse quand la capacité se résout.

CARTES UNIQUES (+)

Les cartes uniques représentent des personnages spécifiques qui sont reconnaissables au + placé devant le nom de la carte. Vous ne pouvez avoir que 1 seul exemplaire de chaque carte unique en jeu au même moment. Si vous deviez vous retrouver à contrôler plusieurs exemplaires d'une même carte unique, vous devez immédiatement en éliminer 1.

Pour les règles complètes, des informations sur des tournois, et d'autres ressources, rendez-vous sur **StarWarsUnlimited.com**