

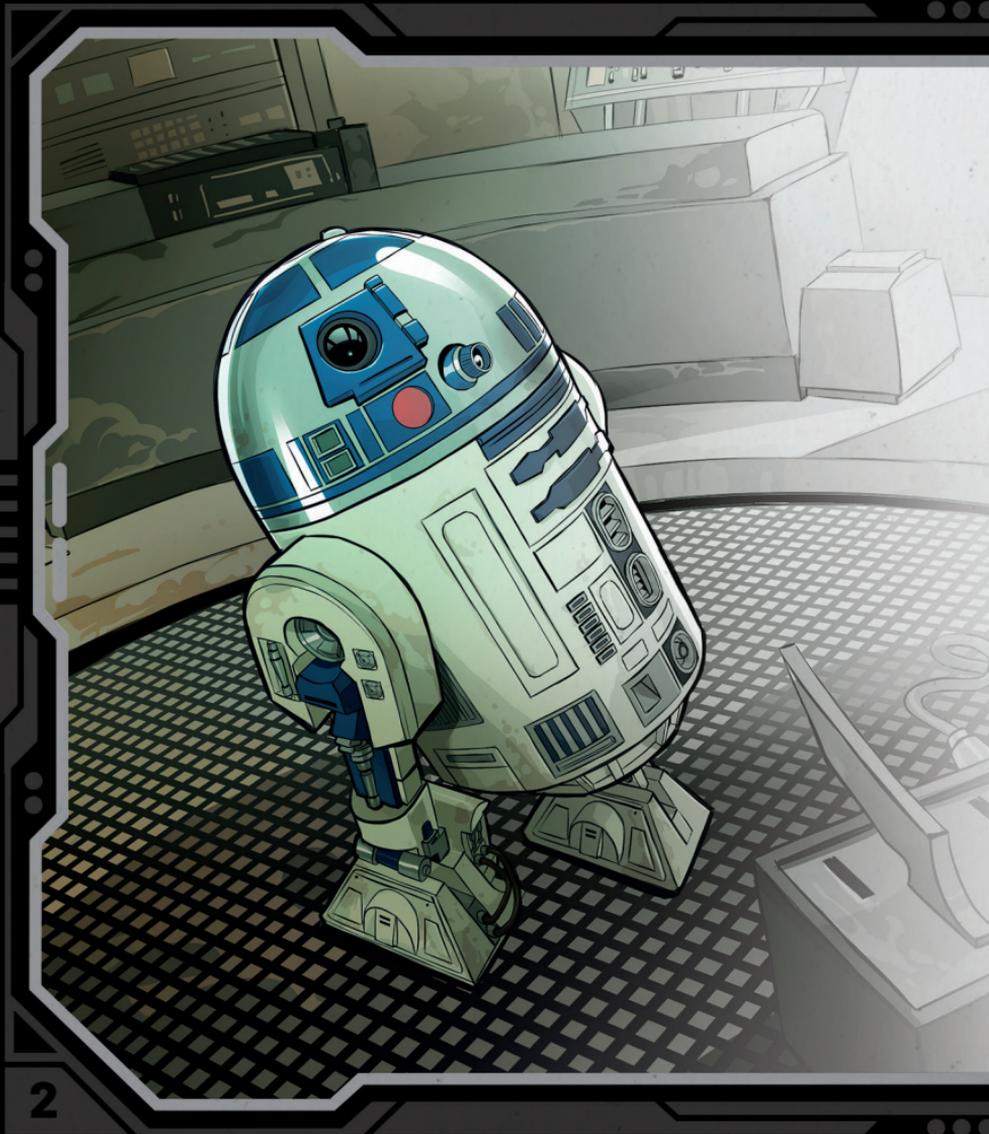
# STAR WARS

## UNLIMITED



### ÉTINCELLE DE RÉBELLION

GUIDE DE DÉMARRAGE



# STAR WARS™

## UNLIMITED

### APERÇU DU JEU

*Star Wars™* : Unlimited est un jeu de cartes à collectionner dans lequel chaque joueur prend le contrôle d'un leader - un personnage emblématique de l'univers *Star Wars* - qui va envoyer ses forces au combat pour détruire la base de son adversaire. Ces forces sont représentées par un deck de 50 cartes contenant des unités, des événements et des améliorations.

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.

### REMPORTER LA PARTIE

Chaque base débute la partie avec 30 PV (points de vie). Si vous infligez suffisamment de dégâts à la base ennemie pour la réduire à 0 PV, vous remportez la partie !

## MISE EN PLACE

**Le kit de démarrage - 2 joueurs** contient deux decks : Luke Skywalker et Dark Vader. Chaque joueur choisit l'un de ces decks pour la partie. Séparez les cartes double-face (Leader, Base et Jeton) du reste des 50 cartes (celles qui ont un dos *Star Wars : Unlimited*). Prenez les 2 tapis de jeu et placez-les l'un en face de l'autre – ils comportent des rappels de règles et facilitent l'organisation de vos cartes sur la table.

Pour préparer la partie, effectuez les étapes suivantes :

1. Mettez votre base en jeu, face à votre adversaire.
2. Mettez votre leader en jeu en dessous de votre base, face horizontale (non-unité) visible.
3. Déterminez aléatoirement quel joueur va commencer la partie, donnez-lui le pion Initiative. Mettez de côté les autres pions et cartes Jeton, hors-jeu.
4. Mélangez votre deck. Piochez 6 cartes de votre deck pour constituer votre main.
5. Vous pouvez effectuer un **mulligan** en remélangeant votre main complète dans votre deck, puis en piochant une nouvelle main de 6 cartes. Vous devez conserver cette nouvelle main. *Conseil stratégique : il est recommandé d'effectuer un mulligan si votre main ne contient aucune unité ayant un coût de 1 ou 2 à jouer lors du premier round.*
6. Choisissez 2 cartes de votre main et mettez-les en jeu face cachée à côté de votre base. Elles sont maintenant considérées comme étant des **ressources** – vous utiliserez ces ressources pour payer les cartes que vous allez jouer pendant la partie.

Quand les deux joueurs sont prêts, commencez la partie avec la première phase d'action.

Base



Leader



Ressources



Main



Pion Initiative



Deck



Pions Dégât



Pion Action Épique

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

## PHASE D'ACTION

C'est lors des phases d'action qu'est concentré l'essentiel du jeu. Pendant la phase d'action, 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

Les cartes disposent 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* » à la page suivante). Par exemple, pour jouer une carte qui coûte 2, vous devez incliner 2 de vos ressources.



Coût

Vous pouvez jouer 3 types de carte différents : des **Unités**, des **Évènements** et des **Améliorations**. Chaque type de carte a ses propres règles, comme indiqué aux pages suivantes.

## REDRESSÉE ET 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.

Certains leaders (comme Luke Skywalker et Dark Vador par exemple) doivent s'incliner pour utiliser leur capacité d'action. Quand vous déployez votre leader en tant qu'unité, redressez-le, même s'il était en position « inclinée ». Cela signifie qu'il pourra attaquer lors du même round que son déploiement. (*Voir « Votre leader », page 15 pour plus de détails.*)



Redressée



Inclinée

## UNITÉS

Les unités entrent en jeu **inclinées** et restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient vaincues.

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 dans leur boîte de texte qui sont actives tant que cette unité est en jeu. (Voir « Capacités de carte », à la page 19.)



## TERRESTRE & SPATIALE

Le combat se divise en 2 arènes séparées : terrestre et spatiale. Chaque unité est soit une unité terrestre, soit une unité spatiale, comme indiqué en haut de la carte. Toutes les unités terrestres sont jouées dans l'arène terrestre située sur l'un des côtés des bases des joueurs ; 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.

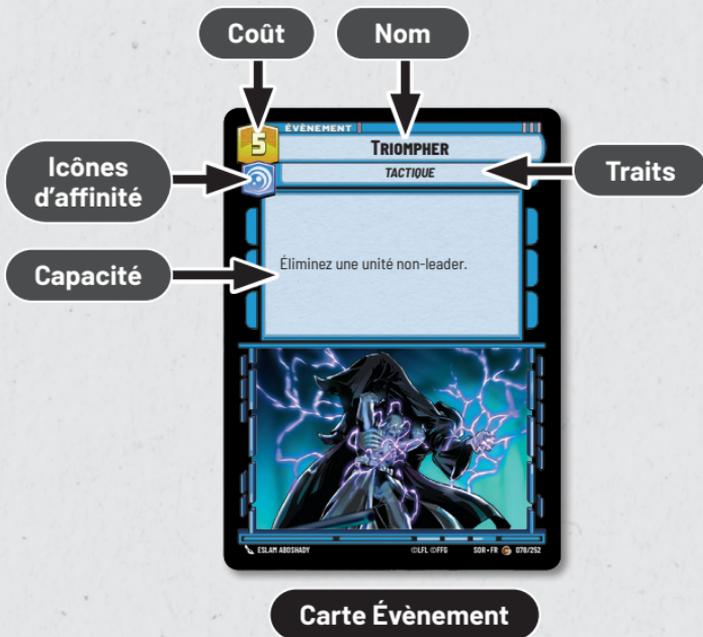


Terrestre

Spatiale

## 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.



## AMÉLIORATIONS

Les améliorations entrent en jeu attachées à une unité et restent en jeu jusqu'à ce que cette unité soit éliminée. Chaque amélioration fournit des bonus de puissance, de PV et/ou des capacités à l'unité à laquelle elle est attachée. Pour attacher une amélioration à une unité, glissez partiellement l'amélioration sous cette unité de telle sorte que les bonus de puissance, de PV et les capacités de cette amélioration soient visibles.

Si l'unité, à laquelle une amélioration est attachée, quitte le jeu, éliminez cette amélioration (placez-la dans la défausse de son propriétaire).



## 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.

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, sauf si l'attaquant a **SABOTEUR**. (Pour plus de détails sur les capacités de mots-clés rouges, voir page 24.)
  - Toutes les capacités qui sont actives tant que l'unité attaque, y compris le mot-clé **RAID**, deviennent actives à cet instant.
2. Si l'attaquant a **SABOTEUR**, éliminez tous les jetons Bouclier du défenseur.
3. Si l'attaquant a **RÉCUPÉRATION**, soignez un nombre de dégâts de votre base égal à la valeur de Récupération.
4. Si l'attaquant a des capacités **En attaque**, utilisez-les maintenant.
5. Infligez les dégâts. Si votre unité attaque :
  - une base, elle lui inflige des dégâts égaux à sa puissance.
  - une unité, 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



Si la Force de Sécurité Consulaire attaque la base ennemie, elle inflige 3 dégâts à la base et ne prend aucun dégât en retour.



Si la Force de Sécurité Consulaire attaque un Stormtrooper de l'Étoile Noire, chaque unité inflige 3 dégâts à l'autre. Le Stormtrooper de l'Étoile Noire a alors 3 dégâts sur lui et seulement 1 PV, il est éliminé. La Force de Sécurité Consulaire reste en jeu avec 3 dégâts sur elle et 4 PV restants.

## 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.

## PRENDRE L'INITIATIVE

**Un seul joueur peut effectuer cette action lors de chaque round.** Ce joueur prend le contrôle du pion Initiative, même s'il l'avait déjà, ce qui signifie qu'il agira en premier au round suivant. 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 **passer** toutes vos actions ultérieures à cette phase.)

## 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.**

## VOTRE LEADER

Votre leader est la pièce centrale de votre deck. Il commence la partie face horizontale (non-unité) visible, avec une capacité qui est disponible dès le début de la partie.

Votre leader dispose également d'une capacité **Action Épique** qui n'est pas disponible au début de la partie, mais qui est débloquée si vous avez un certain nombre de ressources en jeu. Lorsque vous aurez suffisamment de ressources, vous pourrez utiliser cette capacité 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 Action Épique pour vous en souvenir*), mais vous pouvez toujours utiliser son autre capacité.



## 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. (Le joueur qui a l'initiative choisit de placer ou pas une ressource en premier, suivi par l'autre joueur.)

*Conseil stratégique : nous recommandons aux joueurs de placer une ressource à chaque round tant qu'ils n'ont pas suffisamment de ressources en jeu pour utiliser l'action épique de leur leader.*

### 3. REDRESSER LES CARTES

Redressez toutes vos cartes inclinées qui sont en jeu, y compris vos unités, vos ressources et votre leader. Quand les deux joueurs ont redressé toutes leurs cartes, la phase d'action du round suivant peut commencer.

## AUTRES RÈGLES

### ICÔNES D’AFFINITÉ

La plupart des cartes ont 1 ou plusieurs icônes indiquant l’**affinité** à laquelle elles appartiennent. Chaque affinité représente une philosophie ou une motivation particulière. Ces icônes vous indiquent quelles sont les affinités de la carte et certaines capacités de carte peuvent se référer à ses icônes. Les affinités sont importantes quand vous construisez votre propre deck personnalisé (voir page 20).



VIGILANCE



COMMANDEMENT



AGRESSIVITÉ



RUSE



HÉROÏSME



INFÂMIE

### CARTES JETON

Les cartes Jeton sont mises de côté et ne sont pas mélangées dans votre deck. Certaines cartes peuvent vous indiquer de donner un jeton à une unité. Vous prenez alors un jeton mis de côté qui est du type indiqué et vous l’attachez à une unité en jeu. Un jeton **Expérience** donne +1/+1 à l’unité attachée. Un jeton **Bouclier** prévient n’importe quelle quantité de dégâts qui devrait être infligée à l’unité attachée, puis ce jeton est éliminé. Si un jeton devait quitter le jeu (quelle qu’en soit la raison), mettez-le de côté.

## TRAITES

Toutes les cartes ont des traits, comme **REBELLE** ou **IMPÉRIAL**, indiqués dans un onglet à proximité de leur boîte de texte. Les traits n'ont pas de règle propre, mais des capacités de carte peuvent affecter des cartes dotées de certains traits.

## AMI ET ENNEMI

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

## CARTES UNIQUES

Les cartes uniques représentent des personnages ou objets spécifiques de l'univers *Star Wars*. Elles 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.

## DECK VIDE

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.

## CAPACITÉS DE CARTE

Vous trouverez différents types de capacité dans les boîtes de texte des cartes :

- **Les capacités d'action** sont identifiables à leur texte en gras **Action [parfois accompagné d'un coût entre crochets]**, suivi de deux points et d'un effet. (Voir « Utiliser une capacité d'action », page 14.)
- **Les capacités déclenchées** ont un indicatif en gras précisant une condition de déclenchement sous la forme « **Quand...** », « **Une fois...** » ou « **En...** », suivi de deux points et d'un effet. Elles 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... », « elle peut... », etc.). Les 3 conditions qui apparaissent le plus souvent ont chacune des règles et un timing spécifiques :
  - **En attaque** : survient après que l'unité a été choisie comme attaquant, avant que les dégâts ne soient infligés. (Voir page 12.)
  - **Une fois éliminée** : survient après que la carte a été éliminée. La carte est dans la défausse quand cette capacité se résout.
  - **Une fois jouée** : survient après que la carte a été jouée. La carte est en jeu quand cette capacité se résout.
- **Les capacités de mot-clé** sont identifiables à leur texte en gras rouge. Chaque mot-clé dispose d'une règle spécifique. Les mots-clés sont présentés à la page 24.
- **Les capacités constantes** apparaissent sur des cartes qui restent en jeu. Leur texte n'a pas de mise en forme particulière. Elles sont actives tant que la carte est en jeu (peu importe que la carte soit inclinée ou redressée).
- **Les capacités d'évènement** apparaissent sur les évènements. Ce sont des capacités qui ne se résolvent qu'une seule fois au moment où est joué l'évènement.

## DECKS PERSONNALISÉS

Lorsque vous serez à l'aise avec les mécaniques du jeu, l'étape suivante est de commencer à créer votre propre deck personnalisé. Vous trouverez des cartes supplémentaires pour vous aider à construire votre deck dans les boosters de *Star Wars : Unlimited*.

Votre deck doit inclure :

- 1 leader
- 1 base
- Au moins 50 autres cartes, mélange d'unités, d'évènements et d'améliorations

Votre deck ne peut pas inclure plus de 3 exemplaires d'une même carte.

Votre leader et votre base fournissent des icônes d'affinité qui vont déterminer les couleurs de votre deck. Votre leader fournit 2 icônes et votre base 1 icône, ce qui vous donne un total de 3 icônes d'affinité.

La plupart des cartes ont 1 ou plusieurs icônes d'affinité à côté de leur coût. Vous pouvez inclure dans votre deck des cartes de n'importe quelle affinité, mais quand vous jouez une carte ayant des icônes qui ne sont pas fournies par votre leader ou votre base, vous devez payer 2 ressources supplémentaires pour chaque icône manquante. Ce coût supplémentaire est appelé la **pénalité d'affinité**. D'une manière générale, vous devriez essayer de ne mettre dans votre deck que des cartes qui correspondent aux icônes proposées par votre leader et votre base.

Par exemple, si votre leader fournit une icône  et une icône  et votre base une icône .

- Une carte avec une seule icône ,  ou  n'aura pas de coût supplémentaire.
- Une carte avec les icônes   ou   n'aura pas de coût supplémentaire.
- Une carte avec une seule icône ,  ou  coûtera 2 ressources supplémentaires.
- Une carte avec les icônes   coûtera 2 ressources supplémentaires (parce que vous avez l'icône  mais vous n'avez pas l'icône ).
- Une carte avec les icônes   coûtera 2 ressources supplémentaires (parce que vous n'avez qu'une seule icône , vous n'avez pas la seconde – pour jouer une telle carte sans coût supplémentaire, il faudrait que votre leader et votre base puissent vous fournir un total de 2 icônes ).
- Une carte avec les icônes   coûtera 4 ressources supplémentaires (parce que vous n'avez ni l'icône  ni l'icône  et que vous devez donc payer 2 ressources supplémentaires par icône manquante).

En règle générale, votre deck devrait inclure 30-40 unités (réparties entre unités terrestres et spatiales) et 10-20 évènements et améliorations. Vous devriez vous assurer d'inclure des cartes ayant des coûts variés, dont beaucoup de cartes de coût 1 à 3 pour pouvoir les jouer dès le début de la partie.

# CRÉDITS

**Concepteur en chef** : Daniel Schaefer

**Conception du jeu et développement** : Jim Cartwright, Tyler Parrott et Jeremy Zwirn

**Production** : Jason Walden avec Eric Stanton

**Édition** : Chad Dahlman

**Relecture** : Jeremy Gustafson

**Spécialiste des règles** : Alex Werner

**Responsable de gamme** : Chris Winebrenner-Palo

**Responsable de conception** : Colin Phelps

**Conception graphique** : Michael Silsby with Ryann Collins et Caitlin Ginther

**Responsable de la conception graphique** : Mercedes Opheim

**Illustration de couverture** : Borja Pindado

**Direction artistique** : Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson et Kate Swazee

**Responsable de la direction artistique** : Tony Bradt

**Spécialiste assurance qualité** : Zach Tewalthomas

**Coordination des licences** : Kira Hartke et Kaitlin Souza

**Responsable approbation licences** : Dana Cartwright

**Coordination de la production** : Jarrett Ford et Thomas Grundmeier

**Responsable de production** : Justin Anger et Austin Litzler

**Directeur de la création visuelle** : Brian Schomburg

**Directeurs des opérations** : John Franz-Wichlacz

**Concepteur exécutif de jeu** : Nate French

**Directeur du studio** : Chris Gerber



FR

ÉLÉMENTS  
D'EMBALLAGE



LIVRET



FR

DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

## LUCASFILM LIMITED

Licence Lucasfilm : Brian Merten avec Pascal Guinchart

## ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction : Maleaume Orlinski

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez

## POUR PLUS D'INFORMATIONS

Retrouvez-nous sur notre site internet pour obtenir les règles complètes, la liste des playtesteurs, des informations sur le jeu organisé et plein d'autres documents :

**StarWarsUnlimited.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® Fantasy Flight Games. Publié par Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Images non contractuelles. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.



## MOTS-CLÉS

**APLOMB** Cette unité a +1/+0 pour chaque dégât sur elle.

**DÉBORDEMENT** Lorsque cette unité attaque, si elle inflige des dégâts à une unité ennemi, les dégâts en excès sont infligés à la base de l'adversaire.  
*Exemple : si une unité de puissance 5 qui a Débordement attaque une unité à laquelle il reste 3 PV, elle inflige 2 dégâts à la base ennemie.*

**EMBUSCADE** Après que vous avez joué cette unité, elle peut se redresser et attaquer une unité ennemie. Cette unité ne se redresse pas s'il n'y a pas d'unité ennemie à attaquer.

**PROTÉGÉE** Quand vous jouez cette unité, donnez-lui un jeton Bouclier. Si n'importe quelle quantité de dégâts devaient être infligée à une unité qui a un jeton Bouclier, prévenez ces dégâts et éliminez 1 jeton Bouclier de cette unité.

**RAID** Lorsque cette unité attaque, elle bénéficie d'un bonus de puissance égal à la valeur de Raid. *Exemple : une unité qui a Raid 2 obtient +2/+0 pour cette attaque.*

**RÉCUPÉRATION** Lorsque cette unité attaque, soignez un nombre de dégâts de votre base égal à la valeur de Récupération (avant d'infliger les dégâts).  
*Exemple : une unité qui a Récupération 2 soigne 2 dégâts de votre base lorsqu'elle attaque.*

**SABOTEUR** Lorsque cette unité attaque, elle ignore le mot-clé Sentinelle des unités ennemies et élimine tous les jetons Bouclier qui sont sur le défenseur (avant d'infliger les dégâts).

**SENTINELLE** Les unités ennemies qui sont dans la même arène (terrestre ou spatiale) que cette unité, ne peuvent ni attaquer vos unités non-Sentinelle dans cette arène ni attaquer votre base. Si vous avez plusieurs unités Sentinelle dans la même arène, votre adversaire peut choisir laquelle de ces unités il va attaquer. (Placez les unités Sentinelle légèrement devant les autres unités de l'arène pour rappeler qu'elles doivent être attaquées.)