

**STAR WARS**

# LA BATAILLE DE HOTH

## RÈGLES



**La Bataille de Hoth est un jeu de stratégie et de figurines dont les parties sont courtes et effrénées. Allez-vous prendre le commandement des impitoyables troupes de l'Empire, ou la tête des courageuses forces rebelles ?**

Commencez par lire ce livret pour apprendre les règles du jeu (ou rendez-vous sur le site [www.daysofwonder.com/battleofhoth](http://www.daysofwonder.com/battleofhoth) pour regarder une vidéo d'explication). Puis, choisissez l'une des batailles parmi celles proposées dans le livret de scénarios. Nous vous recommandons toutefois de commencer avec le premier scénario et de les jouer ensuite dans l'ordre, car leur complexité est croissante.

Plus tard, vous pourrez vous plonger dans le conflit opposant l'Alliance Rebelle et l'Empire Galactique en jouant les deux campagnes dynamiques. Ces dernières proposent une expérience encore plus riche, dans laquelle vos victoires, vos défaites et vos faits d'arme influenceront les batailles suivantes.



**DAY OF  
WONDER**



# MATÉRIEL

◆ Un plateau recto-verso



◆ 1 livret de scénarios



◆ Matériel de campagne:

10 cartes soutien



4 livrets de campagne



◆ Éléments en carton:



19 tuiles de terrain double face



10 badges de forces spéciales



3 tuiles de structure



◆ 1 set de figurines gris foncé de l'armée de l'Empire Galactique, contenant:



2 sections de porte-cartes



32 snowtroopers

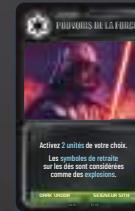
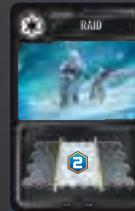


3 AT-AT



4 droïdes sondes impériaux

25 cartes de commandement de l'Empire Galactique:



16 cartes standard

9 cartes leader

◆ 6 dés d'attaque

◆ 1 livret de règles



◆ 1 set de figurines gris clair de l'armée de l'Alliance Rebelle, contenant:



2 sections de porte-cartes



24 soldats de la Base Écho

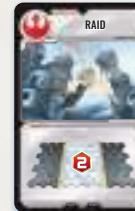


9 snowspeeders



2 artilleries rebelles

25 cartes de commandement de l'Alliance Rebelle:



16 cartes standard

9 cartes leader

◆ 3 aides de jeu:

- 2 pour les unités
- 1 pour les terrains





# MISE EN PLACE

- 1** Choisissez une bataille dans le livre de scénarios.
- 2** Placez le plateau au centre de la table.
- 3** Placez les tuiles de terrain requises, comme indiqué par le scénario.
- 4** Placez les figurines sur le plateau en respectant les emplacements indiqués par le scénario.
  - 1** Une unité d'infanterie impériale contient **4 figurines de snowtrooper**.
  - 1** Une unité de véhicules impériale contient **1 figurine d'AT-AT**.
  - 1** Une unité spéciale impériale contient **2 figurines de droïde sonde impérial**.
  - 1** Une unité d'infanterie rebelle contient **3 figurines de soldat de la base Écho**.
  - 1** Une unité de véhicules rebelle contient **3 figurines de snowspeeder**.
  - 1** Une unité spéciale rebelle contient **1 figurine d'artillerie rebelle**.
- 5** Ajoutez les éventuels badges de forces spéciales, ainsi que les médailles sur les emplacements d'objectif, s'il y en a dans les règles spéciales du scénario.
- 6** Placez les aides de jeu à côté du plateau.
- 7** Assemblez les porte-cartes et placez-les de chaque côté du plateau. Leur utilisation n'est pas obligatoire, mais ils peuvent être particulièrement utiles lorsque vous jouez en équipes, avec plusieurs joueurs dans le même camp.
- 8** Choisissez le camp de chaque joueur et faites-les s'installer du côté du plateau correspondant.
- 9** Chaque joueur prend les 16 cartes de commandement standard de son camp (si les deux camps sont d'accord pour jouer avec les leaders, chaque joueur choisit un leader et ajoute les 3 cartes de ce leader à son paquet), et les mélange. Chaque joueur pioche ensuite autant de cartes commandement qu'indiqué dans le briefing du scénario, les place sur son porte-cartes ou les garde en main, en les gardant cachées de son adversaire.
- 10** Chaque joueur place le paquet de cartes restantes, face cachée, à portée de main.
- 11** Le joueur du camp qui commence, indiqué dans le briefing du scénario, joue sa première carte et entame son premier tour.





# BUT DU JEU

Le but du jeu est généralement d'être le premier à gagner un certain nombre de médailles (4 ou 5, le plus souvent, en fonction des conditions de victoire du scénario choisi).

Dans *La Bataille de Hoth*, une médaille est gagnée pour chaque unité ennemie entièrement éliminée. Une médaille gagnée de cette manière se matérialise en plaçant la dernière figurine de l'unité éliminée sur un emplacement libre de sa piste de victoire, placée, pour chaque camp, dans le coin inférieur-gauche du plateau.

Dans certains scénarios, des médailles additionnelles peuvent être gagnées directement sur le plateau lui-même, en capturant et en tenant certains objectifs par exemple.

Certains scénarios, enfin, possèdent des conditions de victoire plus spécifiques, décrites dans la section règles spéciales du scénario.

## Le champ de bataille

Les batailles se déroulent sur un plateau de 10 hexagones (communément dénommés « hex ») de longueur sur 7 hexagones de profondeur. Il est divisé en trois sections par des lignes rouges pointillées, donnant à chaque joueur un flanc gauche, un centre et un flanc droit. Quand une ligne pointillée coupe un hex, ce dernier est considéré comme faisant partie des deux sections à la fois. Il est parfois fait mention, dans les règles, de la « ligne de base » d'un camp ; elle fait référence à la ligne d'hex la plus proche du joueur du camp mentionné.

# TOUR DE JEU

Chaque scénario indique quel camp joue en premier. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, jusqu'à ce que l'un des deux camps gagne le nombre de médailles indiqué dans les conditions de victoire du scénario.

## À votre tour, suivez la séquence suivante :

- 1-JOUEZ UNE CARTE DE COMMANDEMENT**, face visible, depuis votre main.
- 2-ACTIVER** les unités que vous souhaitez en les désignant, dans les limites imposées par la carte que vous venez de jouer.
- 3-DÉPLACEZ** chaque unité activée, une par une, et dans l'ordre de votre choix.
- 4-ATTAQUEZ** avec chaque unité activée, une par une, et dans l'ordre de votre choix.
- 5-PIOCHEZ** une nouvelle carte de commandement.

### 1 Jouer une carte de commandement

Les unités ne peuvent se déplacer et/ou attaquer que lorsqu'elles sont activées. Les cartes de commandement sont utilisées pour activer vos troupes et/ou effectuer une action spéciale.

Au début de votre tour, jouez une carte de commandement depuis votre main. Placez-la face visible devant vous et lisez-la à haute-voix.

Il y a deux types de cartes de commandement : les **cartes de section** et les **cartes tactiques**.

#### Cartes de section

Les cartes de section permettent d'activer des unités dans une ou plusieurs sections spécifiques. Elles indiquent dans quelle(s)

section(s) du champ de bataille vous pouvez activer des unités, et combien.

#### Cartes tactiques

Les cartes tactiques permettent d'effectuer des déplacements spéciaux, d'attaquer avec des avantages, ou bien d'autres actions spéciales, décrites sur les cartes.

**Note:** sur certaines cartes tactiques, vous verrez parfois écrit :

« Si vous n'avez pas d'infanterie / de véhicule.... activez 1 unité de votre choix. »

Quand vous faites ceci, l'unité choisie ne bénéficie pas des bonus apportés par la carte et est activée de manière classique, n'importe où sur le plateau.

### 2 Activer des unités

Après avoir joué votre carte de commandement, annoncez les unités que vous souhaitez activer.

Seules les unités qui ont été activées pourront se déplacer, attaquer, ou effectuer une action lors de ce tour.

Une unité se trouvant sur un hex traversé par une ligne rouge pointillée peut être activée depuis l'une ou l'autre section.

Une unité ne peut être activée qu'une seule fois. Si votre carte de commandement vous permet d'effectuer plus d'activations qu'il n'y a d'unités dans la ou les section(s) concernée(s), les activations supplémentaires sont perdues.

S'il n'y a pas d'unités dans la ou les section(s) indiquée(s), vous jouez simplement la carte de commandement et en piochez une nouvelle sans activer d'unité.



## 3 Déplacer des unités

Les déplacements sont exécutés l'un après l'autre, une unité activée à la fois, dans l'ordre de votre choix. Une unité ne peut normalement se déplacer qu'une seule fois par tour. Une unité activée n'est pas forcée de se déplacer.

Le nombre d'hex qu'une unité activée peut parcourir dépend de son type. Par exemple, une unité d'infanterie peut se déplacer de 1 hex et attaquer lors du même tour, ou se déplacer de 2 hex sans pouvoir attaquer. Une unité de snowspeeders peut se déplacer jusqu'à 3 hex et attaquer lors du même tour.

Les déplacements de chaque type d'unité sont détaillés dans l'annexe 1 (page 8) et sur les aides de jeu.

- ◆ Vous devez terminer le déplacement d'une unité avant de commencer celui d'une autre.
- ◆ Une unité activée dans une section peut se déplacer dans une autre section.
- ◆ Deux unités ne peuvent jamais occuper le même hex, ni traverser un hex occupé par une autre unité.
- ◆ Vous ne pouvez pas séparer des figurines d'une unité pour former une nouvelle unité. Elles restent toujours ensemble et se déplacent toujours groupées.
- ◆ Les unités qui ont subi des pertes ne peuvent jamais se recombiner entre elles.
- ◆ Certains terrains possèdent des particularités pouvant affecter les déplacements et peuvent ainsi empêcher une unité d'utiliser l'intégralité de son déplacement, ou d'attaquer (voir l'annexe 2, page 10).
- ◆ Les règles de déplacement lors d'une retraite varient légèrement de celles d'un déplacement normal (voir la section sur les retraites, page 7).

## 4 Attaquer

Une fois tous les déplacements effectués, les attaques sont annoncées et résolues l'une après l'autre, une unité à la fois, dans l'ordre de votre choix.

Pour attaquer une unité ennemie, vous allez lancer des dés d'attaque, dont le nombre dépend de l'unité qui attaque, de la distance de la cible ou encore des protections de terrain dont la cible bénéficie (cf. procédure d'attaque plus bas).

- ◆ Une unité ne peut normalement attaquer qu'une seule fois par tour.
- ◆ Une unité activée n'est pas forcée d'attaquer.
- ◆ Une unité ne peut pas diviser ses dés d'attaque entre plusieurs cibles.
- ◆ Le nombre de pertes subies par une unité n'a aucun impact sur le nombre de dés d'attaque qu'elle lance. Une unité dans laquelle il ne reste plus qu'une seule figurine aura la même puissance de feu qu'une unité intacte.
- ◆ Une attaque contre une unité ennemie se trouvant dans un hex adjacent est appelée une **attaque en combat rapproché**.

### Procédure d'attaque

- 1- **Annoncez** avec quelle unité activée vous attaquez, et quelle est sa cible.
  - **Vérifiez la portée de tir** : la cible doit être à portée de votre unité.
  - **Vérifiez la ligne de vue** : la ligne de vue entre votre unité et sa cible ne doit pas être bloquée.
- 2- **Comptez à rebours le nombre de dés d'attaque à lancer**, basé sur le type d'unité qui attaque, et sa distance vis-à-vis de sa cible.

À son tour, l'Alliance Rebelle joue une carte de commandement lui permettant d'activer 3 unités au centre.  
Le joueur rebelle active cette unité de snowspeeders et ces deux unités d'infanterie.



**1** Le joueur déplace l'infanterie de gauche de 1 hex pour se rapprocher de l'infanterie impériale située dans les roches.

**2** Le joueur rebelle aimait déplacer l'autre infanterie sur l'hex de tranchées. Mais comme une unité ne peut pas traverser un hex occupé par une autre, ces tranchées sont hors de portée de déplacement (3 hex). Il commence donc par bouger les snowspeeders activés, utilisant son déplacement de 0-3 hex pour venir au plus près de la seconde infanterie impériale.

**3** Le chemin est maintenant dégagé, et l'infanterie peut parcourir 2 hex pour atteindre les tranchées. Se déplacer de 2 hex l'empêchera toutefois d'attaquer lors de ce tour.



**3-Vérifiez les éventuelles réductions liées aux terrains**, et ajustez le nombre de dés à lancer en conséquence.

**4-Résolvez l'attaque** : lancez les dés et appliquez les résultats obtenus.

## Portée de tir

La portée de tir d'une unité est présentée comme dans l'exemple ci-dessous :



Ceci est la portée de tir d'une unité d'infanterie. Cela montre qu'une infanterie peut attaquer une unité ennemie se trouvant jusqu'à une distance de 3 hex. Elle lancera 3 dés sur une unité dans un hex adjacent (combat rapproché), 2 dés sur une unité à 2 hex de distance, et 1 dé sur une unité à 3 hex de distance. Il s'agit là de la valeur d'attaque de base de ce type d'unité et on la compte à rebours 3/2/1 à mesure que l'on s'éloigne de l'hex de l'unité attaquante.

Les portées de tir de chaque type d'unité sont détaillées dans l'annexe 1 (page 8) et sur les aides de jeu.



Lors de la phase d'attaque, parmi les 3 unités du précédent exemple, 2 sont capables d'attaquer. L'infanterie de gauche (portée de tir : 3/2/1) aura une attaque de base de 3 dés contre l'infanterie située dans les rochers. L'unité de snow-speeders (portée de tir 4/2) aura 4 dés. L'infanterie rebelle dans les tranchées s'est déplacée de 2 hex lors de ce tour, et ne pourra donc pas attaquer.

## Ligne de vue

Les unités doivent avoir une ligne de vue dégagée vers l'unité qu'ils souhaitent attaquer, ce qui signifie qu'elles doivent être capables de voir leur cible.

Tracez une ligne imaginaire entre le centre de l'hex où se trouve votre unité et le centre de l'hex où se trouve sa cible. La ligne de vue est considérée comme bloquée si un hex contenant une obstruction coupe cette ligne. Les obstructions incluent :

- ♦ les unités (amies ou ennemis)

♦ les hex de terrain et les structures qui bloquent la ligne de vue (voir annexes 2 et 3, page 10). Les terrains dans lesquels se trouvent l'unité attaquante et sa cible ne bloquent jamais la ligne de vue.

**Note :** vous trouverez plus de détails sur les règles de ligne de vue dans l'annexe 7 - cas particuliers (page 12).



## Modificateurs de terrains

Les différents types de terrain et la façon dont ils influent sur l'attaque sont détaillés dans l'annexe 2 (page 10). Réduisez-le nombre de dés à lancer pour votre attaque après vous être référé à cette section ou à l'aide de jeu correspondante.

Ces modificateurs sont généralement une protection conférée pour l'unité attaquée qui s'y trouve. Par exemple, une unité d'infanterie qui attaque une unité ennemie se trouvant sur un hex de rochers lancera 1 dé de moins.

Les modificateurs peuvent aussi, parfois, être un malus pour une unité quand elle attaque depuis un certain type de terrain. Par exemple, une unité de véhicules qui attaque depuis un hex de bâtiment subira un malus de 2 dés.

Les protections de terrain et les malus à l'attaque se cumulent.

## Résoudre une attaque

Lancez les dés d'attaque. Appliquez d'abord les pertes, puis les retraites.

## Pertes

L'unité qui attaque inflige 1 perte pour l'obtention de chaque symbole correspondant au type d'unité visé. Chaque symbole explosion inflige également 1 perte, quel que soit le type d'unité visé.

Pour chaque perte infligée, on retire 1 figurine à l'unité visée. Quand la dernière figurine est retirée, l'unité est éliminée et le joueur attaquant place cette figurine sur un emplacement libre de sa piste de victoire en guise de médaille.

Si le joueur attaquant inflige plus de pertes qu'il ne reste de figurines au sein de l'unité visée, ces pertes supplémentaires n'ont aucun effet.



**Symbolie infanterie :**  
inflige 1 perte à une unité d'infanterie  
(snowtrooper ou soldat de la base Écho)



**Symbolie véhicule :**  
inflige 1 perte à une unité de véhicules  
(AT-AT ou snowspeeders)



**Symbolie explosion :**  
inflige 1 perte à une unité de n'importe quel type :  
infanterie, véhicules ou spéciale.



**Symbolie croix :**  
compte comme un échec.

Tout dé qui n'affiche pas le symbole du type de l'unité visée, d'une explosion ou d'une retraite est également un échec.

## Retraite



**Symbolie retraite :**  
une fois les pertes comptées et les figurines retirées,  
les retraites sont appliquées.

Pour chaque symbole de retraite obtenu, l'unité visée doit se replier de 1 hex vers sa ligne de base. 2 icônes de retraite la force à reculer de 2 hex, etc.

Le joueur qui commande l'unité visée décide dans quel hex cette unité se replie, en suivant les règles suivantes :

♦ Sauf indication contraire dans les règles spéciales du scénario, une unité doit toujours se replier vers sa ligne de base.

♦ Les terrains n'affectent pas les mouvements de retraite. Une unité peut donc traverser des rochers ou des débris sans s'arrêter. Toutefois, les terrains dits infranchissables ne peuvent être traversés, même lors d'une retraite.

♦ Une unité ne peut ni traverser, ni s'arrêter sur un hex occupé par une autre unité (amie ou ennemie) lors d'une retraite.

♦ Si une unité ne peut pas se replier, ou si sa retraite la conduirait à quitter les limites du champ de bataille, elle subit une perte pour chaque hex de retraite qu'elle ne peut pas effectuer.

♦ Certains types de terrain permettent à certaines unités d'ignorer un symbole retraite obtenu contre elles.

♦ Vous ne pouvez pas « choisir » de faire perdre une figurine à une unité si cette dernière possède une voie de repli dégagée lui permettant d'appliquer l'intégralité des symboles retraite obtenus contre elle.

## 5 Piocher une carte de commandement

Après avoir résolu toutes les attaques, défaussez la carte de commandement que vous avez jouée, face visible, à côté de votre paquet et piochez une nouvelle carte. Votre tour est terminé.

Si votre paquet de cartes est épuisé, mélangez les cartes défausées pour en former un nouveau.



**1** Le joueur rebelle décide d'attaquer avec son infanterie. La puissance de feu d'une unité n'étant pas affectée par les pertes qu'elle a subies, son attaque dans un hex adjacent est donc de 3 dés. Toutefois, l'unité impériale se trouve dans des rochers, ce qui lui confère une protection de 1 dé contre une attaque d'infanterie. Le rebelle lance 2 dés et obtient une croix et une explosion. Il en résulte 1 perte, et l'infanterie impériale perd 1 figurine. Aucun symbole retraite n'ayant été obtenu, cette attaque est terminée et le joueur rebelle peut poursuivre avec celle de son autre unité.



**2** Les snowspeeders lancent 4 dés sur cette unité d'infanterie adjacente. Le joueur rebelle obtient les symboles suivants : 1 véhicule, 2 infantries, 1 retraite. Le symbole véhicule est un échec et les 2 symboles infanterie infligent chacun 1 perte : 2 figurines sont retirées de l'unité d'infanterie impériale.



**3** Comme un symbole retraite a été obtenu, l'infanterie impériale survivante, désormais réduite à 2 figurines, doit se replier vers la ligne de base impériale. Le joueur de l'Empire choisit dans quel hex son unité se replie et la phase d'attaque prend fin.



# ANNEXE

## 1/ UNITÉS

### Unités standard

Les unités standard suivent les règles énoncées dans les pages qui précèdent, chacune d'entre elles ayant ses propres spécificités. Veillez à lire attentivement le récapitulatif ci-dessous.

#### UNITÉS DE L'ALLIANCE REBELLE



##### SOLDATS DE LA BASE ÉCHO

Unité d'infanterie



Nombre de figurines • 3

Déplacement • 0-1 hex et attaque ou 2 hex sans attaquer



##### SNOWSPEEDERS

Unité de véhicules / volante



Nombre de figurines • 3

Déplacement • 0-3 hex. Peut se déplacer sur les hex de crevasse.



##### ARTILLERIE REBELLE

Unité spéciale / artillerie



Nombre de figurines • 1

Déplacement • ne peut pas se déplacer



• Les unités d'artillerie rebelle doivent ignorer tous les symboles retraite obtenus contre elles.

**IMPORTANT :** éliminer une unité d'artillerie rebelle ne rapporte pas de médaille.

#### UNITÉS DE L'EMPIRE GALACTIQUE



##### SNOWTROOPERS

Unité d'infanterie



Nombre de figurines • 4

Déplacement • 0-1 hex et attaque ou 2 hex sans attaquer



##### AT-AT

Unité de véhicules



Nombre de figurines • 1

Déplacement • 0-1 hex. Ne peut pas se déplacer sur les hex de crête.



• Les dés qui infligent des pertes doivent être relancés pour un **jet de confirmation**: l'AT-AT est éliminé si au moins 1 explosion est obtenue lors du jet de confirmation.

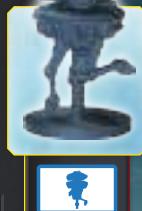
• Les unités d'AT-AT doivent ignorer tous les symboles retraite obtenus contre elles.

• Les unités d'AT-AT ne bénéficient jamais des protections de terrain.



##### DROÏDES SONDES IMPÉRIAUX

Unité spéciale / droïde



Nombre de figurines • 2

Déplacement • 0-2 hex



**IMPORTANT :** éliminer une unité de droïdes sondes impériaux ne rapporte pas de médaille.



## Forces spéciales

Les unités de forces spéciales sont identifiées sur la carte du scénario et sur le plateau par des badges. Elles suivent les mêmes règles que des unités standard, exception faite des capacités spéciales décrites ci-dessous.

Une unité ne peut posséder qu'un seul badge de forces spéciales.



### Assaut (infanterie)

Ces forces spéciales ont été intensivement entraînées à la progression dans des environnements hostiles et au combat rapproché.

Si une unité d'assaut, après une attaque en combat rapproché, réussit à éliminer sa cible ou à la forcer à se replier, cette unité d'assaut peut immédiatement effectuer une **percée** : elle se déplace dans l'hex laissé vide et peut mener une seconde attaque.

- Une unité d'assaut ne peut effectuer qu'une seule percée par tour.
- L'attaque permise par une percée doit être résolue avant qu'une autre unité puisse attaquer.
- Les restrictions de mouvement et d'attaque des terrains s'appliquent lors d'une percée. Par exemple, une unité d'assaut effectuant une percée sur un hex de débris ne pourra pas mener de seconde attaque.
- L'attaque de percée peut cibler n'importe quelle unité ennemie à portée de tir.



### E-Web (infanterie)



En place

En mouvement

Ce canon blaster lourd à répétition peut causer d'énormes dégâts. Mais les soldats ont besoin de temps pour le déployer après s'être déplacés...

- Une unité E-Web débute une bataille avec son badge avec la face « en place » visible.
- Après que l'unité a été activée **et s'est déplacée**, placez son badge avec la face « en mouvement » visible.
- Après que l'unité a été activée, **et si l'unité ne s'est pas déplacée**, placez le badge avec sa face « en place » visible avant de commencer la phase d'attaque.



Une unité E-Web dont le badge a la face « en mouvement » visible se comporte comme une unité d'infanterie standard.



Une unité E-Web dont le badge a la face « en place » visible peut, lors de chacune de ses attaques, relancer une fois tout ou partie de ses dés.



### Éclaireurs (infanterie)

Cette unité spécialisée peut apporter un soutien primordial à ses alliés en leur fournissant des informations sur les troupes ennemis.

Quand une unité d'éclaireurs se trouve sur un hex de crête et qu'elle a une ligne de vue (quelle que soit la distance) sur une unité ennemie, toute unité alliée qui attaque cette unité lance 1 dé supplémentaire.



### Troupes d'élite (infanterie)

Ces unités sont composées de vétérans qui ont compris l'importance de la mobilité au cœur de la bataille.

Les unités d'infanterie d'élite peuvent se déplacer de 0-2 hex et attaquer. Ils doivent néanmoins toujours respecter les restrictions de déplacement et d'attaque des terrains.



### Escadrilles d'élite (snowspeeders)

Les escadrilles d'élite de snowspeeders sont composées des meilleurs pilotes de la Rébellion.

Les unités de snowspeeders d'élite contiennent 4 figurines.





## 2/ TERRAINS

### Crêtes



**Déplacement** • les AT-AT ne peuvent pas se déplacer sur les crêtes. Pas de restriction pour les autres types d'unité.

**Attaque** • pas de restriction.

**Protection** • quand elles attaquent une unité ennemie occupant un hex de crête, toutes les unités réduisent le nombre de dés lancés de 1, sauf si elles se trouvent également sur une crête.

**Ligne de vue** • les crêtes bloquent la ligne de vue.

**Spécial** • la ligne de vue entre deux unités se trouvant sur des crêtes n'est bloquée que par les autres unités se trouvant également sur des crêtes, et par les séracs (voir annexe 7, page 12).

### Rochers



**Déplacement** • une unité qui entre dans un hex de rochers doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour.

**Attaque** • une unité qui entre dans un hex de rochers ne peut pas attaquer lors du même tour.

**Protection** • quand elles attaquent une unité ennemie occupant un hex de rochers, les unités de véhicules réduisent le nombre de dés lancés de 2 ; les autres unités le réduisent de 1.

**Ligne de vue** • les rochers bloquent la ligne de vue.

### Séracs



**Déplacement** • les séracs sont toujours infranchissables.

**Ligne de vue** • les séracs bloquent toujours la ligne de vue.

### Bâtiments & débris



**Déplacement** • une unité qui entre dans un hex de bâtiment ou de débris doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pour le reste du tour.

**Attaque** • une unité qui entre dans un hex de bâtiment ou de débris ne peut pas attaquer lors du même tour. Une unité de véhicules qui se trouve dans un hex de bâtiment ou de débris subit un malus de 2 dés à ses attaques.

**Protection** • quand elles attaquent une unité ennemie occupant un hex de bâtiment ou de débris, les unités de véhicules réduisent le nombre de dés lancés de 2 ; les autres unités le réduisent de 1.

**Ligne de vue** • les bâtiments et les débris bloquent la ligne de vue.



### Tranchées



**Déplacement** • pas de restriction.

**Attaque** • pas de restriction.

**Protection** • quand elles attaquent une unité d'infanterie occupant un hex de tranchées, toutes les unités réduisent le nombre de dés lancés de 1. De plus, une unité d'infanterie dans des tranchées peut ignorer un symbole de retraite obtenu contre elle à chaque attaque. Les autres types d'unité ne bénéficient d'aucune protection.

**Ligne de vue** • les tranchées ne bloquent pas la ligne de vue.



### Crevasses

**Déplacement** • les crevasses sont toujours infranchissables, sauf pour les unités volantes, telles que les snowspeeders.

**Ligne de vue** • les crevasses ne bloquent pas la ligne de vue.

## 3/ STRUCTURES

Les structures sont des tuiles de terrain à placer sur le plateau comme indiqué par le scénario. Elles peuvent être attaquées et détruites mais elles ne sont **jamais considérées comme des unités**.

### Générateur de bouclier / canon à ions



**Déplacement** • les générateurs de bouclier et canon à ions sont toujours infranchissables.

**Protection** • les générateurs de bouclier et canon à ions bénéficient de la protection de l'hex de terrain sur lequel ils sont installés.

**Ligne de vue** • les générateurs de bouclier et canon à ions bloquent la ligne de vue.



## 4/ OBJECTIFS

Vous trouverez ci-dessous les expressions les plus courantes utilisées pour définir les objectifs sur le plateau, qui permettent aux joueurs de gagner des médailles supplémentaires.



### Médaille-objectif TEMPORAIRE

Une médaille-objectif de ce type est gagnée et conservée tant qu'une unité du camp désigné occupe l'hex où se trouve l'objectif. Si l'unité quitte l'hex (en se déplaçant, en se repliant ou en étant éliminée), la médaille est immédiatement perdue et doit être replacée sur son hex d'origine.



### Médaille-objectif PERMANENTE

Une médaille-objectif de ce type est définitivement gagnée dès qu'une unité du camp désigné occupe l'hex où se trouve l'objectif. La médaille n'est pas perdue ni remise sur le plateau, même si l'unité qui l'a capturée quitte cet hex.



### Objectif de MORT SUBITE

Dès que le camp remplit les conditions de mort subite qui lui ont été attribuées, la partie s'achève immédiatement et ce camp remporte la victoire.

## 5/ JOUER AVEC DES CARTES LEADER

La boîte de *La Bataille de Hoth* contient 6 sets de cartes leader : Dark Vador, Maximilian Veers et Firmus Piett pour l'Empire ; Leia Organa, Luke Skywalker et Han Solo pour l'Alliance Rebelle.

Si vous désirez jouer à *La Bataille de Hoth* avec des leaders, chaque joueur choisit un leader de son camp et ajoute les 3 cartes de ce leader à son paquet de cartes de commandement, et mélange le tout. Ces nouvelles cartes sont des cartes tactiques et se jouent comme des cartes normales.

## 6/ MODE PAR ÉQUIPE POUR 3 ET 4 JOUEURS

*La Bataille de Hoth* vous permet d'avoir une équipe de 2 joueurs aux commandes de l'un des deux camps, ou de chacun deux camps. Pour cela, suivez les étapes suivantes :

### 1- Formez les équipes

Constituez deux équipes composées chacune de 2 joueurs. Si vous êtes 3 joueurs autour de la table, une équipe de 2 joueurs affrontera un joueur seul.

Dans chaque équipe de 2 joueurs, désignez l'un d'eux pour être le 1<sup>er</sup> joueur, qui s'installera sur le côté gauche de son camp. Au sein d'une équipe, chaque joueur prend une section de porte-cartes.

### 2- Mise en place

Préparez une partie comme d'habitude. Toutefois, arrivés à l'étape 9, suivez la procédure suivante :

♦ **Pour un joueur seul**, suivez les instructions habituelles.

♦ **Pour une équipe de 2 joueurs**, mélangez les cartes de commandement de leur camp et distribuez-en 8 à chaque joueur, face cachée, pour constituer leurs paquets personnels. Puis, chacun pioche, dans son paquet personnel, un nombre de cartes de commandement égal à celui indiqué dans

le briefing du scénario pour son camp, divisé par deux et arrondi au nombre supérieur, et les place dans sa main.

♦ **Pour jouer avec des leaders**, les joueurs dans une équipe choisissent **chacun** un leader et ajoutent les 3 cartes de ce leader dans leur paquet personnel, **après** que le paquet de cartes de commandement de leur camp a été séparé en deux. Un joueur seul choisit un leader et ajoute ses 3 cartes à son paquet comme d'habitude.

### 3- Tour de jeu

Lors de la partie, chaque camp va jouer l'un après l'autre, en commençant par celui indiqué dans le briefing du scénario, et ce quel que soit le nombre de joueurs dans chaque camp. Les membres d'une même équipe, toutefois, se relaient pour jouer pour le compte de leur camp, chacun leur tour.

**Note :** le joueur dont c'est le tour de jouer au sein d'une équipe est appelé le **joueur actif**.

**Dans une partie à 4 joueurs**, le 1<sup>er</sup> joueur du camp qui démarre la partie jouera en premier, suivi par le 1<sup>er</sup> joueur de l'autre camp. Puis le 2<sup>er</sup> joueur du camp qui démarre la partie, suivi par le 2<sup>er</sup> joueur de l'autre camp.

**Dans une partie à 3 joueurs**, le joueur seul joue un tour après le tour de chaque joueur de l'équipe adverse.

**Par exemple**, dans un scénario avec un joueur impérial seul contre une équipe avec 2 joueurs rebelles, et dans lequel les rebelles jouent en premier, le début se partage ainsi : 1<sup>er</sup> joueur rebelle, puis joueur impérial seul, puis 2<sup>er</sup> joueur rebelle, puis joueur impérial seul, etc.

Le reste des règles s'applique normalement, avec les exceptions suivantes pour une équipe de 2 joueurs :

♦ Le joueur actif ne peut jouer qu'une carte commandement de sa propre main.

♦ À la fin du tour du joueur actif, la carte de commandement jouée est placée dans une défausse personnelle et la nouvelle carte de commandement doit être piochée dans son paquet personnel.

♦ Les joueurs d'une même équipe peuvent se montrer leurs cartes de commandement. Ils peuvent également discuter de leur stratégie et de leurs plans pour les tours à venir, mais ils doivent le faire à haute-voix, en présence de leur(s) adversaire(s).

♦ Quand la carte *Redéploiement* est jouée, le joueur actif peut défausser autant de cartes de commandement qu'il souhaite et en piocher le même nombre +1. Puis, son équipier peut défausser autant de cartes qu'il souhaite et en piocher le même nombre.



## 7 / CAS PARTICULIERS

### Ligne de vue longeant les hexagones

En vérifiant la ligne de vue entre deux unités, il arrive que la ligne entre les centres des deux hex de ces unités longe un ou plusieurs hex contenant des obstructions, mais sans les croiser. Dans ce cas :

- ◆ La ligne de vue n'est pas bloquée si la ou les obstruction(s) se trouve(nt) d'un seul et même côté de la ligne (cas 1 et 2 de l'exemple ci-dessous).
- ◆ La ligne de vue est bloquée si des obstructions se trouvent des deux côtés de la ligne (cas 3 de l'exemple ci-dessous).



Parmi les trois unités d'infanterie impériale qui sont à portée de tir, cette artillerie rebelle n'a une ligne de vue dégagée que sur deux d'entre elles.

**Cas 1:** la ligne de vue ne longe qu'un hex de rochers, sans le traverser, elle n'est donc pas bloquée.

**Cas 2:** la ligne de vue longe deux hex bloquant la ligne de vue (un contenant une unité et une crête), mais comme ils se trouvent du même côté de la ligne, ils ne bloquent pas la ligne de vue.

**Cas 3:** la ligne de vue longe deux hex bloquant la ligne de vue (un de rochers et un autre de crête) et ces hex se trouvent des deux côtés de la ligne : la ligne de vue est donc bloquée.

### Ligne de vue et limites du champ de bataille

Les demi-hexagones se trouvant sur les bords du champ de bataille bloquent la ligne de vue.

La ligne de vue entre ces deux unités longe deux hex contenant des obstructions, chacun d'un côté de la ligne (la limite du champ de bataille à gauche et l'infanterie rebelle à droite). Elle est par conséquent bloquée.



### Ligne de vue et crêtes

Pour les unités se trouvant sur des crêtes, les règles de ligne de vue sont légèrement modifiées. Entre deux unités se trouvant toutes les deux sur des crêtes, la ligne de vue ne peut être bloquée que par :

- ◆ d'autres unités se trouvant sur des crêtes
- ◆ les séracs

Entre deux unités, dont une seule se trouvant sur une crête, les règles de ligne de vue s'appliquent normalement.



**1** Entre l'infanterie rebelle, située sur une crête, et l'infanterie impériale qui ne l'est pas, les règles de ligne de vue s'appliquent normalement et l'hex de rochers bloque la ligne de vue.



**2** Après que l'infanterie impériale s'est déplacée également sur une crête, les rochers ne bloquent plus la ligne de vue entre elle et l'infanterie rebelle. Elle n'est pas non plus bloquée par l'autre hex de crête se trouvant entre elles.



**3** Entre ces deux unités, la ligne de vue ne pourra dès lors plus être bloquée que par un hex de séracs ou, comme ici, par une autre unité se trouvant également sur une crête.

Auteurs - Richard Borg et Adrien Martinot

Illustrations - Benjamin Carré, Christophe Duhaize, Tony Foti et Clément Masson

© 6™ Lucasfilm Ltd. Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder. © 2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.



FR  
ÉLÉMEN  
TS D'EMBAL  
AGE +  
NOTICE



DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DU  
DÉCHETERIE

Adresses sur quefairedesmesdechets.fr