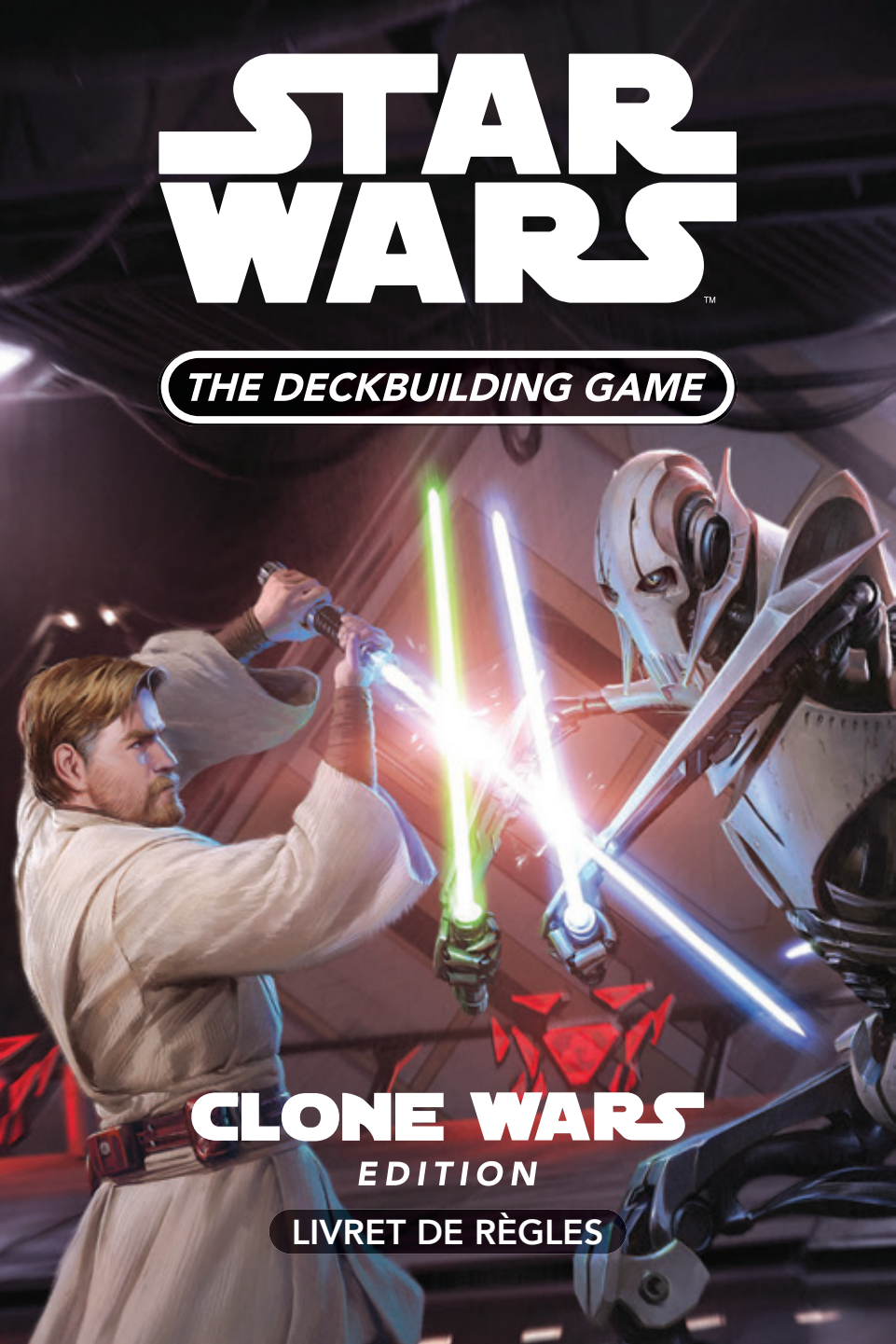


STAR WARS



THE DECKBUILDING GAME

CLONE WARS
EDITION

LIVRET DE RÈGLES

C'est la guerre ! La découverte des fonderies de droïdes sur Geonosis et le déploiement soudain de l'armée des clones ont déclenché la Guerre des Clones. Les innombrables armées de droïdes déployées par l'Alliance Séparatiste promettent un combat équilibré contre les Jedi, les gardiens de la République Galactique. Avec le sort de la République en jeu, la galaxie attend impatiemment son issue...

APERÇU DU JEU

« De débiter la Guerre des Clones vient juste. » – Yoda

STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION est un jeu compétitif pour deux joueurs vous plongeant dans la guerre que se livrent la République Galactique et l'Alliance Séparatiste. Votre adversaire et vous choisissez chacun le camp que vous souhaitez incarner : la République ou les Séparatistes. Au cours de la partie, vous améliorerez votre deck de départ en achetant des cartes qui renforceront votre puissance de feu et multiplieront vos ressources. Vous pourrez alors attaquer avec de plus en plus d'efficacité les bases de votre adversaire : le premier joueur qui détruit trois bases adverses remporte la partie !

VERSION GUERRE DES CLONES

Cette **CLONE WARS EDITION** peut être jouée indépendamment ou combinée avec d'autres boîtes **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME**. Les règles de cette édition sont quasiment identiques aux règles originelles, bien que les règles pour Exiler une carte aient été mises à jour (voir page 26). La façon de combiner cette version du jeu avec la première boîte est expliquée dans la section « Jouer avec plusieurs versions », à la page 28.

MATÉRIEL



10 cartes Départ
République



10 cartes Départ
Séparatiste



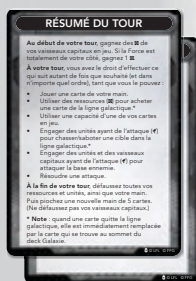
90 cartes
Galaxie



10 cartes Pilote de la
Bordure Extérieure



20 cartes Base
(10 République,
10 Séparatiste)



2 cartes de
référence



1 piste Équilibre
de la Force



50 pions Dégât
(violet)



1 marqueur de
la Force (blanc)



20 pions Ressource
(jaune)

MISE EN PLACE

Pour préparer la partie, effectuez les étapes suivantes :

1. Chaque joueur choisit une faction : République ou Séparatiste.
2. Rassemblez les cinq cartes Base République indiquées ci-dessous afin de constituer le deck Base du joueur République. Rassemblez les cinq cartes Base Séparatiste indiquées ci-dessous afin de constituer le deck Base du joueur Séparatiste. (Rangez dans la boîte les bases restantes, elles ne seront utilisées que dans le cadre des modes de jeu avancés, voir page 28.)



DECK BASE RÉPUBLIQUE

- Rishi (base de départ)
- Anaxes
- Coruscant
- Kamino
- Ryloth



DECK BASE SÉPARATISTE

- Xorrn (base de départ)
- Dac
- Felucia
- Geonosis
- Mygeeto

3. Chaque joueur pose sa base de départ (Rishi ou Xorrn) face visible devant lui. Il glisse en dessous, face cachée, ses autres cartes Base (dans n'importe quel ordre).
4. Séparez les 10 cartes Départ République et les 10 cartes Départ Séparatiste (listées ci-dessous) des autres cartes. Chaque joueur prend les 10 cartes qui correspondent à sa faction et les mélange pour constituer son propre deck. Le joueur qu'il pose face cachée à côté de son deck Base.



Indique qu'il s'agit d'une carte à mettre dans votre deck de départ



CARTES DÉPART RÉPUBLIQUE

- Navette de la République (x7)
- Soldat Clone (x2)
- Chevalier Jedi (x1)



CARTES DÉPART SÉPARATISTE

- Navette Séparatiste (x7)
- Droïde de Combat B1 (x2)
- Agent du Côté Obscur (x1)

- Mélangez les 90 cartes Galaxie pour constituer le deck Galaxie. Prenez 6 cartes du sommet du deck et alignez-les, face visible, pour créer la « ligne galactique ». Orientez les cartes République dans le sens de lecture du joueur République et les cartes Séparatiste dans celui du joueur Séparatiste. Placez les cartes neutres (grises) horizontalement afin que les deux joueurs puissent les lire facilement. Placez le deck Galaxie face cachée à l'une des extrémités de la ligne galactique.
- Empilez les 10 cartes Pilote de la Bordure Extérieure, face visible, à l'autre extrémité de la ligne galactique pour constituer le deck Pilote de la Bordure Extérieure.



Deck Galaxie, ligne galactique et deck Pilote de la Bordure Extérieure

- Placez les pions Dégât et les pions Ressource à proximité du deck Galaxie à portée de main des joueurs, afin de constituer deux stocks de pions.



Pions Dégât (violet), pions Ressource (jaune)

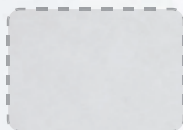
- Dépliez la piste Équilibre de la Force pour que la face dotée des symboles République et Séparatiste soit visible. (L'autre face est utilisée quand vous utilisez plusieurs versions du jeu, voir page 28.) Placez-la à côté du deck Pilote de la Bordure Extérieure, perpendiculairement à la ligne galactique, le symbole République faisant face au joueur République. Placez le marqueur de la Force dans la case la plus proche du symbole République de la piste. (La Force est totalement du côté République au début de la partie.)



- Chaque joueur pioche 5 cartes du sommet de son deck. La partie peut commencer !

EXEMPLE DE MISE EN PLACE

Pile d'Exil du Joueur
République



Base République



Stock de Dégâts



Défausse
Galactique



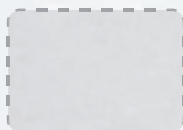
Deck Galaxie



Ligne Galactique



Stock de Ressources



Pile d'Exil du Joueur
Séparatiste



Défausse du Joueur
Séparatiste



Deck du Joueur
Séparatiste



ZONE DE JEU SÉPARATISTE



ZONE DE JEU RÉPUBLIQUE

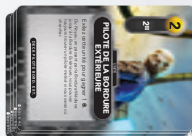
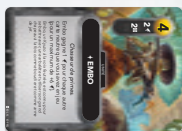
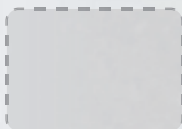
Deck du Joueur
République



Défausse du Joueur
République



Pile de Victoire
République



Ligne Galactique

Deck Pilote
de la Bordure
Extérieure



Piste Équilibre
de la Force



Base Séparatiste

Pile de Victoire
Séparatiste



CONCEPTS FONDAMENTAUX

Les pages suivantes vous présentent des aspects du jeu qui sont essentiels à connaître pour jouer à **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION**

C'EST QUOI LE DECKBUILDING

« Avant de faire un grand pas en avant, on est très souvent obligé de faire deux pas en arrière. » – Obi-Wan Kenobi

Dans ce jeu, les joueurs commencent chacun avec leur propre deck de 10 cartes. Ces decks de départ ne sont pas très puissants ; ils fournissent principalement des ressources. Dès le début de la partie, utilisez ces ressources pour acheter de nouvelles cartes. Vous les ajouterez plus tard à votre deck afin de l'améliorer, ce qui vous permettra de générer plus de ressources et de lancer des attaques de plus en plus dévastatrices lors des prochains tours.

Soyez attentifs aux capacités des cartes que vous achetez, afin qu'elles se combinent efficacement à celles que vous possédez déjà. Gardez aussi un œil sur les cartes que votre adversaire achète, cela vous aidera à comprendre sa stratégie et à élaborer votre plan pour le contrer.

L'ÉQUILIBRE DE LA FORCE

« Ressens. Ne pense pas. Fie-toi à ton instinct. » – Qui-Gon Jinn

L'équilibre de la Force permet de déterminer si la Force est en faveur de la République ou des Séparatistes. Pendant la partie, différents effets vont modifier l'équilibre de la Force entre les deux factions. La piste Équilibre de la Force sert à suivre ces variations.

Certaines cartes possèdent la mention « si la Force est de votre côté ». Les capacités de ces cartes ne peuvent être utilisées que si le marqueur de la Force est dans l'une des trois cases situées de votre côté de la piste Équilibre de la Force.

- ✦ Si le marqueur de la Force est dans l'une des trois cases du côté Obscur, alors la Force est du côté du joueur Séparatiste.
- ✦ Si le marqueur de la Force est dans l'une des trois cases du côté Lumineux, alors la Force est du côté du joueur République.
- ✦ Si le marqueur de la Force est dans la case neutre du milieu, la Force n'est avec aucun des joueurs.

Lorsque vous gagnez de la Force (⊕), déplacez le marqueur de la Force vers vous du nombre de cases indiqué. Si la Force est totalement de votre côté au début de votre tour (c'est-à-dire que le marqueur de la Force est dans la case la plus proche de votre symbole), vous gagnez une ressource supplémentaire que vous pouvez utiliser à ce tour.



Côté Obscur

Neutre

Côté Lumineux

La Force est actuellement du côté du joueur République car le marqueur de la Force se trouve dans l'une des trois cases du côté Lumineux.

DESCRIPTION DES CARTES

STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION utilise trois types de cartes : les unités, les bases et les vaisseaux capitaux. Nous détaillons ci-dessous, les symboles et autres informations qui se trouvent sur ces cartes.

ATTAQUE

Le nombre de dégâts que cette carte inflige.

RESSOURCES

Le nombre de ressources que cette carte génère.

FORCE

La quantité de Force que cette carte génère.

TITRE

Le nom de cette carte.

COÛT

Le nombre de ressources à dépenser pour acheter cette carte dans la ligne galactique.



VALEUR DE CIBLE

Le total d'attaque requis pour vaincre cette carte lorsqu'elle est dans la ligne galactique.

RÉCOMPENSE

Le bénéfice reçu pour avoir vaincu cette carte dans la ligne galactique.

SYMBOLE UNIQUE

Indique que cette carte est unique. D'autres cartes peuvent y faire référence.

SYMBOLE DE FACTION

Indique à quelle faction cette carte appartient.

TRAITS

Attributs descriptifs auxquels d'autres cartes peuvent faire référence.

CAPACITÉ

La façon spécifique dont cette carte interagit avec le jeu.

TYPE DE CARTE

Détermine comment fonctionne cette carte pendant la partie.



POINTS DE VIE

La quantité de dégâts requise pour détruire cette carte lorsqu'elle est dans la zone de jeu d'une faction.



AFFILIATION DES FACTIONS

« Aujourd'hui, on ne se bat pas que pour la République. Aujourd'hui, on se bat pour tous nos frères restés chez nous. » – Capitaine Rex

STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION simule un affrontement entre deux factions : la République face aux Séparatistes. Les deux factions ont chacune leurs personnages, véhicules, vaisseaux et bases spécifiques, ce qui permet d'adapter les thèmes et styles de jeu de chaque faction à son histoire dans *Star Wars*. De plus, des cartes neutres représentent des vaisseaux, véhicules et personnages qui accepteront de rejoindre n'importe quel camp... mais à un certain prix !

Chaque carte du deck Galaxie appartient à une faction (République ou Séparatiste) ou est neutre. Seul le joueur Séparatiste peut acheter des cartes Séparatiste et seul le joueur République peut acheter des cartes République. Les cartes neutres peuvent être achetées par n'importe quel joueur. Une carte qui appartient à la faction de votre adversaire est une carte ennemie.



Symbole République



Symbole Séparatiste

**Ces symboles représentent les deux factions du jeu.
Une carte sans symbole de faction est une carte neutre.**



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



« Ça c'est ce qui s'appelle une course de modules ! » – Anakin Skywalker

Une partie se joue en une succession de tours. Le joueur Séparatiste effectue le premier tour, puis le joueur République effectue son tour, puis c'est de nouveau le tour du joueur Séparatiste et ainsi de suite en alternant entre les joueurs, jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la partie, en détruisant trois des bases de son adversaire.

DÉBUT DU TOUR

Effectuez les étapes suivantes au début de votre tour.

1. Si vous n'avez pas de base (parce que votre adversaire l'a détruite lors de son tour), regardez vos cartes Base restantes et choisissez-en une. Révélez-la, il s'agit de votre nouvelle base.
2. Si la Force est totalement de votre côté, gagnez 1 ressource : prenez un pion Ressource dans le stock et mettez-le dans votre zone de jeu.
3. Enfin, gagnez les ressources de chaque vaisseau capital que vous avez en jeu. (En début de partie, vous n'aurez pas de vaisseau capital en jeu, ignorez cette étape.)
 - ✦ Pour gagner les ressources d'une carte, prenez dans le stock un nombre de pions Ressource égal à la valeur de Ressources de la carte.
 - ✦ Les ressources que vous gagnez durant votre tour constituent votre « réserve de ressources ».

JOUER VOTRE TOUR

À votre tour, vous avez le droit d'effectuer les points suivants dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez (ou que vous le pouvez) :

- ✦ Jouer une carte.
- ✦ Acheter une carte.
- ✦ Utiliser une capacité de carte.
- ✦ Engager une carte en attaque.
- ✦ Résoudre une attaque.
- ✦ Terminer votre tour.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte, prenez-la de votre main et placez-la face visible dans votre zone de jeu. Cette carte est maintenant « en jeu ».

Après avoir joué une carte, gagnez immédiatement un nombre de ressources égal à la valeur de Ressources de cette carte.



Ensuite, déplacez le marqueur de la Force d'un nombre de cases égal à la valeur de Force de la carte, vers votre côté de la piste Équilibre de la Force.



Le joueur Séparatiste joue Asajj Ventress, une unité ayant 2 en Force. Il gagne donc 2 Force ce qui fait déplacer le marqueur de la Force de deux cases vers le côté Obscur.

Une fois qu'une carte est en jeu, vous pouvez utiliser sa capacité et/ou l'engager en attaque (voir Engager des cartes en attaque, page 17).

Les cartes Unité restent en jeu jusqu'à la fin de votre tour (voir Terminer votre tour, page 21). Chacune de vos cartes de vaisseau capital reste en jeu jusqu'à ce qu'elle ait reçu un nombre de dégâts supérieur ou égal à ses points de vie (voir Résoudre une attaque, page 18).

ACHETER UNE CARTE

Les cartes de la ligne galactique et du deck Pilote de la Bordure Extérieure sont disponibles à l'achat.

- ✦ Le joueur République peut acheter des cartes République et des cartes neutres mais ne peut pas acheter de cartes Séparatiste.
- ✦ Le joueur Séparatiste peut acheter des cartes Séparatiste et des cartes neutres mais ne peut pas acheter de cartes République.

Pour acheter une carte, dépensez un nombre de ressources égal au coût de la carte. Retirez ces ressources de votre réserve de ressources et remettez-les dans le stock. Ensuite, prenez la carte de la ligne galactique (ou du deck Pilote de la Bordure Extérieure) et placez-la face visible au sommet de votre **défausse**. La prochaine fois que vous mélangerez votre défausse dans votre deck, cette carte fera partie de votre deck et vous pourrez l'utiliser quand vous la piocherez dans les tours à venir.

- ✦ Quand une carte quitte la ligne galactique, remplacez-la immédiatement en révélant la carte qui se trouve au sommet du deck Galaxie et en la plaçant face visible dans l'emplacement vacant de la ligne galactique.



**Votre réserve
de ressources**

Stock de ressources

UTILISER UNE CAPACITÉ DE CARTE

« Vous n'êtes pas obligé de prendre les armes pour être puissant. La force de certains chefs réside dans leur capacité à inspirer le courage aux autres. »
– Ahsoka Tano

Pour utiliser la capacité d'une carte en jeu, indiquez à votre adversaire quelle carte vous souhaitez utiliser, puis résolvez les effets de sa capacité.

- ✦ Vous n'êtes pas obligé de résoudre les capacités de vos cartes.
 - ✦ Quand vous résolvez une capacité, résolvez autant que possible chaque partie de l'effet, et ignorez toute partie qui ne peut pas être résolue.
 - ✦ Vous ne pouvez utiliser la capacité de chacune de vos cartes en jeu qu'une seule fois par tour.
- ◇ La capacité d'une carte peut être utilisée lors du tour où la carte est jouée.
 - ◇ Après avoir utilisé une capacité de carte, inclinez légèrement la carte pour indiquer que vous avez utilisé sa capacité et que vous ne pourrez donc plus l'utiliser pendant ce tour.



Quand vous utilisez une capacité de carte, inclinez légèrement la carte pour indiquer qu'elle n'est plus disponible.

ENGAGER DES CARTES EN ATTAQUE

« Te voilà à terre, comme tous les Jedi très bientôt. » – Asajj Ventress

Vous pouvez utiliser vos unités et vos vaisseaux capitaux pour attaquer la base de votre adversaire (qui peut être protégée par les vaisseaux capitaux qu'il a en jeu). Vous pouvez également utiliser vos unités pour attaquer les cartes ennemies situées dans la ligne galactique, soit en les « chassant » si vous êtes le joueur Séparatiste, soit en les « sabotant » si vous êtes le joueur République (voir Chasse à la Prime et Sabotage, page 19).

Pour engager vos cartes dans une attaque contre la base ennemie, regroupez-les dans votre zone de jeu pour indiquer qu'elles sont engagées (certains joueurs préfèrent les placer directement face à la base ennemie). Pour engager des unités dans une attaque de chasse ou de sabotage, placez-les devant la carte de la ligne galactique que vous ciblez.



**Le Destroyer de classe Venator attaque la base du joueur Séparatiste.
Le Soldat CRA sabote le STAP dans la ligne galactique.**

Chacune de vos cartes en jeu peut être engagée dans une attaque à chaque tour. Quand vous déplacez une carte vers sa position d'attaque, conservez son orientation (droite ou légèrement inclinée) afin d'indiquer si sa capacité a déjà été utilisée ou pas. Il sera bien plus facile pour votre adversaire et vous de suivre la partie, si vous organisez correctement vos cartes dans vos zones de jeu respectives.

Remarque : Engager une carte dans une attaque ne provoque pas immédiatement la résolution de cette attaque. Vous pouvez en effet engager plusieurs cartes dans une même attaque (ce qui permettra de cumuler leur valeur d'Attaque) avant de décider de résoudre l'attaque. La résolution des attaques est expliquée à la page suivante.

RÉSOUTRE UNE ATTAQUE

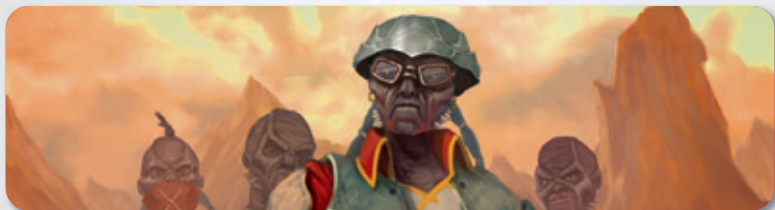
Vos attaques peuvent être résolues contre la base de votre adversaire, tandis que vos attaques de chasse ou de sabotage se résolvent contre des cartes de la ligne galactique. Les règles de ces différents types d'attaque sont décrites ci-dessous.

Attaque contre la base ennemie

Pour résoudre une attaque contre la base de votre adversaire, faites la somme des valeurs d'Attaque de toutes les unités et vaisseaux capitaux que vous avez engagés dans cette attaque. Prenez dans le stock un nombre de pions Dégât égal à cette somme : il s'agit de la quantité de dégâts que vous allez infliger à votre adversaire. Ces dégâts doivent être infligés et appliqués de la manière suivante :

- ✦ Chaque vaisseau capital que votre adversaire a en jeu doit être détruit avant de pouvoir appliquer des dégâts à sa base.
 - ◇ Quand un vaisseau capital possède un nombre de pions Dégât supérieur ou égal à ses points de vie, il est détruit et placé dans la défausse de son propriétaire.
 - ◇ Si votre adversaire a plusieurs vaisseaux capitaux en jeu, vous décidez comment les dégâts sont répartis entre ces vaisseaux.
- ✦ S'il vous reste des pions Dégât après avoir détruit tous les vaisseaux capitaux de votre adversaire, ces dégâts sont infligés à sa base.
 - ◇ Les pions Dégât placés sur une base (ou un vaisseau capital) restent sur la carte, à moins qu'une capacité de carte permette de les réparer.
- ✦ Quand une base possède un nombre de pions Dégât supérieur ou égal à ses points de vie, elle est détruite.
 - ◇ Quand la base de votre adversaire est détruite, placez-la dans votre pile de victoire près de la piste Équilibre de la Force. Remettez dans le stock les pions Dégât qui se trouvaient sur cette base.
 - ◇ Quand la base d'un joueur est détruite, ce joueur choisit une nouvelle base parmi ses cartes Base restantes au début de son prochain tour.
 - ◇ Une fois la base détruite, s'il reste des pions Dégât à appliquer, ils sont remis dans le stock. Ils ne sont pas appliqués à la base suivante.

Après avoir résolu une attaque contre la base de votre adversaire, laissez ensemble les cartes qui ont participé à cette attaque jusqu'à la fin de votre tour, afin de ne pas oublier que ces cartes ont attaqué et qu'elles ne peuvent donc plus être engagées dans une autre attaque.



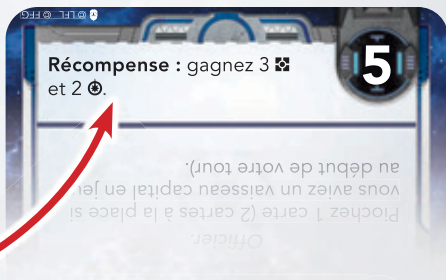
Chasse à la Prime et Sabotage

« Je m'acquitte de toutes les missions... tant que l'on y met le prix. »
– Cad Bane

L'emploi des termes « chasse » (à la prime) et « sabotage », sont justes des expressions thématiques. Il s'agit dans les deux cas du même type d'attaque qui consiste à attaquer des cartes ennemies situées dans la ligne galactique.

Chaque unité Séparatiste et République qui se trouve dans le deck Galaxie affiche une valeur de cible et une récompense, inscrites à l'envers en bas de la carte. Lorsque ces unités se trouvent dans la ligne galactique, le joueur qui peut les cibler sera ainsi capable de lire facilement ces informations.

Pour résoudre une attaque de chasse (si vous êtes le joueur Séparatiste) ou de sabotage (si vous êtes le joueur République), commencez par cibler une carte de la faction adverse dans la ligne galactique. Ensuite, faites la somme des valeurs d'Attaque de toutes les unités que vous avez engagées dans cette attaque. Si cette somme est supérieure ou égale à la valeur de cible de la carte attaquée, l'attaque est réussie. Défaussez la carte vaincue de la ligne galactique (placez-la dans la défausse galactique), puis remplacez-la par la carte qui se trouve au sommet du deck Galaxie. Enfin, vous pouvez recevoir la récompense proposée par la carte que vous venez de vaincre (ou ignorez cette récompense, vous n'êtes pas obligé de la prendre).



L'Amiral Trench a une valeur de cible de 5. S'il est vaincu, la récompense proposée est de trois ressources et deux Force.

Les règles suivantes s'appliquent aux attaques de chasse et de sabotage :

- ✦ Les vaisseaux capitaux ne peuvent pas être engagés dans des attaques de chasse ou de sabotage.
- ✦ Si la somme des valeurs d'Attaque dépasse la valeur de cible de la carte attaquée, l'excédent est perdu.
- ✦ Aucun pion Dégât n'est placé sur les cartes ciblées par une attaque de chasse ou de sabotage. Si la somme des valeurs d'Attaque des unités engagées dans cette attaque est inférieure à la valeur de cible, il ne se passe rien.



Dans le cadre d'un sabotage, le joueur République envoie un Delta-7B et un Soldat CRA pour une valeur d'Attaque totale de six. Comme cette valeur est supérieure à la valeur de cible de l'Amiral Trench, la carte de ce dernier est placée dans la défausse galactique, puis remplacée par la carte qui est au sommet du deck Galaxie. Le joueur République décide de recevoir la récompense de l'Amiral Trench : il gagne ainsi 3 ressources qu'il peut utiliser à ce tour et 2 Force.

Après avoir résolu une attaque de chasse ou de sabotage, laissez ensemble les cartes qui ont participé à cette attaque et mettez-les de côté jusqu'à la fin de votre tour, afin de ne pas oublier que ces cartes ont attaqué et qu'elles ne peuvent donc plus être engagées dans une autre attaque.

TERMINER VOTRE TOUR

Quand vous avez terminé tout ce que vous pouvez (ou voulez) faire, indiquez à votre adversaire que votre tour est terminé. Effectuez alors les étapes suivantes :

- ✦ Premièrement, défaussez toutes vos cartes Unité qui sont en jeu.
- ✦ Ensuite, redressez vos cartes Base et Vaisseau capital en jeu qui ont été inclinées lors du tour.
- ✦ Défaussez toutes les cartes que vous auriez encore dans votre main et remettez dans le stock tous les pions Ressource qui sont dans votre réserve de ressources.
- ✦ Enfin, piochez 5 cartes de votre deck. S'il n'y a plus de cartes dans votre deck lorsque vous devez piocher, mélangez votre défausse pour reformer votre deck et continuez de piocher.

Exemple : à la fin de votre tour, il reste trois cartes dans votre deck. Vous piochez ces trois cartes, puis vous mélangez votre défausse pour créer un nouveau deck. Vous piochez deux cartes de ce nouveau deck pour compléter votre main et avoir ainsi un total de cinq cartes.

REMPORTER LA PARTIE

« C'est terminé. Je vais en finir pour toujours ! » – Mace Windu

Le premier joueur qui détruit trois bases ennemies remporte la partie ! La partie se termine immédiatement lorsque la troisième base est détruite (plus aucune capacité de carte ne se résout, vous ne pouvez plus utiliser de ressources, ni attaquer, etc.)



EXEMPLE DE PARTIE EN COURS

Pile d'Exil du Joueur République



Base République



Stock de Dégâts

Vaisseaux Capitaux



Défausse Galactique



Deck Galaxie



Ligne Galactique



Stock de Ressources



Pile d'Exil du Joueur Séparatiste



Défausse du Joueur Séparatiste



Deck du Joueur Séparatiste



ZONE DE JEU SÉPARATISTE



ZONE DE JEU RÉPUBLIQUE

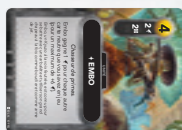
Deck du Joueur
République



Défausse du Joueur
République



Pile de Victoire
République



Ligne Galactique

Deck Pilote
de la Bordure
Extérieure

Piste Équilibre
de la Force



Vaisseau Capital



Base Séparatiste



Pile de Victoire
Séparatiste

RÈGLES ADDITIONNELLES

« Non, c'est impossible. Mais peut-être que les archives sont incomplètes. »
– Obi-Wan Kenobi

Vous trouverez ci-après des précisions sur des termes que vous rencontrerez en cours de partie, ainsi que des explications sur la marche à suivre dans diverses situations.

CAPACITÉS

Certaines cartes présentent des capacités que vous pouvez résoudre à votre tour. Le texte de la capacité indique quand et comment elle peut être utilisée.

- ✦ Les capacités qui ne précisent pas quand elles doivent être utilisées peuvent l'être à n'importe quel moment pendant votre tour tant que la carte concernée est en jeu.
 - ◇ Chaque capacité de carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.
- ✦ Vous n'êtes pas obligé de résoudre les capacités de vos cartes.
- ✦ Quand vous résolvez une capacité, résolvez autant que possible chaque partie de l'effet, et ignorez toute partie qui ne peut pas être résolue.
 - ◇ Par exemple, si une capacité vous indique de réparer trois dégâts de votre base, mais que votre base n'a que deux dégâts, vous réparez seulement deux dégâts.

CHOISIR

Certaines cartes vous demandent de choisir parmi plusieurs capacités. Quand à votre tour, vous décidez de résoudre une capacité à « choisir », vous devez opter pour une option que vous êtes capable de résoudre. Vous ne pouvez pas choisir une capacité que vous ne pouvez pas résoudre.

DÉFAUSSER

Certaines capacités vous permettent de défausser des cartes de votre main, de la main de votre adversaire ou de la ligne galactique.

- ✦ Quand vous défaussez une carte de votre main, vous choisissez la carte qui est défaussée à moins que la capacité ne vous indique de défausser une carte prise au hasard.
- ✦ Les cartes défaussées sont toujours placées dans leurs défausse respectives :
 - ◇ Si une carte est défaussée de votre main, elle est placée dans votre défausse.
 - ◇ Si une carte est défaussée de la main de votre adversaire, elle est placée dans sa défausse.

◇ Si une carte est défaussée de la ligne galactique, elle est placée dans la défausse galactique.

- ✦ Quand une capacité de carte défausse une autre carte de la ligne galactique, vous ne gagnez pas les récompenses indiquées sur la carte défaussée.

DÉTRUIRE

Certaines capacités vous permettent de détruire un vaisseau capital que votre adversaire a en jeu ou qui se trouve dans la ligne galactique. Les vaisseaux capitaux détruits sont immédiatement défaussés.

- ✦ Si vous détruisez un vaisseau capital dans la zone de jeu de votre adversaire, il est placé dans la défausse du joueur.
- ✦ Si vous détruisez un vaisseau capital dans la ligne galactique, il est placé dans la défausse galactique.

DEVOIR

Certaines capacités utilisent une forme conjuguée du verbe « devoir ». si la carte est en jeu, cette capacité n'est pas optionnelle, vous devez la résoudre !

EXILER

Certaines capacités vous permettent d'exiler des cartes. Cela vous permet de retirer de votre deck des cartes à faible potentiel et d'augmenter ainsi les chances de piocher vos cartes plus puissantes par la suite. Quand vous exilez une carte, elle est immédiatement retirée du jeu et placée dans votre pile d'exil personnelle, qui est une zone hors-jeu dans laquelle vous ne pouvez pas récupérer vos cartes (sauf si une capacité vous autorise à le faire).

Le joueur Séparatiste dispose de cartes possédant des capacités d'exiler ses propres cartes de sa main, de sa défausse ou même de la ligne galactique. De plus, il dispose aussi d'autres capacités qui lui permettent de récupérer des cartes depuis sa pile d'exil. Comprendre comment utiliser sa pile d'exil à son avantage est un élément important pour le joueur Séparatiste.

- ✦ Quand vous jouez une carte dont la capacité permet de l'exiler elle-même, vous pouvez utiliser ses valeurs d'Attaque, de Ressources et de Force avant de l'exiler.
- ✦ Quand une capacité de carte vous indique d'exiler une carte de votre main ou de votre défausse, la carte choisie doit être dans votre main ou dans votre défausse au moment où vous résolvez la capacité d'exil.
 - ◇ Si vous exilez une carte de votre main, vous ne pourrez pas jouer cette carte à ce tour.
- ✦ Les cartes dans les piles d'exil ne sont pas « en jeu » et ne sont pas considérées comme étant dans une défausse. Seules les capacités qui font explicitement référence aux cartes exilées peuvent interagir avec les cartes dans les piles d'exil.

- ◊ Chaque joueur a sa propre pile d'exil et certaines capacités permettent aux joueurs d'interagir avec leur propre pile d'exil.

- ✦ Vous pouvez consulter n'importe quelle pile d'exil à tout moment.

Exemple : au cours de la partie, le joueur Séparatiste a utilisé plusieurs capacités pour exiler des cartes. Ces cartes ont été retirées du jeu et ont été placées dans la pile d'exil du joueur Séparatiste. Puisqu'il a maintenant un Vaisseau de Contrôle Droïde en jeu, il peut interagir avec les cartes dans sa pile d'exil et en acheter une qui possède le trait Droïde.



GAGNER

Certaines capacités vous permettent de gagner des ressources, de l'attaque ou de la Force supplémentaires. Les circonstances vous indiquant comment elles sont gagnées sont indiquées par le texte de la capacité.

- ✦ Chaque valeur apparaissant sur une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.



Le Chasseur Hutt peut gagner une valeur d'attaque de 2.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Certaines capacités vous permettent d'infliger des dégâts à la base ennemie. Ces dégâts sont infligés directement à la base, en ignorant les vaisseaux capitaux.

QUAND

Certaines capacités utilisent le terme « quand ». Ces capacités sont appelées « capacités déclenchées » car elles sont déclenchées à un moment spécifique. Par exemple, les capacités de certaines bases commencent par : « Quand vous révélez cette base... ». Cela signifie que la capacité de cette base ne peut être utilisée qu'au moment où la carte est révélée.

- ✦ Les capacités déclenchées ne sont pas limitées à une fois par tour. Elles peuvent être résolues chaque fois que le moment spécifié pour leur déclenchement est satisfait.
- ✦ Si une capacité déclenchée entre en conflit avec la résolution d'une capacité de Récompense, résolvez la récompense en premier.

RÉPARER

Certaines capacités vous permettent de réparer des dégâts sur votre base. Pour réparer des dégâts, retirez un nombre de pions Dégât égal au nombre indiqué par la capacité de réparation.

RÉVÉLER

Certaines capacités vous indiquent de révéler la carte qui est au sommet du deck Galaxie. Quand vous révélez une carte, retournez-la pour que tout le monde puisse la lire. Ensuite, s'il n'est pas indiqué de défausser la carte, remettez-la face cachée sur le deck Galaxie.

SI

Certaines capacités utilisent le terme « si ». Ces capacités sont appelées « capacités conditionnelles » car elles ne peuvent être utilisées que quand leur condition est satisfaite. Par exemple, le texte d'une capacité qui commence par : « Si la Force est de votre côté... », signifie que cette capacité ne peut être utilisée que lorsque le marqueur de la Force est de votre côté sur la piste Équilibre de la Force.

TANT QUE

Certaines capacités utilisent le terme « tant que ». Ces capacités sont appelées « capacités permanentes » car elles restent actives tant que la condition spécifiée est satisfaite. Quand une carte dotée d'une capacité permanente quitte le jeu, son effet s'arrête immédiatement.

Exemple : tant que vous avez un Croiseur de classe Dreadnought en jeu, il permet d'augmenter la valeur d'Attaque de vos unités neutres. Ce bonus prend fin dès qu'il quitte le jeu.

DECK VIDE

Si un deck est vide au moment d'y piocher ou d'y révéler une carte, mélangez la défausse de ce deck pour reformer un nouveau deck.

- ✦ Ne mélangez pas une défausse dès que son deck est vide. Attendez de devoir interagir avec le deck pour pouvoir le reformer !
 - ◇ Si votre deck Joueur est vide, attendez de devoir interagir avec lui pour mélanger votre défausse et reformer un nouveau deck.
 - ◇ Si le deck Galaxie est vide, attendez de devoir ajouter une carte à la ligne galactique pour mélanger la défausse galactique et reformer un nouveau deck.

MODES DE JEU AVANCÉS

« Ce n'est pas le genre d'histoire que racontent les Jedi. » – Chancelier Suprême Palpatine

STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION propose 10 bases République et 10 bases Séparatiste. Cependant, les instructions de mise en place, à la page 4, indiquent d'en remettre cinq de chaque faction dans la boîte avant de commencer la partie. Lorsque vous maîtriserez les règles du jeu, vous pourrez vous lancer dans des parties en intégrant les modes avancés décrits ci-dessous.

GALAXIE ÉTENDUE

Ce mode de jeu est celui pour lequel le jeu a été conçu. Il s'agit des mêmes règles que pour les parties d'initiation, sauf que les joueurs débutent chacun avec les 10 bases de leur faction dans leur deck Base. Quand vous choisissez une nouvelle base, plus d'options s'offrent à vous, ce qui vous permet de mieux adapter votre stratégie aux derniers rebondissements de la partie.

- ✦ Quand vous jouez en mode Galaxie Étendue, nous vous recommandons de jouer jusqu'à ce que **quatre** bases ennemies soient détruites.

JOUER AVEC PLUSIEURS VERSIONS

Si vous possédez la version précédente du jeu qui inclut les factions Rebelle et Empire, vous pouvez les utiliser avec la **CLONE WARS EDITION**. Commencez par séparer les decks Galaxie de chaque version, pour créer un deck par faction. Il y aura alors 6 decks Galaxie de 30 cartes chacun : Empire, Rebelle, République, Séparatiste, ainsi que 2 decks Neutre (chaque deck Neutre regroupant les cartes neutres de sa version).

Vous et votre adversaire choisissez chacun une faction différente et prenez les decks Départ et les bases correspondants. Choisissez 1 des 2 decks Neutre ou sélectionnez-le aléatoirement. Combinez ce deck Neutre et les cartes du deck Galaxie correspondants aux factions choisies. Il s'agira du deck Galaxie utilisé pour la partie. Comme pour une partie normale, le deck Galaxie est composé de 90 cartes : 30 pour chaque faction et 30 cartes neutres. Puis, continuez avec la mise en place classique, en utilisant l'un des deux decks Pilote de la Bordure Extérieure et en utilisant le côté gris de la piste Équilibre de la Force. Déterminez au hasard le premier joueur. Son adversaire commence avec la Force totalement de son côté.

MULTIJOUEUR 2VS2

Le mode multijoueur est une bataille opposant deux équipes de deux joueurs cherchant à prendre le contrôle de la galaxie. Vous aurez besoin de deux exemplaires de **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME** pour jouer. Cela peut être deux exemplaires de la même version du jeu ou un exemplaire de chaque version. Pour consulter les règles et autres schémas pour jouer en mode Multijoueur, rendez-vous sur : Asmodee-experts.fr

RÈGLES OPTIONNELLES

« Monseigneur, est-ce conforme à la loi ? » – Nute Gunray

STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION a été développé de manière que vous puissiez adapter les règles à votre façon de jouer. Combinez les règles ci-dessous avec n'importe quel mode de jeu au gré de vos envies.

ADAPTER LA DURÉE D'UNE PARTIE

Dans une partie d'initiation, le premier joueur qui détruit trois bases de son adversaire remporte la partie. Ce nombre peut être ajusté pour augmenter ou diminuer la durée de la partie. Les joueurs qui souhaitent plus de stratégie et optimiser les modifications de leur deck pourront augmenter les conditions de victoire à quatre ou cinq bases. Les joueurs qui préfèrent des parties plus rapides pourront réduire l'objectif à seulement deux bases. Il est important que les deux joueurs s'accordent sur le nombre de bases avant de commencer la partie.

SOUDOYER DES CARTES NEUTRES

« Les traîtres ! Les chiens ! Je suis tellement orgueilleux, mais tellement trahi. »
– Hondo Ohnaka

Il est impossible d'effectuer des attaques de chasse ou de sabotage contre des cartes neutres de la ligne galactique, mais cette règle optionnelle vous permet de les soudoyer. Pour soudoyer une carte neutre de la ligne galactique, vous devez dépenser un nombre de ressources égal au coût de cette carte ; puis vous défaussez cette carte (en la plaçant dans la défausse galactique). Vous pouvez ainsi retirer des cartes neutres non désirées de la ligne galactique sans les ajouter à votre deck.



En jouant avec cette règle optionnelle, un joueur pourrait dépenser des ressources pour défausser le Cargo de Classe Aurore ou le Droïde Assassin de la ligne galactique.

FOIRE AUX QUESTIONS

Voici les réponses à certaines questions récurrentes à propos des règles de **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME – CLONE WARS EDITION**.

Q. Dois-je jouer toutes les cartes de ma main ?

A. Non. Vous pouvez choisir de ne jouer que certaines cartes, mais les cartes non jouées seront tout de même défaussées à la fin de votre tour.

Q. Dois-je résoudre la capacité d'une carte immédiatement après l'avoir jouée ?

A. Non. Vous pouvez choisir quand vous résolvez la capacité d'une carte, à moins qu'elle ne commence par le terme « quand » (voir « Quand », page 26).

Q. Suis-je obligé d'utiliser les capacités de ma base ou des cartes que je joue ?

A. Non. Toutes les capacités de carte sont optionnelles. (Sauf si emploi du verbe « devoir ».)

Q. Puis-je choisir de résoudre seulement une partie d'une capacité ?

A. Non. Si vous choisissez de résoudre une capacité, vous devez résoudre autant que possible chaque partie de l'effet.

Q. Puis-je utiliser une capacité qui exile une carte Séparatiste de la ligne galactique même si je ne peux pas résoudre la capacité en entier ?

A. Oui. Comme vous devez résoudre autant que possible cette capacité, vous pouvez exiler une carte même si vous ne pouvez pas résoudre le reste de la capacité. Par exemple, vous pouvez utiliser la capacité du Tri-Chasseur même s'il n'y a pas de vaisseau capital ennemi.

Q. Si une capacité de carte indique que je peux exiler des cartes de ma main ou de ma défausse, puis-je exiler des cartes en provenance des deux ?

A. Oui. Vous pouvez exiler des cartes de votre main, de votre défausse ou n'importe quelle combinaison des deux.

Q. Suis-je obligé de récupérer la récompense lorsque je gagne une attaque de chasse ou de sabotage ?

A. Non. Les récompenses sont optionnelles.

Q. Puis-je regarder toutes les défausses ou piles d'exil quand je le souhaite ?

A. Oui. Les trois défausses et les deux piles d'exil sont des informations publiques. Vous ne pouvez pas changer l'ordre des cartes dans les défausses, mais vous pouvez changer l'ordre des cartes dans les piles d'exil.

Q. Si la base de mon adversaire est détruite par une capacité de carte, puis-je toujours attaquer ses vaisseaux capitaux ?

A. Oui. Vous pouvez résoudre une attaque contre une base ennemie même si celle-ci a déjà été détruite. Vous pourrez ainsi endommager les vaisseaux capitaux de votre adversaire. Tous les dégâts qui devraient être infligés à la base sont cependant perdus.

Q. Si Geonosis est ma base, puis-je dépenser 0 ressource pour acheter une carte qui coûte 0 ?

A. Oui. Vous pouvez acheter un *Droïde* de votre défausse qui a un coût de 0 (comme un *Droïde de Combat B1*) en dépensant 0 ressource.

Q. Si Mygeeto est détruite, dois-je remettre toutes les ressources non dépensées dans le stock ?

A. Pas immédiatement. Mygeeto indique que c'est à la **fin** de votre tour que vous devriez conserver vos ressources, vous pouvez donc toujours les dépenser pendant votre prochain tour.

CRÉDITS

Conception et développement de cette version : Frank Brooks

Conception originale du jeu : Caleb Grace

Production : Molly Glover

Édition : B.D. Flory

Relecture : Alexis Dykema

Spécialiste des règles de jeu : Alex Werner

Responsable de la gamme : Chris Winebrenner-Palo

Responsable de la conception du jeu : Kate Morgan

Conception graphique de cette version : Laurence Smith

Responsable de la conception graphique : Mercedes Opheim

Illustration de couverture : Darren Tan

Illustrations intérieures : Andrius Ainezin, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Arden Beckwith, Marius Bota, Colin Boyer, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Guillaume Ducos, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Sergey Glushakov, Audrey Hotte, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Romana Kendalic, Alex Kim, Kate Laird, Adam Lane, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, David Nash, Paulo Eduardo de Oliveira Torres Filho, Borja Pindado, Vlad Ricean, Emilio Rodriguez, Martin Diego Sadaba, Stephen Somers, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Andrea Zafiratos et Ben Zweifel

Direction artistique : Jeff Lee Johnson

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Spécialiste assurance qualité : Zach Tewalthomas

Coordinatrices des licences : Kira Hartke et Kaitlin Souza

Responsable des licences : Dana Cartwright

Direction de la production : Justin Anger et Austin Litzler

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Directeur de la stratégie produit : Jim Cartwright

Concepteur exécutif de jeu : Nate French

Directeur du studio : Chris Gerber

LUCASFILM LIMITED

Approbations Lucasfilm : Lawrence Cruz et Brian Merten

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction : Maleaume Orlinski

Relecture : Pauline Marcel

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez

TESTEURS

Daniel Batistuzzo, Ryan Billington, Michael Burr, Michael Carney, Rafa Cerrato, Michelle Christensen, Siymon Coleman, Tony Fanchi, Eric Fersten, Cassiano Gallina, Chad Garlinghouse, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Jonatan Harold, Rafa Hernández, Grace Holdinghaus, Sean Illg, Renato Maimone, Pedro "Pato" Martins, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Spencer Palmer, Colin Phelps, James Phillips, Lori Redman, Stephen Redman, Aaron Robertson, Heidi Robertson, Michael Roth, Brandt Sanderson, Rico Sennrich, Eric Stanton, Xander Tabler, Kevin Van Sloun et Egoitz Uribeetxebarria

© & TM Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © Gamegenic GmbH. Édité par Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Adaptation française par Edge Studio. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - Petites pièces - Danger d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



ASSOCIATION MAGASIN DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR

ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE +

NOTICE



STAR WARS

BORDURE EXTÉRIEURE AFFAIRES EN SUSPENS Extension

***Vous vous êtes fait un nom dans la Bordure Extérieure...
mais il vous reste quelques Affaires en Suspens.***



Les hypervoies des Mondes du Noyau promettent d'exceptionnelles opportunités. Des marchandises précieuses inondent le marché... Votre entreprise devrait pouvoir continuer à fructifier, mais surveillez vos arrières, les criminels recherchés sont plus souvent réclamés « morts » que « vifs » !

De nouveaux personnages, vaisseaux, équipements, primes, rencontres et autres éléments de jeu inédits vont redynamiser vos parties de *Star Wars : Bordure Extérieure*.

Enclenchez vos hyperpropulseurs...
les affaires reprennent !

Plus d'informations sur [Asmodee-experts.fr](https://www.asmodee-experts.fr)

