

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

MANDALORIENS

PAQUET DE FACTION

PRÉSENTATION DE L'EXTENSION

« Nos ennemis veulent nous diviser, mais les Mandaloriens sont plus forts ensemble. » – Bo-Katan

Le paquet de faction des Mandaloriens contient tout ce qu'il faut pour ajouter la faction des Mandaloriens à vos parties de **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** : 10 cartes Base, 10 cartes Départ, 30 cartes Galaxie et 1 carte Équilibre de la Force. Les cartes de la faction des Mandaloriens peuvent être identifiées grâce à leur symbole de faction :



Cette extension contient également 19 cartes neutres supplémentaires : 3 cartes Base, 15 cartes Galaxie et 1 Train à Répulsion Pyke. Ces cartes ne peuvent être utilisées que dans un nouveau mode de jeu 3 joueurs que nous vous présenterons un peu plus loin. Elles peuvent être identifiées par la mention

TROIS JOUEURS
UNIQUEMENT

1

JOUER LA FACTION DES MANDALORIENS DANS UNE PARTIE CLASSIQUE

« Telle est la voie. » – Le Mandalorien

Pour jouer une partie classique 1vs1 en utilisant la faction des Mandaloriens, effectuez les étapes suivantes :

1. Choisissez une faction à remplacer par celle des Mandaloriens.
2. Remplacez le deck Base et le deck de départ de la faction choisie par le deck Base et le deck de départ des Mandaloriens.
3. Retirez du deck Galaxie les 30 cartes Galaxie de la faction choisie. Ensuite, mélangez les 30 cartes Galaxie des Mandaloriens dans le deck Galaxie.
4. Après avoir déplié la piste Équilibre de la Force, recouvrez le côté de la piste de la faction choisie avec la carte Équilibre de la Force des Mandaloriens.
5. Déterminez aléatoirement qui commencera à jouer. Placez le marqueur de la Force dans la case la plus proche du symbole de faction de l'autre joueur sur la piste Équilibre de la Force.
6. Résolez les autres instructions de mise en place du livret de règles de la boîte de base. Vous êtes maintenant prêts à jouer ! Appliquez les règles habituelles du jeu.

Pour jouer une partie d'apprentissage avec la faction des Mandaloriens, incluez uniquement ces 5 cartes dans votre deck Base : Concord Dawn (base de départ), Mandalore, Nevarro, Trask et Arvala-VII.

MODE DE JEU 3 JOUEURS

Ce nouveau mode de jeu pour **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** permet à 3 joueurs de s'affronter dans un format « chacun pour soi ». Chaque joueur va combattre pour prendre le contrôle de la galaxie.

MISE EN PLACE

Pour préparer une partie à 3 joueurs, installez-vous d'un côté de la table de sorte qu'un joueur soit assis en bout de table et que les deux autres joueurs s'installent face à face à côté de lui (voir pages 8-9). Puis, effectuez les étapes suivantes :

1. Chaque joueur choisit une faction différente et place son deck Base et son deck de départ (de 10 cartes chacun) devant lui.
2. Chaque joueur remplace la base de départ de sa faction par l'une des bases neutres incluses dans ce paquet.



Base Neutre

- ◇ Rangez la base de départ de chaque faction dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées dans une partie à 3 joueurs.



3. Chaque joueur rassemble les 30 cartes Galaxie de sa faction et les divise aléatoirement en deux piles de 15 cartes chacune.
4. Les joueurs créent collectivement trois decks Galaxie séparés, en combinant leurs piles de 15 cartes comme suit :
 - ◊ Joueur A + Joueur B = deck Galaxie AB.
 - ◊ Joueur A + Joueur C = deck Galaxie AC.
 - ◊ Joueur B + Joueur C = deck Galaxie BC.
5. Organisez les trois decks Galaxie comme suit :
 - ◊ Placez le deck Galaxie AB entre le joueur A et le joueur B.
 - ◊ Placez le deck Galaxie AC entre le joueur A et le joueur C.
 - ◊ Placez le deck Galaxie BC entre le joueur B et le joueur C.



6. Mettez le Train à Répulsion Pyke de côté, puis mélangez ensemble les 15 cartes Galaxie neutres restantes de ce paquet avec les 30 cartes Galaxie neutres d'une boîte de **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME**.



Train à Répulsion Pyke

7. Divisez cette pile de 45 cartes neutres en trois piles de 15 cartes chacune. Puis, mélangez une pile de cartes neutres dans chacun des trois decks Galaxie.
- ♦ Il y a maintenant trois decks Galaxie de 45 cartes chacun – un entre chaque paire de joueur.
8. Divisez les pions Ressource et les pions Dégât entre les joueurs pour qu'ils disposent chacun de leur propre réserve près de leur deck Base.
- ♦ Les joueurs peuvent utiliser les pions des réserves des autres joueurs si besoin.



9. Placez la piste Équilibre de la Force sur la table entre les deux joueurs qui se font face. Puis, placez la carte Équilibre de la Force perpendiculairement à la piste pour que la carte Équilibre de la Force soit devant le joueur assis en bout de table.



**Carte Équilibre
de la Force**

**Piste Équilibre
de la Force**

- ◇ Glissez la carte Équilibre de la Force sous la piste dépliée pour qu'il n'y ait qu'une seule case neutre visible.



10. En utilisant chacun des trois decks Galaxie, créez trois lignes galactiques de **quatre** cartes chacune. Disposez-les de façon à ce qu'elles ressemblent aux branches d'une étoile partant de la piste Équilibre de la Force au centre de la table avec les decks Galaxie placés à chaque extrémité.
11. Mettez en jeu, à côté de la piste Équilibre de la Force, le Train à Répulsion Pyke précédemment mis de côté. Placez le deck Pilote de la Bordure Extérieure de l'autre côté de la piste.
12. Déterminez l'ordre du tour comme suit :
 - ◊ Quand vous jouez l'Empire contre les Rebelles contre les Mandaloriens, l'Empire joue en premier, puis les Mandaloriens et enfin les Rebelles. La Force est totalement du côté Rebelle au début de la partie.
 - ◊ Quand vous jouez la République contre les Séparatistes contre les Mandaloriens, les Séparatistes jouent en premier, puis les Mandaloriens et enfin la République. La Force est totalement du côté de la République au début de la partie.
 - ◊ Quand vous jouez avec n'importe quelle autre association de 3 factions, déterminez aléatoirement qui jouera en premier. Jouez dans le sens horaire à partir de ce joueur ; le dernier joueur commence la partie avec la Force totalement de son côté.
13. Chaque joueur pioche 5 cartes du sommet de son deck. La partie peut commencer !



EXEMPLE DE PARTIE APRÈS LA MISE EN PLACE

Joueur A

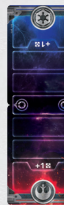


Deck Galaxie AC



Ligne galactique des
joueurs A & C

Deck Pilote
de la Bordure
Extérieure



Joueur C

8



Train à
Répulsion Pyke



Deck Galaxie BC



Joueur B



Deck Galaxie AB



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

« Quand quelqu'un choisit de suivre la Voie de Mandalore, il est à la fois le chasseur et la proie. » – L'Armurière

Appliquez les règles d'une partie classique, en y ajoutant les règles supplémentaires suivantes :

- ✦ Au lieu d'une ligne galactique et d'un deck Galaxie avec lesquels interagir, chaque joueur en a deux : à sa gauche et à sa droite.
 - ◇ Les joueurs peuvent interagir avec les lignes galactiques à leur gauche et à leur droite, mais ils ne peuvent pas interagir avec la ligne galactique située entre leurs adversaires.
 - ◇ Les joueurs peuvent interagir avec les decks Galaxie/défausses galactiques à leur gauche et à leur droite, mais ils ne peuvent pas interagir avec le deck Galaxie et la défausse galactique situés entre leurs adversaires.
 - ◇ Quand un joueur résout une capacité de carte qui se réfère à une ligne galactique, un deck Galaxie ou une défausse galactique, ce joueur doit choisir une ligne galactique, un deck Galaxie ou une défausse à sa gauche ou à sa droite.
 - » La capacité du Transport Corellien permet de contourner cette règle.
- ✦ Quand un joueur résout une capacité de carte qui se réfère à un adversaire, ce joueur doit choisir lequel de ses deux adversaires sera la cible de cette capacité.





- ✦ Quand un joueur déclare une attaque contre la base d'un adversaire, il doit préciser quelle base adverse il attaque, puis assigner les unités et/ou vaisseaux capitaux pour cette attaque.
 - ◇ Les joueurs peuvent attaquer les bases de leurs deux adversaires pendant le même tour, mais chaque unité et/ou vaisseau capital ne peut être assigné qu'à une seule attaque à chaque tour.
- ✦ Quand un joueur détruit une base, il la place dans sa pile de victoire. **Le premier joueur à avoir un minimum de cinq bases dans sa pile de victoire, dont au moins deux de chacun de ses adversaires, remporte la partie !**
 - ◇ Une base neutre dans votre pile de victoire compte pour votre total de cinq bases détruites, mais ne compte pas pour le minimum de deux bases par faction adverse.

- ✦ Chaque joueur peut acheter des cartes du deck Pilote de la Bordure Extérieure, peu importe sa position sur la table.
- ✦ Le Train à Répulsion Pyke n'est dans la ligne galactique d'aucun joueur, mais chaque joueur peut le chasser/saboter comme s'il était dans une ligne galactique. Quand un joueur attaque le Train avec succès, il reçoit la récompense indiquée, mais la carte n'est pas défaussée car elle ne peut pas quitter le jeu.
 - ◇ Les joueurs peuvent attaquer le Train et recevoir sa récompense plusieurs fois lors d'un même tour.
 - ◇ Attaquer avec succès le Train compte comme vaincre une cible dans la ligne galactique.



- ✦ Si la Force est avec un adversaire quand vous gagnez ☺, déplacez d'abord le marqueur de la Force vers la case neutre. Puis si vous n'avez pas complètement résolu la quantité totale, continuez de déplacer le marqueur de la Force vers votre extrémité de la piste/carte Équilibre de la Force.



Le joueur Rebelle gagne 3 ☺. Il déplace le marqueur de la Force d'une case vers la case neutre en le prenant du côté Mandalorien, puis de deux cases vers l'extrémité du côté Rebelle.

FOIRE AUX QUESTIONS

Voici les réponses à certaines questions récurrentes à propos des cartes de la faction des Mandaloriens et du nouveau mode de jeu à 3 joueurs.

LES MANDALORIENS

Q. Quand je résous la capacité du Vaisseau de Large Gauntlet pour révéler les 5 cartes du sommet de mon deck, que se passe-t-il si j'ai moins de 5 cartes dans mon deck ?

R. Révélez des cartes jusqu'à ce que votre deck soit vide. Puis mélangez votre défausse pour reformer un deck et continuez à révéler des cartes du sommet jusqu'à avoir 5 cartes révélées. Après avoir pris votre décision, placez chaque carte restante au sommet de votre deck dans l'ordre dans lequel elles ont été révélées.

Q. Quand j'utilise la capacité de Koska Reeves pour attaquer une unité neutre, ou la capacité du Pirate Mandalorien pour attaquer un vaisseau capital, puis-je assigner d'autres unités à l'attaque ?

R. Non. Ces capacités ne permettent pas à d'autres unités de rejoindre l'attaque.

Q. Si j'ai un vaisseau capital ennemi en jeu sous mon contrôle, où va ce vaisseau quand il est détruit ?

R. Quand vous achetez un vaisseau capital ennemi grâce au Pirate Mandalorien ou à Trask, vous devenez le propriétaire de cette carte et elle est placée dans votre défausse quand elle est détruite.



MODE 3 JOUEURS

Q. Puis-je parler des cartes que j'ai dans ma main, établir la stratégie de mon prochain coup ou passer des accords avec mes adversaires dans une partie à 3 joueurs ?

A. Oui. Beaucoup de cartes neutres incluses dans ce paquet sont conçues pour encourager la discussion et les accords.

Q. Que signifie donner le contrôle d'un vaisseau capital à un adversaire ?

R. Quand vous donnez le contrôle d'un vaisseau capital à un adversaire, déplacez-le dans sa zone de jeu devant sa base. Il devient le propriétaire de ce vaisseau. Ce vaisseau est placé dans sa défausse quand il est détruit.

Q. Puis-je toujours attaquer et détruire la base d'un adversaire si j'ai déjà 2 de ses bases dans ma pile de victoire ?

R. Oui. Il n'y a aucune limite au nombre de bases ennemies que vous pouvez avoir dans votre pile de victoire.

Q. Que se passe-t-il quand le deck Base d'un joueur est vide avant qu'un joueur ne remplisse les conditions de victoire ?

R. Dans cet improbable scénario, la partie s'achève immédiatement sur un match nul pour tous les joueurs.

Q. Que se passe-t-il si plusieurs capacités de carte devaient se résoudre en même temps ?

R. Le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de résolution des capacités de ces cartes.



CRÉDITS

Conception du jeu et développement :

Caleb Grace

Production : Jason Walden

Révision : B.D. Flory

Relecture : Molly Glover

Spécialiste des règles de jeu :

Alex Werner

Responsable de la conception graphique :

Alexandar Ortloff-Tang

Direction de la ligne de production :

Matt Saddoris

Direction de la conception du jeu :

Anthony Henson

Conception graphique de l'extension :

Christopher Hosch avec Laurence Smith

Direction de la conception graphique :

Mercedes Opheim

Illustration de couverture : Darren Tan

Illustrations intérieures : Andrius Anezin, Cristi Balenescu, Chris Bjors, Matt Bradbury, Joshua Cairos, JB Casacop, Tony Foti, John Gallagher, Mariusz Gandzel, Sviatoslav Gerasimchuk, Sergey Glushakov, James Ives, Jeff Lee Johnson, Alyssa McCarthy, Jake Murray, Pixeloid Studios Ltd, Paolo Puggioni, Stephen Somers, Darren Tan et Ryan Valle

Direction artistique : Tim Flanders

Directeur senior de la conception visuelle :

Brian Schomburg

Spécialiste de l'assurance qualité : Zach

Tewalthomas

Coordination de l'assurance qualité : Matt Diaz

Direction des licences : Dana Cartwright, Ariel

Didier et Kaitlin Souza

Coordination des licences : Kira Hartke

et Emerald Thompson

Direction de la production : Justin Anger et

Austin Litzler

Coordination de la production : Jarrett Ford

et Thomas Grundmeier

Direction des jeux : Caitlyn McGrath

Direction des opérations de studio : John

Franz-Wichlacz

Directeur de studio : Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games : Bill Altig

LUCASFILM LIMITED

Approbations Lucasfilm : Lawrence Cruz et

Brian Merten

Remerciements spéciaux à Tony Fanchi, Ryan

Fralich, Nate French et Jason Svee.

ADAPTATION FRANÇAISE

Traduction : Maleaume Orlinski

Relecture : Pyrène Lasseube, Pauline Marcel

Mise en page : Luis E. Sánchez

Responsable de localisation : Jean-François Jet

TESTEURS

Tristan Bail, Matthew Besonen, Ernaud Bressie, Michael Braverman-Scult, Jason Brown, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Patrick Collette, Kyle Duerst, Tony Fanchi, Eric Fersten, Ryan Fralich, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Ryan Gunderson, Brennan Greene, Sean Illg, Dana Kappel, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Korentin, Kaitlyn Lujan-Duerst, Stephen Majka, Thomas Majka, Jon Meek, Olivia Meek, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Stephen Nolze, Jeffrey Northman, Zack Oliphant, Timothy Plath, Maya Rai, Henry Redman, Lori Redman, Stephen Redman, Dan Roettgen, Grayson Roettgen, Brandt Sanderson, Alexa Shenkle, Haruhi Shimasaki, Jason Svee, Fu Thao, Chris Thompson, Bruce Torrez Jr, Matt Tyler et Rollin Wonnell



FR

**ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE** +



NOTICE



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



OU

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont © & © Gamegenic GmbH. Édité par Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villarois, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Photos non contractuelles.