STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME

REBELLE & EMPIRE

RENFORTS

EXTENSION

LIVRET DE RÈGLES

Bienvenue dans l'extension Renforts Rebelle & Empire pour ***STAR WARS™ :*** **THE DECKBUILDING GAME !** *Dans cette extension destinée à la* ***première*** *boîte de base du jeu, la guerre entre l'Alliance Rebelle et l'Empire Galactique s'intensifie un peu plus, alors que de nouvelles unités et bases, ainsi que de nouveaux vaisseaux capitaux rejoignent le combat. Déployez les renforts que vous jugerez utiles et découvrez de nouveaux modes de jeu, dont une campagne en cinq parties !*

MATÉRIEL

L'extension *Renforts Rebelle & Empire* contient 140 nouvelles cartes réparties équitablement entre les deux factions : 70 cartes Rebelle et 70 cartes Empire.

Chaque faction dispose de :

- 25 cartes Renfort (voir page 3)
- 25 cartes Mission (voir page 4-5)
- 10 nouvelles cartes Base (voir page 6)
- 10 cartes Départ Amélioré (voir page 7)

RENFORTS

« L'Empereur a fait une erreur cruciale et le moment d'attaquer est venu pour nous. » – Mon Mothma

Cette extension vous propose 25 cartes Renfort emblématiques pour chacune des deux factions Rebelle et Empire. Les cartes Renfort sont des unités ou des vaisseaux capitaux qui ne peuvent être ajoutés à vos decks qu'en achevant des missions (voir pages 4-5).

Les cartes Renfort peuvent être facilement identifiées grâce à leur bordure dorée entourant le titre de la carte.

Bordure d'une carte ordinaire

Bordure d'une carte Renfort

JOUER AVEC LES RENFORTS

Les cartes Renfort NE sont PAS automatiquement incluses dans le deck Galaxie. Chaque joueur met de côté les cartes Renfort de sa faction pendant la mise en place.

Chaque carte Renfort est rattachée à une carte Mission qui doit être achevée avant de pouvoir placer cette carte Renfort au sommet du deck du joueur. Une fois qu'une carte Renfort a été placée au sommet du deck d'un joueur, elle appartient au deck de ce joueur pour le reste de la partie.

Pour en savoir plus sur les missions, lisez la page suivante.

NOUVEAU TYPE DE CARTE : MISSION

« Je suis membre du Sénat Impérial en mission diplomatique sur Alderaan. »
– Princesse Leia

Mission est un nouveau type de carte qui vous permet de débloquer au cours de la partie de puissantes cartes Renfort pour votre faction.

DESCRIPTION D'UNE CARTE MISSION

Nous détaillons ci-dessous, les symboles et autres informations qui se trouvent sur les cartes Mission.

TYPE DE CARTE
Détermine comment fonctionne cette carte pendant la partie.

SYMBOLE DE FACTION
Indique à quelle faction cette carte appartient.

CAPACITÉ
La façon spécifique dont cette carte interagit avec le jeu.

TITRE
Le nom de cette carte.

POINTS DE MISSION
Le nombre de ressources nécessaires pour achever cette mission.

JOUER AVEC DES MISSIONS

Pour jouer une partie classique 1vs1 en utilisant les missions, effectuez les étapes suivantes après la mise en place :

1. Mélangez toutes les cartes Mission de votre faction pour créer votre deck Missions et placez-le face cachée à côté de votre deck Base.
2. Ajoutez les 10 nouvelles cartes Base de votre faction à votre deck Base.
3. Mettez de côté les cartes Renfort de votre faction à portée de main.
4. Regardez les 2 cartes au sommet de votre deck Mission. Choisissez-en une que vous mettez en jeu face visible au sommet de votre deck Mission et placez l'autre face cachée sous votre deck Mission.

Une fois que la partie a commencé, appliquez ces règles :

- Au début de votre tour, si vous n'avez pas de mission face visible en jeu, regardez les 2 cartes au sommet de votre deck Mission. Choisissez-en une que vous mettez en jeu face visible au sommet de votre deck Mission et placez l'autre face cachée sous votre deck Mission.
  - Résolvez cette étape avant de révéler votre nouvelle base si vous n'avez pas de base en jeu au début de votre tour.
  - Vous et votre adversaire pouvez regarder vos cartes Renfort mises de côté à n'importe quel moment.
- Pendant votre tour, vous pouvez prendre n'importe quel nombre de ressources de votre réserve de ressources et les placer sur votre mission. Les ressources placées sur une mission restent dessus jusqu'à ce que cette mission soit achevée.
  - Les missions ne quittent pas le jeu tant qu'elles n'ont pas été achevées.
- Une mission est achevée quand il y a dessus un nombre de ressources supérieur ou égal à ses points de mission. Quand vous achevez une mission, résolvez sa capacité.
  - Remettez dans le stock les ressources d'une mission achevée.
- Le nombre de missions que chaque joueur peut achever pendant une partie est limité par le nombre de bases requis pour remporter la partie. Par exemple, dans une partie classique à 4 bases, chaque joueur peut achever jusqu'à 4 missions.
  - Si un joueur a déjà atteint son nombre maximal de missions dans sa pile de victoire au début de son tour, il ne regarde pas les 2 cartes au sommet de son deck Mission et n'en met pas de nouvelle en jeu.

NOUVELLES CARTES BASE

« Tu vas maintenant admirer la puissance de feu et l'efficacité de ma toute nouvelle station spatiale de combat ! » – Empereur Palpatine

Chaque faction reçoit 10 nouvelles cartes Base qui peuvent être ajoutées à leur deck Base dans la plupart des modes de jeu.

BASES REBELLE

- **Shantipole***
- **Klatooine***
- **Mykapo***
- **Krownest***
- **Ferrix**
- **Garel**
- **Lira San**
- **Atollon**
- **Ryloth**
- **Segra Milo**

BASES EMPIRE

- **Eadu***
- **Jalindi***
- **Yarma***
- **L'Étoile Noire II***
- **Scarif**
- **Fondor**
- **Kuat**
- **Montross**
- **Narkina V**
- **Nur**

Les joueurs doivent ajouter l'intégralité des 10 nouvelles cartes Base à leur deck Base quand ils jouent avec les missions.

Les bases suivies d'un astérisque (*) ne devraient pas être incluses dans les decks Base lorsque vous jouez **sans** les missions.

- Ces bases ont des capacités qui nécessitent des missions.
- Les bases sans astérisque peuvent être utilisées dans n'importe quel mode de jeu sans mission.

CARTES DÉPART AMÉLIORÉ

« Je lui ai moi-même apporté beaucoup de modifications spéciales. »
– Han Solo

Chaque faction reçoit 10 cartes Départ Amélioré. Ces cartes sont utilisées uniquement en mode campagne (voir pages 8-11) et en mode départ amélioré (voir page 14).

Les cartes Départ Amélioré sont facilement identifiables grâce au cadre noir en bas de chacune d'elles.

Départ Rebelle Amélioré

Départ Empire Amélioré

4. **Retirez de la campagne chaque carte de votre pile de victoire.** Les missions qui ont été achevées et les bases qui ont été détruites sont rangées dans la boîte.

   ✦ Les missions achevées et les bases détruites ne peuvent plus être utilisées.

Le joueur Rebelle a perdu la partie 1. Dantooine, Mon Cala et Hoth sont dans la pile de victoire du joueur Empire. Ces trois bases sont rangées dans la boîte et ne sont plus utilisées pour le reste de la campagne.

5. **Notez quelle base le joueur vainqueur a en jeu et quelle est la position du marqueur de la Force.** Le vainqueur de la partie répare tous les dégâts de sa base et commence la partie suivante avec cette base en jeu. Le marqueur de la Force commence la partie suivante sur la même case où il se trouvait à la fin de la partie précédente.

À la fin de la partie 1, le joueur Empire a gagné avec Endor comme base. Il a 8 dégâts sur Endor et le marqueur de la Force est sur la case neutre. Pour la partie 2, le joueur Empire commence avec Endor comme base (totalement réparée) et le marqueur de la Force est placé sur la case neutre.

Pour mettre en place les parties 2-5 en mode campagne, appliquez les instructions « Jouer avec des Missions » en y ajoutant les points suivants :

- Chaque joueur mélange son deck Mission avant de choisir sa première mission.
- Assurez-vous que chaque deck de départ comporte exactement 10 cartes, y compris toutes les cartes Départ Amélioré achetées.
  - Les cartes Départ qui ont été exilées lors d'une partie précédente sont remises dans le deck pendant la mise en place de la partie suivante.
- Assurez-vous que le deck Galaxie comporte exactement 90 cartes, y compris toutes les cartes Renfort qui ont été ajoutées au deck.
  - Les cartes Galaxie qui ont été exilées dans une partie précédente sont remises dans le deck pendant la mise en place de la partie suivante.
- Placez le marqueur de la Force sur la même case que celle où il a terminé lors de la partie précédente.
- Le vainqueur de la partie précédente commence la partie avec la même base que celle qu'il avait en jeu à la fin de la partie précédente.
  - Cette base commence la partie avec 0 dégât sur elle.
- Le joueur qui a perdu la partie précédente joue en premier. Il choisit une base de son deck Base au début de son premier tour.
  - La sélection de la base se fait après que la ligne galactique a été remplie, que chaque joueur a pioché sa main et sélectionné sa première mission.

JOURNAL DE CAMPAGNE

Une campagne en cinq parties peut être jouée en une seule soirée. Cependant, certains joueurs préfèreront prendre leur temps et scinder la campagne en multiples sessions de jeu. Pour les aider à conserver leurs progressions partie après partie, nous vous proposons un journal de campagne, aux pages 12-13.

Pour utiliser ce journal de campagne, notez-y les informations importantes dans les sections correspondantes après chaque partie. Pour suivre la position du marqueur de la Force après chaque partie, mettez à jour la piste Équilibre de la Force sur le journal (page 13).

Une version imprimable de ce journal de campagne peut être téléchargée sur asmodee.fr.

JOURNAL DE CAMPAGNE

CARTES REBELLE

Cartes retirées du deck Base (indiquez le nom des bases)

Cartes retirées du deck de départ
(cochez une case pour chaque carte retirée)

❑❑❑❑❑❑❑ Navette de l'Alliance

❑❑ Soldat Rebelle

❑ Gardien du Temple

Cartes ajoutées au deck de départ
(cochez une case pour chaque carte ajoutée)

❑❑ Astromech Rebelle

❑❑ Chevaucheur de Tauntaun

❑❑ Vaisseau de Contrebande

❑❑ A-Wing

❑❑ Frégate de Reconnaissance MC30

Cartes retirées du deck Galaxie (indiquez le nom des cartes & leur quantité)

Cartes ajoutées au deck Galaxie (indiquez le nom des cartes & leur quantité)

Impression autorisée pour un usage personnel uniquement. Usage commercial interdit.
TM/® & © 2025 Fantasy Flight Games. © & TM Lucasfilm Ltd.

CARTES EMPIRE

Cartes retirées du deck Base (indiquez le nom des bases)

Cartes retirées du deck de départ
(cochez une case pour chaque carte retirée)

❑❑❑❑❑❑❑ Navette Impériale

❑❑ Stormtrooper

❑ Inquisiteur

Cartes ajoutées au deck de départ
(cochez une case pour chaque carte ajoutée)

❑❑ Droïde Sonde

❑❑ Chevaucheur de Dewback

❑❑ Decimator VT-49

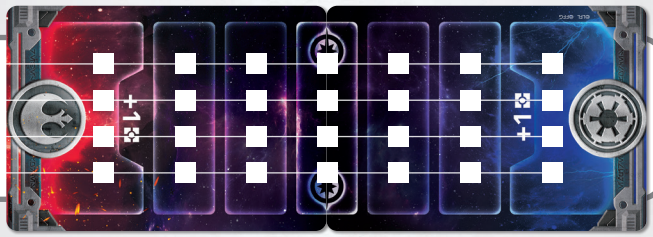
❑❑ TIE Striker

❑❑ Croiseur Arrestor

Cartes retirées du deck Galaxie (indiquez le nom des cartes & leur quantité)

Cartes ajoutées au deck Galaxie (indiquez le nom des cartes & leur quantité)

Partie 1
Partie 2
Partie 3
Partie 4



MODE DÉPART AMÉLIORÉ

« Que 10 hommes en paraissent 100. » – Cassian Andor

Le mode départ amélioré est une manière alternative de jouer à ***STAR WARS :* THE DECKBUILDING GAME**. Dans ce mode, chaque joueur remplace les 10 cartes de son deck de départ par les 10 cartes Départ Amélioré de sa faction. Puis jouez avec les règles de la page 5 « Jouer avec des Missions » en appliquant les modifications suivantes :

- Avant que la partie ne commence, chaque joueur remplace sa base de départ par une base de cette extension :
  - Le joueur Rebelle remplace Dantooine par Shantipole.
  - Le joueur Empire remplace Lothal par Eadu.
  - Rangez les bases de départ remplacées dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans le mode départ amélioré.
- Nous vous recommandons de jouer avec une condition de victoire à quatre bases, comme indiqué dans la section « Adapter la durée d'une partie » de la page 29 du livret de règles de la boîte de base.

MODE GALAXIE PERSONNALISÉE

Le mode galaxie personnalisée vous permet de personnaliser le deck Galaxie en utilisant les cartes Renfort de cette extension. Les règles du mode galaxie personnalisée peuvent être téléchargées sur asmodee.fr.

MULTIJOUEUR 2VS2 AVEC LES MISSIONS

Le mode multijoueur est une bataille épique qui oppose deux équipes de 2 joueurs. Il nécessite deux exemplaires de la boîte de base. On peut y inclure des missions en utilisant deux exemplaires de l'extension *Renforts Rebelle & Empire*. Les règles du mode multijoueur peuvent être téléchargées sur asmodee.fr.

FOIRE AUX QUESTIONS

Voici les réponses à certaines questions récurrentes à propos de l'extension **RENFORTS REBELLE & EMPIRE** :

Q. Si je dois révéler à la fois une base et une mission au début de mon tour, laquelle dois-je révéler en premier ?

R. Vous révélez votre mission en premier.

Q. Si je n'ai pas de mission en jeu, puis-je quand même utiliser la capacité du Vaisseau de Contrebande ou du Decimator VT-49 pour retirer 2 ressources de la mission de mon adversaire ?

R. Non. Vous devez avoir une mission en jeu pour déplacer 2 ressources de la mission de votre adversaire vers la vôtre.

Q. Si la valeur de cible d'une carte est réduite à 0 par la capacité du Grand Inquisiteur, puis-je utiliser une carte sans valeur d'attaque, comme la Navette Impériale, pour la vaincre ?

R. Non. Une unité doit avoir une valeur d'attaque d'au moins 1 pour être engagée dans une attaque.

Q. Que dois-je faire quand une capacité de carte comme celle de Gold Leader me demande de révéler les 5 cartes du sommet de mon deck mais qu'il reste moins de 5 cartes ?

R. Révélez autant de cartes que disponible, en les plaçant face visible devant vous. Ensuite, reformez un nouveau deck en mélangeant votre défausse, puis continuez de révéler des cartes jusqu'à en avoir 5 devant vous, face visible.

Q. Puis-je regarder mes cartes Renfort ou les cartes Renfort de mon adversaire mises de côté à tout moment ?

R. Oui. En réalité, si un joueur a une mission en jeu, il est encouragé à trouver la carte Renfort correspondante et à la placer face visible au sommet de ses cartes Renfort mises de côté pour que les deux joueurs puissent voir ce qui va arriver.

Q. En mode campagne, si je commence la partie avec une base qui dispose d'une capacité « Quand vous révélez », comme Mon Cala, est-ce que je résous à nouveau sa capacité ?

R. Non. Si vous commencez la partie avec une base en jeu, elle n'est pas révélée et ne résolvez donc pas sa capacité.

Q. À la fin des parties 2-4 d'une campagne, puis-je échanger une carte Renfort que j'ai précédemment ajoutée au deck Galaxie contre une carte Renfort que je viens juste de débloquer ?

R. Oui. Vous pouvez échanger n'importe quelle carte de votre faction dans le deck Galaxie quand vous échangez une carte Renfort tout juste débloquée.

Q. Comment puis-je déterminer au mieux quelles cartes Galaxie je devrais échanger contre des cartes Renfort ?

R. Nous vous recommandons de commencer par remplacer les unités à faible coût qui fournissent des ressources, car vos cartes Départ Amélioré peuvent vous donner un meilleur accès à celles-ci. De plus, considérez quels types de récompense vous ne voulez pas que votre adversaire gagne en chassant/sabotant vos cartes de la ligne galactique et échangez les cartes qui disposent de ces récompenses.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr
FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

CRÉDITS

Conception de l'extension et développement : Caleb Grace
Production : Jason Walden avec Brenton Stover
Révision : B.D. Flory
Relecture : Michael Gernes
Spécialiste des règles de jeu : Alex Werner
Chef de la conception : Alexandar Ortloff-Tang
Direction de la ligne de production : Matt Saddoris
Responsable de la conception du jeu : Anthony Henson
Conception graphique : Christopher Hosch
Illustration de couverture : Ameen Naksewee
Illustrations intérieures : Matt Allsop, David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Grzegorz Bobrowski, Joao Bosco, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Joshua Cairos, JB Casacop, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Alvaro Calvo Escudero, Logan Feliciano, Tony Foti, Michele Frigo, John Gallagher, Mariusz Gandzel, Michele Giogi, Sergey Glushakov, Nasrul Hakim, Audrey Hotte, Rafal Hrynkiewicz, Imaginary Friends Studios, Nikolaus Ingeneri, Jason Jenicke, Jeff Lee Johnson, Romana Kendelic, Alex Kim, Nia Kovalevski, Leonid Kozienko, Adam Lane, Ignacio Bazan Lazcano, Henning Ludvigsen, Vinicius de Sa Menezes, Aaron Miller, Victor A Minguez, Francisco Miyara, Mark Molnar, Jacob Murray, David Nash, Borja Pindado, Vlad Ricean, Martin Diego Sadaba, Adam Schumpert, Carmen Sinek, M Starbuck, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Ryan Valle, Thomas Williams, Andreas Zafiratos et Ben Zweifel
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 Emeral Thompson
Direction de la production : Justin Anger et Austin Litzler
Coordination de la production : Estelle Gavin et Ember Schwager
Direction des jeux de plateau : Caitlyn McGrath
Direction des opérations du studio : John Franz-Wichlacz
Directeur du studio : Jim Cartwright
SVP Lifestyle Games : Bill Altig
Remerciements spéciaux à Ryan Fralich et Jason Svee.

LUCASFILM LIMITED

Approbations Lucasfilm : Chris Gollaher et Brian Merten

ADAPTATION FRANÇAISE

Traduction : Maleaume Orlinski
Relecture : Pyrène Lasseube
Mise en page : Luis E. Sánchez
Responsable de localisation : Jean-François Jet

TESTEURS

Dupraz-Fraizier Amandine, Chet Banger, Matthew Besonen, Kaj Bjorlin, Ulf Bjorlin, Kathy Bishop, Ryan Billington, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Jeff Burr, Daniel Camacho, Lachlan "Raith" Conley, Vara Dixon, Richard A. Edwards, Will Edwards, Carter Fersten, Eric Fersten, John Fiala, Oskar Fiala, Tomas Fiala, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Paul Grimes, Steve Guillaudue, Jeremy Hassen, Sean Illg, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Stephen Majka, Thomas Majka, Jon Meek, Olivia Meek, Brittny Meredith, Sonny Mikszath, Jeffrey Northman, Cliff Orme, Henry Redman, Lori Redman, Stephen Redman, Zap Riecken, Tyler Romeo, Brandt Sanderson, Michael Santoroski, BOODTS Sébastien, Scott Sees, Jimmie Sharp, Haru Shimasaki, Chris Thompson, Fu Thao, Ryan Walker, Paul Wallwork, Aaron Wong