

STAR WARS™

X-WING™



LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Les moteurs de votre X-wing T-65 rugissent alors que vous faites une embardée dans le champ d'astéroïdes, contournant les débris et évapés d'anciennes batailles. Vous repliez vos S-Foils et déclenchez vos propulseurs, profitant d'un court espace de vide pour accélérer entre deux imposants astéroïdes à la dérive. Vous avez à peine dégagé le terrain que les bips inquiets de votre fidèle astronome et les éclats des lasers vous alertent de la présence de chasseurs TIE devant vous. Vous déployez vos S-Foils en position d'attaque !

RÉSUMÉ DU JEU

Dans **Star Wars : X-Wing**, deux joueurs contrôlent chacun un escadron de chasseurs de l'univers de *Star Wars* et s'affrontent au cours d'un intense combat spatial. Le vainqueur sera celui qui détruira tous les vaisseaux de son adversaire.

POUR COMMENCER

Si les joueurs souhaitent rapidement se lancer dans leur première partie de **X-Wing** ou simplement acquérir les bases fondamentales du jeu lors d'un affrontement d'initiation, ils devraient débiter avec le Guide de Démarrage. Ce dernier n'inclut pas toutes les règles du jeu, mais couvre la plupart des points importants.

Par ailleurs, ce Livret de Règles est un document plus technique, décomposant les aspects du jeu à travers de nombreuses étapes. Le but de ce Livret de Règles est d'enseigner aux joueurs les règles de **X-Wing** en utilisant les vaisseaux inclus dans cette boîte.

Une fois que les joueurs ont assimilé les principes du jeu, et s'ils désirent créer leurs propres escadrons, ils devraient consulter le Guide de Référence qui pourra apporter des réponses à la plupart de leurs questions. Le Guide de Référence est mis à jour régulièrement pour inclure des informations concernant les nouveaux vaisseaux introduits dans le jeu et peut être téléchargé sur FantasyFlightGames.fr.

ASSEMBLER LES CADRANS ET LES VAISSEAUX

Si les joueurs n'ont pas utilisé le Guide de Démarrage, ils doivent commencer par assembler leurs vaisseaux et leurs cadrans de manœuvres comme décrit sur les schémas de cette page.

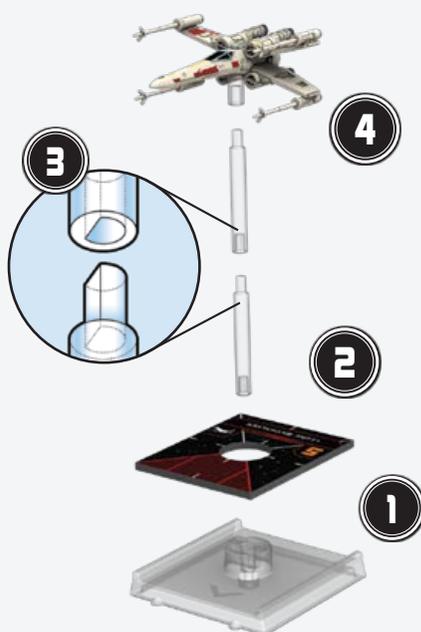
Marqueurs d'Identification

Les joueurs utilisent des marqueurs d'identification pour différencier leurs vaisseaux. Pendant la mise en place, chaque vaisseau se voit attribuer 3 marqueurs identiques d'identification. Deux des marqueurs sont insérés dans le socle en plastique, tandis que le troisième marqueur est placé sur la carte du vaisseau.



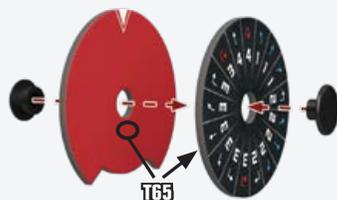
Un des joueurs place ses marqueurs d'identification de manière à ce que les chiffres blancs soient visibles, tandis que l'autre joueur place ses marqueurs avec les chiffres noirs visibles.

Assembler un Vaisseau



1. Placez le marqueur de vaisseau sur un socle avec son arc rectangulaire « Bullseye » positionné juste au-dessus du chevron qui détermine l'avant du socle.
2. Insérez une fixation dans le socle.
3. Insérez la seconde fixation dans la première.
4. Insérez la courte fixation située sous la figurine du vaisseau dans la seconde fixation.

Assembler un Cadran de Manœuvres

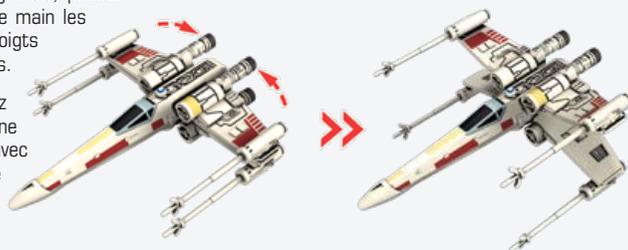


Assemblez chaque cadran selon le schéma ci-dessus. Fixez les plaques « T65 » avant et arrière ensemble, puis faites de même avec les plaques « TF ».

Ailerons en Position d'Attaque

Pour déplier les ailerons du X-wing T-65, pincez délicatement avec deux doigts d'une main les moteurs supérieurs et avec deux doigts de l'autre main les moteurs inférieurs.

Pour replier les ailerons, pincez délicatement avec deux doigts d'une main le côté droit des moteurs et avec deux doigts de l'autre main le côté gauche des moteurs.



LISTE DU MATÉRIEL



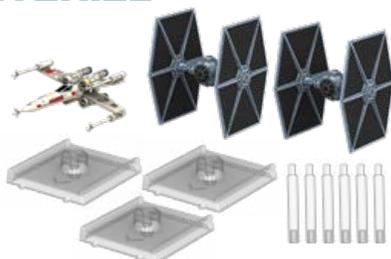
1 Guide de Démarrage



13 cartes de vaisseau



4 cartes de formation rapide



3 vaisseaux (3 figurines de vaisseau en plastique, 6 fixations en plastique, 3 socles en plastique)



3 cadrans de manœuvres (3 plaques avant, 3 plaques arrière, 3 paires de connecteurs en plastique)



20 cartes d'amélioration



33 cartes de dégât



1 règle des portées



11 gabarits



1 marqueur premier joueur



2 marqueurs d'hyperespace



2 marqueurs de position



4 boucliers



6 ⚡ (charges standards)



2 ⚔ (charges de Force)



8 marqueurs de vaisseau



6 obstacles (3 astéroïdes et 3 nuages de débris)



6 marqueurs de verrouillage



3 marqueurs ioniques



5 marqueurs de stress



1 marqueur de désarmement



6 dés (3 rouges, 3 verts)



3 marqueurs d'identification de cadran (voir page 15)



18 marqueurs d'identification



4 marqueurs de concentration



3 marqueurs d'évasion



3 marqueurs de dégât critique (voir page 9)

CONCEPTS FONDAMENTAUX

Avant d'apprendre les différentes étapes du jeu, il est important de comprendre les concepts de base suivants, puisqu'ils sont mentionnés dans plusieurs sections de ces règles.

VAISSEAUX

Thématiquement, dans **X-Wing**, les joueurs contrôlent les décisions de leurs pilotes, choisissant leurs manœuvres et les cibles qu'ils attaquent. Chaque vaisseau est représenté par une carte de vaisseau, un marqueur de vaisseau et une figurine en plastique fixée sur un socle à l'aide de tiges en plastiques.

Chaque carte de vaisseau comporte différentes informations qui concernent le vaisseau, comme les types d'attaque qu'il peut effectuer ou ses capacités défensives.

Chaque vaisseau et cadran de manœuvres est affilié à un type de vaisseau (ex : chasseur TIE/In). Chaque vaisseau est associé à un cadran de manœuvres correspondant à ce type de vaisseau, qui servira à planifier ses déplacements.

INITIATIVE

Chaque vaisseau possède une valeur d'initiative inscrite sur sa carte et sur son marqueur de vaisseau. L'initiative représente les réflexes du pilote et ses compétences, voire sa chance.



Valeur d'initiative sur une carte de vaisseau

De nombreux éléments du jeu se réfèrent à l'initiative, mais sa fonction principale est de déterminer l'ordre dans lequel les vaisseaux vont agir. Les règles précisent souvent aux vaisseaux d'agir dans **L'ORDRE D'INITIATIVE**, ce qui signifie que les vaisseaux devront être joués chacun leur tour selon leur valeur d'initiative. Les règles indiqueront toujours s'il faut commencer par le vaisseau avec la plus faible initiative (ordre croissant) ou avec l'initiative la plus élevée (ordre décroissant).

Si un joueur possède deux vaisseaux ou plus qui ont la même valeur d'initiative, il choisit dans quel ordre ils vont agir.

Si les deux joueurs ont des vaisseaux avec la même valeur d'initiative, ces vaisseaux agiront dans **L'ORDRE DES JOUEURS**. Le joueur qui reçoit le marqueur premier joueur pendant la mise en place est **LE PREMIER JOUEUR**, ses vaisseaux agiront en premier pour cette valeur d'initiative. Puis les vaisseaux de son adversaire ayant cette même valeur d'initiative pourront agir.



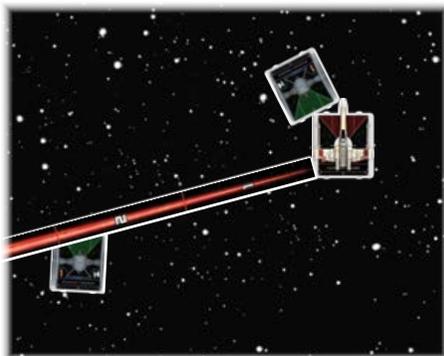
Marqueur premier joueur

MESURE DE LA PORTÉE

Pour déterminer la distance entre deux objets, **X-Wing** utilise une règle des portées. La règle des portées est divisée en trois segments numérotés.

Pour mesurer la distance entre deux objets, collez l'extrémité de la règle contre le premier objet, au niveau du point le plus proche du second objet, et visez le second objet, au niveau de son point le plus proche du premier objet. Lorsque vous mesurez la distance entre des vaisseaux, prenez la mesure entre les socles en plastique et non pas les figurines. Un objet est situé **A** la portée qui correspond au segment de la règle qui comprend le point le plus proche de l'objet visé.

Deux objets (vaisseaux, obstacles, engins) qui se touchent sont considérés comme étant à portée 0 l'un de l'autre. De même, un objet est considéré comme étant à portée 0 de lui-même.



Le X-wing est à portée 0 du chasseur TIE du haut car leurs socles se touchent. Le X-wing et le chasseur TIE à gauche sont à portée 2 l'un de l'autre, car le point le plus proche du socle du chasseur TIE se trouve dans le segment « 2 » de la règle.

Un objet est **AU-DELÀ** d'une portée si aucun point de l'objet ne se trouve dans le segment spécifié.



Le chasseur TIE est **au-delà** de la portée 1 et est à portée 2 du X-wing. L'astéroïde est **au-delà** de la portée 1, **au-delà** de la portée 2, et est à portée 3 du X-wing.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

X-Wing se joue en une série de rounds. Chaque round comprend cinq phases :

1. **Phase de préparation** : chaque joueur choisit en secret la manœuvre de chacun de ses vaisseaux, en utilisant ses cadrans de manœuvres.
2. **Phase de système** : certains vaisseaux peuvent résoudre des capacités spécifiques.
3. **Phase d'activation** : chaque vaisseau se déplace et peut effectuer une action
4. **Phase d'engagement** : chaque vaisseau peut effectuer une attaque.
5. **Phase de dénouement** : les marqueurs circulaires inutilisés sont retirés des vaisseaux. Certaines charges peuvent être récupérées.

Après chaque phase de dénouement, les joueurs débutent un nouveau round, en commençant par la phase de préparation. Les joueurs enchaînent les rounds, jusqu'à ce que l'un d'eux n'ait plus aucun vaisseau en jeu.

PHASE 1 : PHASE DE PRÉPARATION

Lors de cette phase, chaque joueur utilise les cadrans de manœuvres pour sélectionner **secrètement** une manœuvre pour chacun de ses vaisseaux.

Chaque type de vaisseau dispose d'un cadran différent qui reflète les caractéristiques propres à ce type de vaisseau.

Une manœuvre indique la manière dont le vaisseau va se déplacer. Elle se définit par trois éléments : la vitesse (le chiffre), la direction (la flèche) et la difficulté (la couleur). La vitesse et la direction déterminent la distance et l'angle de la manœuvre, la difficulté sera expliquée ultérieurement. Chaque manœuvre correspond à un gabarit qui indique la même vitesse et la même direction.

Ce gabarit correspond à la manœuvre [1 ↑] et [1 ↗].



Pour **RÉGLER** la manœuvre d'un vaisseau, le joueur prend le cadran correspondant à ce vaisseau et fait tourner les plaques jusqu'à ce que la flèche blanche soit positionnée face à la manœuvre désirée.

Puis le joueur assigne le cadran au vaisseau correspondant, en le plaçant face cachée dans la zone de jeu à côté du vaisseau.



Ce cadran est réglé sur la manœuvre [3 ↗].

Une fois qu'un cadran a été assigné à chaque vaisseau, les joueurs passent à la phase de système.

PHASE 2 : PHASE DE SYSTÈME

Certains vaisseaux ont des capacités spéciales qui précèdent qu'elles sont jouées durant la phase de système. Chacune de ces capacités est résolue dans l'ordre d'initiative, en commençant par l'initiative **la plus faible**.

Les vaisseaux contenus dans la boîte de base de **X-Wing** ne disposent d'aucune de ces capacités, mais vous en trouverez dans certaines extensions comme par exemple celles du **TIE/ph Fantôme** ou du **Ghost**.

PHASE 3 : PHASE D'ACTIVATION

Lors de cette phase, chaque vaisseau est activé un par un dans l'ordre d'initiative, en commençant par l'initiative **la plus faible**.

Lorsqu'un vaisseau est activé, résolvez les étapes suivantes :

1. **Révéler le cadran** : le cadran assigné au vaisseau est retourné face visible et placé à côté de sa carte de vaisseau.
2. **Exécuter la manœuvre** : le vaisseau exécute la manœuvre sélectionnée sur son cadran.
3. **Effectuer une action** : le vaisseau peut effectuer une action.

Une fois que tous les vaisseaux ont été activés, les joueurs passent à la phase d'engagement.

EXÉCUTER UNE MANŒUVRE

Lorsqu'un vaisseau exécute une manœuvre, le joueur utilise un gabarit pour changer la position du vaisseau. Puis le vaisseau peut être affecté par la difficulté de sa manœuvre.

Pour déplacer un vaisseau, suivez ces étapes :

1. Prenez dans la réserve le gabarit qui correspond à la manœuvre sélectionnée.
2. Placez le gabarit entre les glissières avant du vaisseau pour qu'il soit bien calé contre le socle.
3. Prenez le vaisseau et placez-le à l'autre extrémité du gabarit avec ses glissières arrière parfaitement calées contre le gabarit.
4. Remettez le gabarit dans la réserve.

Une fois qu'il a déplacé son vaisseau, le joueur vérifie la difficulté (la couleur) de la manœuvre. Si elle est rouge, le vaisseau gagne 1 marqueur de stress. Si elle est bleue, 1 marqueur de stress est retiré du vaisseau (s'il en a).



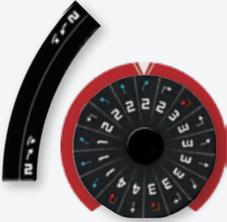
Marqueur de stress

Un vaisseau est **STRESSÉ** tant qu'il a au moins un marqueur de stress. Un vaisseau stressé ne peut pas sélectionner ou exécuter des manœuvres rouges, et il ne peut pas effectuer d'actions.

Lorsqu'un vaisseau gagne un marqueur (comme un marqueur de stress par exemple), il est placé à côté de la figurine du vaisseau. Lorsque le vaisseau se déplace, les marqueurs se déplacent avec lui.

Exemple d'Exécution de Manœuvre

1. Le joueur révèle la manœuvre 2 bleue virage sur l'aile à droite [2 7]. Il prend donc le gabarit [2 7] dans la réserve.
2. Le joueur place le gabarit [2 7] dans la zone de jeu entre les deux glissières avant du socle du vaisseau.
3. Le joueur soulève son vaisseau et le place à l'autre extrémité du gabarit avec ses glissières arrière parfaitement calées contre le gabarit.
4. La manœuvre est bleue donc le joueur retire 1 marqueur de stress qu'il remet dans la réserve.



EFFECTUER DES ACTIONS

Choisir et effectuer des actions font parti des décisions les plus importantes qu'un joueur va prendre au cours d'une partie. Les actions confèrent certains avantages, principalement des capacités de repositionnement ou d'amélioration des capacités d'attaque ou de défense utilisées lors de la phase d'engagement.

Puisque la majeure partie des actions va influencer sur la phase d'engagement, les actions seront expliquées ultérieurement dans la section « Règles Additionnelles », aux pages 10-11.



Exemple d'Utilisation du Marqueur de Position

Il peut être compliqué de déplacer avec précision un vaisseau au-dessus d'un autre vaisseau. Si les joueurs souhaitent un plus grand niveau de précision, ils peuvent utiliser un marqueur de position pour noter les positions de leurs vaisseaux.

Dans l'exemple ci-contre, un chasseur TIE est sur la trajectoire de la manœuvre du X-wing. Pour mesurer avec précision la position finale du X-wing, un marqueur de position est utilisé pour indiquer l'endroit où se situe le chasseur TIE.



Le chasseur TIE est sur la trajectoire du déplacement du X-wing.



Marquez la position du chasseur TIE, puis retirez le vaisseau.



Exécutez la manœuvre.



Remplacez le chasseur TIE et retirez le marqueur de position.



PHASE 4 : PHASE D'ENGAGEMENT

Lors de cette phase, tous les vaisseaux s'engagent les uns après les autres. Ils s'engagent dans l'ordre d'initiative, en commençant par **la plus élevée**. Lorsqu'un vaisseau s'engage, il peut effectuer une attaque. Par conséquent les vaisseaux avec une forte valeur d'initiative attaquent en premier. Une fois que tous les vaisseaux ont eu l'opportunité de s'engager durant la phase d'engagement, les joueurs passent à la phase de dénouement.

Pour comprendre comment effectuer une attaque, les joueurs doivent d'abord assimiler les notions d'arcs et de restrictions de visée.

ARCS

Chaque vaisseau a 4 **ARCS** imprimés sur son marqueur de vaisseau : avant (☺), arrière (☹), gauche et droite. Les vaisseaux attaquent depuis leur **ARC DE TIR** imprimé, qui est l'arc coloré sur le marqueur de vaisseau. La couleur de l'arc dépend de la faction à laquelle appartient le vaisseau.



RESTRICTIONS DE VISÉE

Pour viser un vaisseau, deux conditions doivent être remplies :

- Le socle (ou au moins une partie) du vaisseau visé doit être dans l'arc de tir de l'attaquant.
- La cible doit être à portée 1-3.

L'attaquant mesure la distance vers le point le plus proche du socle de la cible qui est dans son arc de tir ; cette mesure est appelée la **PORTÉE D'ATTAQUE**.

Exemple de Visée



Le chasseur TIE tente une attaque contre le X-wing. Une partie du socle du X-wing est dans l'arc avant ☺ du chasseur TIE, donc la première condition est satisfaite. Le point le plus proche du socle du X-wing dans l'arc avant ☺ est à portée 2, donc la seconde condition est satisfaite. Ainsi, le chasseur TIE peut attaquer le X-wing.

Note : bien que la portée d'attaque soit à portée 2, les 2 vaisseaux sont à portée 1 pour toutes autres considérations (hors arc de tir).

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Pour effectuer une attaque, un vaisseau doit suivre ces étapes :

1. **Déclarer une cible** : mesure la portée vers n'importe quel nombre de vaisseaux ennemis et détermine lesquels sont dans l'arc de tir de l'attaquant. Choisissez l'un de ces vaisseaux qui devient le défenseur.

2. **Dés d'attaque** : le joueur attaquant lance autant de dés (rouges) d'attaque que la valeur d'attaque indiquée sur la carte du vaisseau attaquant. Le joueur **défenseur** peut alors utiliser des capacités qui modifient les dés d'attaque, puis le joueur **attaquant** peut faire de même.



Valeur d'attaque

3. **Dés de défense** : le joueur défenseur lance autant de dés (verts) de défense que la valeur d'agilité indiquée sur la carte du vaisseau défenseur. Le joueur **attaquant** peut alors utiliser des capacités qui modifient les dés de défense, puis le joueur **défenseur** peut faire de même.



Valeur d'agilité

4. **Neutraliser les résultats** : chaque résultat **?** (évasion) annule un résultat ***** (touche) ou ***** (critique), retirant les deux dés de la réserve de dés. Tous les résultats ***** doivent être annulés **avant** de pouvoir annuler des résultats *****.

L'attaque **TOUCHE** s'il reste au moins un résultat ***** ou ***** ; sinon l'attaque est **RATÉE**.

5. **Infliger les dégâts** : le défenseur subit autant de dégâts que le nombre de résultats ***** et ***** restants.

6. **Conséquences** : les capacités qui se déclenchent après une attaque sont résolues.

SUBIR DES DÉGÂTS

Les dégâts font perdre aux vaisseaux leurs boucliers ou leur attribuent des cartes de dégât. Il existe deux types de dégâts : dégâts ***** (normaux) et dégâts ***** (critiques).

Pour chaque dégât qu'un vaisseau subit, il perd un bouclier (retournez-le sur sa face inactive). S'il ne lui reste pas de bouclier actif, il reçoit une carte de dégât à la place. Pour chaque dégât *****, la carte est attribuée **face cachée** ; pour chaque dégât *****, la carte est attribuée **face visible** et son texte est résolu. Tous les dégâts ***** sont subis **avant** les dégâts *****.



Bouclier actif



Bouclier inactif

Un vaisseau est détruit lorsque le nombre total de cartes de dégât (face visible et face cachée) qu'il possède est supérieur ou égal à sa valeur de coque. La destruction d'un vaisseau est détaillée à la page 11.



Valeur de coque

Exemple d'Attaque

1. Luke Skywalker a une initiative de « 5 » et le Pilote de l'Académie a une initiative de « 1 », donc Luke s'engage en premier durant la phase d'engagement et peut effectuer une attaque.



2. Le Pilote de l'Académie est dans l'arc de Luke. Le joueur Rebelle mesure la portée entre Luke et le Pilote de l'Académie. L'attaque est à portée 2.



3. Luke lance autant de dés d'attaque que sa valeur d'attaque, obtenant un résultat Vierge et deux *.



4. Le Pilote de l'Académie lance autant de dés de défense que sa valeur d'agilité, obtenant un résultat œil, un résultat ? et un résultat Vierge.



5. Les résultats œil et Vierge n'ont aucun effet. Le résultat ? annule un résultat *. Un résultat * n'a pas été annulé donc l'attaque touche.



6. Puisqu'un résultat * n'a pas été annulé, le Pilote de l'Académie subit un dégât *. Comme il ne dispose pas de bouclier actif, une carte de dégât lui est attribuée et est posée face cachée à côté de sa carte de vaisseau.



Marqueurs de Dégât Critique

Certaines cartes de dégât face visible ont des effets persistants lors de la partie. Si une carte de dégât avec un effet persistant est attribuée face visible à un vaisseau, placez un marqueur de dégât critique à côté de la figurine du vaisseau pour que les joueurs se souviennent de cet effet persistant.



Marqueur de dégât critique

PHASE 5 : PHASE DE DÉNOUEMENT

Lors de la phase de dénouement, les joueurs retirent tous les marqueurs circulaires (verts et orange) de leurs vaisseaux situés dans la zone de jeu, et certaines charges présentes sur les cartes sont retournées sur leur face active. Tous ces éléments de jeu sont expliqués dans la section « Règles Additionnelles ».

Si les deux joueurs ont encore au moins un vaisseau en jeu, ils jouent un nouveau round et une nouvelle phase de préparation commence.

GAGNER LA PARTIE

À la fin de la phase de dénouement, les joueurs vérifient si quelqu'un a remporté la victoire. Si un seul des joueurs a encore au moins un vaisseau dans la zone de jeu, alors c'est lui le vainqueur !

RÈGLES ADDITIONNELLES

Une fois que les joueurs ont assimilé les règles de base, ils sont prêts à apprendre l'ensemble des règles qui régissent le jeu.

ACTIONS

Les actions représentent ce qu'un pilote peut faire, comme se repositionner légèrement ou voler de manière défensive.

Un vaisseau peut effectuer une action durant l'étape « Effectuer une action » de la phase d'activation. Les actions disponibles pour le vaisseau sont indiquées dans la barre d'action sur le côté droit de sa carte de vaisseau.



Barre d'action
d'une carte
de vaisseau

En plus de l'action de l'étape « Effectuer une action », des capacités de carte peuvent indiquer au vaisseau d'effectuer des actions supplémentaires. Il n'y a pas de limites au nombre d'actions qu'un vaisseau peut potentiellement effectuer ; cependant, un vaisseau ne peut pas effectuer **la même action plus d'une fois par round**.

Certaines icônes d'action sont rouges. Après qu'un vaisseau a effectué l'une de ces actions, il gagne un marqueur de stress. Un vaisseau qui est stressé pour quelque raison que ce soit **ne peut ni exécuter de manœuvres rouges, ni effectuer d'actions**.



Action rouge sur
la barre d'action

ACTIONS JUMELÉES

Certains vaisseaux ont des actions jumelées à d'autres actions sur leur carte de vaisseau. Un vaisseau peut effectuer une action jumelée après avoir effectué l'action indiquée à gauche de l'action jumelée.



Action de
tonneau jumelée
à l'action de
concentration

TYPES D'ACTION

Les actions des cartes de vaisseau ou d'amélioration de cette boîte de base sont décrites ci-dessous.

CONCENTRATION (👁)

La concentration représente l'aptitude du pilote à garder son esprit clair, loin de toute distraction, l'autorisant ainsi à agir en harmonie avec la galaxie et à améliorer ses compétences de combat.



Marqueur de
concentration

Lorsqu'un vaisseau effectue une action 👁, il gagne un marqueur de concentration, qui est placé à côté du vaisseau. Lorsqu'il attaque, un vaisseau peut dépenser un marqueur de concentration durant l'étape « Dés d'attaque » pour changer tous ses résultats 👁 en résultats ✨. Lorsqu'il défend, un vaisseau peut dépenser un marqueur de concentration durant l'étape « Dés de défense » pour changer tous ses résultats 👁 en résultats ⚡.

Tous les marqueurs de concentration qui n'ont pas été dépensés sont retirés durant la phase de dénouement.

ÉVASION (🌀)

L'évasion représente l'aptitude du pilote à voler de façon erratique ou de manière imprévisible pour rendre la tâche plus difficile à un vaisseau ennemi de le toucher.



Marqueur
d'évasion

Lorsqu'un vaisseau effectue une action 🌀, il gagne un marqueur d'évasion qui est placé à côté du vaisseau. Lorsqu'il défend, un vaisseau peut dépenser un marqueur d'évasion durant l'étape « Dés de défense » pour changer un de ses résultats Vierge ou 👁 en un résultat ⚡.

Tout comme les marqueurs de concentration, tous les marqueurs d'évasion qui n'ont pas été dépensés sont retirés durant la phase de dénouement.

TONNEAU (↻)

Effectuer un tonneau permet au pilote de déplacer son vaisseau latéralement et d'ajuster sa position. Lorsqu'un vaisseau effectue une action ↻, réalisez les étapes suivantes :

1. Prenez le gabarit [1 ↑].
2. Placez l'extrémité du gabarit contre le bord gauche ou droite du socle du vaisseau. Le gabarit doit être placé avec sa ligne centrale alignée sur la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau.
3. Soulevez le vaisseau, et placez-le contre l'autre extrémité du gabarit, de telle sorte que la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau soit alignée avec la ligne centrale du gabarit, ou le haut du gabarit, ou le bas du gabarit.

Un vaisseau ne peut pas effectuer de tonneau si cela l'amènerait à chevaucher un autre vaisseau ou à se déplacer à travers ou chevaucher un obstacle.



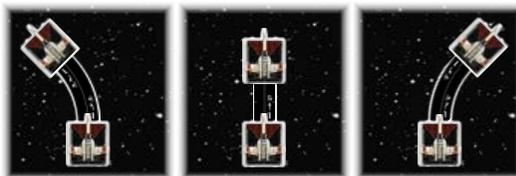
Un chasseur TIE effectue un tonneau vers la droite et légèrement vers l'avant ; légèrement vers l'arrière ; de manière parfaitement horizontale.

ACCÉLÉRATION (⚡)

L'accélération représente l'activation d'un réacteur supplémentaire par le pilote pour se déplacer rapidement vers l'avant. Lorsqu'un vaisseau effectue une action ⚡, réalisez les étapes suivantes :

1. Choisissez le gabarit [1 ↑], [1 ↖] ou [1 ↗].
2. Calez le gabarit entre les glissières avant du vaisseau.
3. Soulevez le vaisseau et placez-le à l'autre extrémité du gabarit avec ses glissières arrière parfaitement calées contre le gabarit.

Un vaisseau ne peut pas effectuer d'accélération si cela l'amènerait à chevaucher un autre vaisseau ou à se déplacer à travers ou chevaucher un obstacle.



Un X-wing accélère vers la gauche ; en avant ; vers la droite.

VERROUILLAGE (🔒)

Le verrouillage d'une cible représente la capacité d'un ordonnateur de vaisseau à garder une cible dans son viseur, suivre ses mouvements et à assister le pilote dans ses attaques contre cette cible. Lorsqu'un vaisseau effectue une action 🔒 (c'est le vaisseau verrouillant), réalisez les étapes suivantes :

1. Mesurez la portée du vaisseau verrouillant vers n'importe quel nombre de vaisseaux.
2. Choisissez un vaisseau à portée 0-3.
3. Assignez un marqueur de verrouillage au vaisseau ciblé dont le numéro correspondant au marqueur d'identification du vaisseau verrouillant.

Un vaisseau est **VERROUILLÉ** tant qu'il a au moins un marqueur de verrouillage qui lui est assigné. Lorsqu'un vaisseau attaque un vaisseau qui est verrouillé, durant l'étape « Dés d'attaque », il peut dépenser son marqueur de verrouillage pour relancer un ou plusieurs de ses dés d'attaque. Un vaisseau ne peut maintenir verrouillée qu'une seule cible en même temps ; s'il verrouille une autre cible, il doit retirer le précédent verrouillage.



Lorsque le X-wing effectue une action 🔒, il mesure la portée vers tous les autres vaisseaux, puis il en choisit un qu'il verrouille. Le joueur choisit le seul chasseur TIE à portée et lui assigne le marqueur de verrouillage « 1 » puisque le X-wing porte le marqueur d'identification « 1 ».

ACTIONS DE CARTES

Certaines cartes, comme celles de dégât ou d'amélioration, ont des capacités qui comportent l'en-tête « **ACTION :** ». Un vaisseau peut résoudre l'une de ces capacités en tant qu'action.

ACTION : dépensez 1 ⚡ pour réparer 1 carte de dégât face cachée.

En-tête « **ACTION :** »

ARC « BULLSEYE » (🎯)

Tous les marqueurs de vaisseau ont un **ARC « BULLSEYE »** imprimé à l'intérieur de leur 🎯. Cet arc restreint n'a aucun effet propre, mais certaines capacités de cartes s'y réfèrent.

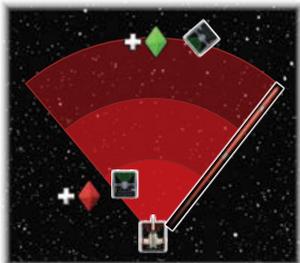


Le X-wing est à portée 1 dans l'🎯 du chasseur TIE et à portée 2 dans l'🎯 du chasseur TIE.

BONUS DE PORTÉE

La précision d'un pilote est considérablement affectée par la portée. Il est beaucoup plus simple de tirer sur un ennemi proche que sur un ennemi éloigné.

Lorsqu'un vaisseau attaque à portée 1, il lance un dé d'attaque supplémentaire. À l'inverse, lorsqu'un vaisseau défend à portée 3, il lance un dé de défense supplémentaire.



Contre le chasseur TIE à portée 1, le X-wing lance un dé d'attaque supplémentaire. Contre le chasseur TIE à portée 3, ce chasseur TIE lance 1 dé de défense supplémentaire.

DESTRUCTION DES VAISSEAUX

Un vaisseau est détruit lorsque le nombre total de cartes de dégât qu'il possède est supérieur ou égal à sa valeur de coque. Un vaisseau détruit est placé sur sa carte de vaisseau.



Valeur de coque

Le moment où un vaisseau détruit est retiré de la zone de jeu dépend de quand le vaisseau a été détruit :

- Si un vaisseau est détruit en dehors de la phase d'engagement, il est retiré immédiatement.
- Si un vaisseau est détruit pendant la phase d'engagement, il est retiré après que tous les vaisseaux, qui ont la même initiative que le vaisseau actuellement engagé, se sont engagés. Cette règle est appelée **ATTACHE SIMULTANÉE**, ce qui représente le fait que tous les vaisseaux qui ont la même initiative attaquent en même temps.

FUIR LA ZONE DE COMBAT

Après qu'un vaisseau a effectué une manœuvre, si la moindre partie de son socle est en dehors de la zone de jeu, alors le vaisseau **FUIT**. Comme lorsqu'il est détruit, un vaisseau qui fuit est retiré de la partie.

RÉPARER DES CARTES DE DÉGÂT

Si un effet indique à un joueur de réparer une carte de dégât, il peut réparer soit une carte face visible, soit une carte face cachée. Pour réparer une carte face visible, retournez-la face cachée. Pour réparer une carte face cachée, défaussez-la dans la pile de défausse des cartes de dégât.

CARTES D'AMÉLIORATION

Les cartes d'amélioration représentent les différents moyens que les pilotes ont de personnaliser leurs vaisseaux, comme ajouter un astromech ou s'équiper d'artillerie. Ces cartes peuvent offrir des capacités spéciales ou des moyens alternatifs d'attaque. Il existe de nombreux types d'amélioration, que l'on peut identifier par l'icône inscrite sur le côté gauche de la carte.

Les vaisseaux s'équipent avec des cartes d'amélioration avant que la partie ne débute. La section « Formation d'un Escadron » (voir page 15) décrit le processus pour équiper un vaisseau avec des améliorations. Lorsqu'un vaisseau s'équipe d'une carte d'amélioration, celle-ci est placée partiellement sous la carte de vaisseau ou sous une autre carte d'amélioration déjà équipée pour que seuls le texte et l'illustration de la carte d'amélioration soient visibles.



Des Torpilles à Protons équipent un X-wing

ARMES SPÉCIALES

Contrairement à l'ARME PRINCIPALE (le chiffre rouge et le symbole d'arc de tir inscrits sur une carte de vaisseau), les cartes d'amélioration avec l'en-tête « **ATTAQUE :** » comme les Torpilles à Protons par exemple, sont des armes spéciales. Un vaisseau peut effectuer une attaque avec une arme spéciale au lieu d'utiliser son arme principale.

Les armes spéciales ont les caractéristiques suivantes :

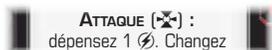


- **Prérequis d'arc :** indique l'arc à partir duquel l'arme attaque. La cible doit être située dans cet arc pour que l'arme puisse être utilisée.
- **Valeur d'attaque :** indique la quantité de dés d'attaque que l'attaquant lance.
- **Prérequis de portée :** la portée d'attaque doit correspondre à l'une des portées mentionnées ici pour que l'arme puisse être utilisée.
- **Indicateur de bonus de portée :** si un symbole de missile est présent, les bonus de portée **ne sont pas** appliqués lors d'une attaque avec cette arme.



Bonus de portée non appliqués

Si il y a un symbole entre parenthèses dans l'en-tête, ce symbole indique un **PRÉREQUIS D'ATTAQUE** supplémentaire. Cela signifie que le vaisseau attaquant doit avoir effectué cette action. Par exemple, un symbole signifie que l'attaquant doit avoir un marqueur de concentration, alors qu'un symbole signifie que l'attaquant doit avoir un marqueur de verrouillage sur le défenseur.



Exemple d'en-tête « Attaque : » avec le prérequis .

CHARGES ET LA FORCE

Certaines cartes d'amélioration représentent une ressource limitée, comme une arme ayant un nombre restreint de munitions. Ces cartes contiennent des charges standards () , ce qui limite le nombre d'utilisations de cette capacité.

Chaque carte avec une **LIMITE DE CHARGE** (le nombre doré) débute la partie avec un nombre de égal à sa limite de charge. Chaque débute la partie avec sa face active visible.



Limite de charge

La capacité de la carte précisera au joueur comment et quand dépenser une de cette carte. Lorsqu'une est dépensée, elle est retournée pour afficher sa face inactive.



Charge standard (active et inactive)

Pendant la phase de dénouement, chaque carte avec une limite de charge récupère 1 si une petite flèche dorée se trouve à côté de sa limite de charge. Lorsqu'une est récupérée, elle est retournée pour afficher sa face active.



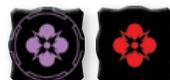
Flèche de récupération

CHARGES DE FORCE (X)

Certains pilotes peuvent exercer leur influence sur la Force. Les pilotes qui peuvent utiliser la Force ont une **CAPACITÉ DE FORCE** (le nombre violet) et des charges de Force (.



Capacité de Force sur une carte de vaisseau



Charges de Force (Active et Inactive)

Une capacité de Force et fonctionnent de la même manière que les limites de charge et , mais les ont une fonction supplémentaire. Lorsqu'il attaque, durant l'étape « Dés d'attaque », un vaisseau peut dépenser autant de qu'il souhaite pour changer le même nombre de ses résultats en résultats . Lorsqu'il défend, durant l'étape « Dés de défense », un vaisseau peut dépenser autant de qu'il souhaite pour changer le même nombre de ses résultats en résultats .

AUGMENTER/RÉDUIRE LA DIFFICULTÉ D'UNE MANŒUVRE

Il existe trois niveaux de difficulté pour les manœuvres : rouge, blanc et bleu. Si un effet augmente la difficulté d'une manœuvre, bleu devient blanc, et blanc devient rouge. À l'inverse, si un effet diminue la difficulté d'une manœuvre, rouge devient blanc, et blanc devient bleu.

TAILLE DES VAISSEAUX

Les vaisseaux inclus dans cette boîte de base sont des petits vaisseaux avec un socle d'une taille de 4 cm de côté. Les règles de **X-Wing** sont rédigées pour les petits vaisseaux, il n'y a donc pas d'exceptions spéciales pour les petits vaisseaux. Certaines extensions contiennent des vaisseaux moyens ou de grands vaisseaux qui se comportent globalement comme des petits vaisseaux à quelques exceptions près ; voir le Guide de Référence pour plus de détails.

MANŒUVRES PARTIELLES

Les vaisseaux effectuent le plus souvent **ENTIÈREMENT** leurs manœuvres, ce qui signifie que rien n'empêche le vaisseau d'être placé à l'autre extrémité du gabarit. Même lorsqu'un vaisseau **SE DÉPLACE À TRAVERS** un autre vaisseau, ce qui signifie que le gabarit doit être placé au dessus de ce vaisseau, le vaisseau qui se déplace exécute entièrement sa manœuvre.

Cependant, un vaisseau peut parfois être dans l'incapacité d'être déplacé à l'extrémité du gabarit parce qu'il serait amené à **CHEVAUCHER** un autre vaisseau. Cela implique que le vaisseau qui se déplace ne va exécuter sa manœuvre que **PARTIELLEMENT**, ce qui signifie qu'il va se déplacer sur une plus courte distance que prévu.

Pour exécuter partiellement une manœuvre, suivez ces étapes :

1. Reculez le vaisseau le long du gabarit, jusqu'à ce que son socle ne chevauche plus le socle d'un autre vaisseau. Pendant que vous reculez, ajustez la position du vaisseau pour que la lignée pointillée, visible entre les deux paires de glissières, reste alignée sur la ligne centrale du gabarit.
2. Une fois que le vaisseau ne chevauche plus aucun autre vaisseau, placez-le de manière à ce qu'il touche le dernier vaisseau au-dessus duquel il a reculé. Il se peut que finalement le vaisseau ne quitte pas sa position initiale.
3. Le vaisseau **saute** son étape « Effectuer une action ».

Comme mentionné dans la section « Effectuer une attaque », les vaisseaux peuvent attaquer à portée 1-3, ce qui signifie qu'un vaisseau ne peut pas attaquer un vaisseau avec lequel il est en contact puisque la portée est alors de 0.



Ces pointillés sont utilisés pour aligner le vaisseau lorsqu'il exécute une manœuvre partielle.

MANŒUVRES AVANCÉES

Certaines manœuvres sont des manœuvres avancées, qui ont des effets supplémentaires. Les manœuvres avancées que l'ont trouve dans la boîte de base sont décrites ci-dessous.

VIRAGE KOIOGRAN (R)

La direction d'un virage Koiogran projette un vaisseau en avant, puis le fait pivoter de 180° à l'extrémité du gabarit. Cette manœuvre est exécutée comme une manœuvre ↑ à la même vitesse, mais à la fin du déplacement, le joueur cale le gabarit entre les glissières avant du vaisseau au lieu des glissières arrière.



Un X-wing exécute un virage Koiogran

Si le vaisseau ne peut pas exécuter entièrement cette manœuvre, il **ne pivote pas** de 180° à la fin.

Exemple de Chevauchements Multiples de Vaisseaux



1. le X-wing tente d'exécuter une manœuvre [2 →], mais il y a visiblement quelques problèmes de trajectoire avec la présence de plusieurs chasseurs TIE.



2. Bien que le X-wing se soit déplacé sans encombre à travers le premier chasseur TIE, il chevauche le second à la fin de son déplacement et doit donc exécuter une manœuvre partielle en reculant le long du gabarit.



3. Après s'être assuré que les pointillés à l'avant et à l'arrière du marqueur de vaisseau sont alignés sur la ligne centrale du gabarit, le X-wing chevauche maintenant le premier chasseur TIE, il doit donc encore reculer.

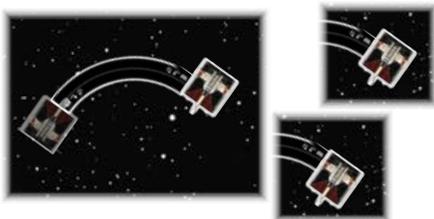


4. Le X-wing recule jusqu'à ce qu'il ne chevauche plus aucun autre vaisseau. Il est placé au contact du dernier vaisseau au-dessus duquel il est revenu en arrière.

TONNEAU DE TALLON (↶ ET ↷)

Les tonneaux de Tallon à gauche (↶) et à droite (↷) font faire aux vaisseaux un léger virage qui se termine par un pivotement à 90° à l'extrémité du gabarit.

Cette manœuvre est exécutée comme une manœuvre ↶ ou ↷ mais avant que le joueur ne pose son vaisseau contre l'extrémité du gabarit, il le fait pivoter de 90° dans le même sens que le virage. Le joueur place le vaisseau de telle sorte que la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau soit alignée avec la ligne centrale du gabarit, ou le haut du gabarit, ou le bas du gabarit.



Un X-wing exécute un tonneau de Tallon et a trois options pour sa position finale.

Si le vaisseau ne peut pas exécuter entièrement cette manœuvre, il **ne pivote pas** de 90° à la fin.

TIMING ET CAPACITÉS

Si au moins deux capacités peuvent se résoudre au même moment (par exemple, « Au début de la phase d'engagement »), les capacités sont résolues dans l'ordre des joueurs. Le premier joueur résout toutes ses capacités ayant ce timing avant que l'autre joueur ne résolve ses propres capacités ayant ce même timing.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DE MARQUEUR

En plus des marqueurs de concentration, d'évasion, de verrouillage et de stress, il existe beaucoup d'autres marqueurs différents qui sont utilisés pour identifier des effets. Vous trouverez ci-dessous une liste des concepts liés au gain ou à la dépense de ces marqueurs :

- Lorsqu'il est indiqué qu'un vaisseau **GAGNE** un marqueur, celui-ci est pris dans la réserve et est posé dans la zone de jeu à côté de ce vaisseau.
- Lorsqu'il est indiqué qu'un vaisseau **DÉPENSE** un marqueur ou lorsqu'il est indiqué de **RETIRER** un marqueur de ce vaisseau, le marqueur du type indiqué est pris du vaisseau et est remis dans la réserve.
- Lorsqu'il est indiqué de **TRANSFÉRER** un marqueur d'un vaisseau à un autre vaisseau, le marqueur est retiré du premier et le second vaisseau gagne ce marqueur.

De plus, la couleur et la forme des marqueurs aident les joueurs à se rappeler de leurs effets et du moment où ils sont retirés. La boîte de base contient des marqueurs verts, orange et rouges, certaines extensions contiennent des marqueurs bleus.

- **Marqueurs verts** : ces marqueurs sont circulaires, ont des effets positifs et sont retirés lors de la phase de dénouement.
- **Marqueurs orange** : ces marqueurs sont circulaires, ont des effets négatifs et sont retirés lors de la phase de dénouement.
- **Marqueurs bleus** : ces marqueurs sont carrés, ont des effets positifs et sont retirés comme mentionné par les effets du marqueur.
- **Marqueurs rouges** : ces marqueurs sont carrés, ont des effets négatifs et sont retirés comme mentionné par les effets du marqueur.

AUTRES MARQUEURS

Ci-dessous, vous trouverez la description de deux autres marqueurs, inclus dans la boîte de base, qui sont gagnés grâce à des effets de carte.

MARQUEURS DE DÉSARMEMENT

Un vaisseau est **DÉSARMÉ** tant qu'il a au moins un marqueur de désarmement, qui est un marqueur circulaire orange. Un vaisseau désarmé ne peut pas effectuer d'attaque. Comme les autres marqueurs circulaires, tous les marqueurs de désarmement sont retirés lors de la phase de dénouement.



Marqueur de désarmement

MARQUEURS IONIQUE

Un vaisseau est **IONISÉ** tant qu'il a un certain nombre de marqueurs ioniques. Ce nombre de marqueurs dépend de la taille du vaisseau : au moins un marqueur pour un petit vaisseau, au moins deux marqueurs pour un vaisseau moyen et au moins trois marqueurs pour un grand vaisseau. Un marqueur ionique est un marqueur rouge.



Marqueur ionique

Pendant la phase de préparation, aucun cadran de manœuvres n'est assigné au vaisseau ionisé.

Pendant la phase d'activation, un vaisseau ionisé, qui n'a pas eu de cadran de manœuvres assigné durant la phase de préparation, s'active de la manière suivante :

1. Le vaisseau saute l'étape « Révéler le cadran ».
2. Pendant l'étape « Exécuter la manœuvre », le vaisseau ionisé exécute la **MANŒVRE IONIQUE**. La manœuvre ionique est une manœuvre bleue [1 ↑]. La direction, la difficulté et la vitesse de la manœuvre ne peuvent pas être changées sauf si une capacité affecte spécifiquement la manœuvre ionique.
3. Pendant l'étape « Effectuer une action », le vaisseau peut seulement effectuer l'action .
4. Une fois que le vaisseau a terminé son activation, retirez tous ses marqueurs ioniques.

Certaines armes spéciales infligent des marqueurs ioniques à la place d'infliger des dégâts. Si une attaque inflige des marqueurs ioniques, le défenseur gagne le nombre de marqueurs ioniques indiqué.

OBSTACLES

Les obstacles représentent des défis supplémentaires pour les pilotes et créent des variantes dans la mise en place de la zone de jeu, parties après parties. Les obstacles sont placés dans la zone de jeu comme décrit à l'étape 4 de la mise en place (voir page 5). Les effets des obstacles sont les suivants :

SE DÉPLACER À TRAVERS ET CHEVAUCHER UN OBSTACLE

Les obstacles n'imposent pas aux vaisseaux d'exécuter partiellement une manœuvre – si un vaisseau chevauche un obstacle, il ne recule pas le long du gabarit. Si un vaisseau se déplace à travers ou chevauche un obstacle, il subit différents effets en fonction du type d'obstacle :

- **Astéroïde** : après avoir exécuté sa manœuvre, le vaisseau lance un dé d'attaque. Sur un résultat ✨, il subit 1 dégât ✨ ; sur un résultat ✨, il subit 1 dégât ✨. Puis, peu importe le résultat, le vaisseau saute l'étape « Effectuer une action » de ce round.

Pendant la phase d'engagement, si un vaisseau est à portée 0 d'un astéroïde, il ne peut pas effectuer d'attaque.

- **Nuage de débris** : après avoir exécuté sa manœuvre, le vaisseau gagne 1 marqueur de stress et lance un dé d'attaque. Sur un résultat ✨, il subit 1 dégât ✨.

GÊNER

Une attaque est **GÉNÉE**, si l'attaquant mesure la portée à travers un ou plusieurs obstacles. Si une attaque est gênée, le défenseur lance un dé de défense supplémentaire durant l'étape « Dés de défense ».

Les vaisseaux peuvent aussi gêner les attaques, mais contrairement aux obstacles, cela n'a aucune conséquence. Néanmoins, certaines capacités de carte peuvent avoir un effet qui se déclenche si une attaque est gênée par un vaisseau.

Assembler les Marqueurs d'Identification de Cadran

Les marqueurs d'identification de cadran sont utilisés avec les *Kits d'amélioration pour cadran de manœuvres* proposés par Fantasy Flight Games sur son site internet. Un kit est disponible pour chaque faction.



FORMATION D'UN ESCADRON

Il existe deux principaux formats pour jouer à *X-Wing*.

FORMATION RAPIDE

Ce format offre la possibilité aux joueurs de constituer rapidement un escadron, en utilisant des sélections prédéfinies. Chaque vaisseau est fourni avec des cartes de formation rapide qui proposent différentes options pour ce vaisseau. Chaque option consiste en une carte de vaisseau, une certaine quantité de cartes d'amélioration et un niveau de menace (le nombre de barres entre 1 et 5). Ce niveau de menace représente la puissance approximative de cette combinaison précise de pilote et de cartes d'amélioration.



Cette option pour Luke a un niveau de menace de « 3 » indiqué par les 3 barres pleines sous son nom.

Pour jouer une partie en utilisant les cartes de formation rapide, les joueurs doivent choisir un niveau de menace précis. Pour une partie classique, sur une zone de jeu de 90 cm x 90 cm, jouez à un niveau de menace de 8. Vous aurez besoin de plus de vaisseau que ceux inclus dans la boîte de base pour jouer à ce niveau de menace.

Puis les joueurs constituent un escadron en choisissant une combinaison d'options de formation rapide jusqu'à atteindre ce niveau de menace. Par exemple, un joueur qui possède seulement une boîte de base pourrait se constituer un escadron pour jouer à un niveau de menace de 3, et choisir les options Iden Versio et Pilote de l'Académie des cartes de formation rapide.

POINTS D'ESCADRON

Si les joueurs veulent avoir un contrôle total sur le choix de leurs pilotes et de leurs améliorations, ils peuvent constituer leurs escadrons en utilisant des **POINTS D'ESCADRON**. Lorsqu'ils jouent sur une zone de jeu de 90 cm x 90 cm, ils doivent jouer avec une limite de points d'escadron de 200.

Pour constituer un escadron de cette manière, les joueurs doivent télécharger sur leurs appareils mobiles le générateur officiel d'escadrons *X-Wing* ou bien y accéder via notre site internet FantasyFlightGames.Fr. Le générateur d'escadrons *X-Wing* explique les règles de formation des escadrons et encadre ces règles pour que les joueurs ne créent pas accidentellement des escadrons non valides. Le site internet propose également une liste imprimable de toutes les cartes, de leur coût en points d'escadron et de leurs options d'amélioration.

LIMITÉE

Certaines cartes sont **LIMITÉES**, et sont identifiées par une ou plusieurs puces (●) à gauche de leur nom. Un escadron ne peut pas avoir plus d'exemplaires d'une carte qui partage un même nom que le nombre de puces inscrites devant ce nom. Cette règle s'applique à tous les formats de jeu.

Par exemple, « ● Luke Skywalker » a une puce devant son nom, donc un joueur ne peut avoir qu'une seule carte nommée « Luke Skywalker » dans sa liste, que ce soit une carte de vaisseau ou une carte d'amélioration.

MODE SURENCHÈRE

Au lieu de jouer une partie classique, les joueurs peuvent prendre plaisir à jouer une partie en mode « Surenchère », au cours de laquelle ils vont contrôler une série de vaisseaux de plus en plus dangereux. Pour jouer en Surenchère, chaque joueur constitue un escadron avec un niveau de menace de 4 (voir page précédente, section « Formation Rapide »). (Si vous jouez seulement avec une boîte de base, lisez les règles « Mode Surenchère avec une boîte de base », ci-dessous.)

Puis les joueurs préparent la zone de jeu. Après avoir placé les obstacles, le premier joueur place le marqueur d'hyperespace « 1 » dans la zone de jeu. Il doit être placé au-delà de la portée 0 de tout obstacle et au-delà de la portée 1 des bords de la zone de jeu. Puis l'autre joueur place le marqueur d'hyperespace « 2 » en suivant les mêmes règles ; mais il doit en plus le placer au-delà de la portée 3 du marqueur d'hyperespace « 1 ».



Marqueur d'hyperespace « 1 »



Puisqu'un résultat * a été obtenu, le X-wing est placé de ce côté.

Si un vaisseau devait être placé en chevauchant un autre, il sera placé du côté libre suivant dans le sens horaire. Si aucun n'est disponible, recommencez de la même manière avec l'autre marqueur d'hyperespace.

À la fin d'un round, si un joueur a détruit des vaisseaux ennemis pour un total de menace supérieur au double du niveau de menace de la partie, alors ce joueur remporte la victoire ! Si les deux joueurs ont accompli cet objectif, la partie se poursuit jusqu'à ce que le total d'un des deux joueurs soit supérieur à l'autre.

Mode Surenchère avec une Boîte de Base

Au lieu de constituer des escadrons, le joueur Rebelle débute avec la sélection de formation rapide Escorte de l'Escadron Bleu et le joueur Impérial débute avec 2 Pilotes de l'Académie.

Si l'Escorte de l'Escadron Bleu est détruite, le joueur Rebelle peut choisir de la remplacer par la sélection de formation rapide Luke Skywalker ou par celle de Jek Porkins. Si ce vaisseau est détruit, le joueur Impérial remporte la partie.



Si un Pilote de l'Académie est détruit, le joueur Impérial peut le remplacer par la sélection de formation rapide Iden Versio ou Valen Rudor. Si le second Pilote de l'Académie est détruit, il est remplacé par le pilote restant.

Si le joueur Rebelle détruit trois chasseurs TIE, il remporte la partie.



AU-DELÀ DE LA BOÎTE DE BASE

Beaucoup d'aventures excitantes vous attendent dans l'immense galaxie de **X-Wing** ! En tant que joueur Rebelle, vous pouvez revivre certains de vos moments favoris en jouant le *Faucon Millenium* ou le *Ghost*. Si vous avez plus l'âme d'un joueur Impérial, vous pouvez faire tomber vos adversaires face à la puissance de l'Empire avec Dark Vador pilotant son TIE Advanced x1 ou avec une nuée de chasseurs TIE. Autrement, vous pouvez vous joindre au combat avec les forces des Racailles & Scélérats en jouant vos chasseurs de primes favoris, de Boba Fett à Zuckuss, ou tout un tas d'autres criminels indignes de confiance.

Les sections suivantes vous fournissent un bref résumé des nouveaux concepts introduits dans les extensions. Ces résumés servent de références à conserver à portée de main ; les joueurs n'ont pas besoin d'apprendre ces règles tant qu'ils ne possèdent pas d'extension qui utilise ces nouveaux concepts. Les règles détaillées de ces concepts sont consultables dans le Guide de Référence téléchargeable sur FantasyFlightGames.fr.

NOUVELLES ACTIONS

De nombreuses actions différentes sont disponibles pour les vaisseaux inclus dans les extensions.

CALCUL (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il gagne un marqueur de calcul, qui est un marqueur circulaire vert. Un vaisseau peut dépenser un marqueur de calcul pour changer 1 de ses résultats 👁 en un résultat * ou ↯.



Marqueur de calcul

OCCULTATION (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il gagne un marqueur d'occultation qui est un marqueur bleu. Un vaisseau occulté bénéficie des effets suivants :



Marqueur d'occultation

- Sa valeur d'agilité est augmentée de 2.
- Il est désarmé.
- Il ne peut pas effectuer l'action d'occultation ou gagner un second marqueur d'occultation.

Pendant la phase de système, chaque vaisseau occulté peut dépenser son marqueur d'occultation pour se **DÉSOCULTER** comme décrit ci-dessous.

- **Petit vaisseau** : il doit choisir d'exécuter une accélération ou un tonneau avec le gabarit (2 ↑).
- **Vaisseau moyen ou grand** : il doit choisir d'exécuter une accélération ou un tonneau avec le gabarit (1 ↑).

COORDINATION (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il choisit un autre vaisseau allié à portée 1-2. Le vaisseau choisi effectue une action.

BROUILLAGE (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il choisit un vaisseau à portée 1 et lui assigne un marqueur de brouillage, qui est un marqueur circulaire orange.



Marqueur de brouillage

Lorsqu'un vaisseau devient brouillé, le joueur qui est à l'origine de l'effet de brouillage choisit pour le vaisseau brouillé entre : soit lui retirer un de ses marqueurs verts, soit rompre un des ses verrouillages. Si l'un ou l'autre de ces effets est résolu, le marqueur de brouillage est retiré ; sinon, le vaisseau reste brouillé. Après qu'un vaisseau brouillé a gagné un marqueur vert ou verrouillé une cible, retirez ce marqueur ou rompez ce verrouillage, puis retirez le marqueur de brouillage.

De la même manière que les armes ioniques, certaines armes spéciales infligent des marqueurs de brouillage plutôt que d'infliger des dégâts. Si une attaque inflige des marqueurs de brouillage, le défenseur gagne le nombre de marqueurs de brouillage indiqué.

RENFORCEMENT (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il gagne un marqueur de renforcement qui est un marqueur circulaire vert. Il peut choisir de le poser avec soit le côté proue, soit le côté poupe visible.



Renforcement de proue

Lorsqu'un vaisseau renforcé défend, si l'attaquant est situé dans l'arc entier (👁 ou 👁) correspondant au marqueur (proue ou poupe respectivement), réduisez de 1 les dégâts infligés par l'attaque, pour un minimum de 1.



Renforcement de poupe



Dans cet exemple, puisque le **Décimateur VT-49** a un marqueur de renforcement **de proue**, l'effet ne va s'appliquer que lors de la défense contre le **X-wing** situé entièrement à l'avant.

RECHARGEMENT (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, il se recharge en effectuant les étapes suivantes :

1. Choisissez une des cartes d'amélioration (👁, 👁) ou (👁) équipant le vaisseau et qui a moins de ⚡ active que sa limite de charge.
2. Cette carte récupère une ⚡.
3. Le vaisseau gagne un marqueur de désarmement.

ROTATION (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue une action 👁, faites pivoter l'indicateur d'arc de tourelle pour sélectionner un arc différent (voir ci-après).



Indicateur d'arc de tourelle simple

MASL (👁)

Lorsqu'un vaisseau effectue l'action 👁, réalisez les étapes suivantes :

1. Le joueur choisit une manœuvre du cadran de son vaisseau. La manœuvre doit avoir la même vitesse que la manœuvre exécutée par le vaisseau à ce round.
2. Le vaisseau exécute la manœuvre choisie.
3. Le vaisseau gagne un marqueur de désarmement.

Un vaisseau ne peut effectuer une action 👁 que durant l'étape « Effectuer une action ».

MARQUEURS DE RAYON TRACTEUR

Un vaisseau est **TRACTÉ** tant qu'il a un certain nombre de marqueurs de rayon tracteur. Ce nombre de marqueurs dépend de la taille du vaisseau : au moins un marqueur pour un petit vaisseau, au moins deux marqueurs pour un vaisseau moyen et au moins trois marqueurs pour un grand vaisseau. Un marqueur de rayon tracteur est un marqueur circulaire orange.



Marqueur de rayon tracteur

Lorsqu'un vaisseau devient tracté, le joueur adverse peut choisir l'un des effets suivants :

- Le vaisseau effectue un tonneau en utilisant le gabarit [1 ↑], choisissant la direction du tonneau et sa position finale.
- Le vaisseau effectue une accélération en utilisant le gabarit [1 ↑].

Ce tonneau ou cette accélération **peut** faire que le vaisseau chevauche un obstacle et n'est pas considéré comme effectuer une action.

Pendant la phase d'engagement, un vaisseau qui a au moins un marqueur de rayon tracteur lance 1 dé de défense en moins.

De la même manière que les armes ioniques, certaines armes spéciales infligent des marqueurs de rayon tracteur au lieu d'infliger des dégâts. Si une attaque inflige des marqueurs de rayon tracteur, le défenseur gagne le nombre de marqueurs de rayon tracteur indiqué.

CARTES D'ÉTAT

Les cartes d'état sont des cartes assignées par des cartes de vaisseau et d'amélioration, qui représentent des effets de jeu persistants. Une carte d'état n'est pas en jeu jusqu'au moment où un effet de jeu l'assigne à un vaisseau. Lorsqu'une carte d'état est assignée, son effet se résout.



Carte d'état

Après avoir assigné une carte d'état à un vaisseau, placez le marqueur d'état qui lui est associé à côté de la figurine du vaisseau, pour rappeler l'effet persistant de la carte d'état.



Marqueur d'état

ARCS

En plus de ☉ (arc avant) et de ☼ (arc « Bullseye ») décrits en détail précédemment, il existe d'autres arcs. Ces arcs sont parfois utilisés avec des attaques principales ou spéciales, ou sont utilisés par des effets de carte.

ARCS STANDARD

Il y a quatre types d'**ARCS STANDARD** formés à partir du croisement des lignes diagonales. En plus de ☉ (arc avant), il existe également ☾ (arc arrière) et deux arcs latéraux.



ARCS ENTIERS

Il existe deux **ARCS ENTIERS** qui utilisent la ligne pointillée de côté du marqueur de vaisseau. Il y a ☽ (arc entier avant) et ☾ (arc entier arrière).



ARCS DE TOURELLE (☉ ET ☽)

Il existe deux types d'indicateur d'arc de tourelle, ☉ (tourelle simple) et ☽ (tourelle double). Lors de la mise en place, un vaisseau avec une arme ☉ ou ☽ (que ce soit une arme principale ou spéciale) ajoute l'indicateur d'arc de tourelle correspondant à son socle.

L'arc standard vers lequel l'indicateur d'arc de tourelle est pointé est un arc de tir. Lorsqu'un vaisseau effectue une attaque ☉, il peut attaquer une cible qui est située dans son arc ☉.

Un vaisseau avec un indicateur d'arc de tourelle double est considéré comme ayant deux arcs ☉ orientés dans des directions opposées.



Ce HWK-290 peut attaquer à droite.



Ce YT-1300 Modifié peut attaquer à droite et à gauche.

ALLIÉ ET ENNEMI

De nombreuses capacités font référence à des vaisseaux alliés et ennemis. Un vaisseau est allié avec tous les autres vaisseaux de son propre escadron, et est un vaisseau ennemi pour tous les vaisseaux de l'escadron adverse. De plus, un vaisseau est allié avec lui-même.

ENGINS (☉)

Chaque carte d'amélioration ☉ (engin) permet à un vaisseau de larguer ou de lancer un type spécifique d'engin explosif et propose des règles additionnelles sur leur fonctionnement.

BOMBES

Les bombes sont des engins qui explosent à la fin de la phase d'activation et qui affectent les vaisseaux à proximité.

MINES

Les mines sont des engins qui explosent lorsqu'un vaisseau se déplace à travers ou les chevauche, affectant alors ce vaisseau.

LARGUER OU LANCER DES ENGINS

Pour **LARGUER** un engin, effectuez les étapes suivantes :

1. Prenez le gabarit indiqué par la carte d'amélioration.
2. Placez le gabarit entre les glissières **arrière** du vaisseau.
3. Placez dans la zone de jeu l'engin indiqué par la carte d'amélioration, en calant ses glissières contre l'autre extrémité du gabarit. Puis retirez le gabarit.

Pour **LANCER** un engin, effectuez les étapes suivantes :

1. Prenez le gabarit indiqué par la carte d'amélioration.
2. Placez le gabarit entre les glissières **avant** du vaisseau.
3. Placez dans la zone de jeu l'engin indiqué par la carte d'amélioration, en calant ses glissières contre l'autre extrémité du gabarit. Puis retirez le gabarit.

AUTRES MANŒUVRES

Certains vaisseaux peuvent effectuer les manœuvres avancées suivantes :

BOUCLE DE SEGNOT (↶) ET (↷)

Les directions ↶ (boucle de Segnot gauche) et ↷ (boucle de Segnot droite) font avancer le vaisseau en suivant une légère courbe, pour terminer par un demi-tour. Cette manœuvre utilise les mêmes gabarits que les manœuvres ↶ et ↷.



Ce X-wing effectue une manœuvre (3 ↶)

VOL STATIONNAIRE (■)

La direction ■ (vol stationnaire) ne déplace pas le vaisseau, il reste là où il est. Cette manœuvre n'utilise pas de gabarit, mais le vaisseau est considéré comme ayant exécuté une manœuvre.

MARCHE ARRIÈRE EN LIGNE DROITE (⇨) ET VIRAGE SUR L'ÂLE EN MARCHÉ ARRIÈRE (⇧ ET ⇩)

Les manœuvres de marche arrière déplacent un vaisseau en arrière plutôt qu'en avant. Au début de la manœuvre, au lieu de caler le gabarit entre les glissières avant du socle du vaisseau, calez-le entre les glissières arrière. Une fois le vaisseau déplacé, calez les glissières avant du socle contre l'autre extrémité du gabarit au lieu de caler les glissières arrière.

RÉSERVE

Certains effets de carte placent des vaisseaux en réserve. Un vaisseau en réserve est posé sur sa carte de vaisseau. Tant qu'un vaisseau est en réserve, aucun cadran ne lui est assigné, il ne peut pas effectuer d'action et il ne peut pas attaquer. Les capacités d'un vaisseau en réserve sont toutes inactives sauf si elles mentionnent explicitement qu'elles sont utilisables par le vaisseau lorsqu'il est en réserve. Un vaisseau qui est en réserve possède toujours un effet qui provoque son placement dans la zone de jeu.

ARRIMAGE ET DÉPLOIEMENT

Certains capacités permettent à un vaisseau d'être attaché à ou inséré dans un autre vaisseau. Si une capacité de carte demande à un vaisseau de s'**ARRIMER** à un vaisseau porteur, le vaisseau arrimé est placé en réserve. Un vaisseau arrimé peut être **DÉPLOYÉ** depuis son vaisseau porteur pendant la phase de système, ou réaliser un déploiement d'urgence si son vaisseau porteur est détruit. Ces règles sont décrites plus en détail dans le Guide de Référence.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

CRÉDITS

Conception & Développement de la Seconde

Édition : Frank Brooks avec Max Brooke et Alex Davy

Conception de la Première Édition : Jay Little

Développement de la Première Édition : Adam Sadler, Brady Sadler et Steven Kimball

Producteur : Derrick Fuchs

Rédaction : Robert McCowen

Relecture : Allan Kennedy

Responsable Figurines : John Shaffer

Conception Graphique : Shaun Boyke avec Duane Nichols et Evan Simonet

Responsable de la Conception Graphique : Christopher Hosch

Illustration de Couverture : Mark Molnar

Illustrations Intérieures : Matt Allsop, Matt Bradbury, Blake Henriksen, Imaginary FS Pte Ltd, Lukasz Jaskolski, Jorge Maese, Mark Molnar, Nicholas Stohman et Jose Vega

Direction Artistique : Crystal Chang

Responsable de la Direction Artistique : Melissa Shetler

Sculptures : Jason Beaudoin et Benjamin Maillot

Coordination de l'Assurance Qualité : Zach Tewalthomas

Coordinateurs des Licences : Sherry Anisi et Long Moua

Responsable des Licences : Simone Elliott

Responsables de Production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Direction de la Création Visuelle : Brian Schomburg

Responsable de Projet Senior : John Franz-Wichlacz

Responsable de Développement Produit Senior : Chris Gerber

Concepteur Exécutif de Jeu : Corey Konieczka

Publication : Andrew Navaro

Remerciements spéciaux à Gavin Duffy, Geordan Rosario & Grover Murphy

LUCASFILM LIMITED

Approbation des Licences : Brian Merten

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

Traduction : Maleaume Oriinski

Relecture : Dadajef « detonate » Edge

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Mishary Alfaris, Hilal Almutairi, James Ayers, Greg Berezowksy, Eric Berling, Jeff Berling, James Blakley, Nick Bond, Frans Bongers, Joel Brygger, Jon Bushman, Audrey Carstensen, Jeremy Chamblee, Quinn Coveney, Sean Coveney, Andy Davis, Peta Dyken, James Elhardt, Mark Fletcher, Mathias Freisl, Jason Gorr, Chris Graf, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Daniel Hoffman, Matt Holland, William Humphreys, Jesse Jirousek, Kevin Kawada, Nassim Ketita, Eric Lalande, Jimmy Le, Nam-my Le, Garrett Lowe, Stefan Ludwig, Daniel Mahony, John McCullough, Dan Morriss, Grover Murphy, Tim Murphy, Alexander Nobles, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Joseph Phelps, Wade Piche, Daniel Poppe, Dustin Poskochil, Wieger Prins, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Alex Saunders, Ken Saunders, Vincent Schilderman, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Dan Topczewski, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens van den Berg, Joost van Gijn, Nick White, Chris Wilson, Jelle Zuring



EDGE

RÉSUMÉ

DÉROULEMENT D'UN ROUND

- Phase de préparation** : chaque joueur choisit secrètement les manœuvres de leurs vaisseaux en leur assignant face cachée des cadrans de manœuvres.
- Phase de système** : dans l'ordre croissant d'initiative, chaque vaisseau qui possède un effet qui stipule qu'il peut être utilisé durant la phase de système, résout ces capacités.
- Phase d'activation** : dans l'ordre croissant d'initiative, chaque vaisseau révèle son cadran, exécute sa manœuvre, et peut effectuer une action.
- Phase d'engagement** : dans l'ordre décroissant d'initiative, chaque vaisseau peut effectuer une attaque.
- Phase de dénouement** : les joueurs retirent tous les marqueurs circulaires.

BONUS DE PORTÉE

Quand on attaque avec une arme principale ou spéciale :

Portée 1 : 

Portée 3 : 



Le bonus de portée ne s'applique pas

LISTE DES ACTIONS

-  **Tonneau** : déplacement sur le côté avec le gabarit [1 ↑].
-  **Accélération** : déplacement en avant avec le gabarit [1 ↖], [1 ↑] ou [1 ↗].
-  **Calcul** : gagnez 1 marqueur de calcul.
-  **Occultation** : gagnez 1 marqueur d'occultation.
-  **Coordination** : un vaisseau allié à portée 1-2 effectue une action.
-  **Évasion** : gagnez 1 marqueur d'évasion.
-  **Concentration** : gagnez 1 marqueur de concentration.
-  **Verrouillage** : verrouillez un vaisseau à portée 0-3.
-  **Brouillage** : un vaisseau à portée 1 gagne 1 marqueur de brouillage.
-  **Renforcement** : gagnez 1 marqueur de renforcement de proue ou de poupe.
-  **Rechargement** : récupérez 1  sur une amélioration  ou .
-  **Rotation** : pivotez votre indicateur d'arc de tourelle.
-  **MASL** : exécutez une manœuvre avec la même vitesse.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

- Déclarer une cible**
 - Mesurez la portée
 - Choisissez l'arme
 - Déclarez le défenseur
 - Payez les coûts
- Dés d'attaque**
 - Lancez les dés d'attaque
 - Le défenseur modifie les dés d'attaque
 - L'attaquant modifie les dés d'attaque
- Dés de défense**
 - Lancez les dés de défense
 - L'attaquant modifie les dés de défense
 - Le défenseur modifie les dés de défense
- Neutraliser les résultats**
 - Les résultats  annulent les résultats 
 - Les résultats  annulent les résultats 
 - Déterminez si l'attaque a touché
- Infliger les dégâts**
 - Le défenseur subit des dégâts 
 - Le défenseur subit des dégâts 
- Conséquences**
 - Résolvez les capacités « Après avoir défendu »
 - Résolvez les capacités « Après avoir attaqué »
 - Effectuez éventuellement une attaque bonus

LISTE DES MARQUEURS



Calcul



Évasion



Concentration



Renforcement



Occultation



Désarmement



Brouillage



Rayon tracteur



Ionique



Verrouillage



Stress



Bouclier



Charge standard



Charge de Force



Dégât critique



État