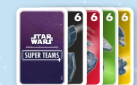


MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 72 cartes



• 48 cartes
Mouvement
(12 cartes de
chaque couleur,
numérotées
de 1 à 6)



• 20 cartes Bonus



• 4 cartes Équipe

- 8 figurines
(2 vaisseaux de chaque couleur)



BUT DU JEU

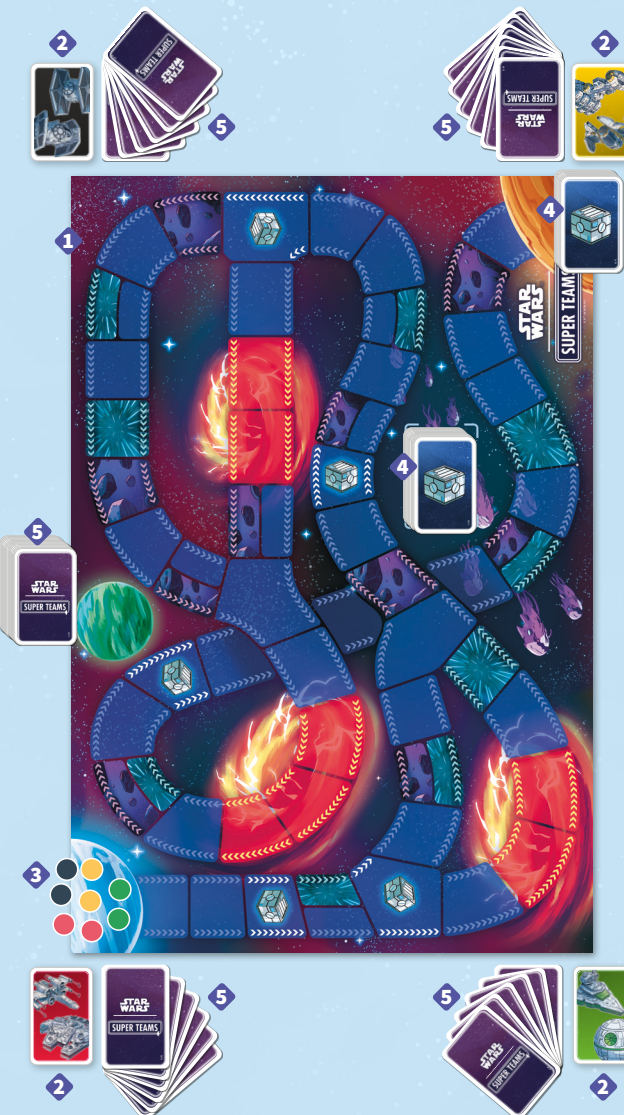
Être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée avec tous ses vaisseaux.

MISE EN PLACE

- 1 Dépliez le plateau de jeu et placez-le entre tous les joueurs.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et prend la carte Équipe et les 2 figurines associées.
 - ▶ À 2 joueurs, chaque joueur choisit 2 couleurs.
 - ▶ À 3 joueurs, chaque joueur choisit une couleur, puis rangez dans la boîte la carte Équipe, les 2 figurines et les cartes Mouvement de la couleur non choisie.
 - ▶ À 4 joueurs, formez 2 équipes de 2 joueurs, puis prenez place autour du plateau de jeu de manière à alterner les membres de chaque équipe.
- 3 Placez les figurines des équipes en jeu sur la planète de départ.
- 4 Mélangez les 20 cartes Bonus et placez-en 2 par joueur, face cachée, sur la planète d'arrivée (soit 4 cartes à 2 joueurs, 6 cartes à 3 joueurs et 8 cartes à 4 joueurs). Empilez les cartes Bonus restantes face cachée sur leur emplacement du plateau.
- 5 Mélangez les cartes Mouvement, distribuez-en 6 à chaque joueur puis empilez les cartes restantes face cachée près du plateau.

1

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 4 JOUEURS



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand **toutes les figurines d'une équipe ont atteint la planète d'arrivée** (4 figurines à 2 ou 4 joueurs, 2 figurines à 3 joueurs). Les joueurs de cette équipe sont déclarés vainqueurs.

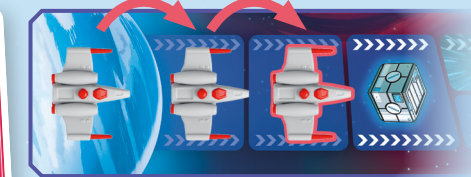
2

COMMENT JOUER

Le joueur qui a vu en dernier un épisode de *Star Wars*™ commence, puis la partie se poursuit dans le sens horaire. À son tour, un joueur joue une carte de sa main numérotée de 1 à 6, choisit une figurine de la couleur de cette carte et la fait avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué.

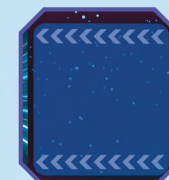


En fonction des couleurs de leurs cartes en main, les joueurs seront amenés à déplacer leurs propres figurines aussi bien que celles de leur coéquipier ou de leurs concurrents.



Exemple : un joueur joue une carte rouge de valeur 2. Il doit avancer la figurine rouge de son choix de 2 cases.

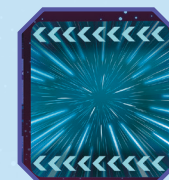
Il existe 5 types de cases :



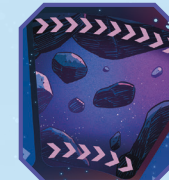
Case ordinaire



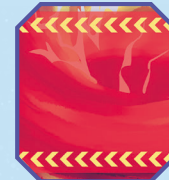
Case Bonus



Case
Hyperspace



Case Champ
d'astéroïdes



Case Gueule

Lorsqu'une figurine **part** de la planète de départ, d'une case ordinaire ou d'une case Bonus, son mouvement est **normal**.

Lorsqu'une figurine **part** d'une case Hyperspace, le chiffre présent sur la carte jouée est doublé (par exemple, jouer un 4 fait avancer de 8 cases).



8

3

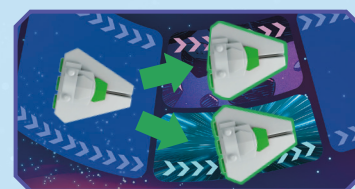
Lorsqu'une figurine **part** d'une case Champ d'astéroïdes, le chiffre présent sur la carte est automatiquement égal à 1 (par exemple, jouer un 5 ne fera avancer que d'1 case).



Lorsqu'une figurine **termine** son mouvement sur une case Bonus, le joueur de **cette couleur** pioche une carte Bonus. S'il n'y a plus de cartes Bonus, reconstituez une pile avec les cartes Bonus jouées.



Lorsqu'une figurine **termine** son mouvement sur une case double (Hyperspace et Champ d'astéroïdes, Hyperspace et case ordinaire ou Champ d'astéroïdes et case ordinaire), le joueur **déplaçant** la figurine choisit de quel côté de la case il la place.



Les cases Gueule représentent un péril extraordinaire et doivent être contournées. Lorsqu'une figurine **termine** son mouvement sur une case Gueule, elle doit **reculer** jusqu'à la case ordinaire la plus proche. Les Gueules doivent être traversées en une fois !



Lorsqu'une **première** figurine atteint la planète d'arrivée, chaque joueur pioche aléatoirement 2 cartes Bonus parmi celles qui s'y trouvent.



Remarques :

- Il n'y a pas de limite au nombre de figurines qui peuvent occuper une même case.
- Une figurine qui a franchi la ligne d'arrivée ne peut plus être déplacée.

4



ÉQUIPE ROUGE

X-WING & FAUCON MILLÉNIUM



ÉQUIPE VERTE

DESTROYER STELLAIRE & ÉTOILE DE LA MORT



ÉQUIPE NOIRE

TIE FIGHTER & TIE ADVANCED



ÉQUIPE JAUNE

JEDI STARFIGHTER & TANTIVE IV



ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE



DONNEZ OU RECYCLEZ

ASSOCIATION OU MAGASIN DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

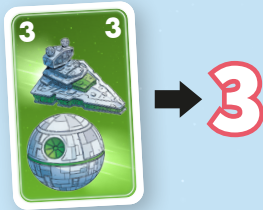
FIN D'UNE MANCHE ET DÉBUT DE LA PROCHAINE :

Lorsque tous les joueurs ont joué leurs 6 cartes Mouvement, distribuez à nouveau 6 cartes à chacun et démarrez une nouvelle manche (si la pile de cartes Mouvement est vide, remélangez le tout).



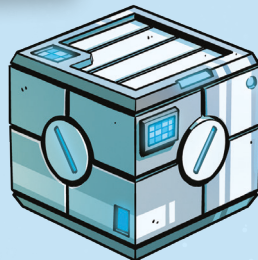
À 2 et 4 joueurs, lorsque toutes les figurines d'une même couleur ont atteint la planète d'arrivée, les cartes de cette couleur deviennent des jokers : les joueurs qui les jouent peuvent décider quelle couleur elles remplacent.

Exemple : les deux figurines vertes ont atteint la planète d'arrivée. Le joueur rouge joue une carte 3 verte, et décide d'avancer une de ses figurines (rouges) de 3 cases.



LES CARTES BONUS

Lorsqu'une figurine est déplacée par n'importe quel joueur, **le joueur à qui appartient cette figurine ou son coéquipier** peuvent jouer une carte Bonus de leur main (même s'ils ne déplacent pas eux-mêmes la figurine). Le joueur déplaçant la figurine doit alors appliquer l'effet de cette carte Bonus.



À chaque tour, une seule carte Bonus peut être jouée par figurine. Il n'est pas possible de jouer une carte Bonus sur une figurine adverse.

DESCRIPTION DES CARTES BONUS



MANŒUVRE D'ÉVITEMENT

Si la figurine **termine** son mouvement sur une case Gueule, contournez cet obstacle en déplaçant la figurine sur la prochaine case ordinaire.

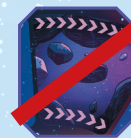


6



PILOTE EXPÉRIMENTÉ

Si la figurine **part** d'une case Champ d'astéroïdes, ignorez l'effet de la case et déplacez-vous normalement.



VITESSE LUMIÈRE

Le chiffre présent sur la carte jouée est doublé (même effet qu'une case Hyperspace).

Peut être jouée uniquement sur une case ordinaire, Bonus ou planète de départ.



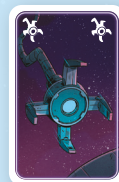
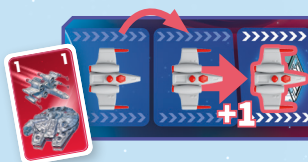
10



VITESSE SUBLUMINIQUE

Avance d'une case supplémentaire.

Ne peut pas être jouée sur une case Champ d'astéroïdes.



GRAPPIN

Si une figurine de votre équipe (à vous ou à votre coéquipier) est dépassée par celle d'un adversaire (cela vaut même si elles étaient sur la même case de départ), avancez jusqu'à la même case d'arrivée que ce dernier.



Remarques :

- Vous pouvez jouer un grappin indépendamment de qui a déplacé la figurine adverse (ça peut être vous-même, votre coéquipier ou un adversaire).
- Vous rejoignez toujours la même case d'arrivée que l'adversaire, qu'il ait joué une carte Bonus ou non.
- Si plusieurs des figurines de votre équipe sont dépassées par une figurine adverse, vous pouvez jouer plusieurs grappins.
- Dans le cas très rare où les dernières figurines de 2 équipes adverses atteignent en même temps la planète d'arrivée suite à l'utilisation d'un ou plusieurs grappins, les 2 équipes se partagent la victoire.

7

2-4 JOUEURS

ÂGE 7+

30 MIN

STAR WARS

SUPER TEAMS



RÈGLES DU JEU

Un jeu de Max Gerchambeau
Illustré par Derek Laufman

Design d'Axel Mahé

© Asmodee Group 2024. All rights reserved.

© &™ Lucasfilm Ltd.