

Traduction française du jeu de cartes à collectionner

Young Jedi CCG (Jeune Jedi)

par

Vincent Dang-Vu

2 allée du haras, 77185 Lognes

Tél : 01-60-17-29-57

Note du traducteur :

Les rajouts aux règles initiales proviennent de textes officiels édités par Decipher :

- Les additifs aux règles initiales parus dans les règles propres à chaque extension, c'est-à-dire dans l'ordre chronologique :

* dans l' extension Battle of Naboo : la bataille de Naboo,

* dans l' extension Enhanced menace of Darth Maul : la menace de Darth Maul renforcée,

* dans l' extension Duel of the fates : le duel des destins

* dans l' extension Young Jedi Reflections : Réflexions de Young Jedi ,

* dans l' extension Boonta Eve Podrace : la course de modules de la veille de la Boonta)

- le chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com

- le chapitre réponses communes aux questions communes des réponses aux questions sur les règles de Young Jedi CCG de la boîte aux lettres officielle jediknight@decipher.com)

- mises à jour des règles adjointes aux sets virtuels n°1 et n°2 du Starwars CCG Player's committee parue sur le site internet <http://www.swccgpc.com/> dans la page virtual cards .

Qu'est-ce qu'un jeu de cartes à collectionner ?

La plupart des jeux de cartes ne sont constitués que d'un paquet de cartes "fixes" qui ne changent jamais . Mais un Collectible Card Game : jeu de cartes à collectionner, ou CCG, est constitué de centaines de cartes que vous pouvez collectionner .

Ensuite, vous choisissez des cartes de votre collection personnelle pour créer votre

propre " deck " (jeu) tel que vous le désirez .

Qu'est-ce que le jeu de cartes à collectionner Young Jedi ?

Young Jedi est un " jeu de bataille " très rapide basé sur le film Star Wars : Episode 1 et qui vous permet de revivre les scènes du film où que vous alliez. Le jeu du premier joueur représente le Bon Côté de la Force (les Jedi et tous les autres " gentils "). Le jeu du second joueur représente le Côté Obscur de la Force (les seigneurs Sith, la Fédération commerciale et tous les autres " méchants ") . Young Jedi est facile à apprendre et se joue rapidement, les parties durant entre dix et quinze minutes. Il contient tous les personnages importants et les scènes du film, ainsi que les armes, modules de course, vaisseaux, droïdes et extraterrestres .

Collectionner et Echanger

Vous pouvez acheter Young Jedi dans les magasins de jouets, de cartes, de jeux, de bandes dessinées un peu partout. Les cartes sont vendues en jeux Starter de 60 cartes, paquets recharge de 11 cartes et boîtes de collection de 132 cartes .

Il y a 140 cartes différentes dans la première extension, **Menace of Darth Maul : La Menace de Darth Maul** . Mais toutes les cartes n'apparaissent pas dans les paquets avec la même fréquence. Certaines sont rares, d'autres peu communes et il y a enfin les communes . Une collection complète de l'extension **Menace of Darth Maul : La Menace de Darth Maul** contient 30 rares, 40 peu communes et 60 communes, plus 10 différentes cartes exclusives trouvées dans les jeux Starter. De même, il y a 18 cartes spéciales " foil " avec effets de diffraction insérées aléatoirement dans les Booster Packs.

Jeux Starter - Chaque jeu Starter de 60 cartes contient un livre de règles, un jeu starter de 30 cartes pour le " Light Side " (Bon Côté de la Force) et un jeu starter de 30 cartes pour le " Dark Side " (Côté Obscur de la Force). Chaque jeu Starter **Menace of Darth Maul : La Menace de Darth Maul** contient toujours les mêmes 60 cartes.

Paquets recharge - Chaque paquet recharge contient 1 rare, 3 peu communes et 7 communes, reparties entre le Light Side (côté lumineux) et le Dark Side (côté obscur) . En moyenne, un paquet recharge sur neuf contient une carte spéciale foil à effets de diffraction. Les cartes foil ont également plusieurs degrés de rareté (rare, peu commune et commune), bien que toutes les cartes foil soient plus dures à trouver que les cartes rares normales.

Boîtes de collection - Chaque boîte de collection contient une liste des cartes, 12 paquets recharge et une boîte de rangement de vos cartes conçue pour contenir une collection complète de Young Jedi (les trois séries de 140 cartes) .

I . Les 5 types de cartes

Personnage

Arme



Carte de bataille

Vaisseau spatial



Les cartes de vaisseaux spatiaux sont exclusivement trouvées dans les paquets de recharge de Young Jedi et les boîtes de collection .

Localisation



Les cartes de localisation sont trouvées exclusivement dans les paquets starters de Young Jedi .

II. Jouer Votre Première Partie

Pour le moment, vous êtes un Jeune Jedi en phase d'entraînement. A l'aide des jeux - échantillon de 30 cartes pour le Light Side (côté lumineux) et le Dark Side (côté obscur) que vous avez trouvé en achetant votre jeu Starter, vous combattrez sur Tatooine ou Naboo .

Sitôt votre entraînement terminé, vous pourrez construire et jouer avec vos jeux de 60 cartes et combattre sur trois planètes différentes !

Votre objectif

Il y a deux moyens de gagner la partie :

(1) **Planet Victory** (victoire sur une planète) : Vous gagnez si vous prenez le contrôle de Tatooine .

(2) **Deck Victory** (victoire sur le paquet de jeu de cartes) : Vous gagnez si le deck de votre adversaire est épuisé (ne contient plus de cartes) avant le vôtre.

Qu'importe de quelle manière vous gagnez, votre adversaire est bantha poodoo !

A. Commençons

Pour votre première partie, vous jouerez avec le Dark Side (côté obscur) de la Force. Prenez le deck de 30 cartes du Dark Side : côté obscur (avec le dos des cartes rouge représentant Darth Maul) de votre Starter Set, et donnez le deck de 30 cartes du Light Side de la Force (avec le dos des cartes bleu représentant Obi-Wan Kenobi) à votre adversaire.

- Sortez l'une des locations " Tatooine • Desert Landing Site " (" Tatooine • Site d'atterrissage dans le désert ") de votre jeu et placez-la face visible au milieu de la table. Ce sera la " starting location " (location de départ) pour votre partie .



Les localisations sont les lieux où l'action se déroule - où les personnages sont déployés et se combattent.

- Mélangez les cartes restantes et placez-les faces cachées sur la table pour faire votre " draw deck " (paquet où vous pêcherez vos cartes), votre adversaire fait de même. Chaque joueur pêche 6 cartes du dessus de son propre draw deck (paquet où vous pêcherez vos cartes) pour faire sa main de départ. Chaque joueur cache bien entendu sa main à son adversaire .

Maintenant, la partie devrait ressembler à ceci :



Traduction de la légende de l'illustration :

Opponent's draw deck : pile de tirage de cartes de l'adversaire

Opponent's hand (not shown to you) : main de l'adversaire (qui ne vous est pas montrée)

starting location : location de départ

votre main (ne la montrez pas à votre adversaire)

your draw deck : votre pile de tirage de cartes

- Vous (le côté obscur) jouerez en premier dans cette partie (plus tard, nous expliquerons une manière plus excitante de décider qui entamera la partie) .

B. Que Faire Durant Votre Tour

Chacun de vous tours se subdivise en trois étapes (dans cet ordre) :

1. **Déployer** (jouer des cartes Personnage, Arme et Location).

2. **Combattre** (attaquer les personnages de votre adversaire sur Tatooine).

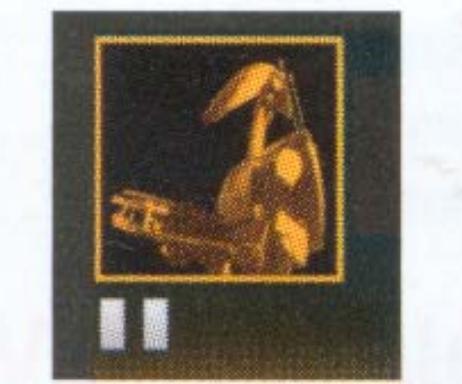
3. **Even Up : égaliser** (pêcher ou se défausser jusqu'à ce que vous ayez une main de 6 cartes) .

Les deux premières étapes sont facultatives et vous n'êtes pas obligé de les jouer, mais vous devez toujours la phase Even Up (égaliser) . Après votre Even Up (égaliser), votre tour est terminé et votre adversaire commence le sien. Maintenant, détaillons chacune des trois étapes.

1. Déploiement

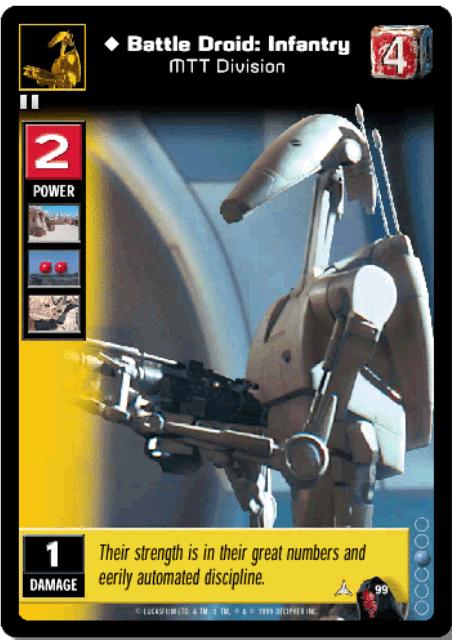
a. Déploiement des cartes Personnage et Arme

Vous avez probablement remarqué que les cartes Personnage et Arme ont une petite image de la carte dans le coin supérieur gauche de la carte. Vous voyez la ligne de petites barres argentées sous l'image de la plupart des cartes? Ce sont les "counters" ("compteurs ou points de coût de déploiement"), et ils vous indiquent quel est le "coût" pour jouer la carte.



A chaque tour, vous pouvez jouer jusqu'à six counters ("compteurs ou points de coût de déploiement") .

Vous pouvez sortir autant de personnages ou armes, tant que le total de leur counters ("compteurs ou points de coût de déploiement") ne dépasse pas six. Durant votre prochain tour, vous pourrez jouer six counters ("compteurs ou points de coût de déploiement") de plus, et ainsi de suite. Par exemple, vous pourriez jouer trois battle droids : droïdes de bataille ($2 + 2 + 2 = 6$ counters : compteurs ou points de coût de déploiement);



ou

Darth Maul plus un Blaster ($6 + 0 = 6$);



ou

deux battle droids : droïdes de bataille plus deux Blaster Rifles ($2 + 2 + 1 + 1 = 6$).



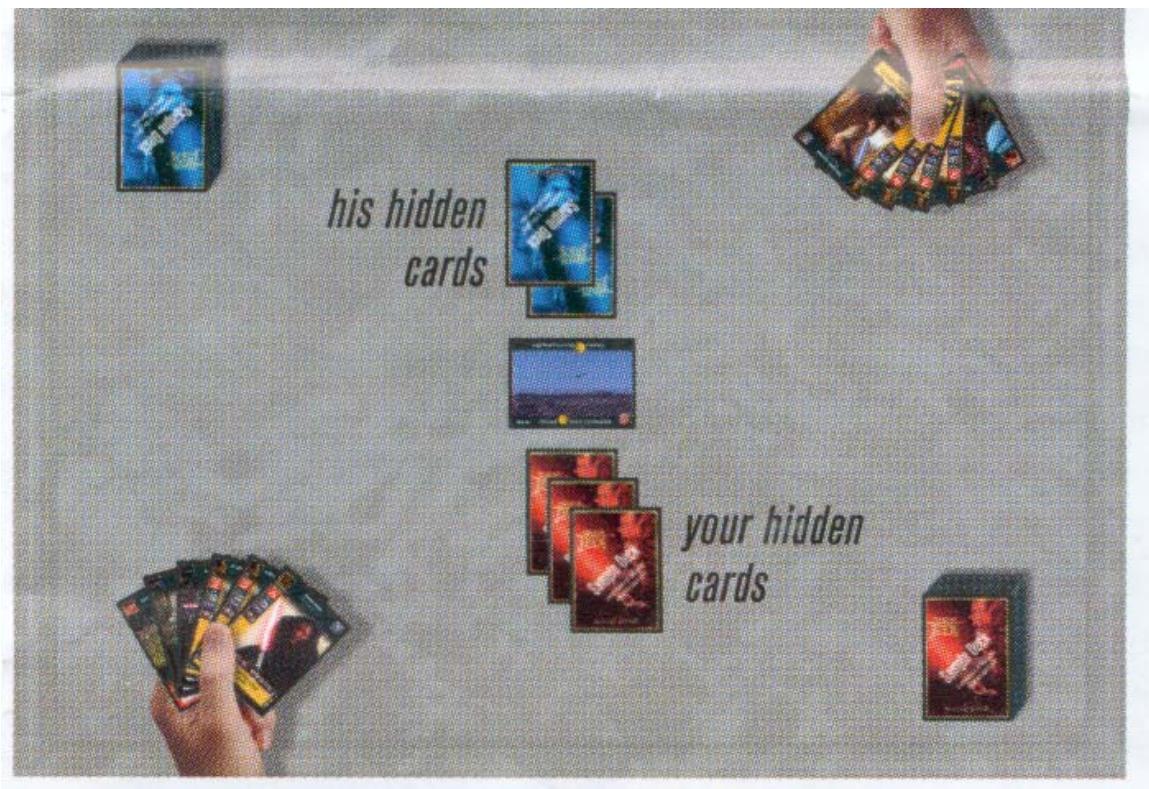
(Vous pouvez jouer moins de six counters : compteurs ou points de coût de déploiement si vous le désirez .)

Placez vos cartes déployées l'une à côté de l'autre de votre côté de la carte Localisation, de telle sorte que les deux joueurs puissent voir le nombre de cartes que vous avez déployées.

La Règle des Cartes Cachées

Durant votre premier tour de jeu, les cartes Personnage et Arme que vous déployez doivent être cachées (jouées face cachée). Elles restent dissimulées de votre adversaire durant un tour. Au début de votre deuxième tour de jeu, vous devez retourner ces cartes cachées (**et toutes les cartes que vous déployerez sur Tatooine ou bien Naboo après le seront face visible**) . Votre adversaire fera de même: déployer ses cartes cachées à son premier tour, et les révéler au début de son deuxième tour. Cela donne aux deux joueurs l'opportunité de déployer des cartes avant qu'aucun combat n'ait lieu.

Voici ce que la partie pourrait être au début de votre second tour, juste avant que vous ne découvriez vos cartes cachées .



Traduction de la légende de l'illustration :

His hidden cards : ses cartes cachées

Your hidden cards : vos cartes cachées

b. Déployer des localisations

L'action se déroule uniquement sur une seule localisation de Tatooine ou bien Naboo à la fois, mais vous pouvez changer de scène en utilisant différentes cartes de Localisation (certains de vos personnages se battent mieux à certaines localisations).

Quand vous souhaitez changer de scène durant votre phase de déploiement, il suffit de déployer une localisation différente de Tatooine ou bien Naboo de votre main et de la placer sur celle qui est déjà sur la table, de telle sorte qu'elle la recouvre.

La carte de localisation de votre jeu-échantillon du côté obscur est déjà sur la table, aussi vous ne serez pas en train de changer l'endroit dans ce jeu-échantillon . Mais votre adversaire a une carte de localisation appelée **Tatooine • Podrace Arena (Tatooine • L'arène de courses de modules)** dans son jeu . S'il tire cette carte dans sa main, il peut alors la déployer , durant sa propre phase de déploiement, pour recouvrir la carte Desert Landing Site : Site d'atterrissement dans le désert (Les locations n'ont pas de compteurs ou points de coût de déploiement : counters, donc cela ne vous pénalise pas dans votre limite de six). Lorsque cela arrive, cela représente le fait que tous les personnages et armes (les vôtres et ceux de votre adversaire) se sont déplacés de l'ancienne localisation Desert Landing Site : Site d'atterrissement dans le désert à la nouvelle Tatooine •Podrace Arena (Tatooine • L'arène de courses de modules) .

Votre jeu contient une carte Location pour la planète Coruscant et une carte Location pour la planète Naboo, mais vous ne pouvez les utiliser pour changer de scène sur Tatooine (Nous expliquerons plus tard l'utilité de ces deux cartes Localisation) .

c. Foire aux questions (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com)

- Question : Puis-je déployer une arme vers une localisation où il n'y a pas de personnage (ou là où il n'y a pas de personnage qui puisse utiliser cette arme) ?
- Réponse : Oui. Les armes peuvent être à une localisation même s'il n'y a pas de personnage à cette localisation qui puisse l'utiliser. Durant une bataille, une arme inutilisable est simplement mise de côté et non utilisée, mais elle sera néanmoins considérée comme étant sur la planète à la fin de la bataille .
- Question : Quand je déploie une carte qui a un texte de jeu qui inclut une phrase comme "quand il se déploie..." comme une carte cachée, puis-je utiliser ce texte de jeu quand la carte est retournée à l'endroit à mon prochain tour ?
- Réponse : Non. Si vous déployez une carte de cette façon, vous ne pouvez jamais utiliser ce texte de jeu quand vous déployez cette carte cachée, ni non plus quand elle est révélée .

2. Combattre

a. Le plan de bataille

Maintenant, nous arrivons à la partie vraiment amusante ! A chacun de vos tours, vous pouvez déclarer un combat sur Tatooine ou bien Naboo si vous et votre adversaire avez des cartes faces visibles à cet endroit (les cartes cachées ne peuvent combattre). Vous ne devez pas déclarer de combat si vous ne le souhaitez pas. Avant le début du combat, placez temporairement votre main sur la table, séparément de votre draw deck (pile de tirage de cartes) . Prenez ensuite tous vos personnages sur Tatooine (si vous avez des armes en jeu, vous devez les prendre également - mais pour l'instant nous considérerons que vous n'avez pas d'arme en jeu sur Tatooine) .

Maintenant, vous allez faire un " plan de bataille " pour vos personnages (votre adversaire fait de même avec ses propres personnages en jeu sur Tatooine) . Chaque combat est constitué d'une série de duels individuels entre deux personnages opposés, vous devez donc placer vos cartes dans l'ordre où vous voulez qu'elles combattent. Cela s'appelle le " plan de bataille ". La carte que vous placez à la gauche de votre plan de bataille sera la première à combattre (la carte la plus à gauche est " derrière " toutes les autres) . Celle à droite combattra la dernière (voir le diagramme ci-dessous) .



Traduction de la légende de l'illustration :

Si vous constituez votre plan de bataille comme ceci, le droïde de bataille combattrra en premier; ensuite Darth Maul combattrra après ; ensuite le Neimodian combattrra en dernier .

Lorsque votre plan de bataille est terminé, faites-en une pile que vous placez face cachée sur la table (un peu comme le draw deck : pile de tirage de cartes, et avec la carte qui était le plus à gauche tout en dessus de la pile). Lorsque votre adversaire est également prêt avec son plan de bataille, il est temps de combattre !



Traduction de la légende de l'illustration :

His character for the first fight : son personnage pour le premier combat

His battle plan : son plan de bataille

Your battle plan : votre plan de bataille

Your character for the first fight : votre personnage pour le premier combat

Chaque joueur révèle le premier personnage de son plan de bataille (celui du dessus de la pile) . Ces deux personnages combattent en utilisant leur " Power " : " puissance " .

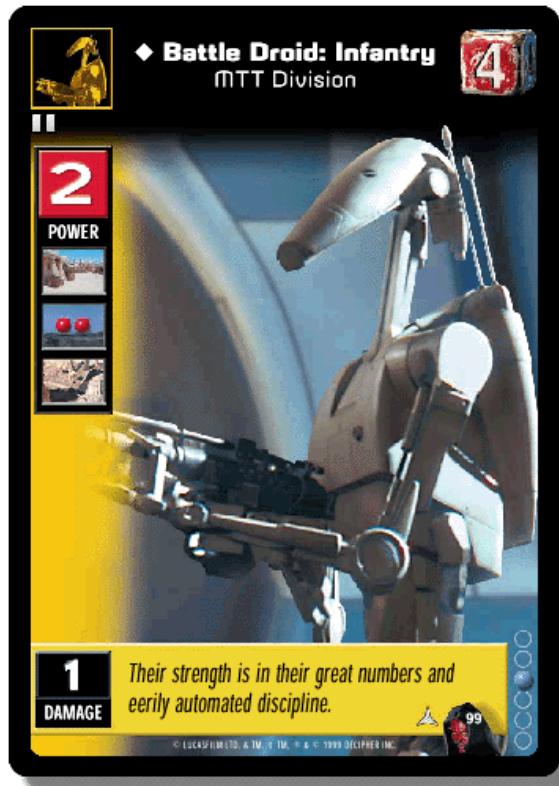
b. Bonus de la localisation

Regardez le nombre de Power (puissance) de votre carte Personnage (juste en dessous de la ligne des counters).



Vous voyez ces trois petites images juste en dessous du mot POWER? Chaque image représente l'une des cartes de Localisation de Tatooine. Si le Personnage a un ou plusieurs points rouges de bonus de Power pour la location où le combat se déroule, vous pouvez additionner le nombre de points au Power de ce Personnage !

Par exemple, lorsque ce "Battle Droid: Infantry - MTT Division" combat à la localisation qui correspond à l'image du milieu de la carte (c'est le Desert Landing Site : Site d'atterrissement dans le désert), il reçoit un bonus de localisation de 2 à son nombre de Power, pour un Power total de 4 .



Si les différents personnages se déplacent plus tard à une autre localisation sur la planète, (parce que votre adversaire a déployé sa carte Tatooine • Podrace Arena (Tatooine • L'arène de courses de modules), alors des bonus de localisation différents seront en action .

c. Qui gagne ce combat ?

Les personnages impliqués dans ce duel comparent leur nombre de Power : puissance (plus les bonus de la localisation) afin de déterminer le vainqueur .

- Si votre personnage a un Power (puissance) total plus grand, vous gagnez le duel! Votre personnage reste sur Tatooine (mettez-le de côté pour avoir de la place pour le combat suivant), et le personnage de votre adversaire est vaincu. Il doit placer ce personnage face visible dans une " discard pile " (pile de cartes défaussées) à côté de son draw deck (pile de tirage de cartes) .

Votre adversaire doit également "prendre des dégâts" sur son draw deck (pile de tirage de cartes) pour la perte de son personnage. Le nombre de dommages sur le personnage vaincu indique combien de cartes votre adversaire doit se défausser du dessus de son draw deck (pile de tirage de cartes) .



- Si le personnage de votre adversaire a un Power (puissance) total le plus grand, son personnage reste sur Tatooine et votre propre personnage est vaincu; placez votre personnage dans une discard pile (pile de cartes défaussées) à côté de votre draw deck (pile de tirage de cartes). De même, vous devez vous défausser d'un nombre de cartes du dessus de votre draw deck (pile de tirage de cartes) égal au nombre de points de Damage (dommages) de votre personnage vaincu .
- Si les deux personnages ont le même Power (puissance) total, ils restent tous deux sur Tatooine. Aucun n'est vaincu, et personne ne doit se défausser de cartes de son draw deck (pile de tirage de cartes) .

Voici à quoi la table pourrait ressembler si vous avez gagné le premier combat :



Traduction de la légende de l'illustration :

Defeated character (discarded) : personnage battu (défaussé)

His hand : sa main

Character who won the first fight : personnage qui a gagné le premier combat

Discard pile : pile de défausse

Your hand : votre main

Dès que ce premier combat est terminé, chaque joueur révèle le personnage suivant de son plan de bataille et ils combattent de la même manière: comparez leurs nombres de Power : puissance (plus les bonus location éventuels); le joueur qui perd le duel doit se défausser de ce personnage et prendre des dégâts sur son draw deck (pile de tirage de cartes).

Continuez ainsi à faire combattre les personnages deux par deux jusqu'à ce que l'un des plans de bataille d'un joueur soit terminé.

A ce moment, si vous (l'attaquant) avez des personnages " en surplus " qui n'ont pas encore combattu ceux de votre adversaire, chacun d'eux " perce les lignes ennemis ". Votre adversaire doit se défausser d'une carte du dessus de son draw deck (pile de tirage de cartes) pour chacun de vos personnages qui " perce les lignes ennemis ".

Vous ne pouvez faire de dégâts à votre adversaire en perçant les lignes ennemis que si vous attaquez ! (C'est un avantage d'être l'attaquant).

Maintenant, le combat est terminé. Replacer vos cartes Personnage encore en jeu (s'il en reste) de votre côté de la carte Location, et récupérez votre main. Il est temps d'**Even Up (égaliser)** , mais avant cela, voyons ce qui se serait passé si vous aviez eu quelques cartes Arme .