

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

- Question : La carte Captain Panaka, Royal Defender (capitaine Panaka, défenseur royal) numéro P11 de l'extension Enhanced Battle Of Naboo (Héro renforcé de la bataille de Naboo) bénéficie-t-elle d'un bonus de puissance de deux ou de huit de la carte Royal Naboo Security Forces (les forces de sécurité royale de Naboo) numéro 27 de l'extension Duel Of The Fates (le duel des destins) ?



Il obtient un bonus de puissance seulement de deux .

d. Utiliser Les Cartes Arme dans Votre Plan de Bataille

Les cartes Arme représentent des éléments puissants que vos personnages peuvent utiliser lors d'un duel, comme les lightsabers (sabres lasers), les blasters et les Podracers (modules de course). Une arme renforce le Power (puissance) du personnage qui l'utilise.

- Lorsque vous rassemblez vos personnages pour faire votre plan de bataille, prenez également les cartes Arme.
- Après avoir ordonné les personnages dans l'ordre souhaité, placez chaque carte Arme à la gauche du personnage qui devra l'utiliser.



Traduction de la légende de l'illustration :

Dans ce plan de bataille, le sabre laser sera utilisé par Darth Maul; le fusil blaster sera utilisé par Watto .

- Bien que vous puissiez utiliser beaucoup d'armes en combat, vous ne pouvez utiliser qu'**une** carte Arme dans chaque duel .

Si vous avez trop de cartes d'armes à utiliser pour vos personnages, ignorez seulement les cartes en trop .

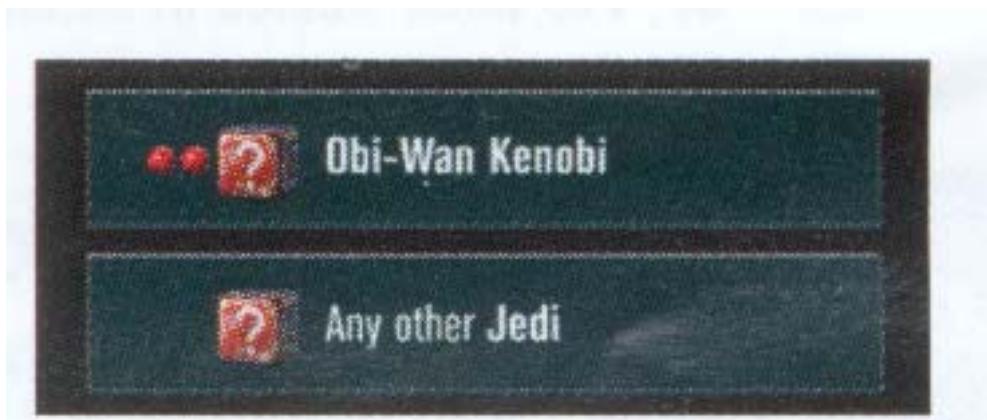
- Lorsque vous révélez une carte Arme de votre plan de bataille pendant un combat, révélez immédiatement la carte suivante (qui doit être un personnage). L'arme augmentera le Power (puissance) de ce personnage pour ce duel .

Par exemple, le combat commence et votre adversaire révèle un personnage qui a un Power (puissance) de 4. Vous révélez un Blaster Rifle et (comme ce n'est pas un personnage) vous révélez immédiatement la carte suivante afin de déterminer qui utilisera le blaster; disons que le personnage a un Power de 2. Normalement, le personnage de votre adversaire devrait vaincre le vôtre (4 contre 2). Mais puisque votre personnage a le Blaster Rifle, il a une chance de gagner ce combat !

Les cartes Arme de votre jeu - échantillon peuvent ajouter des points à la puissance de votre personnage de deux façons :

D'abord, si la carte Arme a des points rouges de bonus de puissance consignés pour votre personnage, ajoutez ce nombre de points rouges à la puissance de votre

personnage (par exemple, quand Obi-Wan est en train d'utiliser son propre sabre laser, il ajoute 2 à sa puissance parce que la carte de sabre laser a 2 points rouges dans la case avec le nom d'Obi-Wan) .



Deuxièmement, toutes les cartes Arme de votre deck peuvent être utilisées par n'importe quel personnage, et elles ajoutent un nombre **aléatoire** au Power (puissance) de vos personnages (cela représente les effets imprévisibles d'une arme durant un combat. Un tir de blaster peut toucher sa cible, ou la manquer; un Podracer peut aider un personnage à surpasser son ennemi, ou pas.) Vous voyez cette petite image du cube de la chance Watto sur lequel il y a un point d'interrogation ?



Cela signifie qu'il faut faire un " draw destiny " (" tirage de la destinée ") pour découvrir combien de Power vous pourrez ajouter.

Voici comment on fait un draw destiny (" tirage de la destinée ") :

- Pêchez la carte du dessus de votre draw deck (pile de tirage de cartes) , et placez-la face visible sur la table. (c'est votre "destiny card" : carte de destinée) .
- Regardez l'image plus large du cube de la chance Watto sur le coin supérieur droit de la destiny card (carte de destinée) . Regardez quel est le nombre blanc sur la face du cube, et dites-le à voix haute à votre adversaire .

Le type de carte que vous pêcher pour votre destiny (destinée) n'a pas d'importance (un personnage, une carte Combat, qu'importe)... vous devez seulement regarder le nombre de destiny (destinée) sur le cube de la chance.

- Ajoutez ce nombre de destiny (destinée) au Power de votre personnage.

Supposons que votre destiny card (carte de destinée) a un 3 sur le cube de la chance Watto. C'est ce qui est ajouté au Power (puissance) de 2 de votre personnage pour un Power total (puissance totale) de 5 pour ce duel. Le Power (puissance) du personnage de votre adversaire est toujours de 4 (puisque il n'avait pas d'arme à utiliser pour un destiny draw : " tirage de la destinée "), donc votre personnage gagne ce combat!

- Placez la destiny card (carte de destinée) dans votre main (rappelez-vous, votre main est temporairement posée à l'envers face cachée sur la table, donc posez juste la destiny card : carte de destinée au-dessus de la pile constituant votre main posée sur la table) .

Bien sûr, si le personnage de votre adversaire utilise également une arme, alors les deux joueurs pêcheront leur propre destiny card (carte de destinée) .

Si un personnage utilisant une arme est vaincu, défaussez-vous de l'arme en même temps que du personnage.

Si vous avez trop de cartes Arme pour que vos personnages puissent les utiliser toutes (ou s'il y a des armes que vous ne souhaitez pas utiliser dans ce combat pour quelque raison que ce soit), placer les cartes Arme en excès à la fin de votre plan de bataille. Comme il n'y aura pas de personnage qui viendra "après" ces cartes Arme, elles ne seront pas utilisées pour ce combat (et ne seront pas perdues si l'un ou l'autre de vos personnages est vaincu) .

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

- Question : Quand utilisez-vous exactement le texte de jeu spécial de la carte Gaderffii Stick (le bâton gaderffii) ?



Vous devez utiliser le texte de jeu spécial sur la carte Gaderffii Stick (le bâton gaderffii) avant qu'une destinée d'arme ne soit tirée. Ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser le tirage de destinée d'armes accordé par la carte Gaderffii Stick (le bâton gaderffii) lui-même si vous utilisez son texte de jeu .

e. Ajouter des Cartes de Bataille à Votre Plan de Bataille

Comme les armes, les cartes de Bataille sont également insérées dans votre plan de bataille et peuvent aider vos personnages à vaincre leurs ennemis. La différence est que les cartes de Bataille viennent de votre main par surprise !

- Lorsqu'un combat est déclaré, regardez dans votre main pour voir s'il y a des cartes Bataille que vous désirez utiliser dans ce combat. Avant de poser votre main face cachée sur la table, retirez-en les cartes de Bataille que vous souhaitez utiliser et placez-les (face cachée) sur la table à côté de vos personnages et armes. Ne montrez pas les cartes de Bataille que vous allez utiliser à votre adversaire - elles sont secrètes! - mais vous devez dire **combien** de cartes de Bataille vous ajoutez à votre plan de bataille.

- Lorsque vous faites votre plan de bataille, placez chaque carte de Bataille à la gauche du personnage avec lequel vous souhaitez l'utiliser, de la même manière qu'avec les armes.

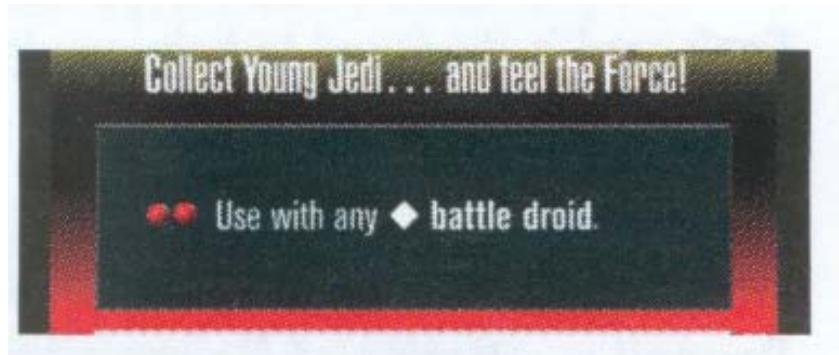
Vous ne pouvez utiliser qu'**une** carte de Bataille dans chaque combat . Si vous utilisez une carte Bataille et une carte Arme dans le même duel, placez la carte Bataille d'abord, ensuite l'arme, et finalement le personnage.



Traduction de la légende de l'illustration :

Dans ce plan de bataille, le premier droïde de bataille est en train d'utiliser une carte de bataille; le second droïde de bataille est en train d'utiliser à la fois une carte de bataille et une arme .

- Quand vous découvrez une carte de Bataille durant un combat, les points de bonus de puissance rouges vous disent combien ajouter à la puissance de votre personnage .



- Les cartes de Bataille de votre jeu starter s'utilisent avec vos droïdes de bataille (et les cartes Bataille de votre adversaire avec ses Gardes royaux). Vos cartes de Bataille ont deux points de bonus de Power, ce qui signifie que vous pouvez rajouter 2 au Power de votre personnage.
Chaque carte Bataille est défaussée après usage .

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

- Questions : Lorsqu'on déclare le nombre de cartes de bataille utilisées dans une bataille, qui déclare le premier ? L'un ou l'autre joueur peut-il changer d'avis une fois qu'il a découvert combien de cartes de bataille son adversaire est en train de jouer ?
- Réponses : L'attaquant déclare tout d'abord son nombre de cartes de bataille puis ensuite le défenseur. Ceci est traité dans le livret de règles sous le paragraphe "Comment ajouter des cartes de bataille à votre plan de bataille ? ". Aucun joueur ne peut changer d'avis une fois qu'il a déclaré.
- Question : Puis-je bluffer en ajoutant des cartes autres que des cartes de bataille depuis ma main durant la bataille ?
- Réponse : Non. Seules des cartes de bataille peuvent être prises depuis votre main, placées devant vous et déclarées durant une bataille.
- Question : Puis-je mettre plus qu'une carte de bataille par combat dans mon plan de bataille ?
- Réponse : Oui, mais seulement une carte de bataille fonctionnera dans chaque combat .
- Question : Quand la carte Mace Windu, Jedi Warrior (Mace Windu, Guerrier Jedi) numéro P2 de l'extension Enhance Menace Of Darth Maul (Héro renforcé de la menace de Darth Maul) utilise la carte de bataille Wisdom Of The Council (la sagesse du conseil), bénéficie-t-il du bonus de puissance de son texte de jeu pour " le prochain combat " ? Bénéficie-t-il de ce bonus de puissance s'il ne combat pas un personnage ♦ ?



- Réponse : Oui aux deux questions.

- Question : Quand une carte de bataille utilise le terme " nombre de destinée " cela se réfère-t-il au nombre de destinée de la carte de personnage dans le combat ou au nombre de destinée de la carte tirée pour la destinée ?
- Réponse : Le terme " nombre de destinée " se réfère seulement au nombre de destinée de la carte tirée pour la destinée. Des termes tels que " destinée de votre personnage " ou " la destinée de son adversaire " se réfèrent au nombre de destinée de la carte de personnage dans le combat .
- Question : Puis-je utiliser le texte de jeu de la carte "He always wins!" (il gagne toujours!) ou de la carte Dis Is Nutsen si je n'ai pas de carte dans ma main ?



- Réponse : Non. Vous devez révéler au moins une carte depuis votre main pour obtenir le bonus de puissance de ces cartes de bataille.

Un Dernier mot à propos du combat

Combattre est optionnel durant votre tour; vous n'êtes pas obligé de déclarer un combat si vous ne le souhaitez pas (mais si votre adversaire déclare un combat durant son tour, vous devez vous défendre).

3. Even Up (égaliser)

C'est la dernière phase de votre tour. Après le déploiement (ou non) et le combat (ou non), vous devez toujours ramener votre main à six cartes. Cela signifie que si votre main est **inférieure** à six, vous devez pêcher des cartes de votre draw deck (pile de tirage de cartes) jusqu'à ce vous ayez six cartes en main. Si votre main est **supérieure** à six, vous devez vous défausser de cartes jusqu'à ce que vous ayez six cartes en main.

Avant que vous ne tirez de carte pour le Even Up (égalisation), vous pouvez vous défausser de n'importe quelle carte Localisation de votre main si vous le désirez. Par exemple...

Si vous avez une localisation de Coruscant ou de Naboo dans votre main, utilisez cette opportunité pour vous en défausser et ainsi la remplacer par une carte différente. (Si vous demandez pourquoi ces locations sont même dans votre starter deck, c'est parce que vous allez en avoir besoin lorsque vous ferez votre jeu de 60 cartes pour un jeu complet) .

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 concéder une planète à la fin de mon premier tour sur cette planète ?
- Réponse : Oui, toutes les cartes à l'envers seront retournées à l'endroit au début du prochain tour de leur propriétaire .
- Question : Est-ce que j'égalise au tour de mon adversaire ?
- Réponse : Non. Vous égalisez seulement à votre propre tour.
- Question : Qui gagne quand je bats tous les personnages de mon adversaire sur ma seconde planète, mais qu'ensuite je tire ma dernière carte quand j'égalise ?
- Réponse : Votre adversaire. Une victoire sur le jeu (deck victory) est immédiate et ainsi survient avant qu'une victoire sur la planète (planet victory) puisse être gagnée à la fin du tour.
- Question : Si un tour se termine avec aucun personnage sur la planète sur l'un ou l'autre côté, qu'arrive-t-il ?
- Réponse : La partie continue avec le prochain tour, résultant habituellement dans le fait que le joueur débutant ce tour déploie un personnage et ainsi prend le contrôle de la planète .

Recycler toute votre main

Avant que vous ne tiriez des cartes pour Even Up (égaliser) vous pouvez vous défausser de toute votre main si vous voulez . Vous égalisez ensuite en pêchant six nouvelles cartes. Cela peut être utile si vous avez des cartes dans votre main que vous ne pouvez utiliser pour le moment.

C. Contrôler la Planète

A la fin du tour de n'importe quel joueur, si vous avez un ou plusieurs personnages face visible sur Tatooine et que votre adversaire n'a **pas** de personnage à cet endroit, vous gagnez le contrôle de Tatooine ! (Vous ne pouvez gagner le contrôle d'une planète tant que votre adversaire a des cartes cachées à cet endroit) .

Vous ne pouvez prendre le contrôle d'une planète qu'à la fin du tour de l'un ou l'autre joueur. Donc, si vous déclarez un combat et arrivez à éliminer tous les personnages de votre adversaire sur la planète, n'oubliez pas de finir votre tour avant de revendiquer le contrôle de la planète.

Dans une partie basée sur les jeux starter, contrôler Tatooine signifie que vous avez gagné la partie! Dans une partie complète, vous devez contrôler deux planètes pour gagner, et maintenant que vous avez compris les bases, voyons comment se déroule une partie complète.

III. La Partie Complète

Dès que vous aurez commencé à compléter votre collection de cartes Young Jedi, vous pourrez construire un jeu complet de 60 cartes de telle sorte que vous puissiez jouer sur les trois planètes - Tatooine, Coruscant et Naboo (vous et votre adversaire

aurez chacun besoin de votre propre jeu de 60 cartes, chacun d'un côté opposé de la Force) .

Le meilleur moyen de faire votre premier jeu de 60 cartes est d'utiliser deux jeux échantillons et de les combiner. Vous pouvez utiliser deux jeux échantillons identiques, ou deux jeux échantillons d'extensions différentes - ils sont conçus pour pouvoir se combiner et correspondre. Cela signifie que n'importe quelle paire de jeux échantillons peut être utilisée pour faire un jeu côté lumineux de 60 cartes et un jeu côté obscur de 60 cartes qui seront légaux et équilibrés.

A. Commencer une Partie

Dans une partie complète, le côté obscur ne commence pas à chaque fois. A la place, les deux joueurs mélangeant leur jeu, ensuite chacun fait un draw destiny (" tirage de la destinée "). Le joueur avec la destinée la plus grande jouera en premier (si les deux nombres de destinée sont égaux, on recommence un draw destiny : " tirage de la destinée ", jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.) .

Si vous êtes le joueur qui entame la partie, vous devez choisir à quelle planète et à quelle location vous souhaitez commencer. Sortez n'importe quelle carte Localisation de votre jeu, et placez-la sur table comme localisation de départ. Les deux joueurs mélangeant alors leur jeu (cartes de destinée utilisées pour savoir qui commence incluses) et pêchent six cartes pour faire leur main de jeu .

B. Direction la Seconde Planète !

Prendre le contrôle de la première planète est une victoire majeure, mais la partie n'est pas encore finie! Dans une partie complète, vous devez contrôler deux planètes pour obtenir la victoire par planète (Bien sûr, vous gagnez néanmoins avec une victoire par le jeu si le jeu de votre adversaire est épuisé) .

Quand une planète est contrôlée à la fin du tour de n'importe quel joueur, il est temps de se rendre à la planète suivante. Déplacez la planète contrôlée sur le côté de la table, et déplacez les personnages et armes qui sont encore sur la planète avec elle. La planète ne sera plus le centre d'intérêt de la partie (vous ne pouvez plus déployer de personnages, armes ou locations à cet endroit, ni combattre). Les personnages et armes restent temporairement "échoués" à cet endroit (jusqu'à ce qu'un vaisseau spatial les évacue; nous parlerons de cela plus tard).

Si vous êtes le joueur qui vient de perdre la planète, vous devez choisir la prochaine planète. (Vous devez choisir une planète qui n'a pas encore été en jeu. Par exemple, si Coruscant vient d'être contrôlée, vous pouvez mettre en jeu la location de Tatooine ou de Naboo de votre choix) . Vous pouvez chercher la localisation dans votre pile de défausse, dans votre draw deck : pile de tirage de cartes et / ou dans votre main (habituellement c'est mieux de la prendre depuis votre pile de défausse si vous le pouvez) . Si vous la prenez dans votre draw deck : pile de tirage de cartes, vous devez la mélanger après .

Lorsque vous avez trouvé la location souhaitée, placez-la face visible au milieu de la table. Maintenant, vous débutez le premier tour à cette localisation. Peu importe à qui était le tour avant cela - dès que vous perdez une planète, vous choisissez toujours la prochaine localisation et débutez le tour suivant.

La règle des Cartes Cachées s'applique à chaque nouvelle planète (si vous déployez n'importe quel personnage ou arme durant votre premier tour à cet endroit, vous devez les déployer faces cachées comme cartes cachées; rappelez-vous de les

retourner au début de votre prochain tour. Cela s'applique également au premier tour de votre adversaire sur la planète) .

C. En Route pour la Troisième Planète!

Si vous contrôlez les deux premières planètes, vous gagnez la partie! Mais si vous et votre adversaire contrôlez chacun une planète, la partie se départagera sur la troisième et dernière planète. Cela se passe comme expliqué précédemment : le joueur qui a perdu la deuxième planète choisit la localisation de départ sur la troisième, et débute également le premier tour à cet endroit . A nouveau, n'oubliez pas la règle des Cartes Cachées.

D. Se Rendre

Si vous pensez que vous perdez la planète et si vous ne souhaitez plus subir d'autres pertes à cet endroit, vous pouvez abandonner la planète à la fin de votre tour (après le Even Up : égalisation) . Quand cela se produit, votre adversaire gagne le contrôle de la planète comme s'il avait vaincu votre dernier personnage à cet endroit; la seule différence est que tout personnage ou arme que vous avez à cet endroit sera également échoué sur cette planète lorsqu'elle est mise sur le côté de la table.