

E. Vaisseaux spatiaux et Evacuation

1. Règles de base

Comme vos personnages et armes échoués sur une planète ne peuvent y combattre, vous souhaiterez sûrement les récupérer. Les vaisseaux spatiaux **de Transport** peuvent reprendre toutes vos cartes Personnage et Arme à cette planète et les en **évacuer** (en les replaçant dans votre draw deck : pile de tirage de cartes).



Vous pouvez essayer d'évacuer vos cartes seulement durant la phase de Déploiement de votre tour. D'abord jouez un vaisseau spatial de Transport depuis votre main vers la planète que vous souhaitez évacuer (les vaisseaux spatiaux n'ont pas de compteurs, donc cela ne vous pénalise pas dans votre limite de six). Ensuite, prenez tous les personnages et armes sur cette planète et empilez-les en dessous du Transport (cela représente votre vaisseau spatial récupérant vos cartes en atterrissant sur la planète ou en envoyant sur terre une navette). Maintenant, votre adversaire a l'opportunité **d'intercepter** votre Transport. S'il a une carte **Chasseur stellaire** dans sa main, il peut la jouer sur la table. Cela débute un combat entre vaisseaux spatiaux !



Dans un combat entre vaisseaux spatiaux, vous comparez les nombres de puissance de votre Transport et de son Chasseur stellaire . Votre adversaire fait un draw destiny : tirage de la destinée qui s'ajoute à la puissance de son Chasseur stellaire, parce que son Chasseur stellaire a un petit cube de la chance en dessous de son nombre de puissance . Votre Transport n'a pas ce petit cube de la chance, donc vous ne pouvez pas faire de draw destiny : tirage de la destinée pour le rajouter à votre puissance (le petit cube de la chance est un moyen facile de faire la différence entre un Transport et un Chasseur stellaire au premier coup d'œil) .

Seuls les Transports sont assez grands pour faire des évacuations, et seuls les Chasseurs stellaires sont assez manoeuvrables pour faire un draw destiny : tirage de la destinée .

- Si son Chasseur stellaire a une puissance totale plus grande, votre Transport est détruit; défaussez-vous du Transport et de tous les personnages et armes qui y sont empilés (vous devez également vous défausser d'autant de cartes de votre draw deck : pile de tirage de cartes que la valeur du nombre de dommages de votre Transport, mais les nombres de dommages des personnages sont ignorés lorsqu'ils sont à bord du Transport) .
- Si votre Transport a une puissance totale plus grande, le Chasseur stellaire de votre adversaire est détruit; il doit s'en défausser (et votre adversaire doit se défausser d'autant de cartes que la valeur du nombre de dommages de son Chasseur stellaire) .
- Si les puissances totales sont égales, les deux vaisseaux survivent .

Chaque fois qu'un essai de transport est réussi, le joueur qui transporte sélectionne au hasard un de ses vaisseaux de transport survivants. Il est mélangé dans la pile de

tirage de cartes avec les personnages et les armes qu'il transportait. Vous pourrez à nouveau les pêcher !

Finalement, tout vaisseau spatial qui n'aura pas été détruit dans le combat "s'en va" (défaussez-vous en, mais sans subir de dommage) .

Vous pouvez évacuer vos cartes de n'importe quelle planète (même la planète actuelle si vous voulez réellement essayer de replacer des cartes dans votre draw deck : pile de tirage de cartes). Mais vous ne pouvez utiliser de Transport là où vous n'avez pas de cartes face visible à évacuer .

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 j'ai deux exemplaires d'une carte en jeu avec un texte de jeu comme " ajoute un bonus de puissance à chacun de vos chasseurs stellaires ", chacun de mes chasseurs stellaires additionne-t-il deux bonus de puissance ? Et ce texte de jeu fonctionne-t-il quand ces cartes sont sur une planète quelconque (même si ce n'est pas la planète actuelle) ?

- Réponse : Oui aux deux questions .

2. Nouvelles règles de vaisseaux spatiaux (règles de Duel of the fates : Le duel des destins)

Ce chapitre constitue un supplément aux règles de base des vaisseaux spatiaux de E. Vaisseaux spatiaux et Evacuation 1. Règles de base (ces dernières règles étant parues dans le livret de règles de Young Jedi, version Battle of Naboo : bataille de Naboo p 22)

a. Hyperspace

Vos vaisseaux spatiaux se déploient maintenant à l'endroit sur une pile qui leur est propre, sur la table, appelée " hyperspace ". Chaque joueur a sa propre pile d'hyperspace qui est simplement une zone de stockage pour vaisseaux spatiaux. L'hyperspace n'est pas connexe à une planète quelconque. L'un ou l'autre joueur peut regarder n'importe quelle pile d'hyperspace à tout moment. Les vaisseaux spatiaux ne sont jamais déployés à l'envers. Vous pouvez démarrer votre pile d'hyperspace dès votre premier tour.

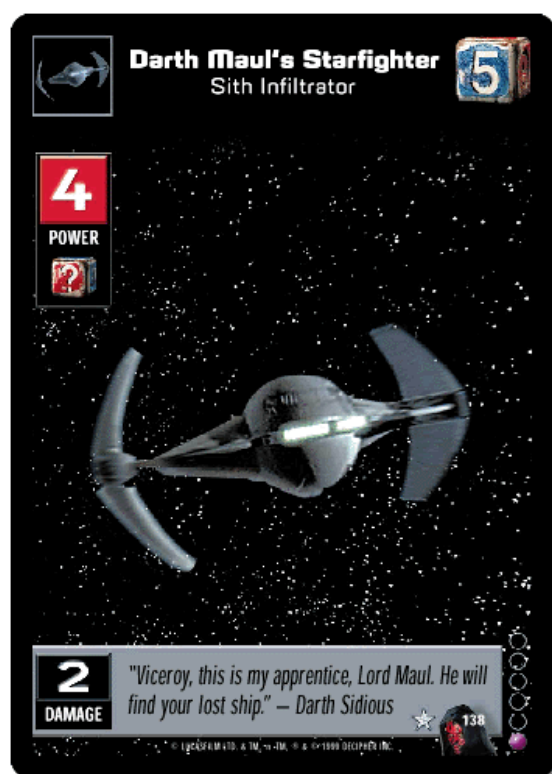
Les batailles de vaisseau spatial surviennent seulement quand un joueur décide d'essayer une évacuation. Quand vous décidez de commencer l'évacuation, vous devez utiliser tous les vaisseaux spatiaux se trouvant dans votre pile d'hyperspace. Comme d'habitude, vous devez avoir au moins un vaisseau de transport pour essayer une évacuation. Cependant, maintenant, des vaisseaux spatiaux additionnels (y compris d'autres vaisseaux de transport) peuvent combattre dans la bataille spatiale à venir.

Vous pouvez essayer une évacuation seulement sur une planète où vous avez au moins une carte d'arme ou de personnage. Toutes vos cartes là doivent être évacuées en même temps, il n'y a pas " d'évacuation partielle ".

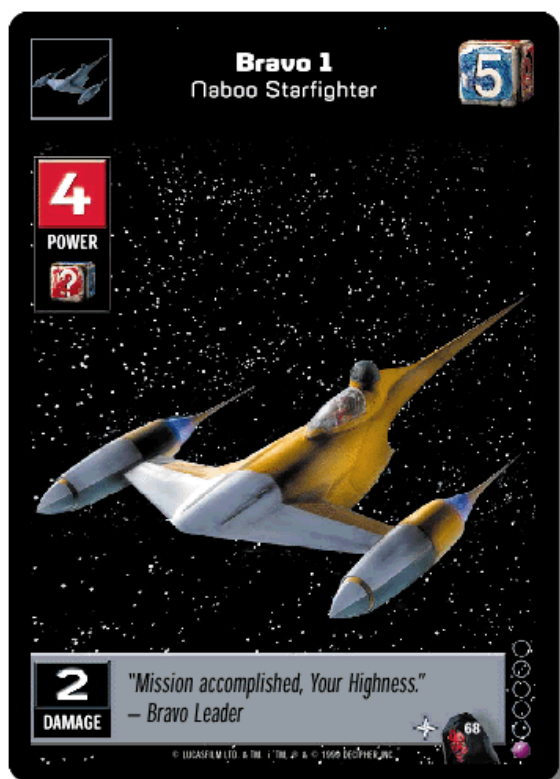
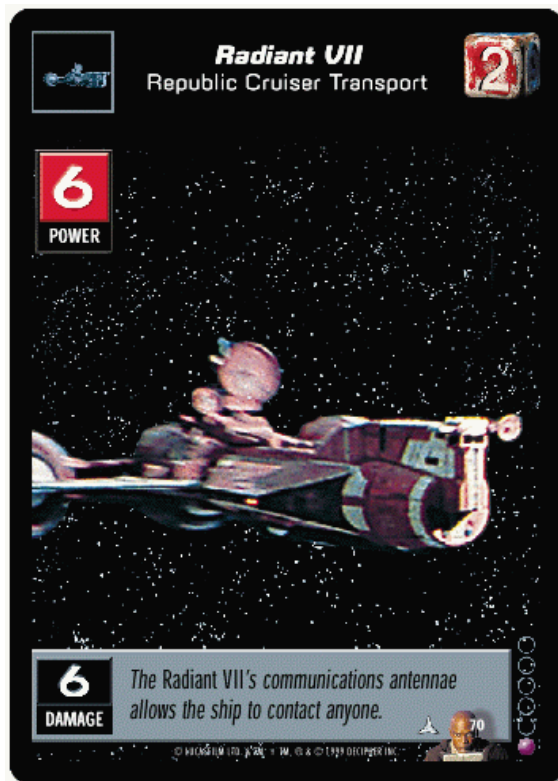
L'autre adversaire peut alors ajouter des vaisseaux spatiaux depuis sa main vers sa pile d'hyperespace et ensuite doit tous les utiliser s'il choisit d'intercepter (y compris ses vaisseaux de transport). Si votre adversaire choisit d'intercepter, une bataille spatiale commence à la localisation de l'évacuation .

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 deux exemplaires de la carte Amidala's Starship (vaisseau spatial d'Amidala) dans ma pile d'hyperespace ?



- Réponse : Non. Les sept vaisseaux spatiaux Darth Maul's Starfighter (chasseur stellaire de Darth Maul), Droid Control Ship (vaisseau spatial de contrôle droïde), Amidala's Starship (vaisseau spatial d'Amidala), Radiant VII et Bravo 1, 2 et 3 sont en effet des cartes uniques et non empilables, comme cela est imprimé sur leurs cartes.





Donc, vous ne pouvez pas avoir plus qu'un exemplaire de chacune de ces cartes dans votre pile d'hyperespace à un moment donné. Vous pouvez avoir des exemplaires multiples de ces cartes dans votre pile de tirage de cartes .

b. Les plans de bataille de vaisseau spatial

Les deux joueurs prennent alors leurs vaisseaux spatiaux et choisissent un plan de bataille.

Les cartes de bataille peuvent être insérées depuis votre main dans le plan de bataille comme d'habitude.

Certaines des nouvelles cartes de bataille dans l'extension *Duel of the Fates* : Le duel des destins donne un bonus de puissance à vos chasseurs stellaires, ou vos vaisseaux de transport ou leur permettent de " combattre ensemble " . Le joueur qui intercepte est l'attaquant et doit déclarer combien de cartes de bataille il utilise d'abord, et ensuite joue le joueur qui évacue (qui est le défenseur) .

La bataille de vaisseaux spatiaux se déroule beaucoup comme une bataille de personnages avec des chasseurs stellaires tirant une destinée et l'ajoutant à leur puissance. Les vaisseaux spatiaux défaits sont défaussés et le propriétaire doit prendre des points de dommages . Cependant, il n'y a pas de percée dans une bataille de vaisseaux spatiaux .

Tous les vaisseaux spatiaux qui survivent à la bataille sont replacés dans les piles d'hyperespace de leur propriétaire. Si l'un ou plus des vaisseaux de transport du défenseur ont survécu, alors l'évacuation est réussie : les personnages et les armes de la planète évacuée sont insérés dans la pile de tirage de cartes de la propriétaire et mélangés . Chaque fois qu'un essai de transport est réussi, le joueur qui transporte sélectionne au hasard un de ses vaisseaux de transport survivants. Il est mélangé dans la pile de tirage de cartes avec les personnages et les armes qu'il

transportait. Vous pourrez à nouveau les pêcher (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's committee**) !

Si aucun des vaisseaux de transport du défenseur n'a survécu, alors ces personnages et ces armes sont défaussés. De façon conceptuelle, ils étaient à bord de l'un des vaisseaux des transports détruits .

F. Détails supplémentaires à propos des cartes arme et cartes de bataille

1. Les petits cubes de la chance

Dans vos jeux starter, les cartes Arme utilisent les petits cubes de la chance pour ajouter un nombre aléatoire à la puissance du personnage. Mais de nombreuses armes disponibles dans les paquets recharge utilisent une combinaison de points rouges de bonus de puissance et de petits cubes de la chance pour augmenter la puissance. A chaque fois que vous utilisez une telle arme, il est plus simple de d'abord ajouter le bonus de puissance des points rouges en premier, et ensuite de faire le tirage de la destinée (il y a également quelques cartes de bataille qui utilisent les petits cubes de la chance pour augmenter la puissance) .



2. Que se passe-t-il si vous faites une erreur ?

Une carte de bataille doit être défaussée si elle n'arrive pas juste avant un personnage (ou l'arme de ce personnage), ne fonctionne pas avec ce personnage, ou ne fonctionne pas dans la situation actuelle. Une carte Arme doit être ignorée (mais pas défaussée) si elle n'arrive pas juste avant un personnage ou ne fonctionne pas avec ce personnage.

Parfois vous pourrez souhaiter placer une carte de bataille dans votre plan de bataille même si vous savez qu'elle ne fonctionnera pas. C'est un moyen de se

débarrasser d'une carte Combat dont vous ne voyez pas l'utilité en ce moment, de telle sorte qu'à la fin du tour vous pourrez pêcher une autre carte.

3. " Combattre ensemble "

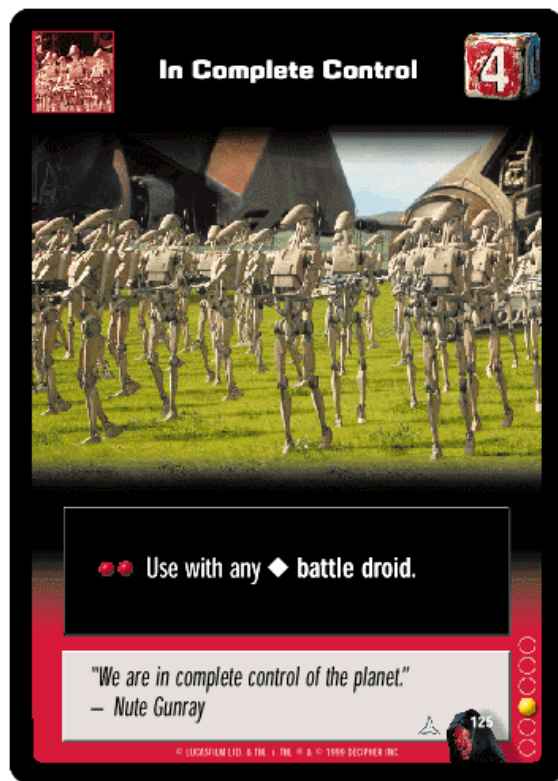
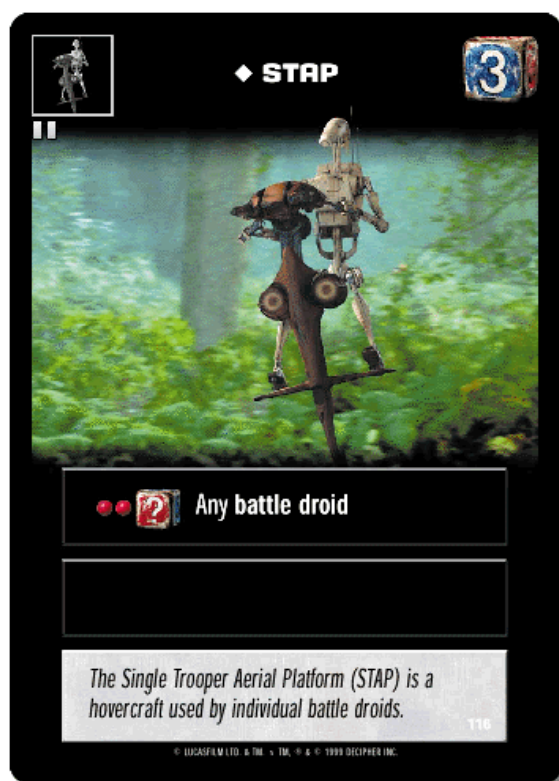
Quelques cartes de bataille permettent à deux ou trois personnages de " combattre ensemble " . Quand vous ajoutez une telle carte de bataille à votre plan de bataille, placez-la à gauche du groupe de personnages avec lesquels la carte fonctionne (vous pouvez ajouter une carte Arme après la carte de bataille, si l'arme fonctionne avec le premier personnage du groupe) .

Durant le combat, lorsque vous révélez cette carte de bataille, au lieu de révéler les cartes jusqu'au premier personnage, vous révélez les cartes jusqu'à ce que vous obteniez le groupe de personnages. Les personnages de ce groupe combattent comme s'ils étaient un gros personnage :

- Additionnez tous leurs nombres de puissance (ainsi que les bonus de la localisation); ajoutez ensuite les bonus de puissance de la carte de bataille et/ou de la carte Arme (s'il y en a).
- Si votre total de puissance est plus grand que celui de votre adversaire, le personnage de votre adversaire est vaincu.
- Si votre total de puissance est plus petit que celui de votre adversaire, tous les personnages qui combattaient ensemble dans ce groupe sont vaincus - et vous subissez des dommages de votre draw deck : pile de tirage de cartes pour chacun d'entre eux (à moins que la carte de bataille n'indique qu'un seul est vaincu) .

4. 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 utiliser l'arme STAP ou la carte de bataille In Complete Control (sous contrôle complet) avec une carte Battle Droid Squad (escadron de droïdes de bataille) ?



- Réponse : La carte STAP peut-être utilisée avec une carte Battle Droid Squad (escadron de droïdes de bataille) parce qu'elle fonctionne avec " tout droïde de bataille " mais la carte de bataille In Complete Control (sous contrôle complet) peut seulement être utilisée avec tout droïde de bataille ♦ " et ainsi ne fonctionne pas avec la carte Battle Droid Squad (escadron de droïdes de bataille) .

- Question : La carte Trade Federation Tank (tank de la fédération commerciale) est-elle un personnage ?



- Réponse : Oui et ainsi les cartes qui fonctionnent avec " tout personnage " peut être jouée avec la carte Trade Federation Tank (tank de la fédération commerciale) .

- Question : Est-ce que je tire une destinée pour une carte de bataille, une arme ou un personnage qui n'est pas concerné (e) par un combat ?

- Réponse : Non .

- Question : Qui gagne lorsque les deux joueurs tirent leurs dernières cartes pour leur destinée pendant le même combat ?

- Réponse : La partie se termine par un match nul, même si un joueur fait plus de tirages de destinées que l'autre. Les deux joueurs opèrent tous leurs tirages de destinée requis pour le combat actuel et ensuite vous vérifiez pour voir si l'un ou les deux joueurs ont tiré leurs dernières cartes depuis leur pile de tirage de cartes (avant que tout dommage soit pris) .

- Question : La carte numéro 130 " Da Dug Chaaa ! " de l'extension Battle Of Naboo (la bataille de Naboo) s'applique-t-elle aussi aux pilotes de modules de courses du côté lumineux ?



- Réponse : Non .

- Question : Quand mon adversaire utilise une carte de bataille " Force Push " (" poussée de Force ") c'est-à-dire la carte "Jedi Force Push " numéro 51 de l'extension Battle Of Naboo ou la carte " Sith Force Push " numéro 125 de l'extension Battle Of Naboo, comment cela fonctionne-t-il ?

