

- Réponse : Si vous avez une arme dans ce combat, elle ne peut pas être utilisée. Si votre carte de bataille telle que "Open Fire!" (Ouvrez le feu !) ou le texte de jeu de votre personnage tel que celui de la carte Aurra Sing, Mercenary (Aurra Sing, mercenaire) dépend du fait que votre personnage est en train d'utiliser une arme alors cette carte de bataille ou ce texte de jeu ne peut pas être utilisé (e) dans ce combat. Si votre personnage est défait, votre arme n'est pas perdue .



- Question : Qu'arrive-t-il si un joueur est trouvé en ayant placé une carte de sa main dans son plan de bataille qui n'est pas une carte de bataille ?
- Réponse : Ce joueur doit immédiatement prendre la carte jouée illégalement et la remettre dans sa main.

- Question : Quand vous êtes confrontés à une combinaison de personnages, d'armes et de cartes de bataille prêtant à confusion, quelle est la procédure exacte pour tirer toutes les cartes de destinées durant un combat donné ?
- Réponse : Le protocole suivant fournit une succession temporelle pour tous les tirages de destinées. Notez que comme résultat de cette règle, il n'y a plus de véritable match nul en jeu de tournoi .

- 1) Le défenseur tire une destinée pour sa carte de bataille .
- 2) L'attaquant tire une destinée pour sa carte de bataille .
- 3) Le défenseur tire un destinée pour toutes les cartes d'armes (ou les cartes d'armes incorporées) .
- 4) L'attaquant tire une destinée pour toutes les cartes d'armes (ou les cartes d'armes incorporées) .
- 5) Le défenseur tire une destinée pour la puissance de son personnage (ou de son vaisseau spatial) .
- 6) L'attaquant tire une destinée pour la puissance de son personnage (ou de son vaisseau spatial) .

- 7) La carte de bataille de l'attaquant est résolue .
- 8) La carte de bataille du défenseur est résolue .

Que se passe-t-il si vous faites une erreur? Par exemple, supposons que vous n'avez pas utilisé la bonne combinaison de personnages, ou le bon nombre de personnages requis par la carte de bataille. Ou peut-être avez-vous inclus plus d'une carte Arme ou plus d'une carte de bataille avant les personnages. Si une telle erreur se produit, défaussez-vous seulement de la première carte de bataille, et replacez les cartes comme elles l'étaient (dans l'ordre original) dans votre plan de bataille. Reprenez ensuite votre plan de bataille de la manière habituelle.

G. Cartes d'effet

1. Règles de base

Cette extension inclut un nouveau type de cartes, la carte d'effet. Les cartes d'effet ont un texte de jeu comme une carte de bataille et elles ont toutes aussi des points de coût de déploiement comme une carte de personnage ou d'arme. Ces cartes ont un point de construction de jeu jaune, de même que les cartes de bataille.

Vous pouvez déployez une carte d'effet à tout moment durant votre phase de déploiement, (comme une partie de vos cartes cachées). Tout comme une carte de personnage ou d'arme, les points sur vos cartes d'effet consomment un ou des point (s) de coût de déploiement parmi vos 6 points de coût de déploiement pour ce jeu.

Certaines cartes d'effet (telle que la carte Sando Aqua Monster : le monstre Sando Aqua) augmentent le nombre de points de coût de déploiement que vous pouvez mettre en jeu à chaque tour. Vous pouvez commencer à utiliser ce bénéfice tout de suite (mais si vous l'avez placé à l'envers, à cause des règles de cartes cachées, vous devrez attendre jusqu'à ce qu'elles soient retournées avant de l'utiliser) .



La carte d'effet est déployée seulement sur la planète en cours. Placez votre carte d'effet près de la carte de localisation en jeu sur votre côté de la table. Chaque joueur peut avoir seulement une carte d'effet déployée à la fois.

Les cartes d'effets sont défaussées quand la planète en cours est contrôlée ou s'est rendue.

Certaines cartes d'effets donnent un bonus à la puissance de vos personnages combattant dans une bataille. Si vos personnages combattent ensemble à cause d'une carte de bataille, chacun de ces personnages recevra ce bonus .

2. Les nouvelles règles de cartes d'effet (règles de l'extension *Duel of the fates : Le duel des destins*)

Cette section est une addition aux règles pour les cartes d'effet du livret de règles de Young Jedi (version Battle of Naboo : la bataille de Naboo).

Si l'un ou l'autre joueur met sa première localisation en jeu sur une nouvelle planète, chacun de vous peut aller chercher une carte d'effet depuis votre pile de tirage de cartes respective. Vous la montrez à l'adversaire, vous la placez dans votre main et vous remélangez votre pile de tirage de cartes.

Le joueur qui met la nouvelle localisation en jeu, va chercher son effet et le montre à son adversaire d'abord.

Cette règle s'applique à la fois au début du jeu, (juste après que les deux joueurs aient tiré leur main de départ) ou quand l'un ou l'autre des joueurs prend le contrôle d'une planète. Vous pouvez regarder à travers votre main de départ avant de décider si vous allez chercher un effet. Si vous allez chercher un effet depuis votre pile de tirage de cartes, vous commencerez la partie avec sept cartes dans votre main au lieu de 6.

- Question (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com) : Quand je recherche une carte d'effet

pour la mettre dans ma main selon les " nouvelles règles de carte d'effet " de l'extension *Duel Of The Fates* (Le duel des destins) et que je le trouve pas, dois-je prendre un point de dommage (cette question est en rapport avec les règles du chapitre III. La Partie Complète. I. Déploiement des cartes depuis votre pile de tirage de cartes) ?

- Réponse : Non, parce que vous n'êtes pas en train de déployer depuis votre pile de tirage de cartes. Et souvenez-vous, vous cherchez seulement un effet avec cette règle si vous le désirez. Vous n'avez pas à le faire si vous savez que vous n'avez pas d'effets dans votre pile de tirage de cartes.

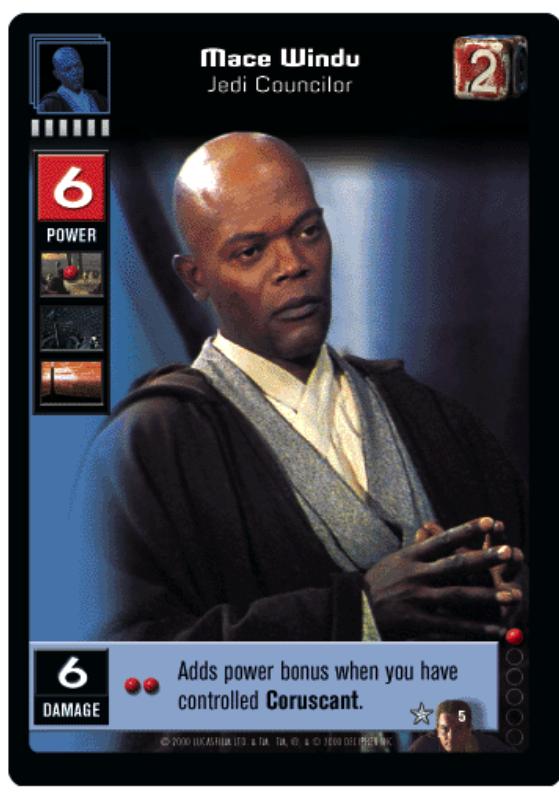
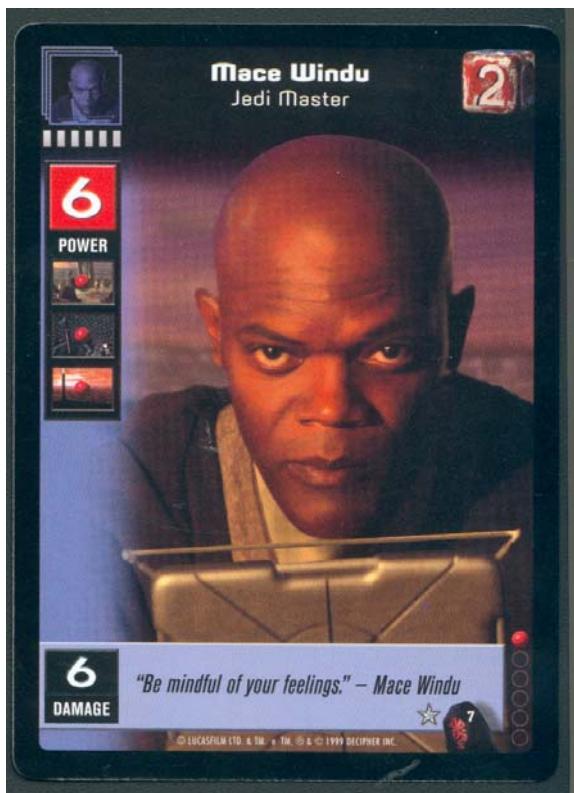
H. Cartes de personnage avec un texte de jeu

1. Règles de base

Ces règles sont publiées dans le livret de règles contenu dans le starter de l'extension " Battle of Naboo " (" La bataille de Naboo ") p 28 .

Quelques cartes de personnage spéciales dans l'extension " La bataille de Naboo " possèdent un texte de jeu à la place de la légende. Cette caractéristique donne à chacune de ces cartes de personnage une nouvelle capacité excitante.

Certaines de ces cartes utilisent des " sous titres " pour se référer à des exemples spécifiques de personnage. Par exemple, le texte de jeu qui dit "...si Mace Windu, Jedi Master (Mace Windu, maître Jedi) est présent " se réfère seulement à la version de " The menace of Darth Maul " (" La menace de Darth Maul ") de Mace Windu, pas aux versions des extensions " The Jedi Council " (" Le conseil Jedi ") ou " The battle of Naboo " (" La bataille de Naboo ").



2. Nouvelles règles pour les cartes de personnage avec un texte de jeu (règles de l'extension *Duel of the fates : Le duel des destins* contenues dans la boîte de boosters de l'extension *Duel of the fates*)

Cette section est une addition aux règles pour les cartes de personnage avec le texte de jeu du livret de règles de Young Jedi contenu dans le starter de l'extension Battle of Naboo : la bataille de Naboo p 28 .

Elles concernent le déploiement des cartes depuis votre pile de tirage de cartes

Certaines cartes ont un texte de jeu comme ceci : " Quand il se déploie, vous pouvez déployer un **Blaster rifle : fusil blaster** ici depuis votre pile de tirage de cartes " .



Voici comment cela fonctionne :

- Vous pouvez déployer seulement un exemplaire de la carte nommée à chaque fois qu'une carte avec ce texte de jeu se déploie.
- Si vous déployez une carte depuis votre pile de tirage de cartes, vous devez consommer un certain nombre de points pour la payer, à moins que le texte de jeu ne vous instruise autrement (parfois, le texte de jeu dira que vous pouvez déployer la carte " gratuitement " ou pour un nombre réduit de points).
- Quand vous avez fini de chercher dans votre pile de tirage de cartes, la carte spécifiée, vous devez remélanger cette pile de tirage de cartes.
- Aussi, si vous ne déployez pas cette carte depuis votre pile de tirage de cartes (parce que vous ne l'avez pas trouvée ou parce que vous ne pouvez pas car le coût était plus grand que le nombre de points qui vous restait ou parce que vous avez changé d'avis) alors vous subissez un point de dommage comme pénalité, puis vous remélangez votre pile de tirage de cartes (vous n'avez pas à montrer à votre adversaire les cartes dans votre pile de tirage de cartes pour vérifier ceci) .

Souvenez-vous, vous ne pouvez pas utiliser le texte de jeu d'une carte cachée, à moins que cette carte ne soit retournée à l'endroit, ainsi si vous déployez une carte qui a cette sorte de texte de jeu comme une carte cachée, vous ne pouvez pas utiliser ce texte de jeu .

I. Les Cartes ◆ Diamant

Certaines cartes représentent des personnes ou éléments de l'univers Star Wars qui existent en multiples exemplaires: les droïdes de bataille, les blasters, les Gungans, etc.

Vous pouvez reconnaître ces cartes au symbole diamant ◆ dans le titre de la carte. Vous pouvez avoir autant d'exemplaires de ces cartes en jeu que vous le souhaitez, même sur différentes planètes; chaque exemplaire représente un personnage ou une arme différent(e) et individuel(le). Par exemple, vous pouvez avoir quatre exemplaires de la carte Battle Droid : Officer, MTT Division en jeu, et chacune d'elle représente un droïde de bataille différent de l'univers Star Wars .

