

J. Cartes Empilables

Les cartes sans le symbole diamant représentent des personnes ou éléments qui n'existent qu'une seule fois dans l'univers, comme Darth Maul, Jar Jar Binks et le sabre laser d'Obi-Wan Kenobi. Naturellement, chacun de ces personnages ou armes ne peuvent se trouver qu'à un endroit à la fois.

Par exemple, si Obi-Wan est échoué sur la première planète, vous ne pouvez déployer une autre carte Obi-Wan sur une autre planète. (C'est pourquoi les vaisseaux de Transport sont si importants - ils peuvent ramener Obi-Wan de cette planète !)



Traduction de la légende de l'illustration :

Empiler 3 cartes Reine Amidala signifie que la reine peut combattre trois fois dans une bataille

Même si ces personnages et armes sont limités à une planète à la fois, il y a moyen d'utiliser plusieurs copies de la même carte en jeu. Vous voyez comme l'icône du coin supérieur droit de votre carte Obi-Wan Kenobi ressemble à une pile d'icônes?



Cela signifie qu'Obi-Wan est empilable, ce qui permet de construire une pile de cartes Obi-Wan, ce qui rend Obi-Wan plus fort durant les combats!

Lorsque vous avez une carte Obi-Wan Kenobi en jeu sur la planète actuelle et une seconde carte Obi-Wan Kenobi dans votre main, vous pouvez déployer la seconde carte sur votre "pile Obi-Wan." (Chaque carte se déploie au coût de points normal.) Cela ne signifie pas que vous avez deux Obi-Wan Kenobi. A la place, cela signifie que votre Obi-Wan peut maintenant se battre deux fois dans chaque combat, parce qu'il sera révélé deux fois dans votre plan de bataille .

Par exemple, la première carte Obi-Wan de votre plan de bataille est révélée et parvient à vaincre le personnage adverse. Ensuite, le second Obi-Wan prend en charge l'adversaire suivant ! Cela représente comment un personnage du film peut s'occuper de plusieurs adversaires durant le même combat - il pivote son sabre laser vers son premier adversaire, puis bouge immédiatement pour en combattre un autre, en une fraction de seconde. Les personnages empilables vous permettent de faire la même chose pendant une partie !

Il vous est permis de disposer de multiples exemplaires des mêmes personnages ou de la même arme empilables sur une planète unique mais tous les exemplaires peuvent seulement être sur une seule planète à un moment donné ! Voilà pourquoi ceci est appelé une "pile", parce que tous les exemplaires doivent être sur la même planète (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) .

Lorsque vous faites votre plan de bataille, vous pouvez placer vos cartes Personnage dans l'ordre que vous souhaitez. En d'autres mots, Obi-Wan ne doit pas faire tous ses combats l'un à la suite de l'autre - il peut frapper, laisser un autre personnage combattre, puis frapper à nouveau! Si Obi-Wan perd l'un de ses combats, défaussez-vous de cette carte Personnage comme d'habitude (et subissez les dommages sur votre pile de tirage de cartes), ensuite continuez le combat normalement (ne vous défaussez pas des autres exemplaires de vos cartes Obi-Wan à moins qu'elles ne perdent elles aussi leur duel) . Comme Obi-Wan a perdu l'un ou l'autre de ses combats dans cette bataille, il ne pourra plus frapper autant de fois lors des combats suivants.

Lorsque la dernière carte de votre pile Obi-Wan est vaincue, Obi-Wan a été chassé de la planète. Mais vous pourrez déployer d'autres cartes Obi-Wan plus tard si vous le souhaitez.

Bon nombre des personnages empilables dans le jeu sont représentés par plus d'une carte Personnage au travers des différentes extensions Young Jedi. Chaque version d'un personnage a des bonus de localisation différents, conférant à chacun ses forces propres, en fonction du lieu du combat. Ces versions différentes vous permettent d'accorder les personnages de vos jeux de telle sorte que vous ayez les bonus de localisation aux localisations que vous souhaitez utiliser.

Notez aussi que cette pile peut être constituée de cartes différentes, tant qu'elles représentent le même personnage. Par exemple si la carte Obi-Wan Kenobi, Jedi Padawan, se trouve coincée sur

Tatooine (une planète antérieurement choisie), vous ne pourrez pas déployer la carte Obi-Wan Kenobi, Young Jedi (Obi-Wan Kenobi, Jeune Jedi), à la planète actuelle (par exemple Coruscant). Il est temps d'évacuer l'Obi échoué sur Tatooine.

Une fois déployés, vous les utilisez simplement, normalement, comme s'ils étaient des armes ou des personnages séparés ! Deux cartes Qui-Gon dans votre plan de bataille peuvent être placées partout, ils combattront dans 2 combats différents et chacun d'eux pourrait utiliser une arme différente si nécessaire.

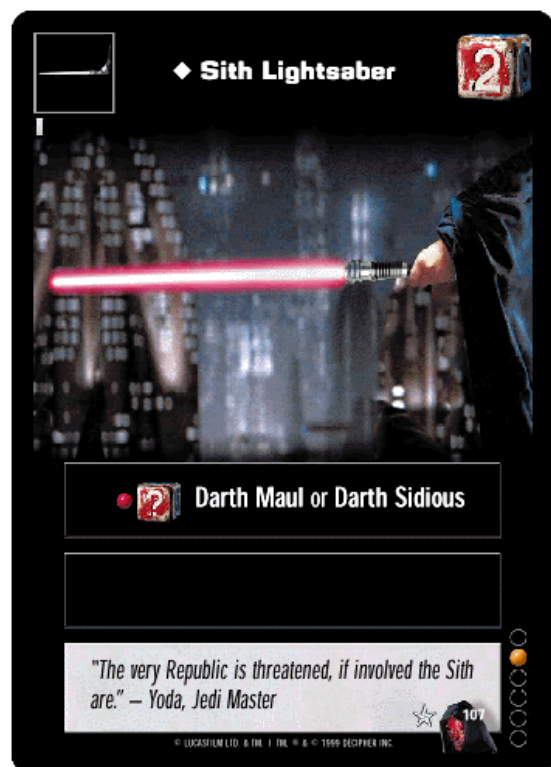
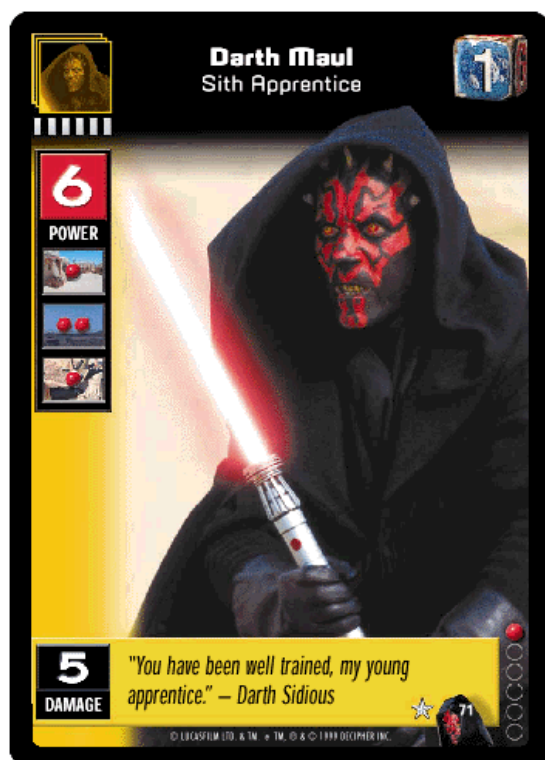
Les 2 cartes Obi-Wan Kenobi's Lightsaber (le sabre laser d'Obi-Wan Kenobi) dans le même plan de bataille peuvent être utilisés séparément comme toutes les autres armes. Ainsi vous pouvez avoir une telle carte sur Yoda et une autre sur Qui-Gon ! Notez que différentes versions du personnage sont néanmoins considérées comme étant de la même pile, même s'ils ne sont pas exactement les mêmes cartes. Ainsi, par exemple, la carte Darth Maul, Sith Apprentice (Darth Maul, Apprenti Sith) et Darth Maul, Sith Lord (Darth Maul, Seigneur Sith) sont toutes les 2 néanmoins des cartes de Darth Maul, et appartiennent à la même pile.

Vous vous demandez si Padmé et la Queen : Reine vont dans la même pile de personnage? Non.



Parce que la Queen : Reine est souvent représentée par l'une de ses autres servantes, elles sont considérées comme deux piles de personnages différentes.

Certaines cartes de bataille permettent à deux cartes de personnage de la même pile " de s'additionner " . Ceci fonctionne tous comme les cartes " de combat ensemble " mais au lieu de deux différents personnages combattant ensemble, ceci représente le même personnage portant deux coups dans un seul combat " (comme Darth Maul attaquant Obi wan à la fois avec un sabre laser Sith et avec un coup de pied sauté à la poitrine) .



- Question (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com) : Qu'arrive-t-il si un joueur est trouvé en ayant déployé une carte empilable qui est déjà déployée sur une autre planète ?
- Réponse : Un tel jeu est illégal, les cartes empilées de ce personnage ou de cette arme sur toutes les planètes excepté le premier empilement qui a été déployé sont immédiatement rendues dans la main de leur propriétaire (à moins que l'erreur ne concerne des cartes cachées, auquel cas utilisez la règle spécifique des cartes cachées déployées illégalement) . Souvenez-vous les cartes empilables avec le même titre de carte représentent la même personne ou le même sujet, sans tenir compte de ce que ces cartes ont comme sous-titre. Par exemple Naboo a été contrôlée et votre adversaire a, échouées sur Naboo, les cartes Queen Amidala, Royal Leader (Reine Amidala, Leader Royal) et Queen Amidala, Voice Of Her People (Reine Amidala, voix de son peuple) .



Vous remarquez qu'il y a une carte Queen Amidala, Royal Leader (Reine Amidala, Leader Royal) et une carte Queen Amidala, Ruler Of Naboo (Reine Amidala, monarque de Naboo) sur la planète actuelle de Tatooine.



Votre adversaire doit immédiatement prendre dans sa main tous les exemplaires de la carte Reine Amidala sur Tatooine. Tous les autres points utilisés pour la déployer là restent utilisés.

K. Le duel au Sabre Laser (règles de l'extension Duel of the fates : Le duel des destins)

Cette section est une nouvelle règle pour le jeu Young Jedi .

Vos puissants personnages Jedi et Sith peuvent maintenant combattre dans des duels épiques, tout juste comme dans les batailles au sabre laser comme vous l'avez vu dans le film *Star wars épisode 1 : la menace fantôme* !

Vous pouvez initier seulement un duel durant chacun de vos tours. Le duel prend place sur la planète actuelle durant votre phase de bataille avant la bataille de ce tour ici s'il y en a une (il ne remplace pas la bataille). Vous pouvez initier un duel à la localisation actuelle si vous avez au moins un personnage capable de faire un duel et un sabre laser que votre personnage peut utiliser là .

Un duel est aussi un combat, vous pouvez utiliser le texte de jeu comme " Ajoute un bonus de puissance si Qui - Gon a combattu ce tour " ou " Ajoute un bonus de puissance lorsqu'il combat un Jedi quelconque " .

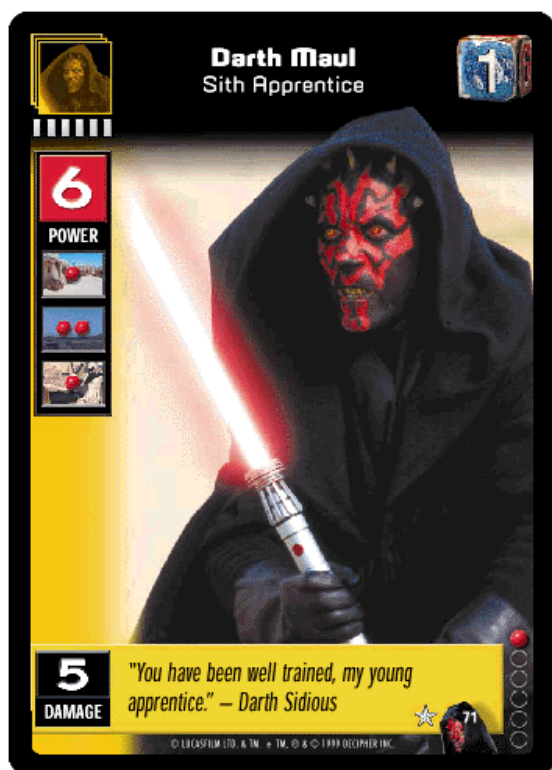
1. Qu'est ce qu'un personnage capable de faire un duel (dueling character) ?

Un personnage capable de faire un duel est défini comme un personnage qui est capable de combattre avec un sabre laser. Ceci inclut **Obi -Wan Kenobi**, **Qui - Gon Jinn** et tous les autres personnages Jedi pour le côté lumineux (mais pas Anakin... il n'est pas encore un **Jedi**) .





Leurs adversaires capables de faire un duel du côté obscur incluent **Darth Maul**, **Darth Sidious** et **Aurra Sing**.





2. Qui combat dans un duel ?

Quand vous initiez un duel, choisissez l'un de vos personnages capables de faire un duel et une carte d'arme de sabre laser, utilisable ici par ce personnage.

Ensuite, vous choisissez un des personnages de votre adversaire à la même localisation pour se défendre. Ce personnage n'est pas obligé d'être capable de faire un duel (bien qu'il puisse l'être) . Si votre adversaire a un personnage capable de faire un duel un à la même localisation, alors votre adversaire peut choisir ce personnage capable de faire un duel pour se défendre à la place (même si le premier défenseur choisi est aussi un personnage capable de faire un duel) . Le défenseur peut choisir *une* carte d'arme utilisable par le personnage en train de se défendre (elle n'est pas nécessairement un sabre laser) .

Seule une carte de personnage est choisie de chaque côté, même si il y a plus qu'une carte en jeu pour la pile de ce personnage.

Exemple (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com) : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre R2-D2. Vous avez aussi Qui-Gon qui est là, aussi vous pouvez choisir Qui-Gon pour vous défendre à la place.

Exemple : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre Obi-Wan Kenobi. Vous avez aussi Qui-Gon qui est là, aussi vous pouvez choisir Qui-Gon pour vous défendre à la place.

Exemple : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre carte Anakin Skywalker, Podracer Pilot (Anakin Skywalker, Pilote de course de modules) sur Coruscant. Vous avez aussi la carte Anakin Skywalker, Child of Prophecy (Anakin Skywalker, Enfant de la prophétie) (avec un bonus de puissance

sur Coruscant) qui est là, mais vous ne pouvez pas choisir votre version de Coruscant à la place.

Exemple : Je choisis Darth Maul (et son sabre-laser) pour se battre en duel contre votre carte Obi-Wan Kenobi, Jedi Padawan, sur Coruscant. Vous avez aussi la carte Obi-Wan Kenobi, Jedi Apprentice (Obi-Wan Kenobi, Apprenti Jedi) (avec un bonus de puissance sur Coruscant) qui est là, aussi vous pouvez choisir votre version de Coruscant pour vous défendre à la place.

Quand Anakin doit se battre dans un duel, tirez une destinée pour sa puissance (N'oubliez pas d'y ajouter tous ses points de bonus de puissance) et mettez cette carte dans votre main avant que vous ne déposiez sur la table votre main pour tirer votre main de duel.

Quand un personnage avec un montant de Damage (dommages) imprimé de 0 doit se battre dans un duel, écartez simplement ce personnage (Désolé, Artoo). Ne tirez pas de main de duel... Le duel est immédiatement terminé.

3. Tirez votre main de duel !

Posez votre main à l'envers sur la table, loin de votre pile de tirage de cartes.

Totalisez le puissance de votre personnage, en utilisant tous les points de bonus de puissance disponibles (y compris les bonus pour la localisation et l'arme).

Cependant, *ne tirez pas* une destinée pour ajouter une puissance à l'arme comme vous le feriez dans une bataille.

Ensuite, tirez le nombre de cartes égal à ce nombre de puissance totale pour créer votre main de duel. Votre adversaire fait de même. Si vous ne pouvez pas tirer assez de cartes pour élaborer votre main de duel depuis la pile de tirage de cartes, vous devrez vous débrouiller avec le nombre de cartes que vous aurez.

Les cartes qui vous utilisez lorsque vous êtes en train de faire un duel sont néanmoins considérées comme étant une partie de votre pile de tirage de cartes (si vous tirez la dernière carte depuis votre pile de tirage de cartes pour faire votre main de duel, vous *ne* perdrez *pas* la partie due à une victoire sur le jeu de cartes).

4. Comment est livré le duel ?

Les joueurs à tour de rôle livrent des attaques et des parades. Si vous avez initié le duel, vous attaquez le premier. Jouez une carte depuis votre main de duel à l'endroit sur la table. Son nombre de destinée représente votre attaque. Faites une pile de duel séparée des cartes que vous jouez depuis votre main de duel.

Votre adversaire peut faire une parade (c'est à dire bloquer) sur cette attaque en jouant toute carte depuis sa main de duel (vers sa pile de duel) qui a le même nombre de destinée que votre carte d'attaque. Si votre adversaire fait une parade, alors cette carte devient sa carte d'attaque, vous devez maintenant bloquer cette attaque avec une carte depuis votre main de duel.

S'il n'a pas une carte pour faire une parade, (ou simplement qu'il choisit de ne pas faire de parade) alors votre attaque marque un coup . Placez un jeton pour indiquer le coup sur ce personnage. Vous pouvez marquer un coup avec une pièce, une perle, un dé ou n'importe quelle sorte de jetons. Après qu'il ait marqué le coup, il (le défenseur) commence alors à jouer la prochaine attaque.

Les joueurs alternent les attaques et les parades jusqu'à ce que l'un des personnages soit défait ou que les deux joueurs manquent de cartes dans leur main de duel.

Durant un duel, quand c'est votre tour de jouer une attaque qui ne correspond pas à un blocage, vous pouvez déclarer de " passer " (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's commitee**) . Ceci consiste à passer l'action à votre adversaire, qui peut, soit passer, soit jouer une attaque. Une fois qu'un joueur a passé, il peut seulement faire une parade (bloquer) pour le restant du duel (il doit continuer à passer), et il ne peut pas initier une bataille pour le restant du tour.

Si les deux joueurs passent, le duel se termine avec aucun joueur qui soit défait. S'il y a un match nul, aucun joueur ne prend de point de dommage. Sinon, appliquez les règles de dommages comme ci dessous.

Note : les parades qu'un personnage en train de passer joue infligeront néanmoins des dommages comme d'habitude si elles ont touché leur adversaire.

5. Comment fonctionne un texte de jeu spécial de duel ?

Certaines des cartes de bataille dans l'extension " Duel of the fates " (" Le duel des destins ") ont un texte de jeu spécial de duel.

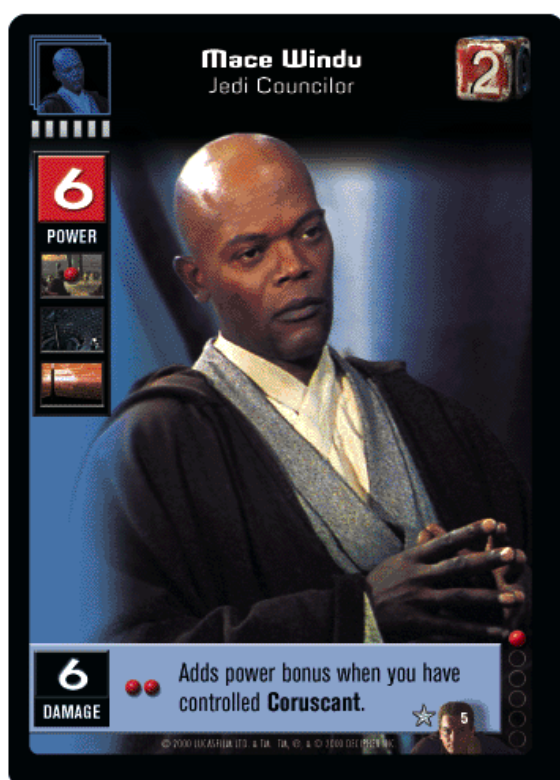
Si vous êtes en train de construire un jeu avec beaucoup de personnages capables de faire des duels avec leur sabre laser, vous voudrez inclure certaines de ces cartes de bataille spéciales.

Si votre personnage est capable de faire un duel et est en train d'utiliser un sabre laser, alors, quand la carte qui marque un coup a un texte de jeu spécial de duel, vous ferez ce que dit la carte.

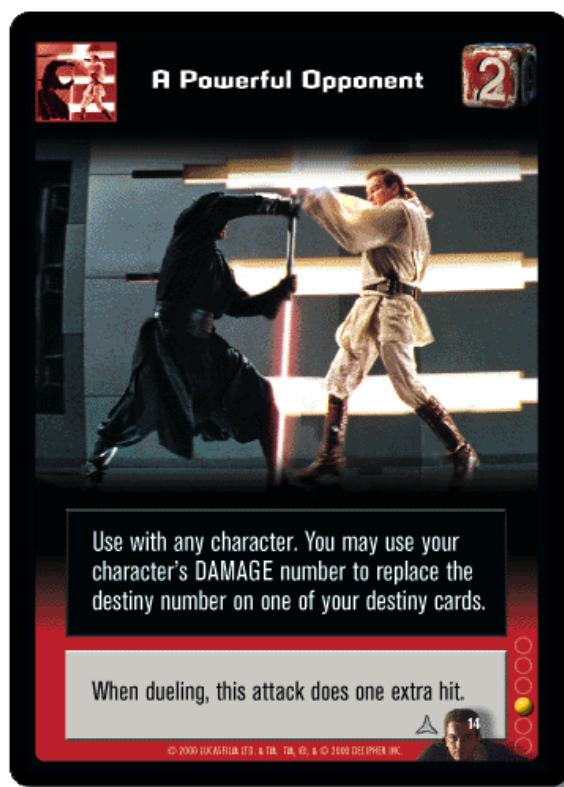
Le texte spécial commence avec la phrase, " When dueling... " : " Quand vous être en train de vous battre en duel... " . Il vous permet d'ajouter des cartes à votre main de duel, ou de délivrer des coups supplémentaires, ou d'avoir d'autres avantages.

Tout personnage qui avec succès a touché son adversaire avec une carte qui contient un texte de duel durant un duel peut utiliser ce texte de duel, même sans un Sabre Laser (**mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's commitee**) .

Exemple : Mace Windu : Jedi Councilor (Mace Windu, conseiller Jedi) se bat en duel avec Aurra Sing : Trophy Collector (Aurra Sing : collectionneuse de trophées) .



Comme le côté lumineux contrôle déjà Coruscant, Mace tire 10 cartes pour sa main de duel. Aurra est sans arme, aussi elle tire 7 cartes. Mace débute avec une carte de destinée de 2, **A Powerful Opponent** (un adversaire puissant).



Aurra n'a pas de carte de destinée de 2 dans sa main, aussi elle prend 2 coups et déclare passer. Comme elle a passé, elle n'attaque pas et Mace joue une attaque. Cette fois, il joue une carte de destinée de 4. Aurra a une carte de destinée de 4, et fait une parade qui attaque avec la carte **To The Death (jusqu'à la mort)**. Mace n'a plus de carte de destinée de 4 et prend un coup. Aurra se défait de la carte **To The Death (jusqu'à la mort)**, pour infliger deux coups supplémentaires à Mace. Mace frappe avec une carte de destinée de 2, contre laquelle Aurra ne peut faire de parade, et lui délivrant le coup final. Aurra est défaite et normalement devrait se voir infliger 3 points de dommages mais comme elle a infligé 3 coups à Mace, elle réduit ses dommages de 3. Résultat : **Aurra** est défaite mais comme elle a combattu si brillamment, elle ne prend aucun point de dommage.

Un autre exemple : la carte Aurra Sing, Bounty Hunter (Aurra Sing, Chasseur de primes) utilisant son Sabre Laser volé, combat en duel, une carte ♦ Bravo Pilot (Pilote Bravo) de l'extension Duel of the Fates (Le duel des destins) sans arme.



Ils sont sur Naboo, le pilote est sur le site, et l'effet Bravo Squadron (Escadron Bravo) est en jeu . Aurra tire 7 cartes, le pilote en tire 6. Aurra attaque avec une carte de destinée de 4, le pilote effectue une parade, Aurra répond, le pilote ne dispose pas de carte de destinée de 4 et est touché. Il passe, aussi, c'est de nouveau le tour de Aurra. Elle attaque avec une carte de destinée de 3, le pilote

effectue une parade avec une autre de carte de destinée de 3. Aurra fait une parade avec une autre destinée de 3 et le pilote est prêt avec une carte de destinée de 3, aussi Aurra est touchée. En colère maintenant, Aurra donne un coup avec une carte de destinée de 5, le pilote effectue une parade, Aurra fait également une parade ensuite, le pilote fait également une parade de nouveau, Aurra fait une parade avec sa dernière carte, le pilote effectue une parade avec sa dernière carte, infligeant un coup à Aurra. Le duel se termine par un match nul. Aurra se voit infliger deux coups, le pilote un coup. Aurra prend un point de dommage, ses deux coups moins le coup qu'elle a infligé au pilote.

Comme elle n'a pas passé maintenant , Aurra peut obtenir sa revanche en initiant une bataille...