

6. Comment est défait un personnage dans un duel ?

Si le nombre de coups qu'une carte de personnage a pris égale ou excède le nombre de dommages *imprimé* sur la carte de ce personnage, alors ce personnage est défait . Défaussez la carte de personnage et la carte d'arme que le personnage était en train d'utiliser (s'il en avait une) . Aussi, le propriétaire de la carte du personnage doit prendre des points de dommages . Mais ne prenez pas encore ces dommages !

Chaque joueur prend ses cartes de sa main de duel à lui (y compris celles qui sont jouées dans la pile de duel), les remet à l'intérieur de sa pile de tirage de cartes, et les remélange . Maintenant, le perdant du duel (si il y en a un) doit prendre des dommages pour son personnage défait. S'il y a un texte de jeu qui réduit ou ajoute des dommages aux points de dommages de ce personnage (sur un carte d'effet ou une carte de personnage, par exemple), appliquez ce texte de jeu maintenant .

Quand un personnage est défait dans un duel, il doit prendre les dommages d'un montant égal à son dommage imprimé (après que des modificateurs aient été impliqués) moins le nombre de coups qu'il a infligés à son adversaire dans le duel **(mise à jour des règles adjointes au set virtuel n°1 du Starwars CCG Player's committee)** . Ceci est aussi le cas quand aucun joueur n'est défait, et que le joueur qui a pris le plus de coups présente des dommages égal à ces coups moins les coups qu'il a infligés .

Retirez les jetons de coup restants sur le personnage gagnant (s'il y en a) .

7. Qu'arrive t-il si aucun personnage n'est défait ?

Si le duel est fini parce que les deux joueurs ont manqué de cartes dans leurs mains de duel, alors le joueur avec le plus de jetons de coups reçus sur son personnage en train de se battre en duel, doit alors prendre des dommages au niveau de sa pile de tirage de cartes égaux au nombre de ces jetons de coups frappés au niveau de son personnage. S'il y a un nombre identique, alors aucun des joueurs ne prend de points de dommages. Ensuite retirez tous les jetons de coups frappés sur les personnages qui restent.

Quand le duel est fini, la phase de bataille continue. Toutes les cartes (personnages ou armes) qui ont participé à un duel peuvent aussi participer à une bataille ce tour .

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 la carte Aurra Sing, Trophy Collector (Aurra Sing, collectionneuse de trophées) numéro 33 de l'extension Duel Of The Fates (le duel des destins) utilise une carte Sith Lightsaber (sabre laser sith) bénéficie-t-elle d'un bonus de puissance de un quand elle combat en duel (ou de trois lorsqu'elle se bat en duel contre un Jedi) ?



- Réponse : Oui aux deux questions.

8. Attaqué en duel

Si une carte est la cible d'un duel, elle est considérée comme étant " attaquée en duel ". Si un personnage en train de combattre en duel effectue une interception, il est considéré comme étant " attaqué en duel " à la place .

L. Utilisation des jokers introduits dans l'extension Enhanced menace of Darth Maul (la menace de Darth Maul renforcée)

1. Carte joker

Un joker a deux ou plus de points de construction de jeu blanc. La position de chaque point blanc indique la couleur de point pour laquelle peut-être utilisée cette carte joker. Une carte joker avec 6 points blancs peut-être assortie à n'importe quelle couleur de point !

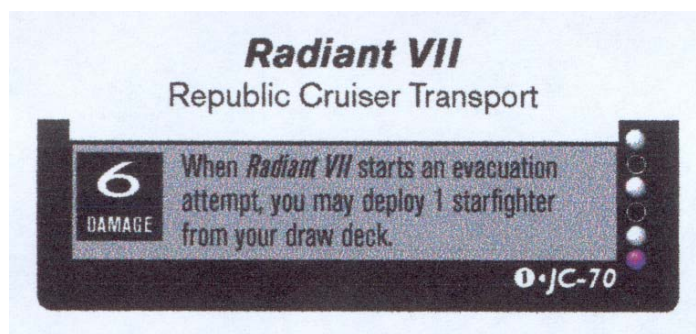
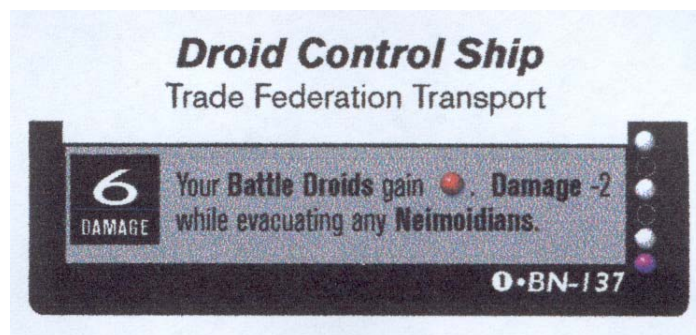


Cependant vous pouvez seulement mettre une seule carte joker dans chaque couleur de point. Ainsi vous pouvez avoir jusqu'à 6 cartes joker dans votre jeu si vous voulez (ils n'auront pas à être des exemplaires de la même carte). Si vous jouez avec ce maximum de 6 cartes jokers alors chacune de vos couleurs de points aura neuf cartes de la couleur appropriée plus une carte joker comme la deuxième carte de cette couleur. Il est facile de contrôler un jeu ou une construction correcte. Faites seulement des piles par couleur de point et alors complétez par une carte joker par pile pour avoir dix cartes par couleur de point .

2. Les cartes Semi-jokers

Ce sont des cartes jokers qui ont aussi un point de construction de jeu régulier. Si elles sont placées dans un créneau de jeu qui utilise la couleur de la carte joker, ils remplissent le créneau de la carte joker pour cette couleur. S' ils sont placés dans un créneau qui a un point de carte qui n'est pas une carte joker, ils sont utilisés normalement.

Ces vaisseaux peuvent, par exemple, être placés dans le créneau du jeu violet selon les règles normales. Ils peuvent aussi être placés dans les créneaux rouge, bleu ou vert. Ceci vous donnera la chance d'avoir plus de vaisseau spatial dans votre jeu qu'auparavant. Cependant, il consommera la carte joker pour ces créneaux .



M Young Jedi Reflections

L'extension Young jedi reflections contient 100 cartes premium différentes groupées en 4 sous ensembles :

1. Les cartes foil

Un sous ensemble de 60 cartes incluant des cartes rares qui n'étaient pas encore représentées sous forme de foil dans les extensions antérieures et 12 cartes rares spéciales en avant-première de l'extension à venir Boonta Eve Podrace (La course de modules de la veille de la Boonta) .

2. Les personnages armés et dangereux

a. Règles de base

Un sous ensemble de 12 cartes de cartes de personnages avec des armes incorporées .



Les personnages armés et dangereux ne peuvent pas utiliser une carte d'arme régulière... mais ils n'en ont pas besoin . Vous devez payer pour tous les points sur la carte (y compris ceux sur l'arme) comme d'habitude . Vous devez tirer une destinée pour l'arme incorporée . Toute carte d'arme dans votre plan de bataille qui est juste devant un personnage armé et dangereux est ignorée . Si une arme incorporée doit être ignorée due à une carte de bataille Force Push (poussée de la Force), alors ignorez simplement le bonus de puissance et le tirage de destinée dans la case du texte de jeu. Les cartes de personnage armé et dangereux sont des cartes de personnage qui ont des armes incorporées ; elles ne sont jamais des cartes d'armes, elles ne peuvent pas être déployées avec un texte de jeu qui déploie une arme (telle que la carte The Duel Begins / Jedi Training : le duel commence / entraînement de Jedi) .

[b. Modifications des règles des cartes Armé et dangereux \(mise à jour du Starwars CCG Player's committee \)](#)

Les cartes Armé et dangereux sont une combinaison d'un personnage et d'une arme sur une seule carte de personnage.

L'arme ne peut pas être visée comme une carte individuelle. Ceci signifie que la carte Multi Troop Transport (Transport de troupes multiples) sur la carte **P- 59, Destroyer Droid Commander and Multi Troop Transport** ne peut pas être visée par la carte **Pounded Unto Death (Frappé à mort)** .



La carte **Jedi Force Push** (**Poussée de Force Jedi**) fonctionne néanmoins sur la carte **Multi Troop Transport** (transport de troupes multiples) parce qu'elle vise une arme mais pas une carte d'arme .



Les cartes armé et dangereux ne peuvent pas avoir le coût de leur arme annexée réduit par un moyen quelconque. Vous devez toujours payer le coût plein pour la portion d'arme de chaque carte.