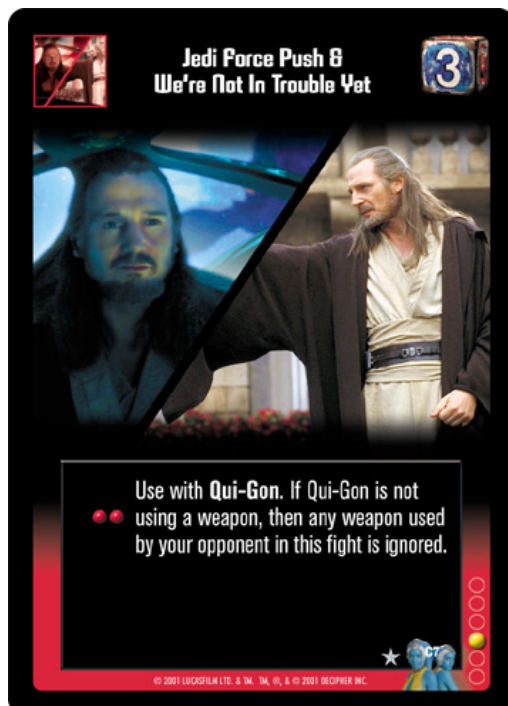


3. Les cartes de bataille Combo

Un sous ensemble de 14 cartes combinant les bénéfices de deux cartes de bataille en une seule carte. Tous les avantages s'appliquent, ainsi vous n'avez pas à choisir lequel utiliser.



4. Les cartes double impact

Un sous ensemble de 14 cartes combinant une paire de cartes de bataille (ou une carte de bataille et un effet) en une seule carte. Vous pouvez obtenir une carte double impact qui inclut un effet depuis votre jeu chaque fois que vous pouvez obtenir un effet régulier. Chaque fois que vous jouez une carte double impact, vous choisissez les avantages de seulement une des deux cartes représentées .



5. Cartes avec deux nombres de destinée

Chaque fois que vous utilisez une carte qui a deux nombres de destinée pour sa destinée (en tirant avec une arme ou pour toute autre raison telle que le duel ou la détermination de la puissance d'Anakin), vous devez choisir seulement une à utiliser.



Quand vous tirez un autre exemplaire de la même carte (ou que vous tirez cette même carte de nouveau), vous pouvez encore choisir l'un ou l'autre nombre .
Clarifications : quand les deux joueurs tirent des cartes avec deux nombres de destinée pour voir qui commence le premier dans la partie, les deux joueurs tirent de nouveau une carte .

N. Règles de l'extension Boonta Eve Podrace : la course de modules de la veille de la Boonta

1. Les règles d'objectif de course de modules

L'excitante course de modules de Starwars : l'épisode I est maintenant à votre disposition avec le jeu Young Jedi. *Quand vous gagnez avec la course de modules, vous gagnez la partie !*

Tout commence avec un nouveau type de cartes, appelé un objectif. Vous pouvez avoir seulement une carte d'objectif dans votre jeu, et il compte à l'encontre de la limite de 60 cartes. Les cartes d'objectif sont des cartes joker avec trois points blancs dans les positions jaune, violette et orange.



Vous choisissez si vous vous débarrassez d'une carte de bataille, une carte d'arme ou une carte de localisation / vaisseau spatial quand vous construisez votre jeu. Votre carte d'objectif n'a pas de coût de déploiement en points, et n'a pas de nombre de destinée (comme elle ne vient jamais dans votre pile de tirage de cartes, elle ne peut pas être tirée pour la destinée) .

La première carte d'objectif pour le jeu Young jedi est appelée Boonta Eve Classic : la classique de la veille de la Boonta. Jouez votre carte d'objectif quand la partie commence (avant que vous ne tiriez une destinée pour voir qui commence le premier), et cet objectif reste en jeu pour toute la partie. Votre objectif n'est pas une carte d'effet, ainsi elle ne compte pas à l'encontre de la limite d'un effet par planète. Si les deux joueurs commencent la partie avec l'objectif Boonta Eve Classic : la classique de la veille de la Boonta, placez les seulement côte à côte (ils ne sont pas empilables ou uniques) .

2. Boonta Eve Classic : La classique de la veille de la Boonta

Vous pouvez déployer un pilote de module de course et une carte d'arme de module de course sur votre carte d'objectif Boonta Eve Classic : la classique de la veille de la Boonta en utilisant vos points de déploiement pour les payer comme d'habitude. Ces cartes sont en jeu, ainsi, (par exemple) si Anakin est sur votre carte d'objectif, vous ne pouvez pas le jouer à une localisation en même temps. Vous pouvez seulement avoir un exemplaire du personnage et de la carte d'arme sur l'objectif pour toute la partie. Les cartes sur votre objectif sont toujours à l'endroit (jamais cachées) . Durant votre phase de déploiement quand vous déployez un pilote de module de course ici, vous pouvez déployer une carte d'arme de module de course correspondant depuis votre pile de tirage de cartes (et vice versa) .

Une carte de module de course correspondante a le nom du personnage dans son titre de carte. Par exemple, la carte **Sebulba's Podracer** (le module de course de **Sebulba**) est la carte d'arme de module de course correspondant pour toute version du personnage de Sebulba empilable.



Notez que toutes les versions des deux personnages empilables **Anakin Skywalker** et **Sebulba** sont des pilotes de module de course, que cette caractéristique soit dans le sous titre de la carte ou pas .

3. Les cartes de tour de piste

Quand vous avez un pilote de module de course et sa carte d'arme de module de course correspondante sur l'objectif durant votre phase de déploiement, vous pouvez jouer des *cartes de tour de piste* sur votre pile de course de modules . Vous devez commencer votre pile de course de modules avec une carte avec un nombre de destinée de 1, ensuite jouez une carte avec une destinée de 2 et ainsi jusqu'à 6.

Vous ne pouvez pas jouer des cartes de localisation comme carte de tour de piste.

Vous n'avez pas à utiliser un point quelconque de déploiement pour payer des cartes de tour de piste sur votre pile de course de modules .

Les cartes de tour de piste *ne* sont *pas* en jeu (ainsi vous n'avez pas à vous inquiéter au sujet des cartes empilables jouées comme cartes de tour de piste) .

Référez vous seulement à leur nombre de destinée. Cependant, ces cartes restent une partie de votre pile de tirage de cartes, ainsi, vous pouvez les perdre pour des dommages ou les tirer pour une égalisation (even up), mais *seulement* si votre pile de tirage de carte est déjà épuisée. Utilisez les dans l'ordre inverse où vous les avez jouées (ainsi un 5 est utilisé avant un 4, ainsi de suite).

Quand, vous jouez une séquence complète de 1 à 6, vous finissez un tour. Placez un jeton de tour de piste sur votre carte d'objectif et ensuite mélangez ces 6 cartes à

nouveau à l'intérieur de votre pile de tirage de cartes . Si vous finissez un tour et que vous avez encore une poussée disponible, vous pouvez utiliser la poussée restante pour débiter le prochain tour. Quand vous finissez 3 tours (placez le jeton du 3ème tour), votre adversaire doit immédiatement placer les cartes restantes dans sa pile de tirage de cartes puis le tout dans sa pile de défausse et vous gagnez la partie !