

#### 4. Caractéristiques de la course de modules

Vous devez réaliser toute de vos actions de course de modules ( poussée, cartes de tour de piste, ravitaillement en carburant etc...) avant de réaliser toute autre action dans votre phase de déploiement ( **mise à jour du Starwars CCG Player's commitee** ) .

Chacun de vos pilotes de modules de course à 3 caractéristiques comme noté ci dessous :

##### a. La poussée

Le nombre maximal de cartes de tour de piste qu'un pilote peut jouer vers sa pile de course de modules à chaque phase de déploiement, est égale au nombre de jetons de poussée sur ce pilote. Tous les pilotes de module de course commencent avec une poussée de 0. Avant d'effectuer une poussée à chacune de vos phases de déploiement ( y compris le tour où vous déployez le pilote ), placez un jeton de poussée sur votre pilote de course de modules . Vous pouvez effectuer une poussée seulement une fois pendant chacune de vos phases de déploiement.

**Vous ne pouvez pas avoir plus que 4 jetons de poussée sur votre pilote de modules de course.**

##### b. Le maniement

Chaque pilote de modules de course a un nombre de maniement qui signifie que vous pouvez jouer toute carte avec ce nombre de destinée comme une *carte de maniement*, pour représenter tout nombre nécessaire dans une séquence de tour de piste. Vous ne pouvez pas jouer plus que 2 ( **mise à jour du Starwars CCG Player's commitee** ) cartes comme cartes de maniement dans un tour de piste complet. Le nombre de maniement pour chaque pilote de modules de course est le dernier chiffre dans le nombre de la collection sur sa carte.

*Le pauvre Ben Quadrinaros obtient un 0 pour le maniement, qu'il ne peut utiliser (" Oh, les moyens de connexion énergétique de Quadrinaros sont hors service ! " ) .*





*Ratts Tyerell obtient un 7, qu'il ne peut utiliser non plus mais c'est ce qu'il obtient pour suralimenter imprudemment son module à travers les tunnels de la Boonta.*

### c. Le ravitaillement en carburant

Chaque pilote de modules de course à un nombre de ravitaillement en carburant, et vous pouvez tirer jusqu'à ce nombre de cartes dans votre phase de déploiement. Le nombre de ravitaillement de votre pilote est égal à la moitié de sa poussée actuelle arrondie vers le haut. Vous devez effectuer d'abord votre poussée dans la même phase de déploiement avant que vous ne puissiez vous ravitailler.

Une fois que vous êtes ravitaillé en carburant, vous ne pouvez pas à nouveau effectuer une poussée dans la même phase de déploiement .

### O. Cartes Virtuelles

## 1. Les cartes virtuelles : règles générales

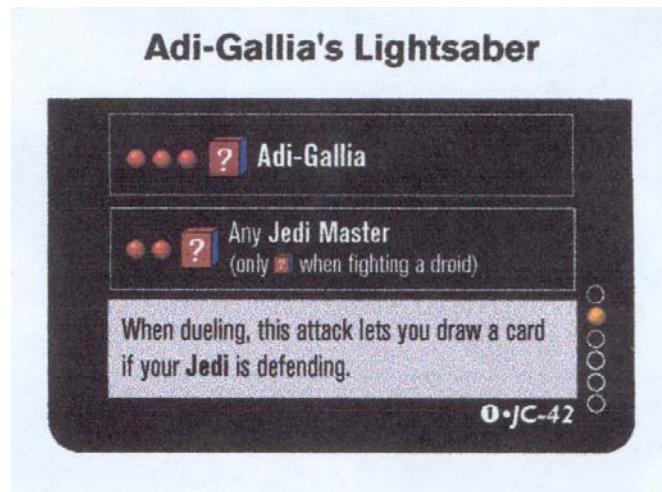
Les cartes virtuelles peuvent seulement être utilisées sur les cartes qui sont assorties au numéro de la carte spécifiée et ne peuvent pas être utilisées avec toute carte de la série Armé et dangereux, Double Impact ou de bataille Combo, à moins que cela ne soit spécifié autrement. Les cartes virtuelles ne sont pas utilisées en jeu scellé. Comme les cartes virtuelles partagent leur nom de cartes avec les versions originales des cartes, elles compteront toujours à l'encontre de la limite de la couleur de construction du jeu.

Les cartes virtuelles sont numérotées en suivant la carte originale avec laquelle elles sont utilisées.

Par exemple :

1• JC - 42 est le numéro de la carte de l'extension Jedi Council ( Conseil Jedi ) numéro 42.





Voici les abréviations pour chaque extension :

**DM** ( **Menace of Darth Maul** : la menace de Darth Maul )

**JC** ( **Jedi Council** : Le conseil Jedi )

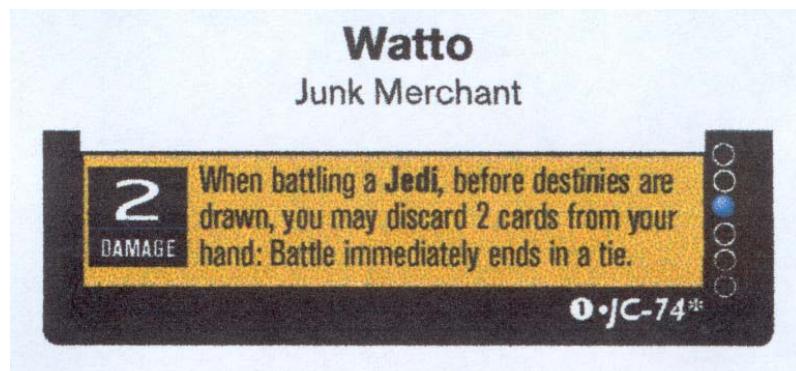
**BL** ( **Battle of Naboo** : La bataille de Naboo )

**DF** ( **Duel of the Fates** : Le duel des destins )

**RF** ( **Reflections** : Réflexions )

**BP** ( **Boonta Eve Podrace** : La course de modules de la veille de la Boonta )

## 2. Watto - Junk Merchant ( Watto - Brocanteur )



Ce nouveau Watto n'est pas impressionné par les Jedi. S'il se présente dans une bataille contre un Jedi ( ou contre un Jedi combattant avec tout autre personnage ) et que vous défaussez de 2 cartes depuis votre main, le résultat de la bataille est un match nul.

## 3. We Don't Have Time For This / We Have Them On The Run ( Nous n'avons pas le temps pour ceci / Nous les avons mis en déroute )

## We Don't Have Time For This

Use with any character or starship. Place your character/starship (and weapon) back on the top of your battle plan. Opponent's card(s) in this matchup are considered "leftover" and will deal breakthrough if attacking (as normal).

0-JC-62

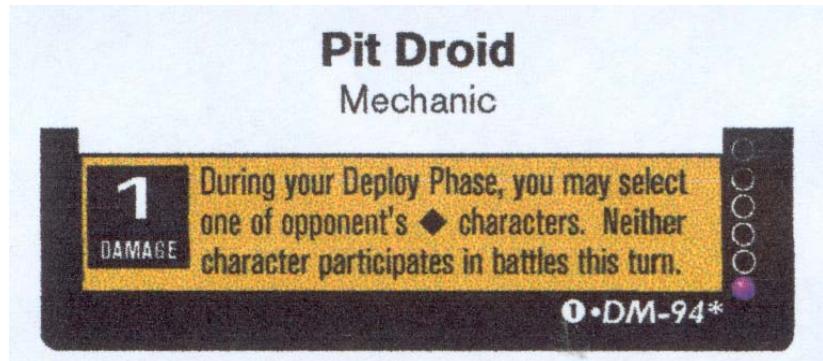
## We Have Them On The Run

Use with any character or starship. Place your character/starship (and weapon) back on the top of your battle plan. Opponent's card(s) in this matchup are considered "leftover" and will deal breakthrough if attacking (as normal).

0-JC-132

N'est ce pas frustrant quand votre adversaire peut " protéger " un personnage parce qu'il en a un de plus que vous ? ou pire... il a un vaisseau de plus que vous, ainsi, il peut sauver son vaisseau de transport ? Avec cette carte, le personnage / vaisseau que vous utilisez avec " quittera " l'assortiment actuel et fera face au prochain personnage / vaisseau spatial . Utilisée de façon défensive, vous pourriez être capable de sauver votre personnage / vaisseau spatial en plus ! Il y a moins de chance de " choses sûres " avec cette carte ! Si votre adversaire est en train d'utiliser une carte " de combat ensemble " , toutes les cartes qui sont en train de combattre ensemble, resteront " sur le carreau " .

[4. Pit Droid- Mechanic \( Le droïde de la fosse - mécanicien \)](#)



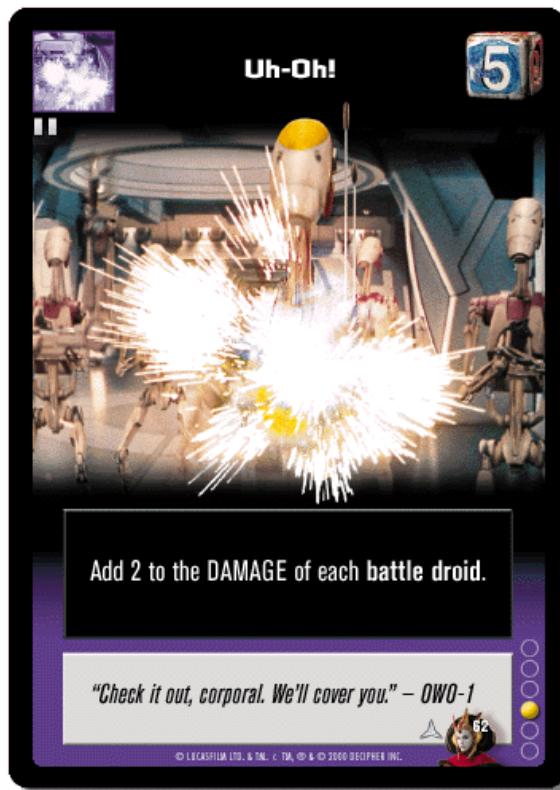
Frappez le nez ! Sautant et se déplaçant de façon maladroite, ces petits droïdes farfelus peuvent être aussi ennuyeux que le seigneur Jar Jar lui-même ! Cela vous permet de choisir un des personnages de votre adversaire ♦ et, si vous vous battez ce tour, à la fois ce personnage droïde de la fosse devront s'asseoir sur le côté, encourageant les autres. Allez l'équipe !

### 5. Objectifs virtuels

Ces nouveaux objectifs sont limités à un par jeu. Ceci signifie seulement que l'objectif est limité, pas le titre de la carte. Le titre suit néanmoins les règles de construction de jeu ci dessous.

### P. Modifications des règles

La carte Uh-Oh ! ne doit pas être utilisée dans les jeux en paquets scellés. Si elle est reçue dans un environnement limité, elle ne peut pas être utilisée.



Tous les Jedi sont des **maîtres Jedi** sauf Ki-Adi Mundi et Obi-Wan Kenobi .



### " Présent "

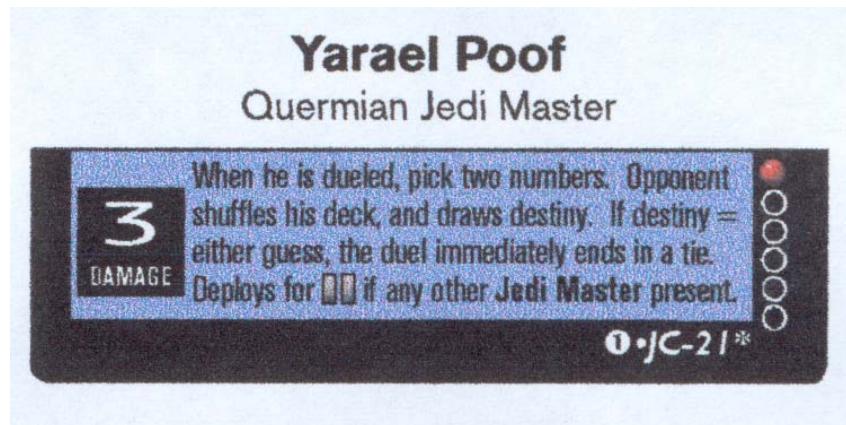
Si une carte dit présent à cette localisation, ici, ou quelque chose de la sorte, cela nécessite de voir la carte en question. Cela signifie que la carte doit être à l'endroit à ce moment .

### Face Down / Hidden & Face Up ( A l'envers / Caché & à l'endroit )

Toutes les cartes qui sont à l'envers au début de votre tour sont retournées. Les cartes à l'envers ( cachées ) ne sont pas présentes à la localisation pour tout autre but que l'unicité . Elles ne participent pas aux batailles ou aux duels . Souvenez-vous, vous ne pouvez pas utiliser le texte de jeu d'une carte cachée jusqu'à ce que cette carte soit retournée à l'endroit.

### Other ( autre )

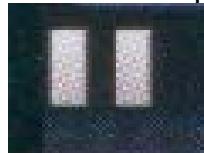
Si une carte se réfère à une " autre " carte , telle que la nouvelle carte **Yarael Poof**, elle ne peut pas modifier une version quelconque de son personnage .



Ainsi, la carte



**Yoda, Jedi Instructor** ( **Yoda, Instructeur Jedi** ) ne peut pas ajouter à une version quelconque de **Yoda**, et **Poof** ne peut pas se déployer pour



si le seul autre Jedi que vous avez à la localisation est Poof . N'est ce pas drôle de dire Poof ?

