

## IV. Construire vos propres jeux

Les jeux starter ont déjà été construits pour vous, donc vous pouvez les utiliser dès les avoir sorti de la boîte. Cependant, Young Jedi est bien plus amusant lorsque vous construisez vos propres jeux à partir du grand nombre de cartes disponibles à collectionner, jouer et échanger.

### A. Vous pouvez construire des tas de jeux de types différents

Vous pouvez construire des tas de jeux de types différents et vous pouvez y inclure vos personnages et éléments favoris du film . Chaque nouveau jeu que vous construisez peut être basé sur Obi-Wan, Qui-Gon et les sabres laser; ou Jar Jar et les autres Gungans; ou les droïdes de bataille, les Neimoidians et les blasters; ou les tanks de la Fédération commerciale; ou la Reine et ses servantes; ou Darth Maul et Darth Sidious; ou encore n'importe quelle idée que vous pourrez avoir!

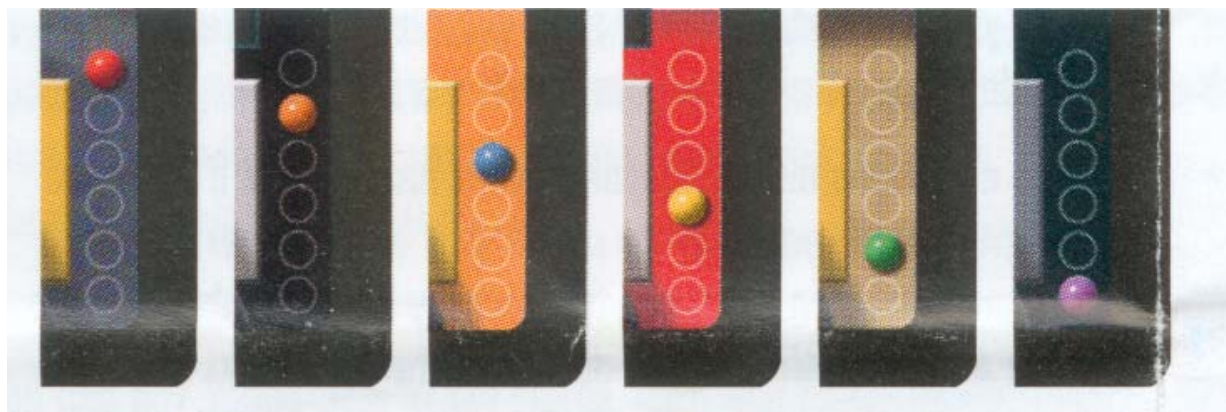
Construire votre jeu de 60 cartes est simple et amusant. D'abord, étendez votre collection en achetant des jeux Starter, des paquets recharge ou des boîtes de collection (vous souhaiterez probablement collectionner toutes les cartes du jeu de cartes à collectionner Young Jedi. Cela est beaucoup plus facile si vous échangez des cartes avec vos amis pour obtenir celles qui vous manquent encore ) .

Ensuite, choisissez 60 cartes de votre collection que vous souhaitez utiliser dans votre jeu . Il y a deux règles à suivre qui assureront que votre jeu sera équilibré :

- La règle 6 fois 10; et
- La règle des 3 planètes .

### B. La règle 6 fois 10

Remarquez comme chaque carte a un point coloré de construction de jeu dans le coin inférieur droit de la carte. Il y a six couleurs différentes: rouge, orange, bleu, jaune, vert et violet.



Lorsque vous construisez votre jeu, vous devez avoir exactement dix cartes de chaque point de couleur de construction de jeu . Dix cartes avec un point rouge, dix cartes avec un point orange, etc. Donc, plus simplement, vous choisissez vos dix cartes favorites de chaque couleur. Très simple!

*Chaque jeu starter a cinq cartes de chaque couleur. Ce qui fait que n'importe quelle paire de jeux starter (du même Côté de la Force) peuvent être combinés pour faire un jeu légal de 60 cartes !*

Vous ne pouvez pas avoir plus que 5 cartes avec un même titre de cartes dans un point colorié de construction de jeu, y compris les cartes Jokers ( **mise à jour du Starwars CCG Player's committee** ) . Les sous titres sont ignorés pour la construction du jeu .

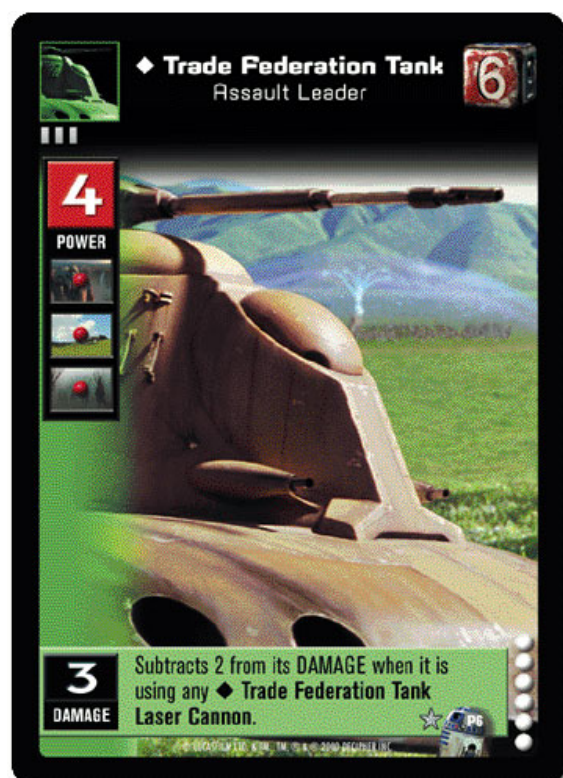
**Exemple** : dans votre couleur de construction du jeu avec un point rouge, vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes de Qui-Gon Jinn. Si vous décidez de placer une carte " Qui-Gon Jinn : Jedi protector " ( " Qui-Gon Jinn : protecteur Jedi " ), qui est une carte Joker, dans votre couleur de construction du jeu avec un point rouge, vous pouvez seulement avoir 4 cartes de Qui- Gon Jinn avec un point rouge dans cette couleur .



**Autre exemple** : vous êtes en train de construire un jeu de tanks de la Fédération commerciale. En regardant votre couleur de construction avec un point rouge, vous décidez d'utiliser 5 ( le maximum ) cartes " Trade Fédération Tank : Armored Division " ( Tank de la Fédération Commerciale ) .



En regardant votre couleur de construction avec un point bleu, vous décidez d'utiliser 4 cartes " Trade Federation Tank : Assault Division " ( " Tank de la Fédération Commerciale : division d'assaut " ) et un " Trade Fédération Tank : Assault Leader " ( " Tank de Fédération Commerciale : leader d'assaut " ) qui est une carte Joker.





Vous pouvez aussi inclure vos tanks normaux qui sont des cartes jokers dans les autres couleurs de construction du jeu en suivant les règles des cartes jokers tant que le nombre total de cartes dans chaque couleur avec le même titre de cartes n'excède pas 5 .

### C. La règle des 3 planètes

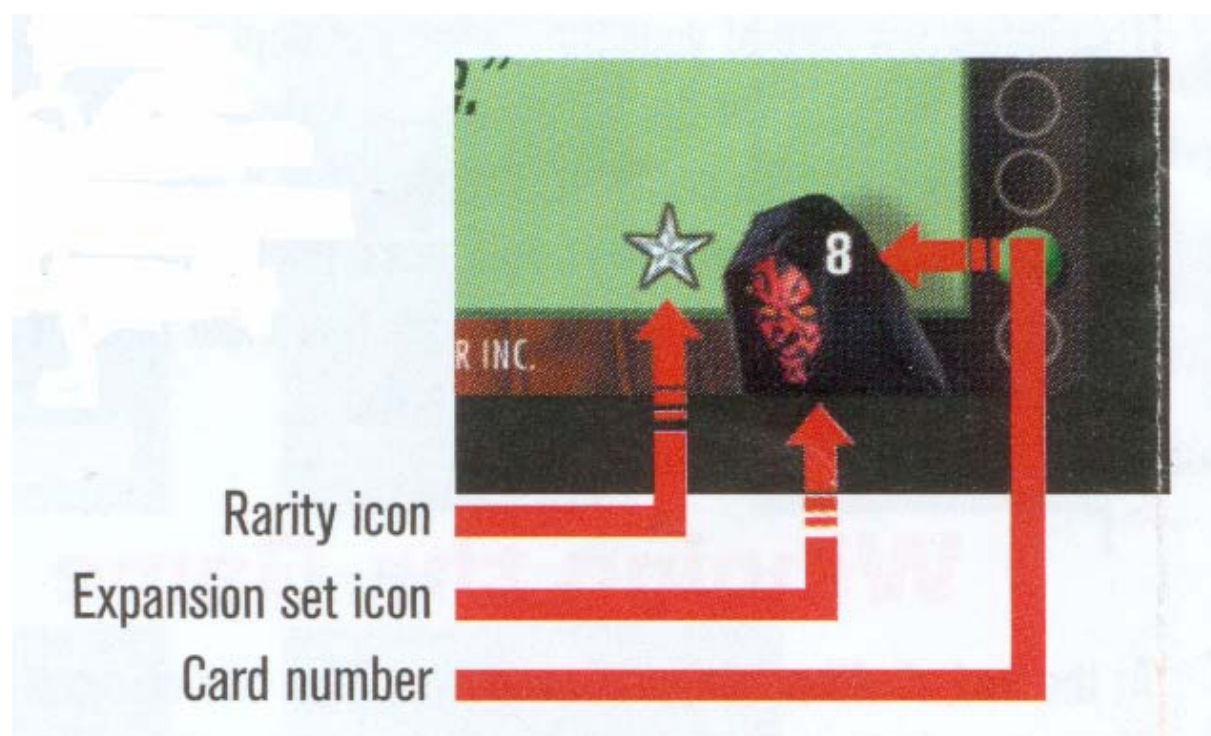
Lorsque vous choisissez vos dix cartes avec un point violet, vous devez avoir au moins une carte Localisation de chacune des trois planètes - Tatooine, Coruscant et Naboo.

*Maintenant, vous savez pourquoi nous avons inclus des localisations de Coruscant et Naboo dans votre jeu Starter, même si vous ne devez pas les utiliser lorsque vous jouer une partie d'introduction de 30 cartes.*

Que faire si vous avez fait une erreur ? Chaque joueur doit avoir un jeu légal pour jouer une partie. Si vous découvrez durant le cours du jeu que le jeu d'un joueur n'est pas légal, ce joueur perd cette partie. Mais il est facile de corriger le jeu et de jouer directement une autre partie !

## V. Information pour le collectionneur

Chaque carte est conçue pour les aider et les orienter dans votre collection. Chaque extension " Menace Of Darth Maul " ( " la menace de Darth Maul " ), " The Jedi council " ( " Le conseil Jedi " ) et " Battle of Naboo " ( " La bataille de Naboo " ) a sa propre icône d'extension. Chaque carte à son propre numéro de carte. Dans l'extension " Battle of Naboo " ( " La bataille de Naboo " ), les cartes sont numérotées de 1 à 140 et les cartes foils insérées avec effet de diffraction sont numérotées de F1 à F18 .



La rareté de chaque carte est indiquée par un symbole : ★ rare, ✦ non commune, ▲ commune ( les dix cartes qui sont exclusives au jeu starter n'ont pas d'icône de rareté ).

## VI. Foire aux questions

Questions Générales (chapitre Frequently asked questions édité le 18-12-2001 paru sur la page Young Jedi CCG du site Decipher.com ) :

- Questions : Vous est-il permis de compter le nombre de cartes dans votre pile de tirage de cartes ?

Peut-on faire de même avec la pile de tirage de cartes de votre adversaire ?

Peut-on faire de même avec la pile de défausse ?

Réponses : Il vous est permis de compter les cartes dans votre pile de tirage de cartes chaque fois que vous le souhaitez ( sans regarder l'endroit des cartes ou en changer l'ordre ) .

Vous pouvez demander que votre adversaire compte les cartes dans sa pile de tirage de cartes et vous dise le total.

Aucun joueur ne peut compter ou regarder sa pile de défausse ( excepté lorsqu'on recherche la prochaine localisation de planète ).

- Question: La carte Anakin Skywalker, Padawan numéro 4 de l'extension Battle Of Naboo ( Bataille de Naboo ) est-elle un Jedi ?



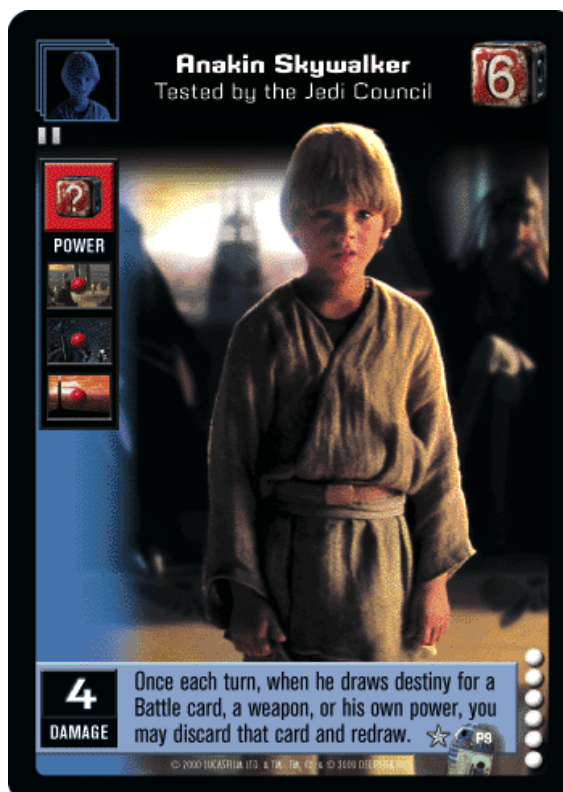
Réponse : Non, elle ne l'est pas. **Règle de caractéristique** : une carte a une caractéristique particulière seulement si son titre ou son sous-titre inclut le nom de cette caractéristique. Les exemples de telles caractéristiques incluent : "Jedi", "Senator" ( " Sénateur " ) , "Gungan", "Neimoidian", ou " Podracer Pilot " ( " Pilote de module de course " ) .

- Question : La carte numéro 73 de l'extension Menace Of Darth Maul ( la menace de Darth Maul ), Sebulba, Bad-Tempered Dug ( Dug qui a mauvais caractère ) est-elle considérée comme un " Pilote de Podracer " ?



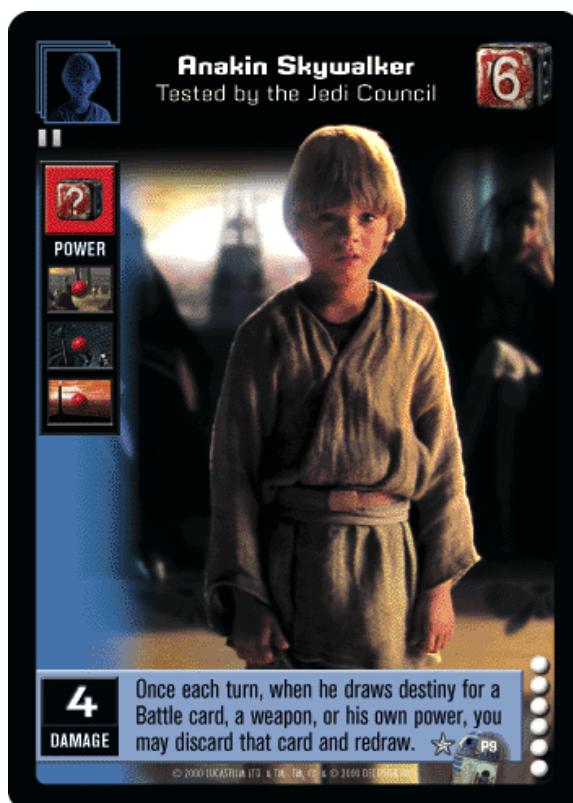
Réponse : Oui, c'est une exception à la règle de caractéristique.

- Question : La carte Anakin Skywalker, Tested By The Jedi Council ( Anakin Skywalker, testé par le conseil Jedi ) numéro P9 de l'extension Enhanced Battle Of Naboo ( Héro renforcé de la bataille de Naboo ) est-elle un Jedi ?



- Réponse : Non, c'est une exception à la règle de caractéristique. La référence dans le sous-titre est destinée au Conseil Jedi et non à Anakin lui-même .

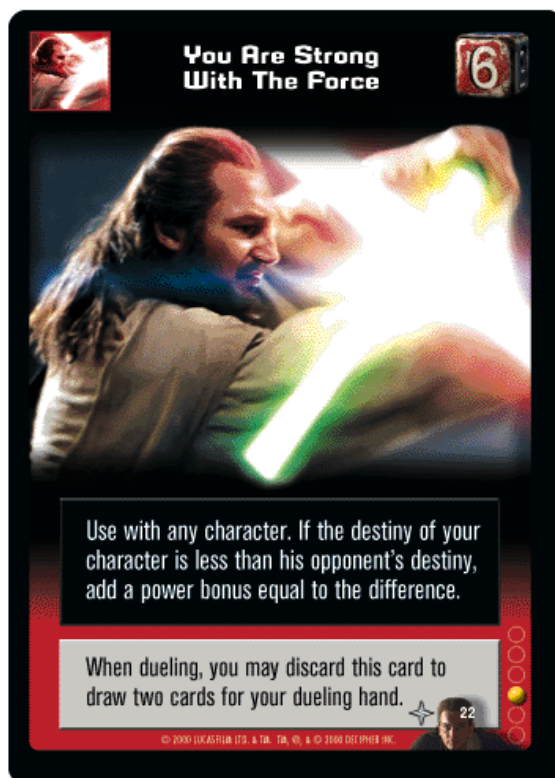
- Question : Combien de fois le texte de jeu de la carte "Anakin Skywalker, Tested By The Jedi Council" ( Anakin Skywalker, testé par le conseil Jedi ) numéro P9 de l'extension Enhanced Battle Of Naboo ( Héros renforcé de la bataille de Naboo ) peut-il être utilisé ?



- Réponse : Le mot " he " ( " il " ) dans le texte de jeu de cette carte signifie " cette carte " . Ainsi chaque exemplaire de cette carte peut utiliser son texte de jeu une fois par tour ( pour retirer seulement un des trois tirages de destinées cités ) . La décision d'utiliser ou de ne pas utiliser ce texte de jeu est faite par le joueur de la carte à chaque fois qu'un des trois tirages de destinées cités est fait .

- Question : Pour une carte qui se réfère à la destinée de l'adversaire comme "You Are Strong With The Force" ( tu es fort avec la Force ), comment cela fonctionne-t-il quand mon personnage a des adversaires multiples dans un combat ?





- Réponse : Quand vous utilisez une carte qui se réfère à un personnage adversaire dans une situation où l'adversaire a plus qu'une personne ( en utilisant une carte " de combat ensemble ", par exemple ) vous devez choisir seulement un des personnages de l'adversaire .

- Question : Qu'arrive-t-il quand un joueur révèle des cartes cachées...  
 ... qui totalisent plus que six points de déploiements ?  
 ... qui incluent une carte de bataille, une localisation ou un vaisseau spatial ?  
 ... qui incluent plus qu'une carte d'effet ?

- Réponse : Le joueur qui a déployé ces cartes cachées illégalement doit immédiatement concéder la planète actuelle. Ces cartes déployées restent sur cette planète ( défaussez toutes les cartes de bataille et placez tous les vaisseaux spatiaux dans sa pile d'hyperespace ). Son adversaire peut alors prendre toutes les cartes qu'il a déployées sur la planète en cours et les remélanger dans son jeu. Ensuite le joueur qui a déployé illégalement doit égaliser, choisir la prochaine planète et débiter le premier tour sur celle-ci .

- Question : Que puis-je faire si je pense que mon adversaire n'a pas correctement mélangé son jeu ?

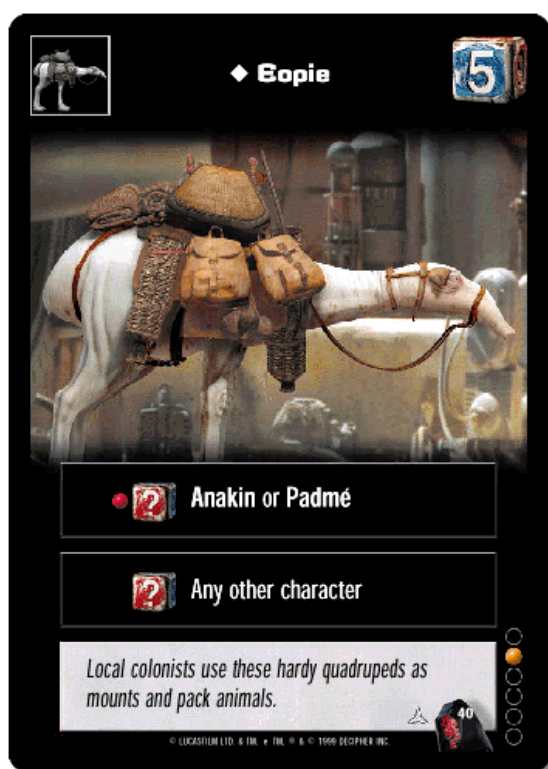
- Réponse : Un mélange correct est fait devant votre adversaire, avec toutes les cartes à l'envers et vous devez permettre à votre adversaire de couper votre jeu. Si vous sentez que votre adversaire n'a pas suffisamment mélangé son jeu ( ou que votre adversaire peut être en train de placer des cartes dans son jeu d'une façon quelconque ), notifiez-le à votre directeur de tournoi qui pourra juger qu'un mélange additionnel est nécessaire .

## VII. Cartes avec un fonctionnement dans le jeu corrigé

Les cartes suivantes ont eu leur fonctionnement dans le jeu modifié par rapport à ce qui fut imprimé à l'origine. Toutes les versions de ces cartes doivent être jouées suivant les corrections suivantes .

- Eopie :

Menace Of Darth Maul card 40 ( carte numéro 40 de l'extension la menace de Darth Maul ), Carte d'arme du côté lumineux



Correction : cette carte a un coût de déploiement de un point (pas zéro comme c'est imprimé à l'origine).

- Battle Droid : Infantry, AAT Division ( droïde de bataille : infanterie, division AAT )  
Menace Of Darth Maul card 103 ( carte numéro 103 de l'extension la menace de Darth Maul )  
Carte de personnage du côté obscur



Correction : cette carte a un coût de déploiement de deux points ( pas trois comme c'est imprimé à l'origine ).