

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

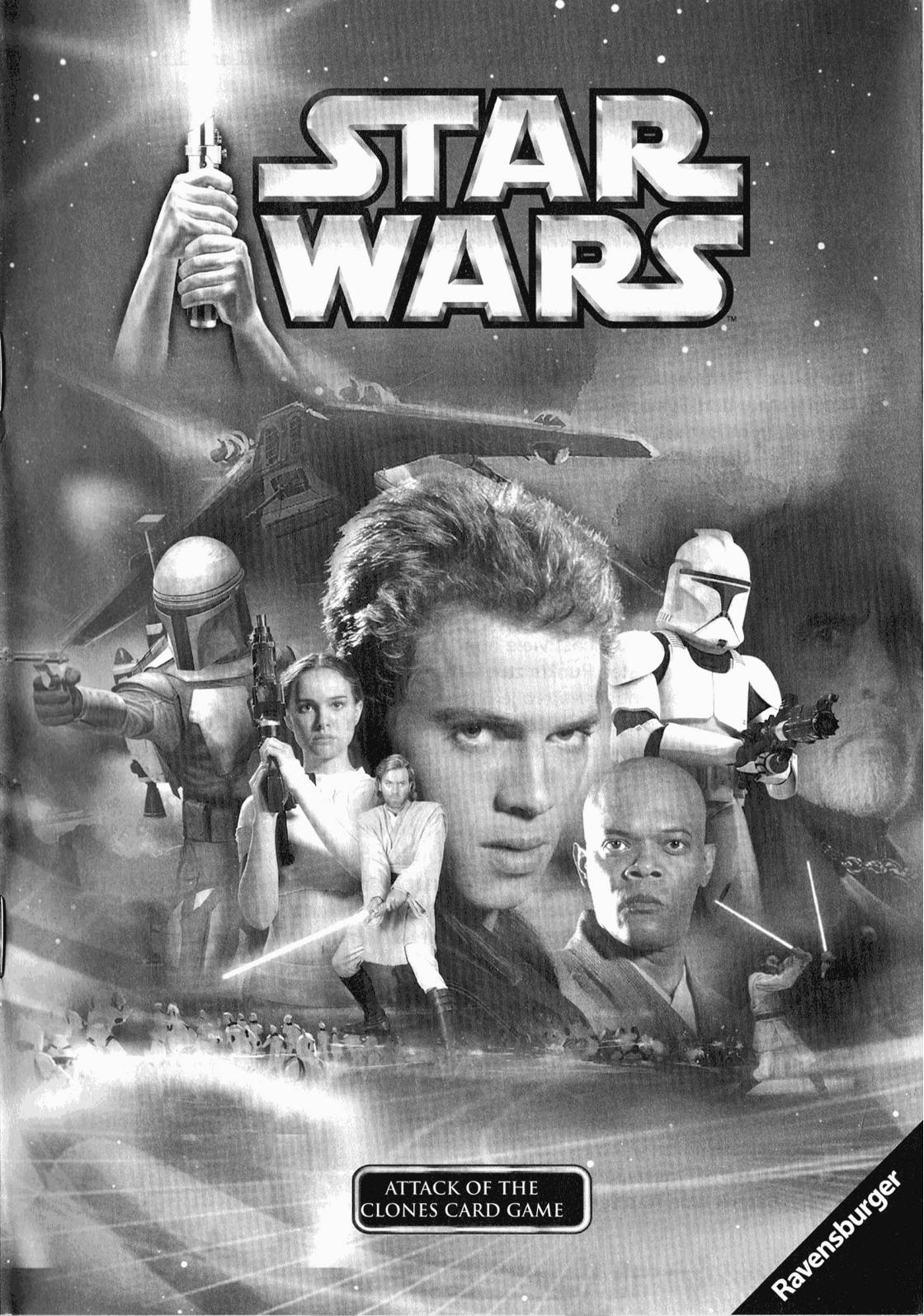
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



A black and white promotional image for the Star Wars: Attack of the Clones card game. The central focus is a large, close-up portrait of Anakin Skywalker with a serious expression. To his left, Padmé Amidala is shown in a white dress, holding a blaster. To his right, a Clone Trooper in full armor is visible. In the background, a Jedi Master (likely Mace Windu) is engaged in a lightsaber duel with a Clone Trooper. The scene is set against a backdrop of a planet's surface with a large building and a starship in the sky. At the top, a hand holds a glowing lightsaber. The overall composition is dynamic and action-oriented.

# STAR WARS

ATTACK OF THE  
CLONES CARD GAME

Ravensburger

# CONTENU

- ❖ 80 cartes « personnage » (10 personnages dont la valeur, de couleur différente, varie entre 0 et 7)
- ❖ 16 cartes « Clone-Trooper »
- ❖ 14 cartes « action » (3x Count Dooku, 3x Jango Fett, 3x Zam Wesell, 5x Geonosian)
- ❖ 25 jetons « mission » (5x 0-0-0, 5x 1-1-1, 5x 2-2-2, 5x 3-3-3, 5x 4-4-4)

2 à 5 joueurs à partir de 8 ans  
Auteur: Reiner Knizia  
Lizenz: © 2002 Lucasfilm Ltd & TM.  
© Ravensburger Spieleverlag  
Design: DE Ravensburger, Heiner Buck  
Jeu Ravensburger® n° 27 213 6

## L'HISTOIRE

Il y a longtemps dans une galaxie lointaine ... La République est en tumulte. Plusieurs centaines de systèmes veulent la quitter. Est-elle parvenue à sa fin ? Tu es un membre puissant du Jedi Rat et ta mission est de rétablir l'ordre dans la galaxie. Tu rassembles les forces du bien autour de toi à l'aide desquelles tu peux résister aux défis des forces ténébreuses et conserver la paix dans la galaxie.

## BUT DU JEU

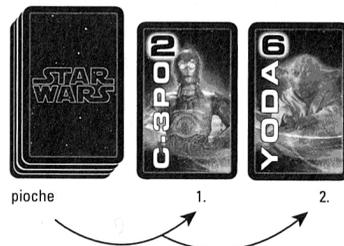
Les joueurs tentent de collectionner autant de cartes « personnage » dont la valeur est aussi élevée que possible pour obtenir, à la fin, le plus grand nombre de points. D'autre part, les joueurs doivent accomplir différentes missions pour obtenir des bonus. Une manche prend fin dès qu'un joueur dépose dix cartes « personnage » différentes ou dès que toutes les cartes ont été retournées. La victoire revient finalement à celui qui, après 3 manches, totalise le maximum de points.

## PRÉPARATION

Mélanger toutes les cartes et les empiler à l'envers au milieu de la table (ainsi les cartes forment la pioche). Trier les jetons « mission » par valeur. De plus, préparer une feuille de papier et un crayon pour noter les points après chaque manche.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

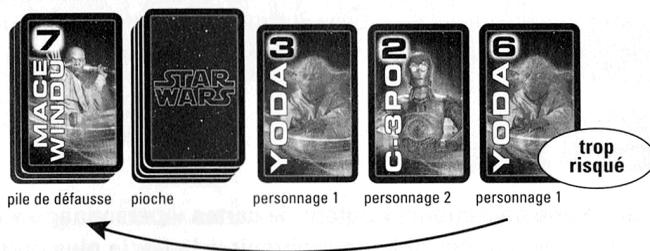
Le joueur le plus courageux entame la partie. Il retourne la carte supérieure de la pioche et la dépose face visible à droite de la pioche. S'il retourne une carte « Clone-Trooper » ou une carte « action », le joueur procède selon les règles expliquées plus loin. S'il retourne une carte « personnage », il a deux possibilités :



1. Il prend la carte retournée. Dans ce cas, son tour est terminé.
2. Il retourne une autre carte de la pioche et la pose à côté de la carte déjà découverte. Maintenant, il a, de nouveau, les mêmes deux possibilités : Soit il prend une des cartes découvertes (n'importe laquelle) et termine son tour, soit il retourne une nouvelle carte et la dépose à côté des autres cartes découvertes. Chaque fois que le joueur a retourné une carte de la pioche, il peut, de nouveau, choisir entre les deux possibilités.

**Mais attention :** Si le joueur retourne une carte « personnage » qui se trouve déjà parmi les cartes découvertes, son tour est terminé et il n'a pas le droit de prendre une des cartes découvertes !

La dernière carte qui a été découverte est posée sur une seconde pile à gauche de la pioche (pile de défausse comprenant les cartes dont on se débarrasse).



Maintenant, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour a deux possibilités :

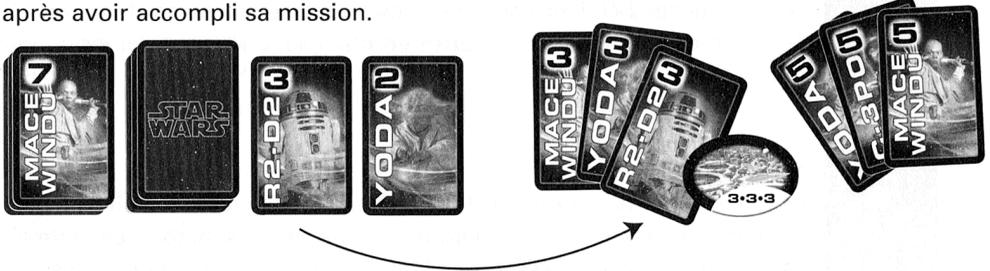
1. Il prend une des cartes découvertes (s'il y en a) sans retourner une nouvelle carte. S'il ne veut ou ne peut accomplir aucune mission, son tour est terminé.
2. Il retourne de nouvelles cartes - l'une après l'autre. Après chaque carte, il décide s'il veut prendre une des cartes découvertes, accomplir éventuellement une mission et terminer son tour ou s'il veut retourner une autre carte (dans ce cas, il risque de découvrir un personnage qui se trouve déjà sur la table et de revenir les mains vides.)

## Les missions

À la fin de son tour, le joueur doit accomplir une ou plusieurs missions. L'action précédente n'a pas d'importance et l'on peut accomplir des missions après avoir obtenu une carte « personnage », après avoir retourné une carte « personnage » qui se trouve déjà parmi les cartes découvertes ou encore après avoir joué une carte « action ».

Une mission est accomplie lorsque un joueur dépose trois cartes « personnage » de la même valeur à l'endroit devant lui. Pour une mission accomplie il obtient, à la fin d'une manche, un bonus de 10 points.

Pour les missions de la forme 0-0-0, 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3 et 4-4-4 le joueur obtient le jeton « mission » correspondant qu'il dépose devant lui sur la table, directement après avoir accompli sa mission.



*Exemple : C'est le tour de Claire. Elle retourne une carte « R2-D2 » de valeur 3 et puis une carte « Yoda » de valeur 2. Elle ne veut pas retourner d'autres cartes. Elle prend la carte « R2-D2 » et, ensuite, accomplit une mission : Elle dépose la carte « Mace Windu » de valeur 3, la carte « Yoda » de valeur 3 et la carte « R2-D2 » de valeur 3 qu'elle vient de prendre et obtient un jeton « mission » 3-3-3.*

*De plus, elle dépose trois cartes de valeur 5. Elle n'obtient pas de jeton « mission ». À la fin de la manche, elle obtient 10 points pour chacune des deux missions.*

Les joueurs gardent les jetons « mission » obtenus jusqu'à la fin de la partie. Celui qui possède à la fin les 5 jetons différents obtient un bonus de 20 points. Chaque joueur doit posséder seulement un jeton « mission » de chaque type. Cependant, il doit accomplir la même mission à plusieurs reprises pour obtenir les 10 points après chaque manche.

Les jetons « mission » :

- 0-0-0 Protéger la reine Amidala
- 1-1-1 Poursuivre les chasseurs de primes
- 2-2-2 Découvrir la planète Kamino
- 3-3-3 Voyage à la planète Tatooine
- 4-4-4 Duel avec Count Dooku



## Les cartes « Clone-Trooper »

Lorsqu'un joueur retourne une carte « Clone-Trooper », il la dépose **immédiatement** à l'endroit devant lui. Puis, soit il retourne une autre carte, soit il prend une des cartes découvertes. Trois cartes « Clone-Trooper » forment un trio pour lequel le joueur obtient 10 points à la fin de la manche.

## Les cartes « action »

Lorsqu'un joueur retourne une carte « action », il doit immédiatement suivre les instructions indiquées. Ensuite, il pose la carte sur la pile de défausse. **Il ne doit pas** retourner ou prendre une autre carte (exception : Zam Wesell). Par contre, il peut encore accomplir une ou plusieurs missions ou terminer la manche (voir plus loin).



## Count Dooku

Le joueur nomme un joueur de son choix. Il doit prendre une carte de la main de celui-ci. La carte choisie est montrée aux autres joueurs. Si aucun des joueurs n'a de cartes en main, le joueur revient les mains vides.



## Jango Fett

Le joueur nomme un joueur de son choix. Celui-ci doit choisir une de ses cartes en main et la donner au joueur dont c'est le tour. La carte est montrée aux autres joueurs. Si aucun des joueurs n'a de cartes en main, le joueur revient les mains vides.



## Zam Wesell

Le joueur doit choisir une des cartes découvertes et la prend en main. S'il n'y a pas de cartes découvertes, le joueur n'obtient rien.



## Geonosian

Le joueur utilise cette carte pour accomplir une mission au moment où il la retourne. Elle sert donc de joker et peut remplacer n'importe quelle carte « personnage » et peut être combinée avec chaque paire de cartes de même valeur. Si un joueur ne veut pas utiliser la carte Geonosian directement il la pose sur la pile de défausse. Dans ce cas, la carte n'a pas d'effet. Dans les deux possibilités, le tour du joueur est terminé, il ne doit pas retourner une autre carte.

## La fin d'une manche

Lorsqu'un joueur, à la fin d'une manche, possède les 10 cartes « personnage » (une carte au minimum par personnage ; les missions découvertes sur la table ne comptent pas !), il **peut** terminer la manche immédiatement. Dans ce cas, il obtient un bonus de 10 points.

Une manche se termine aussi, lorsqu'un joueur retourne la dernière carte de la pioche. Le joueur peut encore effectuer son tour et, si possible, jouer les 10 cartes « personnage » pour obtenir le bonus de 10 points.

## Décompte des points

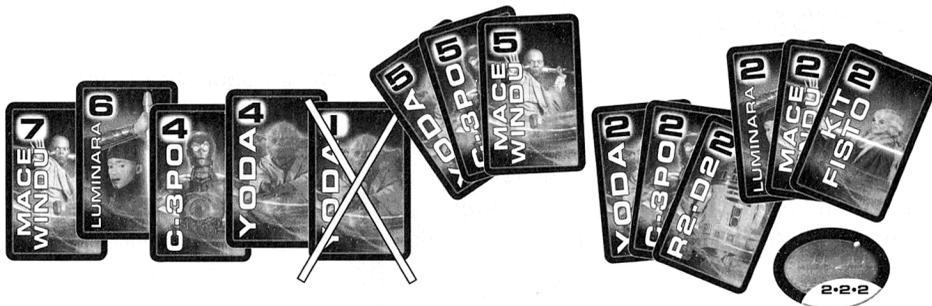
Maintenant, les joueurs comptent leurs points. D'abord, on compte les points des cartes que l'on a en main. Pour chacun des personnages, seule la carte de la valeur la plus élevée compte. Toutes les autres cartes du même personnage **ne comptent pas**.

Ensuite, les points bonus sont comptés. Le joueur qui a terminé la manche en jouant les 10 cartes « personnage » obtient un bonus de 10 points. D'autre part, les joueurs obtiennent 10 points pour chaque trio « Clone-Trooper » et pour chaque mission accomplie. Les cartes « Clone-Trooper » qui ne font pas partie d'un trio ne comptent pas.

**Attention** : Les jetons « mission » ne sont comptabilisés qu'à la fin de la partie.

*Exemple : Claire a les cartes suivantes en main : 7, 6, 4, 4 + 1 (un même personnage ne compte pas). Elle a aussi accompli une mission 5-5-5 et deux missions 2-2-2 :*

*En somme  $21 + 10 + 10 + 10 = 51$  points. Elle garde le jeton « mission » 2-2-2.*



*Jean termine la manche. Il a dix cartes en main (5, 0, 5, 4, 6, 7, 3, 6, 2, 1) et un trio « Clone-Trooper » devant lui sur la table : En somme  $39 + 10 + 10 = 59$  points.*



On note les points. Toutes les cartes sont bien mélangées et forment une nouvelle pioche au milieu de la table. Les joueurs gardent les jetons « mission » obtenus. Le joueur, qui a terminé la manche, commence la suivante.

## FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée après le décompte des points de la troisième manche. Chaque joueur qui possède les 5 jetons « mission » obtient un bonus de 20 points. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.