

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Une fois la zone franchie, les vaisseaux de l'Alliance doivent se positionner sur une des 4 cases rouges de «**Tir sur objectif**».

Si le tir est réussi, l'objectif est atteint et le camp de l'Alliance rebelle remporte la victoire. Dans le cas contraire, la partie continue. Le vaisseau qui a tiré est retiré du jeu et ne pourra être réutilisé comme renfort.

Cas particulier : Si c'est le vaisseau de Luke qui a atteint les cases «Tir sur objectif», Luke lance le dé et remporte la victoire sur un résultat de 2, 3, 4, 5 et 6.

Si les vaisseaux de l'Empire arrivent au bout du plateau, ils retournent à la base et pourront servir de renfort.

Si tous les vaisseaux de l'Alliance rebelle sont éliminés l'Empire remporte la victoire.

Les cartes ALLIANCE

- **LOOPING** : Permet de reculer pour se placer 2 cases derrière le vaisseau ennemi le plus proche.
- **TONNEAU** : Permet un déplacement sur la même ligne.
- **TIR** : Donne un tir supplémentaire. La carte se joue avant de commencer à tirer sur le vaisseau.
- **RENFORT** : Permet de sortir un vaisseau en renfort de sa base en le plaçant à l'entrée de la tranchée.
- **FALCON MILLENIUM** : Permet d'éliminer un vaisseau ennemi de son choix.
- **LUKE RED 5** : Permet de remplacer un de ses vaisseaux par le vaisseau de Luke, qui devient intouchable par les vaisseaux de l'Empire, seul le vaisseau de Vader peut ouvrir le feu sur lui. Une fois jouée, ne pas remettre dans la pile de cartes.
- **ACCELERATION** : Permet d'avancer d'une case supplémentaire.
- **BOUCLIER** : Permet de sauver un vaisseau suite à un tir réussi. Cette carte peut être jouée juste après une attaque de l'Empire.

Les cartes EMPIRE

- **A LA TRACE** : Permet de relaire le même mouvement que le vaisseau Alliance (looping, tonneau, accélération).
- **TIR** : Donne un tir supplémentaire. La carte se joue avant de commencer à tirer sur le vaisseau.
- **RENFORT** : Permet de sortir un vaisseau en renfort de sa base en le plaçant à l'entrée de la tranchée.
- **ANNULATION** : Permet d'annuler un bouclier. Cette carte peut être jouée juste après un bouclier.
- **REVIENS** : Permet d'annuler le dernier déplacement effectué par un vaisseau Alliance.
- **DARK VADOR** : Permet de remplacer un de ses vaisseaux par le vaisseau de Vader, qui est le seul à pouvoir ouvrir le feu sur le vaisseau de Luke.
- **COUP DE CHANCE** : Permet de sauver un vaisseau suite à un tir réussi. Cette carte peut être jouée juste après une attaque.
- **ACCELERATION** : Permet d'avancer d'une case supplémentaire.

Règles optionnelles:

★★★★ Niveau de jeu:
Difficile

- * Les joueurs ont la possibilité de se défausser d'une carte action par tour.
- * Il n'y a pas d'ordre pour jouer, on peut se déplacer avant ou après avoir joué une carte ou effectué un tir.
- * Le vaisseau de Luke peut être touché par n'importe quel vaisseau sur un résultat de 1.
- * Lors du passage sur la ligne des tourelles, si un vaisseau de l'empire se trouve dans la zone au moment où les tourelles tirent sur un vaisseau Rebelle, et si le tir est réussi, lancez un dé : sur 4, 5, 6, c'est bien le vaisseau Rebelle qui est détruit, mais sur 1, 2, 3, c'est le vaisseau impérial à la place !

starwars.com

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.

Jeu développé en France sur une idée originale d'Antoine GAUTHIER et Jérôme MADOUURER - Tous droits réservés

STAR WARS™

À L'ASSAUT DE L'ÉTOILE NOIRE

Revis la plus grande bataille spatiale de tous les temps.

Prends les commandes des vaisseaux rebelles et défies ton père pour tenter de détruire l'Etoile Noire !

Le jeu idéal pour tester la puissance de la force dans ta famille !

REGLE DU JEU

 Nombre de joueurs
2 à 4 joueurs

 Niveau de difficulté
Moyen

 Temps de jeu
30 à 60 min

Composition du jeu:

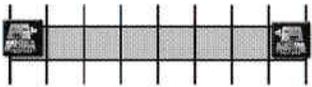
1 plateau de jeu, 16 cartes Alliance rebelle, 16 cartes Empire galactique, 6 vaisseaux TIE fighters et 6 vaisseaux TIE bombers (Empire galactique), 6 vaisseaux X-wings et 6 vaisseaux Y-wings (Alliance rebelle), 1 vaisseau X-wing de Luke Skywalker, 1 vaisseau TIE fighter de Dark Vader, 2 dés et 1 règle de jeu.

But du jeu:

Pour remporter la partie, les joueurs de l'Alliance doivent atteindre la case tir sur objectif et réussir leur tir. Les joueurs de l'Empire, eux, doivent protéger l'objectif en éliminant tous les vaisseaux ennemis. A deux joueurs, le joueur le plus âgé prend le camp de l'Empire, le plus jeune celui de l'Alliance.

Mise en place du jeu:

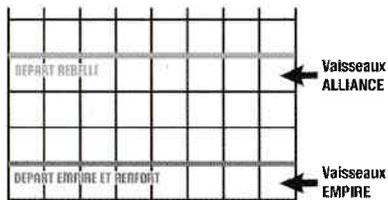
Placer les jetons Tourelles sur chaque côté de la ligne verte. Les vaisseaux devront passer entre les tourelles pour atteindre l'Etoile Noire.



A 2 joueurs: Le joueur le plus âgé prend le camp de l'Empire, le plus jeune celui de l'Alliance. Les joueurs positionnent leurs vaisseaux (X-wings contre TIE fighters).

A 3 joueurs: Un joueur choisit le camp de l'Empire et deux joueurs celui de l'Alliance et positionnent leurs vaisseaux (X-wings/Y-wings contre TIE fighters).

A 4 joueurs: Deux joueurs choisissent le camp de l'Empire et deux joueurs celui de l'Alliance et positionnent leurs vaisseaux (X-wings/Y-wings contre TIE fighters/TIE bombers).



Pour le camp de l'Alliance:

- 3 vaisseaux X-wings (Alliance rebelle) à placer sur le plateau sur la 4e ligne
- 3 vaisseaux X-wings (Alliance rebelle) à préparer en renfort dans la base Alliance
- 1 vaisseau X-wing de Luke Skywalker à préparer en renfort dans la base Alliance

Pour le camp de l'Empire:

- 3 vaisseaux TIE fighters (Empire) à placer sur le plateau sur la 1ère ligne
- 3 vaisseaux TIE fighters (Empire) à préparer en renfort dans la base Empire
- 1 vaisseau TIE fighter de Dark Vador à préparer en renfort dans la base Empire

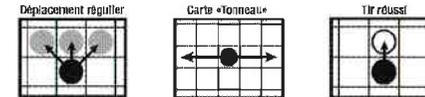
Si on joue à 3 joueurs, le joueur de l'empire prend 6 vaisseaux sur le plateau et 3 vaisseaux en renfort. On dispose toutes les cartes Alliance face cachée à l'emplacement indiqué. Idem pour les cartes Empire. Chaque joueur pioche 4 cartes correspondantes à son camp et les garde en mains, 3 cartes si l'on joue à 4 joueurs.



Déroulement du jeu :

Le (ou les) joueur(s) du camp de l'Alliance commence(nt). Puis le (ou les) joueur(s) de l'Empire. A chaque tour, le joueur **doit d'abord** déplacer tous ses vaisseaux, et peut aussi effectuer un tir et jouer une ou plusieurs cartes action.

Déplacer un vaisseau : Un vaisseau se déplace en avançant de 1 case vers l'avant ou en diagonale. On ne peut ni reculer ni rester sur place. Seule la carte «Tonneau» permet de se déplacer sur le côté. S'il se retrouve derrière un vaisseau ennemi, il peut tirer. Si le tir est réussi, il prend la place du vaisseau ennemi. S'il rencontre un vaisseau allié, il continue sa trajectoire en passant par-dessus. Les vaisseaux se déplacent ainsi pour se rapprocher de l'objectif.



Effectuer un tir : Pour effectuer un tir contre un vaisseau ennemi, il faut être placé derrière lui, sur la même colonne, à moins de 2 cases. Le joueur annonce quel vaisseau tire et lance le dé. Si le résultat est 5 ou 6, le vaisseau ennemi est détruit et quitte le plateau. Si le résultat est compris entre 1 et 4, le vaisseau ennemi n'est pas détruit et l'on ne peut pas retirer dessus durant ce tour avec le même vaisseau à moins d'avoir la carte action «TIR».

Jouer une ou plusieurs cartes action : Le joueur peut utiliser une ou plusieurs cartes action par tour pour effectuer un déplacement particulier, riposter à une attaque ou demander du renfort.

A la fin de son tour, le joueur pioche une ou plusieurs cartes pour retrouver 4 cartes en main (à deux ou trois joueurs), 3 cartes en main (à 4 joueurs).

Lorsqu'il n'y a plus de cartes retournées dans le tas pour compléter sa main, on mélange les cartes qui ont été utilisées et on les replace face cachée à l'endroit indiqué sur le plateau.

Pour que l'Alliance Rebelle remporte la partie....

La ligne des tourelles : Lorsqu'un vaisseau de l'Alliance se positionne dans la zone des tourelles, le joueur de l'Empire peut ouvrir le feu en lançant le dé. Si le résultat est 5 ou 6, le vaisseau ennemi est détruit et quitte le plateau. Si le résultat est compris entre 1 et 4, le vaisseau ennemi n'est pas détruit et l'on ne peut pas retirer dessus durant ce tour à moins d'avoir la carte action «TIR». Si un vaisseau de l'Empire se trouve dans la zone au moment du tir, il sera éliminé aussi si le tir réussit...

Cas particulier: les tourelles ne peuvent pas ouvrir le feu sur le vaisseau de Luke. Si plusieurs vaisseaux sont sur la ligne des tourelles, l'Empire ouvre le feu une fois par vaisseau.

