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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

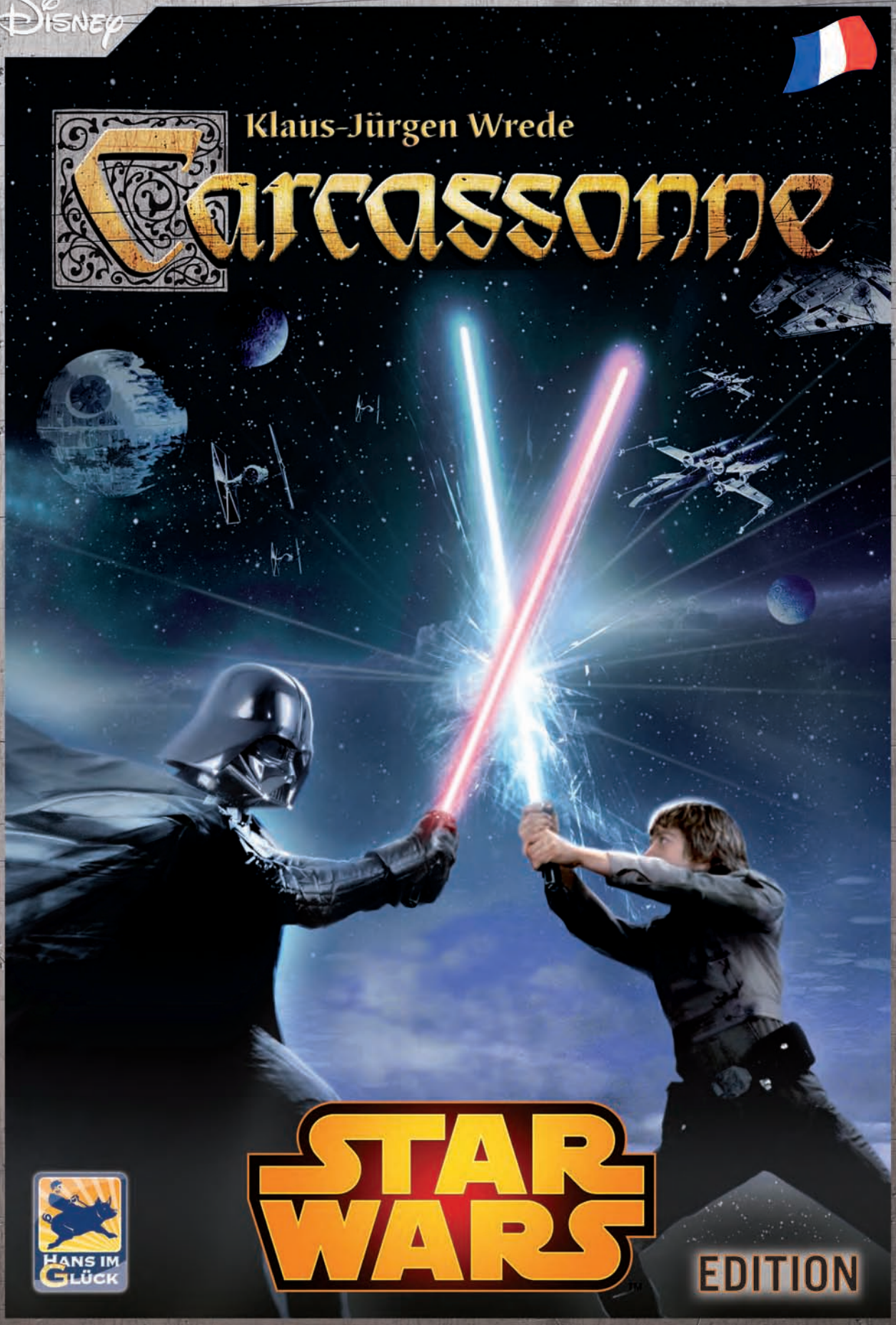
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Disney

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne



STAR WARS

EDITION

Hans im Glück

Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne STAR WARS EDITION

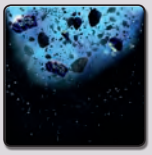
Un jeu de placement stratégique dans une galaxie très lointaine pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans

Vivez les aventures palpitantes de l'univers de *Star Wars*™ dans le monde passionnant de Carcassonne® ! Des duels spectaculaires vous attendent pour le contrôle d'une galaxie très lointaine. Remportez les combats décisifs et placez vos troupes sur le chemin de la victoire. Que la force soit avec vous !

MATÉRIEL ET DÉROULEMENT DU JEU

Bienvenue dans ***Star Wars* Carcassonne** ! Ces instructions vous présentent les règles du jeu en un rien de temps. Après cette petite lecture, vous pourrez facilement expliquer le jeu à vos amis. Plus rien ne vous empêchera de vous amuser avec *Star Wars* Carcassonne.
Le jeu doit bien entendu d'abord être installé, mais ça ira vite. Pendant l'installation, voici quelques informations supplémentaires sur le matériel :

Jetons d'abord un œil sur les **CARTES** pour commencer. Les **76 cartes** représentent des routes commerciales, des champs d'astéroïdes et des planètes.


Carte avec un champ d'astéroïdes

Carte avec une route commerciale

Carte avec une planète

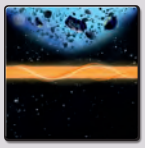
Ne vous souciez pas encore des autres éléments, comme les symboles. Nous y viendrons plus tard.

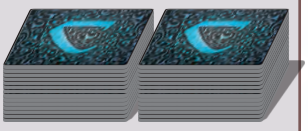
Le **verso** de toutes les cartes est identique. Seul celui de la **carte de départ** est orange pour pouvoir être distingué à tout moment.

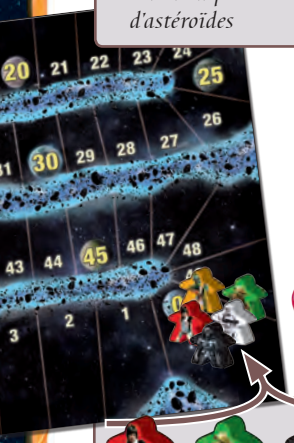
Carte au verso normal

Carte de départ au verso orange

Vous commencez par poser la carte de départ (celle avec le côté verso orange) au milieu de la table. Mélangez ensuite les autres cartes, formez plusieurs piles (faces cachées) et posez-les sur la table, de manière à ce que chaque joueur puisse facilement piocher ses cartes.


Carte de départ


Plusieurs piles de cartes retournées



Le matériel du jeu comprend aussi le tableau d'évaluation ainsi que trois dés rouges et trois dés verts, que vous pouvez déposer au bord de la surface de jeu.

5 petits pions par couleur

1 grand pion par couleur

1 carte personnage par couleur (avec symbole de faction)

Avant de jouer pour la première fois, collez les autocollants correspondants à l'avant et l'arrière de chaque pion.

Pour terminer, nous allons encore évoquer les **PERSONNAGES (pions)** avant de commencer à jouer. Le jeu comprend **30 pions**, 6 pour chaque couleur : **rouge**, **vert**, **noir**, **blanc** et **orange**.
Chaque joueur reçoit d'abord 5 pions (4 petits et 1 grand) ainsi que la **CARTE PERSONNAGE** de la couleur correspondante. Ceux-ci constituent les réserves pour chaque joueur. Déposez ensuite le 6e (petit) pion sur la case 0 du tableau d'évaluation.
Les pions non utilisés peuvent être rangés dans la boîte.

LE BUT DU JEU

Comment jouer à ***Star Wars* Carcassonne** ? Quel est le but du jeu ? À tour de rôle, les joueurs posent les cartes sur la table pour établir des routes commerciales, explorer des champs d'astéroïdes et conquérir des planètes. Vous pouvez utiliser vos pions en tant que marchands, explorateurs ou conquérants. Ils vous permettront de gagner des points pendant la partie, mais aussi à la fin du jeu. Le joueur ayant récolté le plus de points gagnera la partie, mais il ne sera connu qu'après l'évaluation finale. C'est parti !

LE DÉROULEMENT DU JEU

Dans ***Star Wars* Carcassonne**, les participants jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre et c'est le plus jeune joueur qui commence. À chaque tour, les joueurs doivent réaliser les actions suivantes en respectant l'ordre indiqué ci-dessous. C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite. Nous allons commencer par énumérer les actions pour les expliquer les unes après les autres. Nous utilisons à cet effet les routes commerciales, les champs d'astéroïdes et les planètes figurant sur les cartes. Quelles sont les différentes actions ?

1 **Poser une carte sur la table :** Vous **devez** piocher **une** carte et la placer à côté d'une carte déjà présente sur la table.

2 **Placer un pion :** Vous **pouvez** placer un pion sur la carte introduite.

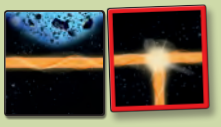
3 **Engager le combat :** Si des pions de différentes couleurs se trouvent dans une même zone, le combat s'engage.

4 **Évaluer les points :** Vous **devez** procéder à toutes les évaluations de points que la nouvelle carte introduite implique.

Les routes commerciales

1. Poser une carte sur la table

La carte que vous avez piochée affiche trois routes commerciales partant d'un croisement. Placez-la à côté de la carte de départ. Veillez à ce que la carte introduite touche au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur la table.



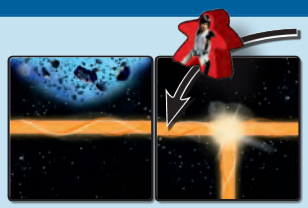
Vous avez déposé cette carte. La route commerciale complète la route commerciale déjà présente.

2. Utiliser un pion en tant que marchand

Après avoir posé la carte, vous pouvez placer un pion en tant que marchand sur une route commerciale de cette carte. Cette route commerciale ne peut cependant pas déjà être occupée par un autre marchand.

Comme la route commerciale n'est pas encore achevée, vous ne recevez pas encore de **points (action 4)** et c'est au tour du joueur suivant.

Celui-ci pioche une carte et la pose sur la table. Étant donné qu'un pion se trouve déjà sur la route commerciale à la droite du croisement (**votre marchand**), le joueur ne peut pas y placer son pion. À la place, il dépose son pion en tant qu'explorateur dans le champ d'astéroïdes figurant sur la carte qu'il vient de déposer.



Vous avez utilisé un pion en tant que marchand sur la carte que vous venez d'introduire. C'était possible car aucun autre pion ne se trouvait sur cette route commerciale.

*Comme la route commerciale partant vers la droite est déjà occupée, **Blanc** décide d'utiliser son pion en tant qu'explorateur dans le champ d'astéroïdes.*

3. Engager le combat

Effectuez toujours cette action lorsque des pions de différentes couleurs se trouvent dans une même zone (par ex. une route commerciale). Vous obtiendrez des explications plus précises dans un paragraphe supplémentaire (voir page 5).

4. Évaluer les points

Procédez à l'évaluation d'une route commerciale lorsque celle-ci est achevée à ses deux extrémités. La route commerciale doit être délimitée par un croisement, un champ d'astéroïdes, une planète ou par la route elle-même. **Chaque carte** composant votre route commerciale vous rapporte **1 point**. Il existe en outre trois symboles de factions (Alliance rebelle, Empire et Chasseurs de primes ; pour des explications plus précises, se reporter à la page 5). Chaque fois que vous recevez des points et que des symboles de factions se trouvent dans votre zone, vous recevez **2 points supplémentaires pour chaque symbole** (quelle que soit la faction à laquelle vous appartenez).

Même si c'est un autre joueur qui a placé cette carte, votre route commerciale est achevée. Comme votre route commerciale est longue de 3 cartes, vous obtenez 3 points.

Le tableau d'évaluation entre en jeu. Pour ne pas devoir retenir vos points par cœur, faites avancer vos pions sur le tableau. Faites avancer votre pion de trois cases sur le tableau d'évaluation.

Après chaque évaluation, les pions impliqués dans l'évaluation **retournent dans votre réserve**.

Une fois que vous avez fait un tour du tableau d'évaluation, couchez votre pion pour indiquer que vous avez déjà obtenu 50 points.

Reprenez le marchand qui vient de vous rapporter 3 points pour le replacer dans votre réserve. Le pion blanc *reste sur la surface de jeu, car il n'était pas impliqué dans l'évaluation.*

Parfait. Vous avez déjà compris les principales règles du jeu. Observons encore les autres zones.

Les champs d'astéroïdes

1. Poser une carte sur la table

Comme d'habitude, vous piochez d'abord une carte pour la déposer sur la table. La carte doit correspondre aux cartes déjà présentes. Un champ d'astéroïdes doit compléter un champ d'astéroïdes ouvert.

2. Utiliser un pion en tant qu'explorateur

Vérifiez ensuite qu'aucun pion ne se trouve déjà dans le champ d'astéroïdes. Comme ce n'est pas le cas, vous pouvez utiliser votre pion comme explorateur.

La carte que vous venez d'introduire a agrandi le champ d'astéroïdes d'une carte supplémentaire. Le champ d'astéroïdes n'est pas encore occupé, vous pouvez donc y placer votre pion.

3. Engager le combat

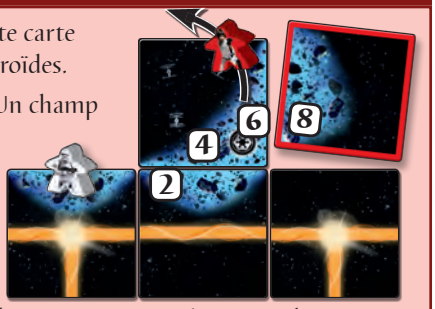
Lorsque des pions de plusieurs joueurs se trouvent dans un champ d'astéroïdes, le combat doit être engagé (voir page 5).

4. Évaluer les points

Avançons un peu et imaginons qu'au tour suivant, vous avez pioché cette carte (entourée en rouge). Vous pouvez la placer à côté de votre champ d'astéroïdes.

Cela permet d'achever la zone (dans ce cas-ci, le **champ d'astéroïdes**). Un champ d'astéroïdes est achevé lorsqu'il est entièrement entouré par l'univers et qu'il n'y a plus aucun trou. Comme vous disposez d'un pion dans le champ d'astéroïdes, vous pouvez l'évaluer et recevoir les points.

Chaque carte avec un champ d'astéroïdes dans un champ d'astéroïdes achevé rapporte 2 points. En outre, chaque symbole de faction dans un champ d'astéroïdes achevé rapporte 2 points supplémentaires. Quel que soit le symbole de faction.



Un symbole de faction (Empire) est présent, vous obtenez 2 points en plus. Vous obtenez donc un total de 8 points. Comme après chaque évaluation, vous récupérez le pion concerné.

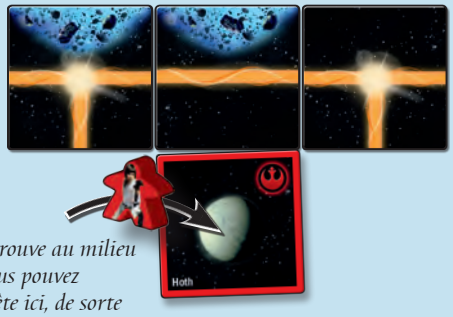
Les planètes

1. Poser une carte sur la table

Comme d'habitude, vous piochez d'abord une carte pour la déposer sur la table. La carte doit correspondre aux cartes déjà présentes. La planète se trouve toujours au milieu de la carte. Certaines cartes de planètes comprennent également des routes commerciales ou des champs d'astéroïdes. Pour placer cette carte, veillez (comme d'habitude) à ce que ses bords correspondent.

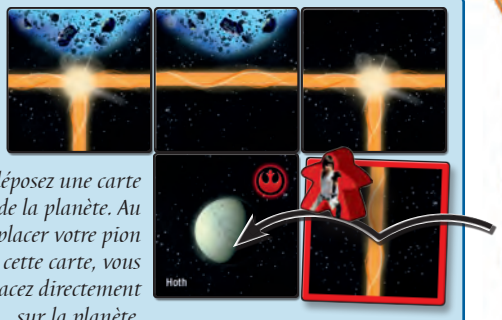
2. Utiliser un pion en tant que conquérant

Vous pouvez également placer un pion sur les planètes. Il s'agit d'un conquérant. Prenez le pion dans votre réserve et placez-le au milieu de la planète.



La planète se trouve au milieu de la carte. Vous pouvez placer la planète ici, de sorte à compléter l'univers.

Il existe une autre possibilité de placer un conquérant sur une planète : en déposant une carte sur l'un des 8 champs libres entourant celle-ci. En d'autres mots : si vous déposez une carte à côté d'une planète (contre un des côtés ou en diagonale), vous pouvez placer un de vos pions sur la carte introduite (comme d'habitude) ou **directement sur la planète**. À la différence des routes commerciales ou des champs d'astéroïdes, vous pouvez aussi directement le placer sur une planète déjà occupée. Il s'agit d'une exception de ***Star Wars* Carcassonne**. Vous trouverez des explications plus détaillées à la page 7.



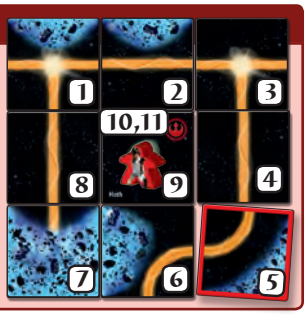
Vous déposez une carte à côté de la planète. Au lieu de placer votre pion sur cette carte, vous le placez directement sur la planète.

3. Engager le combat

Lorsque des pions de différents joueurs se trouvent sur une planète, le combat a lieu (voir page 5).

4. Évaluer les points

Une planète est évaluée dès qu'elle est complètement entourée de cartes. Chaque carte (y compris celle de la planète) rapporte 1 point. Le symbole de faction sur la planète rapporte 2 points supplémentaires. Quel que soit le symbole de faction. Les symboles de factions sur les 8 cartes entourant la planète ne sont pas comptabilisés, car ils sont pris en compte pour l'évaluation d'autres zones (routes commerciales ou champs d'astéroïdes).



Grâce à cette carte, la planète est entièrement entourée. Vous obtenez 11 points et vous récupérez votre pion.

Plusieurs pions dans une zone

Il n'est pas permis de placer des pions sur des routes commerciales et des champs d'astéroïdes déjà occupés. En agrandissant ces zones ou en plaçant directement un pion sur une planète déjà occupée, il se peut que plusieurs pions se trouvent dans une même zone. Dans ***Star Wars* Carcassonne**, une zone ne peut cependant comprendre que des pions d'une seule couleur. Dès que des zones occupées par des pions de différentes couleurs se rejoignent, **le combat doit être engagé** et effectué à l'aide des dés.

3. Engager le combat

FACTIONS : Avec vos pions, vous avez reçu une carte personnage affichant le symbole de votre faction. Il existe trois différents types de factions. Ces symboles sont également représentés sur certaines cartes.

Alliance rebelle

Empire

Chasseurs de primes

COMMENT COMBATTRE ? Dès que plusieurs pions de différents joueurs se trouvent dans une même zone (route commerciale, champ d'astéroïdes ou planète), ils doivent combattre. Le combat a toujours lieu avant l'évaluation des points. C'est la 3e action. Même si le joueur venant de rejoindre une zone n'est pas concerné par le combat.

COMBIEN DE DÉS CHAQUE JOUEUR REÇOIT-IL ? Pour **chaque** petit **pion** participant au combat, vous recevez **1 dé**. Si vous combattez avec votre **grand pion**, vous recevez **2 dés**. Si la zone disputée contient un ou plusieurs **symboles de votre faction**, vous recevez **1 dé** supplémentaire. Quel que soit le nombre de pion ou de symboles impliqués dans un combat, vous pouvez recevoir un **maximum de 3 dés** pour le combat.

LE COMBAT : Tous les joueurs participant au combat lancent les dés. Pour déterminer le vainqueur du combat, seul **le dé au chiffre le plus élevé** est pris en compte pour chaque joueur. Les autres dés ne comptent pas. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé remporte le combat.

ÉGALITÉ : En cas d'égalité, **tous les joueurs ayant obtenu le chiffre le plus élevé** reçoivent chacun **1 point**. Les autres joueurs dont le chiffre est inférieur sont éliminés. Les joueurs à égalité relancent les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

DÉFAITE : Lorsqu'un joueur perd le combat (même si d'autres joueurs combattent encore), il récupère son/ses pion(s) et les replace dans sa réserve.

Il obtient 1 point pour chaque dé qu'il a utilisé. Le vainqueur laisse ses pions dans la zone (ou l'évalue si elle a été achevée).

Les symboles de factions sont indépendants des planètes illustrées sur les cartes et se rapportent uniquement au déroulement du jeu.

Observons maintenant comment les combats ont lieu dans les différentes zones ainsi que leur déroulement.

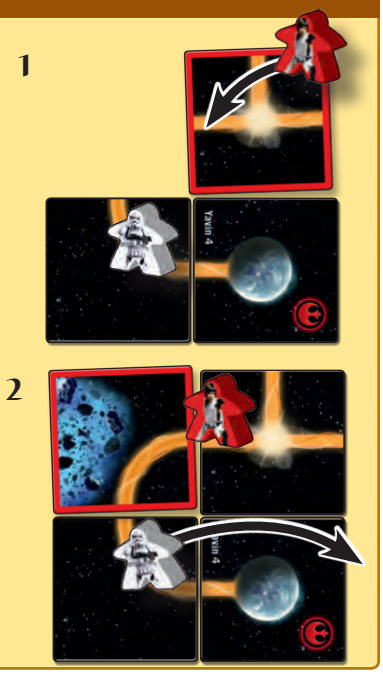
Le combat pour les routes commerciales

1) *La carte que vous venez de piocher pourrait compléter la route commerciale. Mais comme le marchand d'un autre joueur s'y trouve déjà, vous ne pouvez pas y placer un de vos pions. Vous décidez donc de placer la carte de sorte que les routes commerciales ne soient pas reliées.*

2) *Plus tard, vous déposez cette carte à côté de la route commerciale inachevée. Vous ne pouvez pas placer de pion sur la route commerciale, mais bien sur le champ d'astéroïdes ou sur la planète. S'en suit le combat pour la route commerciale désormais reliée.*

*Le joueur **Blanc** et vous prenez chacun un dé. (Le symbole Alliance rebelle à côté de la planète ne vous donne pas droit à un dé supplémentaire, car il ne compte que pour la planète.) En tant que membre de la faction Alliance rebelle, vous prenez le dé rouge, l'Empire prend le dé vert.*

Blanc a perdu et reprend son pion dans sa réserve. Il obtient 1 point car il a combattu avec 1 dé.
Comme la route commerciale est désormais achevée, vous procédez à son évaluation et obtenez 4 points.



Le combat pour les champs d'astéroïdes

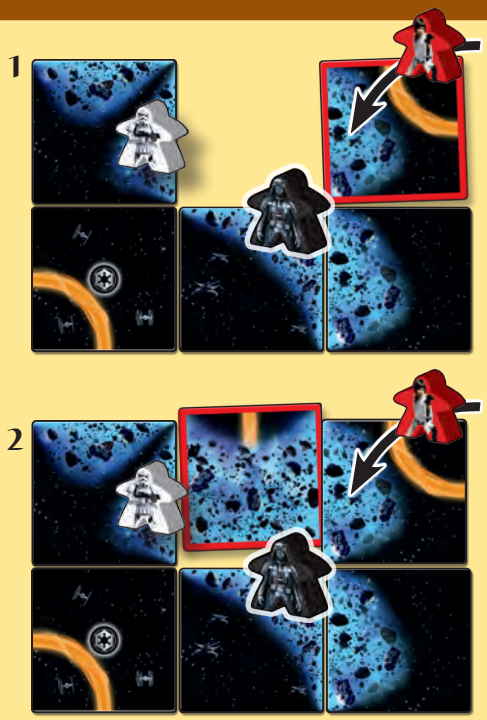
1) *En espérant pouvoir subtiliser le champ d'astéroïdes à **Noir** et à **Blanc**, vous déposez cette carte de champ d'astéroïdes et y placez un explorateur. Vous en avez le droit car ce champ d'astéroïdes n'est relié à aucun autre champ d'astéroïdes déjà occupé par un explorateur. Plus tard, si vous piochez la carte adéquate, vous pouvez attaquer les champs d'astéroïdes de **Noir** et de **Blanc** avec votre explorateur.*

2) *Vous avez de la chance et piochez la carte adéquate permettant d'assembler toutes les cartes en un grand champ d'astéroïdes achevé.* ***C'est le combat.***

Étant donné que vous possédez 1 pion et que le symbole de votre faction est affiché, vous pouvez utiliser 2 dés.
***Blanc** peut utiliser 1 dé pour 1 pion. **Noir** dispose d'un grand pion et peut donc utiliser 2 dés. Le symbole de faction sur la route commerciale n'appartient pas au champ d'astéroïdes. Noir et Blanc ne reçoivent donc pas de dé supplémentaire.*

1er lancer :

*Avec son 3, **Blanc** obtient un résultat inférieur au vôtre et à celui de **Noir**. **Blanc** perd et récupère son pion.*
*Comme **Blanc** a utilisé 1 dé, il obtient 1 point.*
*C'est égalité entre vous et **Noir**, car vous avez tous deux obtenu un 4.*
Vous recevez tous les deux 1 point et vous relancez les dés.



2e lancer :

*Avec un 6, **Noir** a obtenu le chiffre le plus élevé et remporte le combat. Vous avez perdu et vous retirez votre pion.*
*Comme vous avez utilisé 2 dés, vous recevez 2 points. Le champ d'astéroïdes est désormais achevé. **Noir** obtient 12 points (5 cartes rapportent 2 points chacune et le symbole de faction rapporte encore 2 points supplémentaires).*
*Après l'évaluation, **Noir** récupère son pion.*

Le combat pour les planètes

La lutte pour le contrôle des planètes joue un rôle particulier dans ***Star Wars* Carcassonne**. C'est pourquoi il est également possible d'attaquer directement une planète. Comme déjà mentionné, vous pouvez placer un conquérant sur une planète en déposant une carte sur l'un des 8 espaces libres autour de cette planète. Cette technique est également permise si le pion d'un autre joueur se trouve déjà sur cette planète.
Vous décidez ensuite d'utiliser la fonction de la carte (route commerciale, champ d'astéroïdes ou planète) ou d'attaquer la planète occupée.

Le nombre de dés que vous recevez suit la même règle : 1 dé pour un petit pion, 2 dés pour un grand pion et 1 dé pour le symbole de **votre** faction sur la planète. Les symboles de factions éventuellement présents sur les 8 cartes entourant la planète n'ont aucune influence sur le combat. Ces symboles n'appartiennent pas à la planète. Ici aussi, chaque joueur peut utiliser un maximum de 3 dés pour le combat.

1) *Vous placez la carte avec la route de commerce dans l'un des 8 espaces entourant la planète. Au lieu d'utiliser votre pion comme marchand sur la route commerciale, vous attaquez le grand pion de* ***Blanc*** *présent sur la planète.*
Vous obtenez un dé supplémentaire pour le symbole de faction figurant sur la planète.
Vous pouvez donc attaquer avec 2 dés.
Blanc *reçoit également 2 dés, car il combat avec son grand pion.*
Aucun symbole de faction présent sur les cartes avec les routes commerciales ne vous rapporte un dé supplémentaire. Seul le symbole présent sur la planète compte.

1er lancer

Rouge *contre* ***Blanc***

Au premier lancer, votre chiffre le plus élevé est un ***5****. C'est donc une égalité.*
Vous recevez 1 point chacun. Ensuite vous relancez les dés.

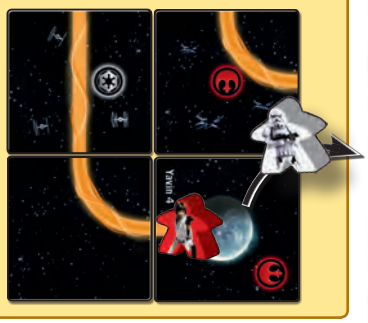
2e lancer

Rouge *contre* ***Blanc***

2) *Avec votre* ***5****, vous battez le* ***4*** *du joueur blanc. Le joueur* ***Blanc*** *reprend son pion. Comme il a utilisé 2 dés pour le combat, il obtient 2 points. Vous placez votre pion sur la planète que vous venez de conquérir et c'est au tour du joueur suivant.*

1

2



C'est déjà terminé. Vous connaissez maintenant les principales règles de ***Star Wars* Carcassonne**. Voici un résumé des éléments importants ainsi que quelques détails supplémentaires à connaître :

Résumé

1. Poser une carte sur la table

- La nouvelle carte introduite doit obligatoirement toucher au moins une des cartes qui se trouvent déjà sur la table.
- Dans le cas très rare où il serait impossible de placer la carte, mettez-la de côté et piochez une nouvelle carte.

2. Placer un pion :

- Vous pouvez uniquement placer un pion sur la carte que vous venez de déposer.
- Veillez à ce qu'aucun autre pion ne se trouve déjà dans cette zone.
- Si vous posez la carte à côté d'une planète, vous pouvez attaquer la planète voisine et y placer votre pion (même si elle est déjà occupée par un autre pion).

3. Engager le combat

- En cas de combat impliquant des pions de 3 couleurs différentes ou plus, tous les joueurs lancent leurs dés en même temps. S'il n'y a pas suffisamment de dés, retenez les résultats et lancez les dés les uns après les autres. En cas d'égalité entre 2 joueurs, ou plus, ayant obtenu le résultat le plus élevé, les joueurs ayant obtenu un résultat inférieur sont exclus du combat.
- Il est possible que des joueurs appartenant à la même faction se combattent les uns les autres.

4. Évaluer les points

- Une **route commerciale** est achevée lorsque les deux extrémités sont délimitées par un croisement, un champ d'astéroïdes, une planète ou par la route elle-même. Chaque carte de la route commerciale rapporte 1 point.
- Un **champ d'astéroïdes** est achevé lorsqu'il n'est plus possible d'ajouter une carte selon les règles et qu'il n'y a plus aucun trou. Chaque carte du champ d'astéroïdes rapporte 2 points.
- En outre, chaque **symbole de faction** rapporte 2 points supplémentaires (quelle que soit la faction).
- Une **planète** est achevée lorsqu'elle est entièrement entourée de 8 cartes. Chaque planète rapporte ensuite 11 points (9 points pour les cartes et 2 points pour le symbole de faction de la planète).
- L'évaluation a toujours lieu lorsque le joueur a fini de jouer. Tous les joueurs possédant des pions dans les zones achevées peuvent recevoir des points.
- Après chaque évaluation, les joueurs récupèrent les pions qui leur ont rapporté des points.

FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

Malheureusement, ***Star Wars* Carcassonne** a aussi une fin. C'est dommage, mais il faut bien déterminer un vainqueur. La partie est finie lorsque la dernière carte a été piochée et déposée sur la table. Ensuite, l'**évaluation finale** a lieu pour déterminer le vainqueur.

Dès que la partie est terminée, des points doivent encore être attribués pour toutes les zones occupées par des pions.

- Chaque **route commerciale rapporte 1 point** pour chaque carte la constituant, comme pendant la partie.
- Chaque **champ d'astéroïdes rapporte 1 point** pour chaque carte dont il est composé. Il ne s'agit donc malheureusement plus que de la moitié.
- Chaque **planète** rapporte **1 point** et**1 point par carte l'entourant.** Dans chaque zone (routes commerciales, champs d'astéroïdes et planètes) chaque **symbole de faction** rapporte **2 points**.

*Évaluation finale des champs d'astéroïdes : **Vert** obtient 5 points pour le grand champ d'astéroïdes (3 cartes + 1 symbole de faction). **Noir** obtient 1 point (1 carte).*

*Évaluation finale de la planète : **Orange** obtient 6 points pour la planète inachevée (4 points pour la carte de la planète et les cartes qui l'entourent + 2 points pour le symbole de faction).*

*Évaluation finale du champ d'astéroïdes : **Blanc** obtient 2 points pour le champ d'astéroïdes inachevé (2 cartes).*

*Évaluation finale de la route commerciale : pour la route commerciale inachevée, **Rouge** obtient 3 points (3 cartes).*

Lorsque les résultats de l'évaluation ont été comptabilisés sur le tableau d'évaluation, le joueur comptant le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur de votre première partie de ***Star Wars* Carcassonne**. Félicitations !

VERSION PAR ÉQUIPES – Que la force soit avec vous

Si vous jouez à ***Star Wars* Carcassonne** à 4, vous pouvez aussi choisir de jouer par équipes. Dans cette configuration, les joueurs assis diagonalement l'un en face de l'autre jouent ensemble, de sorte que les joueurs des différentes factions jouent à tour de rôle. Distribuez les personnages comme suit :

- Les joueurs de l'équipe de l'**Alliance rebelle** reçoivent les pions **rouges** et **verts**.
- Les joueurs de l'équipe de l'**Empire** reçoivent les pions **noirs** et **blancs**.

Étant donné que les points des joueurs d'une même équipe sont mis en commun, il suffit de placer un pion pour chaque équipe sur le tableau d'évaluation. Vous pouvez ranger les pions de la couleur restante dans la boîte. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent jamais se combattre. Les combats surviennent uniquement lorsque des pions de différentes factions se trouvent dans une même zone. Lors des combats, un seul joueur lance les dés par équipe. Il peut utiliser 1 dé pour chaque pion de sa faction. Comme d'habitude, il obtient des dés supplémentaires pour un grand pion et pour le symbole de sa faction. Un maximum de 3 dés peuvent cependant être utilisés par équipe. Pour le reste, le déroulement de la partie est identique au jeu normal.

© 2015
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 Munich
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Pour obtenir des pièces de rechange, des extensions et d'autres renseignements :
www.cundco.de

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Mise en page des règles Christof Tisch

www.starwars.com
© & ™ **Lucasfilm Ltd**

50
100
50
100
50
100
50
100
50
100

Carcassonne « STAR WARS »

— — — — — — —

Variante « Guilde des Explorateurs » :

- **pas de Combat**, sur un champ d'Astéroïdes.
- plusieurs Personnages peuvent **cohabiter pacifiquement**, sur un même Champ d'Astéroïdes (Secteur de tuiles).
- on ne peut (toujours) **pas placer directement** un Personnage sur un Champ d'Astéroïdes déjà occupé par un autre Personnage.

- **chaque personnage** « présents » (soit un Personnage maxi, par Joueur Alliés ou Adverses) **marquent chacun** les Points de Victoire correspondants, sur un **Champ d'Astéroïdes** complet : **2 P.V**, par tuile **et** par Symbole de **sa Faction**.

- **Planète** achevée (1+8 tuiles) et contrôlée : **9 + 2 P.V**, de **sa Faction** (maxi. 11 Pts).

Variante « Hyperespace » :

- si on **prolonge** (avec une tuile) une Route Commerciale que l'on contrôle déjà, on peut **placer un Personnage** (à toute distance) sur une Planète (occupée ou non) **ou** sur un Champ d'Astéroïdes non-encore complet (et non-occupé) : si la Route Commerciale passe sur la tuile de cette Planète ou ce Champ d'Astéroïdes.
- cela permet d'**occuper** une Planète ou d'**attaquer** un Personnage déjà présent sur cette Planète.

Variante « Commerçants de la Galaxie » :

- un Personnage récupéré sur une Route Commerciale qui vient d'être complétée, peut se **replacer gratuitement** (de suite, où il veut) : sur une nouvelle **Route Commerciale** non-encore occupée.

- un Personnage ou deux Personnages « Alliés » qui se trouvent sur une même Route Commerciale qui vient d'être complétée, **marquent chacun** les Points de Victoire de cette Route : **1 P.V**, par tuile **+ 2 P.V**, par Symbole de **toutes les Factions** situés sur la Route Commerciale.

Carcassonne « STAR WARS » (suite)

— — — — — — —

Variante « Fin de Partie » :

- pour les Planètes et les Champs d'Astéroïdes non-complets, chaque Personnage **marque seulement** les Points de Victoire de la tuile où il se trouve + le Symbole de sa Faction : une tuile Planète, Champ d'Astéroïdes et Symbole de sa Faction : **2 P.V**. Les autres P.V d'un ensemble (de tuiles) non-achevé sont **perdus**.

- les P.V des Routes Commerciales non-complètes sont marqués en totalité, par un seul Personnage : soit 1 P.V, par tuile Route + 2 P.V, par Symbole de Factions. La Route est contrôlée par un Personnage ou occupée par un seul Camp (pour le Jeu en Equipes).

Variante « Infos et Rumeurs » :

- à son Tour de jouer : on a le **choix de prendre une tuile** parmi **trois tuiles** retournées « face-visible », en plus de **la pile** de la pioche « face-cachée ».

Variantes proposées par : JFG - décembre 2018.