

TOUR DE JEU (Joueur)

ETAPE 1 : PLANIFICATION (Choisir une seule des options)

- **Enlever tous ses dégâts** Personnage et Vaisseau (obligatoire si joueur vaincu).
Rappel : un joueur vaincu perd 3000 Crédits et tous ses Secrets, et son tour s'arrête.
- **Se déplacer** (nombre de cases inférieur ou égal à l'Hyperdrive du Vaisseau).
Arrêt immédiat si Patrouille avec Réputation neutre ou négative sur une case.
Arrêt immédiat si arrivée sur la case *Maelstrom*.
Se déplacer "directement" sur une case (par une capacité) est instantané.
- **Gagner 2000 Crédits** (les Crédits peuvent être échangés entre joueurs, où qu'ils soient).
- **Résoudre une capacité "Planification"** indiquée sur une de ses cartes.

ETAPE 2 : ACTION

Effectuer les actions suivantes au choix, dans n'importe quel ordre, chacune une seule fois.

- **LIVRER** des cargaisons et des primes sur la Planète de destination (une seule action pour livrer plusieurs cargaisons et primes sur la même Planète, dans l'ordre de son choix).
Pour livrer une cargaison ILLÉGALE, il faut lancer 1 Dé et obtenir un résultat "Touche" (étoile noire). Avec tout autre résultat, même Critique (étoile blanche), il faut résoudre une carte BdD N°1 (*une des 4, piochée au hasard*).
Livrer un Contact d'une Prime permet de gagner la récompense de Capture, puis retire de la partie la carte Prime et le pion Contact correspondant.

- **ACQUÉRIR UNE CARTE DU MARCHÉ** si vous êtes sur une planète (Cargaison, Equipement & Module, Primes, Missions & Membres, Luxe, Vaisseaux). Avant d'acheter on peut éventuellement défausser une seule carte d'un Marché de son choix.

Payer le coût indiqué en Crédits. On peut **troquer** ses Atouts actuels (Cargaison, Equipement, Module) pour réduire un coût d'achat, en défaussant de son Perso ou Vaisseau une carte ayant une valeur en Crédits. Pour acheter un nouveau Vaisseau on doit obligatoirement troquer l'ancien (le nouveau vaisseau n'a aucun dégât). La carte de l'ancien vaisseau n'est PAS remise dans le paquet Marché.

On ne gagne pas de Crédits si on troque un Atout d'une valeur supérieure au prix d'achat.

Acquérir ou gagner une carte d'un Marché fait déplacer une Patrouille, vers le joueur actuel, selon la nouvelle carte révélée remplaçant celle achetée ou gagnée (pas défaussée). Une Patrouille s'arrête lorsqu'elle rejoint sa cible (sans l'attaquer).

Si la Patrouille ne peut pas atteindre la case du joueur ciblé lors de son déplacement, ce joueur choisit la route empruntée si plusieurs sont possibles.

- **RÉSOUTRE UNE CAPACITÉ "ACTION"** indiquée sur une de ses cartes (*on peut résoudre plusieurs capacités mais chaque capacité n'est résolue qu'une seule fois pendant l'étape*).

- **ÉCHANGER** des cartes (Mission, Prime, Cargaison, Membre, Module, Equipement) avec un ou plusieurs joueurs sur la même case. Pas d'échange de Vaisseau ou de Secret.

ETAPE 3 : RENCONTRE

Résoudre une Rencontre (et une seule) selon la case où on se trouve :

- **PATROUILLE** : faire un Combat Spatial (OBLIGATOIRE si Réputation négative auprès de la faction, sinon FACULTATIF). Au choix si plusieurs factions de réputation négative.
- **RÉSOUTRE UNE CAPACITÉ "RENCONTRE"** indiquée sur une de ses cartes (*une seule par tour*). Une MISSION (carte BdD) peut donner une série de Tests, elle continue tant que le joueur n'est pas vaincu ou qu'un test raté indique qu'elle a échoué.
- **RENCONTRE DE "CASE"** (Planète, Escale ou Maelstrom). Piocher la carte correspondante et suivre les instructions pour le lieu concerné. Elle est défaussée une fois résolue. *Exceptions : Un secret reste face cachée et n'est consultable que par le joueur. Un Atout est conservé par le joueur, selon les instructions de la carte.*
- **CONTACT** (sur une Planète). Rencontrer le Contact sur la Planète (mis face visible) en résolvant sa carte BdD (il reste sur la Planète, sauf si la BdD indique de le retirer).
Si on a une Prime sur lui, on peut attaquer le Contact (Combat). On peut consulter la carte BdD avant de décider d'attaquer. Un Contact ayant une Prime peut être éliminé (récompense immédiate) ou capturé (récompense après livraison à la destination). En cas de victoire le pion *Contact* et sa carte sont retirés de la partie. Si on échoue on conserve la carte *Prime* et le pion *Contact* reste sur la Planète.
Une Prime peut concerner un Contact correspondant à un atout MEMBRE D'ÉQUIPAGE. Si le membre est sur votre vaisseau, on peut le combattre comme action de Rencontre (élimination ou capture). En cas d'échec le membre quitte le vaisseau (carte défaussée et pion mis sur la case Contact vide la plus proche du joueur, sans tenir compte du type).
Si le membre est avec un autre joueur, il faut être sur la même case et faire un combat (terrestre sur une Planète ou spatial sur case escale. Le joueur propriétaire peut protéger le membre et faire le combat à sa place (l'I.A. ne protège pas ses membres).

FIN DU TOUR : le tour du joueur suivant débute, jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

GAGNER LA PARTIE

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 10 Gloires (les Crédits départagent en cas d'égalité), la partie se termine immédiatement.

Notez qu'en cas d'égalité de Gloire entre plusieurs joueurs, chacun est considéré comme le plus célèbre (y compris en début de partie, quand tout le monde a 0 Gloire).

Gain de Gloire : Accomplir les objectifs de son Personnage ou de son Vaisseau, Accomplir des Missions ou chasser des Primes, Livrer des Cargaisons illégales, Rempporter des Combats contre des Patrouilles Niveau 2 ou 3, Utiliser des cartes du paquet Marché "Luxe".

COMBAT

Combat terrestre (dégâts sur le Personnage) ou spatial (dégâts sur le vaisseau) contre un Contact, une Patrouille ou un ennemi de Mission ou Rencontre.

Le combat contre un autre joueur est terrestre si les joueurs se trouvent sur une Planète, sinon il est spatial. Le joueur actif est L'ATTAQUANT, sa cible est le DÉFENSEUR.

Combat spatial contre une Patrouille :

- En cas de victoire du joueur, **-1 Réputation** pour cette faction et gain des récompenses indiquée sur le pion. Le pion Patrouille est retiré du plateau et remplacé par le suivant de sa faction (mis en jeu sur la case adjacente à sa pioche).

- En cas d'échec du joueur, **déplacer la Patrouille** sur une case adjacente au choix.

Une Patrouille de **niveau IV** ne peut PAS être vaincue et inflige toujours les dégâts requis pour vaincre automatiquement un joueur (pas de jets de dés Combat).

I) Lancer les Dés de l'Attaquant (nombre égal à la valeur Combat terrestre ou spatial).

L'Attaquant puis le défenseur peuvent utiliser des capacités pour modifier la valeur de combat, puis pour relancer les dés (un dé peut être relancé plusieurs fois).

II) Calculer les dégâts de l'Attaquant.

1 touche (étoile noire) = 1 dégât, 1 critique (étoile blanche) = 2 dégâts.

L'Attaquant puis le défenseur peuvent utiliser des capacités pour modifier ou ajouter des résultats de dés.

III) Lancer les Dés du Défenseur et calculer les dégâts. Le Défenseur puis l'Attaquant peuvent utiliser des capacités pour modifier la valeur de combat, puis pour relancer les dés (un dé peut être relancé plusieurs fois).

IV) Déterminer le vainqueur : L'Attaquant gagne s'il effectue autant ou plus de dégâts que l'adversaire, sinon c'est le Défenseur qui gagne. Résoudre les effets de victoire ou d'échec.

En cas de victoire, on gagne la récompense même si on sera vaincu à l'étape V.

V) Appliquer les dégâts respectifs aux Personnages (terrestre) ou aux Vaisseaux (spatial).

Les dégâts au-delà de la valeur max de Santé ou de Coque sont ignorés.

Un défenseur de type **Patrouille**, Contact ou Ennemi de carte n'applique pas les dégâts, il gagne ou perd directement le combat sans conserver ses blessures.

JOUEUR VAINCU : Un joueur est vaincu si son Personnage ou Vaisseau a un nombre de dégâts égal ou supérieur à sa Santé ou sa Coque. Il perd 3000 Crédits (tous s'il a moins), défait tous ses Secrets et couche sa figurine. Son tour prend fin immédiatement après avoir terminé l'action en cours (ou l'étape). Un joueur vaincu ne peut pas être attaqué, mais on peut attaquer un de ses membres d'équipage s'il a une Prime.

TEST DE COMPETENCE

Chaque Personnage ou Membre d'équipage possède une ou plusieurs Compétences qu'il maîtrise. Une capacité peut donner temporairement une Compétence, le temps de la durée de l'effet. Le joueur prend en compte toutes les occurrences de la Compétence testée, celles de son équipage sont considérées comme les siennes.

Lancer **2 Dés** lorsqu'une carte demande un Test de Compétence.

- **Néophyte** : le joueur ne possède PAS la compétence testée.
Réussite = au moins 1 Critique (étoile blanche).
- **Compétent** : le joueur possède UNE fois la compétence testée.
Réussite = au moins 1 Critique ou 1 Touche (étoile noire).
- **Expert** : le joueur possède DEUX fois ou plus la compétence testée.
Réussite = au moins 1 Critique ou 1 Touche ou 1 Concentration (œil).

Les effets de réussite ou d'échec sont indiqués sur la capacité du test. Certaines cartes n'indiquent pas d'effet en cas de réussite ou d'échec, cela signifie qu'il n'y a pas d'autre conséquence que la réussite ou l'échec du test.

Les symboles sont répartis comme suit sur chaque Dé 8 faces :

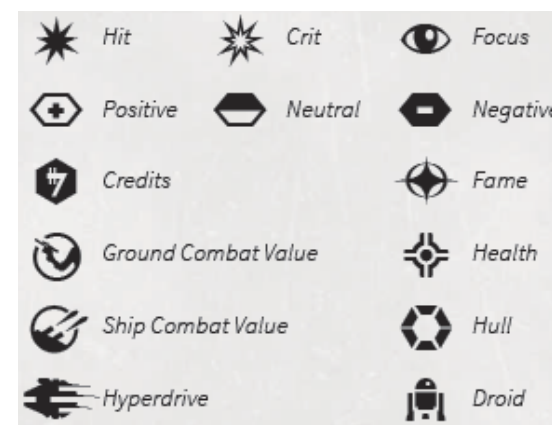
1 Critique (Crit)

3 Touches (Hit)

2 Concentration (Focus)

2 vierges

Rappel : un Critique n'est PAS considéré comme une Touche.



MISE EN PLACE (+ Solo)

1. Assembler le PLATEAU : Ord Mantell-Lothal-Kessel-Nal Hutta-Naboo-Takodana.

2. Préparer les pions PATROUILLES : classer par Niveau (points blancs au dos), les Niveaux 1 sont mis faces visibles sur les quatre cases d'Escale (point jaune) aux extrémités du plateau, selon leur faction. Les Niveaux 2 à 4 forment une pile par faction, classée dans l'ordre et placée près de ces cases Escale.

3. Préparer les pions CONTACTS : faces cachées, mélangés puis placés sur chaque case Contact du plateau selon la couleur et le nombre de points affichés au dos.

4. RÉSERVES des autres pions : séparer les pions CREDITS, DEGÂTS et OBJECTIFS.

5. Choisir les PERSONNAGES : Prendre 1 carte Personnage (face "Objectif personnel") et sa tuile, 1 plateau Joueur et 1 marqueur Gloire placé sur 0 Gloire, 4 pions Réputation (1 par faction) placés sur la piste correspondante sur le plateau Joueur, 1 fiche Vaisseau de départ sur la face G9 Rigger ou Chasseur G-1A, 4000 Crédits au 1er joueur (+2000 par suivant), 1 carte Référence (*résumé des règles*). L'I.A. doit avoir les mêmes composants, avec les exceptions suivantes : le Personnage I.A. de départ doit avoir comme carte BdD le N°91 ou 92, son Vaisseau est obligatoirement un G9 Rigger et elle ignore la capacité et l'objectif de son perso. L'I.A. débute avec 6000 Crédits (*en tant que 2e joueur*).

6. PRÉPARER les Personnages : selon les instructions en bas de la carte Personnage, prendre la carte BdD ("Base de Données") indiquée et la placer selon son type dans "Cargaison" du Vaisseau ou "Mission / Prime" du plateau Joueur. Placer la tuile représentant le Personnage sur la planète de départ indiquée et modifier sa Réputation si les instructions l'indiquent.

L'I.A. suit la même préparation et doit placer en plus un pion Objectif sur la destination indiquée par sa Cargaison ou Mission / Prime de départ.

Mélanger toutes les cartes I.A. et les placer à côté de la carte *Personnage* I.A. (ces cartes permettent de gérer les actions I.A. et lui ajouter des Objectifs).

7. Préparer les PAQUETS et les FICHES : mélanger chaque paquet MARCHÉ (6 différents, placés au bas du plateau principal) et révéler sur le dessus du paquet la première carte de chacun, mélanger chaque paquet RENCONTRE (7 différents, placés à côté de leurs planètes ou Escale). Le paquet BdD (BASE DE DONNEES) n'est PAS mélangé, la réserve des fiches VAISSEAUX reste à portée de main.

EXTENSION AFFAIRES EN SUSPENS**MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE**

- +91 cartes *Rencontre* (Takodana #10 remplace la carte de base).
- +45 Cartes *Marché* et +52 cartes *Base de Données* (*classement par ordre des numéros*).
- Utiliser les 2 tuiles **MONDES DU NOYAU** au bout de la carte de la galaxie à la place de celles de base. Mélanger le paquet *Rencontre* correspondant. Les 2 **patrouilles** de chaque côté commencent sur la même escale.
- **Contacts orange** : 1 contact orange est placé au hasard, face cachée, sur chaque planète sauf les Mondes du Noyau.
- **Carte de référence** : 1 aide *Affaires en suspens* pour chaque joueur.
- **Base de Données** : L'ajout de l'extension fait que certaines cartes de base n'ont plus le bon compte du nombre total de cartes (nombre de points au dos des cartes).

MISE EN PLACE SUPPLEMENTAIRE EN SOLO

- Retirer les 4 **Missions** suivantes du Marché : "Couper le réseau de com," "Vol honnête," "Sabotage de barge à voile," et "Vol à l'arrachée".
- Retirer la carte **Rencontre N°11** du paquet *Anneau Kafrene/Takodana*.
- Modifier le **paquet I.A.** selon la carte BdD du personnage I.A. (6 cartes au total)
 - #91 / #92 : Mélanger la carte I.A. du personnage avec les cartes I.A. de base N° 1, 2, 6, 7 et 9.
 - #90 : Mélanger la carte I.A. du personnage avec les cartes I.A. *Chasseur de Prime* N° 1 à 5. Un perso I.A. *Chasseur de Prime* débute avec le vaisseau *Chasseur G-1A*.

NOUVELLES REGLES

- **Mondes du Noyau**. Les 2 emplacements horaire et antihoraire sont des planètes. Lors d'une rencontre, on doit signaler avant de piocher la carte si on souhaite visiter le Monde du Noyau ou le traverser et on résout la section correspondante.
- **Contacts orange**. Si un contact révélé correspond à un joueur, le jeton *Contact* est défaussé sans le résoudre et une autre rencontre doit être effectuée immédiatement.
- **Acquérir des cartes du Marché**. Avant l'achat, on peut défausser une seconde carte du même paquet (toujours sans déplacement de patrouille ni révélation de contact).
- **Prime sur personnage joueur**. Si un joueur possède une prime pour le personnage d'un autre joueur, comme le pion *Contact* est défaussé automatiquement, il doit rencontrer ce personnage sur son emplacement pour le combattre. On ne peut pas capturer un autre joueur, ni résoudre une Prime contre soi-même (on peut la garder).
- **Icône Révéler Contact**. L'effet s'active lorsqu'une carte est révélée après un achat ou un gain du Marché. Si le nombre de joueurs dans l'icône correspond, révéler un Contact de la planète (*sans rencontre, ignorer si le joueur n'est pas sur une planète*).
- **Atouts pivotants**. L'Atout de départ est celui avec la flèche. Si la carte est échangée entre joueurs, elle conserve la position dans laquelle elle était. Si elle est défaussée, elle prend sa position initiale (icône *flèche* en haut).

TOUR DE JEU (I.A.)

L'I.A. n'utilise PAS les capacités des cartes, sauf celles augmentant les valeurs de Vaisseau ou de Personnage. Elle ne cherche PAS à accomplir d'objectifs personnels ou de vaisseaux. A son tour, piocher une carte I.A. pour résoudre ses actions à chaque étape puis défausser face cachée sous le paquet. Si l'I.A. ne peut résoudre les actions indiquées, elle ne fait rien.

ETAPE 1 : PLANIFICATION (effectuer la 1ère option applicable)

a) Si l'I.A. vaincue, **retirer ses dégâts** Personnage et Vaisseau.

b) **Se déplacer vers l'objectif le plus proche** par le chemin le plus court.

Si l'objectif le plus proche est la case où se trouve déjà l'I.A., effectuer le gain de Crédits.

L'I.A. n'est PAS arrêtée par la case *Maelstrom*. Elle DOIT s'arrêter sur une case avec une **Patrouille de Réputation neutre ou négative**, sauf si un autre chemin à égale distance lui fait éviter la **Patrouille** ou qu'elle peut s'arrêter avant sur une Planète (à 2 cases max).

Arrêt sur une Planète : Pendant un déplacement, si l'I.A. peut s'arrêter sur une Planète 1 ou 2 cases avant une Escale, elle choisit cette option. Si elle a le choix entre 2 Planètes elle choisit celle la plus proche de son objectif (si égalité, choisir au hasard).

c) **Gagner 2000 Crédits.**

ETAPE 2 : ACTION (voir les instructions de la carte I.A.)

Accomplir des Missions/Livrer des Cargaisons : L'I.A. n'effectue pas de Tests et ne résout pas de cartes BdD, elle gagne directement la section *Récompense* de la Mission ou Cargaison (ne lance pas de Dé pour une cargaison illégale mais peut prendre des dégâts).

En cas d'**achat d'une carte du Marché**, résoudre les étapes dans l'ordre.

1) Défausser la carte du paquet spécifié si l'une des conditions est remplie : non achetable sur la Planète actuelle, pas assez de Crédits, pas d'emplacement disponible correspondant à la carte, carte du paquet *Vaisseaux* moins chère ou égale au prix du vaisseau actuel.

2) Acheter la carte si possible (même un Atout non utilisable comme un membre d'équipage "Personnel d'Assistance"). Si elle achète un Vaisseau (le plus cher possible en cas de choix), l'I.A. troque l'ancien mais ne troque jamais ses Atouts.

3) Si achat, révéler la prochaine carte du paquet et résoudre le **déplacement de Patrouille vers l'I.A. (route la plus courte possible)**.

Si achat impossible (pas assez de Crédits, pas d'emplacement, etc.), l'I.A. ne fait rien.

ETAPE 3 : RENCONTRE (voir les instructions de la carte I.A.)

L'I.A. ne résout jamais de carte *Rencontre* (de case ou autre).

En cas de **gain d'un Membre d'équipage** : si la carte BdD d'un Contact indique un Membre, le placer dans un emplacement vide du vaisseau (remplacer au hasard si tous occupés) sans dépenser de Crédits ni effectuer de Test ou Capacité de la BdD.

En cas de choix de révélation d'un Contact face cachée et qu'aucun ne l'est sur la planète, regarder la BdD d'un Contact face visible (classe la plus basse ou, en cas d'égalité, le plus à gauche) pour voir s'il s'agit d'un Membre et le gagner si la carte I.A. l'indique.

SOLO AVEC L'EXTENSION AFFAIRES EN SUSPENS

REGLES SUPPLEMENTAIRES POUR L'I.A.

- Elle ne traverse jamais les **Mondes du Noyau**.
- Elle peut défausser jusqu'à **2 cartes** avant un achat dans le **Marché** (étape 1).
- Elle n'achète pas de **Cargaison** ayant une **Patrouille** comme destination.
- Elle effectue la rotation d'une carte **Cargaison pivotante** à la livraison et fait le 2^{ème} objectif (pion *Objectif* vers la nouvelle destination).
- Lorsqu'elle résout l'icône **Révéler contact** après l'achat d'une carte du Marché, elle choisit le contact du niveau le plus bas (au hasard si plusieurs). Si le contact est un personnage de joueur, il est défaussé et l'action est refaite.
- Elle n'utilise pas de fiche **Ambition**. Le joueur choisit son Ambition parmi 2 au hasard et l'I.A. débute la partie avec 6000 Crédits et doit gagner 2 Gloire en plus.

REGLES SPECIALES POUR I.A. **CHASSEUR DE PRIME** (Personnage avec BdD #90)

- Lorsqu'elle doit acheter une carte Prime du Marché, l'I.A. *Chasseur de Prime* défausse les cartes "*Avis de recherche*" et "*Courtier en information*".
- Lorsqu'elle active l'icône *Révéler Contact* après l'achat d'une carte, l'I.A. *Chasseur de Prime* révèle un Contact dont la Classe correspond à une de ses Primes, si possible.
- Si elle révèle un Contact correspondant à un personnage en jeu, l'I.A. *Chasseur de Prime* défausse ce contact et refait l'action, si possible.
- L'I.A. ne protège pas ses membres d'équipage s'ils sont attaqués.
- Lorsque l'I.A. doit défausser une carte *Cargaison* du Marché pour gagner des Crédits, les effets *Patrouille* et/ou *Révéler Contact* de la prochaine carte révélée sont ignorés.

L'I.A. *Chasseur de Prime* cherche toujours à rencontrer ou se déplacer vers une de ses Primes à cibler, dans l'ordre de préférence *Personnage* > *Membre d'équipage* > *Contact face visible* du plus bas niveau.

Si aucune cible ne correspond, elle rencontre ou se déplace vers le Contact *face cachée* de plus bas niveau correspondant à la **couleur** d'une de ses Primes. Si plusieurs choix sont possibles, elle choisit la plus proche d'elle (au hasard si égale distance).

Chaque rencontre est résolue selon son type (Opposé ou Non opposé). Il peut s'agir d'un **Contact** (révélé si face cachée, non-opposé s'il correspond à une Prime, sinon rencontre terminée et fin de l'étape), d'un **Membre d'équipage** (non opposé, ou opposé si le joueur protège son équipage de l'attaque) ou du **Personnage du joueur** (opposé).

- ✓ Non opposé : Le Contact ou Membre rencontré est directement retiré du jeu. L'I.A. gagne la récompense d'élimination puis elle subit les dégâts égaux à la valeur Combat sur la carte Prime (sur son personnage si combat terrestre, sinon sur son vaisseau).
- ✓ Opposé : L'I.A. attaque le Personnage en combat normal (*Terrestre sur une planète, sinon Vaisseau*). Si elle perd, elle défausse la carte Prime. Si elle gagne, elle prend la récompense d'élimination (carte du Membre retirée du jeu). Si elle vainc le personnage du joueur, l'I.A. gagne 5000 Crédits, 1 Gloire et modifie sa réputation pour 2 factions, inversement aux positives/négatives du joueur (Prime retirée du jeu).