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

LA GUERRE DES ÉTOILES

LE JEU DU FILM

REGLE DU JEU

3 À 6 JOUEURS.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT....

SUITE À LA TENTATIVE ET À L'ÉCHEC DE DESTRUCTION DE L'ETOILE DE LA MORT PAR L'ALLIANCE REBELLE, L'EMPEREUR CHARGEA DARK VADOR D'ACHEMINER SA STATION DE COMBAT RÉVOLUTIONNAIRE VERS ENDOR OU IL POURRAIT ACHEVER EN SECRET SON SUPERLASER.

SUR LA ROUTE D'ENDOR, DARK VADOR REÇUT UN MESSAGE : DES SONDES ONT DÉTECTÉ UNE IMPORTANTE BASE DE REBELLES DANS LES ALENTOURS DU SYSTÈME STELLAIRE DE D'RINBA. GUIDÉ PAR LA HAINE DE L'ALLIANCE REBELLE, IL INDIQUA À L'EMPEREUR SON INTENTION DE DÉVIER L'ETOILE DE LA MORT VERS LE SYSTÈME D'RINBA. AVEC L'ESCORTE DE DEUX DESTROYERS IMPÉRIAUX, DARK VADOR PRÉVOIT LA DESTRUCTION DE LA PLANÈTE DES REBELLES.

LORSQUE LES REBELLES DE D'RINBA INTERCEPTÈRENT CE MESSAGE, IL NE LEUR RESTA PLUS QU'À ENVOYER UNE ÉQUIPE DE LEURS MEILLEURS GUERRIERS POUR DÉTRUIRE L'ETOILE DE LA MORT AVANT QU'ELLE N'ARRIVE À PORTÉE DE TIR DE LEUR PLANÈTE. EN UTILISANT UN VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT IMPÉRIAL QU'ILS AVAIENT VOLÉ ET UN SYSTÈME DE CODE, LES REBELLES ARRIVÈRENT À MONTER À BORD DE LA STATION.

Pendant ce temps, sur l'Etoile de la Mort, Dark Vador fait route vers D'rinba IV.

Vous êtes les guerriers des troupes Rebelles choisis pour accomplir cette périlleuse mission !
Avant de mettre en marche la cassette vidéo et de te lancer dans cette mission, suis les instructions de montage ci-dessous et lis la règle du jeu à tous les joueurs.

CONTENU

1 plateau de jeu, avec un centre amovible contenant :
- l'étage du noyau du réacteur de l'Etoile de la Mort
- la piste supérieure de jeu

Pièces en carton :
- portique d'entrée du réacteur
- cartes de Code Couleur du noyau du réacteur
- 6 indicateurs de Force (ou de puissance)
- 2 cartes de combat
- 36 explosifs de 6 couleurs différentes

Pièces en plastique:
- 1 noyau de réacteur en 2 parties
- 6 personnages Rebelles
- 6 R2 droïd
- 1 personnage Stormtrooper
- 6 attaches colorées

- 50 cartes de Données
- 24 cartes Force
- 6 cartes Mission
- 1 dé
- 1 cassette vidéo de 60 minutes

> CONSTRUIS L'ETOILE DE LA MORT

1 Détache avec précaution les pièces du jeu et jette les morceaux de carton inutiles. Détache les pièces en plastique de leur armature en utilisant des ciseaux à bouts ronds. Chaque R2 droïd est composé de trois parties de même couleur qui doivent être emboîtées les unes dans les autres pour former le personnage. Voir le schéma 1.

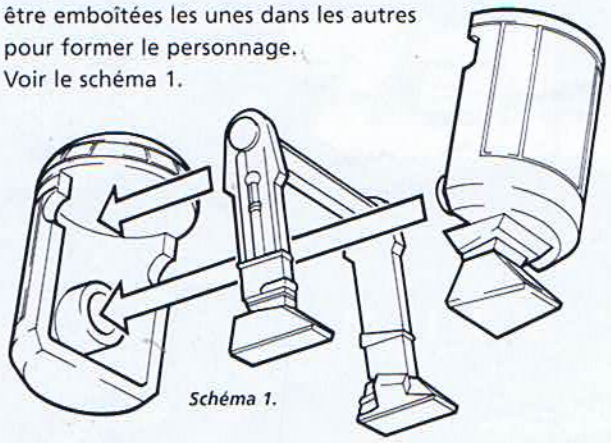


Schéma 1.

2 Aligne les trois pointes de la tour du noyau du réacteur avec les trois encoches qui se trouvent à l'intérieur du noyau. Place les pointes dans les encoches pour assembler la tour et le noyau.

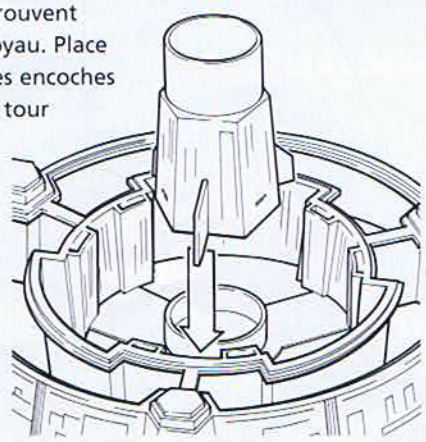


Schéma 2.

3 Découpe le centre du plateau de jeu et pose les pièces sur le côté sans en perdre. Place le noyau du réacteur en plastique dans l'espace qui se trouve au centre du plateau de jeu. Voir le schéma 3.
Remarque :
Le sens dans lequel tu places le réacteur n'a pas d'importance.

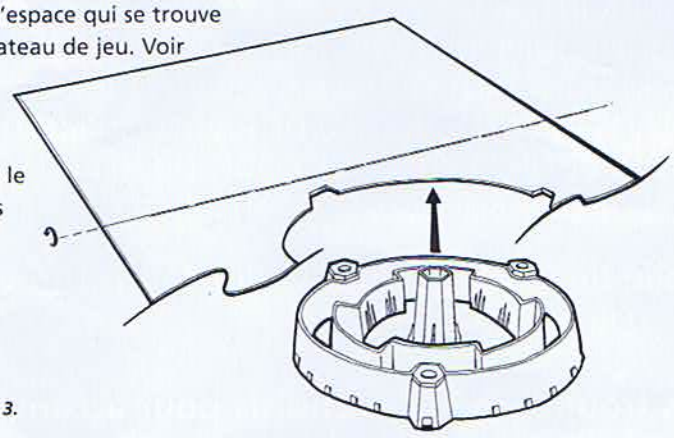


Schéma 3.

4 Maintenant, prends la pièce (A) et insère la sur le centre du noyau du réacteur pour former son étage inférieur. Voir le schéma 4.

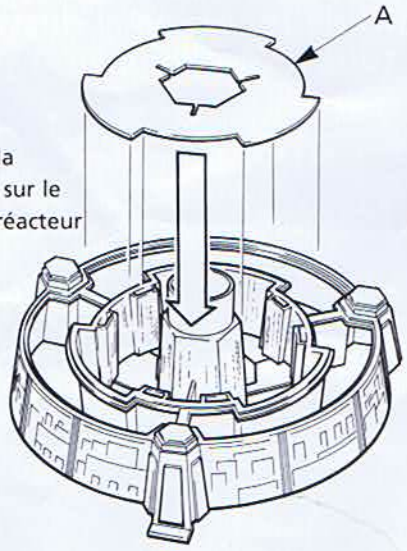


Schéma 4.

5 Place la pièce (B) sur l'anneau qui entoure le noyau du réacteur en appuyant doucement pour la fixer. Voir le schéma 5. Ceci constitue la piste supérieure de jeu.

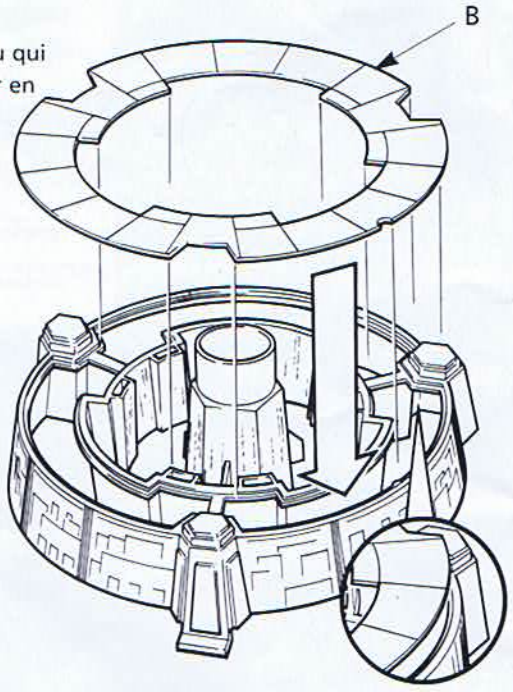


Schéma 5.

6 Pose le portique d'entrée (C) sur le couvercle du noyau du réacteur. L'ensemble doit être bien fixé. Voir le schéma 6. Puis, en utilisant la pièce (D), plie les attaches colorées et insère-les dans les trois fentes situées au sommet du capuchon du noyau du réacteur comme le montre le schéma.

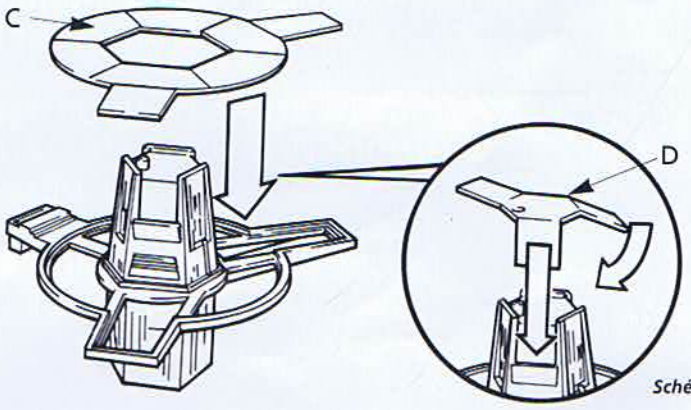


Schéma 6.

7 Enfin, pose le couvercle sur le plot central du noyau, en t'assurant que les deux passerelles du portique sont opposées à 2 des 3 tours de Contrôle surélevées comme le montre le schéma 7. Ton plateau de jeu est maintenant complètement assemblé.

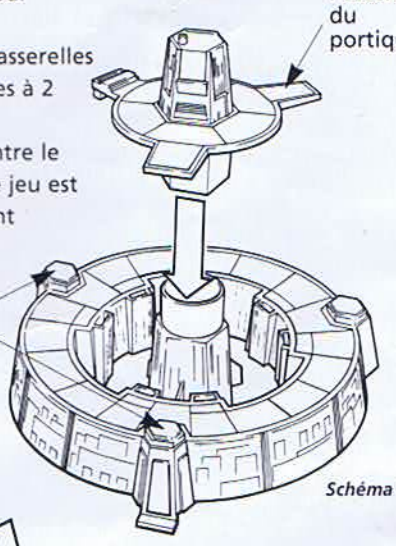


Schéma 7.

8 Place maintenant un curseur en plastique à travers la fente dans chacun des indicateurs de Force (ou de puissance) comme le montre le schéma 8.

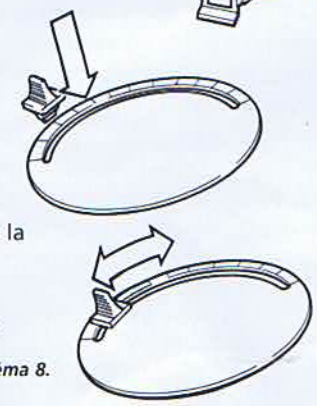


Schéma 8.

>PREPARE-TOI A JOUER

1. Place le plateau de jeu devant la télévision afin que chaque joueur puisse voir clairement l'écran. Les joueurs doivent s'assoir de façon à pouvoir atteindre facilement le plateau de jeu et à avoir suffisamment de place devant eux pour laisser les cartes et autres éléments à la vue de tous les autres joueurs.

2. Sépare les cartes Force, Mission, et de Données puis mélange bien chaque paquet. Dispose le paquet des cartes de Données et celui des cartes Force face cachée aux endroits prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Distribue une carte Mission à chaque joueur. Tu dois garder cette carte devant toi à la vue de tous. Enlève du jeu les cartes non utilisées. Dispose les cartes de combat triangulaires à côté du plateau de jeu.

3. Au début de la partie, chaque joueur aura besoin des éléments suivants :
   1 Rebelle et 1 R2 droïd de la même couleur;
   6 explosifs de même couleur que le Rebelle et le R2 droïd;
   1 indicateur de Force (ou de puissance) pour enregistrer les points Force du Mal.

4. Place tes éléments comme suit :
   ton Rebelle sur le quai d'arrimage;
   ton R2 droïd dans le centre de réparation des R2 droïd;
   tes explosifs et ton indicateur de Force (ou de puissance) devant toi.

5. Place le curseur de ton indicateur de Force sur le niveau "0".

6. Place le Stormtrooper dans le centre de contrôle des Stormtroopers.

7. Mets la cassette vidéo dans le lecteur de cassette **mais ne la mets pas encore en marche !**

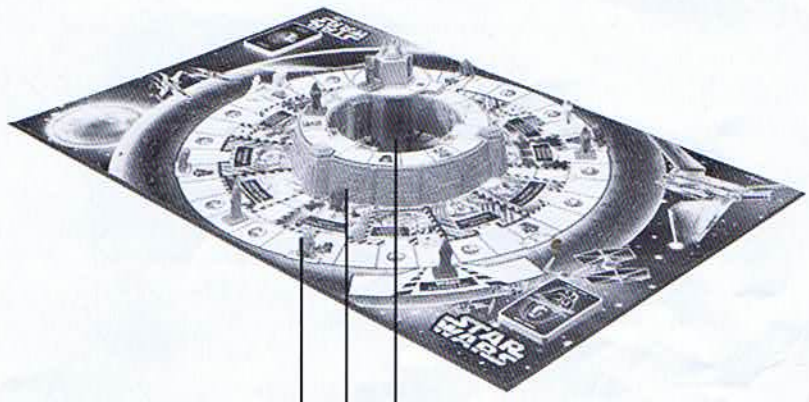
(Attention : la cassette vidéo restera en marche tout au long du jeu. Elle doit uniquement être arrêtée quand un joueur a gagné la partie).

> IL TE FAUT SAVOIR

COMMENT REUSSIR A DETRUIRE L'ETOILE DE LA MORT

Ta mission est de détruire le système central de l'Etoile de la Mort avant qu'il ne réduise à néant la planète des Rebelles. Pour réussir ta mission, tu dois placer tes 6 explosifs autour de l'Etoile de la Mort dans l'ordre exact où ils sont indiqués sur ta carte Mission.

Pour placer tes explosifs.
Les trois premiers explosifs doivent être placés sur le niveau inférieur de l'Etoile de la Mort. Les explosifs 4 et 5 doivent être placés dans les pièces situées sur le niveau supérieur mais seulement lorsque l'accès est autorisé par Dark Vador. Ton dernier explosif doit être placé sur le panneau d'accès au noyau du réacteur.



Le plateau de jeu représentant l'Etoile de la Mort se compose de trois parties :

LE NIVEAU INFERIEUR
LE NIVEAU SUPERIEUR
LE NOYAU DU REACTEUR

COMMENT SE DEPLACER SUR L'ETOILE DE LA MORT

- A ton tour, lance le dé. Si le dé s'arrête sur un chiffre, tu peux choisir de déplacer ton Rebelle ou ton R2 droïd du nombre de cases indiquées sur le dé. Si tu arrives sur une case où se trouve déjà le Rebelle d'un autre joueur, prends une carte de Données à ce joueur.

- Si le dé s'arrête sur le symbole de Stormtrooper, avance Stormtrooper de **trois cases.**

- Déplace toujours les personnages dans le sens des aiguilles d'une montre sauf si tu deviens l'Elève de Dark Vador. (Voir ***L'ELEVE DE DARK VADOR*** page 6.)

- Dès que l'Etoile de la Mort apparaît à l'écran, avance le plus vite possible.

Rappelle toi que ceci est une course contre la montre ! Passe le dé au joueur suivant dès que tu l'as joué. **N'attends pas d'avoir fini de te déplacer!**

> CARTES DE DONNEES

• Les cartes de Données t'aident à te déplacer sur l'Etoile de la Mort et à effectuer un certain nombre de tâches différentes.
• Tu ne peux piocher une carte de Données que si ton R2 droïd est branché sur un terminal de données.
• Tu n'es pas obligé de lire ces cartes à voix haute mais si tu ne les joues pas immédiatement, tu dois les laisser face visible devant toi pour que tous les joueurs puissent les voir. Si tu choisis de jouer la carte immédiatement, replace-la ensuite au fond de la pioche.
• Certaines cartes sont séparées en deux, le niveau inférieur et le niveau supérieur. Suis les instructions du niveau inférieur jusqu'à ce que tu puisses accéder au niveau supérieur. (Voir ***COMMENT SE DEPLACER ENTRE LES NIVEAUX*** page 5).

Les cartes de Données se répartissent comme suit :

Les cartes Evasion du bloc de Détention
Après avoir joué la carte, replace-la au fond de la pioche.

Les cartes de Code Couleur.
Garde ces cartes pour avoir accès au niveau supérieur et au noyau du réacteur.

Les cartes Symboles
Ces cartes te permettent de faire des choses à des moments particuliers pendant le jeu. Chaque carte représente une scène des films de *La Guerre Des Etoiles* et un symbole. Quand le symbole correspondant apparaît sur l'écran de télévision, tu peux jouer la carte.

Exemple : La carte a ce symbole. *Quand le même symbole apparaît à l'écran, tu peux jouer la carte rapidement.*
Attention : Tu n'es pas obligé de jouer la carte si tu ne le souhaites pas. Mais si tu manques l'occasion, tu devras attendre que le symbole réapparaîsse à l'écran pour pouvoir la jouer. Après avoir joué la carte, replace là au fond de la pioche.

> CARTES FORCE

• Ces cartes sont séparées en deux parties représentant la Force du Bien en haut et la Force du Mal en bas.
• Lis et joue toujours la partie faisant référence à la Force du Bien sauf si tu deviens l'Elève de Dark Vador.
• Fais attention aux cartes qui te font gagner des points Force du Mal. Si tu pioches une de ces cartes, lis-la à voix haute et inscris immédiatement le nombre de points Force du Mal gagnés avec la carte sur ton indicateur de Force (ou de puissance) en déplaçant le curseur.

>DISPOSITION TECHNIQUE DEL'ETOILE DE LA MORT

CENTRE DE REPARATION DES R2 DROÏD
Active ton R2 droïd en le faisant entrer dans cette pièce. Une fois que ton Rebelle s'est rendu dans le centre de réparation des R2 droïd, tu peux utiliser ton lancé de dé pour déplacer ton R2 droïd. Si ton R2 droïd est envoyé au centre de réparation des R2 droïd à un moment du jeu, ton Rebelle n'a pas besoin de retourner dans cette pièce pour que ton R2 droïd puisse à nouveau se déplacer.

TERMINAUX DE DONNEES
Utilise le dé pour déplacer ton R2 droïd vers l'une de ces zones puis entre dans le terminal pour brancher le R2 droïd. Tu n'as pas besoin de faire le chiffre exact pour y arriver. Quand ton R2 droïd est branché sur un terminal de données, tu peux collecter des cartes de Données lorsque ton Rebelle arrive sur une case de Données.
Attention : il ne peut y avoir qu'un seul R2 droïd par terminal de données!

CASES DE DONNEES
Pioche une carte de Données lorsque tu arrives sur une de ces cases mais seulement si ton R2 droïd est branché sur un terminal de données.

CASES FORCE
Pioche une carte Force lorsque tu arrives sur l'une de ces cases.

ENTREES DU CONDUIT A ORDURES
Ces entrées permettent de se déplacer rapidement sur l'Etoile de la Mort. Déplace toi sur l'une de ces cases et ressort par n'importe quelle autre bouche du conduit dessinée sur le plateau pendant le même tour. Entrer dans le conduit et en ressortir correspond à un seul déplacement.

CENTRES DE CONTROLE
Tu auras besoin de rentrer dans ces pièces pour placer tes explosifs. Il n'est pas nécéssaire de faire le nombre exact pour entrer dans l'une de ces pièces.

CASES DE CONDUIT DE PUISSANCE
Emplacement pour les explosifs 4 et 5.

BLOC DE DETENTION
Si tu es arrêté par Stormtrooper, va directement au bloc de détention le plus proche en te déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu ne dois pas entrer dans un bloc de détention toi-même, en te déplaçant sur le plateau de jeu.

TOURS DE CONTROLE
Entrées pour le niveau supérieur de l'Etoile de la Mort.

ACCES AU PORTIQUE D'ENTREE DU NOYAU DU REACTEUR
2 passerelles qui permettent l'entrée dans le noyau du réacteur.

PANNEAU D'ACCES AU NOYAU DU REACTEUR
Emplacement du dernier explosif. Valable pour tous les Rebelles.

CASES VIDES
Ton tour est terminé.

> POUR REMPLIR TA MISSION

LES EXPLOSIFS

Chacun d'entre vous aura un groupe de centres de contrôle dans lesquels il devra placer ses explosifs. Ces explosifs doivent être plaçés dans l'ordre indiqué sur ta carte Mission. Pour placer un explosif, entre dans la pièce en question et place un de tes explosifs au centre.
Si un de tes explosifs est détecté et retiré d'une pièce au cours du jeu, alors cet explosif doit être replacé avant que tu puisses continuer à en mettre d'autres en place. Chaque explosif détecté est replacé devant toi.
Attention : Un ou plusieurs de tes explosifs peuvent être découverts à tout moment. Tu dois replacer ces explosifs avant de pouvoir continuer, même si tu te trouves dans la pièce au moment où ton explosif est découvert. Utilise les conduits à ordures pour retourner à la pièce d'origine le plus rapidement possible !

> COMMENT SE DEPLACER ENTRE LES NIVEAUX

Quand, vers la fin de la partie, l'alarme retentit et la mention 'NIVEAU SUPERIEUR OUVERT' apparaît à l'écran, tu peux passer à ce niveau par l'une des trois tours de contrôle. Pour passer par les tours de contrôle tu dois avoir une carte de Données avec un Code Couleur qui correspond à la couleur visible sur le côté du noyau du réacteur, opposé à la tour par laquelle tu as choisi d'entrer. Voir le schéma 9.

Fais correspondre les couleurs pour entrer ici.

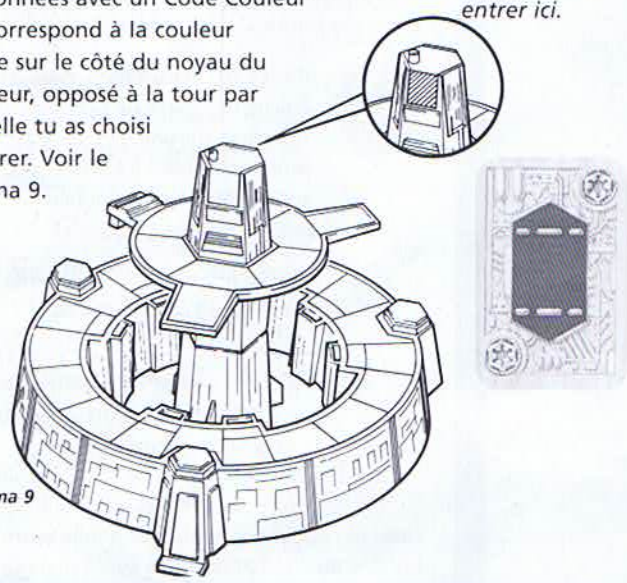


Schéma 9

PANNEAU D'ENTREE DANS LE NOYAU DU REACTEUR

Ton dernier explosif sera placé ici. Pour te déplacer vers l'un des deux portiques d'entrée, tu dois posséder les **deux** cartes Code Couleur qui correspondent à celles du bas de ta carte Mission. Si tu n'as pas les bonnes couleurs, tu dois continuer à collecter les cartes de Données jusqu'à ce que tu obtiennes la bonne combinaison de couleurs.

Place le sixième explosif ici pour gagner la partie.

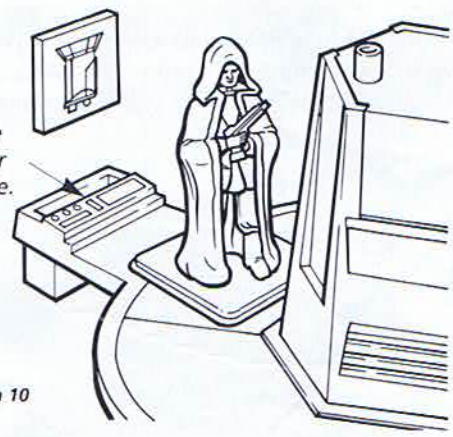


Schéma 10

> LES FORCES IMPERIALES

DARK VADOR

Dès que tu es entré dans l'Etoile de la Mort, Dark Vador détecte ta présence et la présence de la Force du Bien. Quand Dark Vador s'adresse à la personne qui utilise la Force, **il fait référence au dernier joueur à avoir lancé le dé.** Si c'est toi, réponds immédiatement : **"Oui Dark Vador"**. Quand Dark Vador appelle l'un d'entre vous selon votre position sur le jeu (par exemple, celui qui possède le plus de cartes de Données), mettez-vous rapidement d'accord entre vous et cette personne doit alors répondre.

Quand Dark Vador demande au commandant de l'Etoile de la Mort d'envoyer des Stormtroopers à différents endroits ou de changer les codes de sécurité interne, **le dernier joueur à avoir lancé le dé doit effectuer ces instructions.**

Quand Dark Vador donne l'ordre **" Faîtes pivoter le niveau supérieur"**, sauf s'il s'adresse directement à l'Elève, **le dernier joueur à avoir lancé le dé doit déplacer le sommet du noyau du réacteur d'un cran** afin que les portiques s'alignent avec deux nouvelles tours.

STORMTROOPER

Stormtrooper se déplace de 2 façons:
- avec le dé losque tu obtiens le symbole de Stormtrooper
- avec les carte de Données "STORMTROOPER CHERCHE". Place le Stormtrooper dans la pièce indiquée sur la carte.

Stormtrooper te cherchera en permanence ainsi que tes explosifs. Si Stormtrooper arrive sur une case ou dans une pièce où se trouve ton Rebelle, tu es arrêté et tu dois immédiatement placer ton Rebelle dans le bloc de détention le plus proche en te déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre. Stormtrooper reste où il est.

Guette la mention **EVASION DU BLOC DE DETENTION** qui apparaîtra rapidement sur l'écran à intervalles réguliers. Ceci te délivre du bloc de détention.

Attention : si tu es dans le bloc de détention, tu ne peux pas déplacer ton Rebelle tant que tu n'as pas été libéré. Tu peux cependant continuer à jouer le dé pour déplacer ton R2 droïd si tu en as besoin.

Si Stormtrooper arrive dans un terminal de données où un R2 droïd est branché, le R2 droïd se débranche automatiquement (déplace ton R2 droïd sur la case qui se trouve à gauche du terminal de données où il était branché). Tu devras utiliser le dé pour déplacer ton R2 droïd jusqu'au prochain terminal de données disponible avant de pouvoir collecter de nouvelles cartes de Données.

Si Stormtrooper détecte un de tes explosifs alors qu'il fouille les pièces (comme indiqué sur les cartes de Données), ces explosifs te sont rendus et tu dois les replacer.

L'ELEVE DE DARK VADOR

L'un d'entre vous va passer du côté de la Force du Mal sous le contrôle de Dark Vador. Quand Dark Vador appelle son Elève, le joueur qui possède le plus de points Force du Mal à ce moment là doit répondre.
Quand tu es devenu l'Elève, tes objectifs changent. En utilisant le pouvoir de la Force du Mal, tu peux maintenant te déplacer dans toutes les directions et entre les différents niveaux. En tant qu'allié de la Force du Mal tu dois maintenant essayer d'empêcher le sabotage de l'Etoile de la Mort en barrant la route aux Rebelles. Fais attention au Rebelle qui mène la course pour détruire l'Etoile de la Mort et engage le combat avec lui !
Quand l'élève reçoit l'ordre d'escorter les Rebelles vers une autre partie du vaisseau, il doit aller avec eux à cet endroit. L'élève peut entrer et sortir de tout bloc de détention comme il le souhaite.

AVERTISSEMENT A TOUS

NE SOUS-ESTIMEZ PAS LE POUVOIR DE LA FORCE DU MAL!

Les points des Forces du Mal sont marqués sur ton indicateur de puissance avec le curseur. Ils sont gagnés grâce aux cartes Force et parfois grâce à Dark Vador lui-même. Rappelle toi, la Force est avec toi, mais Dark Vador essayera toujours de te battre. Plus tu collectes de points Force du Mal, plus tu deviens vulnérable. Garde toujours un oeil sur le nombre de points Force du Mal que tu as sur ton indicateur de Force car Dark Vador attendra pour dominer le plus faible.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui place tous ses explosifs et arrête la cassette vidéo avant que le compte à rebours ne soit terminé a gagné. Si le compte à rebours se termine avant que tous les explosifs n'aient été placés, vous serez témoins à l'écran de la destruction de la base Rebelle et de la planète !

MAINTENANT QUE VOUS CONNAISSEZ TOUTES LES REGLES, METTEZ EN MARCHE LA CASSETTE

Une fois que vous vous êtes familiarisés avec les règles du jeu et que vous êtes prêts à commencer, mets en marche la cassette vidéo. Prépare toi à commencer le jeu dès l'apparition de l'Etoile de la Mort à l'écran.

SOUVIENS-TOI

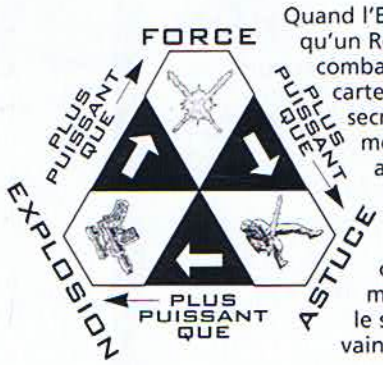
Il y a des endroits dans le jeu où certaines choses sont volontairement confuses. La rapidité du jeu peut aussi créer une certaine confusion. Cependant, n'arrête pas la cassette vidéo et laisse la défiler tout au long du jeu. Si tu ne sais plus où tu en es ou qui doit jouer, choisis simplement un joueur et continue à avancer. Souviens toi toujours que vous faîtes une course contre la montre ! Tu dois te déplacer aussi vite que possible et encourager les autres joueurs à en faire autant ! Bonne chance et que la Force soit avec toi !

© 1996 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Utilisés sous autorisation.
Jeu © 1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A., Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

PARKER

14296F0396

COMBAT ENTRE L'ELEVE ET LES REBELLES



Quand l'Elève arrive sur la même case qu'un Rebelle, ils doivent engager le combat. Chaque joueur prend une carte de combat triangulaire et choisit secrètement l'un des trois mouvements imprimés sur chaque angle. Tiens la carte de sorte que le mouvement que tu as choisi soit face à toi en haut de la carte triangulaire. A trois, chaque joueur montre le mouvement qu'il a choisi. Regarde le schéma ci-joint pour connaître le vainqueur.

Si toi, l'Elève, tu gagnes
- prends une carte de Donnée au Rebelle vaincu. Le Rebelle doit passer son tour.

Si toi, le Rebelle, tu gagnes
- place l'Elève sur une case inocuppée de ton choix qui te donne un avantage.

Si vous faîtes match nul, recommencez à vous battre !

>RESUME DU DEROULEMENT DE LA PARTIE

1. Active ton R2 droïd et branche le sur un terminal de données. Ceci te permet de gagner des cartes de Données qui comprennent les Codes Couleur.
2. Déplace-toi sur le niveau inférieur aussi vite que possible en plaçant tes explosifs dans les pièces correspondantes jusqu'à ce que les trois explosifs soient placés dans l'ordre où ils apparaîssent sur ta carte Mission.
3. Dès que tu as placé tes 3 premiers explosifs et que Dark Vador autorise l'accès au niveau supérieur, dirige-toi vers les tours de contrôle. Utilise la bonne carte de Code Couleur (carte de Données) nécessaire pour entrer.
4. Place tes quatrième et cinquième explosifs dans les pièces correspondantes du niveau supérieur.
5. Utilise la combinaison de cartes Code Couleur (carte de Données) comme indiquée au bas de ta carte Mission pour entrer dans le noyau du réacteur et mettre ton dernier explosif.
6. Arrête la cassette vidéo avant qu'il ne soit trop tard !

RAPPEL

Lorsque Dark Vador interpelle le Rebelle qui se sert de la Force ou lorsqu'il donne des instructions sans s'adresser à l'un d'entre vous en particulier, c'est le dernier joueur a avoir lancé le dé qui est concerné.