

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



STARSGÅTE

SG · 1™



RÈGLE DU JEU

LA VENGEANCE D'APOPHIS

STARGATE SG-1 EST UN JEU CONÇU POUR ÊTRE JOUÉ PAR 1 À 6 JOUEURS ÂGÉS D'AU MOINS 10 ANS.

SG-1 NE RÉPOND PLUS

Avec la découverte d'un réseau de Portes des Étoiles qui permettent de voyager instantanément à travers l'univers, les Terriens se retrouvent à devoir combattre des forces extra-terrestres technologiquement avancées. Des équipes d'explorateurs composées de militaires, scientifiques et archéologues partent explorer les différentes planètes habitées de l'univers.

La plus célèbre de ces équipes est la SG-1 commandée par le colonel Jack O'Neil. À ses côtés, on trouve le docteur Daniel Jackson, égyptologue et découvreur de la porte, le capitaine Samantha Carter, scientifique de génie et Teal'c, le guerrier Jaffa passé du côté des Terriens dans l'espoir de délivrer son peuple de l'esclavage des terribles Goa'ulds.

Or on est sans nouvelles de SG-1 qui a franchi la porte des étoiles depuis plus de 48 h. On redoute qu'ils aient été capturés par Apophis, le Grand Maître Goa'uld qui fait régner la terreur sur l'univers. Les joueurs constituent des équipes SG de secours (SG-2 à 7) qui sont envoyées de planète en planète pour tenter de regrouper les 7 symboles qui forment les coordonnées* sur la Porte des Étoiles de la planète où sont emprisonnés les membres de l'équipe SG-1.

Sur chaque planète ils sont bien sûr susceptibles d'affronter des forces Goa'ulds, des patrouilles Jaffas, des Unas ou d'autres races hostiles. Mais grâce à l'aide et la technologie d'alliés tels que les Tollans, les Nox, les Havgards et la Tok'ra, la libération de SG-1 n'est plus qu'une affaire de volonté...

* : Une Porte des Étoiles (Stargate ou Sha'pail en Goa'uld) est un anneau fabriqué en Naquadra, un métal qu'on ne trouve plus sur Terre. Chaque porte arbore 39 symboles et 7 chevrons. On estime qu'il n'existe que quelques centaines de Portes des Étoiles avec plus de 137 milliards de combinaisons possibles.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à regrouper les 7 symboles formant les coordonnées sur la Porte des Étoiles de la planète où sont prisonniers les membres de SG-1.

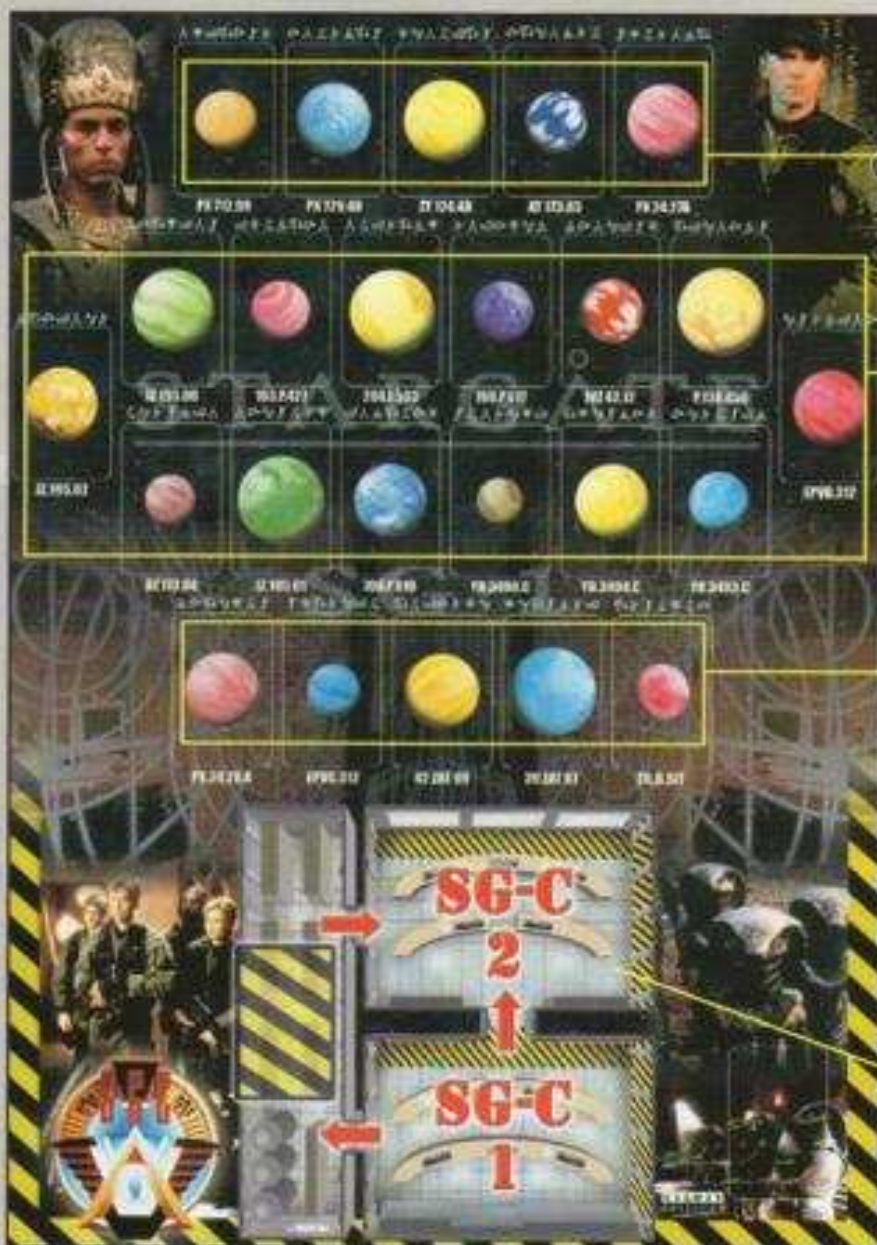
CONTENU

Cet exemplaire du jeu STARGATE SG-1 contient :

- 1 plateau de jeu représentant les 3 salles du Stargate Command et les 24 planètes à explorer

- 1 Porte des Étoiles
- 6 équipes SG et leurs socles
- 6 Jaffas
- 8 dés de combat
- 60 cartes symboles de la Porte des Étoiles
- 20 cartes Combat
- 14 cartes Contact
- 16 cartes Équipement
- et enfin cette règle de jeu.

RÈGLE DU JEU



4 cartes par planète

5 cartes par planète

4 cartes par planète



PRÉPARATION DU JEU

Disposez la Porte des Étoiles sur le plateau de jeu entre la salle 2 du SG-C et les planètes à explorer.

Mélangez les 110 cartes de jeu et positionnez-les faces cachées sur le plateau à raison de 4 cartes par planète située sur les lignes supérieures et inférieures, et 5 cartes par planète sur les 14 planètes des lignes intermédiaires.

Chaque joueur choisit son équipe SG et place le pion correspondant dans la salle n°2 du Stargate-Command (SG-C n°2). Le jeu peut commencer.

LE TOUR DE JEU

Le plus jeune joueur débute la partie. Il joue son tour de jeu puis c'est ensuite au joueur assis à sa gauche de jouer et ainsi de suite.

Règle spéciale : la carte Équipement « Réacteur au Naquadah » permet à un joueur de jouer 2 tours de jeu consécutifs.

Le tour de jeu d'un joueur diffère suivant l'endroit où il se trouve :

- Vous êtes dans la salle SG-C n°2 (Départ en mission - Exploration)



LA VENGEANCE D'APOPHIS

Désignez la planète que vous souhaitez explorer.

Franchissez la Porte des Étoiles. (Montrez éventuellement la carte symbole nécessaire).

Explorez (1 ou 2 cartes gagnées et éventuellement combat).

si combat perdu, retour au SG-C 1 et fin du tour de jeu.

Si exploration réussie ou combat(s) victorieux, choisissez si vous restez sur cette planète ou si vous retournez immédiatement au SG-C 1. Fin du Tour de jeu.

• *Vous êtes sur une planète (Exploration – Voyage inter-planétaire ou Retour sur Terre)*

Vous pouvez soit :

- Continuer l'exploration (1 ou 2 cartes) et éventuellement combat.

- Vous rendre directement sur une autre planète (Pose d'une carte symbole) et l'explorer (1 ou 2 cartes et éventuellement combat). Attention : vous ne pouvez pas enchaîner plus de 3 visites sur des planètes extra-terrestres sans repasser par le SG-C.

- Retourner au SG-C 1.

Fin du tour de jeu.

Règle spéciale : la carte Combat « Prisonnier » peut vous immobiliser pendant 2 tours de jeu complets sur une planète.

• *Vous êtes dans la salle SG-C n°1 (Bilan médical et Débriefing)*

De retour de mission, vous passez votre tour car vous devez vous plier à un examen médical et faire votre rapport au Général Hammond.

Les cartes que vous avez ramenées de votre mission vous sont définitivement acquises. Conservez les cartes que vous souhaitez et positionnez face cachée dans

la Banque de données du SG-C les cartes que vous ne pouvez ou ne souhaitez pas conserver.

Vous déplacez votre pion soit vers le SG-C salle n°2 si vous souhaitez repartir en mission dès le prochain tour, soit vers la banque de données du SG-C si vous souhaitez au prochain tour bénéficier des cartes rapportées de leurs missions par les autres joueurs.

Fin du tour de jeu.

• *Vous êtes dans la banque de données du SG-C (Recherche d'informations)*

Vous prenez connaissance des cartes présentes dans la banque de données.

Vous pouvez récupérer 2 cartes au choix.

Vous vous rendez dans la salle SG-C n° 2.

Fin du tour de jeu.

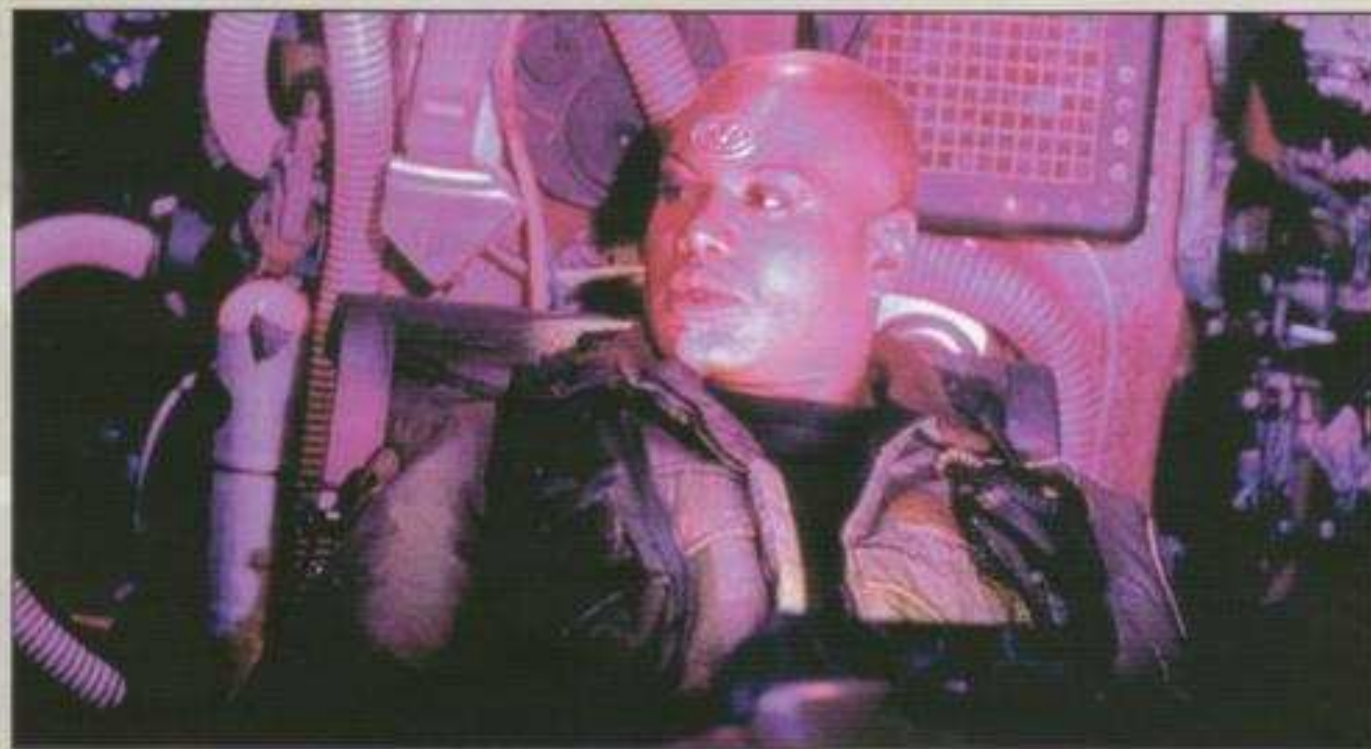
DÉROULEMENT DU JEU

COMMENT FRANCHIR LA PORTE DES ÉTOILES

Au cours du jeu, vous allez souvent devoir franchir la Porte des Étoiles pour vous rendre du SG-C sur une planète ou d'une planète à une autre planète.

Sachez que pour franchir la Porte des Étoiles en direction d'une planète, il vous faut impérativement posséder une carte Symbole correspondant à l'un des 7 symboles qui forment les coordonnées de cette planète (ces coordonnées sont inscrites au-dessus de chaque planète sur le plateau de jeu).

Seules les 5 planètes situées les plus près du SG-C sur le plateau de jeu sont accessibles sans utiliser de carte Symbole. Ce sont donc les seules planètes accessibles aux joueurs en début de partie, ils devront absolument ensuite récupérer des cartes Symboles s'ils veulent pouvoir explorer les autres planètes.



En cours de partie, lorsque vous annoncez votre décision de franchir la Porte des Étoiles, vous devez donc montrer aux autres joueurs la carte Symbole que vous utilisez.

Règles spéciales : il existe deux cartes Équipement qui influent sur votre capacité à franchir la Porte des Étoiles. Il s'agit de la « Salle des hiéroglyphes d'Abydos » et de la « Table de contrôle de la Porte des Étoiles ». Ces cartes ont le même effet, elles permettent aux joueurs de se rendre sur la Planète de leur choix, qu'ils possèdent ou non de carte Symbole correspondante.

COMMENT EXPLORER UNE PLANÈTE ET GAGNER DES CARTES

Pour gagner de nouvelles cartes, il vous faut réussir vos explorations. Une exploration réussie peut vous permettre de récupérer jusqu'à deux cartes nouvelles pendant votre tour de jeu.

Il n'en reste pas moins que toute exploration reste hasardeuse et qu'il peut être prudent d'utiliser certaines cartes Équipement avant de vous rendre sur une planète à l'aveuglette.

Règles spéciales :

La carte « M.A.L.P. » : tant que vous êtes au SG-C, vous pouvez utiliser cette sonde pour découvrir 1 carte par tour sur la planète de votre choix. Si la sonde découvre une carte Combat, elle est immédiatement détruite. Si vous quittez le SG-C pour partir en mission, reprenez la carte « M.A.L.P. » en mains.

La carte « Tablettes hiéroglyphiques » : identique à la précédente sauf qu'elle ne sert qu'une fois et est défaussée après utilisation.

La carte « Technologie extra-terrestre » : identique à la précédente sauf que vous pouvez l'utiliser alors que vous n'êtes pas au SG-C et qu'elle vous transporte sur la planète cible si vous le souhaitez que vous ayez en votre possession une bonne carte Symbole ou non.

Une exploration se déroule en 2 phases :

PHASE 1 :

Retournez face visible (si nécessaire) la carte du dessus de la pile de cette planète, il y a alors deux possibilités :

1- vous découvrez une carte Symbole, Équipement ou Contact : votre exploration est réussie, vous conservez cette carte et vous passez en phase 2.

LA VENGEANCE D'APOPHIS

2- vous découvrez une carte Combat : vous devez faire le combat.

Vous gagnez : la carte Combat est défaussée et vous avez le droit de passer en Phase 2.

Vous perdez : votre pion est immédiatement rapatrié sur la salle n°1 du SG-C et votre tour de jeu est fini. La carte Combat reste sur le dessus de la pile et empêche toute exploration sur cette planète jusqu'à ce qu'elle ne soit vaincue.

PHASE 2 :

Retournez face visible la carte suivante :

1- vous découvrez une carte Symbole, Équipement ou Contact : votre phase d'exploration est réussie, vous conservez cette carte.

2- vous découvrez une carte Combat : vous devez faire le combat.

Vous gagnez : la carte Combat est défaussée.

Vous perdez : votre pion est immédiatement rapatrié sur la salle n°1 du SG-C et votre tour de jeu est fini. La carte Combat reste sur le dessus de la pile et empêche toute exploration sur cette planète jusqu'à ce qu'elle ne soit vaincue.



Règles spéciales : la carte Contact « Tollans » vous permet de défausser une carte Combat que vous venez de retourner. La carte Contact « Nox » vous donne une deuxième chance et vous permet de rejouer une deuxième fois un combat que vous auriez perdu. La carte Contact de « La Tok'ra » permet au joueur qui la possède de retourner jusqu'à 3 cartes au lieu de 2 par tour de jeu.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

Il existe 4 types de cartes : les cartes Symboles, les cartes Équipement, les cartes Contact et les cartes Combat.

Un certain nombre de règles s'appliquent néanmoins à toutes ces cartes : une carte marquée d'une étoile (*) signifie que vous trouverez l'explication détaillée de l'utilisation de cette carte dans un paragraphe marqué *Règles spéciales*. Un dé figurant en haut à droite d'une carte donne la valeur de combat de cette carte (voir règle de Combat) et un chiffre marqué en haut à gauche d'une carte donne le nombre de dés de combat à lancer.

Enfin, certaines cartes ne sont utilisables qu'une fois, il est alors mentionné qu'elles doivent être défaussées après utilisation, vous devez alors poser ces cartes faces visibles sur l'emplacement prévu à cet effet dans le coin inférieur droit du plateau de jeu après utilisation.

Les cartes Symboles : il existe 6 séries de couleur différente des 10 symboles utilisés dans ce jeu (soit au total 60 cartes symboles sur un total de 110 cartes). Les cartes Symboles servent à se déplacer à travers la Porte des Étoiles (voir plus haut) mais elles servent surtout à déterminer le gagnant du jeu. En effet, celui qui le premier réussira à former une combinaison de 7 cartes Symboles de même couleur remportera la partie en découvrant les coordonnées de la planète où les membres de SG-1 sont détenus prisonniers.

Les cartes Équipement : il s'agit généralement d'objets technologiques ou d'armes qui vont vous faciliter la tâche. Ainsi une équipe SG qui possède une





carte Équipement « Long Bâton » ou « Zak'n'oktel » voit sa valeur de combat passer de 6 à 5 (ce qui signifie qu'il touchera maintenant sur 5 et 6 au dé).

Les cartes Contact : il s'agit de toutes les



rencontres amicales que vous allez pouvoir faire en voyageant à travers la galaxie. Il s'agit donc de cartes souvent puissantes. Il existe 2 types de cartes Contact, celles à effet Instantané (marquées I

dans l'angle supérieur gauche) et celles à effet Permanent (marquées P). Le joueur qui a la chance de découvrir une carte Contact à effet Permanent la pose immédiatement face visible devant lui. Il peut bénéficier des effets de cette carte tout au long de la partie. Inversement, les cartes Contact à effet Instantané sont conservées dans la main du joueur jusqu'à ce qu'il décide de les jouer. Elles sont ensuite défaussées. Notez qu'une carte Contact reste acquise au joueur qui la détient et ne peut jamais être perdue à la suite d'un combat malheureux.

Les cartes Combat : à force d'explorer des planètes inconnues, vous allez bien finir par faire une mauvaise rencontre ! Lorsque vous révélez une carte Combat lors de votre exploration, vous devez disputer le combat. Les cartes Combat vous indiquent le nombre d'adversaires et leur valeur de combat.



COMMENT COMBATTRE

Chaque équipe SG est composée de 4 membres. La valeur de combat de chaque équipe SG est de 6. Ceci signifie qu'en début de combat, une équipe SG jettera 4 dés et que seuls les 6 obtenus causeront des pertes à l'adversaire. De la même manière, les cartes Combat vous indiquent à gauche le nombre d'adversaires (le nombre de dés à jeter) et leur valeur de combat (la valeur minimale du dé pour causer une perte).

Par exemple la carte Combat « Les Unas » confrontera votre équipe SG à 2 Unas de valeur 4, c'est à dire qu'ils jetteront 2 dés qui occasionneront des pertes sur un résultat de 4, 5 ou 6.

Les combats se déroulent en phases successives.

Première phase, chaque camp détermine comme ci-dessus le nombre de dés qu'il jette et leur valeur de combat. On jette les dés et on regarde le nombre de dés réussis qui occasionnent des pertes. Ces pertes sont déduites du nombre de combattants. Si tous les adversaires de l'équipe SG sont mis hors de combat, celui-ci est gagné. Si les 4 membres de l'équipe SG sont mis hors de combat et qu'il reste au moins un adversaire valide, le combat est perdu. Si les 2 camps sont mis hors de combat pendant la même phase de combat, on considère que le combat est remporté par l'équipe SG (après tout vous êtes les héros !). S'il reste des combattants dans les deux camps, une deuxième phase de combat est initiée, où seuls prennent part les survivants du premier tour. Le combat se déroule ainsi jusqu'à ce que l'un des camps soit battu.

Exemple : Reprenons la carte Combat « Unas » expliquée ci-dessus.



LA VENGEANCE D'APOPHIS

Les Unas jettent 2 dés de combat, ils obtiennent 3 et 5. Leur valeur de combat étant de 4, ils causent 1 perte.

L'équipe SG jette 4 dés de combat et obtient 2, 3, 5 et 6. Sa valeur de combat étant de 6, elle cause également 1 perte.

A la fin de cette première phase de combat il ne reste donc plus qu'un Unas et trois membres SG à combattre. Une deuxième phase de combat est engagée.

L'Unas survivant ne jette plus qu'un seul dé, il fait 1 et n'occasionne pas de nouvelle perte.

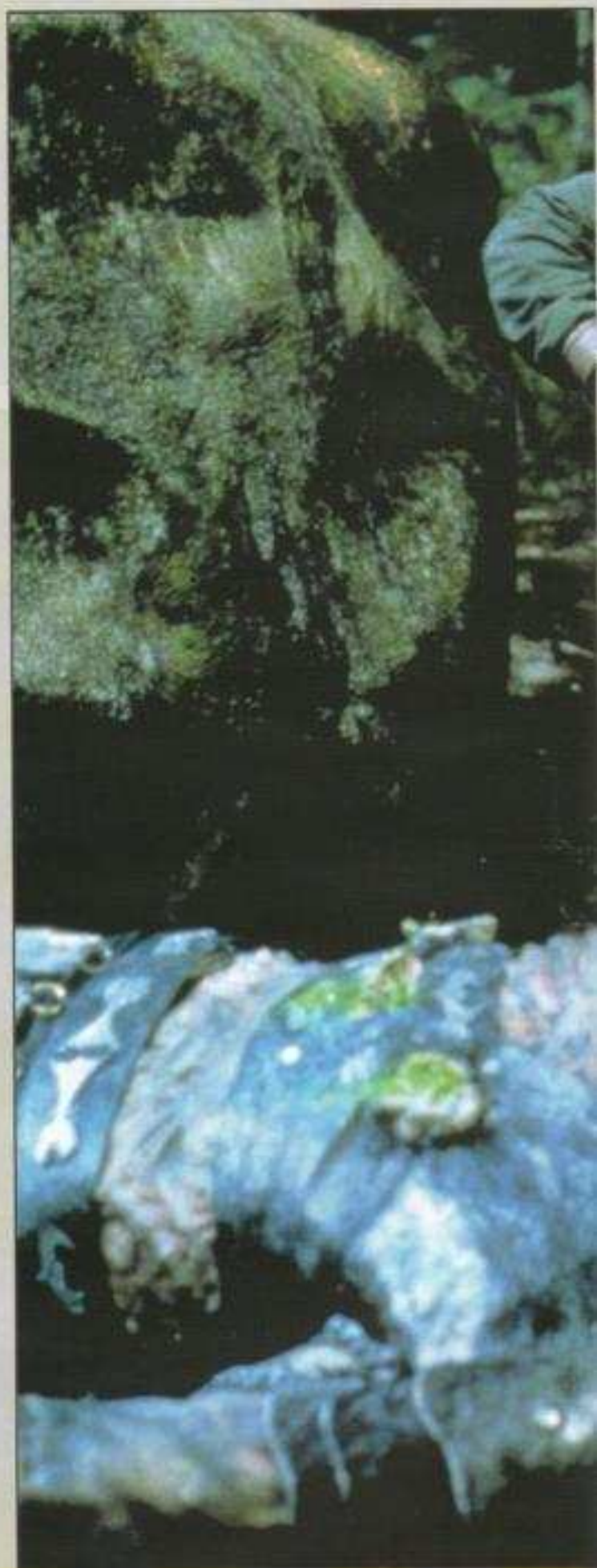
L'équipe SG jette maintenant 3 dés (3 survivants) et fait 2, 3 et 6. L'Unas survivant est battu, le combat est remporté. La carte Combat est défaussée.

Une équipe SG qui vient de perdre un combat sur une planète perd toutes les cartes qu'elles venaient de découvrir lors des explorations menées par elle depuis son dernier passage au SG-C à l'exception des cartes déjà posées.

LES ARMES SPÉCIALES

Heureusement pour les équipes SG, certaines cartes Équipement vont leur permettre d'augmenter leur valeur de Combat. Ainsi les cartes « Zak'n'oktel » et « Long Bâton » confèrent aux joueurs qui les possèdent une valeur de combat de 5 au lieu de 6. Ce qui signifie que tous les membres de l'équipe SG causeront maintenant des pertes sur des résultats de 5 et 6 au dé.

Notez qu'une seule de ces cartes suffit pour bénéficier de cette nouvelle valeur de combat et que cette carte est à effet permanent. Donc, si vous récupérez d'autres cartes identiques, elles n'auront aucun effet bénéfique pour vous. Elles seront par contre une bonne monnaie d'échanges avec les autres joueurs qui en seraient dépourvus.





Sachez également qu'au cours de leurs nombreuses missions, SG-1 a rapporté des armes extra-terrestres aux pouvoirs redoutables. Voici 4 de ces armes que vous pourrez rencontrer (elles sont à effet instantané et devront être défaussées après utilisation). Comme elles sont très puissantes, ne les utilisez que contre un adversaire de valeur.

Règles Spéciales :

« **Grenade à chocs Goa'uld** » : jouez cette carte au tout début d'un combat et jetez immédiatement 8 dés de combat. Vous causez des pertes sur 5 ou 6. S'il reste des adversaires survivants après cette attaque, passez alors en première phase de combat et défaussez la carte « Grenade ».

« **Chasseur de la mort** », « **Gantelet de Force** », « **Chasseur psychoguidé** » : jouez ces cartes en début de combat, votre équipe SG a maintenant une valeur de combat de 3 (ou 4) pendant tout le combat. Défaussez ces cartes dès le combat fini.

RÉBELLION JAFFA SUR CHULAK

La carte Contact « Rébellion Jaffa sur Chulak » est une carte très puissante.

Règle spéciale : apprenant que Teal'c est en danger, 6 guerriers Jaffas de la rébellion viennent combattre à vos côtés. Prenez les 6 pions Jaffas. Chacun de ces guerriers a une valeur de combat de 5. Malheureusement, toute mise hors de combat de l'un d'entre eux est définitive et ce sont les premiers à être touchés par vos adversaires. Mais comme il s'agit de guerriers valeureux, certains d'entre eux devraient pouvoir vous accompagner lors de nombreuses explorations et lutter à vos côtés lors de nombreux combats.

LES ADVERSAIRES PARTICULIERS

Cependant, certaines cartes Combat vont vous faire affronter des adversaires redoutables qui eux aussi ont des capacités spéciales.



LA VENGEANCE D'APOPHIS

Règles spéciales :

« **Les Reetous** » : les Reetous sont des ennemis invisibles. Vous devez donc les localiser avant de pouvoir les combattre. En début de phase de combat, chaque membre valide de votre équipe SG jette un dé : sur 5 ou 6, un Reetou est repéré. Vous répartissez ensuite vos attaques sur les Reetous repérés. Si aucun Reetou n'est repéré, vous ne pouvez attaquer. Exception, vous n'avez pas besoin de localiser les Reetous pour utiliser la carte « Grenade Goa'uld ».

« **Le Major Kowalski** » : qui pouvait soupçonner le brave major Kowalski d'avoir été infecté par une larve Goa'uld ? Cet effet de surprise va jouer en sa faveur et lui offre une attaque sans que vous ne puissiez répliquer pendant la première phase de combat. Les phases de combat suivantes se jouent normalement.

« **Printas, larves Goa'uld** » : à la fin de chaque phase de Combat, les larves survivantes jettent un dé. Sur un résultat de 6, elles infectent un membre de l'équipe SG qui est mis hors de combat pour le restant du jeu. On a déjà vu des équipes SG se faire entièrement décimer par des attaques de Printas.

« **Faisceau de la mort Goa'uld** » : en plus des 2 gardes Jaffas qui se battent à 5 de valeur de combat, le Goa'uld qu'ils escortent se bat à 3 de valeur de combat. Vous affrontez donc 3 adversaires qui jettent 3 dés, deux touchant sur 5 et 6, un touchant sur 3, 4, 5 et 6. Le Goa'uld est le dernier adversaire à être vaincu.

« **Hathor** » : la déesse de la féminité use de tous ses charmes pour subjuguier les 3 membres masculins de l'équipe SG qu'elle affronte. Elle attaquera donc les hommes en priorité même si seule le membre féminin de votre équipe SG peut l'attaquer. Il s'agit donc de combats à 1 dé contre 1 dé, mais avec 4 victimes potentielles pour Hathor.

APOPHIS et AMAUNET

Le Grand Maître Goa'uld Apophis et sa reine Amaunet sont des ennemis redoutables fortement protégés par leurs gardes Jaffas.

Règles spéciales :

« **Apophis** » : il est entouré de 3 gardes Jaffas de valeur 5, lui se bat avec une valeur de combat de 3. Vous affrontez donc 4 adversaires. Apophis sera votre dernier adversaire à survivre. Pour le vaincre, il faut lui infliger 2 pertes, soit deux 6 si vous n'avez pas d'armes particulières.

« **Apophis et Amaunet** » : le couple royal est escorté de 5 redoutables guerriers Jaffas, eux se battent avec une valeur de combat de 3. Vous affrontez donc 7 adversaires. Amaunet puis Apophis seront vos derniers adversaires. Pour les vaincre, il faut leur infliger 2 pertes à chacun, soit deux 6 si vous n'avez pas d'armes particulières.

Il est donc quasiment impossible de vaincre Apophis et Amaunet en combat régulier si vous ne jouez pas contre eux une des cartes Contact qui leurs sont spécialement dédiées.

Règles spéciales :

« **Sha're / Amaunet** » et « **Skaarra** » : jouez ces cartes en début de combat face à « Apophis » ou « Apophis et Amaunet ». En réussissant à faire appel au côté humain de leurs hôtes, vous neutralisez la femme et le fils d'Apophis. Celui-ci préfère ne pas vous détruire tout de suite, il reviendra bientôt et ce jour là il ne sera pas content. Le combat est gagné, défaussez les 2 cartes.

« **Jolinar de Malkpour** » : jouez cette carte à la fin d'une phase de combat contre Apophis, Amaunet ou Hathor, si l'un des vôtres a été touché pendant cette phase. Annulez cette perte. Par contre, défaussez cette carte immédiatement après utilisation. Jolinar de Malkpour est d'une aide précieuse mais sera-t-elle suffisante ?

INVASION DU SG-C

Il se peut que durant votre partie, le SG-C soit attaqué par des « Forces d'Invasion extra-terrestres ou Jaffa ».

Règles spéciales :

Dans ce cas, toutes les équipes SG sont immédiatement rapatriées dans la salle n°1 du SG-C et le combat se déroule normalement en répartissant les forces d'invasion entre les joueurs.

Si vous perdez ce combat, la partie est finie : vous avez tous perdu.

Si ce combat est gagné, profitez que toutes les équipes SG sont réunies au même endroit pour penser à échanger vos cartes.

NOMBRE MAXIMUM DE CARTES EN MAINS

Vous ne pouvez jamais garder en mains plus de 6 cartes. Certaines cartes peuvent néanmoins être déposées sur la table devant vous et ne plus compter dans votre main, il s'agit des cartes Contact à effet Permanent, des cartes Équipement permanentes (celles qui ne se défaussent pas après utilisation) et des cartes Symboles de votre couleur de recherche. Une fois que vous aurez posé une carte Symbole d'une couleur, vous ne pourrez plus changer de couleur de recherche. Il est donc important d'attendre le plus longtemps possible pour arrêter votre décision quitte à devoir vous défausser de quelques cartes dans la Banque de données du SG-C.

Si vous vous retrouvez néanmoins à un moment de la partie avec plus de 6 cartes en mains, vous devez vous défausser des cartes en trop en les stockant face cachée dans la pile prévue à cet effet dans la Réserve de la Banque de Données du SG-C.

ÉCHANGE DE CARTES ENTRE JOUEURS

En plus des cartes de la Réserve de la Banque de Données du SG-C, qui permettent aux joueurs qui le désirent de récupérer des cartes rapportées par d'autres joueurs, vous avez également la possibilité d'échanger vos cartes avec les autres joueurs. Pour cela, il suffit simplement que vous soyez au même endroit : même planète ou même salle du SG-C. Vous pouvez alors échanger tous types de cartes, librement et d'un commun accord.

STARGATE

SG·1.

LA VENGEANCE D'APOPHIS

est un jeu édité par TILSIT Éditions

8, place Marcel Rebuffat

ZA Courtaboeuf n°7

91 971 – VILLEJUST Cédex France

Auteur : Didier Jacobée

Conception graphique : Asmodée Éditions.

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2001

© MGM 2001

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête si le SG-C est envahi victorieusement par une force d'invasion extraterrestre ou Jaffa, et si tous les membres des équipes SG ont été infectés par des larves Printas. Les joueurs ont alors perdu. Ou si l'un des joueurs réussit à étaler devant lui une combinaison de 7 cartes Symboles de même couleur. Il est alors le gagnant.

Remarque : la carte Thor remplace n'importe quelle carte symbole et peut vous permettre de compléter victorieusement une combinaison de 6 cartes Symboles de même couleur.