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.





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











STAR WARS EPISODE I

Affrontement des sabres laser

Un jeu de Craig Van Ness pour 2 joueurs Hasbro 1999

CONTENU

1 paquet de 55 cartes de combat de Qui-Gon 1 paquet de 55 cartes de combat de Darth Maul 5 cartes de duel final de Qui-Gon 5 cartes de duel final de Darth Maul

1 figurine de Qui-Gon

1 figurine de Darth Maul

HISTORIQUE ET BUT DU JEU

Le jeu consiste en 3 manches de 3 combats chacune. Lorsque tu gagnes plus de combats que ton adversaire au cours d'une manche, tu peux faire avancer ta figurine en étain sur les cartes de duel final. Le gagnant est le premier joueur qui atteint sa cinquième carte de duel final et vainc son adversaire.

PREPARATION

Décidez d'abord qui sera Qui-Gon (cartes vertes) et qui sera Darth Maul (cartes rouges).

Alignez à l'endroit sur la table, vos 5 cartes de duel final et placez votre figurine en étain sur votre première carte de duel final. Déposez ensuite votre paquet de cartes de combat à côté de vos cartes de duel final.



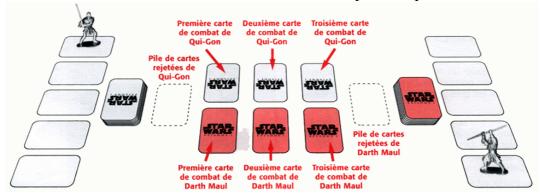
Vous êtes maintenant prêts à commencer le duel des duels au sabre laser, un puissant affrontement sans merci qui fera pencher la balance de la Force pendant des années à venir!

JOUER LE JEU

Entamer une manche

Chaque manche consiste en 3 combats au sabre laser. Pour gagner un combat, la valeur d'attaque des cartes que tu as jouées doit être supérieure à celle de ton adversaire.

Au début de la manche, brassez vos cartes de combat et piochez 7 cartes. Empilez le reste de vos cartes de combat à côté de vos cartes de duel final. Ensuite, planifiez votre stratégie de combat en déposant, sans les montrer, 3 cartes de votre main à l'envers devant vous, soit une carte pour chaque combat.



Au cours du jeu, si vous ne vous souvenez plus des cartes que vous avez déposées, vous avez le droit de les regarder.

Star Wars Page 1/3 Rêves de Jeux

Les cartes de combat

Chaque paquet de cartes de combat contient deux genres de cartes : les cartes de puissance et les cartes spéciales. Les cartes de puissance ont une valeur d'attaque s'échelonnant de 1 à 5. Si la valeur d'attaque totale des cartes que tu as jouées au cours d'un combat est supérieure à celle de ton adversaire, tu gagnes le combat. Les cartes spéciales présentent des ordres de combat que tu peux utiliser pour changer radicalement l'issue du duel ; elles sont légèrement différentes pour Qui-Gon et Darth Maul.

Les cartes de combat sont réparties ainsi dans chaque paquet :

35 cartes de Puissance

10 à valeur d'attaque de 1

10 à valeur d'attaque de 2

10 à valeur d'attaque de 3

3 à valeur d'attaque de 4

2 à valeur d'attaque de 5



Cartes de Puissance

Les cartes de puissance ont une valeur d'attaque de 1, 2, 3, 4 ou 5.

20 cartes Spéciales

- 4 Blocus
- 3 Puise dans la Force
- 3 Chevalier Jedi (ou Lord des Sith)
- 3 X2 Obi-Wan (ou X2 Darth Sidious)
- 2 Perte de vie
- 2 Battement en retraite
- 1 Explosion d'énergie
- 1 Attaque finale (valeur d'attaque de 6)
- 1 Furie de Qui-Gon (ou 1 rage de Darth Maul)



Cartes Spéciales

Lorsque tu joues une carte spéciale, suis la consigne au bas de la carte.

Place au combat

Une fois les 3 cartes de combat choisies et déposées, le premier combat commence. Retournez en même temps votre première carte de combat et comparez les valeurs d'attaque. Cette procédure entame le combat qui se déroule conformément aux "règlements sur les duels".

Règlements sur les duels

- Le Jedi ou le Sith dont la valeur d'attaque des cartes jouées est supérieure gagne le combat. Si les adversaires totalisent la même valeur d'attaque, le joueur ayant joué le plus de cartes gagne le combat. Si les adversaires totalisent la même valeur d'attaque et on joué le même nombre de cartes, les joueurs font face à une impasse.
- Le Jedi ou le Sith qui perd le combat a deux choix :
 - Il peut tenter de reprendre le dessus ou causer une impasse, ou il peut concéder le combat [voir Concéder un combat]. S'il ne veut pas concéder le combat, il joue une carte de sa main. S'il semble tout de même perdre le combat, il peut jouer une autre carte ou concéder le combat. Le joueur qui perd le combat continue à jouer une carte à la fois jusqu'à ce qu'il reprenne le dessus, cause une impasse, n'ait plus de cartes ou décide de concéder le combat.
- Si le joueur qui perd le combat n'a plus de cartes dans sa main, il doit concéder le combat.
- Lorsque tu joues des cartes de combat additionnelles, dépose-les de manière à pouvoir voir l'extrémité supérieure de toutes les cartes jouées précédemment et totaliser les valeurs.
- Dans le cas d'une impasse, les deux joueurs jouent en même temps une carte de leur main et additionnent la valeur de cette carte à leur valeur d'attaque totale. Si l'impasse perdure, les joueurs répètent la procédure jusqu'à ce que l'un d'eux reprenne le dessus.

Valeur D'Attaque
Totale de
Darth Maul = 6

Darth Maul doit
jouer ou concéder!

1 ATTACK
3 ATTAQUE
3 ATTAQUE
TOTALE de
Qui-Gon = 8

Cette carte spéciale X2 Obi-Wan

- Si un joueur a épuisé toutes ses cartes et qu'il se produit une impasse, l'autre joueur doit jouer une carte.

Star Wars Page 2/3 Rêves de Jeux

- Si deux cartes spéciales sont jouées pour régler une impasse ou pour entamer un combat, ces cartes s'annulent mutuellement. Ignorez les consignes et rejetez les deux cartes. Poursuivez le duel en prenant de nouvelles cartes dans votre main.
- Une fois ton talon épuisé, brasse tes cartes rejetées pour former un nouveau talon.

Terminer un combat

- Un combat se termine lorsqu'un joueur le concède ou lorsque les joueurs sont à égalité.
- Lorsque tu perds le combat, tu peux le concéder à tout moment. Tu *dois* le concéder lorsque tu perds et que tu n'as plus de cartes en main. Tu ne peux pas concéder le combat au cours d'une impasse ou lorsque tu as le dessus.
- Lorsque tu concèdes un combat, prends les cartes que tu as jouées au cours du combat et dépose-les dans *ta pile de cartes rejetées*. Le joueur victorieux laisse ses cartes sur la table pour montrer qu'il a gagné le combat.
- Les joueurs sont à égalité lorsque, lors d'une impasse, ni l'un ni l'autre n'a de cartes en main. A ce moment, les deux joueurs déposent les cartes qu'ils ont jouées au cours du combat dans leurs piles de cartes rejetées. Le combat est annulé.
- S'il s'agissait du premier ou du deuxième combat d'une manche, procédez au prochain combat. S'il s'agissait du troisième combat, la manche se termine et les joueurs comptent leurs points.

Terminer une manche

- Une manche se termine à l'issue du troisième combat. Le joueur qui a gagné le plus de combats au cours de la manche, déplace sa figurine en étain sur sa prochaine carte de duel final. Le joueur qui gagne les 3 combats d'une manche déplace sa figurine de deux cartes de duel final! Si les deux joueurs ont gagné un combat chacun et que le troisième combat se termine à égalité, ni l'un ni l'autre ne déplace sa figurine.
- A ce moment, ramassez toutes les cartes de combat sur la table et déposez-les dans votre pile de cartes rejetées.

Important : Chaque joueur conserve les cartes non jouées de sa main et les ajoute aux cartes qu'il piochera pour la prochaine manche !

Commencer une nouvelle manche

Prenez 7 cartes de votre talon de cartes de combat et s'il y a lieu, ajoutez-les aux cartes qu'il vous reste de la manche précédente. Planifiez votre nouvelle stratégie et commencez une nouvelle manche de combat au sabre laser!

GAGNER LA PARTIE

Le gagnant est celui dont la figurine est la première à atteindre la cinquième carte de duel final. Le destin de la planète Naboo est alors entre les mains du vainqueur !

STRATÉGIES ET CONSEILS POUR LE JEDI OU LE SITH AVISÉ

- N'aie pas peur de concéder un combat afin de gagner la partie. Sois toujours à l'affût du nombre de cartes que ton adversaire et toi avez en main. Il est quelquefois avantageux de concéder un combat.
- Sers-toi de la carte de "Battement en retraite" pour regarnir ta main. Une bonne stratégie est de perdre le premier combat d'une manche avec une carte de "Battement en retraite". Ainsi, tu auras plus de cartes en main lors des deuxième et troisième combats de la manche.
- Joue les cartes "Puise dans la Force" et "Perte de Vie" avec une carte "Battement en retraite". Par exemple, tu peux jouer une carte "Puise dans la Force" pour piocher deux cartes, puis jouer une carte "Battement en retraite" pour récupérer la carte "Puise dans la Force". Tu perdras le combat, mais tu pourras jouer deux cartes de plus lors du prochain combat, plus une carte "Puise dans la Force"!
- Joue la carte d'"Attaque finale" seulement si c'est la dernière carte que tu as en main. Ainsi, tu n'auras pas à rejeter d'autres cartes.
- Si tu joues la carte "Explosion d'énergie" au bon moment, tu pourrais gagner la partie. Pense à la jouer pour rejeter les carte "Attaque 1" et "Attaque 2" dans ta main.
- La connaissance de ton adversaire et de tes cartes est la clef de la victoire dans ce jeu d'Affrontement des Sabres Laser!

Star Wars Page 3/3 Rêves de Jeux