

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



STAR WARS™

GALAXY REBELLION

Das Würfelduell • Le duel de dés • Il duello a dadi
The dice duel • Het dobbelduel • El duelo de dados • O duelo de dados



GALAXY REBELLION

Le duel de dés

Jeux Ravensburger® n° 26 665 4

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design, UK

Pour 2 à 4 fans de *Star Wars* de 8 à 99 ans.

Rejoignez les héros rebelles de *Star Wars*, Luke Skywalker, la Princesse Leia, le capitaine Han Solo et le Wookiee Chewbacca dans leur combat contre l'Empire, à travers la galaxie. De palpitants duels aux dés vous attendent sur les planètes Yavin 4, Hoth, Dagobah/Bespin, Tatooine, Endor, ainsi que sur l'Étoile de la Mort 2 ! Seul le joueur qui utilisera au mieux ses dés gagnera de précieux points de victoire et le soutien d'alliés au cours de la partie.

Mais attention : un mauvais lancer provoquera l'apparition des redoutables Seigneurs Siths, Dark Vador et l'Empereur Palpatine qui réduiront vos dés disponibles ! Qui remportera le plus de points et sera le principal acteur de la chute de l'Empire ? Que la Force soit avec vous !

Contenu

- 3 plateaux Planètes, double face
- 4 dés avec des symboles de l'Empire
- 4 pions bleus Rebelle
- 2 pions Seigneur Sith
- 13 personnages alliés gris
- 19 socles (2 rouges, 4 bleus et 13 gris)
- 33 marqueurs Rebelles en plastique
- 46 jetons Points de Victoire (appelés PV dans la règle)



Mise en place

Avant la première partie, détachez tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Insérez les 4 pions Rebelles dans les 4 socles bleus, les 2 seigneurs siths dans les socles rouges et les 13 alliés dans les socles gris.

Avant chaque partie, installez les 3 planètes Yavin 4, Hoth et Dagobah/Bespin, face visible, au milieu de la table. Chaque joueur choisit un pion Rebelle qu'il place devant lui. Les Rebelles non utilisés sont remis dans la boîte. Gardez le reste du matériel à portée de main à côté de la boîte.

But du jeu

La rébellion des dés se déroule sur chacune des 6 planètes **l'une après l'autre** (= À lieu des duels).

Sur chaque planète figurent plusieurs rangées avec des symboles de l'Empire. A son tour de jeu, chaque joueur doit obtenir au moins deux de ces symboles aux dés pour pouvoir les recouvrir avec des marqueurs Rebelles. Celui qui recouvrira **la dernière case libre d'une rangée de symboles** gagnera le nombre de PV indiqué à côté et/ou un allié.

Le joueur qui totalisera **le plus de points** à l'issue du duel final sur l'Étoile de la Mort 2 **remportera la partie**.

Déroulement de la partie

Le premier duel a lieu sur la planète recouverte par la jungle, Yavin 4. Placez les PV et les alliés à gagner sur les cases hexagonales, à l'extrémité des rangées de symboles. Placez les deux Seigneurs Siths au bord du plateau.



Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

1) Lancer (jusqu'à 2 fois) et placement des dés

Quand vient ton tour, lance les 4 dés. Tu peux ensuite placer (ou non) un ou plusieurs dés sur les cases libres des rangées de symboles de ton choix. L'ordre dans lequel tu poses les dés n'a aucune importance. Tu peux parfaitement répartir ces dés dans des rangées différentes. L'idéal est de pouvoir compléter une rangée de symboles.



Si tu obtiens l'un des 4 symboles suivants, tu peux placer le dé sur une case libre identique dans l'une des rangées.



Si tu obtiens 1 PV, tu ne peux recouvrir aucune case dans une des rangées avec ce dé. Mais tu peux le garder et gagner 1 PV par dé ainsi mis de côté à la fin de ton tour.



Le symbole Empire est un joker. Tu peux placer le dé sur n'importe quelle case libre d'une des rangées. Deux remarques, cependant :

- Un symbole Empire ne peut pas remplacer 1 PV.
- Le symbole Empire apparaît également sur certaines cases des rangées. Celles-ci ne peuvent être recouvertes QUE par un symbole Empire.

S'il te reste encore des dés après ton premier lancer, tu peux relancer ces dés une seconde et dernière fois. À nouveau, à toi de réfléchir à la manière la plus astucieuse de les utiliser !

Une fois que tu as terminé de placer tes dés (ou d'en mettre de côté), remplace tous les dés sur les cases par des marqueurs Rebelle.

Si tu ne parviens pas à recouvrir au moins deux cases dans les rangées de symboles au cours de tes lancers, tu es sanctionné(e) :



Si tu n'as placé qu'un seul dé sur une case, tu récupères Dark Vader. Tu disposeras d'1 dé en moins à ton prochain tour ; tu ne pourras donc lancer que 3 dés.

Si tu n'as placé aucun dé sur une case, tu récupères l'Empereur Palpatine. Tu disposeras de 2 dés en moins à ton prochain tour ; tu ne pourras donc lancer que 2 dés.

Les Seigneurs Siths ne te pénalisent que pendant 1 tour ; ils sont ensuite remis en bordure de planète. Si, entre temps, un autre joueur rate ses lancers de dés, tu peux lui passer le seigneur sith correspondant et échapper à la pénalité.

Remarque : S'il ne reste qu'une seule case libre sur la planète, le joueur qui la recouvre avec un dé n'est pas pénalisé par Dark Vader.

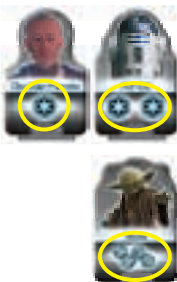
2) Utilisation des pions Rebelles et des alliés

Après ton lancer, tu peux utiliser en plus ton Rebelle et/ou un ou plusieurs alliés gagnés précédemment pour ainsi compléter une rangée de symboles :



Sur chaque pion Rebelle figure un des quatre symboles. Si tu utilises ton Rebelle, tu peux recouvrir avec un marqueur une case libre d'une rangée portant le même symbole. Tu peux utiliser ton Rebelle à chaque tour car il reste en ta possession pendant toute la partie.

Sur les personnages alliés figurent 1 ou 2 symboles de dé ou un symbole Nouvel espoir.



Symbole de dé : Chaque symbole de dé représenté te permet de recouvrir une case libre correspondante avec un marqueur Rebelles dans l'une des rangées. Tu peux également ignorer un symbole. Si l'allié indique un symbole Empire, tu peux recouvrir une case de ton choix.

Symbole Nouvel espoir : Annule ton coup. Tu peux relancer les dés depuis le début.

Un allié ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Les alliés déjà utilisés sont remis dans la boîte.

3) Fin du tour

À la fin de ton tour, tu gagnes 1 PV par dé avec le symbole correspondant mis de côté. Si tu as réussi à placer le dernier marqueur Rebelles dans une rangée de symboles, tu gagnes la récompense indiquée à côté, sous la forme de PV et/ou d'alliés. Si tu n'es pas parvenu à compléter une rangée, la tâche de tes adversaires sera plus facile. Passe les dés à ton voisin de gauche.

Exemple :

Sarah obtient



Elle place



et relance 3 dés.



Sarah obtient ensuite



Elle met



et



de côté. Elle ignore le dernier dé.



Sarah remplace les dés par des marqueurs Rebelles. Elle utilise ensuite son pion Rebelle.



Elle complète ainsi la 2^e rangée et gagne 3 PV. Elle gagne 1 PV supplémentaire pour le dé avec le symbole PV mis de côté.



Suite de la partie

Dès qu'un joueur a complété la dernière rangée de symboles sur Yavin 4 et gagné la récompense indiquée à côté, la partie continue avec le joueur suivant sur la Planète Glaciaire Hoth. Retirez d'abord tous les marqueurs Rebelles sur Yavin 4 et placez-les à côté de la planète Hoth. Si les deux seigneurs siths se trouvent encore chez des joueurs, ils y restent et ne sont pas remis à côté du plateau.

L'aventure se poursuit sur la Planète Marécageuse Dagobah et sur la Géante Gazeuse Bespin. De là, vous volerez jusqu'à la Planète des Sables Tatooine, puis la Lune Forestière d'Endor. Vous achèverez votre rébellion sur l'Étoile de la Mort 2. Là-bas, vous ne gagnerez aucun allié, mais un maximum de PV vous y attendent.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que la dernière case sur l'Étoile de la Mort 2 a été recouverte par un marqueur Rebelles. L'Empire est vaincu (Plus aucun symbole du Mal n'est visible !).

Chaque allié non utilisé pendant la partie rapporte 1 PV à son propriétaire ; un seigneur sith en sa possession fait perdre 1 PV.

Chaque joueur additionne ses PV ; celui qui totalise **le plus** de PV remporte la partie. En cas d'égalité, les deux joueurs ont gagné.

Pour des parties plus courtes

Vous pouvez raccourcir la durée d'une partie en laissant de côté les planètes Dagobah/Bespin. Le duel de dés se déroule alors en 5 épisodes.

Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu, en particulier, Sebastian Bleasdale et Simon Kane.

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag