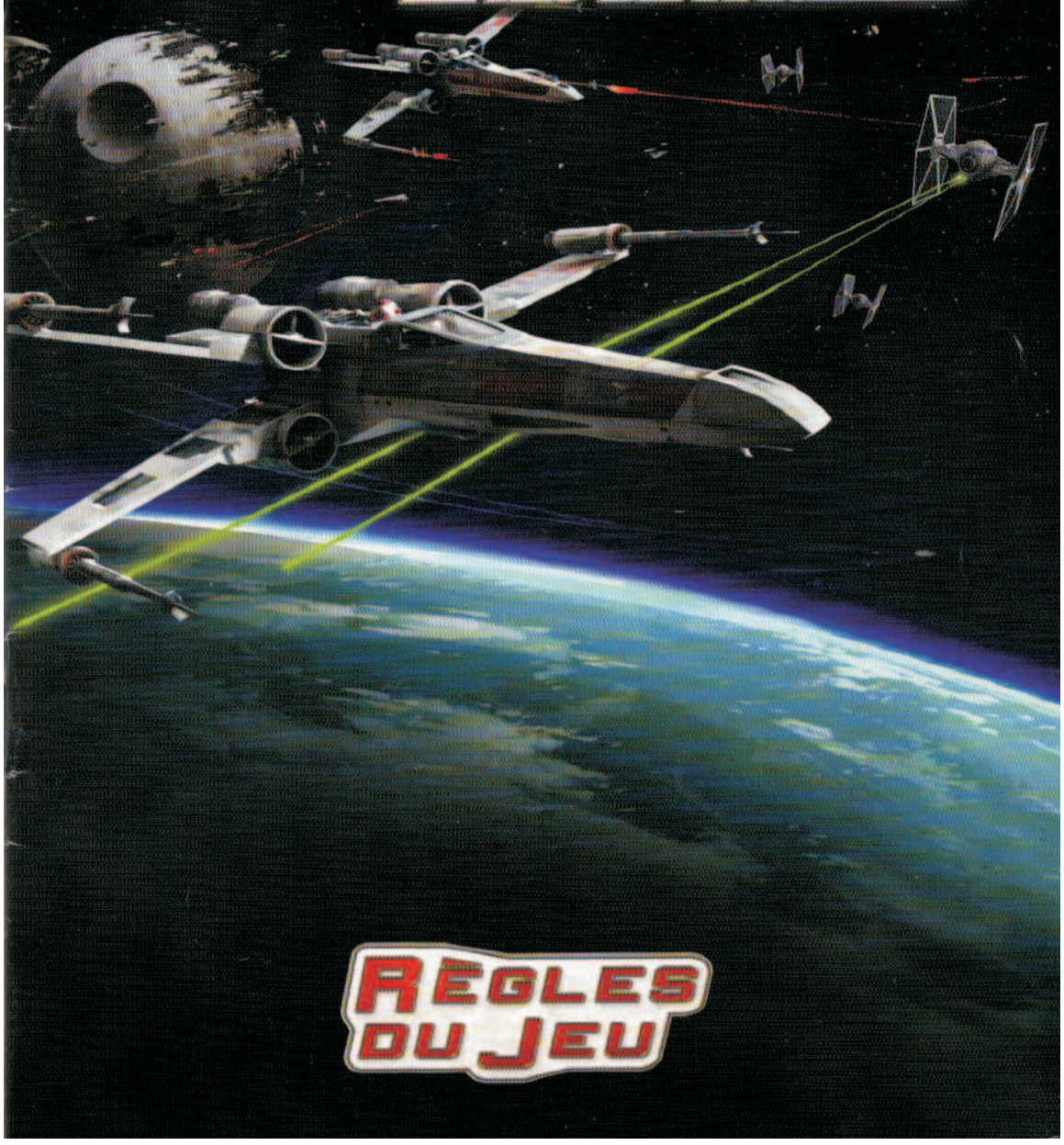
STAR WARS™ X-WING™

LE JEU DE FIGURINES



RÈGLES DU JEU

STAR WARS
X-WING
LE JEU DE FIGURINES

Aperçu du Jeu

Bienvenue dans ***X-Wing***, un jeu de combat spatial endiablé et passionnant dans l'univers de *Star Wars*. Dans ce jeu, deux joueurs prennent le contrôle de X-wings, de chasseurs TIE et d'autres vaisseaux de l'univers de *Star Wars* pour s'affronter dans de palpitants combats tactiques. Celui qui détruit tous les appareils de son adversaire remporte la partie !

Cette boite de base contient tous les éléments nécessaires pour jouer à deux, ainsi que plusieurs missions proposant des conditions de victoire uniques.



Du bon usage de ce Livre

Ces règles ont été écrites en partant du principe que les joueurs ne se servent que des trois vaisseaux inclus dans la boite de base. Avec un peu d'expérience, les joueurs pourront ensuite passer aux règles avancées, qui permettent de profiter des obstacles, de mettre sur pied des escadrons personnalisés et de mener des missions uniques (cf. pages 21-24).

S'il s'agit de votre première partie, mettez ce livre de côté et tournez-vous vers les règles d'introduction fournies dans le livret de règles simplifiées avant toute autre chose.

Liste du Matériel

- Ce livre de règles
- 1 livret de règles simplifiées
- 3 vaisseaux en plastique peints dont :
  - 2 chasseurs TIE
  - 1 X-wing
- 3 socles en plastique transparent
- 6 fixations en plastique transparentes
- 8 marqueurs de vaisseau (double face)
- 11 gabarits de manœuvre dont :
  - 3 virages
  - 3 virages sur l'aile
  - 5 lignes droites
- 3 cadrans de manœuvres (constitués d'une plaque, d'un cadran et de 2 connecteurs en plastique)
- 19 marqueurs d'action dont :
  - 4 marqueurs d'évasion
  - 3 marqueurs de concentration
  - 6 marqueurs rouges d'acquisition de cible (double face)
  - 6 marqueurs bleus d'acquisition de cible (double face)
- 13 marqueurs de mission dont :
  - 8 marqueurs de pistage
  - 1 marqueur de navette
  - 4 marqueurs de satellite
- 6 marqueurs d'obstacles : astéroïde
- 2 marqueurs de boucliers
- 3 marqueurs de stress
- 3 marqueurs de coup critique
- 27 marqueurs d'identification (double face)
- 13 cartes de vaisseau
- 33 cartes de dégâts
- 5 cartes d'amélioration
- 3 dés d'attaque rouges
- 3 dés de défense verts
- 1 règle des portées

Aperçu du Matériel



Cette section décrit le matériel fourni en détail.

VAISSEAUX, SOCLES ET FIXATIONS



Ces figurines peintes représentent les vaisseaux du jeu. Les fixations permettent d'assujettir les vaisseaux à leur socle. Chaque socle abrite aussi un marqueur de vaisseau qui permet d'identifier le pilote.

MARQUEURS DE VAISSEAU



Ces marqueurs permettent d'identifier les pilotes et dévoilent des informations sur les possibilités de leur vaisseau. Un marqueur est posé sur le socle de chaque vaisseau pour indiquer qui est à bord.

GABARITS DE MANŒUVRE



Ces gabarits correspondent aux manœuvres que proposent les cadrans de manœuvres des vaisseaux. On s'en sert pour déplacer physiquement les vaisseaux sur la zone de jeu.

CADRANS DE MANŒUVRES



Ces cadrans permettent aux joueurs de prévoir les manœuvres de leurs vaisseaux à l'abri des regards indiscrets. Chaque vaisseau dispose de son propre cadran.

MARQUEURS D'ACTION



Ces marqueurs identifient les vaisseaux qui effectuent des types d'actions spécifiques, qu'il s'agisse de concentration, d'évasion ou d'acquisition de cible.

MARQUEURS DE MISSION



Ces marqueurs sont utilisés pendant les missions (cf. pages 21-24).

MARQUEURS D'OBSTACLES



Ces marqueurs représentent des obstacles que les joueurs peuvent ajouter aux batailles.

MARQUEURS DE BOUCLIERS



Ces marqueurs simulent la résistance des boucliers déflecteurs d'un vaisseau.

MARQUEURS DE STRESS



Ces marqueurs permettent d'identifier les vaisseaux dont le pilote a subi un stress en combat.

Assemblage des Cadrans de Manœuvres

Avant de jouer, assemblez chaque cadran selon le schéma ci-dessous. Fixez le cadran XW à la plaque « X-wing » et le cadran « TF » à la plaque « Chasseur TIE ».



MARQUEURS DE COUP CRITIQUE



Ces marqueurs désignent les vaisseaux qui ont encaissé un coup critique et rappellent aux joueurs de se reporter à leurs cartes de dégâts pour plus de détails.

MARQUEURS D'IDENTIFICATION



Ces marqueurs permettent d'identifier les différents vaisseaux lorsque plusieurs pilotes semblables sont impliqués dans une bataille.

CARTES DE VAISSEAU



Ces cartes répertorient les caractéristiques du vaisseau, le talent du pilote, les actions que l'appareil peut entreprendre, les améliorations dont il peut bénéficier, et le coût qui lui est associé dans le cadre de la formation d'escadrons.

CARTES DE DÉGÂTS



Ces cartes permettent de garder trace des dégâts subis par un vaisseau, mais également des malus spéciaux dont souffre un appareil ayant encaissé un coup critique.

CARTES D'AMÉLIORATION



Ces cartes représentant différentes améliorations que les joueurs peuvent acheter pour leur vaisseau, qu'il s'agisse d'astromechs, de talents d'élite ou d'armes secondaires.

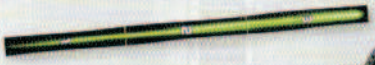
DÉS PERSONNALISÉS



Ces dés à huit faces spéciaux sont utilisés pour résoudre les combats ou se servir de capacités. Il en existe deux types : les dés d'attaque (rouges) et les dés de défense (verts).

RÈGLE DES PORTÉES

Cette règle en carton permet de bien mesurer toutes les distances.



Mise en place

Avant de jouer, préparez le jeu de la façon suivante :

1. **Choisir une Faction** : les joueurs conviennent de la faction que chacun va jouer. L'un contrôle les Rebelles, et l'autre les Impériaux. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, tirez au sort.

   Tous les éléments relevant de la faction d'un joueur sont dits **ALLIÉS**, tandis que ceux de la faction adverse sont **ENNEMIS**.

2. **Rassembler les Forces** : les deux joueurs prennent les cartes de vaisseau et d'amélioration de leur faction. S'ils ne se servent pas des règles de formation d'escadrons (cf. pages 17-18), le joueur rebelle prend la carte de vaisseau Luke Skywalker, tandis que le joueur impérial prend la carte de vaisseau "Night Beast" et une carte de vaisseau Pilote de l'Escadron Obsidian.

3. **Assembler les Vaisseaux** : les deux joueurs prennent les marqueurs de vaisseau et les vaisseaux en plastique correspondant à leurs cartes de vaisseau. Ensuite, il ne leur reste plus qu'à les assembler, conformément au schéma ci-contre.

4. **Préparer la Zone de Jeu** : optez pour une zone de jeu située sur une table ou toute autre surface plane. Les joueurs peuvent prendre un tapis de jeu, une nappe ou quelque autre objet pour délimiter cette zone (cf. *La zone de jeu*). Ensuite, ils s'assoient face à face, de part et d'autre de la zone de jeu. Le côté le plus proche d'un joueur est son bord.

5. **Placer les Forces** : placez chaque vaisseau dans la zone de jeu, dans l'ordre croissant de la valeur de pilotage (chiffre orange) de chacun. Le vaisseau ayant la valeur de pilotage la plus faible est donc posé en premier, et celui qui a la plus élevée l'est en dernier. Si plusieurs vaisseaux affichent une même valeur, le joueur ayant l'initiative pose ses vaisseaux en premier (cf. *Initiative*, page 16).

   Pour placer un vaisseau, son propriétaire commence par poser la règle des portées contre son bord. Il pose ensuite son appareil n'importe où à portée 1, en l'orientant dans la direction de son choix (cf. *Schéma de mise en place*, page 5).

6. **Préparer les Cartes des Factions :** chaque joueur prend les cartes correspondant à ses forces et les pose face visible, en dehors de la zone de jeu, à la vue de tous.

7. **Activer les Boucliers** : posez sur chaque carte de vaisseau un nombre de marqueurs de boucliers égal à sa valeur de boucliers (chiffre bleu). Un vaisseau ne peut pas avoir plus de marqueurs de boucliers qu'il n'a de valeur de boucliers.

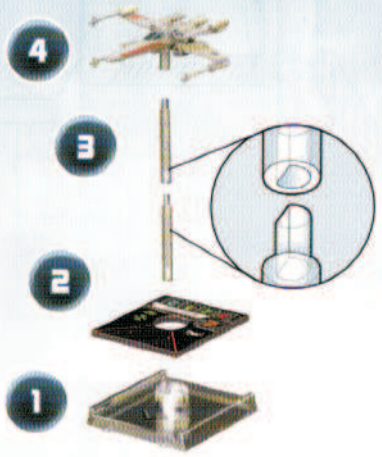
8. **Préparer les autres Éléments** : mélangez le paquet des cartes de dégâts et posez-le face cachée, en dehors de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Posez les autres éléments en dehors de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs (cf. *Schéma de mise en place*, page 5).

La Zone de Jeu

On ne joue pas à *X-Wing* sur un plateau, mais sur une simple surface plane d'au moins 90 cm x 90 cm. Les joueurs peuvent très bien se servir d'une surface en feutre ou en tissu, qui offre un peu de frottement et évite que les participants ne déplacent accidentellement les vaisseaux.

Pour une partie incluant trois vaisseaux, la zone de jeu doit être d'au moins 90 cm x 90 cm. Les joueurs expérimentés ne doivent pas hésiter à modifier la taille de la zone de jeu.

Assembler un Vaisseau

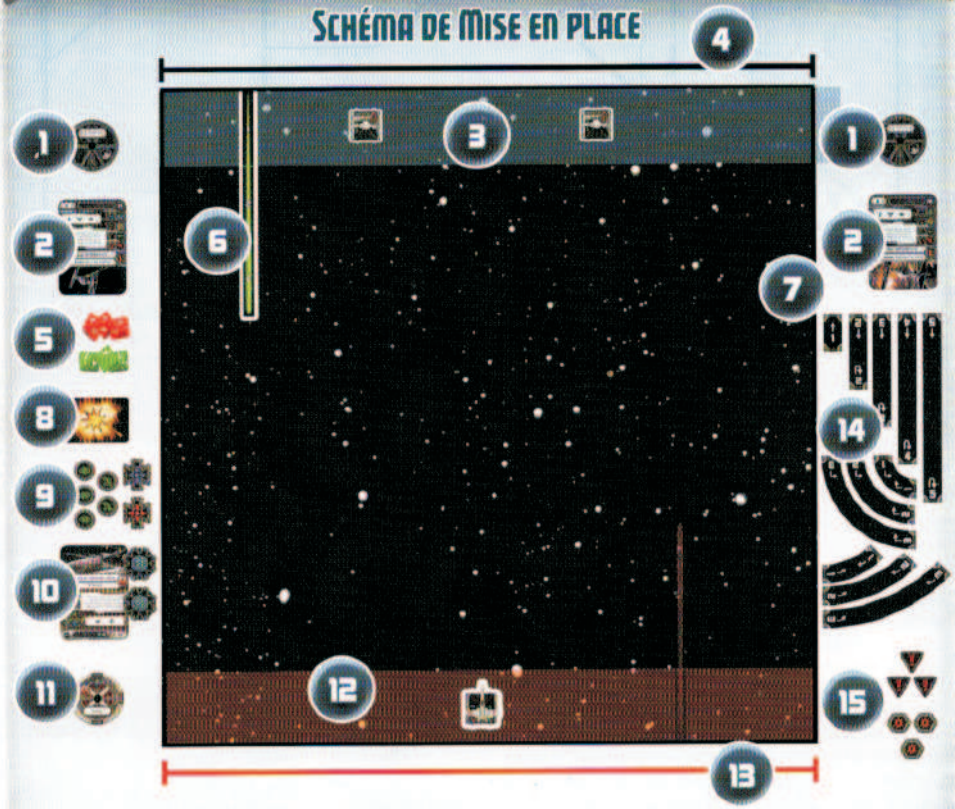


Pour assembler un vaisseau, procédez de la façon suivante :

1. Posez le marqueur de vaisseau choisi sur le socle, avec l'arc de tir au dessus du chevron dirigé vers l'avant.
2. Insérez une fixation dans le socle.
3. Insérez la seconde fixation dans la première.
4. Insérez la courte fixation située sous le vaisseau dans la seconde fixation.

Dès lors, le mot « vaisseau » fait référence au vaisseau entièrement assemblé, ce qui inclut donc le vaisseau en plastique, les fixations, le socle et le marqueur de vaisseau (ainsi que les marqueurs d'identification, si nécessaire ; cf. page 18 pour plus de précisions).

Schéma de Mise en place



1. Cadrans de Manœuvres des Chasseurs TIE
2. Cartes de Vaisseau des Chasseurs TIE
3. Zone de Mise en place Impériale
4. Bord Impérial
5. Dés
6. Règle des Portées
7. Zone de Jeu
8. Paquet de Dégâts
9. Réserve de Marqueurs d'Action
10. Carte de Vaisseau du X-wing
11. Cadran de Manœuvres du X-wing
12. Zone de Mise en place Rebelle
13. Bord Rebelle
14. Gabarits de Manœuvre
15. Marqueurs divers

Le tour de jeu

X-wing se joue en une série de tours, durant lesquels les joueurs exécutent quatre phases dans l'ordre suivant :

1. **Phase de Préparation** : chaque joueur choisit en secret la manœuvre de chacun de ses vaisseaux, en utilisant son cadran de manœuvres, face cachée.
2. **Phase d'Activation** : chaque vaisseau se déplace et effectue une action. Révélez le cadran de manœuvres de chaque appareil, dans **l'ordre croissant** de valeur de pilotage, puis exécutez la manœuvre choisie. Ensuite, chaque vaisseau peut effectuer une action.
3. **Phase de Combat** : chaque vaisseau a droit à une attaque. Chacun peut ainsi attaquer un appareil ennemi situé à portée et dans son arc de tir, dans **l'ordre décroissant** de valeur de pilotage.
4. **Phase de Dénouement** : les joueurs retirent les marqueurs d'action inutilisés de leurs vaisseaux (exception faite des acquisitions de cible), puis, le cas échéant, résolvent les capacités « Phase de dénouement » figurant sur leurs cartes.

Une fois cette phase résolue, un nouveau tour commence avec la phase de préparation, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur ait détruit tous les vaisseaux de son adversaire.

Chacune de ces phases est abordée en détail dans les pages qui suivent.

PHASE DE PRÉPARATION

Lors de cette phase, chaque joueur se sert de cadrans de manœuvres pour choisir secrètement la manœuvre de chacun de ses vaisseaux. Le choix ainsi réalisé déterminera le déplacement de l'appareil en question durant la phase d'activation à suivre. Les joueurs **doivent** donc attribuer un cadran à chaque vaisseau. Une fois cette opération effectuée, passez à la phase d'activation.

Choisir une Manœuvre

Pour choisir une manœuvre, le joueur fait tourner la plaque du cadran jusqu'à ce que la fenêtre laisse apparaître la manœuvre souhaitée. Il l'assigne ensuite à l'un de ses appareils, en posant le cadran **face cachée, à côté du vaisseau correspondant**, dans la zone de jeu.

Un joueur peut regarder ses cadrans face cachée quand bon lui semble, mais il n'a pas le droit de lorgner ceux de son adversaire. Un joueur qui contrôle plusieurs vaisseaux assigne une manœuvre à chacun d'eux, dans l'ordre de son choix.

À chaque manœuvre ainsi choisie correspond un gabarit, qui permet de déplacer le vaisseau avec précision lors de la phase d'activation. Durant la phase de préparation, les joueurs **n'ont pas le droit** d'utiliser les gabarits de manœuvre pour « voir » où finiront exactement leurs vaisseaux. Ils doivent donc prévoir leurs manœuvres en estimant les déplacements de leurs appareils.

Note : étant donné que les différents types de vaisseaux de l'univers de *Star Wars* affichent une maniabilité et une vitesse maximale variables, chaque cadran est unique. Ainsi, tous les appareils ne sont pas en mesure de recourir aux divers gabarits de manœuvre du jeu. En bref, certains peuvent effectuer des manœuvres que d'autres sont incapables d'exécuter.

Types de Manœuvres



Chaque manœuvre propose trois informations : la direction (flèche), la difficulté (couleur de la flèche) et la vitesse (chiffre).

Direction

La direction est indiquée sur le cadran de manœuvres par des flèches. Il en existe six, mais elles n'apparaissent pas toutes sur certains cadrans.



Ligne droite : le vaisseau avance droit devant et ne change donc pas de cap.



Virage sur l'aile : le vaisseau avance en entamant une courbe, si bien qu'il tourne à 45°.



Virage : le vaisseau exécute un virage serré, si bien qu'il tourne à 90°.



Virage Koiogran : plus communément appelé le Koiogran. Le vaisseau avance droit devant, avant de changer de cap à 180°.

Vitesse

La vitesse est indiquée par un chiffre situé sur le cadran de manœuvres, pouvant aller de 1 à 5, selon les options que propose le cadran. Plus elle est élevée, plus la distance parcourue par le vaisseau est importante lors de la manœuvre.

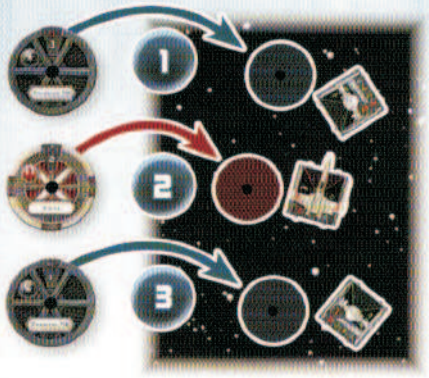
Difficultés

Certaines manœuvres sont plus difficiles que d'autres à exécuter. La couleur des flèches de direction indique cette difficulté. La plupart des flèches de direction sont blanches et ont un fonctionnement tout à fait normal, mais certaines sont rouges ou vertes. Une flèche colorée signifie que la manœuvre est difficile (rouge) ou extrêmement simple (verte) pour le pilote.

Durant la phase d'activation, les vaisseaux peuvent recevoir des marqueurs de stress ou en éliminer en fonction de la couleur de la manœuvre exécutée (cf. page 7).

Note : certaines manœuvres peuvent être modifiées ou limitées par des paramètres extérieurs, comme un marqueur de stress ou le texte d'une carte de dégâts posée face visible.

Exemple de Phase de Préparation



Les joueurs choisissent simultanément une manœuvre pour chacun de leurs vaisseaux :

1. Le joueur impérial tourne le cadran d'un premier chasseur TIE sur la manœuvre (↱ 3) et le pose **face cachée** à côté du Pilote de l'escadron Obsidian.
2. Au même moment, le joueur rebelle tourne le cadran de son X-wing sur la manœuvre (↱ 2) et le pose **face cachée** à côté du Pilote débutant.
3. Le joueur impérial tourne le cadran de son second chasseur TIE sur la manœuvre (↰ 1) et le pose **face cachée** à côté du Pilote de l'académie.

PHASE D'ACTIVATION

Durant cette phase, les vaisseaux sont activés **l'un après l'autre**. Procédez aux étapes suivantes, en commençant par le vaisseau ayant la **valeur de pilotage la plus faible**.

1. **Dévoiler le Cadran** : retournez le cadran de manœuvres du vaisseau actif.
2. **Placer le Gabarit** : prenez le gabarit de manœuvre qui correspond à la manœuvre choisie sur le cadran et placez-le entre les glissières situées à l'avant du socle du vaisseau (les deux petits guides). Faites-le glisser jusqu'à ce que son extrémité soit bien dans l'alignement du socle.
3. **Exécuter la Manœuvre** : maintenez bien le gabarit en place, prenez le socle par les côtés et soulevez le vaisseau avant de la poser **à l'autre bout** du gabarit. Calez ensuite les **glissières arrière** du socle dans cette extrémité du gabarit.

   Exception : pour exécuter une manœuvre ↺, reportez-vous à *Koiogran*, ci-contre.

   Si des marqueurs (d'action ou de stress, par exemple) sont déjà assignés au vaisseau, déplacez-les eux aussi.

   Note : Si un vaisseau exécute une manœuvre qui implique que sa base ou que le gabarit de manœuvre utilisé chevauche la base d'un autre vaisseau, voir « Passer au travers d'un vaisseau » et « Chevaucher un autre vaisseau » page 16.
4. **Contrôler le Stress du Pilote** : si le vaisseau vient d'effectuer une manœuvre rouge, posez un marqueur de stress près de lui. S'il a exécuté une manœuvre verte, enlevez-lui un marqueur de stress (s'il en a), que vous remettrez dans la réserve de marqueurs divers (cf. *Stress*, page 16).
5. **Ranger** : remettez le gabarit utilisé dans la pile de gabarits de manœuvre, et posez le cadran révélé en dehors de la zone de jeu, près de la carte de vaisseau de l'appareil correspondant.
6. **Effectuer une Action** : le vaisseau peut effectuer une action. Les actions offrent tout un éventail d'avantages et sont décrites aux pages 8-9. Un vaisseau assorti d'au moins un marqueur de stress ne peut pas effectuer d'action (cf. *Stress*, page 16).

Le vaisseau qui résout une phase est le **VAISSEAU ACTIF**. Une fois la dernière étape réglée, le vaisseau qui n'a pas encore joué et a la valeur de pilotage la plus faible devient le vaisseau actif. Il se conforme alors aux mêmes étapes. Les joueurs continuent ainsi d'activer les vaisseaux dans l'ordre croissant de valeur de pilotage, jusqu'à ce que chacun ait été activé.

Égalités

Quand plusieurs vaisseaux ont la même valeur de pilotage, le joueur qui a l'**INITIATIVE** doit activer tous ses vaisseaux de cette valeur le premier. Sauf indication contraire, **le joueur impérial a l'initiative**. Pour plus de détails sur l'initiative, reportez-vous à la page 16.

Gabarits de Manœuvre

Les gabarits de manœuvre permettent de mesurer avec précision la distance et l'angle de chaque déplacement. Les extrémités d'un gabarit de manœuvre affichent une flèche (la direction) et un chiffre (la vitesse).

Quand un joueur dévoile son cadran lors de la phase d'activation, il s'empare du gabarit correspondant au cap et à la vitesse de la manœuvre entreprise, et s'en sert pour déplacer son appareil.

Note : les vaisseaux doivent virer ou virer sur l'aile **en se conformant précisément** à la manœuvre choisie sur leur cadran. En d'autres termes, si un joueur dévoile (↱ 3), il **ne peut pas** tourner le gabarit pour exécuter un (↰ 3).

Koiogran

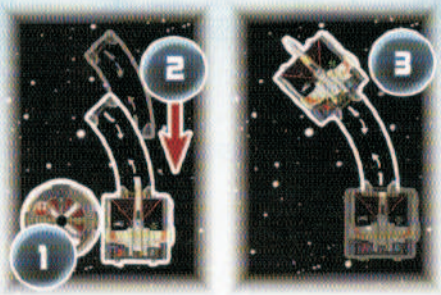
La manœuvre Koiogran (↺) s'effectue grâce au même gabarit de déplacement que la manœuvre en ligne droite (↑). La seule différence, c'est qu'après avoir exécuté une manœuvre ↺ le joueur fait **pivoter son vaisseau de 180°** (pour que les glissières situées à **l'avant** du socle soient parfaitement calées sur le gabarit de manœuvre).

Actions

Durant la phase d'activation, chaque vaisseau peut effectuer **une action** juste après s'être déplacé. Un appareil peut ainsi entreprendre toute action apparaissant sur la barre d'action de sa carte de vaisseau. Par ailleurs, certaines capacités de pilote, cartes d'amélioration, cartes de dégâts et missions permettent aux vaisseaux d'effectuer d'autres actions. Chacune des actions possibles est décrite en détail au fil des quelques pages qui suivent.

Quand une capacité permet à un vaisseau d'effectuer une « action gratuite », celle-ci **ne compte pas** comme l'action permise durant l'étape Effectuer une Action.

Exemple de Déplacement



1. Le joueur rebelle retourne son cadran pour dévoiler la manœuvre qu'il a choisie : (↰ 1).
2. Il prend le gabarit de (↰ 1) et le pose entre les glissières avant du socle de son vaisseau.
3. Enfin, il maintient bien en place le gabarit, déplace son vaisseau à l'autre bout, puis y cale les glissières arrière du socle.

Évasion ( )

Les vaisseaux dont la barre d'action est assortie de l'icône peuvent effectuer l'action **Évasion**. Pour ce faire, posez un marqueur d'évasion à côté du vaisseau.

Le joueur peut garder ce marqueur pour plus tard, et l'utiliser pendant la phase de combat pour annuler un dégât obtenu par l'assaillant (cf. page 12). Les marqueurs d'évasion inutilisés sont retirés de tous les vaisseaux à la phase de dénouement.

Concentration ( )

Les vaisseaux dont la barre d'action est assortie de l'icône peuvent effectuer l'action **Concentration**. Pour ce faire, posez un marqueur de concentration à côté du vaisseau.

Le joueur peut garder ce marqueur pour plus tard, et l'utiliser pendant la phase de combat pour augmenter ses chances de toucher en attaquant ou de réduire ses chances d'être touché en défendant (cf. *Utilisation d'un marqueur de concentration*, pages 11-12). Les marqueurs de concentration inutilisés sont retirés de tous les vaisseaux à la phase de dénouement.

Tonneau ( )

Les vaisseaux dont la barre d'action est assortie de l'icône peuvent effectuer l'action **Tonneau**, qui leur permet de se déplacer latéralement et d'ajuster leur position tout en gardant le même cap. Pour faire un tonneau, suivez les étapes suivantes :

1. Prenez le gabarit de manœuvre (↑ 1).
2. Posez une extrémité du gabarit contre le côté gauche ou droit du socle du vaisseau. (Il peut être posé n'importe où sur un côté tant qu'**aucune partie** du gabarit ne dépasse le bord avant ou arrière du socle.)
3. Maintenez bien le gabarit en place, puis soulevez le vaisseau et posez-le **à l'autre bout** du gabarit, en faisant en sorte qu'aucune partie de ce dernier ne dépasse le bord avant ou arrière du socle. L'avant du vaisseau doit faire face à la même direction qu'au début de l'action.

Un vaisseau ne peut pas faire de tonneau si cela amène son socle à chevaucher un autre vaisseau ou un marqueur d'obstacle, ou si le gabarit de manœuvre chevauche un marqueur d'obstacle. Le joueur peut mesurer si son vaisseau est en mesure d'accomplir ce tonneau **avant** de programmer cette action.

Acquisition de Cible ( )

Les vaisseaux dont la barre d'action est assortie de l'icône peuvent effectuer l'action **Acquisition de Cible** pour poser deux jetons d'acquisition de cible (cf. ci-dessous). Le joueur peut garder ces marqueurs pour plus tard et les utiliser pendant la phase de combat pour augmenter ses chances de toucher le vaisseau visé (cf. *Utilisation des marqueurs d'acquisition de cible*, page 11).

Pour verrouiller une cible, suivez les étapes suivantes :

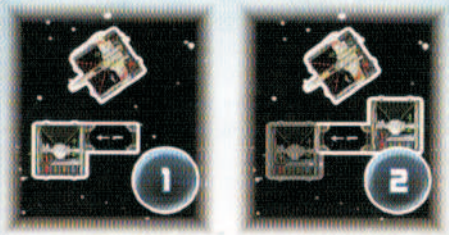
1. Vérifiez que le vaisseau ennemi est bien à portée en vous servant de la règle des portées pour mesurer la distance séparant un **point au choix** du socle du vaisseau actif de **tout autre point** du socle du vaisseau ennemi.

Présentation des Cartes de Vaisseau



1. Valeur de Pilotage
2. Nom du Pilote
3. Type de Vaisseau
4. Icône de Faction
5. Valeur d'Arme Principale
6. Valeur d'Agilité
7. Valeur de Coque
8. Valeur de Boucliers
9. Icône du Type de Vaisseau
10. Bandeau d'Amélioration
11. Capacité du Pilote (ou texte d'ambiance, en italique)
12. Barre d'Action
13. Coût en Points d'Escadron

Exemple de Tonneau



Le Pilote de l'académie exécute un tonneau dans l'espoir de sortir de l'arc de tir du X-wing.

1. Le joueur impérial veut faire son tonneau sur la droite, aussi prend-il le gabarit (↑1) avant de le poser sur le bord droit du socle du vaisseau.
2. Il prend ensuite le Pilote de l'académie et le déplace à l'autre bout du gabarit pour que ce dernier soit en contact avec le bord gauche du socle du vaisseau.

2. Si le vaisseau ennemi se situe à portée 1, 2 ou 3, le vaisseau actif peut le verrouiller.
3. Posez un marqueur d'acquisition de cible **rouge** à côté du vaisseau ennemi pour indiquer qu'il est **VERROUILLÉ**.
4. Posez le marqueur d'acquisition de cible **bleu** affichant la même lettre que le marqueur rouge à côté du vaisseau actif pour indiquer qu'il **VERROUILLE** une cible.

Quand il mesure la portée d'une acquisition de cible, le joueur balaye à 360° autour du vaisseau actif. Le joueur a le droit de se servir de la règle des portées pour voir si un ennemi est à portée **avant** d'effectuer cette action.

Tout vaisseau capable d'effectuer cette action ne peut verrouiller qu'une seule cible (cela veut dire qu'un vaisseau ne peut se voir assigner qu'un seul marqueur d'acquisition de cible bleu). Néanmoins, plusieurs vaisseaux peuvent verrouiller une même cible. Il est donc possible qu'un vaisseau se voit assigner plusieurs marqueurs d'acquisition de cible rouges.

Les marqueurs d'acquisition de cible ne sont retirés que **si** le vaisseau attaquant verrouille une nouvelle cible **ou** exploite son acquisition de cible durant la phase de combat.

Exception : certaines capacités permettent aussi à un vaisseau verrouillé de se débarrasser d'un marqueur d'acquisition de cible.

Certaines armes secondaires, comme les torpilles à protons, ne peuvent être utilisées que par les vaisseaux verrouillant une cible (cf. *Armes secondaires*, page 18).

Passer

Un vaisseau peut **PASSER** son tour et n'entreprendre aucune action.

Autres Actions

Certaines capacités de carte affichent la mention « **Action** ». Le vaisseau peut y faire appel durant l'étape « Effectuer une action ». Il s'agit alors de son action du tour.

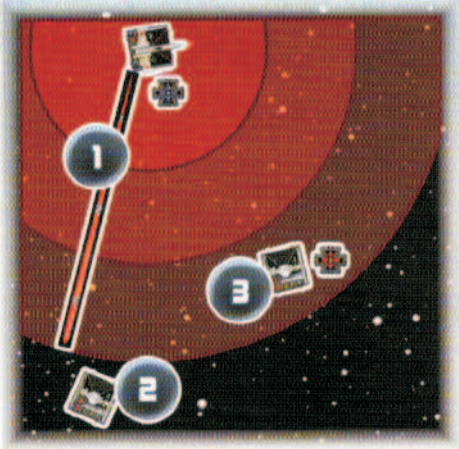
Les capacités de carte dénuées de la mention « **Action** » sont résolues au moment précisé sur la carte et ne remplacent pas l'action du tour. Un vaisseau ne peut cependant **effectuer une même action qu'une seule fois** par tour de jeu (y compris lorsque l'action en question est une action gratuite).

PHASE DE COMBAT

Au cours de cette phase, chaque vaisseau peut effectuer une **ATTAQUE** contre un appareil ennemi. Pour effectuer une attaque, les joueurs résolvent dans l'ordre les étapes de combat suivantes, en commençant par le vaisseau qui a la **valeur de pilotage la plus élevée** :

1. **Annoncer la Cible** : l'assaillant décide quel vaisseau ennemi il souhaite attaquer.
2. **Lancer les Dés d'Attaque** : l'assaillant lance un nombre de dés d'attaque égal à la valeur d'arme principale de son vaisseau (chiffre rouge), sauf s'il se

Exemple d'Acquisition de Cible



Après s'être déplacé, le Pilote débutant effectue une action d'acquisition de cible.

1. Le joueur rebelle balaye un arc de cercle de 360° autour du vaisseau du Pilote débutant pour voir quels appareils ennemis se situent à portée 1, 2 ou 3.
2. Le Pilote de l'escadron Obsidian est hors de portée, si bien que le Pilote débutant ne peut pas le verrouiller.
3. Le Pilote de l'académie se situe à portée 3, si bien que le Pilote débutant peut le verrouiller. Le joueur rebelle pose un marqueur d'acquisition de cible **rouge** à côté du vaisseau du Pilote de l'académie. Il pose ensuite le marqueur d'acquisition de cible **bleu** affichant la **lettre correspondante** près du vaisseau du Pilote débutant.

Règle des Portées

La règle des portées est constituée de trois segments, chacun étant accompagné d'un chiffre (1, 2 ou 3). Quand les règles demandent à un joueur de « mesurer la distance », placez toujours la règle cartonnée de manière à ce que le segment 1 soit en contact avec le point d'origine (qui est généralement le vaisseau actif) et que le segment 3 vise (ou touche) la cible.

Quand les règles parlent d'un vaisseau situé à « portée 2 », cela signifie que la partie la plus proche du socle de la cible doit se trouver dans la tranche du segment 2 de la règle des portées. Quand les règles parlent d'un vaisseau situé à « portée 1, 2 ou 3 », cela signifie que le socle de la cible soit se trouver dans la tranche de n'importe quel segment de la règle des portées.

sert d'une arme secondaire (cf. *Armes secondaires*, page 18).

3. **Modifier les Dés d'Attaque** : les joueurs peuvent utiliser des marqueurs d'action et recourir à des capacités permettant de relancer les dés d'attaque ou d'en modifier le résultat.
4. **Lancer les Dés de Défense** : le défenseur lance un nombre de dés de défense égal à la valeur d'agilité de son vaisseau (chiffre vert).
5. **Modifier les Dés de Défense** : les joueurs peuvent utiliser des marqueurs d'action et recourir à des capacités permettant de relancer les dés de défense ou d'en modifier le résultat.
6. **Comparer les Résultats** : les joueurs comparent les résultats finaux des dés d'attaque et des dés de défense pour voir si le défenseur est touché et la quantité de dégâts qu'il encaisse.
7. **Infligez les Dégâts** : si le défenseur a été touché, il perd des marqueurs boucliers ou reçoit des cartes de dégâts en fonction des dégâts subis.

Une fois la dernière étape réglée, le vaisseau qui n'a pas encore joué et a la valeur de pilotage la plus élevée prend la suite et se conforme aux mêmes étapes. Les joueurs continuent ainsi de résoudre les combats des vaisseaux dans l'ordre **décroissant** de valeur de pilotage, jusqu'à ce que chacun ait effectué une attaque.

Si un joueur a plusieurs vaisseaux avec la même valeur de pilotage, il peut les résoudre dans l'ordre de son choix.

Si les deux joueurs ont des vaisseaux avec la même valeur de pilotage, **celui qui a l'initiative** règle les étapes de combat de son ou ses vaisseaux ayant cette valeur de pilotage **en premier** (cf. *Initiative* et *Règle des attaques simultanées*, page 16).

Note : chaque vaisseau ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.

Chacune de ces sept étapes est décrite en détail dans les pages qui suivent.

1. Annoncer la Cible

Durant cette étape, l'**ASSAILLANT** (le vaisseau actif) doit annoncer sa **CIBLE** (l'appareil qu'il souhaite attaquer). Le vaisseau visé doit se situer dans l'**ARC DE TIR** de l'assaillant, mais également **À PORTÉE**. Le joueur peut se servir de la règle des portées pour vérifier qu'il remplit bien ces conditions **avant** d'annoncer une cible.

Un vaisseau **ne peut pas** en viser un autre si leurs socles respectifs se touchent (cf. *Chevaucher d'autres vaisseaux*, page 16).

Une fois annoncé, le vaisseau visé devient le **DÉFENSEUR** et les joueurs passent à l'étape « Lancer les Dés d'Attaque ».

Arc de Tir

À l'avant de chaque marqueur de vaisseau se trouve une zone colorée (verte pour les Impériaux, rouge pour les Rebelles), qui montre l'angle de tir des armes de l'appareil en question. Un vaisseau ennemi se trouve dans l'arc de tir du vaisseau actif si **tout ou partie** de son socle est pris dans l'angle défini par la zone colorée (cf. *Exemple d'arc de tir et de portée*, page 11).

Les autres vaisseaux ne font **pas** obstruction aux arcs de tir. Par exemple, si plusieurs vaisseaux ennemis se trouvent dans l'arc de tir d'un appareil, ce dernier peut viser n'importe lequel d'entre eux. En gros, on considère que le vaisseau peut attaquer par-dessus ou par-dessous, comme si la bataille se déroulait en 3D.

Portée

On mesure la portée avec la règle cartonnée des portées, qui est divisée en trois segments : portée 1 (courte), portée 2 (moyenne) et portée 3 (longue). Certaines armes et capacités confèrent des bonus ou, au contraire, sont limitées par la portée (distance) à laquelle se trouve le vaisseau adverse (cf. *Présentation des cartes d'amélioration*).

L'arme principale d'un vaisseau peut viser des cibles situées à portée 1, 2 ou 3.

Pour mesurer la portée, placez l'extrémité du segment 1 de la règle en contact avec **la partie la plus proche** du socle de l'assaillant. Ensuite, orientez la règle vers **la partie la plus proche** du socle de l'appareil visé, tout en restant dans l'arc de cercle. Le segment de la règle qui chevauche le socle du vaisseau visé est la distance (portée) qui sépare les deux appareils.

Si la règle n'est pas assez longue pour atteindre le vaisseau visé, ce dernier est hors de portée et ne peut finalement être visé. Notez qu'un vaisseau peut être à portée, sans pour autant se situer dans l'arc de tir de l'assaillant.

Note : Lors de la détermination de l'arc de tir et de la portée, ne pas prendre en compte les deux guides à l'avant et à l'arrière des bases.

Bonus de Portée

En fonction de la distance qui sépare deux vaisseaux, l'assaillant ou le défenseur pourra lancer des dés supplémentaires durant l'attaque (cf. *Lancer les Dés d'Attaque* et *Lancer les Dés de Défense*, pages 11-12). Les bonus des portées ne sont pris en compte que si le vaisseau assaillant utilise son **arme principale**.

2. Lancer les Dés d'Attaque

Durant cette étape, l'assaillant calcule le nombre de dés d'attaque auquel il a droit et les lance.

L'arme principale de chaque vaisseau est constitué de canons laser. Le joueur lance un nombre de dés d'attaque égal à la **VALEUR D'ARME PRINCIPALE** du vaisseau (le chiffre rouge qui apparaît sur sa carte de vaisseau et son marqueur de vaisseau).

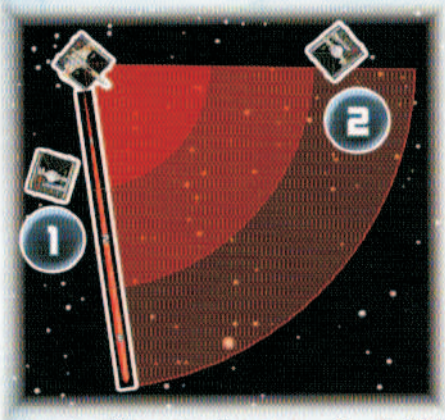
Au lieu d'attaquer avec son arme principale, l'assaillant peut décider de faire appel à une carte d'amélioration d'arme secondaire dont son vaisseau est équipé (cf. *Cartes d'amélioration*, page 19).

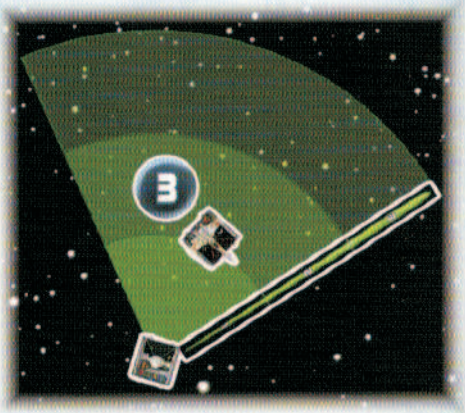


L'assaillant résout les capacités de cartes qui lui offrent des dés supplémentaires (ou lui en retirent). Si le vaisseau visé est à portée 1, que l'assaillant attaque avec son arme principale, ce dernier lance un dé d'attaque supplémentaire.

Après avoir calculé le nombre de dés d'attaque, l'assaillant lance ce nombre exact de dés rouges.

Exemple d'Arc de Tir et de Portée





1. Le Pilote de l'escadron Obsidian se situe à portée 1, mais en dehors de l'arc de tir du Pilote débutant.
2. Le Pilote de l'académie est à portée 3 et dans l'arc de tir du Pilote débutant.
3. Le Pilote débutant est à portée 1 et dans l'arc de tir du Pilote de l'escadron Obsidian.

3. Modifier les Dés d'Attaque

Lors de cette étape, les joueurs utilisent les capacités et marqueurs qui leur permettent de modifier le nombre de dés d'attaque. Cela permet d'**AJOUTER** des dés, d'en **CHANGER** le résultat ou de les **RELANCER** (cf. *Modifier le résultat des dés*, page 12).

Si un joueur souhaite user de plusieurs capacités, il le fait dans l'ordre de son choix. Si l'assaillant et le défenseur disposent de capacités susceptibles de modifier les dés d'attaque, le défenseur se sert des siennes **avant** l'attaquant.

Utilisation des Marqueurs d'Acquisition de Cible



Si l'assaillant a auparavant verrouillé le défenseur, il peut remettre **les deux** marqueurs d'acquisition de cible dans la réserve de marqueurs d'action pour prendre le nombre de dés d'attaque de son choix et les relancer une fois (cf. *Exemple de phase de combat*, page 14-15).

L'assaillant ne peut se servir des marqueurs d'acquisition de cible que lorsqu'il attaque un vaisseau qu'il a verrouillé (le chiffre du marqueur d'acquisition de cible rouge posé près du vaisseau visé doit correspondre à la lettre du marqueur d'acquisition de cible bleu posé près de l'assaillant).

Utilisation d'un Marqueur de Concentration



Si l'assaillant a un marqueur de concentration, il peut le remettre dans la réserve de marqueurs d'action pour échanger tous les résultats 👁 de ses dés d'attaque en résultats ✸ (cf. *Exemple de phase de combat*, page 14-15).

Bonus de Combat

Plusieurs paramètres peuvent modifier l'attaque d'un vaisseau. Tous les modificateurs de dés sont cumulatifs. S'ils réduisent le nombre de dés de l'assaillant à 0 (ou moins), l'attaque ne cause aucun dégât.

4. Lancer les Dés de Défense

Durant cette étape, le défenseur calcule le nombre de dés de défense auquel il a droit et les lance.

Il lance donc un nombre de dés de défense égal à la **VALEUR D'AGILITÉ** de son vaisseau (le chiffre vert qui figure sur sa carte de vaisseau et son marqueur de vaisseau).

Le défenseur résout les capacités de cartes qui lui offrent des dés supplémentaires (ou lui en retirent). Si le vaisseau qui défend est à portée 3, que l'assaillant utilise son arme principale, le défenseur lance un dé de défense supplémentaire.



Après avoir calculé le nombre de dés de défense, le défenseur lance ce nombre exact de dés verts.

5. Modifier les Dés de Défense

Lors de cette étape, les joueurs utilisent les capacités et marqueurs qui leur permettent de modifier le nombre de dés de défense. Cela permet d'**AJOUTER** des dés, d'en **CHANGER** le résultat ou de les **RELANCER** (cf. *Modifier le résultat des dés*, ci-contre).

Si un joueur souhaite user de plusieurs capacités, il le fait dans l'ordre de son choix. Si l'assaillant et le défenseur disposent de capacités susceptibles de modifier les dés de défense, l'attaquant se sert des siennes **avant** le défenseur.

Utilisation d'un Marqueur de Concentration

Si le défenseur a un marqueur de concentration, il peut le remettre dans la réserve de marqueurs d'action durant cette étape pour échanger tous les résultats 👁 de ses dés de défense en résultats ✦ (cf. *Exemple de phase de combat*, pages 14-15).

Modifier le Résultat des Dés

En combat, les joueurs jettent leurs dés dans une zone commune et tiennent compte du **RÉSULTAT** apparaissant sur la face visible de chacun.

Les dés lancés dans cette zone commune peuvent subir diverses modifications, mais leur résultat final détermine les dégâts qu'encaisse le vaisseau (le cas échéant).

Ajouter : certains effets **AJOUTENT** un résultat spécifique au combat. Le joueur pose alors un marqueur ou un dé inutilisé arborant ce résultat dans la zone commune.

Changer : certains effets **CHANGENT** le résultat d'un ou plusieurs dés. Le joueur prend alors les dés en question et en modifie la face visible pour afficher le nouveau résultat.

Relancer : certains effets permettent aux joueurs de **RELANCER** une partie des dés. Le joueur prend alors le nombre de dés concernés dans la zone commune et les relance.

Important : quand le résultat d'un dé change ou qu'on relance ce dernier, ignorez le résultat initial et appliquez seulement le nouveau, qui peut ensuite être modifié par d'autres effets. Cela dit, un dé qui a déjà été relancé **ne peut pas être relancé une fois encore** dans le cadre de la même attaque.

Utilisation d'un Marqueur d'Évasion

Si le défenseur a un marqueur d'évasion, il peut le remettre dans la réserve de marqueurs d'action pour ajouter un résultat ✦ supplémentaire à son jet de défense (cf. *Exemple de phase de combat*, pages 14-15).

6. Comparer les Résultats

Durant cette étape, les joueurs comparent les résultats de leurs dés pour voir si le défenseur a été **TOUCHÉ**.

Pour ce faire, comparez le nombre de résultats ✦, ✸ et ✲ dans la zone commune. Pour chaque ✦, annulez (retirez) un ✸ ou un ✲ du jet d'attaque. Tous les ✸ **doivent** être annulés avant que l'on puisse passer aux ✲.

S'il reste au moins un résultat ✸ ou ✲, le défenseur est touché et passe par l'étape d'assignation des dégâts (cf. ci-dessous). Si tous les résultats ✸ et ✲ sont annulés, l'attaque échoue et le défenseur n'encaisse pas de dégâts.

Annuler les Dés

Chaque fois qu'un dé est annulé, le joueur le retire de la zone commune. Les joueurs ignorent donc tous les dés annulés lors d'une attaque.

Toutes les capacités qui permettent aux joueurs d'annuler des dés doivent être utilisées au début de l'étape Comparer les Résultats.

7. Infliger les Dégâts

Durant cette étape, les vaisseaux touchés subissent des dégâts dépendant des résultats ✸ et ✲ restants.

Le vaisseau encaisse donc un **DÉGÂT** pour chaque résultat ✸ restant, et un **DÉGÂT CRITIQUE** par résultat ✲ restant. Pour chaque dégât ou chaque dégât critique subi, le vaisseau perd un marqueur de boucliers. S'il n'en a plus, il reçoit une carte de dégâts (cf. *Encaisser des dégâts*, page 13).

Quand le nombre de cartes de dégâts infligées à un vaisseau est égal ou supérieur à sa **VALEUR DE COQUE** (chiffre jaune), celui-ci est détruit (cf. *Détruire un vaisseau*, page 16).

Une fois cette dernière étape résolue, le vaisseau suivant ayant la valeur de pilotage **la plus élevée** joue sa phase de combat.

Lorsque chaque vaisseau a attaqué, la phase de combat s'achève et les joueurs passent à la phase de dénouement.

PHASE DE DÉNOUEMENT

Durant cette phase, les joueurs **retirent tous les marqueurs d'évasion et de concentration** assignés aux vaisseaux et les remettent dans la réserve de marqueurs d'action. Les marqueurs d'acquisition de cible et les marqueurs de stress restent en jeu jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies (cf. Pages 11 et 16).

Certaines capacités de carte ou missions demandent aux joueurs de résoudre divers effets lors de la phase de dénouement. Si tel est le cas, faites-le maintenant.

Au terme de la phase de dénouement, le tour est fini. Si aucun des joueurs n'a détruit tous les vaisseaux de l'autre, un nouveau tour débute, en commençant par la phase de préparation.

GAGNER LA PARTIE

Quand un joueur détruit le dernier vaisseau de son adversaire, il remporte la victoire et la partie s'arrête. Dans le cas des missions, reportez-vous aux conditions de victoire.

Dans le cas (improbable) où les derniers vaisseaux de chaque joueur seraient détruits en même temps, celui qui a l'initiative l'emporte.

RÈGLES ADDITIONNELLES

La section suivante explique toutes les règles qui n'ont pas encore été abordées.

ENCAISSER DES DÉGÂTS

Que ce soit en combat, de par l'effet d'une carte ou à cause d'une capacité de carte, les vaisseaux encaissent des dégâts de multiples sources. Les cartes de dégâts permettent de garder une trace des dégâts subis par un vaisseau et de voir si ce dernier a été détruit (cf. *Détruire des vaisseaux*).

Quand un vaisseau encaisse des dégâts ou des dégâts critiques, il les subit **un par un**, comme suit. Il doit cependant encaisser d'abord les dégâts normaux, puis les dégâts critiques.

RÉSOUDRE LES CONFLITS DE RÈGLES

Il est parfois difficile de juger certaines situations (notamment de savoir si un vaisseau se trouve bien à portée). Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la décision à prendre, procédez de la façon suivante :

1. **Un joueur prend trois dés d'attaque et l'autre prend trois dés de défense.**
2. **Les deux joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le plus de résultats 👁 obtient le droit de décider.**

Le joueur en question choisit alors comment résoudre la situation. Si le problème survient à nouveau durant la partie, appliquez la même décision.

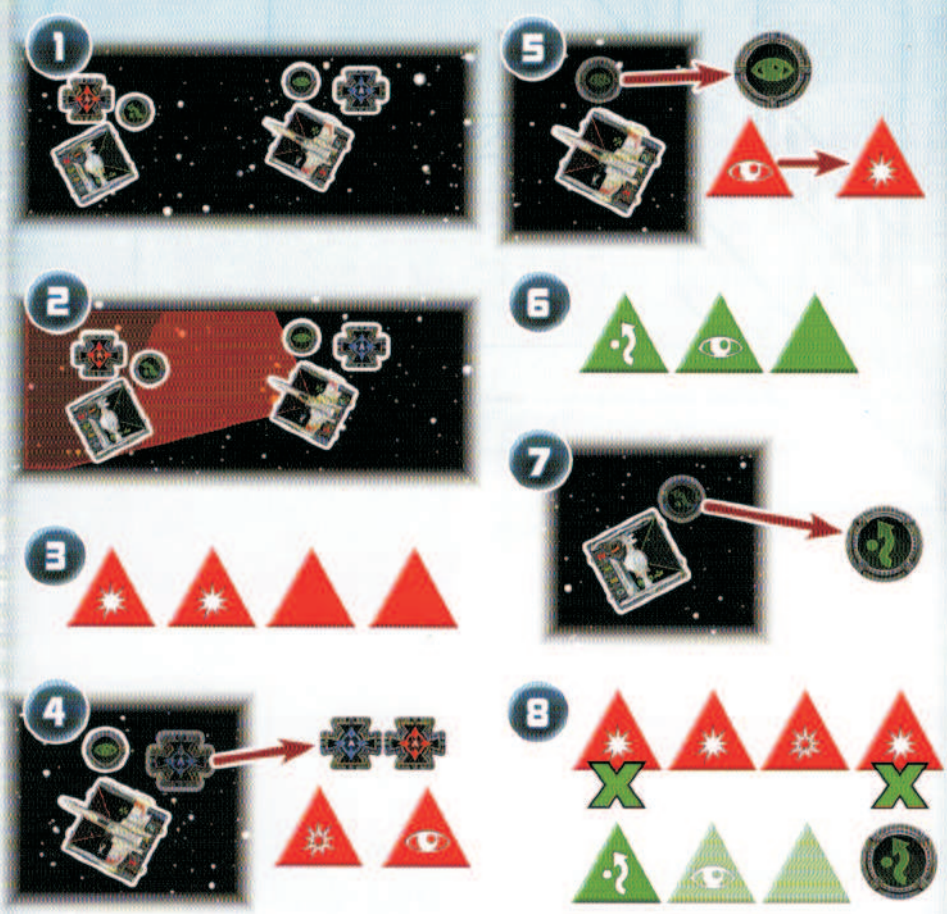
N'oubliez jamais que le plus important à *X-wing*, c'est de s'amuser !

1. **Réduire les Boucliers** : s'il y a encore des marqueurs de boucliers sur la carte du vaisseau, retirez-en un et ignorez l'étape 2. S'il n'y en a pas, allez directement à l'étape 2.
2. **Endommager la Coque** : infligez une carte de dégât au vaisseau en fonction du type de dégât subi. Si le vaisseau subit un dégât (du fait d'un résultat ✷), placez la carte de dégât **face cachée** près de la carte du vaisseau. Si le vaisseau subit un dégât critique (du fait d'un résultat ✲), placez la carte de dégât **face visible** près de la carte du vaisseau (voir Dégâts Critiques page 16).

Note : si le paquet des cartes de dégâts vient à s'épuiser, mélangez la défausse et créez-en un nouveau.



Exemple de Phase de Combat



1. Les vaisseaux finissent la phase d'activation dans cette position, puis la phase de combat débute. De tous les appareils restants, c'est le Pilote débutant qui a la valeur de pilotage la plus élevée (2). Il va donc entreprendre ses étapes de combat le premier.
2. Le Pilote de l'académie se situe dans l'arc de tir du Pilote débutant, à portée 1. Le Pilote débutant passe à l'attaque.
3. Le joueur rebelle lance quatre dés d'attaque (trois pour l'arme principale du Pilote débutant, auxquels on en ajoute un parce qu'il attaque avec son arme principale à portée 1). Il obtient les résultats ✸ et ✸ (les deux autres dés produisent une face vierge).
4. Il décide de profiter de son acquisition de cible (acquise au tour précédent) pour relancer les deux dés vierges, et obtient les résultats ✲ et 👁.
5. Puis il défausse son marqueur de concentration pour transformer son résultat 👁 en résultat ✸. Dans ce cas, un seul de ses dés change.
6. Le joueur impérial lance trois dés de défense (la valeur d'agilité du Pilote de l'académie). Il obtient les résultats ⚞, 👁 et une face vierge.
7. Il décide de défausser le marqueur d'évasion du Pilote de l'académie pour ajouter un résultat ⚞ supplémentaire au jet de défense.
8. Les deux ⚞ annulent deux ✸, mais il reste un ✸ et un ✲. Le Pilote de l'académie est touché !

Exemple de Phase de Combat (suite)

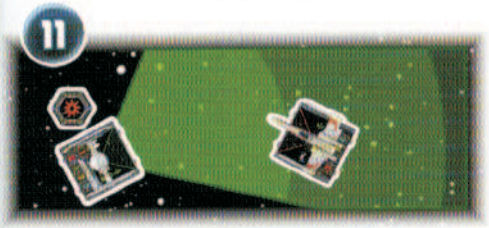














9. Le Pilote de l'académie n'a pas de marqueurs de boucliers. Il encaisse donc un dégât en raison du ✸ qui n'a pas été annulé. Le joueur impérial pose une carte de dégâts **face cachée** près de la carte de Pilote de l'académie.
10. Il encaisse ensuite un dégât critique en raison du ✲ qui n'a pas été annulé. Le joueur impérial inflige une carte de dégâts **face visible** posée près de la carte de Pilote de l'académie. Cette carte affiche un effet continu qui s'applique à chaque phase d'activation.

    Il pose un marqueur de coup critique près du vaisseau du Pilote de l'académie pour ne pas oublier l'effet de la carte de dégâts.

    Ce vaisseau n'est **pas détruit** par cette attaque car sa valeur de coque (3) est supérieure au nombre de cartes de dégâts (2) reçues.
11. Le vaisseau suivant ayant la valeur de pilotage la plus élevée est le Pilote de l'académie, qui entreprend alors sa phase de combat. Il décide de tirer sur le Pilote débutant, situé à portée 1.
12. Le joueur impérial lance trois dés d'attaque (deux pour son arme principale, auxquels on en ajoute un parce qu'il attaque avec son arme principale à portée 1). Il obtient les résultats 👁, ✸ et ✲.
13. Le joueur rebelle lance deux dés de défense (la valeur d'agilité du Pilote débutant). Il obtient un résultat ⬩ et une face vierge.
14. Le ⬩ annule un ✸, mais il reste un ✲. Le Pilote débutant est touché !
15. Le Pilote débutant encaisse un dégât critique en raison du ✲ restant. Le joueur rebelle diminue les boucliers du X-wing en retirant un marqueur de boucliers de la carte de Pilote débutant.

Dégâts critiques

Quand un vaisseau subit des dégâts, les joueurs assignent les cartes de dégâts **face cachée**, et ne tiennent alors pas compte du texte qui y figure. Mais quand un vaisseau subit un **DÉGÂT CRITIQUE**, celui qui le joue prend la carte **face visible**.

Le texte de ces cartes est appliqué tel qu'il est détaillé. Au-dessus de la capacité apparaît un **TRAIT** (***Vaisseau*** ou ***Pilote***). Il n'a aucun effet, mais d'autres cartes et capacités s'y réfèrent parfois.

Quand un vaisseau reçoit une carte de dégâts **face visible**, posez près de lui un marqueur de coup critique. Ce marqueur rappelle aux joueurs que ce vaisseau subit un effet continu. Si un vaisseau parvient à se débarrasser d'un effet continu (par exemple en retournant la carte face cachée, en défaussant cette carte, etc.), remettez le marqueur de coup critique dans la réserve.

Détruire des Vaisseaux

Quand le nombre de cartes de dégâts infligées à un vaisseau est **égal ou supérieur** à sa valeur de coque, le vaisseau est détruit instantanément (on compte les cartes face cachée et les cartes face visible). Retirez aussitôt le vaisseau de la zone de jeu, mettez toutes ses cartes de dégâts sur la pile de défausse, face visible, près du paquet des cartes de dégâts, et remettez tous ses marqueurs dans leurs réserves respectives.

Exception : cf. *Règle des attaques simultanées*.

Note : comme les vaisseaux sont détruits juste après avoir reçu les cartes de dégâts, il est tout à fait possible que ceux qui disposent d'une valeur de pilotage faible disparaissent avant même d'avoir eu l'occasion d'attaquer.

Règle des Attaques Simultanées

Bien que les vaisseaux effectuent leurs attaques les uns après les autres, ceux qui affichent une valeur de pilotage **égale à celle du vaisseau actif** peuvent attaquer avant d'être détruits.

Si un tel vaisseau est détruit, il conserve tout simplement ses cartes de dégâts sans être retiré de la zone de jeu, et peut attaquer tout à fait normalement durant la phase de combat, mais les cartes de dégâts face visible qui viennent de lui être infligées peuvent affecter cette attaque. Mais une fois son attaque du tour effectuée, il est effectivement détruit et retiré de la zone de jeu.

***Exemple** : le Pilote de l'escadron Noir (valeur de pilotage 4) attaque le Pilote de l'escadron Rouge (valeur de pilotage 4), qui encaisse des dégâts égaux à sa valeur de coque. Il devrait être aussitôt détruit, mais comme il a la même valeur de pilotage que le vaisseau actif, il a la possibilité de jouer sa phase de combat. Une fois cette dernière terminée, il est néanmoins détruit et retiré de la zone de jeu.*

INITIATIVE

Un des joueurs a toujours l'**INITIATIVE**, une distinction à laquelle on recourt pour régler les problèmes de timing. C'est **le joueur impérial qui a l'initiative**, sauf si vous utilisez les règles de formation d'escadrons (cf. page 17). Le joueur la conserve et elle ne change pas de toute la partie.

Quand des vaisseaux ayant une même valeur de pilotage sont activés, le joueur qui a l'initiative active **tous** ses vaisseaux assortis de cette valeur en premier. Ensuite, le joueur adverse en fait de même. L'initiative s'applique aussi durant la phase de combat. Le joueur qui a l'initiative résout donc les étapes de combat de ses vaisseaux assortis de cette valeur de pilotage **avant** son adversaire (cf. *Règle des attaques simultanées*, ci-dessus).

Si plusieurs capacités interviennent au même moment, le joueur qui a l'initiative les résout le premier.

STRESS



Plusieurs facteurs peuvent causer du stress aux pilotes, et les manœuvres difficiles (rouges) en font partie (cf. étape 4 de la page 7). Tant qu'un vaisseau a au moins un marqueur de stress, il **ne peut exécuter de manœuvres rouges** ni **effectuer d'actions** (pas même des actions gratuites).

Si un appareil s'est déjà vu assigner un marqueur de stress et dévoile une manœuvre rouge lors de la phase d'activation, le **joueur adverse** choisit une manœuvre qui, elle, n'est pas rouge sur le cadran de ce vaisseau, qui doit alors l'exécuter.

Quand il a effectué une manœuvre verte, un vaisseau se défait d'un marqueur de stress (voir l'étape 4 page 7).

FUIR LE CHAMP DE BATAILLE

Si **tout ou partie** du socle d'un vaisseau sort de la zone de jeu à la suite d'une manœuvre, on considère que ce vaisseau a fui le champ de bataille. Sauf instruction contraire dans le briefing de mission, les vaisseaux qui prennent ainsi la fuite sont aussitôt détruits.

PASSER AU TRAVERS D'UN VAISSEAU

Un vaisseau **peut traverser** un espace occupé par un autre appareil sans malus. On part du principe qu'il a la place et le temps de le contourner dans un espace en 3D.

Pour exécuter une manœuvre au travers d'un autre vaisseau, Le joueur doit superposer le gabarit de manœuvre aux vaisseaux et faire tout son possible afin de déterminer précisément l'emplacement théorique à la fin de son mouvement. Là il prend son vaisseau et le positionne sur son emplacement final. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'emplacement et l'orientation du vaisseau.

CHEVAUCHER D'AUTRES VAISSEAUX

Il existe quelques situations qui peuvent survenir ou des vaisseaux se chevauchent, et elles sont expliquées ci-dessous.

Bases se Chevauchant

Si un vaisseau exécute une manœuvre qui pourrait entraîner que la position finale de sa base chevauche physiquement la base d'un autre vaisseau (même partiellement), suivez ces étapes:

1. Faites reculer le vaisseau qui en chevauche un autre en partant du bout du gabarit, jusqu'à ce qu'il ne morde plus sur l'autre socle. Ce faisant, assurez-vous

que le gabarit reste bien centré sur les glissières du socle du vaisseau. Enfin, posez le vaisseau afin que les socles des deux vaisseaux soient en contact.

2. Sautez l'étape « Effectuer une action » de ce vaisseau.

Les vaisseaux dont les socles se touchent ne peuvent pas se prendre pour cible lors de la phase de combat **tant que leurs socles restent en contact**. Dès que l'un d'eux se déplace (et que leurs socles ne se touchent plus), cette restriction n'est plus applicable.

Important : si le vaisseau actif exécute une manœuvre ↶ qui lui fait chevaucher un autre vaisseau, il **ne vire pas** à 180°. Au lieu de cela, il exécute une manœuvre ↑ en se conformant à la vitesse et à la couleur dévoilées par le cadran.

Figurines se Chevauchant

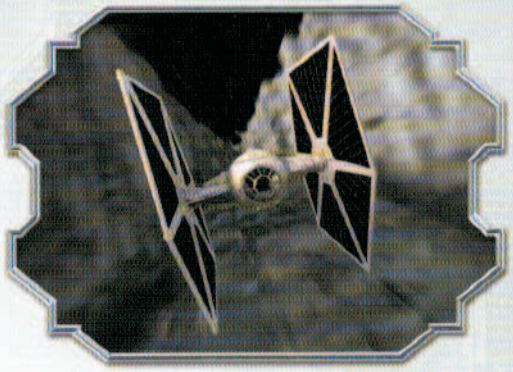
Certaines figurines de vaisseau dépassent de leur socle. Si une partie de la figurine en touche une autre ou gêne un déplacement, ajoutez ou enlevez simplement une fixation de socle pour remédier à la situation.

Règles avancées

Cette section détaille des règles avancées qui vous permettront de vous amuser plus encore. Avant de commencer une partie, les joueurs doivent néanmoins s'entendre sur celles dont ils souhaitent se servir, le cas échéant.

FORMATION D'ESCADRONS

Certes, ***X-wing*** est un jeu amusant et rythmé, mais il n'en sera que plus passionnant et acquerra une nouvelle dimension tactique avec davantage de vaisseaux. Lorsque les joueurs maîtriseront bien les règles, ils pourront se tourner vers celles qui sont décrites dans cette section.



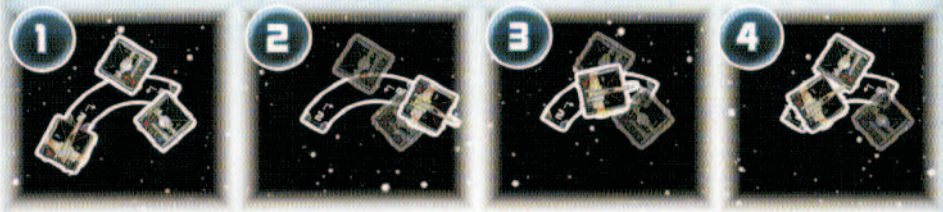
Pour profiter pleinement des règles de formation d'escadrons, les joueurs ne devront pas se contenter des trois vaisseaux fournis dans cette boite de base. Notez que d'autres vaisseaux sont vendus séparément dans les paquets d'extension.

Toutes les cartes de vaisseau et d'amélioration proposent un nombre dans le coin en bas à droite. Il s'agit des coûts des vaisseaux ou des améliorations exprimés en **POINTS D'ESCADRON**.

Durant l'étape « Rassembler les forces » de la mise en place, les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de points d'escadron par faction. Il est recommandé que chacun en ait 100, mais les joueurs sont libres de choisir le nombre qui leur convient. S'ils ne possèdent que les trois vaisseaux de cette boite de base, chacun dispose de 31 points.

Note : si vous jouez avec plus de 100 points d'escadron par joueur, n'oubliez pas de vous reporter à la section « Limites matérielles » de la page 21.

Exemple de Vaisseaux se chevauchant



1. Le Pilote débutant exécute une manœuvre et on dirait bien qu'il va finir par chevaucher le vaisseau du Pilote de l'académie.
2. Il tente donc d'exécuter sa manœuvre et finit effectivement par chevaucher le vaisseau adverse.
3. Le joueur rebelle fait reculer le Pilote débutant le long du gabarit, mais il chevauche maintenant le Pilote de l'escadron Noir.
4. Le joueur rebelle fait reculer le Pilote débutant le long du gabarit, et le met au contact du Pilote de l'escadron Noir.

Après avoir choisi un total de points, les deux joueurs forment leur escadron simultanément, en secret. Pour ce faire, il leur suffit de choisir des cartes de vaisseau et des cartes d'amélioration pour un total de points d'escadron ne dépassant pas le nombre sur lequel ils se sont mis d'accord.

Une fois les joueurs fixés sur leurs choix, ils dévoilent simultanément les cartes sélectionnées. Ils reprennent ensuite les étapes de la mise en place, en poursuivant avec « Assembler les vaisseaux » (cf. page 4).

Initiative des Escadrons

Dans le cadre des règles de formation d'escadrons, c'est le joueur ayant le total de points **le plus faible** qui a l'initiative. En cas d'égalité, c'est le joueur impérial qui a l'initiative (cf. *Initiative*, page 16).

Modifier la Zone de Jeu

Si les joueurs disposent de plus de 100 points par escadron, sans doute voudront-ils agrandir la zone de jeu, qui dépassera probablement 90 cm x 90 cm. Ils sont libres de jouer sur une zone de jeu de la taille de leur choix.

Cartes avec Noms Uniques

Cette boite de base renferme plusieurs pilotes et astromechs célèbres de l'univers de *Star Wars*. chacun de ces personnages est représenté par une carte affichant une puce (•), située à gauche du nom du pilote, indiquant qu'ils sont uniques. **Chaque joueur** ne peut aligner **qu'un seul exemplaire** d'une telle carte pour la bataille. Dans une partie en équipe, cette limite s'applique à chaque équipe (cf. *Règles du jeu en équipe*, page 20).

Exemple *: sur la carte Luke Skywalker figure une puce à gauche du nom du pilote. Le joueur rebelle ne peut donc aligner qu'une seule carte intitulée « Luke Skywalker ». En revanche, il n'y a pas de puce sur la carte Pilote débutant, si bien que le joueur rebelle peut aligner autant de X-wings accompagnés de ce genre de pilote qu'il le veut (dans la limite de ses points d'escadron).*

Marqueurs d'Identification

Quand ils emploient plusieurs exemplaires de vaisseaux non uniques (comme le « Pilote débutant »), les joueurs se servent de marqueurs d'identification pour que l'on comprenne bien quel vaisseau en plastique correspond à quelle carte de vaisseau. C'est important, notamment pour garder une trace des dégâts encaissés par les différents appareils. Pour les distinguer les uns des autres, procédez comme suit lors de l'étape 8 de la mise en place.

1. Prenez trois marqueurs d'identification proposant le même chiffre et la même couleur (fond noir ou blanc).
2. Posez un des marqueurs d'identification près de la carte du vaisseau.
3. Insérez les deux marqueurs restants dans la tour du socle. La couleur des faces visibles doit correspondre au marqueur posé à côté de la carte du vaisseau.

Cartes d'Amélioration

Il y a différents moyens de personnaliser un vaisseau, en lui ajoutant, par exemple, un astromech, une arme secondaire ou un talent d'élite. Un vaisseau ne peut cependant recevoir n'importe quelle amélioration, sans compter que leur nombre est limité.

Le bandeau d'amélioration figurant en bas des cartes de vaisseau comporte les icônes représentant les améliorations dont l'appareil en question peut être équipé. Pour chaque icône y apparaissant, le vaisseau peut être équipé d'**une** carte d'amélioration correspondant à cette icône. Les cartes d'amélioration peuvent être utilisées par les vaisseaux de toutes les factions tant que l'icône figure dans le bandeau d'amélioration de l'appareil.

Certaines capacités peuvent obliger un joueur à défausser une carte d'amélioration. Les cartes ainsi défaussées sont rangées dans la boite de base et inutilisables jusqu'à la fin de la partie.

Armes Secondaires

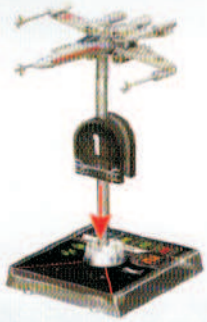
Plusieurs vaisseaux peuvent être équipés d'armes secondaires, comme les torpilles à protons. Cette section détaille les quelques règles en la matière.

Un vaisseau ne peut effectuer qu'une attaque par phase de combat. Les cartes d'arme secondaire affichent la mention « **Attaque** : » pour rappeler aux joueurs qu'un appareil attaque avec son arme principale **ou** l'une de ses armes secondaires.

En plus de se situer dans l'arc de tir de l'assaillant, le point le plus proche du socle de la cible doit se trouver à portée de l'arme (cf. *Présentation des cartes d'amélioration*, page suivante). Si ces deux conditions sont remplies, le joueur lance un nombre de dés d'attaque égal à la valeur d'attaque de sa carte (et non à la valeur d'arme principale du vaisseau).

Assembler un Vaisseau avec des Marqueurs d'Identification

Insérez un marqueur d'identification dans chacune des fentes du socle, comme le montre le schéma.



Capacités de Carte

De nombreuses capacités de carte utilisent le mot « vous » et font référence à la carte de vaisseau en question. Sauf mention contraire, les capacités des cartes de vaisseau ne peuvent pas affecter d'autres vaisseaux.

Exemple *: la capacité de "Night Beast" dit : « Après avoir exécuté une manœuvre verte, vous pouvez effectuer une action de concentration gratuite. » Cette capacité ne sert à offrir une action de concentration gratuite qu'à "Night Beast" (et seulement après que son vaisseau a exécuté une manœuvre verte).*

De même, sauf mention contraire, les cartes de dégâts et les cartes d'amélioration n'affectent que le vaisseau auquel on les assigne.

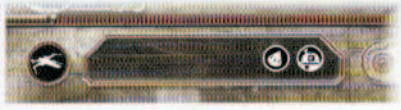
La capacité doit obligatoirement être appliquée, sauf si la carte utilise le mot « peut », ou précise « Action : » ou « Attaque : ».

Exemple *: les Torpilles à protons ne peuvent être utilisées que pour attaquer un vaisseau ennemi situé à portée 2 ou 3. Il n'est donc pas possible de s'en servir pour attaquer une cible située à portée 1 ou au-delà de la portée 3.*

Pour certaines armes secondaires, il est fait mention d'autres conditions, entre parenthèses, après le mot « **Attaque** ».

Exemple *: la carte « Torpille à protons » précise* « **ATTAQUE (ACQUISITION DE CIBLE)** : » *Pour attaquer avec cette arme secondaire, l'assaillant doit avoir verrouillé la cible auparavant.*

Bandeau d'Amélioration



Le bandeau d'amélioration d'une carte de vaisseau X-wing comporte une icône de torpilles à protons et une icône d'astromech. Au moment où le joueur rebelle forme son escadron, lors de la mise en place, il peut équiper son appareil d'une carte d'amélioration « Torpilles à protons » et d'une carte d'amélioration d'astromech (au choix), du moins s'il dispose des points d'escadron nécessaires.

OBSTACLES

L'espace renferme de nombreux périls, parmi lesquels des astéroïdes et des débris dérivants. On trouve des obstacles dans certaines missions, mais les joueurs peuvent également s'en servir pour ajouter un peu de piment aux parties classiques.

Cette boîte de base renferme des marqueurs d'astéroïde, mais vous trouverez d'autres types d'obstacles dans de futures extensions.

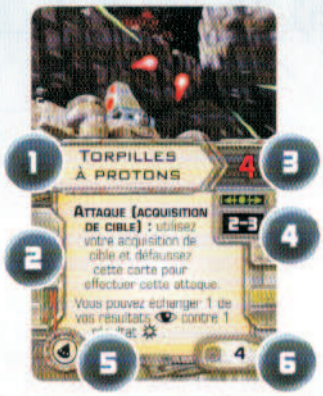
Ajouter des obstacles à une Partie normale

Lors de la mise en place, avant l'étape « Rassembler les forces », les deux joueurs peuvent convenir d'inclure des obstacles à la partie.

Chaque joueur, en commençant par l'Impérial, pose un obstacle dans la zone de jeu. Il n'est cependant pas possible de les placer à portée 1 ou 2 du **périmètre** de la zone de jeu. Une fois le dernier obstacle posé, le joueur rebelle choisit son bord. Celui du joueur impérial est alors forcément le bord opposé.

Les joueurs peuvent également convenir d'agrandir la zone de jeu pour compenser la place que prennent ces obstacles.

Présentation des Cartes d'Amélioration



1. Titre de la Carte
2. Capacité de la Carte
3. Valeur d'Attaque (arme secondaire uniquement)
4. Portée de l'Arme (arme secondaire uniquement)
5. Icône d'Amélioration
6. Coût en Points d'Escadron

Percuter les Obstacles

Quand un vaisseau exécute une manœuvre au cours de laquelle le gabarit de manœuvre ou son socle chevauche un marqueur d'obstacle, procédez de la façon suivante :

1. Exécutez la manœuvre tout à fait normalement, mais sautez l'étape « Effectuer une action ».
2. Le joueur lance un dé d'attaque. Le vaisseau subit alors tout dégât ou dégât critique obtenu (cf. *Encaisser des dégâts*, page 13).

Important : quand il chevauche un marqueur d'obstacle, le vaisseau reste là où il se trouve (sur le marqueur). Un appareil qui chevauche un marqueur d'obstacle lors de la phase de combat **ne peut attaquer aucun vaisseau**, mais peut être la cible d'autres vaisseaux.

Attaquer au travers d'Obstacles

Les obstacles sont des éléments de terrain de taille au travers desquels il est compliqué de tirer.

Quand vous mesurez la portée en combat, si le **bord de la règle des portées séparant les points les plus proches de deux vaisseaux** chevauche un marqueur d'obstacle, l'attaque est **gênée**. Le défenseur jette alors un dé de défense supplémentaire lors de l'étape « Lancer les dés de défense » de cette attaque.

N'oubliez pas que la portée est toujours la distance la plus courte entre les socles de deux vaisseaux. L'assaillant n'a pas le droit de mesurer la portée en visant une autre partie du socle pour éviter l'obstacle.

Règles du Jeu en Équipe

Si les parties de ***X-wing*** opposent deux camps, la Rébellion et l'Empire, il est possible d'y jouer à plus de deux joueurs. Pour ce faire, les participants n'ont qu'à se répartir en deux équipes à peu près égales, l'une d'elles jouant la Rébellion et l'autre l'Empire.

Pour jouer en équipe, il est recommandé d'utiliser les règles de formation d'escadrons (cf. page 17). Chaque équipe reçoit alors le même nombre de points d'escadron, quel que soit le nombre de joueurs la composant.

Chaque joueur prend la tête d'un certain nombre d'appareils de son équipe, comme convenu avec son coéquipier. Chacun prépare les manœuvres de ses vaisseaux, et prend les décisions au regard de ses actions et attaques. Les capacités qui affectent les vaisseaux de la même équipe (celle de Biggs Darklighter, par exemple) affectent tous les vaisseaux de cette équipe, quel qu'en soit le propriétaire.

Les joueurs gagnent (et perdent) en équipe. Il est donc possible que tous les vaisseaux d'un joueur soient détruits, mais que son équipe gagne si son partenaire réussit à éliminer tous les appareils ennemis.

PARTAGE D'INFORMATIONS

Les joueurs d'une même équipe peuvent mettre en place une stratégie contre l'équipe adverse. Les joueurs sont libres de parler de n'importe quoi entre coéquipiers (et avec leurs adversaires), mais les discussions doivent avoir lieu en présence de tout le monde (c'est-à-dire que leurs adversaires doivent pouvoir y assister). Cependant, les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas se montrer les manœuvres programmées.

La Guerre Civile Galactique

Il existe deux grandes factions dans la période couverte par *X-wing* : l'Alliance rebelle et l'Empire galactique. Chacun des vaisseaux de cette boîte de base appartient donc à l'un de ces deux camps.



L'Alliance Rebelle



L'Empire Galactique

Missions

Les missions sont un peu particulières puisqu'elles s'accompagnent de conditions de victoire spécifiques, mais également de règles et d'objectifs différents. Une fois les bases de ***X-Wing*** intégrées, les joueurs pourront entreprendre de telles missions pour ajouter un peu de variété et des objectifs uniques au jeu.

Avant d'entamer les étapes habituelles de la mise en place, conformez-vous aux suivantes :

1. **Choisir une Mission** : les joueurs doivent s'entendre sur la nature d'une mission, sachant que ce livre de règles en propose trois (cf. pages 22-24).
2. **Choisir les Vaisseaux** : les deux joueurs doivent se mettre d'accord. Soit ils se servent des vaisseaux et améliorations répertoriés dans la section « Mise en place de la mission », soit ils choisissent leurs propres vaisseaux en observant les règles de formation d'escadrons (cf. *Formation d'escadrons en mission*, page suivante). Ces vaisseaux sont utilisés lors de l'étape « Rassembler les forces » de la mise en place.

Règle d'Or

Certaines capacités de carte contredisent les règles. En cas de conflit, c'est la carte qui l'emporte sur les règles.

Si une capacité de carte empêche un effet, tandis qu'une autre le permet, l'effet n'est pas applicable.

Ensuite, les joueurs reprennent les étapes de la mise en place de la page 4, à cette exception près : au lieu d'exécuter l'étape « Placer les forces », les joueurs se conforment aux règles de la section *Mise en place de la mission* de l'aperçu de la mission.

Une fois le jeu en place, passez en revue les Règles Spéciales et objectifs de mission. Ensuite, les joueurs peuvent commencer la partie.

JOUER UNE MISSION

En mission, les joueurs se conforment aux règles habituelles de ce livre **en plus de** toutes celles qui s'appliquent à la mission en question. Les joueurs entreprennent les tours de jeu tout à fait normalement jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse son objectif (cf. *Aperçus de mission*, ci-dessous).

TAILLE DE LA ZONE DE JEU EN MISSION

En mission, la taille de la surface de jeu est vitale à l'équilibre du jeu. Ces missions conviennent parfaitement à une zone de jeu de 90 cm x 90 cm.

APERÇUS DE MISSION

Les règles propres à chaque mission sont décrites dans trois grandes sections : la mise en place de la mission, les Règles Spéciales et les objectifs. Chacune est détaillée ci-dessous :

Mise en place de la Mission : cette section reprend les cartes de vaisseau et d'amélioration utilisées par les deux joueurs (sauf s'ils recourent aux règles de formation d'escadrons ; cf. *Formation d'escadrons en mission*, ci-dessous). Lors de l'étape « Rassembler les forces » de la mise en place, chaque joueur prend les cartes de vaisseau indiquées, mais également les cartes d'amélioration indiquées entre parenthèses, après le nom du pilote. Cette section fournit aussi des informations détaillées sur le positionnement initial des vaisseaux et des marqueurs spéciaux lors de la mise en place ; des informations à suivre même lorsque l'on se sert des règles de formation d'escadrons figurant ci-dessous.

Règles Spéciales : cette section décrit les règles spécifiques que les joueurs devront observer durant la mission. Ces règles prennent le pas sur toutes les autres et sur les capacités.

Objectifs : cette section précise ce que chaque joueur doit faire pour gagner la partie. Un joueur **ne peut gagner qu'en remplissant l'objectif de sa faction**. Il n'est donc **pas possible de gagner** en détruisant tous les vaisseaux ennemis (à moins que cette condition de victoire n'apparaisse dans la section *Objectifs*).

LIMITES MATÉRIELLES

La quantité de marqueurs d'astéroïde, de cartes, de vaisseaux en plastique, de socles et de fixations incluse à cette boite de base est limitée.

Si les joueurs sont à court de tout autre marqueur, ils peuvent se servir d'autre chose (comme de pièces de monnaie ou de perles) pour les remplacer.

Si les joueurs doivent lancer plus de dés qu'ils n'en ont, notez les résultats obtenus et relancez autant de dés que nécessaire, pour compenser ceux qui manquent. Notez bien qu'il ne s'agit pas de dés relancés au regard des règles traitant des dés modifiés (cf. *Modifier le résultat des dés*, page 12).

Dans le cas peu probable où il n'y aurait plus de cartes de dégâts dans le paquet ou dans la pile de défausse, changez tous les résultats ✲ obtenus en résultats ✷. Trouvez ensuite de quoi matérialiser les dégâts à venir jusqu'à ce que le paquet se reconstitue.

FORMATION D'ESCADRONS EN MISSION

Au lieu de se servir des vaisseaux listés dans la *Mise en place de la mission*, les joueurs peuvent convenir ensemble du choix de leurs vaisseaux et améliorations.

Pour ce faire, ils commencent par fixer le nombre total de points d'escadron. Ensuite, ils choisissent des cartes de vaisseau et d'amélioration pour un total inférieur ou égal à ce nombre (cf. *Formation d'escadrons*, pages 17-18).

Les scénarios inclus dans ce livre conviennent plus particulièrement à des escadrons de 100 points. Mais si les joueurs n'ont que les trois vaisseaux de cette boite de base, mieux vaut que chacun prépare un escadron à 31 points.

Au début de la partie (avant la mise en place de la mission), le joueur ayant le total de points d'escadron le plus faible a l'initiative. En cas d'égalité, ou encore si vous utilisez les vaisseaux prévus dans la mise en place de la mission, c'est le joueur impérial qui a l'initiative (cf. *Initiative*, page 16).

MISSION 1 : ESCORTE POLITIQUE

En partant de Dantooine, la flotte d'un sénateur rebelle est tombée dans une embuscade tendue par l'Empire et a été presque entièrement détruite. Le sénateur a réussi à prendre la fuite à bord d'une navette, mais une décharge laser perdue a neutralisé son hyperdrive et ses senseurs. Dépendant entièrement de son escorte, le sénateur doit se contenter d'avancer tout droit dans l'espoir d'atteindre rapidement les abords d'un système amical. Malheureusement, la flotte impériale a chargé des chasseurs de cerner les survivants. L'escorte rebelle doit maintenant protéger le sénateur jusqu'à ce qu'il soit à l'abri, mais les Impériaux ne vont pas leur faciliter la tâche...

Mise en place de la Mission

Rebelle : Pilote de l'escadron Rouge

Impérial : Pilote de l'académie, Pilote de l'académie (servez-vous de marqueurs d'identification pour bien distinguer ces deux vaisseaux ; cf. page 18).

Le joueur rebelle pose le marqueur de la navette du sénateur à portée 1 de son bord de la zone de jeu. Elle doit se situer précisément au milieu de son bord, et faire face au bord du joueur impérial.

Posez une carte de vaisseau rebelle inutilisée **face cachée** près des autres cartes de vaisseau du joueur rebelle, en dehors de la zone de jeu (cf. *Dégâts à la navette*, ci-dessous). Le joueur pose ensuite son (ou ses) vaisseau(x) à portée 2 de son bord de la zone de jeu.

Ensuite, c'est au joueur impérial de poser ses vaisseaux à portée 2 de son bord de la zone de jeu.

Règles Spéciales

- **Caractéristiques de la Navette** : la navette du sénateur est un vaisseau rebelle, ce qui signifie qu'elle peut être la cible des capacités rebelles affectant les « vaisseaux alliés ». Elle a une valeur d'agilité de 2 et une valeur de coque de 6, comme le montre le marqueur. (Si vous jouez avec 100 points d'escadron, la navette dispose d'une valeur de boucliers de 6. Utilisez les marqueurs de pistage pour représenter les boucliers de la navette).
- **Déplacement de la Navette** : au début de chaque phase d'activation, le joueur rebelle peut déplacer la navette du sénateur en exécutant l'une des trois manœuvres suivantes : (↑ 2), (↖ 1) ou (↗ 1). La navette ne peut effectuer d'actions ni attaquer.
- **Dégâts à la Navette** : pour chaque dégât qu'encaisse la navette, posez une carte de dégâts face cachée sur la carte de vaisseau rebelle, qui est elle aussi face cachée (vous l'avez prise lors de la mise en place). Changez tous les résultats ✲ obtenus contre la navette du sénateur en résultats ✸ (en bref, ne lui assignez pas de cartes de dégâts face visible).

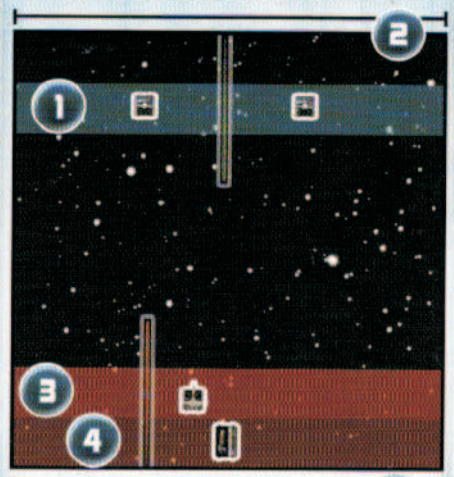


Marqueur de la navette du sénateur



Marqueur de Pistage

Mise en place de la Mission 1



1. Zone de mise en place impériale
2. Bord impérial
3. Zone de mise en place de la navette
4. Zone de mise en place rebelle
5. Bord rebelle

- **Action de Protection** : les vaisseaux rebelles peuvent effectuer une action de **PROTECTION** quand ils se trouvent à portée 1 de la navette du sénateur. Quand le joueur rebelle effectue une telle action, il pose un marqueur d'évasion sur la navette. En cas d'attaque, celle-ci peut utiliser ce marqueur pour ajouter un résultat ✲ supplémentaire au jet de défense (cf. *Utilisation d'un marqueur d'évasion*, page 12).

  Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs d'évasion que l'on peut mettre sur la navette du sénateur. Le joueur rebelle ne peut cependant en utiliser qu'un seul par attaque. Durant la phase de dénouement, enlevez tous les marqueurs d'évasion restant sur la navette.
- **Renforts Impériaux** : durant la phase de dénouement, le joueur impérial peut demander un **RENFORT** si un vaisseau impérial a été détruit pendant ce tour. Pour chaque renfort, il prend une carte de vaisseau Pilote de l'académie et la pose en dehors de la zone de jeu. Ensuite, il pose un vaisseau Pilote de l'académie à portée 1 de **son bord** de la zone de jeu. Il peut lui assigner des manœuvres et l'utiliser tout à fait normalement.

Objectifs

Victoire Rebelle : la navette du sénateur doit quitter la zone de jeu par le bord du joueur impérial (cf. *Fuir le champ de bataille*, page 16).

Victoire Impériale : détruire la navette du sénateur.

MISSION 2 : COURSE DANS LES ASTÉROÏDES

Lors d'une mission de reconnaissance dans la Bordure extérieure, des vaisseaux rebelles sont tombés sur un avant-poste impérial caché ! Malheureusement, avant même qu'ils ne puissent contacter la Rébellion, les canons ioniques du complexe impérial ont effectué un tir de barrage, neutralisant l'hyperdrive et le relais de communications des vaisseaux rebelles. En désespoir de cause, les Rebelles ont fui vers un champ d'astéroïdes tout proche, où leurs astromechs tentent de réparer les systèmes endommagés. Un escadron complet de chasseurs TIE fond sur le champ d'astéroïdes en quête des fuyards. En totale infériorité numérique, les vaisseaux avariés doivent tenir le temps que leurs systèmes soient réparés, avant de fuir le champ de bataille pour prévenir le haut commandement rebelle !

Mise en place de la Mission

Rebelle : Luke Skywalker, Détermination

Impérial : "Night Beast", "Mauler Mithel" (Adresse au Tir)

Le joueur impérial pose ses vaisseaux à une portée de 1 de **n'importe quel bord** de ses zones de mise en place. Il n'est pas obligé de mettre tous ses vaisseaux sur le même bord.

Ensuite le joueur rebelle place son (ou ses) vaisseau(x) n'importe ou sur la zone de jeu **mais pas** à portée 1, 2 ou 3 de son bord ou de celui de son adversaire. Il choisit ensuite un de ses vaisseaux qui est considéré comme **endommagé** et insère un marqueur de pistage dans sa base.

Alors, le joueur impérial place six obstacles astéroïde n'importe où sur la zone de jeu **mais pas** à portée 1 du (ou des) vaisseau(x) rebelle **ou** d'un autre autre obstacle astéroïde (voir le schéma ci-contre pour un placement valide).

Règles Spéciales

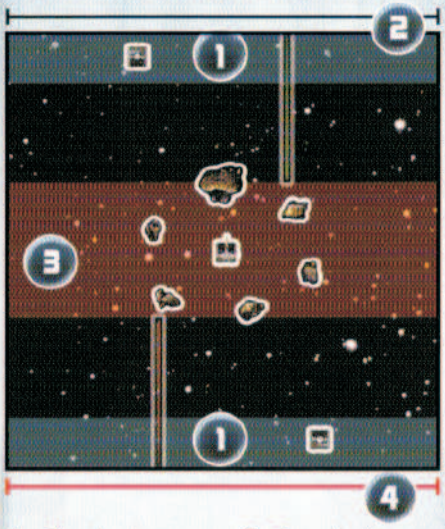
- **Passage des Tours** : au début de chaque phase de préparation (y compris la première), le joueur rebelle prend un marqueur de pistage de la réserve et le pose près de ses cartes de vaisseau, en dehors de la zone de jeu. Ces marqueurs indiquent le nombre de tours écoulés (cf. *Objectifs*).



Marqueur de Pistage

- **Vaisseaux Endommagés** : en attendant que leurs systèmes soient **RÉPARÉS**, les vaisseaux ne peuvent entreprendre que des manœuvres de vitesse 1 ou 2. Au début du tour 5, les Rebelles **RÉPARENT** automatiquement les systèmes de navigation de leurs vaisseaux. Le joueur rebelle peut alors assigner à ses vaisseaux l'ensemble des manœuvres que lui proposent ses cadrans et s'enfuir (cf. *Objectifs*).
- **Renforts Impériaux** : durant la phase de dénouement le joueur impérial peut demander un **RENFORT** si un vaisseau impérial a été détruit pendant ce tour. Pour chaque renfort, il prend une carte Pilote de l'académie et la pose en dehors de la zone de jeu. Ensuite, il pose un vaisseau Pilote de l'académie à portée 1 **de son bord ou de celui de son adversaire**. Il peut lui assigner des manœuvres et l'utiliser tout à fait normalement.

Mise en place de la Mission 2



1. Zone de mise en place impériale
2. Bord impérial
3. Zone de mise en place rebelle
4. Bord rebelle

Note : pour plus de détails les interactions entre vaisseaux et astéroïdes, reportez-vous à *Obstacles*, page 19.

Objectifs

Victoire Rebelle : Le vaisseau endommagé doit fuir **par n'importe** quel bord de déploiement à partir du tour 5. un vaisseau qui sort de l'aire de jeu pour cette raison n'est pas considéré comme détruit.

Les vaisseaux qui fuient avant le tour 5 (ou par un bord n'appartenant à aucun joueur) sont détruits tout à fait normalement (cf. *Fuir le champ de bataille*, page 16).

Victoire Impériale : détruire le vaisseau endommagé



MISSION 3 : NOIRS MURMURES

Des éclaireurs impériaux ont localisé un réseau de satellites HoloNet rebelle, d'une importance cruciale pour assurer le secret des communications dans toute la galaxie. Si les vaisseaux impériaux s'en approchent, ils pourront télécharger et déchiffrer le code de transmission des Rebelles. Les défenseurs doivent donc repousser les chasseurs impériaux jusqu'à ce que des sauvegardes de sécurité soient mises en œuvre et empêchent les transmissions, en neutralisant le réseau holocron sans endommager les données.

Mise en place de la Mission

Rebelle : Pilote de l'escadron Rouge (Torpilles à protons, R2-F2)

Impérial : Pilote de l'escadron Noir (Détermination), Pilote de l'escadron Obsidian

Le joueur impérial pose ses vaisseaux à portée 1 de son bord de la zone de jeu.

Ensuite, le joueur rebelle pose un marqueur de satellite à portée 3, un autre à portée 2, et son vaisseau à portée 1 de son bord de la zone de jeu. (Si on joue avec 100 points d'escadron, le joueur rebelle place un marqueur satellite supplémentaire à portée 3 ou moins et un marqueur satellite supplémentaire a portée 2 ou moins de son bord de la zone de jeu).



Marqueur de Satellite

Si la mission inclut des escadrons d'au moins 100 points, le joueur rebelle pose un marqueur de satellite supplémentaire à portée 3 et un autre à portée 2 de son bord de la zone de jeu.

Chaque marqueur de satellite doit se situer à **portée 2 au moins** des deux bords latéraux de la zone de jeu. Une fois posé, chaque satellite doit se situer à portée 2 ou 3 d'au moins un autre satellite.

Règles Spéciales

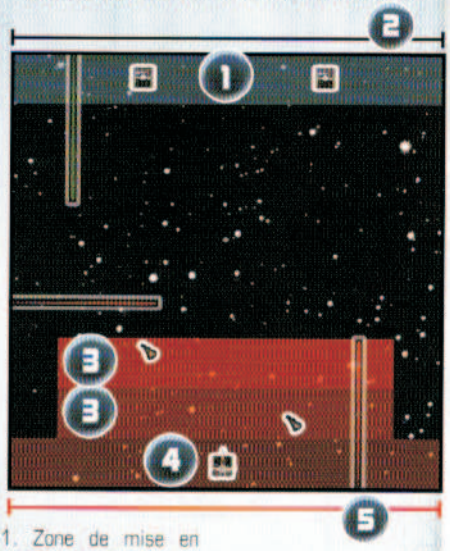
- **Scanner** : au lieu d'effectuer une attaque lors de la phase de combat, un vaisseau impérial qui chevauche un marqueur de satellite peut **scanner** ce dernier. Il le retire alors de la zone de jeu et le place sur la carte du vaisseau (cf. *Objectifs*, ci-dessous). Un vaisseau peut scanner plusieurs marqueurs satellites.

  Si un vaisseau rebelle chevauche un satellite, un vaisseau impérial qui est en contact avec cet adversaire peut scanner le satellite, comme s'il le chevauchait.

  Si un vaisseau impérial est détruit après avoir scanné un ou plusieurs marqueurs satellites, remettez tous les marqueurs satellites sur se carte dans la réserve appropriée.

- **Renforts Rebelles** : durant la phase de dénouement le joueur rebelle peut demander un **RENFORT** si un vaisseau rebelle a été détruit pendant ce tour. Pour chaque renfort, il prend une carte Pilote débutant et la pose en dehors de la zone de jeu. Ensuite, il pose un vaisseau Pilote débutant à portée 1 **de son bord** de la zone de jeu. Il peut lui assigner des manœuvres et l'utiliser tout à fait normalement.

Mise en place de la Mission 3



1. Zone de mise en place impériale
2. Bord impérial
3. Zones de mise en place des satellites
4. Zone de mise en place rebelle
5. Bord rebelle

Objectifs

Victoire Rebelle : détruire tous les vaisseaux impériaux, afin de remettre tous les marqueurs satellites dans la réserve.

Victoire Impériale : après que tous les marqueurs de satellites ont été scannés, au moins un vaisseau impérial ayant scanné un satellite doit fuir par le bord impérial. Un vaisseau qui sort de l'aire de jeu pour cette raison n'est pas considéré comme détruit.

N'importe quel vaisseau qui fuit avant que tous les marqueurs satellites aient été scannés, ou qui fuit par un bord qui n'est pas le bord impérial, est détruit comme le précise la règle normale (voir Fuir le Champ de Bataille page 16).

Plus d'informations sur
EDGEENT.COM

EDGE

© & TM Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Supply est ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo de FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

Crédits

Auteur du Jeu : Jay Little

Remerciements spéciaux à Lucasfilm pour m'avoir permis de m'éclater avec des X-wings et des chasseurs TIE sur ce boulot.

Développement : Adam Sadler, Brady Sadler et Corey Konieczka

Producteur : Steven Kimball

Édition et Relecture : Julian Smith, David Hansen et Adam Baker

Illustration de couverture : Matt Allsop

Illustrations Intérieures : Matt Allsop, Cristi Balenescu, Jon Bosco, Matt Bradbury, Sacha Diener, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Henning Ludvigsen, Jorge Maese, Scott Murphy, David Augen Nash Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman et Angela Sung

Maquettes 3D des Vaisseaux : Benjamin Maillett, avec Jason Beaudoin

Services de Prototypes Express : Red Eye

Conception Graphique : Dallas Mehlhoff, avec Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby et Evan Simonet

Coordinateur Licences et Développement FFG : Deb Beck

Responsable Direction Artistique : Andrew Navaro

Direction Artistique : Zoë Robinson

Mise en page: Edge Studio

Responsable de Production : Eric Knight

Coordinateur de Production : Laura Creighton

Concepteur Exécutif du Jeu : Corey Konieczka

Producteur Exécutif : Michael Hurley

Publication : Christian T. Petersen

Testeurs : David Arimond, Justin Baller, Andrew Baussan, Randy Barker, Chris Beck, Deb Beck, Carolina Blanken, Bryan Bornmueller, Max Brooke, Chris Brown, Pedar Brown, Wilco van de Camp, Wendy Carson, Daniel Lovat Clark, James Connor, Gabriel Duval, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Sean Foster, Marieke Franssen, John Gardiner, Tod Gelle, Chris Gerber, Michael Gernes, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Ryan Hanson, Andrew Harding, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Stephen G. Horvath, Steve Horvath, Wendy Horvath, Christopher Hosch, Joseph Houff, Tim Huckelbery, Evan Kinne, Mason Kinne, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Eric M. Lang, Andrew Liberko, Anthony Lillig, Lukas Litzsinger, Emile de Maat, Mack Martin, Dallas Mehlhoff, John Mehok, Nick Mendez, Francesco Moggia, Brian Mola, Christie Mola, Richard Nauertz, Bryan O'Daly, Brian Schomburg, Chris Shibata, Erik Snippe, Steven Spikermans, Sam Stewart, Amy Stomberg, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Anton Torres, Jason Walden, Ross Watson, Lynell Williams, Christian Williams, Nik Wilson et Peter Wocken

Remerciements spéciaux aux beta testeurs et à tous ceux qui ont joué à l'une des premières moutures de ce jeu à la Gen Con 2011 !

Approbation Lucasfilm : Chris Gollaher

Traduction française : Jérôme Vessière

Relecture : Grégory Penne

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Index

Acquisition de cible 9
Actions 8-9
Ajouter des obstacles à une partie normale 19
Annuler les dés 10
Arc de tir 10
Armes secondaires 18
Attaquer (cf. phase de combat) 10-13
Attaquer au travers d'obstacles 20
Bonus de portée 10
Cartes d'amélioration 18
Cartes avec noms uniques 18
Chevaucher d'autres vaisseaux 16
Choisir une manœuvre 6
Concentration 8, 11-12
Dégâts critiques 16
Détruire des vaisseaux 16
Difficultés 6
Direction 6
Égalités 7, 16
Encaisser des dégâts 13
Évasion 8, 12
Exemple de phase de combat 14-15
Formation d'escadrons en mission 21
Formation d'escadrons 17-18
Fuir le champ de bataille 16
Gabarits de manœuvre 7
Gagner la partie 13
Initiative 16, 18
Marqueurs d'acquisition de cible 9, 11
Marqueurs d'identification 18
Mise en place 4
Missions 21-24
Modifier le résultat des dés 12
Obstacles 19
Passer au travers d'un vaisseau 17
Percuter les obstacles 20
Phase d'activation 7
Phase de combat 10-13
Phase de dénouement 13
Phase de préparation 6
Présentation des cartes de vaisseau 8
Règle des attaques simultanées 16
Règle des portées 9
Règles du jeu en équipe 20
Stress 16
Tonneau 8
Tour de jeu 5
Types de manœuvres 6
Valeur d'arme principale 8, 11
Valeur de boucliers 4, 8, 16
Valeur de coque 8, 16
Valeur de pilotage 7, 8, 10
Vitesse 6

Notes de production

La création de ***X-Wing*** a été un véritable plaisir pour les équipes de production de Fantasy Flight Games. L'univers de *Star Wars* nous est très cher et nous ne saurions décrire l'enthousiasme qui s'est emparé de nous lorsque nous a été donnée l'occasion de concevoir le premier jeu de combat spatial intuitif et détaillé sur table.

L'équipe de développement de ***X-Wing*** avait un objectif particulièrement ambitieux : produire un jeu de figurines attractif qui reproduisait fidèlement les combats spatiaux des films de *Star Wars*. Nous voulions offrir aux joueurs l'occasion de piloter les célèbres chasseurs de cet univers, dont le fameux X-wing. Nous voulions que les figurines représentant ces fabuleux appareils soient aussi détaillées, belles et fidèles à l'œuvre que possible.

Lorsque nous avons commencé à concevoir nos figurines et notre système de jeu, nous avons dû choisir une échelle. Trop importante, le jeu aurait demandé trop de place et n'aurait pas été très pratique. Trop réduite, et nous n'aurions pu atteindre un niveau de détail acceptable, sans compter que les figurines n'auraient pas eu l'allure que nous recherchions. Après avoir créé une série de prototypes grossiers de diverses tailles, nous nous sommes décidés pour une échelle de 1/270e. C'était le bon compromis pour offrir un rendu détaillé des chasseurs, tout en permettant aux joueurs d'en aligner un bon nombre sur la surface de jeu.

Une fois l'échelle choisie, nous savions parfaitement quel niveau de détail nous pouvions donner aux figurines. L'étape suivante consista à fignoler ces détails. L'exactitude était primordiale, qu'il s'agisse de la précision de notre travail ou de l'esprit du jeu. Naturellement, nous nous sommes inspirés des sources à disposition. Lucasfilm Ltd. s'est montré très généreux en la matière, en nous donnant accès à de nombreux accessoires, mais également en nous fournissant de nombreuses informations de la trilogie d'origine. Nous avons alors œuvré sans relâche pour nous assurer que le produit respectait parfaitement les canons de *Star Wars*.



Employé du département Média de FFG en plein examen critique et peaufinage des maquettes 3D des vaisseaux.

En nous basant sur les données de la première trilogie, nous avons créé une maquette détaillée en 3D de chaque vaisseau, une étape indispensable à la fabrication des moules en acier permettant de produire les vaisseaux en

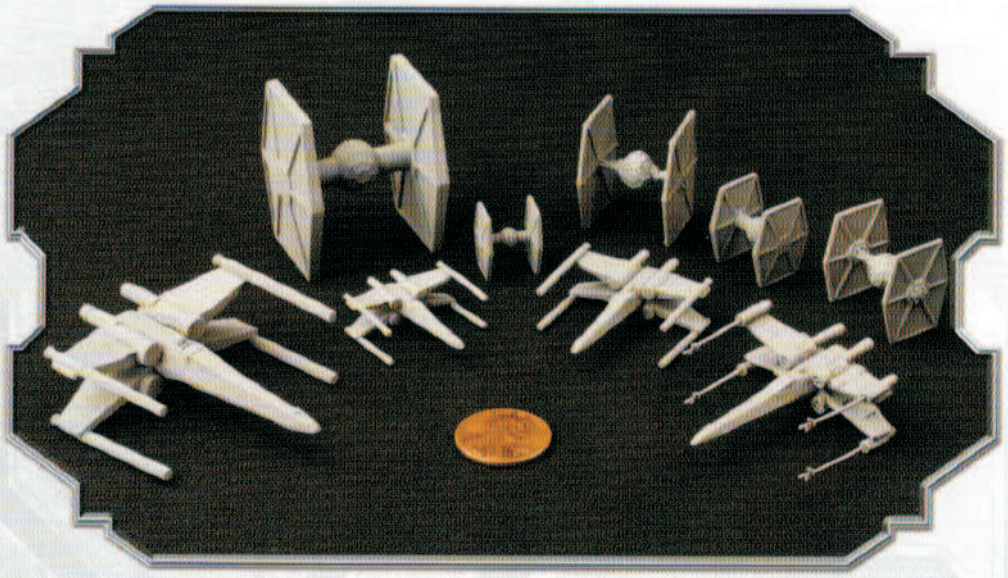
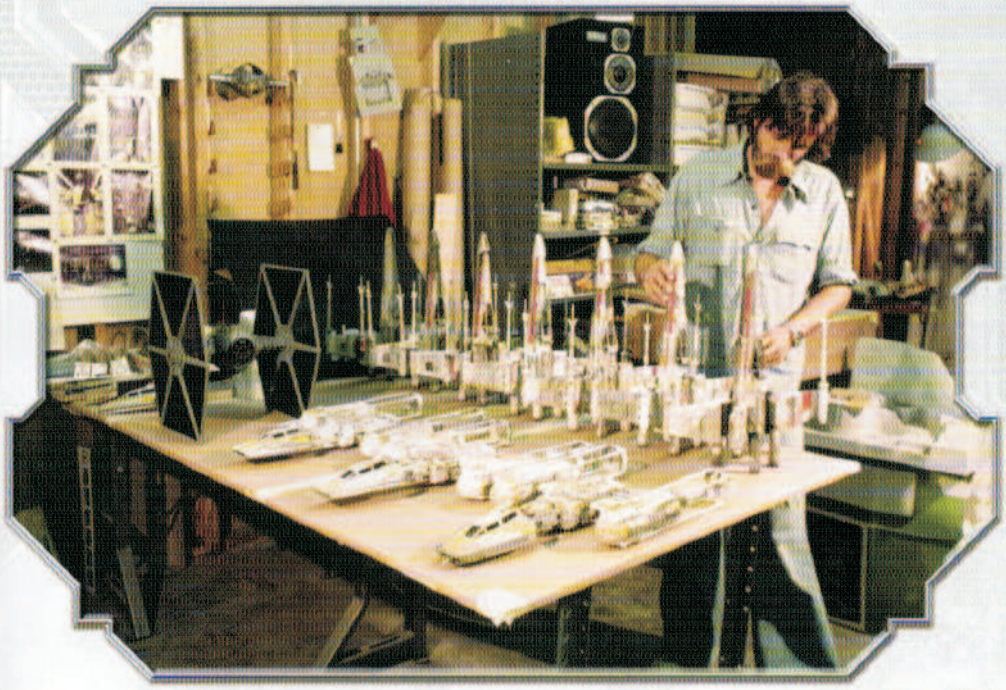


Photo de groupe de tous les prototypes montrant les différentes échelles envisagées pour les figurines de ***X-Wing***.



Une photo des coulisses montrant les maquettes originelles de Star Wars : Un nouvel espoir.

plastique de ***X-Wing***. Comme nous nous sommes offert le luxe de recréer ces vaisseaux de toutes pièces, nous avons maîtrisé l'échelle, les proportions et chacun des détails afin d'optimiser l'allure de chaque vaisseau pour ce style de production. Nous espérons que les joueurs trouveront les figurines de ***X-Wing*** à la hauteur des maquettes que nous avons tous vu au cinéma.

Nous avons conféré un soin tout particulier à notre chasseur TIE. Grâce à des recherches très poussées et une correspondance fournie avec Lucasfilm Ltd., nous avons confirmé l'échelle exacte du célèbre chasseur impérial, tel qu'il apparaît dans les films, en analysant notamment de très près les proportions des maquettes de la première trilogie.

Rassurez-vous, nous sommes loin d'en avoir terminé. Au fil des extensions de ***X-Wing***, attendez-vous à découvrir des vaisseaux étonnants, et sachez que nous vous réservons d'**énormes** surprises.

Merci à vous d'avoir entrepris ce voyage ludique à bord de ***X-Wing***. Nous espérons de tout cœur que les combats spatiaux que vous livrerez à votre table de jeu vous procureront de nombreuses heures de divertissement dans l'univers de *Star Wars*.

Que la Force soit avec vous !



Employés de FFG participant à un tournoi de ***X-wing*** *à l'heure du déjeuner pendant toute une semaine.*

Résumé des Règles

LE TOUR DE JEU

1. **Phase de Préparation** : chaque joueur choisit en secret les manœuvres de ses vaisseaux, en leur attribuant des cadrans de manœuvres, face cachée.
2. **Phase d'Activation** : chaque vaisseau se déplace et effectue une action. Révélez le cadran de manœuvres de chaque appareil, dans **l'ordre croissant** de la valeur de pilotage, puis exécutez la manœuvre choisie. Ensuite, chaque vaisseau peut effectuer une action.
3. **Phase de Combat** : chaque vaisseau a droit à une attaque. Chacun peut ainsi attaquer un appareil ennemi situé à portée et dans son arc de tir, dans **l'ordre décroissant** de la valeur de pilotage.
4. **Phase de Dénouement** : les joueurs retirent les marqueurs d'action inutilisés de leurs vaisseaux (exception faite des acquisitions de cible), puis, le cas échéant, résolvent les capacités « Phase de dénouement » figurant sur leurs cartes.

APERÇU DE LA PHASE D'ACTIVATION

1. Dévoiler le Cadran
2. Placer le Gabarit
3. Exécuter la Manœuvre
4. Contrôler le Stress du Pilote
5. Ranger
6. Effectuer une Action

APERÇU DE LA PHASE DE COMBAT

1. Annoncer la Cible
2. Lancer les Dés d'Attaque
3. Modifier les Dés d'Attaque
4. Lancer les Dés de Défense
5. Modifier les Dés de Défense
6. Comparer les Résultats
7. Infliger les Dégâts

COMPOSITION DU PAQUET DE DÉGÂTS

Nombre total de cartes de dégâts : 33

- Carte de Dégâts ***Pilote*** : 8
- Carte de Dégâts ***Vaisseau*** : 25 (dont 7 cartes Coup au but !)

BONUS DE PORTÉE

Quand on attaque avec l'arme principale

Portée 1 :

Portée 3 :

LISTE D'ACTIONS

Tonneau : prenez le gabarit (↑1) et déplacez le vaisseau latéralement (à gauche ou à droite), en gardant le même cap.

Concentration : posez 1 marqueur de concentration sur le vaisseau actif. Lors de la phase de combat, utilisez-le pour échanger tous les résultats 👁 en résultats ✸ (quand on attaque), ou les résultats 👁 en résultats (quand on défend).

Évasion : posez 1 marqueur d'évasion sur le vaisseau actif. Lors de la phase de combat, utilisez-le pour ajouter un résultat au jet de défense.

Acquisition de Cible : posez 1 marqueur d'acquisition de cible bleu près du vaisseau actif et posez le marqueur d'acquisition de cible rouge (affichant la même lettre que le marqueur bleu) sur un vaisseau ennemi situé à portée 1, 2 ou 3.

Lors d'une attaque impliquant les deux vaisseaux, l'assaillant peut dépenser les deux marqueurs pour relancer autant de dés d'attaque qu'il le souhaite.

MANŒUVRES DES VAISSEAUX

Les tableaux ci-dessous reprennent toutes les manœuvres que peuvent exécuter un X-wing et un chasseur TIE. Les joueurs peuvent s'y référer à loisir.



Quand un vaisseau effectue une **manœuvre rouge**, posez un marqueur de stress près de lui. Tant qu'un appareil a au moins un marqueur de stress, il ne peut exécuter de manœuvres rouges ni effectuer d'actions (pas même des actions gratuites).

Quand un vaisseau exécute une **manœuvre verte**, enlevez-lui un marqueur de stress. Si l'appareil n'a aucun marqueur de stress, il peut effectuer une action ce tour-ci.