2 to 6 Players / Ages 8 & Up

STAR WARS®



EPIC DUELS GAME™

The *Star Wars* universe is filled with legendary duels, classic battles and one-on-one showdowns. Here, you can recreate those duels, relive classic moments and even create your own scenarios not seen in any movie.

OBJECTIF

Chaque joueur commande un personnage principal et 1 ou 2 personnages secondaires. Le but du jeu est d'attaquer et d'éliminer le personnage principal de votre adversaire.

CONTENU

4 arènes de combat (2 plateaux réversibles) • 378 Cartes • 28 marqueurs de dommages • 31 pions de personnage • 12 cartes de personnages • 1 Dé • Autocollants

ASSEMBLAGE

- Déchirez le sac plastique par bande le long des perforations. Prenez ensuite chaque bande et ouvrez chaque compartiment. Retirez les pions et le dé de l'emballage et jetez le plastique.
- Prenez l'habillage en carton à l'intérieur de la boîte de jeu (Il est tourné à l'envers) et pliez soigneusement les carrés prédécoupés. Retournez la boite dans le bon sens et utilisez-la pour tenir les paquets de cartes.
- Retirez soigneusement les plateaux, les cartes de personnages et les marqueurs de dommages des plaques en cartons. Jetez le surplus.
- Retirez les 6 cartes "Quick Guide" des paquets de cartes et placez les à portée de tous les joueurs. Séparez ensuite les cartes restantes en 12 paquets en fonction de l'image du verso.
- Appliquez les autocollants sur le dé.

PREMIERE PARTIE

Si vous jouer pour la première fois, nous vous recommandons de commencer par un jeu à 2. Prenez Obi-Wan Kenobi contre Count Dooku sur le plateau Geonosis™ Arena.

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

Chaque joueur choisit un camp. L'un des deux jouera pour soutenir le bien tandis que l'autre jouera pour répandre le mal.

Chaque joueur regarde alors les cartes de personnages et choisit son personnage principal. Les personnages principaux sont représentés sur la moitié supérieure de la carte de personnage, les personnages secondaires sur la moitié inférieure. Si vous décidez de prendre le camp du bien, choisissez parmi : Yoda™, Obi-Wan Kenobi™ Mace Windu™, Luke Skywalker™, Anakin Skywalker™, ou Han Solo™. Si c'est le côté noir de la force que vous recherchez, choisissez parmi : Darth Vader™, Darth Maul™, Boba Fett™, Jango Fett™, Emperor Palpatine™ ou Count Dooku™. Prenez la carte de personnage correspondant au personnage choisi, sa figurine, celles de ses personnages secondaires et son paquet de cartes.

Note: Le paquet de carte de votre personnage principal inclut également celles de vos personnages secondaires.

(Par exemple, si vous choisissez Count Dooku, prenez la carte de personnage Count Dooku, sa figurine, 2 figurines Super Battle Droid, et le paquet de cartes de Count Dooku, dans lequel sont inclues les cartes pour vos Super Battle Droids.)

IMPORTANT: Certains personnages secondaires ont un numéro à côté de leur image sur la carte de personnage. En effet, plusieurs de ces personnages peuvent être joués en même temps. Choisissez la figurine du personnage qui a le même nombre d'entailles sur le socle que le nombre indiqué sur la carte. Cela vous aidera à reconnaître votre figurine durant le combat

BATTEZ LES CARTES

Chaque joueur bat son paquet de cartes et les place face cachée devant lui. Ce sera sa pioche. Gardez de la place pour une pile de défausse à côté de votre pioche.

INSTALLEZ LE PLATEAU ET VOS CARTES DE PERSONNAGES

• Il y a quatre arènes de combat au choix. Choisissez en une et placez le plateau entre les deux joueurs.

• Chaque joueur place son personnage principal sur la case avec son nom.

• Maintenant, chacun votre tour, lancez le dé. Le joueur avec le plus haut score place ses personnages secondaires, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur à placer sa figurine est également le premier à jouer. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



• Placez vos personnages secondaires sur n'importe quelle case adjacente à votre personnage principal (devant, derrière, à droite, à gauche ou en diagonale)
Note: Deux personnages ne peuvent pas occuper la même case.

• Prenez un marqueur de dommages pour chaque personnage (principal et secondaires) que vous commandez et disposez les sur le cercle bleu de la carte personnage pour chaque personnage. Ils seront utilisés pour suivre les blessures infligées à vos personnages.

• Tirer les quatre premières cartes de votre paquet. Regardez les. Vous êtes maintenant prêt à commencer.

REGLES POUR 2 JOUEURS

QUE FAIRE PENDANT UN TOUR DE JEU

Commencez votre tour par lancer le dé et déplacer votre (vos) personnage (s). Vous avez 2 actions.
(Voir **Actions** plus loin) Une fois toutes vos actions terminées, votre tour s'achève.

DEPLACEMENT

Le dé vous indique si un ou tous vos personnages peuvent se déplacer et de combien de cases.

• Vous pouvez vous déplacer vers l'avant, l'arrière ou les côtés. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.

• Si vous obtenez juste un nombre, vous ne pouvez déplacer qu'un seul de vos personnages. Vous choisissez lequel.

• Si vous obtenez "ALL" et un nombre, vous pouvez déplacer un ou plusieurs de vos personnages dans l'ordre que vous souhaitez. Chaque personnage peut se déplacer du nombre indiqué sur le dé.

• Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer de la totalité du nombre indiqué par le dé et pouvez choisir de ne pas vous déplacer du tout.

• Vous pouvez choisir de déplacer certains de vos personnages plus loin que d'autres. Par contre, vous ne pouvez vous déplacer plus que du nombre indiqué sur le dé.

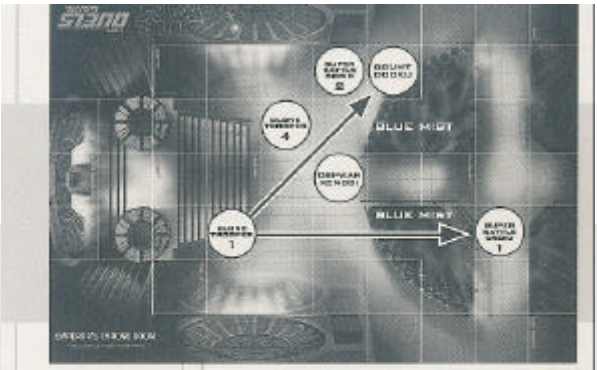
• Vous ne pouvez pas passer à travers les piliers renversés, les vaisseaux spatiaux, l'eau ou la brume.

• Vous ne pouvez pas passer par les cases occupée par l'ennemi. Cependant vous pouvez passer par celles occupées par les alliés (ceux de votre équipe) du moment que vous ne terminez pas votre déplacement dans une case occupée par autre personnage.

SE METTRE EN POSITION D'ATTAQUE

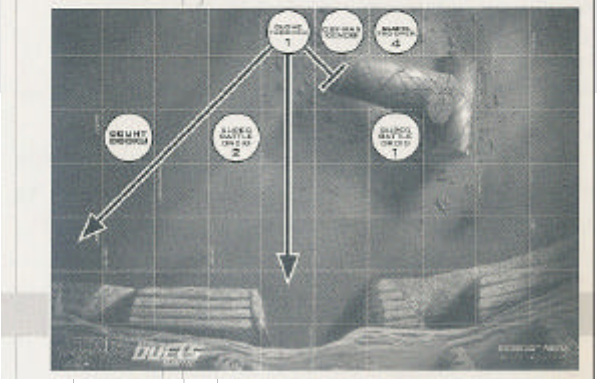
Pour pouvoir attaquer un autre personnage, le votre doit être en position d'attaque.
Les personnages ne peuvent attaquer que s'ils sont sur une case adjacente à un personnage adverse. Cela signifie qu'ils doivent être sur des cases adjacentes devant, derrière, sur les côtés ou en diagonale.

Certains personnages, qui ont le dessin d'une arme à côté de leur photo sur la carte de personnage, peuvent effectuer des attaques à distance. Vous pouvez attaquer à n'importe quelle distance, du moment que le personnage que vous attaquez se trouve sur une ligne droite vers l'avant, l'arrière, latéralement ou en diagonale. Cette ligne ne peut traverser aucun obstacle (piliers renversés ou vaisseaux spatiaux) ou un autre personnage. Vous pouvez tirer au dessus de l'eau de la plateforme Kamino™ ou de la brume bleue de la salle du trône de l'Empereur.



Le Clone Trooper 1 peut attaquer **Le Count Dooku** puisque une ligne ininterrompue peut être tracée en diagonale.

Le Clone Trooper 1 peut également attaquer **Le Super Battle Droid 1** puisqu'il peut tirer au dessus de la brume bleue.



Le Clone Trooper 1 ne peut attaquer aucun adversaire puisque **le Super Battle Droid 1** est derrière un obstacle, **Le Super Battle Droid 2** ne se trouve pas sur une ligne droite partant du **Clone Trooper 1**, et **Count Dooku** ne se trouve pas sur une ligne droite en diagonale.

ACTIONS

Il y a 3 types d'actions dans le jeu : **Tirer une carte** est une action, **Jouer une carte** est une action et **Soigner un personnage** est une action. Lors de votre tour vous devez choisir deux actions. Par exemple, vous pouvez choisir deux fois la même action, comme tirer deux cartes. Ou choisir n'importe quelle combinaison d'actions, comme tirer une carte et jouer une carte.

NOTE: Vous pouvez regarder la carte que vous venez de tirer avant de définir votre deuxième action.

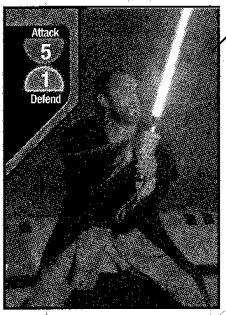
TIRER UNE CARTE

Tirer une carte de votre pioche. Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes dans votre main en même temps. Si vous avez déjà 10 cartes dans votre main, vous pouvez toujours effectuer cette action. Écartez tout d'abord une carte de votre main dans votre pile de défausse et ensuite tirer une carte.

Si votre pioche est vide, mélangez votre pile de défausse pour former votre nouvelle pioche. Si l'un ou l'autre des joueurs vide une deuxième fois sa pioche, le jeu est terminé. Le joueur dont le personnage principal a subi le moins de dégâts gagne. Il est rare que deux joueurs aient le même nombre de dommages. Si cela arrive, les joueur sont à égalité et le bien et le mal devront combattre une nouvelle fois !

JOUER UNE CARTE

Il y a 3 types de cartes: **Les Cartes de Combat**, **Les Cartes de Pouvoir** et **Les Cartes Spéciales.**



Les Cartes de Combat ont une valeur d'attaque et une de défense et sont utilisées pour attaquer les personnages adverses ou pour vous défendre vous-mêmes contre des attaques. La photo indique quel personnage est concerné.

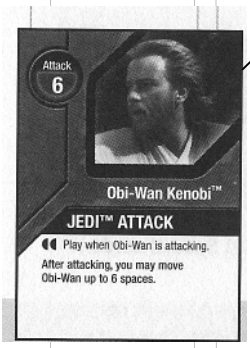
Pour attaquer avec une Carte de Combat, dites quel personnage attaque et quel personnage ennemi est attaqué. (Spécifiez bien quel personnage attaque car plusieurs de vos personnages peuvent être en position d'attaque.) Poser ensuite votre Carte de Combat devant vous, face cachée.
Rappel : Vous devez être en position d'attaque pour attaquer.

Votre adversaire peut alors se défendre. Pour vous défendre, jouez une Carte de Combat ou une Carte de pouvoir (voir Carte de Pouvoir plus loin), correspondant au personnage attaqué, face visible devant vous. Par exemple, si un Super Battle Droid est attaqué, le joueur ne peut se défendre qu'avec une carte Super Battle Droid. Note: Le défenseur n'est pas obligé de se défendre (en jouant une carte), même s'il a une carte valable dans sa main.

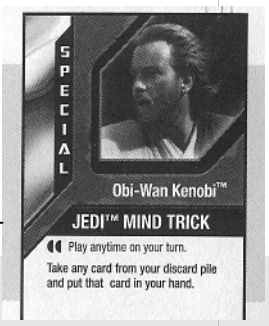
L'attaquant retourne alors sa carte. Si la valeur d'attaque de l'attaquant est supérieure à la valeur de défense du défenseur, le personnage du défenseur doit subir la différence en dommages. Déplacer le marqueur de dommages du nombre correspondant vers le cercle rouge. Si la valeur de défense est égale ou supérieure à la valeur d'attaque, le défenseur a réussi à contrer l'attaque et ne subit aucun dommage. Les joueurs défaussent alors les cartes jouées, face visible, dans leurs piles de défausse.

Exemple: Count Dooku attaque Obi-Wan Kenobi en jouant une carte de combat Count Dooku face cachée. Obi-Wan se défend avec une carte Obi-Wan face visible. La carte de Count Dooku est retournée et révèle une valeur d'attaque de 5. La valeur de défense d'Obi-Wan est malencontreusement seulement de 3. Comme 5 - 3 = 2, Obi-Wan doit subir 2 points de dommages. Le défenseur bouge le marqueur d'Obi-Wan de deux cercles vers le cercle rouge sur la carte de personnage d'Obi-Wan.

Dans un autre combat Count Dooku attaque Obi-Wan Kenobi en jouant une Carte de Combat face cachée. Obi-Wan se défend avec une carte de combat Obi-Wan Kenobi face visible. La carte de Count Dooku est retournée et révèle une valeur d'attaque de 3. La valeur de défense d'Obi-Wan est de 4. Comme la valeur de défense d'Obi-Wan est supérieure à celle d'attaque de Count Dooku, Obi-Wan a contré l'attaque. Aucun dommage ne lui est imputé.



Les Cartes de pouvoir sont jouées de la même façon que les cartes de combat mais elles comportent quelques particularités. Toutes les cartes de pouvoir ne contiennent pas une valeur d'attaque et de défense mais ces cartes vous permettent de faire des choses en plus. Les cartes de Pouvoir sont jouées exactement comme celles de combat. Après que les dommages aient été résolus, les effets additionnels de la carte s'effectuent. Ceux de la carte de l'attaquant sont effectués avant ceux de la carte du défenseur.



Les Cartes Spéciales vous permettent de faire des choses spéciales. Certaines vous accordent des bonus de déplacement, de dommages, vous permettent de tirer des cartes ou encore de jeter un œil sur le jeu de votre adversaire. Certaines cartes spéciales ne compte pas comme une action vous permettant de jouer plus de deux cartes en un tour ! Les cartes spéciales sont jouées faces visibles et résolues immédiatement. Après avoir joué une carte spéciale et l'avoir résolue, la carte est défaussée dans la pile de défausse. Les cartes Spéciales sont jouées n'importe quand lors de votre tour après votre jet de dé et le déplacement de vos personnages (S'ils se déplacent.)

SOIGNER UN PERSONNAGE

Si tous vos personnages secondaires on été tués et que vous avez ou tirez une de leurs cartes, vous pouvez utiliser une action pour vous défausser de cette carte et soigner un point de dommages de votre personnage principal. Cela coûte une seule action de se défausser d'une carte d'un personnage secondaire et de soigner 1 point de dommages. Placer la carte dans votre pile de défausse et déplacer le marqueur de dommage de votre personnage principal d'un cercle en arrière vers le cercle bleu. Note : Si un personnage est tué, vous ne pouvez pas le soigner. Cette option ne peut être utilisée que pour les personnages encore en jeu.

QUAND UN PERSONNAGE EST TUE

Un personnage est tué lorsqu'il subit plus de points de dommages qu'il ne lui en reste. Autrement dit, quand le marqueur est déplacé au delà du dernier cercle sur la carte de personnage, sur le cercle rouge, le personnage est mort. Retirez sa figurine du plateau de jeu.

GAGNER

Vous gagnez la partie quand vous tuez le personnage principal de votre adversaire.

VARIANTES

Jeu à 4 ou 6 joueurs

Les règles pour cette version sont les mêmes que celles à 2 joueurs à quelques exceptions près :

- Partager les joueurs en 2 équipes de 2 ou 3. Quand vous vous asseyez, alternez les membres des équipes autour de la table.
- Chaque joueur contrôle son personnage principal et ses personnages secondaires.
- Le jeu est terminé lorsque tous les personnages principaux d'une même équipe sont tués, pas juste un.

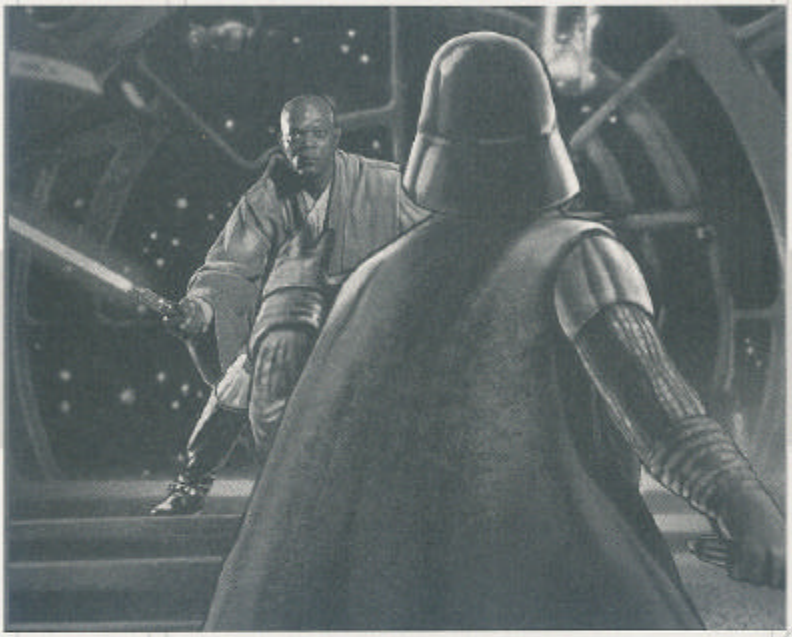
• Les joueurs ne sont pas éliminés quand leur personnage principal est tué (Du moment que d'autres personnages principaux de leur équipes sont encore en vie) Le joueur dont le personnage principal a été tué peut continuer de combattre avec ses personnages secondaires.
• En plus de faire reprendre les cartes des personnages secondaires pour soigner les personnages principaux, les joueurs peuvent également faire reprendre les cartes des personnages principaux morts pour soigner les personnages secondaires blessés.
• Les joueurs d'une même équipe peuvent s'entretenir de leur stratégie mais ne peuvent en aucun cas se montrer leurs cartes ou dire quelles cartes ils ont en main.
• Si un joueur obtient un "ALL" au dé, il peut déplacer un ou plusieurs de ses personnages mais pas les personnages des joueurs de son équipe.

2-6 Joueurs "Individuel"
Les règles de cette version sont les mêmes que celles à 2 joueurs avec ces exceptions :
• Les joueurs peuvent choisir n'importe quel personnage avec lequel ils veulent combattre, bon ou mauvais. Note: Peu importe où les joueurs s'asseyent.
• Aussitôt que le personnage principal d'un joueur est tué, ce joueur est éliminé. Retirez les figurines du personnage principal et celles des personnages secondaires de ce joueur du plateau.
• La partie est terminée quand il ne reste plus qu'un personnage principal sur le plateau.
Le joueur qui possède ce personnage a gagné.

2-6 Joueurs "Individuel" (Tirage aléatoire)
La seule différence avec l'"Individuel" standard dans cette version est que les joueurs posent les 42 cartes de personnages face cachées et tirent au hasard leur personnage principal.

Jeu pour les Pros (2 ou 4 joueurs)
Les règles de cette version sont les mêmes que celles à 2 joueurs avec ces exceptions :
• Chaque joueurs contrôle 2 personnages principaux et les personnages secondaires correspondants. Les personnages peuvent être choisis ou tirés au hasard. Vous pouvez jouer le bien ou le mal, ou mixer les deux.
• Chaque joueur commence avec 2 cartes des paquets de leurs personnages principaux.
• Vous n'avez toujours droit qu'à 2 actions par tour mais si vous choisissez de tirer une carte vous devez décider de quel paquet.
• Vous n'avez qu'une *"main"* de cartes ainsi votre adversaire peut savoir de quel paquet vous avez tiré vos cartes en fonction de leurs versos. Si vous obtenez un "ALL" sur le dé, vous pouvez déplacer tous les personnages de votre groupe. Si vous jouez à 4, jouez par équipes de 2. Quand vous vous asseyez, alternez les joueurs par équipe autour de la table. La partie est terminée quand les 2 personnages principaux du même joueur sont tués. L'équipe adverse gagne aussitôt.
• Pour le jeu en équipes, les joueurs de la même équipe peuvent s'entretenir de leur stratégie mais ne peuvent en aucun cas se montrer leurs cartes ou dire quelles cartes ils ont en main.

Règles pour les Cartes Spéciales dans le Jeu pour les Pros
• Certaines cartes disent "Prenez une carte au hasard dans la main de n'importe quel joueur." Dans ce cas, le joueur qui joue cette carte est autorisé à choisir de quel groupe puisqu'il peut voir le verso des cartes.
• Quand vous jouez la carte "Future Foreseen" ("Futur Prévu") de l'empereur, vous pouvez seulement regarder dans la pioche de l'empereur.



We will be happy to hear your questions or comments about this game.
Write to:

Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862.
Tel: 888-836-7025 (toll free).

Canadian consumers please write to:
Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6.

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

THE OFFICIAL STAR WARS WEB SITE
www.starwars.com

starwars.hasbro.com

©2002 Lucasfilm Ltd. & ® or TM where indicated. All Rights Reserved.
The HASBRO, MILTON BRADLEY and MB names and logos and these rules are
® & ©2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. PRINTED IN U.S.A.

40406-I

PROOF OF PURCHASE
MB
40406
STAR WARS
EPIC DUELS™ GAME

MB
MILTON BRADLEY

Hasbro

Traduction amateur par Ynys - http://bloodbwol.jdp.free.fr