

STAR WARS

THE DECKBUILDING GAME

MODE MULTIJOUEUR

STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME peut être joué à quatre joueurs dans un mode multijoueur 2vs2, nécessitant deux exemplaires du jeu. Dans le mode multijoueur 2vs2, deux équipes de deux joueurs s'opposent : deux joueurs Empire vont affronter deux joueurs Rebelle.

MISE EN PLACE

Les deux équipes s'installent face à face, de sorte que les deux joueurs d'une même équipe soient assis l'un à côté de l'autre. Pour préparer la partie, effectuez les étapes suivantes :

1. Placer la piste Équilibre de la Force au centre de la table. (Une seule piste est utilisée lors d'une partie multijoueur.) Les zones des deux côtés de la piste Équilibre de la Force sont appelées régions. Chaque région est composée d'un joueur Rebelle assis face à un joueur Empire.
2. Les joueurs de chaque région suivent les règles habituelles de mise en place de la partie. Chaque région aura son propre deck Galaxie, sa propre ligne galactique et son propre deck Pilote de la Bordure Extérieure.
3. Chaque joueur dispose de son propre deck Joueur et d'un deck Base. Chaque deck personnel est placé dans la région du joueur, il doit être clairement dissociable de celui de son coéquipier. Les deux decks Base d'une équipe sont placés l'un à côté de l'autre, en dessous de la piste Équilibre de la Force.
4. Déterminer aléatoirement l'équipe qui jouera en premier (lancez une pièce, un dé, etc.). L'autre équipe commence avec la Force qui est totalement de son côté (placez le marqueur de la Force dans la case la plus proche du symbole de faction de l'équipe).

CONCEPTS FONDAMENTAUX

Nous vous présentons dans les sections suivantes les points essentiels à connaître pour jouer au mode multijoueur de **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME** !

TRAVAIL D'ÉQUIPE

« Allez Han, vieux frère, ne me laisse pas tomber. »
– Lando Calrissian

Le but d'une partie multijoueur 2vs2 est de coopérer avec son coéquipier afin de vaincre l'équipe adverse. Pour encourager cette collaboration, chaque carte qui utilise les termes « vous » ou « votre/vos » doit être interprétée comme si vous lisiez les mots « votre équipe ».

Par exemple, si vous avez un Stormtrooper en jeu et que votre coéquipier joue le Général Veers, il peut utiliser la capacité du Général Veers pour piocher une carte, parce que le « vous » dans le texte de la carte correspond à « votre équipe ».

Il en est de même pour les capacités des bases. Les bases avec des capacités permanentes (Endor, par exemple) appliquent leur effet aux deux coéquipiers. Les bases avec des capacités déclenchées (Corellia ou Yavin IV, par exemple) peuvent être déclenchées par l'un ou l'autre des coéquipiers, mais elles ne peuvent toujours être déclenchées qu'une seule fois par événement déclencheur. Par exemple, si chaque coéquipier a Bespin comme base, le premier à jouer une carte neutre à chaque tour piochera 2 cartes (il pioche une carte pour chaque exemplaire de Bespin).

Exception pour l'exil : les capacités qui exilent des cartes ne peuvent pas être utilisées pour exiler les cartes de votre coéquipier !

RÉGIONS

« Les gouverneurs régionaux ont désormais toute autorité sur leurs territoires. » – Grand Moff Tarkin

Chaque joueur d'une équipe est responsable de la gestion de sa région. Seuls les joueurs d'une même région peuvent interagir avec le deck Galaxie, la ligne galactique et le deck Pilote de la Bordure Extérieure de leur région. Les cartes ne peuvent pas quitter la région dans laquelle elles ont débuté la partie.

Une capacité qui fait référence à un adversaire (ou à la carte d'un adversaire) n'impacte que l'adversaire situé dans la même région. Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas acheter ou cibler des cartes dans la ligne galactique de l'autre région et ne peuvent pas défausser de cartes de leur adversaire situé dans l'autre région.

ZONE PARTAGÉE

Pendant la mise en place, chaque joueur place son deck Base à côté du deck Base de son coéquipier, en dessous de la piste Équilibre de la Force. Cet emplacement est appelé la « zone partagée ». Les cartes dans la zone partagée d'une équipe sont considérées comme étant dans les deux régions.

Quand vous jouez un vaisseau capital, placez-le dans la zone partagée de votre équipe. (Placez vos vaisseaux capitaux dans la moitié de la zone partagée qui est la plus proche de vous pour ne pas les confondre avec ceux de votre coéquipier.)

Chaque vaisseau capital dans la zone partagée d'une équipe protège chaque base de cette zone, mais seul le joueur de l'équipe qui a joué ce vaisseau capital collecte un nombre de ressources égal à sa valeur de Ressources.

Quand la capacité d'une carte dans la zone partagée d'une équipe est résolue, les joueurs de cette équipe décident qui va résoudre cette capacité.

Les joueurs sont autorisés à attaquer et interagir avec chaque base et vaisseau capital dans la zone partagée de l'équipe adverse, comme si ces cartes étaient dans leur région respective.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

« Dix hommes leur paraîtront une centaine. »
– Cassian Andor

Les parties de **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME** en 2vs2 suivent les mêmes règles que les parties standards en 1vs1 avec les modifications suivantes.

TOURS PARTAGÉS

Lors d'une partie multijoueur 2vs2, les tours alternent entre les équipes. Au tour de votre équipe, vous et votre coéquipier jouez simultanément. Si la Force est totalement de votre côté au début du tour de votre équipe, vous et votre coéquipier gagnez chacun 1 ressource.

Les coéquipiers sont encouragés à se concerter en tenant compte de leurs cartes en main et en jeu, afin de déterminer le meilleur ordre possible pour résoudre les capacités. Par exemple, pendant le tour de votre équipe, vous avez un X-Wing en jeu, mais vous ne pouvez pas résoudre sa capacité parce que le marqueur de la Force est dans la case neutre de la piste Équilibre de la Force. Cependant, votre coéquipier a un Gardien du Temple dans sa main, et vous décidez alors ensemble qu'il utilisera sa capacité pour gagner 1 en Force et déplacer le marqueur de la Force vers le côté Lumineux. Cela vous permettra de résoudre la capacité de votre X-Wing et de piocher 1 carte.

ACHAT DES CARTES

Chaque coéquipier collecte ses propres ressources à partir des cartes qu'il joue. Les ressources ne peuvent pas être partagées entre coéquipiers. Les joueurs utilisent leurs ressources pour acheter des cartes de la ligne galactique de leur région et ne peuvent pas acheter de cartes de la ligne galactique de l'autre région. Un joueur ne peut pas ajouter au deck de son coéquipier les cartes qu'il a achetées.

ATTAQUE DES BASES ENNEMIES

Quand vous et votre coéquipier attaquez les bases de vos adversaires, faites la somme de vos valeurs d'Attaque respectives et infligez les dégâts en les répartissant comme vous le souhaitez entre les deux bases ennemies. Si vos adversaires ont des vaisseaux capitaux en jeu, tous ces vaisseaux doivent être détruits avant de pouvoir infliger des dégâts aux bases ennemies. Les joueurs peuvent interagir avec et infliger des dégâts aux vaisseaux capitaux adverses quelle que soit la moitié de la zone partagée où ils se trouvent.

REMPORTER LA PARTIE

« Ce jour restera dans les annales de l'Empire. »
– Dark Vador

Pour remporter la partie, vous devez détruire trois bases de **chaque** deck Base adverse pour un total de six bases. (Vous pouvez détruire plus de trois bases d'un deck Base adverse, mais elles ne seront pas comptabilisées pour déterminer la condition de victoire.) La première équipe à détruire suffisamment de bases a gagné !

Quand vous jouez une partie multijoueur 2vs2, nous vous recommandons d'utiliser les règles de la Galaxie Étendue, présentées à la page 28 du Livret de Règles de **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME**.

Vous pouvez également personnaliser une partie multijoueur en adaptant sa durée, comme indiqué à la page 29 du Livret de Règles. Pour votre première partie, il est conseillé de garder la condition de victoire indiquée ci-dessus.

FOIRE AUX QUESTIONS

Voici les réponses à des questions qui peuvent se poser lors d'une partie en mode multijoueur 2vs2 de **STAR WARS : THE DECKBUILDING GAME**.

Q. Est-il possible de détruire les deux bases adverses lors d'un même tour ?

R. Oui. Comme vous pouvez répartir les dégâts entre les bases de vos adversaires, il est possible de détruire les deux lors d'un même tour.

Q. Que se passe-t-il quand ma troisième base est détruite, mais que la troisième base de mon coéquipier ne l'est pas ?

R. Chaque fois que votre base est détruite, vous sélectionnez une nouvelle base au début du tour de votre équipe, comme lors d'une partie standard. Si vous deviez être à cours de bases parmi lesquelles choisir, vous continuez à jouer sans

base et vos adversaires doivent infliger leurs dégâts à celle de votre coéquipier.

Q. Si mon coéquipier a une carte unique en jeu, comme Yavin IV ou Dark Vador, est-ce que cela m'empêche de mettre en jeu un exemplaire de cette carte ?

R. Non. Il est possible pour les coéquipiers de choisir la même base et/ou de jouer le même personnage unique lors d'un tour.

CLARIFICATIONS DES RÈGLES

« Cette merveille n'a pas encore épuisé toutes ses ressources » – Han Solo

Vous trouverez aux pages 5-6 de ce document, une liste de cartes vous expliquant la façon dont fonctionnent leurs effets en mode multijoueur. Les cartes de cette liste sont classées par titre, dans l'ordre alphabétique. À côté de chaque titre de carte est indiqué le texte de sa capacité, suivi d'une explication sur son fonctionnement en mode multijoueur.



© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © Fantasy Flight Games. Édité par Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Photos non contractuelles. Impression autorisée à des fins personnelles uniquement.

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS

Voici une partie en cours pour vous aider à visualiser l'emplacement de chaque élément.

JOUEUR REBELLE 1



Défausse du Joueur Rebelle 1



Deck du Joueur Rebelle 1



Zone Partagée Rebelle

Base du Joueur



Vaisseaux Capitaux



RÉGION 1



Défausse Galactique



Deck Galaxie



Ligne Galactique

Deck Pilote de la Bordure Extérieure



Piste Force



Pile de Victoire de l'Équipe Empire



JOUEUR EMPIRE 1



Défausse du Joueur Empire 1



Deck du Joueur Empire 1



Vaisseaux Capitaux



Base du Joueur

Zone Partagée Empire

EXEMPLE DE PARTIE EN COURS

Voici une partie en cours pour vous aider à visualiser l'emplacement de chaque élément.

Base du Joueur



Vaisseaux Capitaux



Défausse du Joueur Rebelle 2



Deck du Joueur Rebelle 2



JOUEUR REBELLE 2



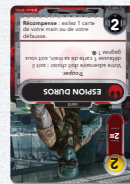
Pile de Victoire de l'Équipe Rebelle



RÉGION 2



Deck Pilote de la Bordure Extérieure



Deck Galaxie



Défausse Galactique

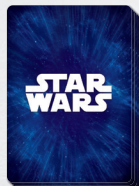
Ligne Galactique



Vaisseaux Capitaux



Base du Joueur



Deck du Joueur Empire 2



Défausse du Joueur Empire 2

JOUEUR EMPIRE 2



NOM DE LA CARTE	CAPACITÉ	INTERACTIONS EN MULTIJOUEUR
Amiral Piett	Tant que l'Amiral Piett est en jeu, chacun de vos vaisseaux capitaux gagne 1 ⚡.	Cette capacité s'applique à vos vaisseaux capitaux et à ceux de votre coéquipier.
Barge à Voiles de Jabba	Ajoutez à votre main un Chasseur de Primes de votre défausse.	Quand vous résolvez cette capacité, vous pouvez décider que c'est votre coéquipier qui ajoute à sa main une carte Chasseur de Primes de sa défausse (et pas vous).
Bespin	Quand vous jouez une carte neutre pour la première fois à chaque tour, piochez 1 carte.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Celui qui joue une carte neutre en premier à chaque tour, pioche 1 carte (ou 2 cartes si les deux joueurs ont chacun sélectionné Bespin comme base).
Chasseur de têtes Z-95	Si votre adversaire a un vaisseau capital en jeu, piochez 1 carte.	Piochez 1 carte si l'équipe adverse a au moins 1 vaisseau capital dans sa zone partagée.
Chasseur TIE	Si vous avez un vaisseau capital en jeu, piochez 1 carte.	Si vous ou votre coéquipier avez un vaisseau capital en jeu, vous pouvez piocher 1 carte.
Chewbacca	Si vous avez une autre unité unique (†) en jeu, piochez 1 carte.	Si vous ou votre coéquipier avez une unité unique en jeu, vous pouvez piocher 1 carte.
Contrebandière Twi'lek	Placez au sommet de votre deck la prochaine carte que vous achetez à ce tour.	Placez la prochaine carte achetée à ce tour par vous ou votre coéquipier respectivement au sommet de votre deck ou de celui de votre coéquipier. Vous ne pouvez pas placer la prochaine carte que vous achetez au sommet du deck de votre coéquipier et inversement.
Corellia	Quand vous révélez Corellia, achetez gratuitement une carte Empire ou neutre de la ligne galactique et ajoutez-la à votre main.	Quand vous révélez cette base, vous décidez qui de vous ou de votre coéquipier va résoudre sa capacité.
Coruscant	Quand votre tour commence, regardez les 2 cartes au sommet du deck Galaxie. Placez-en une au sommet du deck et défaussez l'autre.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Choisissez lequel des joueurs va regarder les 2 premières cartes au sommet de son deck Galaxie.
Croiseur C-ROC	Défaussez 1 carte de votre main pour réparer 3 dégâts de votre base.	N'importe lequel des coéquipiers peut défausser une carte pour utiliser cette capacité et n'importe laquelle des bases peut être réparée.
Croiseur Gozanti	Défaussez 1 carte de votre main pour piocher 1 carte.	N'importe lequel des coéquipiers peut résoudre cette capacité, mais elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.
Dagobah	Quand vous révélez Dagobah, exilez jusqu'à 3 cartes de votre main ou de votre défausse.	Un joueur ne peut pas exiler les cartes de son coéquipier. Seul le joueur qui a sélectionné Dagobah peut résoudre sa capacité.
Directeur Krennic	Piochez 1 carte (2 cartes à la place si votre base est l'Étoile Noire).	Si la base de votre coéquipier est l'Étoile Noire, vous pouvez piocher 2 cartes grâce au Directeur Krennic.
Endor	Tant qu'Endor est votre base, chacune de vos unités Trooper et Véhicule gagne 1 ⚡.	Cette capacité s'applique à vos unités Trooper et Véhicule et à celles de votre coéquipier. Si vous et votre coéquipier avez tous les deux sélectionné Endor comme base, chaque unité Trooper et Véhicule de votre équipe gagne 2 ⚡.
Étoile Noire (L')	Dépensez 4 ⚡ pour détruire un vaisseau capital que votre adversaire a en jeu ou un vaisseau capital de la ligne galactique.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Si vous et votre coéquipier avez tous les deux sélectionné l'Étoile Noire comme base, chaque exemplaire peut être résolu une fois et n'importe quel joueur peut le résoudre.
Faucon Millenium	Ajoutez à votre main une unité unique (†) de votre défausse.	Quand vous résolvez cette capacité, vous pouvez décider que c'est votre coéquipier qui ajoute à sa main une unité unique de sa défausse (et pas vous).
Frégate Nebulon-B	Choisissez : réparez 3 dégâts de votre base ou gagnez 3 ⚡.	N'importe lequel des coéquipiers peut résoudre cette capacité, mais elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.
Général Veers	Si vous avez un Trooper ou un Véhicule en jeu, piochez 1 carte.	Si votre coéquipier a un Trooper ou un Véhicule en jeu, vous pouvez résoudre la capacité du Général Veers.
Grand Moff Tarkin	Ajoutez à votre main une carte Empire de la ligne galactique. Vous devez exiler la carte ajoutée à la fin de votre tour.	Un joueur ne peut pas acheter de carte pour son coéquipier. Seul le joueur qui a joué le Grand Moff Tarkin peut résoudre sa capacité.
Han Solo	Piochez 1 carte (2 cartes à la place si vous avez le Faucon Millenium en jeu).	Si votre coéquipier a le Faucon Millenium en jeu, vous pouvez piocher 2 cartes.
Hoth	Tant que Hoth est votre base, prévenez les 2 premiers dégâts infligés à Hoth à chaque tour.	Si vous et votre coéquipier avez tous les deux sélectionné Hoth comme base, prévenez les 4 premiers dégâts, peu importe la répartition, infligés à l'une et/ou l'autre Hoth pendant le tour de l'équipe adverse.

NOM DE LA CARTE	CAPACITÉ	INTERACTIONS EN MULTIJOUEUR
HWK-290	Exilez cette unité pour réparer 4 dégâts de votre base.	Quand vous exilez HWK-290, vous pouvez réparer soit 4 dégâts de votre base, soit 4 dégâts de celle de votre coéquipier.
IG-88	Quand IG-88 vainc une cible dans la ligne galactique, exilez 1 carte de votre main ou de votre défausse.	Un joueur ne peut pas exiler les cartes de son coéquipier. Seul le joueur qui a utilisé IG-88 pour vaincre une cible de la ligne galactique peut exiler une carte.
Jedha	Tant que Jedha est votre base, ajoutez à votre main la première carte neutre que vous achetez à chaque tour. Vous devez exiler la carte ajoutée à la fin de votre tour.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Le premier qui achète une carte neutre à chaque tour l'ajoute à sa main.
Kafrene	Quand vous jouez une carte neutre pour la première fois à chaque tour, piochez 1 carte.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Celui qui joue une carte neutre en premier à chaque tour, pioche 1 carte (ou 2 cartes si les deux joueurs ont chacun sélectionné Kafrene comme base).
Kessel	Quand vous révélez Kessel, exilez jusqu'à 3 cartes de votre main ou de votre défausse.	Un joueur ne peut pas exiler les cartes de son coéquipier. Seul le joueur qui a sélectionné Kessel peut résoudre sa capacité.
Mercenaire Quarren	Quand vous achetez cette unité, exilez 1 carte de votre main ou de votre défausse (jusqu'à 2 cartes à la place si la Force est de votre côté).	Un joueur ne peut pas exiler les cartes de son coéquipier. Seul le joueur qui a acheté le Mercenaire Quarren peut résoudre sa capacité.
Mon Cala	Quand vous révélez Mon Cala, achetez gratuitement une carte Rebelle ou neutre de la ligne galactique et ajoutez-la à votre main.	Quand vous révélez cette base, vous décidez qui de vous ou de votre coéquipier va résoudre sa capacité.
Mystique Kel Dor	Exilez cette unité pour exiler 1 carte de votre main ou de votre défausse.	Un joueur ne peut pas exiler les cartes de son coéquipier. Seul le joueur qui a joué le Mystique Kel Dor peut résoudre sa capacité.
Ord Mantell	Tant qu'Ord Mantell est votre base, vous pouvez chasser 1 unité neutre de la ligne galactique à chaque tour, en utilisant son coût en tant que valeur de cible. Si vous vainquez cette carte, gagnez un nombre de  égal à son coût.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Si vous et votre coéquipier avez tous les deux sélectionné Ord Mantell comme base, chaque exemplaire peut être résolu une fois et n'importe quel joueur peut le résoudre.
Princesse Leia	Achetez gratuitement une carte Rebelle de la ligne galactique. Si la Force est de votre côté, placez au sommet de votre deck la carte achetée.	Un joueur ne peut pas acheter de cartes pour son coéquipier. Seul le joueur qui a joué la Princesse Leia peut acheter gratuitement une carte Rebelle de sa ligne galactique. Vous ne pouvez pas placer cette carte au sommet du deck de votre coéquipier.
Rodia	Quand vous révélez Rodia, infligez 1 dégât à la base ennemie pour chaque carte ennemie dans la ligne galactique. Puis défaussez chacune de ces cartes de la ligne galactique.	Quand vous révélez cette base, vous décidez qui de vous ou de votre coéquipier va résoudre sa capacité. Ce joueur compte les cartes ennemies dans sa ligne galactique, inflige autant de dégâts à l'une des bases adverses et défausse ces cartes de la ligne galactique.
Sullust	Tant que Sullust est votre base, placez au sommet de votre deck la première carte que vous achetez à chaque tour.	Cette capacité fonctionne pour n'importe lequel des coéquipiers, mais ne peut être résolue qu'une seule fois par tour. Le premier qui achète une carte à chaque tour place cette carte au sommet de son deck.
Tatooine	Quand vous révélez Tatooine, échangez une carte de la ligne galactique avec une carte Rebelle de la défausse galactique et gagnez 1  .	Quand vous révélez cette base, vous décidez qui de vous ou de votre coéquipier va résoudre sa capacité.
TB-TT	Ajoutez à votre main un Trooper de votre défausse.	Quand vous résolvez cette capacité, vous pouvez décider que c'est votre coéquipier qui ajoute à sa main une carte Trooper de sa défausse (et pas vous).
Transport Impérial	Tant que le Transport Impérial est en jeu, chacune de vos unités Chasseur gagne 1  .	Cette capacité s'applique à vos unités Chasseur ainsi qu'à celles de votre coéquipier.
Transport Rebelle	Choisissez : réparez 2 dégâts de votre base ou gagnez 1  .	N'importe lequel des coéquipiers peut résoudre cette capacité, mais elle ne peut être résolue qu'une seule fois par tour.
U-Wing	Si la Force est de votre côté, réparez 3 dégâts de votre base.	Quand vous résolvez cette capacité, vous pouvez soit réparer 3 dégâts de votre base, soit 3 dégâts de celle de votre coéquipier.
Vaisseau d'Atterrissage	Choisissez : gagnez 4  ou réparez 4 dégâts de votre base.	Si vous choisissez de réparer 4 dégâts, vous pouvez soit réparer 4 dégâts de votre base, soit 4 dégâts de celle de votre coéquipier. (Seul le joueur qui a joué le Vaisseau d'Atterrissage peut gagner les  .
Yavin IV	Quand votre adversaire défausse une carte de sa main pendant votre tour, infligez 2 dégâts à sa base.	Quand votre adversaire défausse une carte de sa main pendant le tour de votre équipe, vous pouvez infliger 2 dégâts à n'importe laquelle des bases adverses. Quand l'adversaire de votre coéquipier défausse une carte de sa main pendant le tour de votre équipe, votre coéquipier peut infliger 2 dégâts à n'importe laquelle des bases adverses.