

STAR WARS™

UNLIMITED



COMPENDIUM DES RÈGLES

31/10/25 – V.6.0

INTRODUCTION

Vous tenez entre vos mains le Compendium des Règles pour *Star Wars™ : Unlimited*, dans lequel vous trouverez des explications détaillées des règles et de leurs interactions possibles.

Il est organisé afin d'être le plus exhaustif possible dans une présentation sobre. Il est principalement destiné aux arbitres de tournois et à tous ceux qui souhaitent comprendre le fonctionnement du jeu dans ses moindres détails. Pour apprendre à jouer, nous vous recommandons de lire les règles du Guide de Démarrage, puis de vous rendre sur notre site Internet, StarWarsUnlimited.com, pour prolonger vos recherches.

Les règles de ce Compendium sont classées par catégorie, chacune portant un numéro unique pour en faciliter le référencement (par exemple, 1.1.2.). À la fin de ce livret, vous trouverez également un index/glossaire des termes importants, avec des liens hypertextes pour un accès direct. **Les phrases en rouge indiquent des modifications/ajouts par rapport à la version précédente du Compendium.**

Si vous avez besoin d'informations supplémentaires concernant ce Compendium, vous pouvez nous envoyer vos questions par courrier électronique via notre page Customer Service sur FantasyFlightGames.com.

1.	CONCEPTS DE BASE	4
1.	GÉNÉRALITÉS	4
2.	DECK	4
3.	RÈGLES D'OR	4
4.	JOUEURS, JOUEUR ACTIF	4
5.	CARTES	4
6.	CAPACITÉS	6
7.	RESSOURCES	6
8.	COÛTS	7
9.	DÉGATS	8
10.	PUISSANCE	8
11.	PV	9
12.	PIONS	9
13.	PIOCHER UNE CARTE	10
14.	DÉFAUSSER UNE CARTE	10
15.	ACTIONS	10
16.	ÉTAT DE LA PARTIE	11
17.	INFORMATIONS PUBLIQUES ET CACHÉES	12
18.	DÉTERMINATION DE LA RESPONSABILITÉ	12
2.	DESCRIPTION D'UNE CARTE	13
1.	GÉNÉRALITÉS	13
2.	NOM	13
3.	SOUS-TITRE	13
4.	TYPE DE CARTE	13
5.	TYPE D'ARÈNE	13
6.	COÛT	13
7.	AFFINITÉS	13
8.	PUISSANCE	13
9.	MODIFICATEUR DE PUISSANCE	13
10.	PV	14
11.	MODIFICATEUR DE PV	14
12.	TRAITS	14
13.	BOÎTE DE TEXTE	14
14.	LIGNE DE CRÉDITS	14
3.	TYPES DE CARTE	15
1.	GÉNÉRALITÉS	15
2.	BASE	15
3.	ÉVÈNEMENT	15
4.	LEADER	15
5.	UNITÉ	16
6.	AMÉLIORATION	16
7.	JETON	18
4.	ZONES	19
1.	GÉNÉRALITÉS	19
2.	ZONE BASE	19
3.	ARÈNE TERRESTRE	19
4.	ARÈNE SPATIALE	19
5.	ZONE RESSOURCES	20
6.	DECK	20
7.	MAIN	20
8.	DÉFAUSSE	20
9.	EN JEU ET HORS-JEU	20
10.	AIRE DE JEU PERSONNELLE	21
11.	MISE DE CÔTÉ/ÊTRE HORS-ZONE	21
5.	STRUCTURE D'UNE PARTIE	22
1.	GÉNÉRALITÉS	22
2.	DÉMARRAGE DE LA PARTIE ET MISE EN PLACE	22
3.	ROUND	22
4.	PHASE D'ACTION	22
5.	PHASE DE RÉGROUPEMENT	23
6.	FIN DE LA PARTIE	23
6.	TIMING D'ACTIONS ET CLARIFICATIONS	24
1.	GÉNÉRALITÉS	24
2.	JOUER UNE CARTE	24
3.	ATTAQUER AVEC UNE UNITÉ	25
4.	UTILISER UNE CAPACITÉ D'ACTION	27
7.	CAPACITÉS ET EFFETS	29
1.	GÉNÉRALITÉS	29
2.	CAPACITÉS D'ACTION	29
3.	CAPACITÉS CONSTANTES	30
4.	CAPACITÉS D'ÉVÈNEMENT	30
5.	CAPACITÉS DE MOT-CLÉ	30
6.	CAPACITÉS DÉCLENCHÉES	35
7.	EFFETS	36
8.	RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES	39
1.	PÉNALITÉ D'AFFINITÉ	39
2.	« ATTAQUE ET ÉLIMINE »	39
3.	ATTRIBUTS	39
4.	« PEUT » ET « NE PEUT PAS »	39
5.	CHOISIR	40
6.	COPIE, EXEMPLAIRE	40
7.	DECK VIDE	40
8.	ENTRER EN JEU	40

9.	PREMIER/PREMIÈRE, DEUXIÈME, ETC.	41
10.	« DANS CE CAS »	41
11.	IGNORER	41
12.	DERNIÈRES INFORMATIONS CONNUES	41
13.	QUITTER LE JEU	41
14.	REGARDER	42
15.	PERDRE QUELQUE CHOSE	42
16.	MODIFICATEURS	42
17.	« DOIT »	43
18.	NOMMER UNE CARTE	43
19.	AUTRE, UNE AUTRE	44
20.	RESTRICTIONS DE JEU	44
21.	PRÉVENIR (LES DÉGÂTS)	44
22.	IMPRIMÉ	44
23.	HASARD, ALÉATOIREMENT	44
24.	CAPACITÉS RÉFÉRENTIELLES	44
25.	RENOYER	45
26.	RÉVÉLER	45
27.	CHERCHER	45
28.	PRENDRE LE CONTRÔLE	46
29.	« PUIS »	46
30.	UNIQUE, ICÔNE UNIQUE (÷)	46
31.	« JUSQU'À », « AVEC UN MAXIMUM DE »	47
32.	VOUS	47
33.	« VOUS POUVEZ »	47
34.	CAPTURE	47
35.	« POUR CHAQUE »	48
36.	DÉGÂTS INDIRECTS	48
37.	DÉPLACER	48
38.	LA FORCE	48
39.	DÉVOILER	48

9.	FORMAT CONSTRUIT - DEUX JOUEURS	49
1.	GÉNÉRALITÉS	49
2.	FORMAT PREMIER	49
3.	FORMAT TRILOGY	49
10.	FORMATS LIMITÉ	50
1.	GÉNÉRALITÉS	50
2.	FORMAT SCELLÉ	50
3.	FORMAT DRAFT	50
11.	JOUER AVEC PLUS DE DEUX JOUEURS	52
1.	GÉNÉRALITÉS	52
2.	APERÇU	52
3.	ÉLIMINATION DES JOUEURS	52
4.	CLARIFICATIONS SUPPLÉMENTAIRES	52
12.	TWIN SUNS (FORMAT MULTIJOUER)	54
1.	GÉNÉRALITÉS	54
2.	CONSTRUCTION DE DECK	54
3.	DEUX LEADERS	54
4.	MISE EN PLACE	54
5.	PIONS	54
6.	PHASE D'ACTION	55
7.	FIN DE LA PARTIE	55

1. CONCEPTS DE BASE

1. GÉNÉRALITÉS

1. Les règles de ce Compendium s'appliquent à toute partie de *Star Wars™ : Unlimited*, sauf indication contraire. Une partie se joue le plus souvent à deux joueurs, les tournures utilisées et les exemples, en dehors des sections 11 et 12, supposent donc que deux personnes sont en train de jouer. Les règles pour des parties en multijoueur sont quasiment identiques à celles utilisées dans le jeu à deux.
2. Pour jouer une partie, les joueurs ont besoin d'un deck chacun, d'un pion Initiative, de pions Dégât et de cartes Jeton correspondant aux types de jeton créés par leur deck. Les pions et les jetons peuvent être remplacés par d'autres objets (des dés par exemple).

2. DECK

1. Il n'y a pas de limite maximale au nombre de cartes que peut contenir un deck. Le nombre minimum de cartes dépend du format joué.
2. Les leaders et les bases sont considérés comme faisant partie du deck lors de sa construction, mais ne le sont pas pendant la partie.
3. Les cartes Jeton ne font pas partie du deck et ne comptent pas dans la taille du deck.
4. Les joueurs peuvent inclure des cartes de n'importe quelle affinité dans leur deck, même des cartes dont les icônes d'affinité ne correspondent pas à celles fournies par leur leader et/ou leur base (mais jouer ces cartes va provoquer une pénalité d'affinité).

3. RÈGLES D'OR

1. **Priorité aux cartes et au Compendium** : si le texte de ce Compendium entre en contradiction avec le texte du Guide de Démarrage de *Star Wars : Unlimited*, c'est le texte du Compendium qui prévaut. Si le texte d'une carte entre en contradiction avec le texte de ce Compendium, c'est le texte de la carte qui prévaut.
2. **Faites-en le plus possible** : lors de la résolution d'une capacité de carte, résolvez autant que possible chaque partie de l'effet, et ignorez toute partie qui ne peut pas être résolue. (Notez que vous pouvez choisir de résoudre des capacités impliquant des informations cachées comme si vous aviez moins d'options qu'en réalité.)
3. **Les restrictions l'emportent sur les autorisations** : en cas de conflit entre une capacité restrictive et une capacité permissive, la restriction est prioritaire. Par exemple, une capacité qui dit qu'une unité « ne peut pas attaquer les bases » supplante une capacité qui permet à une unité « d'attaquer une base ennemie ».

4. JOUEURS, JOUEUR ACTIF

1. Un joueur est une personne qui participe à la partie.
2. L'adversaire d'un joueur est l'autre personne qui participe à la partie.
3. Le joueur actif est le joueur qui est en train d'effectuer une action. Les joueurs deviennent à tour de rôle « joueur actif » pendant la phase d'action.
4. Le premier joueur actif de la partie est le joueur qui débute la partie en ayant le pion Initiative. Une fois qu'il a effectué sa première action, son adversaire devient le joueur actif et effectue une action, puis le premier joueur redevient le joueur actif et effectue une action, et ainsi de suite. Les joueurs continuent à alterner les tours de cette manière jusqu'à ce que chacun d'eux ait passé consécutivement, ce qui met fin à la phase d'action.
5. Si aucun joueur n'est en train d'effectuer une action, par exemple pendant la phase de regroupement, le joueur qui détient le pion Initiative est considéré comme étant le joueur actif.

5. CARTES

1. Généralités
 - a. Des cartes sont utilisées pour jouer à *Star Wars : Unlimited*. Il existe 6 types de carte différents : les bases, les événements, les leaders, les unités, les améliorations et les jetons. [Voir 3. Types de carte](#)
 - b. Une carte placée dans la zone Ressources d'un joueur est appelée « ressource ». Une ressource n'est pas un type de carte, c'est un élément de jeu. Une carte devient cet élément de jeu au moment où elle est placée dans la zone Ressources. Les ressources sont utilisées pour payer le coût des cartes et de certaines capacités. [Voir 1.7. Ressources](#)

2.

Propriétaire et Contrôleur

- a. Un joueur est le « propriétaire » d'une carte qui a commencé la partie dans son deck. Cela inclut le leader du deck, la base et tous les événements, unités et améliorations qui ont commencé la partie dans ce deck.
- b. Un joueur est le « contrôleur » d'une carte qu'il met en jeu. Cela inclut sa base, son leader, les ressources de sa zone Ressources et tous les événements, unités, et améliorations **non-jetons** qu'il joue ou met en jeu. Un joueur conserve le contrôle d'une carte jusqu'à ce que cette carte quitte le jeu ou que son adversaire en prenne le contrôle.
- c. Tant qu'un joueur contrôle une carte, il peut résoudre les capacités d'action de la carte, attaquer avec la carte s'il s'agit d'une unité et l'affecter avec des capacités qui affectent les cartes « amies ». Un joueur doit également résoudre toutes les capacités déclenchées d'une carte qu'il contrôle.
- d. Si une capacité demande à un joueur de « prendre le contrôle » d'une carte, ce joueur devient le contrôleur de cette carte et le reste jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu ou que son adversaire en prenne le contrôle. Si c'est une unité, elle conserve son statut redressée ou inclinée, tous ses pions Dégât et toutes les améliorations qui lui sont attachées. Son nouveau contrôleur l'oriente dans son arène de la même façon que ses autres cartes.
- e. Un joueur peut jouer une amélioration sur une unité ennemie. Ce joueur reste le contrôleur de cette amélioration et ce jusqu'à ce qu'il en soit spécifié autrement. Si cette amélioration accorde des capacités à l'unité attachée, c'est le contrôleur de l'unité qui résout ces capacités.
- f. Un joueur est le « propriétaire » et le « contrôleur » de tous les jetons Amélioration attachés aux unités qu'il contrôle.

3.

Amie et Ennemie

- a. Une carte contrôlée par un joueur est considérée comme « amie » pour ce joueur.
- b. Une carte contrôlée par l'adversaire d'un joueur est considérée comme « ennemie » pour ce joueur.

4.

Redressée et Inclinée

- a. Une carte est considérée « redressée » lorsqu'elle a été remise droite. Une carte est considérée « inclinée » lorsqu'elle a été tournée sur le côté (rotation de 90° vers la droite).
- b. Les unités non-leader et les ressources entrent en jeu inclinées. Les améliorations ne sont jamais redressées, ni inclinées.
- c. Les cartes inclinées sont redressées grâce à certaines capacités de carte ou pendant la phase de regroupement de chaque round. [Voir 5.5. Phase de regroupement](#)
- d. Une unité redressée doit s'incliner pour attaquer ou pour payer le coût d'une de ses capacités d'action ayant l'icône . Une unité déjà inclinée ne peut pas attaquer ou être utilisée pour payer des coûts qui nécessitent de l'incliner.
- e. Une carte en position « redressée » peut être choisie comme cible d'un effet de redressement, mais cette carte ne changera pas d'orientation et ne sera pas considérée comme ayant été redressée en ce qui concerne les effets introduits par la mention « Dans ce cas ». Une carte en position « inclinée » peut être choisie comme cible d'un effet d'inclinaison, mais cette carte ne changera pas d'orientation et ne sera pas considérée comme ayant été inclinée en ce qui concerne les effets introduits par la mention « Dans ce cas ».
- f. Lorsqu'il paie le coût d'une carte ou le coût d'une capacité d'action ayant l'icône , le joueur doit incliner des ressources redressées qu'il contrôle à hauteur du nombre indiqué par le coût. Une ressource inclinée ne peut pas être utilisée pour payer un coût.

5.

Cartes éliminées

- a. Les cartes en jeu, à savoir les bases, jetons, unités, améliorations et ressources, peuvent être éliminées.
- b. Une base est éliminée dès qu'elle a sur elle autant ou plus de dégâts que sa valeur de PV. Lorsqu'une base est éliminée, son propriétaire perd la partie.

- c. Une unité est éliminée dès qu'elle a sur elle autant ou plus de dégâts que sa valeur de PV, ou lorsqu'une capacité indique explicitement de l'« éliminer ». Lorsqu'une unité non-leader est éliminée, elle est déplacée dans la défausse de son propriétaire. Les capacités de l'unité ne sont plus considérées comme étant actives (bien que certains effets retardés puissent encore être actifs). L'unité perd toutes les capacités et modificateurs qui lui étaient accordés par des effets tant qu'elle était en jeu.
[Voir 3.4. pour plus d'infos sur les unités leaders](#)
- d. Une amélioration est éliminée lorsque l'unité à laquelle elle est attachée quitte le jeu, ou lorsqu'une capacité indique explicitement de l'« éliminer ». Lorsqu'une amélioration non-leader est éliminée, elle est déplacée dans la défausse de son propriétaire. Les capacités de l'amélioration ne sont plus considérées comme étant actives (bien que certains effets retardés puissent encore être actifs). [Voir 3.4. pour plus d'infos sur les améliorations leaders](#)
- e. Un jeton est éliminé de la même manière que le type de carte auquel il correspond. Lorsqu'un jeton est éliminé, il est mis de côté hors-jeu.
- f. Une ressource est éliminée lorsqu'une capacité indique explicitement de l'« éliminer ». Lorsqu'une ressource est éliminée, elle est déplacée face visible vers la défausse de son propriétaire. Lorsqu'une ressource est éliminée, elle ne déclenche aucune capacité « **Une fois éliminée** » inscrite au recto.

6. Affinités

- a. Les affinités sont des icônes en couleur présentes sur une carte qui symbolisent différentes « philosophies » ou motivations que la carte incarne. Les six affinités sont les suivantes : Vigilance , Commandement , Agressivité , Ruse , Infâmie  et Héroïsme .
- b. Votre leader et votre base fournissent des icônes d'affinité qui vont déterminer les couleurs de votre deck. Bien qu'un joueur puisse inclure des unités, des événements et des améliorations de n'importe quelle affinité dans son deck, s'il joue une carte ayant des icônes d'affinité qui ne sont pas fournies en nombre suffisant par le leader et/ou la base de son deck, il subira une pénalité d'affinité : pour chaque icône manquante, le joueur doit payer 2 ressources supplémentaires pour jouer cette carte.
[Voir 8.1. Pénalité d'affinité](#)
- c. La plupart des cartes ont une ou deux icônes d'affinité. Certaines en ont même aucune. Les cartes sans icône d'affinité sont considérées comme étant des cartes « neutres » et le fond sur lequel est imprimé leur texte est de couleur grise. Les cartes neutres ne subissent pas la pénalité d'affinité lorsqu'elles sont jouées, car elles n'ont pas d'icône d'affinité.

6. CAPACITÉS

1. Une capacité est un texte spécial sur une carte qui explique comment cette carte peut affecter la partie. Une carte peut avoir une ou plusieurs capacités imprimées dans sa « boîte de texte » ou gagner une capacité grâce à d'autres cartes en jeu. Si une carte possède plusieurs capacités différentes, elles sont chacune séparée par un saut de ligne.
2. Lorsqu'un joueur résout une capacité, il résout autant que possible chaque partie de la capacité, et ignore toute partie qui ne peut pas être résolue.
3. Une capacité qui a la possibilité d'être résolue doit être résolue, à moins qu'elle utilise explicitement le verbe pouvoir (« vous pouvez faire ceci... », « elle peut... », etc.). Dans ce cas, la résolution de la capacité est facultative, le joueur décide s'il veut résoudre ou pas la capacité.

*Par exemple, une unité dont la capacité indique : « **En attaque** : vous pouvez infliger 1 dégât à une autre unité amie et la redresser », laisse au joueur le choix d'infliger ou non 1 dégât lorsque l'unité attaque.*
4. Il existe 5 types de capacités dans le jeu : les capacités d'action, les capacités constantes, les capacités d'événement, les capacités de mot-clé et les capacités déclenchées. [Voir 7. Capacités et Effets](#)

7. RESSOURCES

1. Une ressource est un élément de jeu utilisé pour payer le coût des cartes et de certaines capacités. Une carte devient une ressource au moment où elle est placée dans la zone Ressources d'un joueur.
2. Lorsqu'il paie le coût d'une carte ou le coût d'une capacité qui utilise une icône , un joueur doit incliner autant de ressources redressées qu'il contrôle que le nombre indiqué par le coût. Une ressource en position « inclinée » ne peut pas être utilisée pour payer un coût.
3. Les ressources sont placées face cachée et le restent tant qu'elles se trouvent dans la zone Ressources d'un joueur. Un joueur peut consulter le recto des ressources qu'il contrôle à tout moment.

4. Le nombre de ressources redressées et inclinées dans la zone Ressources d'un joueur est une information publique. L'ordre de ces ressources n'a pas besoin d'être fixe. Un joueur peut réarranger ses ressources à tout moment jusqu'à ce qu'une ressource spécifique soit choisie dans le cadre d'une action. Avant de réarranger ses ressources, le joueur doit annoncer à son adversaire son intention de le faire. Lors d'un réarrangement, le joueur peut inverser l'orientation des ressources redressées ou épuisées, à condition que le nombre de ressources redressées et épuisées soit le même avant et après le réarrangement. Un joueur peut réarranger ses ressources après qu'un autre joueur a déclaré son intention d'interagir avec elles, mais pas après qu'une ressource spécifique avec laquelle il va interagir a été choisie.
5. Si un joueur contrôle dans sa zone Ressources des cartes qui appartiennent à un adversaire, la propriété de ces cartes est une information publique.
6. Les joueurs peuvent choisir d'ajouter à leur zone Ressources respective une carte de leur main lors de chaque phase de regroupement. [Voir 5.5. Phase de regroupement](#)
7. Si une capacité demande de mettre en jeu une carte en tant que ressource, la carte est placée face cachée et en position « inclinée » dans la zone Ressources du joueur, sauf indication contraire. La carte n'est pas considérée comme « jouée » et aucune capacité « **Une fois jouée** » ne se déclenche.
8. Tant qu'une carte est en jeu en tant que ressource, elle est traitée comme étant une carte ressource vierge. Sa face cachée est considérée hors-jeu et ses attributs imprimés - y compris son nom, ses affinités, ses traits et ses capacités - sont inactifs et n'affectent pas la partie, sauf indication explicite par la capacité elle-même ou la règle associée à cette capacité (comme pour **CONTREBANDE**).

Par exemple, un joueur peut contrôler un exemplaire d'une carte unique face visible dans une arène, ainsi qu'un autre exemplaire de cette carte unique face cachée en tant que ressource, sans avoir à éliminer l'un des deux exemplaires conformément aux règles d'unicité.

8. COÛTS

1. Le « coût » d'une carte est le nombre de ressources qui doivent être inclinées pour la jouer. Il est indiqué par un chiffre dans une case jaune située dans le coin supérieur gauche de la carte.
2. Lorsqu'une carte est en train d'être jouée, son coût peut être modifié par des capacités et/ou la pénalité d'affinité. Tout modificateur actif du coût d'une carte doit être pris en compte lors du paiement de ce coût ; si le joueur ne peut pas payer le coût d'une carte, il ne peut pas la jouer.
3. Les modificateurs du coût d'une carte sont cumulatifs. Lorsque vous calculez le coût modifié, les modificateurs qui augmentent le coût sont appliqués avant ceux qui le font baisser.
4. Le coût d'une carte ne peut pas être modifié en dessous de 0. Si une capacité devait diminuer le coût d'une carte en dessous de 0, considérez que cette carte a un coût de 0.
5. Si une capacité demande à un joueur de jouer une carte « gratuitement », ce joueur ignore tous les modificateurs du coût de cette carte (y compris la pénalité d'affinité), et ne paie aucune ressource. Le joueur doit néanmoins payer tous les coûts supplémentaires (qui ne sont pas des coûts en ressources) qui s'appliquent à la carte.
6. Si une capacité fait référence au « coût » d'une carte, cette capacité fait toujours référence au coût imprimé de la carte. Elle ne prend pas en compte les modificateurs du coût de la carte qui pouvait s'appliquer lorsqu'elle a été jouée. [Voir 8.16. Modificateurs](#)

*Par exemple, Clément a l'Amiral Piett (SOR #079) en jeu, dont la capacité donne **EMBUSCADE** aux unités amies qui coûtent 6 ou plus. Clément joue Ambition Galactique (SOR #235) pour jouer gratuitement un Relentless (SOR #089). Bien qu'André n'ait pas dépensé de ressources pour jouer cette unité, son coût imprimé est toujours de 9, ce qui signifie que l'Amiral Piett lui donnera quand même **EMBUSCADE**.*
7. La face Leader Unité d'une carte Leader dispose d'un coût imprimé, qui est considéré comme le « coût » de cette unité leader, même si aucune ressource n'a été dépensée pour la déployer. Les capacités de carte qui affectent des cartes ayant un coût spécifique peuvent également affecter une unité leader en jeu ayant ce coût.
8. Certaines capacités ajoutent un « coût supplémentaire » pour jouer une carte, en lui appliquant un coût qui n'est pas un coût en ressources. Pour pouvoir jouer cette carte, le joueur devra à la fois payer son coût en ressources et tous les coûts additionnels appliqués à la carte.

Par exemple, Saw Gerrera (SOR #153) a une capacité qui demande à chaque adversaire de payer un « coût supplémentaire » pour jouer un événement, en infligeant 2 dégâts à sa base. Si Saw Gerrera est contrôlé par l'adversaire de Kira, et qu'elle veut jouer Triompher (SOR #078), elle devra payer 5 ressources ET infliger 2 dégâts à sa base.

9. Certaines cartes ont des capacités d'action qui s'accompagnent d'un coût de capacité, indiqué entre crochets après le mot « **Action** ». Pour utiliser une telle capacité, le joueur qui contrôle la carte doit payer le coût indiqué entre crochets. Ce coût peut prendre diverses formes, comme dépenser des ressources, incliner la carte, éliminer des unités amies. Résoudre une capacité d'action de cette manière compte comme étant l'action du joueur pour ce tour.

Par exemple, l'Empereur Palpatine : Souverain Galactique (SOR #006) a une capacité d'action sur sa face leader avec un coût indiqué entre crochets. Pour utiliser cette capacité, le contrôleur de Palpatine doit d'abord payer entièrement le coût indiqué : dépenser 1 ressource, incliner Palpatine et éliminer une unité amie. Après avoir payé ce coût, son contrôleur résout l'effet de la capacité : infliger 1 dégât à une unité, piocher une carte.
10. Si un effet de remplacement remplace une partie ou à la totalité d'un coût par un autre effet, le coût est considéré comme payé du moment que cet autre effet peut être résolu. Si un effet de remplacement ne peut pas être résolu, le coût original doit être payé en totalité.

9. DÉGATS

1. Les cartes qui ont une valeur de PV (unités et bases) peuvent se voir infliger des dégâts par le biais d'attaques et de capacités. Les dégâts infligés sont matérialisés avec des pions Dégât.
2. Lorsque des dégâts sont infligés à une carte, placez autant de pions Dégât sur cette carte.
3. Lorsque des dégâts sont soignés d'une carte, retirez autant de pions Dégât de cette carte. Si la quantité de dégâts soignés est supérieure aux dégâts présents sur la carte, retirez autant de dégâts que possible, l'excédent de soin est perdu. Un effet est considéré comme ayant soigné une unité que si au moins un pion Dégât est retiré.
4. Une carte est considérée comme « endommagée » si elle a au moins 1 pion Dégât sur elle.
5. Les dégâts sont persistants. Les pions Dégât restent sur la carte jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu ou que ses dégâts soient soignés. Lorsqu'une carte ayant des dégâts quitte le jeu, retirez tous les pions Dégât qui se trouvaient dessus.
6. Si une unité a sur elle autant ou plus de dégâts que sa valeur de PV, elle est immédiatement éliminée.
7. Si une base a sur elle autant ou plus de dégâts que sa valeur de PV, son propriétaire perd immédiatement la partie. Son adversaire est déclaré vainqueur.
8. Si une capacité inflige des dégâts à plusieurs unités, tous les dégâts sont infligés simultanément. Si une capacité inflige plusieurs occurrences de dégâts à une seule unité, elles sont infligées l'une après l'autre dans l'ordre indiqué. Résolez les éventuelles capacités déclenchées après que tous les dégâts ont été infligés.
9. Si une capacité empêche d'infliger une certaine quantité de dégâts à une unité ou à une base, on considère que cette quantité de dégâts n'a pas été infligée à cette unité ou à cette base. Les capacités qui auraient dû se déclencher si ces dégâts avaient été infligés ne se déclenchent donc pas. Si une capacité dit qu'une unité « ne peut pas être endommagée », prévenez tous les dégâts qui devraient être infligés à cette unité.
10. Les « dégâts de combat » sont les dégâts infligés lors de la deuxième étape d'une attaque. Les dégâts de combat sont à la fois les dégâts qu'un attaquant inflige à un défenseur/base et les dégâts qu'un défenseur inflige à un attaquant.
[Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)
11. Les « dégâts en excès » désignent les dégâts qui seraient infligés à une unité au-delà de la quantité nécessaire pour l'éliminer. Des capacités telles que le mot-clé **DÉBORDEMENT** peuvent affecter les dégâts excédentaires. Si une unité est éliminée avant de subir des dégâts de combat de la part d'un attaquant ayant **DÉBORDEMENT**, tous les dégâts de combat qui auraient dû être infligés à l'unité sont considérés comme des dégâts en excès.
12. Si la capacité d'une unité inflige des dégâts, on considère que c'est l'unité qui a infligé ces dégâts.
13. Si des dégâts sont « inévitables » ou « sans possibilité de les prévenir », alors ces dégâts doivent être forcément infligés. Lorsque vous infligez des dégâts inévitables, ignorez toute capacité qui empêcherait/préviendrait ces dégâts, y compris les capacités qui disent qu'une unité « ne peut pas être endommagée ».
14. Certaines capacités infligent des dégâts indirects à un joueur, ce sont des dégâts inévitables que ce joueur doit répartir sur ses propres unités et/ou base. [Voir 8.36. Dégâts indirects](#)

10. PUISSANCE

1. La puissance représente la quantité de dégâts qu'une unité inflige pendant le combat.
2. Une unité a une valeur de puissance, indiquée par un nombre dans une case rouge dans le coin inférieur gauche de l'illustration de la carte. Dans le texte des règles, on peut faire référence à cette valeur en utilisant les termes « puissance imprimée » d'une carte.
 - a. Si une capacité modifie la puissance imprimée d'une unité, l'unité est considérée comme ayant cette nouvelle puissance imprimée pour toute capacité ou action de jeu faisant référence à sa puissance.

3. La puissance d'une unité peut être modifiée par des améliorations qui lui sont attachées ou grâce à certaines capacités de carte. Les modificateurs de puissance qui affectent une unité sont cumulatifs. Lorsque vous calculez la puissance modifiée, les modificateurs qui augmentent la puissance sont appliqués avant ceux qui la font baisser.
4. La puissance d'une carte ne peut pas être modifiée en dessous de 0. Si la puissance d'une carte devait diminuer en dessous de 0, considérez que cette carte a une puissance égale à 0.
5. Si une capacité fait référence à la puissance d'une carte en jeu, incluez-y tous les modificateurs qui affectent sa puissance. Si une capacité fait référence à la puissance d'une carte qui est dans une zone hors-jeu, utilisez sa « puissance imprimée ».
6. Si une capacité fait référence à « l'unité qui a la puissance la plus/moins élevée » en jeu et que plusieurs unités sont à égalité, n'importe laquelle de ces unités peut être choisie par cette capacité.

11. PV

1. Les PV (abréviation de Points de Vie) indiquent le nombre de pions Dégât qui peuvent être placés sur une carte avant qu'elle ne soit éliminée.
Par exemple, une unité de 3 PV est éliminée quand elle 3 dégâts ou plus sur elle.
2. Les unités et les bases ont une valeur de PV, indiquée par un nombre dans une case bleue dans le coin inférieur droit de l'illustration (pour les unités) ou supérieur gauche (pour les bases). Dans le texte des règles, on peut faire référence à cette valeur en utilisant les termes « PV imprimés » d'une carte.
 - a. Si une capacité modifie les PV imprimés d'une unité, l'unité est considérée comme ayant cette nouvelle valeur de PV imprimés pour toute capacité ou action de jeu faisant référence à ses PV ou PV restants.
3. Les PV d'une unité peuvent être modifiés par les améliorations qui lui sont attachées ou grâce à certaines capacités de carte. Les modificateurs de PV qui affectent une unité sont cumulatifs. Lorsque vous calculez les PV modifiés, les modificateurs qui augmentent les PV sont appliqués avant ceux qui les font baisser.
4. Les PV d'une carte ne peuvent pas être modifiés en dessous de 0. Si une capacité devait diminuer les PV en dessous de 0, considérez que cette carte a 0 PV.
5. Une carte ne peut pas être soignée en excès de ses PV. Si une carte devait être soignée au-delà de ses PV, soignez autant de dégâts que possible. Notez qu'on considère que le joueur n'a soigné qu'un nombre de dégâts égal au nombre de pions Dégât retirés.
6. Les « PV restants » d'une carte sont calculés en soustrayant le nombre de pions Dégât sur elle de ses PV (en tenant compte des éventuels modificateurs qui affectent ses PV imprimés). Si les PV restants d'une carte sont de 0 ou moins, elle est immédiatement éliminée.
Par exemple, une unité avec 5 PV et 3 pions Dégât sur elle a 2 « PV restants ».
7. Si une capacité fait référence à « l'unité qui a le plus/moins de PV restants » en jeu et que plusieurs unités sont à égalité, n'importe laquelle de ces unités peut être choisie par cette capacité.

12. PIONS

1. Les pions sont des éléments en carton utilisés pour suivre des informations pendant la partie. Il existe trois types de pion différents : le pion Initiative, les pions Action Épique et les pions Dégât. Les pions peuvent être remplacés par des objets de substitution comme des dés par exemple.
2. Le pion Initiative est utilisé pour savoir qui est le joueur qui a l'initiative. Le joueur qui commence un round avec le pion Initiative est le premier joueur actif de ce round, il effectue la première action de ce round.
 - a. Un joueur peut Prendre l'initiative comme action de son tour, en prenant le contrôle du pion Initiative et en le retournant pour afficher son côté « récupéré » (le côté sans texte). Un seul joueur peut le faire à chaque round et une fois qu'il l'a fait, il doit « passer » toutes ses actions ultérieures de cette phase d'action. [Voir 1.15. Actions](#)
 - b. Au début d'un nouveau round, le joueur qui contrôle le pion Initiative le retourne pour afficher son côté « disponible » (le côté avec du texte), montrant ainsi qu'il peut être récupéré à ce round. Ce joueur garde le contrôle du pion Initiative tant qu'il est « disponible ».
 - c. Certaines cartes ont des capacités qui dépendent du contrôle du pion Initiative par le joueur, par exemple « Tant que vous avez l'initiative... » ou « Si vous avez l'initiative... » Ces capacités demandent uniquement de vérifier si le joueur contrôle le pion Initiative, et non pas si l'initiative est « récupérée » ou « disponible ».

3. Un pion Action Épique sert à indiquer que la capacité **Action Épique** d'une carte a été utilisée. Après avoir utilisé une **Action Épique**, posez un pion Action Épique sur le texte de la capacité pour rappeler aux joueurs qu'elle a été utilisée et qu'elle ne peut plus l'être pour le reste de la partie.
4. Les pions Dégât servent à enregistrer les dégâts reçus par les cartes qui disposent d'une valeur de PV : unités et bases. Lorsque des dégâts sont infligés à une carte, placez autant de pions Dégât sur celle-ci. Si une unité ou une base a sur elle autant ou plus de dégâts que sa valeur de PV, elle est éliminée.

13. PIOCHER UNE CARTE

1. Pour piocher une carte, le joueur prend la carte du dessus de son deck et l'ajoute à sa main. Les joueurs piochent des cartes pendant la phase de regroupement ou grâce à certaines capacités.
2. Lorsqu'un joueur est invité à piocher plusieurs cartes, on considère que ces cartes sont piochées simultanément, sauf si l'effet précise explicitement que les cartes sont piochées « une par une », « une à la fois », etc.
Par exemple, lorsque les joueurs sont invités à piocher deux cartes pendant la phase de regroupement, ces cartes sont considérées comme étant ajoutées à la main du joueur en même temps.
3. Si la capacité d'une carte se déclenche quand cette carte est piochée, la carte piochée doit être **montrée à tous les adversaires** avant d'être ajoutée aux autres cartes de la main du joueur. **Elle n'est pas considérée comme ayant été « révélée » pour les besoins des capacités.** [Voir 7.6.3a pour en savoir plus sur les capacités qui se déclenchent à partir des zones cachées.](#)

14. DÉFAUSSER UNE CARTE

1. Défausser une carte signifie la déplacer d'une zone, généralement de la main ou du deck d'un joueur, vers la défausse de son propriétaire. Certaines capacités peuvent demander à un joueur qu'il défausse une/des carte(s).
2. Lorsqu'une capacité fait défausser une ou plusieurs cartes de la main d'un joueur, le joueur qui résout la capacité choisit la(les) carte(s) qu'il défausse, sauf indication contraire. Dans la plupart des cas, c'est le joueur qui défausse des cartes de sa propre main qui les choisit, mais certaines capacités permettent à son adversaire de les choisir à sa place, généralement après avoir regardé la main du joueur.
Par exemple, si Coralie contrôle K-2SO (SOR #145) et que Sophie l'élimine, Coralie peut choisir comment résoudre la capacité « Une fois éliminée » de K-2SO. Soit elle inflige 3 dégâts à la base de Sophie, soit elle oblige Sophie à défausser une carte de sa main. Si Coralie opte pour la défausse, Sophie choisit alors une carte de sa main. Coralie ne choisit pas pour Sophie.
Autre exemple, Coralie joue ensuite Étincelle de Rébellion (SOR #200) qui lui indique de regarder la main de son adversaire et d'en défausser une carte. Pour cette capacité, c'est Coralie qui choisit la carte que devra défausser Sophie.
3. Les cartes défaussées d'un deck, sont toujours défaussées depuis le dessus du deck.
4. Lorsqu'un effet défausse plusieurs cartes, on considère qu'elles sont défaussées simultanément, sauf si l'effet précise explicitement que les cartes sont défaussées « une par une », « une à la fois », etc.
5. Si la main d'un joueur est vide, il ne peut pas défausser de carte de sa main.
6. Si un effet indique de « défausser sa main », le joueur doit mettre dans sa défausse toutes les cartes de sa main afin que cette dernière soit vide. S'il n'avait pas de carte en main, on considère tout de même qu'il a défaussé sa main pour ce qui concerne la résolution d'autres effets de jeu.

15. ACTIONS

1. Pendant la phase d'action, les joueurs effectuent à tour de rôle l'une des cinq actions suivantes : Jouer une carte, Attaquer avec une unité, Utiliser une capacité d'action, Prendre l'initiative ou Passer.
2. Pour jouer une carte, le joueur en choisit une de sa main, paie un nombre de ressources égal au coût de la carte (en tenant compte d'éventuels modificateurs), puis la met en jeu (s'il s'agit d'une unité ou d'une amélioration) ou résout sa capacité (s'il s'agit d'un événement). Un joueur peut également jouer une carte provenant d'une zone autre que sa main, si cette carte le permet explicitement (par exemple, une carte ayant **CONTREBANDE**). [Voir 6.2. Jouer une carte](#)
3. Pour attaquer avec une unité, le joueur incline une unité qu'il contrôle (c'est « l'attaquant ») et choisit ce qu'elle attaque : soit une unité ennemie dans la même arène (c'est le « défenseur »), soit la base de l'adversaire. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)
4. Pour utiliser une capacité d'action, le joueur choisit une carte qu'il contrôle qui dispose d'une capacité d'action. Il paie le coût de la capacité si elle en a un, puis résout l'effet de la capacité. Un joueur peut également utiliser la capacité d'action d'une carte située dans une de ses zones hors-jeu, si cette capacité le permet explicitement. [Voir 6.4. Utiliser une capacité d'action](#)

5. Pour prendre l'initiative, le joueur prend le pion Initiative (même s'il l'a déjà) et le place près de lui, montrant ainsi qu'il en a le contrôle. Il retourne ensuite le pion Initiative pour afficher son côté « récupéré » (le côté sans texte) pour rappeler aux deux joueurs qu'il ne peut plus être récupéré pendant cette phase. Il le retourne pour afficher son côté « disponible » (le côté avec le texte) au début de la prochaine phase d'action.
 - a. Un seul joueur peut effectuer cette action à chaque round. Une fois qu'un joueur a pris l'initiative, aucun autre joueur ne peut effectuer l'action Prendre l'initiative.
 - b. Après avoir pris l'initiative, le joueur ne peut plus utiliser son tour pour effectuer des actions pour le reste de la phase d'action de ce round. On considère qu'il a « passé », et désormais il « passe » automatiquement tous ses prochains tours de à cette phase. Cependant, il continue de résoudre les capacités déclenchées des cartes qu'il contrôle le cas échéant.
 - c. Si un joueur prend l'initiative lors de l'action qui suit immédiatement le tour durant lequel son adversaire a passé, la phase d'action se termine.
 - d. Si aucun joueur ne prend l'initiative pendant la phase d'action, le joueur qui détient l'initiative en garde le contrôle et commence le round suivant en tant que premier joueur actif.
6. Pour passer, un joueur doit déclarer qu'il passe.
 - a. Lorsqu'un joueur passe, on considère qu'il n'a rien fait pendant son action.
 - b. Un joueur a le droit de passer même s'il a la possibilité d'effectuer d'autres actions.
 - c. Le joueur doit avertir clairement son adversaire qu'il passe (par exemple en disant « je passe » ou en faisant un geste précis). Son adversaire devient alors le joueur actif et entreprend un tour (sauf si les deux joueurs ont passé en utilisant des actions consécutives, dans ce cas la phase d'action est terminée).
 - d. Si les deux joueurs passent en utilisant des actions consécutives (y compris lorsqu'un joueur prend l'initiative lors de l'action qui suit celle où son adversaire a passé), la phase d'action se termine immédiatement, puis la partie continue avec la phase de regroupement.

16. ÉTAT DE LA PARTIE

1. « L'état de la partie » fait référence à la zone dans laquelle se trouve chaque carte, à son contrôleur, aux attributs de la carte, au statut de la carte (redressée/inclinée et face visible/face cachée) ; le contrôleur du pion Initiative et le statut de ce pion (récupéré/disponible) ; le statut des informations publiques et cachées d'un joueur ; le statut de tous les effets persistants actifs et des effets retardés ; le statut des capacités d'**Action Épique** (utilisée/non utilisée). Une action, une capacité ou le paiement d'un coût qui modifient l'un des éléments précités sont considérés comme changeant l'état de la partie.
2. Un joueur doit être en mesure de changer l'état de la partie lorsqu'il effectue une action (autre que passer) pendant son tour. Si l'action choisie ne devait pas changer l'état de la partie, le joueur doit choisir une action différente ou passer.
3. Les exemples de changement d'état de la partie incluent, sans être exhaustif : payer un coût, piocher/défausser une carte, redresser/incliner une carte, endommager/soigner une carte, regarder/rechercher/révéler une carte, changer la zone où se trouve une carte (en la jouant, en l'éliminant, etc.), modifier la puissance ou les PV d'une carte, créer un effet persistant ou retardé, prendre l'initiative, déclencher une **Action Épique**, et utiliser une capacité qui ne peut être utilisée qu'un nombre spécifié de fois au cours d'une phase ou d'un round.
4. Un changement dans l'état de la partie doit être provoqué par une règle ou une capacité de jeu. Un joueur ne peut pas effectuer un changement dans l'état de la partie sans cause identifiable, comme par exemple incliner une ressource alors qu'il n'est pas en train de payer un coût.
5. Afin de maintenir l'état de la partie, certaines situations nécessitent une résolution immédiate et prennent la priorité sur d'autres capacités déclenchées en attente ou sur des étapes d'action. Si l'une de ces situations se présente, résolvez-la immédiatement comme indiqué ci-dessous avant de continuer à jouer. Si plusieurs de ces situations se présentent en même temps, résolvez-les dans l'ordre de priorité indiqué ci-dessous jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.
 - a. Si la base d'un joueur **est éliminée (en ayant 0 PV restant par exemple)**, ce joueur perd la partie.
 - b. Si un même joueur contrôle plusieurs copies d'une carte unique, ce joueur choisit et élimine les copies de cette carte jusqu'à ce qu'il n'en contrôle plus qu'une seule. [Voir 8.30 Unique, Icône Unique](#)
 - c. Si une amélioration n'est plus attachée à une unité, cette amélioration est éliminée.
 - d. Si une unité gardant une unité capturée n'est plus en jeu, l'unité capturée entre en jeu, inclinée, sous le contrôle de son propriétaire.
 - e. Si une unité a 0 PV restant, cette unité est éliminée.

17. INFORMATIONS PUBLIQUES ET CACHÉES

1. Les « informations publiques » sont des informations que tout joueur est en droit de connaître. Les informations publiques comprennent les attributs des cartes visibles en jeu (unités, améliorations, bases et leaders), en tenant compte de tous les modificateurs ; le nombre de pions sur les cartes, le nombre de cartes dans la main, dans le deck et dans la défausse de chaque joueur, les attributs des cartes dans la défausse de chaque joueur et les attributs des verso du leader de chaque joueur et des cartes capturées. Un joueur ne peut pas refuser de divulguer ou d'empêcher l'accès à des informations publiques à son adversaire.
2. Les « informations cachées » sont des informations soumises à des restrictions de révélation (quand et à qui elles peuvent être révélées). Toute information qui n'est pas publique est considérée comme cachée, comme l'ordre des cartes dans le deck de chaque joueur. Certaines informations peuvent être considérées comme des informations cachées pour un seul joueur et non pour les deux joueurs, telles que les cartes dans la main d'un joueur ou les cartes qui représentent ses ressources.
3. Les joueurs ne peuvent voir les cartes considérées comme des informations cachées que lorsqu'une capacité de carte ou un effet le permet explicitement.
4. Un joueur peut choisir de résoudre une action ou une capacité qui implique des informations cachées à un adversaire comme s'il avait moins d'options qu'il n'en a en réalité. Ce joueur doit toujours tenter de résoudre le plus possible chaque partie d'une telle capacité, jusqu'au moment où une information cachée devrait être révélée. Le joueur doit pouvoir changer l'état de la partie d'une manière ou d'une autre pour que cela puisse être considéré comme une action.

*Par exemple, Mon Mothma (SOR #096) a une capacité qui permet à un joueur de chercher une carte **REBELLE** parmi les 5 cartes du dessus de son deck, de la révéler et de la piocher. Le joueur doit effectuer la recherche en jouant Mon Mothma. Cependant, même s'il trouve une carte **REBELLE**, le joueur peut choisir de résoudre la capacité comme s'il n'en avait trouvé aucune, ne rien révéler et placer toutes les cartes regardées sous son deck.*

Autre exemple, Chewbacca : Carpette Ambulante (SOR #003) a une capacité d'action sur sa face Leader permettant au joueur de l'incliner et de jouer de sa main une unité qui coûte 3 ou moins. Le joueur peut payer le coût de la capacité en inclinant Chewbacca, mais peut choisir de résoudre la capacité comme s'il n'avait pas d'unité coûtant 3 ou moins en main (peu importe qu'il en ait une ou non). Il a quand même réussi à changer l'état de la partie, puisque le statut de Chewbacca est passé de redressé à incliné, à cause du paiement du coût de sa capacité.

18. DÉTERMINATION DE LA RESPONSABILITÉ

1. Certaines capacités de carte se soucient de savoir si un joueur est responsable de l'élimination d'une unité (par exemple, « Si vous avez éliminé une unité à cette phase... »). Les joueurs sont toujours responsables de l'élimination des unités qu'on leur a directement demandé d'éliminer (par exemple lors de la résolution d'une capacité qui dit « Choisissez une unité et éliminez-la » ou lors de la résolution de la règle d'unicité). Dans tous les autres cas, pour savoir qui est le responsable en cas d'une élimination, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre jusqu'à ce que la responsabilité soit déterminée.
 - a. Si une unité est éliminée suite aux dégâts infligés par une unité contrôlée par un joueur, on considère que ce joueur a éliminé cette unité.
 - b. Si le point a. ci-dessus ne s'applique pas et qu'une unité est éliminée par une capacité contrôlée par un joueur, on considère que ce joueur a éliminé cette unité.
 - c. Si le point b. ci-dessus ne s'applique pas et qu'une unité est éliminée pendant la phase de regroupement ou à l'expiration d'un effet persistant, on considère qu'aucun joueur n'a éliminé cette unité.
 - d. Si le point c. ci-dessus ne s'applique pas et qu'une unité est éliminée car il lui reste 0 PV, le dernier joueur dont la capacité ou l'effet a modifié le nombre de PV restant de cette unité, est considéré comme étant le joueur qui a éliminé cette unité.
 - e. Si le point d. ci-dessus ne s'applique pas, on considère que c'est le joueur actif qui a éliminé cette unité.

2. DESCRIPTION D'UNE CARTE

1. GÉNÉRALITÉS

1. Les nom, sous-titre, type de carte, type d'arène, coût, affinité(s), puissance, modificateur de puissance, PV, modificateur de PV, trait(s), boîte de texte et ligne de crédits constituent les différentes parties d'une carte. Ces parties, à l'exception de la ligne de crédits, sont également appelées « attributs » de la carte. Chaque carte Star Wars : Unlimited possède au moins un nom, un type de carte et une ligne de crédit.

2. NOM

1. Le nom d'une carte se situe en haut de la carte (le nom d'une amélioration est également réimprimé en bas de la carte). Chaque carte a un nom.
2. Quelle que soit la langue imprimée, le nom officiel d'une carte est celui de la version anglaise.
3. Le nom de certaines cartes est précédé d'une icône unique (+) qui indique que cette carte est unique. Une carte unique représente un personnage, un véhicule ou un objet emblématique de Star Wars. On considère l'icône unique comme étant un attribut de la carte. [Voir 8.30. Unique, Icône unique](#)

3. SOUS-TITRE

1. Si une carte possède un sous-titre, celui-ci se trouve directement sous son nom. Les sous-titres n'ont aucune fonction dans le jeu, si ce n'est qu'ils servent à distinguer les cartes uniques qui partagent le même nom.

4. TYPE DE CARTE

1. Le type d'une carte est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Une carte peut avoir un ou plusieurs des types suivants : base, événement, leader, unité, amélioration ou jeton. Chaque type de carte a ses propres règles. [Voir 3. Types de carte](#)

5. TYPE D'ARÈNE

1. Le type d'arène d'une carte se trouve dans le coin supérieur droit de la carte et indique dans quelle arène la carte est jouée (terrestre ou spatiale). Seules les unités ont un type d'arène. [Voir 4. Les zones](#)

6. COÛT

1. Le coût d'une carte se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte et indique combien de ressources doivent être dépensées pour jouer la carte. S'il s'agit d'une carte Leader, ce chiffre se réfère au déploiement du leader (généralement, il indique le nombre de ressources qu'un joueur doit contrôler pour pouvoir déployer le leader). Les unités, les événements, les améliorations et les jetons ont un coût. [Voir 1.8. Coût](#)

7. AFFINITÉS

1. Si une carte possède une ou plusieurs affinités, celles-ci sont indiquées par des icônes d'affinité situées sur un côté de la carte. Les bases et les deux faces des cartes Leader ont des icônes d'affinité à droite, indiquant qu'ils fournissent ces affinités à leur deck. Les unités, les événements et les améliorations ont des icônes d'affinité à gauche, indiquant qu'ils encourrent des pénalités d'affinité à être joués s'ils ne partagent pas les mêmes affinités que le leader ou la base d'un joueur. Chaque carte possède entre 0 et 2 icônes d'affinité. [Voir 1.5.6. Affinités](#)
2. Les affinités classent les cartes en différents thèmes et styles de jeu. Il existe six affinités : Vigilance , Commandement , Agressivité , Ruse , Infâmie  et Héroïsme .
3. Une carte sans icône d'affinité n'appartient à aucune affinité et est considérée comme étant une carte « neutre ».

8. PUISSANCE

1. La puissance d'une carte est située sur le côté gauche de la carte et indique les dégâts que la carte inflige en combat. Seules les unités ont une puissance. [Voir 1.10. Puissance](#)

9. MODIFICATEUR DE PUISSANCE

1. Le modificateur de puissance est situé sur le côté gauche de la carte et modifie d'autant la puissance de l'unité à laquelle elle est attachée. Seules les améliorations et les unités **PILOTE** ont un modificateur de puissance.

10. PV

1. Les PV d'une carte indiquent le nombre de dégâts qu'elle peut subir avant d'être éliminée. Les unités et les bases ont des PV. Les PV d'une unité sont situés sur le côté droit de la carte et les PV d'une base sont situés dans le coin supérieur gauche de la carte.
[Voir 1.11. PV](#)
2. Les « PV restants » d'une carte sont déterminés en soustrayant le nombre de pions Dégât qui sont sur la carte de sa valeur de PV (en incluant ses éventuels modificateurs). Lorsque les PV restants d'une carte sont de 0 ou moins, cette carte est éliminée.

11. MODIFICATEUR DE PV

1. Le modificateur de PV est situé sur le côté droit de la carte et modifie d'autant les PV de l'unité à laquelle elle est attachée. Seules les améliorations et les unités **PILOTE** ont un modificateur de PV.

12. TRAITS

1. Les traits d'une carte se trouvent directement sous le nom de la carte (pour les événements), sous l'illustration de la carte (pour les unités) ou tout en bas de la carte (pour les améliorations). Les traits sont des indications qui catégorisent la carte et n'ont pas de règles spécifiques, mais des capacités de carte peuvent s'y référer. Chaque carte possède au moins un trait.
2. Les traits d'une unité peuvent représenter des éléments thématiques, nom de faction, d'espèce, de profession. Les traits de faction représentent les organisations auxquelles une unité appartient, par exemple **REBELLE**, **IMPÉRIAL**, **JEDI**, **SITH**, **NOUVELLE RÉPUBLIQUE**, **PÈGRE** ou **NABOO**. Les traits d'espèce représentent les espèces les plus connues de la galaxie Star Wars, par exemple **TWI'LEK**, **DROÏDE** ou **HUTT**. Les traits de profession représentent des métiers célèbres dans Star Wars, comme **CHASSEUR DE PRIMES** ou **INQUISITEUR**.
3. Les unités ayant le trait **PILOTE** peuvent être en jeu soit en tant qu'unité, soit en tant qu'amélioration.

13. BOÎTE DE TEXTE

1. La boîte de texte d'une carte contient toutes les capacités de la carte. Une capacité est une façon unique pour une carte d'interagir avec le jeu. [Voir 1.6. Capacités](#)
2. La capacité d'une carte peut être suivie d'un texte en italique entre parenthèses. Ce texte est appelé « texte de rappel » et offre une explication simplifiée de la façon dont cette capacité affecte le jeu. Le texte de rappel sert de guide pour faciliter le jeu, mais ne remplace pas la règle complète de ce Compendium. La présence ou l'absence de texte de rappel ne change en rien le fonctionnement d'une capacité de carte.
3. Certaines unités (comme celles qui ont le trait **PILOTE**) disposent d'une boîte de texte scindée en deux parties distinctes, pour tenir compte du fait qu'elles peuvent être en jeu soit en tant qu'unité, soit en tant qu'amélioration. Cette boîte de texte scindée en deux parties est purement visuelle, n'a aucune influence sur les règles et ne sert qu'à distinguer les capacités qui s'appliquent lorsque la carte est une amélioration ou une unité. Une carte avec une boîte de texte scindée en deux parties possède tout son texte dans sa boîte de texte et ce peu importe la manière dont elle est en jeu.
4. Dans le set *Légendes de la Force*, les unités ayant le trait **FORCE** ont un filigrane dans leur boîte de texte qui sert de rappel visuel pour ce trait. Ce filigrane n'a aucun impact sur la mécanique de jeu.

14. LIGNE DE CRÉDITS

1. La ligne de crédits d'une carte se trouve tout en bas de la carte et contient des informations sur les crédits et le set de cette carte. Ces éléments n'ont aucun effet sur le jeu.
2. Sur le côté gauche de la ligne de crédits figure le nom de l'artiste qui a créé l'illustration de la carte.
3. Au centre de la ligne de crédits figurent les informations relatives à la licence.
4. Sur le côté droit de la ligne de crédits figurent l'abréviation du set, la langue, la rareté et le numéro de la carte dans ce set. Une carte peut avoir l'une des cinq raretés suivantes : Spéciale, Commune, Peu commune, Rare et Légendaire.

3. TYPES DE CARTE

1. GÉNÉRALITÉS

1. Le type d'une carte est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Il existe 6 types de carte différents : bases, évènements, leaders, unités, améliorations et jetons. Chaque carte peut appartenir à un ou plusieurs de ces types.
2. Une « ressource » n'est pas un type de carte, c'est un élément de jeu. Une carte devient une ressource au moment où elle est placée dans la zone Ressources d'un joueur. [Voir 1.7. Ressources](#)

2. BASE

1. Une base est un type de carte qui représente un lieu dans *Star Wars*. Chaque base a un nom, un ou plusieurs traits, une valeur de PV et une icône d'affinité. Certaines bases disposent également d'une capacité. Tenez compte de son icône d'affinité lorsque vous jouez des cartes.
 - a. Certaines bases ont des capacités qui affectent la construction du deck. Lors de la construction d'un deck à l'aide d'une telle base, le texte de la base annule les limitations habituelles de la construction de deck, quel que soit le format joué.
2. Le deck de chaque joueur doit avoir exactement 1 base. Chaque base commence la partie dans la zone Base de son propriétaire.
3. Les bases peuvent subir des dégâts causés par des capacités et par des attaques ennemies. N'importe quelle unité peut attaquer directement une base ennemie, à moins d'en être empêchée par une capacité. Lorsqu'une unité attaque une base, elle l'attaque sans quitter l'arène où elle se trouve.
4. Certaines capacités soignent les dégâts d'une base, comme le mot-clé **RÉCUPÉRATION**. Une base ne peut pas être soignée au-delà de sa valeur de PV.
5. Lorsqu'une base **est éliminée (en ayant 0 PV restant par exemple)**, son propriétaire perd immédiatement la partie et son adversaire est immédiatement déclaré vainqueur. Un joueur ne peut plus résoudre d'actions, de capacités ou d'effets lorsque les PV restants de sa base atteignent 0.

3. ÉVÈNEMENT

1. Un évènement est un type de carte. Chaque évènement a un nom, un coût, un ou plusieurs traits et une capacité. Un évènement peut également avoir des icônes d'affinité.
2. Pour jouer un évènement, vous devez payer son coût, en tenant compte des coûts supplémentaires ou des restrictions de jeu en vigueur pour cet évènement, puis le placer dans la défausse de son propriétaire. Ensuite, résolvez la capacité de l'évènement. [Voir 6.2. Jouer une carte](#)
3. Lorsqu'il est joué, un évènement passe directement de la main du joueur à sa défausse, sans jamais entrer en jeu. (Un joueur peut placer l'évènement devant lui pendant la résolution de sa capacité, mais l'évènement est considéré comme étant dans sa défausse pour les besoins des capacités et des effets.)
4. Un évènement qui affecte les cartes dans la défausse d'un joueur peut s'affecter lui-même.
5. Une capacité d'évènement doit être résolue autant que possible. Toute partie de la capacité qui ne peut pas être résolue est ignorée. Un joueur peut jouer un évènement même si aucune des capacités de cet évènement ne peut être résolue. [Voir 7.4. Capacités d'évènements](#)
6. Si une capacité déclenchée possède la condition de déclenchement « **Quand vous jouez un évènement** », la capacité d'évènement doit être résolue autant que possible avant de résoudre la capacité déclenchée.
7. Si un évènement est joué à partir d'une défausse, on considère qu'il ré-entre dans cette défausse pour tout ce qui concerne le fait d'être « joué ». Une fois jouée, la carte est considérée comme étant une nouvelle copie de cet évènement.

4. LEADER

1. Un Leader est une carte double-face avec une ou plusieurs faces « Leader » horizontales et, dans la plupart des cas, une face « Unité Leader » verticale. Chaque face d'un leader comporte deux icônes d'affinité, un nom, un sous-titre, un ou plusieurs traits et des capacités. Tenez compte de ses icônes d'affinité lorsque vous jouez des cartes.
2. Le deck de chaque joueur doit avoir exactement 1 leader. Chaque leader commence la partie dans la zone Base, face Leader visible et peut être retourné sur son autre face en cours de partie, généralement au moment où il est déployé.

3. Un leader peut avoir sur sa face Leader des capacités différentes de celles présentes sur face Leader Unité. Seule la face visible d'une carte Leader est considérée comme étant « en jeu », donc seules les capacités de la face visible d'un leader peuvent être utilisées.
4. La plupart des leaders ont une **Action Épique** ou une capacité d'**Action** sur leur face Leader qui peut être utilisée pour les déployer. Un leader peut être déployé qu'il soit redressé ou incliné. Lorsqu'un leader est déployé en tant qu'unité, retournez-le, face Leader Unité visible, et déplacez-le vers l'arène terrestre, en le redressant. Il est considéré « déployé », il n'est pas considéré « joué ». La face Leader quitte le jeu et la face Leader Unité entre en jeu simultanément. Ce leader est alors considéré comme étant une unité en jeu : il peut attaquer, être attaqué et utiliser les capacités de sa face Leader Unité.
 - a. Certains leaders peuvent être déployés en tant qu'améliorations sur des unités. Lorsqu'un leader est déployé en tant qu'amélioration, retournez-le, face Leader Unité visible, et attachez-le à une unité éligible dans l'une des deux arènes. Il est considéré « déployé », il n'est pas considéré « joué ». La face Leader quitte le jeu et la face Leader Unité entre en jeu simultanément. Ce leader est alors considéré comme étant une amélioration leader en jeu : elle peut modifier la puissance ou les PV de l'unité attachée ou lui accorder des capacités. Une amélioration leader peut être supprimée par n'importe quel effet qui retire une amélioration.
 - b. Si un leader se retourne et entre en jeu grâce à une capacité autre qu'un déploiement, il n'est pas considéré comme « déployé » ou « joué ». Tant qu'il est en jeu, il se comporte comme une unité leader ou une amélioration leader, comme décrit ci-dessus.
5. Lorsqu'une unité leader ou une amélioration leader est éliminée : retournez-la, face Leader visible, et déplacez-la vers la zone Base de son propriétaire, en l'inclinant. La face Leader Unité quitte le jeu et la face Leader entre en jeu simultanément. Si le leader a été déployé par le biais de son **Action Épique**, placez un pion Action Épique sur sa capacité Action Épique pour indiquer qu'elle ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la partie. Toutes les autres capacités de sa face Leader peuvent encore être utilisées.
6. Si une capacité devait amener une unité leader à se déplacer vers une zone hors-jeu ou à changer de contrôleur pour quelque raison que ce soit, elle est éliminée à la place.
7. Certaines améliorations ont des capacités qui font que l'unité attachée devient une unité leader. L'unité attachée est considérée comme étant une unité leader en ce qui concerne les capacités qui font référence aux unités « leader » ou « non-leader », mais l'unité attachée ne fournit pas d'icônes d'affinité. Lorsque l'unité attachée est éliminée, elle est placée dans la défausse.

5. UNITÉ

1. Une unité est un type de carte représentant un personnage ou un véhicule de *Star Wars*. Chaque unité a un nom, un coût, une puissance, des PV, un ou plusieurs traits, et un type d'arène. Une unité peut également avoir un sous-titre, des icônes d'affinité, des capacités et une icône unique (+) devant son nom.
2. Pour jouer une unité, vous devez payer son coût, en tenant compte des coûts supplémentaires ou des restrictions de jeu en vigueur pour cette unité, puis la placer dans l'arène adéquate (Terrestre ou Spatiale). [Voir 6.2. Jouer une carte](#)
3. Une unité entre en jeu inclinée. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.
4. Une unité est éliminée lorsqu'il ne lui reste plus de PV ou lorsqu'une capacité précise de l'« éliminer » directement. Une fois éliminée, placez l'unité dans la défausse de son propriétaire.
5. Une unité leader est un type d'unité. Elles suivent les mêmes règles que les unités non-leader, mais elles sont déployées au lieu d'être jouées et qu'elles retournent dans leur zone Base au lieu d'être défaussées.
6. Certaines unités peuvent être attachées à des unités en tant qu'améliorations. Si une capacité contraint une unité en jeu à être attachée comme amélioration, tous les dégâts de cette unité lui sont retirés et toutes ses améliorations sont éliminées. Lorsqu'une unité est attachée à une autre unité en tant qu'amélioration, elle est considérée comme étant une amélioration et non plus une unité.

6. AMÉLIORATION

1. Une amélioration est un type de carte qui s'attache à une unité. Chaque amélioration a un nom, un coût, un ou plusieurs traits, un modificateur de puissance et un modificateur de PV. Une amélioration peut également avoir des icônes d'affinité, des capacités et une icône unique (+) devant son nom.
2. Pour jouer une amélioration, vous devez payer son coût, en tenant compte des coûts supplémentaires ou des restrictions de jeu en vigueur pour cette amélioration, puis l'attacher à une unité en jeu. Lorsque vous attachez une amélioration, glissez-la partiellement sous l'unité de telle sorte que sa capacité et ses modificateurs soient visibles. [Voir 6.2. Jouer une carte](#)

- 3.** Toutes les améliorations ont des restrictions d'attachement qui spécifient comment elles peuvent être jouées et attachées. Sans restriction d'attachement imprimée, on considère qu'une amélioration a la restriction suivante : « À attacher à une unité. » Une amélioration peut avoir une restriction d'attachement plus spécifique (par ex. « À attacher à une unité amie. »). S'il n'y a aucune unité en jeu à laquelle une amélioration peut être attachée, cette amélioration ne peut pas être jouée.
- a.** Une unité est considérée « éligible » pour une amélioration, si cette amélioration peut lui être attachée, en tenant compte de ses restrictions d'attachement. L'éligibilité d'une unité n'est vérifiée qu'au moment où l'amélioration est jouée ou attachée. Si une amélioration est attachée à une unité spécifique qui devient par la suite inéligible pour cette amélioration, l'amélioration reste attachée à cette unité.
- b.** Tant qu'une carte non-amélioration est attachée en tant qu'amélioration, on considère qu'elle a une restriction d'attachement qui inclut tous les attributs spécifiés par la capacité qui l'a attachée en tant qu'amélioration. Lorsque la carte cesse d'être en jeu en tant qu'amélioration, elle perd sa restriction d'attachement. Pour qu'une autre unité soit considérée « éligible » pour cette amélioration, elle doit faire partie des restrictions d'attachement (par ex. l'amélioration doit pouvoir s'attacher à cette unité via la capacité d'origine).
- Par exemple, une carte avec **PILOTAGE** spécifie que si la carte est jouée en tant qu'amélioration, elle doit être jouée sur une unité Véhicule amie. Lorsqu'un joueur utilise **PILOTAGE** pour jouer une carte en tant qu'amélioration, cette amélioration a la restriction d'attachement : « À attacher à une unité Véhicule amie. »*
- Autre exemple, Phantom II (JTL #050) a une capacité d'action qui vous permet de l'attacher en tant qu'amélioration au Ghost. Si un joueur utilise cette capacité pour attacher le Phantom II en tant qu'amélioration, cette amélioration a la restriction d'attachement : « À attacher au Ghost. »*
- c.** Certaines capacités d'unité peuvent contredire la restriction d'attachement d'une amélioration pour que cette amélioration puisse s'attacher à cette unité.
- Par exemple, Faucon Millenium : Besoin d'Aide Pour Pousser ? (JTL #249) a la capacité : « Vous pouvez jouer ou déployer 1 **PILOTE** supplémentaire sur cette unité. » Cette capacité contredit la restriction standard d'attachement pour les Pilotes qui leur impose d'être attachés à une unité qui n'a pas de Pilote.*
- 4.** Il n'y a pas de limite au nombre d'améliorations pouvant être attachées à une unité. Une amélioration ne peut être attachée qu'à une seule unité à la fois.
- 5.** Les améliorations peuvent être jouées sur des unités amies ou ennemies. Si un joueur joue une amélioration sur une unité ennemie, ce joueur conserve le contrôle de l'amélioration. Si cette amélioration donne des capacités à l'unité attachée, c'est le contrôleur de l'unité qui résout ces capacités.
- 6.** Lorsqu'une amélioration est attachée à une unité, l'unité est également attachée à cette amélioration. Si une amélioration est détachée d'une unité, l'unité est également détachée de cette amélioration.
- 7.** Chaque amélioration a un modificateur de puissance et un modificateur de PV. La puissance et les PV d'une unité sont modifiés par chaque amélioration qui lui est attachée (cumulez les modificateurs).
- Par exemple, si une unité a initialement 1 en puissance et 3 PV, puis qu'elle reçoit deux jetons Amélioration « Expérience », ces améliorations modifieront positivement la puissance et les PV de cette unité, qui aura alors 3 en puissance et 5 PV.*
- 8.** Certaines améliorations donnent des capacités à l'unité à laquelle elles sont attachées. Si la boîte de texte d'une amélioration utilise la tournure « l'unité attachée gagne... », le texte qui suit le mot « gagne » est considéré comme une capacité possédée par l'unité tant que l'amélioration lui est attachée. Une telle capacité peut être perdue, ignorée ou affectée par d'autres capacités.
- Par exemple, Protecteur (SOR #057) a « L'unité attachée gagne **SENTINELLE** » dans sa boîte de texte. L'unité à laquelle Protecteur est attachée est considérée comme ayant le mot-clé **SENTINELLE** tant que Protecteur lui est attaché. Si Protecteur est éliminé, l'unité attachée perd immédiatement **SENTINELLE**. De plus, l'adversaire de l'unité attachée pourrait jouer Soldat des Forces Spéciales (SOR #140) et faire perdre **SENTINELLE** à l'unité attachée pour la phase.*
- 9.** Si une unité a plusieurs améliorations attachées qui donnent la même capacité, elle gagne cette capacité plusieurs fois. Les capacités de mot-clé ne se cumulent pas (c'est-à-dire que la carte ne gagne pas d'effets supplémentaires) sauf si le mot-clé est suivi d'un chiffre.
- 10.** Certaines améliorations ont des capacités qui affectent l'unité à laquelle elles sont attachées, sans donner de capacité à cette unité attachée. Ces capacités font référence à l'unité attachée mais n'utilisent pas la tournure « l'unité attachée gagne... ».
- Par exemple, Retranché (SOR #072) a la capacité : « L'unité attachée ne peut pas attaquer les bases ». Cette capacité affecte l'unité attachée, mais ce n'est pas une capacité accordée à l'unité. Si l'unité attachée perd toutes ses capacités (par exemple à cause d'Éclairs de Force, SOR #138), la capacité de Retranché ne sera pas affectée et restera fonctionnelle.*
- 11.** Une amélioration est éliminée lorsque l'unité à laquelle elle est attachée quitte le jeu ou lorsqu'une capacité indique de l'« éliminer » directement. Quand une amélioration est éliminée, l'unité à laquelle elle est attachée perd toute puissance, PV et capacités que lui conférait l'amélioration. Une amélioration éliminée est placée dans la défausse de son propriétaire.

12. Certaines améliorations sont également des jetons et ont le type de carte « Jeton Amélioration ». Les jetons Amélioration suivent les mêmes règles que les améliorations décrites ci-dessus, sauf qu'ils sont mis en jeu différemment et sont mis de côté lorsqu'ils sont éliminés.
13. Une unité est considérée « améliorée » tant qu'au moins une amélioration lui est attachée.
14. Tant qu'elle est en jeu, une amélioration est toujours considérée attachée à une unité. Si une capacité attache une amélioration déjà en jeu à une nouvelle unité, on considère que cette amélioration est simultanément « détachée » de la première unité et « attachée » à la nouvelle unité.

7. JETON

1. Un jeton est un type de carte qui ne démarre pas la partie dans le deck d'un joueur. Si un jeton dispose d'un second type, par exemple « jeton Amélioration » ou « jeton Unité », il suit le même format **et les mêmes règles** que le type de la carte non-jeton. S'il ne dispose pas d'un second type, le jeton dispose alors d'une précision sous la forme d'un sous-type (par ex. « jeton Force ») **qui précise que son fonctionnement dépend d'une règle spéciale**.
2. Les jetons sont mis de côté au début de la partie. Ils ne peuvent pas être mélangés dans les decks, défaussés, ou entrer dans des zones hors jeu. Les jetons sont « créés », ils ne sont pas considérés « joués » (ce qui signifie qu'ils ne déclenchent pas les capacités qui dépendent du fait qu'une carte soit jouée), par contre ils sont considérés comme « entrant en jeu » lorsqu'ils sont créés, ou « quittant le jeu » lorsqu'ils sont éliminés. On considère que les jetons ont un coût de 0.
 - a. Des mots-clés peuvent être donnés à un jeton Unité et ils s'appliquent comme dans le cas d'une unité ordinaire. Les mots-clés qui devraient se déclencher comme si c'était une capacité « **Une fois jouée** » sont déclenchés comme si c'était une capacité « **Une fois le jeton créé** ».
3. Les jetons ne peuvent pas entrer dans des zones hors-jeu, tels que la main d'un joueur ou sa défausse. Si un jeton devait quitter le jeu pour n'importe quelle raison, mettez-le de côté. Ce jeton est considéré comme ayant « quitté le jeu ».
4. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons disponibles pour un joueur. Un joueur peut remplacer un jeton par n'importe quel objet de substitution (un dé par exemple).
5. Le jeton Expérience est un type de jeton Amélioration. Le jeton Expérience est une amélioration ayant le trait **ACQUIS** qui donne à l'unité attachée +1 en puissance et +1 PV. Si plusieurs jetons Expérience sont attachés à une même unité, celle-ci gagnera les bonus de puissance et de PV pour chaque jeton Expérience. Lorsqu'une capacité indique à un joueur de donner un jeton Expérience à une unité, il prend un jeton Expérience qui avait été mis de côté et l'attache à cette unité.
6. Le jeton Bouclier est un type de jeton Amélioration. Le jeton Bouclier est une amélioration ayant le trait **ARMURE** qui donne à l'unité attachée +0 en puissance et +0 PV et qui a le texte suivant : « Si des dégâts devaient être infligés à l'unité attachée, prévenez ces dégâts. Dans ce cas, éliminez un jeton Bouclier de cette unité. » Lorsqu'une capacité demande à un joueur de donner un jeton Bouclier à une unité, il prend un jeton Bouclier qui avait été mis de côté et l'attache à cette unité.
 - a. Si une unité a plusieurs jetons Bouclier attachés, un seul jeton Bouclier est éliminé par occurrence de dégâts.
7. Un jeton Droïde de Combat est un type de jeton Unité. Un jeton Droïde de Combat est une unité terrestre ayant les traits **SÉPARATISTE**, **DROÏDE** et **SOLDAT**, une icône d'affinité Infâmie (👁), 1 en puissance et 1 PV.
8. Un jeton Soldat Clone est un type de jeton Unité. Un jeton Soldat Clone est une unité terrestre ayant les traits **RÉPUBLIQUE**, **CLONE** et **SOLDAT**, une icône d'affinité Héroïsme (👊), 2 en puissance et 2 PV.
9. Un jeton Chasseur TIE est un type de jeton Unité. Un jeton Chasseur TIE est une unité spatiale ayant les traits **VÉHICULE** et **CHASSEUR**, une icône d'affinité Infâmie (👁), 1 en puissance et 1 PV.
10. Un jeton X-Wing est un type de jeton Unité. Un jeton X-Wing est une unité spatiale ayant les traits **VÉHICULE** et **CHASSEUR**, une icône d'affinité Héroïsme (👊), 2 en puissance et 2 PV.
11. Un jeton Force est un type de jeton avec le nom « La Force », le sous-type « jeton Force » et aucun trait. Le jeton Force d'un joueur est créé dans sa zone Base. Un joueur ne peut contrôler qu'un seul jeton Force à la fois. [Voir 8.38 La Force](#)

1. GÉNÉRALITÉS

1. Les zones sont des emplacements définis qui suivent des règles spécifiques. Il existe sept types de zone dans le jeu : la zone Base, l'arène terrestre, l'arène spatiale, la zone Ressources, le deck, la main et la défausse. L'arène terrestre et l'arène spatiale sont des zones communes que les joueurs se partagent. Les cinq autres zones sont propres à chaque joueur.
2. Les cartes « mises de côté » ne sont pas considérées comme appartenant à une zone.
3. L'« aire de jeu » désigne l'ensemble des zones du jeu.

2. ZONE BASE

1. Chaque joueur dispose d'une zone Base, située au centre de son aire de jeu personnelle. La base et le leader du joueur commencent la partie dans cette zone.
2. Les bases restent toujours dans la zone Base de leur propriétaire. Les leaders se déplacent de la zone Base de leur propriétaire vers l'arène terrestre ou spatiale lorsqu'ils sont déployés et sont renvoyés vers la zone Base de leur propriétaire lorsqu'ils sont éliminés.
3. Les unités situées dans l'une ou l'autre arène peuvent attaquer directement les bases ennemies ; elles ne quittent pas leur arène quand elles attaquent une base.
4. Le jeton Force d'un joueur est créé dans sa zone Base. [Voir 8.38 La Force](#)

3. ARÈNE TERRESTRE

1. L'arène terrestre, située à côté de la zone Base de chaque joueur, est une zone commune que les joueurs se partagent. Les unités terrestres de chaque joueur sont jouées dans cette zone et font face à leur contrôleur lorsqu'elles sont redressées.
2. L'arène terrestre peut se trouver à gauche ou à droite de la zone Base. Cette zone est déterminée lorsqu'un joueur joue la première unité de la partie. Le type d'arène de cette unité (terrestre ou spatiale) crée alors automatiquement l'arène correspondante là où l'unité a été jouée (l'arène opposée se retrouvant automatiquement de l'autre côté de la zone Base). Ces zones ne pourront pas être changées pour le reste de la partie, même si aucune unité ne se trouve dans l'une ou l'autre arène à un moment donné.
Par exemple, si le premier joueur joue un Stormtrooper de l'Étoile Noire (SOR #128) à gauche de sa zone Base, l'arène terrestre commune sera sur sa gauche et l'arène spatiale commune sur sa droite. (Pour son adversaire ce sera l'inverse, avec l'arène terrestre sur sa droite et l'arène spatiale sur sa gauche.)
3. Les unités terrestres amies peuvent attaquer les unités terrestres ennemies dans l'arène terrestre, ainsi que la base ennemie. Elles ne quittent pas l'arène terrestre lorsqu'elles attaquent la base ennemie.
4. Les unités terrestres ne peuvent pas attaquer les unités ennemies de l'arène spatiale, sauf si une capacité l'autorise explicitement. Cependant, les unités terrestres peuvent infliger des dégâts aux unités de l'arène spatiale grâce à des capacités.
5. Tant qu'elles sont en jeu, les unités dans l'arène terrestre sont considérées comme des unités terrestres et non comme des unités spatiales, peu importe le type d'arène imprimé sur sa carte.

4. ARÈNE SPATIALE

1. L'arène spatiale, située à côté de la zone Base de chaque joueur, est une zone commune que les joueurs se partagent. Les unités spatiales de chaque joueur sont jouées dans cette zone et font face à leur contrôleur lorsqu'elles sont redressées.
2. L'arène spatiale peut se trouver à gauche ou à droite de la zone Base. Cette zone est déterminée lorsqu'un joueur joue la première unité de la partie. Le type d'arène de cette unité (terrestre ou spatiale) crée alors automatiquement l'arène correspondante là où l'unité a été jouée (l'arène opposée se retrouvant automatiquement de l'autre côté de la zone Base). Ces zones ne pourront pas être changées pour le reste de la partie, même si aucune unité ne se trouve dans l'une ou l'autre arène à un moment donné.
Par exemple, si le premier joueur joue un A-Wing de l'Escadron Vert (SOR #141) à gauche de sa zone Base, l'arène spatiale commune sera sur sa gauche et l'arène terrestre commune sur sa droite. (Pour son adversaire ce sera l'inverse, avec l'arène spatiale sur sa droite et l'arène terrestre sur sa gauche.)
3. Les unités spatiales amies peuvent attaquer les unités spatiales ennemies dans l'arène spatiale, ainsi que la base ennemie. Elles ne quittent pas l'arène spatiale lorsqu'elles attaquent la base ennemie.
4. Les unités spatiales ne peuvent pas attaquer les unités ennemies de l'arène terrestre, sauf si une capacité l'autorise explicitement. Cependant, les unités spatiales peuvent infliger des dégâts aux unités de l'arène terrestre grâce à des capacités.
5. Tant qu'elles sont en jeu, les unités dans l'arène spatiale sont considérées comme des unités spatiales et non comme des unités terrestres, peu importe le type d'arène imprimé sur sa carte.

5. ZONE RESSOURCES

1. Chaque joueur dispose de sa propre zone Ressources. Les cartes placées dans une zone Ressources sont appelées « ressources ». Elles peuvent être inclinées pour payer les coûts d'autres cartes. [Voir 1.7. Ressources](#)
2. Les ressources sont placées face cachée et le restent tant qu'elles se trouvent dans une zone Ressources. Un joueur peut consulter le recto des ressources qu'il contrôle à tout moment et les remettre face cachée lorsqu'il a terminé. Ces cartes sont des informations cachées pour l'adversaire de ce joueur.
3. Les joueurs peuvent décider d'ajouter une carte de leur main à leur zone Ressources lors de chaque phase de regroupement.

6. DECK

1. Le deck de chaque joueur est une zone personnelle. Par défaut, les cartes dans le deck d'un joueur sont face cachée, hors-jeu et ne peuvent être consultées que par l'intermédiaire de capacités. Les cartes du deck d'un joueur sont des informations cachées pour l'ensemble des joueurs.
2. Les cartes d'un deck quittent ce deck quand elles sont piochées, défaussées ou jouées directement depuis le deck. Une carte n'est pas considérée comme quittant le deck quand elle est recherchée, regardée ou révélée à partir de ce deck (sauf si elle est immédiatement piochée, défaussée ou jouée).

7. MAIN

1. La main de chaque joueur est une zone personnelle. Un joueur peut avoir un nombre illimité de cartes en main.
2. Les cartes entrent dans la main d'un joueur lorsqu'il pioche dans son deck ou lorsqu'une capacité renvoie dans sa main une carte d'une autre zone.
3. Les cartes quittent la main d'un joueur lorsqu'elles sont jouées ou défaussées. Une carte n'est pas considérée comme quittant la main d'un joueur lorsqu'elle est regardée ou révélée (sauf si elle est immédiatement jouée ou défaussée).
4. Les cartes dans la main d'un joueur ne peuvent être regardées que par ce joueur ; les faces visibles de ces cartes sont considérées comme des informations cachées à son adversaire. Le nombre de cartes dans la main d'un joueur est une information publique.

8. DÉFAUSSE

1. La défausse de chaque joueur est une zone personnelle. Les événements joués, les unités éliminées (non-leader), les améliorations éliminées et les cartes défaussées sont placés dans la défausse d'un joueur, face visible.
2. Les cartes de la défausse d'un joueur sont des informations publiques et peuvent être consultées par n'importe quel joueur à tout moment.
3. L'ordre des cartes dans une défausse n'a pas besoin d'être respecté. Un joueur peut réarranger les cartes de sa défausse à tout moment.
4. Si une capacité permet à un joueur de jouer une carte de sa défausse, il doit payer tous les coûts de la carte comme d'habitude, en tenant compte des modificateurs et autres coûts supplémentaires applicables à la carte. Après avoir joué un événement à partir d'une défausse, on considère qu'il ré-entre dans cette défausse comme une nouvelle copie pour tout ce qui concerne le fait d'être « joué ».

9. EN JEU ET HORS-JEU

1. Il existe quatre types de zone « en jeu » : les zones Base et Ressources de chaque joueur, l'arène terrestre et l'arène spatiale. Les faces visibles des cartes dans ces zones sont considérées comme étant « en jeu », ce qui signifie que, par défaut, elles ont le potentiel d'affecter l'état de la partie via l'utilisation de leurs capacités, puissance ou PV. Les faces cachées sont considérées comme étant « hors-jeu ». Un joueur contrôle les cartes qu'il joue dans ces zones ou qu'il met en jeu dans ces zones.
2. Il existe trois types de zone « hors-jeu » : le deck, la main et la défausse de chaque joueur. Les cartes dans ces zones sont considérées comme étant « hors-jeu », ce qui signifie que, par défaut, elles ne peuvent pas affecter l'état de la partie via l'utilisation de leurs capacités, puissances ou PV. Pour qu'une capacité se résolve à partir d'une zone hors-jeu ou qu'elle puisse affecter une carte située dans une zone hors-jeu, cette capacité doit soit indiquer explicitement la zone hors-jeu à partir de laquelle elle se résout ou celle qu'elle affecte, soit être un type de capacité qui se résout par défaut à partir d'une zone hors-jeu.

Par exemple, si un joueur jouait Guet-Apens (SOR #222), il ne pourrait renvoyer dans la main de son propriétaire qu'une unité non-leader en jeu, car la capacité ne spécifie pas qu'elle affecte la défausse. Par contre, La Légion de l'Empereur (SOR #091) renvoie explicitement les unités de la défausse d'un joueur dans sa main.

1. L'« aire de jeu personnelle » d'un joueur est constituée des cartes qu'il contrôle dans les zones en jeu, à l'exception des améliorations qu'il contrôle et qui sont attachées à des unités ennemies (améliorations qui se trouvent alors dans l'aire de jeu personnelle du contrôleur de l'unité). L'aire de jeu personnelle d'un joueur comprend les cartes de sa zone Base, de sa zone Ressources, les unités qu'il contrôle dans l'arène terrestre et dans l'arène spatiale, ainsi que les améliorations attachées aux unités qu'il contrôle.
2. Si un joueur joue une amélioration sur une unité ennemie, ce joueur contrôle toujours cette amélioration, mais elle ne se trouve pas dans son aire de jeu personnelle.
3. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut contrôler dans son aire de jeu personnelle.

1. Lorsqu'une carte est mise de côté, on considère qu'elle est hors-jeu et située dans aucune zone.
2. Les cartes Jeton sont mises de côté au début de la partie ; elles seront mises en jeu via des capacités. Lorsqu'une carte Jeton quitte le jeu, elle est à nouveau mise de côté.

5. STRUCTURE D'UNE PARTIE

1. GÉNÉRALITÉS

1. Une partie se déroule sur plusieurs rounds. Chaque round comprend une phase d'action et une phase de regroupement. Pendant la phase d'action, les joueurs effectuent une action à tour de rôle. Pendant la phase de regroupement, les joueurs peuvent mettre une ressource en jeu et redresser les cartes inclinées.
2. Chaque étape de la mise en place et chaque étape des deux phases doivent être réalisées dans leur intégralité, sauf indication contraire.
3. Avant de commencer la partie, chaque joueur a besoin d'un deck, comprenant un leader et une base, ainsi que des cartes Jeton correspondant aux types de jeton créés par leur deck. Les joueurs ont également besoin de plusieurs pions Dégât et d'un pion Initiative. (Les pions et les jetons peuvent être représentés par d'autres objets, comme des dés par exemple.)

2. DÉMARRAGE DE LA PARTIE ET MISE EN PLACE

1. Les joueurs mettent en place la partie en respectant les étapes suivantes dans l'ordre : mettre en jeu les bases, mettre en jeu les leaders, déterminer le premier joueur, mélanger les decks, piocher les mains de départ, effectuer un mulligan si besoin, placer deux cartes en ressources.
 - a. **Mettre en jeu les bases.** Chaque joueur place sa base en haut au centre de son aire de jeu personnelle.
 - b. **Mettre en jeu les leaders.** Chaque joueur place son leader en dessous de sa base, face Leader visible (la face Leader Unité est cachée). Si un leader possède plusieurs faces Leader (et donc pas de face Leader Unité), la carte indique avec quelle face il commence la partie.
 - c. **Déterminer le premier joueur.** Sélectionnez aléatoirement un joueur. Ce joueur décide alors quel joueur commence la partie avec le pion Initiative (il peut choisir de commencer avec l'initiative ou la donner à son adversaire). Mettez de côté tous les autres pions et jetons, hors-jeu.
 - d. **Mélanger les decks et piocher les mains de départ.** Chaque joueur mélange son deck, puis pioche 6 cartes.
 - e. **Effectuer un mulligan.** Chaque joueur a le droit d'effectuer un mulligan. Pour cela, il remélange toute sa main dans son deck, et pioche une nouvelle main de 6 cartes. Chaque joueur ne peut effectuer qu'un seul mulligan. Il doit conserver cette nouvelle main. Le joueur qui a l'initiative est le premier à décider s'il veut effectuer ou pas un mulligan. Puis son adversaire décide de faire ou pas un mulligan.
 - f. **Placer deux cartes en ressources.** Chaque joueur choisit deux cartes de sa main et les met en jeu en tant que ressources, face cachée et en position « redressée ». Chaque joueur doit placer exactement deux cartes en ressources.
2. Ensuite, les joueurs commencent le premier round avec la première phase d'action.

3. ROUND

1. Un round se compose de deux phases qui se succèdent dans cet ordre : une phase d'action et une phase de regroupement. Le début de chaque phase d'action correspond également au début d'un nouveau round.
2. Une capacité qui se réfère à « ce round » englobe à la fois la phase d'action et la phase de regroupement de ce round.

4. PHASE D'ACTION

1. La phase d'action se compose de l'étape de début de phase, d'un nombre quelconque de tours de joueur et de l'étape de fin de phase.
 - a. **Début de la phase d'action.** Tous les effets persistants qui expirent au début de la phase d'action ou au début du round expirent maintenant. Les capacités ou effets qui se déclenchent au début de la phase d'action ou au début du round se déclenchent maintenant.
 - b. **Tours des joueurs.** Pendant la phase d'action, les joueurs alternent les actions, une par une. Le joueur qui commence le round en ayant le pion Initiative est le premier joueur actif, il effectue la première action. Une fois que son action et toutes les capacités déclenchées ont fini de se résoudre, son adversaire devient le joueur actif et effectue une action. Le premier joueur redevient alors le joueur actif et effectue une action, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs passent en utilisant des actions consécutives. Un joueur peut effectuer l'une des cinq actions suivantes pendant son tour : Jouer une carte, Attaquer avec une unité, Utiliser une capacité d'action, Prendre l'initiative ou Passer. [Voir 1.15. Actions](#)
 - c. **Fin de la phase d'action.** Tous les effets persistants qui expirent à la fin de la phase d'action expirent maintenant (par exemple des capacités ayant la mention « pour cette phase »).
2. Lorsque la phase d'action est terminée, les joueurs passent à la phase de regroupement. **Toutes les capacités déclenchées en attente de résolution doivent être résolues avant le début de la phase de regroupement.**

5. PHASE DE RÉGROUPEMENT

1. La phase de regroupement se compose des 5 étapes suivantes, dans l'ordre : début de la phase de regroupement, piocher, placer une ressource, redresser les cartes, fin de la phase de regroupement.
 - a. **Début de la phase de regroupement.** Tous les effets persistants qui expirent au début de la phase de regroupement expirent maintenant. Les capacités ou effets qui se déclenchent au début de la phase de regroupement se déclenchent maintenant.
 - b. **Piocher.** Chaque joueur pioche 2 cartes.
 - c. **Placer une ressource.** En commençant par le joueur qui a le pion Initiative, chaque joueur peut choisir 1 carte de sa main qu'il met en jeu en tant que ressource, face cachée et inclinée. Les joueurs peuvent choisir de ne pas poser de ressource.
 - d. **Redresser les cartes.** Chaque joueur redresse toutes les cartes inclinées qu'il contrôle, y compris les unités, les ressources et son leader.
 - e. **Fin de la phase de regroupement.** Tous les effets persistants qui expirent à la fin de la phase de regroupement ou à la fin du round expirent maintenant (par exemple des capacités ayant la mention « pour cette phase » ou « pour ce round »).
2. Lorsque la phase de regroupement est terminée, un nouveau round commence avec le début d'une nouvelle phase d'action.

6. FIN DE LA PARTIE

1. La partie se termine immédiatement dès que la base d'un joueur est éliminée en tombant à 0 PV. Le joueur dont la base est éliminée perd la partie et son adversaire la remporte.
2. Lorsque la base d'un joueur est à 0 PV, il ne peut plus effectuer d'action, ni résoudre des capacités ou des effets.
3. Dans le cas où les bases des deux joueurs tomberaient à 0 PV au même moment, la partie se termine par une égalité (match nul).
4. Un joueur peut concéder la partie à tout moment (par exemple en disant « j'abandonne » ou en faisant un geste précis). Dans ce cas, il perd immédiatement la partie.

6. TIMING D'ACTIONS ET CLARIFICATIONS

1. GÉNÉRALITÉS

1. Cette section propose des clarifications et l'ordre de succession des séquences (diagrammes de timing) qui composent les actions suivantes : Jouer une carte, Attaquer avec une unité, Utiliser une capacité d'action. Pour chaque type d'action, effectuez chaque étape dans l'ordre indiqué et aussi complètement que possible. Notez que les entêtes de ces diagrammes commencent par 0 pour plus de clarté lorsque l'on fait des renvois aux étapes d'une action.

2. JOUER UNE CARTE

0. Généralités

- a. Un joueur suit les étapes ci-dessous quand il choisit d'effectuer l'action « Jouer une carte » pendant son tour ou quand il résout une capacité qui lui permet de jouer une carte. [Voir 1.15. Actions](#)
- b. Pour jouer une carte, un joueur doit avoir une carte dans sa main ou être en train de résoudre une capacité qui lui permet de jouer une carte d'une autre zone. Le joueur doit être capable de payer un nombre de ressources égal au coût de la carte, sauf indication contraire.
- c. Un joueur peut jouer une carte dont la capacité n'a aucun effet, du moment que le fait de payer le coût de la carte et de la jouer change l'état de la partie (par exemple, la carte est déplacée vers une zone différente).
- d. Chaque fois qu'un joueur joue une carte, cette carte entre en jeu en tant que nouvelle copie de cette carte. [Voir 8.6. Copie](#)
- e. Certaines actions, événements et capacités déclenchées permettent de jouer une carte. Sauf indication contraire, la carte doit être jouée depuis la main du joueur et il doit payer tous les coûts de la carte. Les capacités qui se déclenchent alors qu'une carte est en train d'être jouée et/ou résolue, ne seront résolues qu'après avoir terminé la résolution de la capacité en cours. Le joueur n'est pas considéré comme ayant effectué une action supplémentaire s'il a joué une carte via une capacité.
- f. Jouer une carte consiste en 5 étapes, qui sont dans l'ordre : Déclarer son intention, Vérifier les restrictions, Déterminer le(s) coût(s), Payer le(s) coût(s), Mettre en jeu/Défausser la carte. Après avoir joué la carte, résolvez toutes les capacités « **Une fois jouée** » de la carte et toutes les autres capacités qui se sont déclenchées pendant que vous jouiez et/ou résolviez la carte, y compris **EMBUSCADE** et **PROTÉGÉE**. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

1. **Déclarer son intention.** Le joueur **montre** la carte qu'il a l'intention de jouer depuis sa main, afin que tous les autres joueurs puissent la voir. Toutes les capacités qui s'activent tant que vous jouez une carte deviennent actives, **y compris celles accordées à une carte jouée par une action modifiée « Jouer une carte »**.

- a. Le joueur déclare également la façon dont il va jouer la carte, si celle-ci peut être jouée de différentes façons. Si vous effectuez une action modifiée « Jouer une carte » qui spécifie le type de carte à jouer, l'intention doit être de jouer cette carte de cette manière.

*Par exemple, une carte ayant **PILOTAGE** peut être jouée soit comme une unité, soit comme une amélioration. Si un joueur effectue une action modifiée « Jouer une carte » qui spécifie qu'il doit « jouer une unité », il doit déclarer son intention de jouer une carte en tant qu'unité et ne peut donc pas utiliser le mot-clé **PILOTAGE** pour jouer cette carte en tant qu'amélioration.*

2. **Vérifier les restrictions.** Déterminez s'il y a des capacités, effets ou autres restrictions de jeu actifs qui empêcheraient la carte d'être jouée. Si c'est le cas, la carte ne peut pas être jouée.

- a. Certaines capacités empêchent de jouer une carte ou un type de carte. Par exemple, Gouverneur Régional (SOR #062) a une capacité qui indique que les adversaires « ne peuvent pas jouer » une carte qui porte un nom spécifique. Ceci est une « restriction de jeu » pour la carte nommée.
- b. Si une amélioration utilise la mention « À attacher à », le texte qui suit précise un type d'unité éligible à cette amélioration. Cette indication est une « restriction de jeu » pour cette amélioration. Si aucune unité est en jeu, aucune amélioration ne peut être jouée. S'il n'y a pas d'unité éligible en jeu à laquelle attacher l'amélioration, cette amélioration ne peut pas être jouée.
- c. Un événement peut être joué même si certaines ou aucune de ses capacités ne pourraient changer l'état de la partie.
- d. Si le joueur actif a choisi l'action « Jouer une carte » et que la carte qu'il a déclarée ne peut pas être jouée, il doit choisir une autre carte éligible à jouer ou choisir une action différente. Si un joueur effectue une action modifiée « Jouer une carte » requise par une capacité, et que sa carte déclarée ne peut pas être jouée, ce joueur doit choisir une autre carte éligible à jouer ou mettre fin à l'action modifiée « Jouer une carte » sans jouer de carte.

3.

Déterminer le(s) coût(s). Le coût se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte et indique le nombre de ressources à incliner pour pouvoir la jouer. Certaines capacités modifient le coût d'une carte ou lui appliquent des coûts supplémentaires avant qu'elle ne puisse être jouée.

- a. Pour calculer le coût modifié d'une carte, partez du coût imprimé sur la carte, appliquez-y tous les modificateurs qui augmentent le coût (y compris la pénalité d'affinité), puis appliquez-y tous les modificateurs qui en diminuent le coût, y compris les capacités **Valorisation**. Le résultat est le coût modifié de la carte. [Voir 8.16. Modificateurs](#)
- b. Le coût d'une carte ne peut pas être modifié en dessous de 0. Si le coût d'une carte devait passer en dessous de 0, considérez que cette carte a un coût de 0.
- c. Si des capacités appliquent un coût supplémentaire pour jouer la carte, déterminez ce coût supplémentaire maintenant.
- d. Si une capacité permet de jouer une carte « gratuitement », cette capacité annule tous les coûts en ressources nécessaires pour jouer cette carte, y compris la pénalité d'affinité. Cependant, tous les coûts supplémentaires (qui ne sont pas des coûts en ressources) appliqués à cette carte doit toujours être payés.
- e. Les modificateurs de coûts peuvent être appliqués dans n'importe quel ordre choisi par le joueur qui joue la carte, tant que les modificateurs qui augmentent le coût sont appliqués avant ceux qui réduisent le coût. Cela s'applique aussi bien aux modificateurs permanents qu'aux modificateurs ponctuels comme Valorisation.

4.

Payer le(s) coût(s). Inclinez un nombre de ressources égal au coût modifié de la carte. Si des coûts supplémentaires sont requis pour jouer la carte, payez-les maintenant.

- a. Si des coûts (y compris le coût en ressources et les coûts supplémentaires) ne peuvent pas être payés, stoppez cette étape sans rien payer. Ramener l'état de la partie à ce qu'il était avant la première étape de cette séquence.
- b. Un joueur ne peut pas payer plus de ressources qu'il n'en faut quand il paie le coût modifié d'une carte.
- c. Si un effet de remplacement remplace un coût par un autre effet, le coût est considéré comme payé du moment que cet autre effet est résolu.
- d. Un joueur peut payer les coûts dans l'ordre de son choix, tant que la totalité des coûts sont payés.

5.

Mettre en jeu/Défausser la carte.

- a. Si la carte est une unité, mettez-la en jeu dans l'arène correspondante (terrestre ou spatiale), inclinée.
- b. Si la carte est une amélioration, mettez-la en jeu en l'attachant à une unité éligible.
- c. Si la carte est un événement, placez-le dans la défausse de son propriétaire, puis résolvez sa capacité. Résolvez autant que possible chaque partie de sa capacité, et ignorez toute partie qui ne peut pas être résolue.
- d. La carte est considérée comme « jouée » dès qu'elle entre en jeu ou, dans le cas d'événements, dès qu'elle entre dans la défausse.

3.

ATTAQUER AVEC UNE UNITÉ

0.

Généralités

- a. Un joueur suit les étapes ci-dessous quand il choisit d'effectuer l'action Attaquer avec une unité lors de son tour ou quand il résout une capacité qui lui permet d'attaquer avec une unité. [Voir 1.15. Actions](#)
- b. Une seule unité peut attaquer à la fois. Sauf indication contraire, seules les unités redressées peuvent effectuer une attaque. Un joueur peut attaquer uniquement avec les unités qu'il contrôle et il ne peut attaquer que des unités ennemies ou des bases ennemies. Lorsqu'un joueur attaquant perd le contrôle de l'unité attaquante ou gagne le contrôle du défenseur pendant l'attaque, passez directement à l'étape Terminer l'attaque (après avoir résolu toutes les capacités qui ont déjà été déclenchées). Ces restrictions s'appliquent même si l'attaque est déclenchée par une autre capacité. Si une capacité déclenche plusieurs attaques, résolvez-les l'une après l'autre.
- c. Les « dégâts de combat » sont les dégâts infligés lors de l'étape « Infliger des dégâts de combat » d'une attaque. En dehors de cette étape, les dégâts infligés lors d'une attaque ne sont pas considérés comme étant des « dégâts de combat ». Les dégâts infligés par des capacités déclenchées ne sont pas considérés comme étant des « dégâts de combat ».

- d. Certaines actions, événement et capacités déclenchées permettent à un joueur d'attaquer avec une unité. Lors de la résolution d'une capacité qui permet à un joueur d'attaquer avec une unité, il doit effectuer une attaque si possible. Le joueur n'est pas considéré comme ayant effectué une action supplémentaire s'il attaque grâce à une capacité.
- e. Attaquer avec une unité consiste en 3 étapes, qui sont dans l'ordre : Déclarer l'attaque, Infliger des dégâts de combat, Terminer l'attaque. Après chaque étape, résolvez toutes les capacités déclenchées pendant cette étape avant de passer à l'étape suivante de l'attaque. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

1. Déclarer l'attaque. Le joueur actif choisit et incline une unité redressée qu'il contrôle, puis il choisit ce qu'il va attaquer : soit une unité ennemie de la même arène, soit la base de l'adversaire. Toutes les capacités qui s'activent « tant que l'unité attaque » deviennent actives.

- a. Si une capacité déclenche une attaque, appliquez tous les effets persistants « pour cette attaque » de cette capacité. Si l'effet a un impact sur ce que l'attaquant peut attaquer, le joueur doit choisir une unité ou une base éligible à attaquer. Si aucun choix ne peut être fait, l'attaque se termine immédiatement. Si un effet dépend du défenseur qui est choisi, l'effet s'applique dès que le défenseur est déclaré.
- b. N'inclinez l'attaquant que s'il y a une unité ou base ennemie qu'il peut attaquer. S'il n'y a rien que l'attaquant puisse attaquer, cessez l'attaque et ramenez l'état de la partie à ce qu'il était avant cette étape.
- c. Le joueur actif devient le « joueur attaquant » et l'adversaire qui contrôle l'unité ou la base ennemie attaquée devient le « joueur défenseur » pour cette attaque.
- d. L'unité qui effectue l'attaque devient « l'attaquant » pour cette attaque. Si l'attaquant attaque une unité ennemie, elle devient le « défenseur » pour cette attaque et l'attaquant est considéré comme « attaquant une unité » pour la durée de cette attaque. Si l'attaquant attaque une base, il n'y a pas de « défenseur » pour cette attaque et l'attaquant est considéré « attaquant une base » pour la durée de cette attaque.
- e. Si le joueur défenseur a une ou plusieurs unités **SENTINELLE** dans la même arène que l'attaquant, l'une de ces unités doit être choisie comme défenseur, sauf si l'attaquant a **SABOTEUR**, auquel cas il peut ignorer le mot-clé **SENTINELLE**.
- f. Toutes les capacités qui s'activent tant que l'attaque est en cours deviennent actives pour la durée de cette attaque. Cela inclut le mot-clé **RAID**, et les tournures « Tant que cette unité attaque », « Tant que cette unité défend ». Si la capacité est soumise à une condition supplémentaire (par exemple « Tant que l'unité attaque une unité endommagée »), elle ne devient active que si toutes les conditions sont remplies.
- g. Après avoir déclaré l'attaque, résolvez toutes les capacités « **En attaque** » de l'attaquant et toutes les autres capacités déclenchées pendant cette étape, y compris **RÉCUPÉRATION**, **SABOTEUR** et les capacités « **Quand cette unité est attaquée** » du défenseur. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

2. Infliger des dégâts de combat. S'il attaque une base, l'attaquant inflige à cette base des dégâts égaux à sa puissance. S'il attaque une unité, l'attaquant et le défenseur s'infligent simultanément des dégâts égaux à leur puissance respective.

- a. Si l'attaquant n'est plus en jeu, aucun dégât de combat n'est infligé. Passez directement à la troisième étape de l'attaque.
- b. Si le défenseur n'est plus en jeu, aucun dégât de combat n'est infligé à moins que l'attaquant n'ait **DÉBORDEMENT**.
- c. Si une unité qui devrait subir des dégâts dispose d'un ou plusieurs jetons Bouclier, retirez-lui un jeton Bouclier, aucun dégât de combat ne lui est infligé.
- d. Si l'attaquant a **DÉBORDEMENT**, les dégâts excédentaires sont infligés à la base de l'adversaire, sauf si le défenseur a un jeton Bouclier qui a donc bloqué les dégâts. Les dégâts en excès sont immédiatement infligés et sont considérés comme étant des « dégâts de combat ». [Voir 1.9. Dégâts](#)
- e. Si l'attaquant a une capacité qui lui permet d'infliger des dégâts de combat avant le défenseur, ce dernier doit survivre aux dégâts infligés avant de pouvoir infliger ses propres dégâts de combat à l'attaquant. Dans ce cas, si le défenseur a **APLOMB**, il recevra un bonus de puissance à cause des dégâts qu'il vient de subir.
- f. Une fois les dégâts de combat infligés, s'il ne reste plus de PV à une unité, elle est immédiatement éliminée.
- g. Après avoir infligé tous les dégâts de combat, résolvez toutes les capacités « **Une fois éliminée** » des unités éliminées et toutes les autres capacités déclenchées pendant cette étape, y compris les capacités « **Quand cette unité inflige des dégâts de combat** » et « **Quand une unité quitte le jeu** ». [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

3. Terminer l'attaque. Toutes les capacités ou effets persistants qui étaient actifs pendant l'attaque expirent, y compris **RAID** et les capacités « Tant que cette unité attaque ».

- a. Après avoir terminé l'attaque, résolvez toutes les capacités « **Quand cette unité termine une attaque** » (si l'attaquant est toujours en jeu) et toutes les autres capacités déclenchées pendant cette étape. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

4. UTILISER UNE CAPACITÉ D'ACTION

0. Généralités

- a. Un joueur suit les étapes ci-dessous quand il choisit l'action Utiliser une capacité d'action lors de son tour ou quand il résout une capacité qui lui permet d'utiliser une capacité d'action. [Voir 1.15. Actions](#)
- b. Les capacités d'action sont les capacités précédées du mot en gras « **Action** » ou « **Action Épique** », parfois accompagné d'un coût entre crochets, suivi de deux points et de la description de l'effet.
- c. Pour utiliser une capacité d'action, le joueur doit être capable de payer le coût de la capacité (si elle en a un), et de changer l'état de la partie en payant le coût de cette capacité et/ou en résolvant l'effet de cette capacité.
- d. Un joueur peut utiliser une capacité d'action dont l'effet ne change pas l'état de la partie, du moment que le paiement du coût de cette capacité ou la résolution de cette capacité change l'état de la partie.
- e. Un joueur peut utiliser une capacité d'action qui fait référence à un type particulier d'unité même si aucune unité de ce type n'est en jeu, du moment que le paiement du coût de cette capacité ou la résolution de cette capacité change l'état de la partie.
- f. Un joueur peut utiliser une capacité d'action dotée d'une condition particulière même si la condition n'est pas remplie, du moment que le paiement du coût de cette capacité ou la résolution de cette capacité change l'état de la partie.

Par exemple, la capacité d'action d'Iden Versio : Commandante de l'Escouade Inferno (SOR #002) est « si une unité ennemie a été éliminée à cette phase, soignez 1 dégât de votre base ». Le contrôleur d'Iden peut utiliser cette capacité même si aucune unité ennemie n'a été éliminée à cette phase, car le coût de la capacité est d'incliner Iden, ce qui changera l'état de la partie. Mais il ne soignera aucun dégât de sa base.

- g. Utiliser une capacité d'action consiste en 5 étapes, qui sont dans l'ordre : Déclarer son intention, Vérifier les restrictions, Déterminer le(s) coût(s), Payer le(s) coût(s), Résoudre la capacité. Après avoir utilisé une capacité d'action, résolvez toutes les autres capacités qui se sont déclenchées lors de l'utilisation de cette capacité d'action. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

1. Déclarer son intention. Le joueur indique la capacité qu'il a l'intention de résoudre.

2. Vérifier les restrictions. Déterminez s'il y a des capacités ou d'autres restrictions actives qui empêcheraient la capacité d'action de se résoudre. Si c'est le cas, la capacité d'action ne peut pas être utilisée.

- a. Une de ces restrictions est que le paiement du coût de la capacité d'action et/ou sa résolution doit changer l'état de la partie d'une manière ou d'une autre. Si ni le paiement, ni la résolution de la capacité ne changent l'état de la partie, le joueur actif ne peut pas utiliser cette capacité et doit choisir une autre action à entreprendre. [Voir 1.16. État de la partie](#)

3. Déterminer le(s) coût(s). Si la capacité a un coût, déterminez ce coût maintenant.

- a. Si une capacité d'action a un coût, celui-ci est indiqué entre crochets après le mot « **Action** ».
- b. Si le coût d'une capacité d'action inclut l'icône , cela signifie que la carte doit être inclinée pour que sa capacité puisse être utilisée. Si le coût n'inclut pas l'icône , la capacité de la carte peut être utilisée peu importe qu'elle soit en position « redressée » ou « inclinée ».
- c. Exprimé entre crochets, le coût d'une capacité d'action peut comprendre plusieurs parties, séparées par des virgules.

Par exemple, le leader Luke Skywalker : Ami fidèle (SOR #005) a une capacité d'Action qui nécessite de payer 1 ressource et d'incliner Luke. Payer 1 ressource et incliner Luke font tous deux partie du coût de la capacité et les deux doivent être payés pour utiliser la capacité.

- 4. Payer le(s) coût(s).** Payez le coût que vous avez déterminé ci-dessus. Si la capacité d'action n'a pas de coût, ignorez cette étape.
- a. Si vous n'êtes pas en mesure de payer l'intégralité des coûts indiqués, interrompez le processus sans rien payer et choisissez une autre action à entreprendre.
 - b. Un joueur ne peut pas payer plus de ressources qu'il n'en faut quand il paie le coût de la capacité.
 - c. Si un effet de remplacement remplace un coût par un autre effet, le coût est considéré comme payé du moment que cet autre effet est résolu.
- 5. Réglez la capacité d'action.** Si le coût a été payé avec succès, réglez autant que possible chaque partie de la capacité et ignorez toute partie qui ne peut pas être résolue.
- a. Si l'utilisation de la capacité d'action entraîne une attaque, réglez toutes les capacités déclenchées pendant cette attaque au moment approprié de l'attaque. [Voir 6.3 Attaquer avec une unité](#)
 - b. Si l'effet de la capacité ne change pas l'état de la partie, cela compte quand même comme étant l'action entreprise par le joueur pour ce tour, du moment que le paiement du coût de la capacité d'action a changé l'état de la partie.

7. CAPACITÉS ET EFFETS

1. GÉNÉRALITÉS

1. Une capacité est un texte de jeu spécifique qui indique comment une carte affecte la partie. Si une carte possède des capacités imprimées, elles se trouvent dans la boîte de texte de cette carte. Une amélioration peut donner une capacité à une unité, si cette amélioration indique que l'unité attachée « gagne » la capacité. Considérez que cette capacité se trouve dans la boîte de texte de l'unité tant que l'amélioration lui est attachée. Sauf indication contraire, un joueur contrôle les capacités des cartes qu'il joue et contrôle.
2. Il existe cinq types de capacités : les capacités d'action, les capacités constantes, les capacités d'évènement, les capacités de mot-clé et les capacités déclenchées. Chaque type de capacité a ses propres règles.
3. Un effet se définit comme étant le texte de la capacité de carte, autre que le coût, qui a le potentiel de changer l'état de la partie. Certains effets se résolvent séparément de la capacité qui les a créés ou remplacent la résolution standard de la capacité qui les a créés.
4. Si une capacité qui affecte les deux joueurs peut être résolue simultanément, résolvez la capacité simultanément. Sinon, le joueur qui contrôle la carte dotée de la capacité peut choisir l'ordre dans lequel chaque joueur est affecté par la capacité.
Par exemple, le Grand Amiral Thrawn (SOR #016) a une capacité qui permet à son contrôleur de regarder la carte du dessus du deck de chaque joueur. Cette capacité ne peut pas être résolue simultanément, donc le contrôleur de Thrawn choisit l'ordre dans lequel il regarde les cartes. Il n'est pas obligé de regarder son deck avant celui d'un adversaire.
5. Lorsqu'un joueur résout une capacité, il doit en résoudre les effets dans l'ordre dans lequel ils sont écrits. Si une capacité permet à un joueur de choisir un certain nombre d'options, alors il peut résoudre ces options dans l'ordre de son choix.
6. Capacités qui modifient des actions
 - a. Certaines capacités indiquent au joueur qui les contrôle d'effectuer une action (« Jouez une carte », « Attaquez avec une unité », ou « Utilisez une capacité d'action »), souvent avec des effets additionnels attachés. De telles capacités sont considérées comme étant des « actions modifiées ». Une action modifiée est résolue comme si le joueur avait effectué l'action correspondante en y appliquant les modificateurs indiqués. Le joueur doit effectuer l'action si possible (sauf si elle implique des informations cachées, comme « Jouez une carte de votre main ») et exécute chaque étape de l'action dans l'ordre, en appliquant les éventuels modificateurs aux étapes appropriées.
 - b. L'action modifiée « Jouez une carte » pourrait inclure : des restrictions quant au type de carte qui pourrait être joué, des modifications de coût, la possibilité de jouer des cartes depuis d'autres zones, ou d'autres effets. Les capacités déclenchées pendant ou comme conséquence de l'action modifiée « Jouez une carte » sont résolues après que la capacité en cours a terminé sa résolution.
 - c. L'action modifiée « Attaquez avec une unité » pourrait inclure : des restrictions sur ce qui peut être attaqué, des modificateurs ou mots-clés temporaires à appliquer, ou d'autres effets. Les capacités déclenchées pendant l'attaque sont résolues au moment opportun de cette attaque.
 - d. L'action modifiée « Utilisez une capacité d'action » pourrait inclure une restriction sur la manière d'utiliser cette capacité d'action, ou d'autres effets. Les capacités déclenchées pendant ou comme conséquence de l'action modifiée « Utilisez une capacité d'action » sont résolues après que la capacité en cours a terminé sa résolution.
 - e. Si une capacité indique au joueur d'effectuer une action modifiée, toutes les capacités déclenchées pendant ou à la suite de cette action sont considérées comme des capacités imbriquées. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)
7. Si une capacité indique au joueur d'effectuer des actions multiples (par exemple, « Jouez trois cartes », « Attaquez avec deux unités »), ce joueur exécute chaque action l'une après l'autre. Les capacités imbriquées doivent être résolues avant de commencer l'action suivante.

2. CAPACITÉS D'ACTION

1. Une capacité d'action est une capacité précédée du mot en gras « **Action** ». La plupart des capacités d'action sont accompagnées d'un coût entre crochets qui doit être payé pour utiliser cette capacité. L'utilisation d'une capacité d'action est une des actions possibles qu'un joueur peut effectuer lors de son tour. [Voir 6.4. Utiliser une capacité d'action](#)
2. Un joueur doit payer intégralement le coût d'une capacité d'action pour la résoudre. Une fois que le joueur a payé le coût indiqué, il résout l'effet de la capacité qui correspond au texte (qui n'est pas en gras) qui suit le mot « **Action** ».
3. Tant qu'une capacité d'action a un coût qui permet de changer l'état de la partie, le joueur peut payer ce coût et résoudre la capacité même si l'effet de cette capacité ne change pas l'état de la partie. Cela comptera quand même comme étant l'action entreprise par le joueur pour ce tour.

4. Une capacité d'**Action Épique** est un type de capacité d'action qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Après avoir utilisé une capacité d'**Action Épique**, posez sur son texte un pion Action Épique pour rappeler aux joueurs qu'elle a été utilisée. Un joueur peut utiliser une capacité **Action Épique** même si son effet ne change pas l'état de la partie, car le simple fait de changer le statut d'une **Action Épique** en la marquant « utilisée » change l'état de la partie. Une capacité **Action Épique** reste utilisée même si la carte sur laquelle elle se trouve quitte le jeu et revient en jeu.
5. Certaines capacités d'action non-épiques possèdent des restrictions d'utilisation leur permettant d'être jouées qu'un certain nombre de fois par round, phase ou partie. Un joueur peut utiliser une capacité d'action avec une restriction d'utilisation même si l'effet de celle-ci ne change pas l'état de la partie, puisque modifier le statut de l'action en la faisant passer de « non-utilisé » à « utilisé » change l'état de la partie.

3. CAPACITÉS CONSTANTES

1. Une capacité constante est active tant que la carte sur laquelle elle se trouve est en jeu. Le texte des capacités constantes n'a pas de mise en forme particulière.
2. Une capacité constante devient immédiatement active dès que la carte sur laquelle elle se trouve entre en jeu et elle reste active tant que cette carte est en jeu.
3. Certaines capacités constantes vérifient continuellement la partie pour voir si une condition spécifique a été remplie afin de pouvoir appliquer ses effets. Ces capacités comprennent généralement la mention « tant que ».

*Par exemple, Gardes d'Honneur Vigilants (SOR #48) dispose d'une capacité constante : « Tant que cette unité n'est pas endommagée, elle gagne **SENTINELLE** ». Bien que Gardes d'Honneur Vigilants dispose en permanence du texte de cette capacité, son effet - recevoir le mot-clé **SENTINELLE** - ne s'applique que si elle n'est pas endommagée.*

a. Si les conditions de deux (ou plus) capacités constantes conditionnelles ne sont remplies mutuellement que l'une par l'autre, alors on considère que les conditions ne sont pas remplies.

*Par exemple, Chloé contrôle deux unités qui ont chacune la capacité : « Tant qu'une autre unité amie a **SABOTEUR**, cette unité gagne **SABOTEUR**. » Si ce sont les deux seules unités contrôlées par Chloé, aucune des deux ne gagne **SABOTEUR**.*
4. Les capacités constantes restent actives même si la carte sur laquelle elles se trouvent est inclinée.

4. CAPACITÉS D'ÉVÈNEMENT

1. Une capacité d'évènement est une capacité qui se trouve dans la boîte de texte d'un évènement et qui est résolue lorsque cet évènement est joué.
2. Quand un évènement est joué, il est placé dans la défausse de son propriétaire avant de résoudre sa capacité. Les évènements n'entrent pas en jeu ; ils passent directement de la main du joueur à sa défausse. (Un joueur peut placer l'évènement devant lui pendant la résolution de sa capacité, mais l'évènement est considéré comme étant dans sa défausse pour les besoins des capacités et des effets.)
3. Un évènement qui affecte les cartes dans la défausse d'un joueur peut s'affecter lui-même.
4. Lors de la résolution d'une capacité d'évènement, résolvez autant que possible chaque partie de la capacité, et ignorez toute partie qui ne peut pas être résolue. Un joueur peut payer le coût d'un évènement et le jouer même si la capacité de cet évènement ne change pas l'état de la partie.
5. Un évènement est à la fois « joué » et « résolu » pendant l'action au cours de laquelle il est joué, même si sa capacité crée un effet persistant ou retardé qui doit être résolu plus tard au cours de la partie.

5. CAPACITÉS DE MOT-CLÉ

1. Un mot-clé ou une capacité de mot-clé est une capacité de carte indiquée par un texte rouge en gras auquel est associée une règle spécifique. Les mots-clés se résolvent comme n'importe quelle capacité mais ne sont pas la forme « raccourcie » d'une autre capacité (par exemple, un mot-clé qui se résout comme une capacité « Une fois jouée » n'est pas en soi une capacité « Une fois jouée »).
2. Une capacité de mot-clé se résout automatiquement à moins que sa définition ne comprenne le mot « peut ».
3. Des capacités de carte peuvent donner un mot-clé à une unité, soit en tant que capacité constante, soit en tant qu'effet persistant. Pour toute la durée de la capacité ou de l'effet, l'unité est considérée comme ayant ce mot-clé dans sa boîte de texte et ce mot-clé peut être perdu, ignoré ou affecté par d'autres capacités.

4. Si une carte reçoit un mot-clé qu'elle possède déjà, ces mots-clés ne se cumulent pas (c'est-à-dire que la carte ne bénéficie pas d'effets supplémentaires), sauf si le mot-clé est suivi d'un chiffre, d'un coût ou d'un long tiret et d'un texte de capacité. Dans cas, faites la somme des chiffres qui suivent un même mot clé. S'ils sont suivis d'un coût ou d'un long tiret et d'un texte de capacité, chaque mot-clé est considéré comme une capacité à part entière.

*Exemple : si une carte ayant le mot-clé **APLOMB** gagne ensuite **APLOMB** grâce à une capacité, elle ne recevra pas de bonus en puissance supplémentaire pour cette seconde occurrence d'**APLOMB**, puisque ce mot-clé ne se cumule pas. Mais si une carte ayant le mot-clé **RAID 1** gagne ensuite **RAID 2** grâce à une capacité, ces occurrences se cumulent et la carte fonctionnera comme si elle avait **RAID 3**, obtenant ainsi +3 de puissance lorsqu'elle attaque.*

5. **EMBUSCADE**

- a. « **EMBUSCADE** » est un mot-clé qui se résout comme la capacité déclenchée suivante : « **Une fois jouée/Une fois déployé/Une fois créé** : s'il y a une unité ennemie que cette unité peut attaquer, elle peut attaquer cette unité ennemie, même en étant inclinée. »
- b. Les multiples occurrences d'**EMBUSCADE** ne se cumulent pas. Même si une unité gagne **EMBUSCADE** plusieurs fois, elle ne peut attaquer une unité qu'une seule fois.
- c. Une unité ayant **EMBUSCADE** entre en jeu inclinée comme n'importe quelle autre unité (non-leader) et ne peut pas attaquer s'il n'y a pas d'unités ennemies qu'elle peut attaquer.
- d. Le mot-clé **EMBUSCADE** se résout au même moment que toute capacité « **Une fois jouée** » de l'unité.
- e. Une attaque résultant du mot-clé **EMBUSCADE** est résolue comme n'importe quelle autre attaque, en suivant les mêmes étapes. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)
- f. Une attaque résultant du mot-clé **EMBUSCADE** se résout pendant le même tour où l'unité ayant **EMBUSCADE** est entrée en jeu, en tant que capacité imbriquée. Si le joueur actif choisit de résoudre **EMBUSCADE** avant d'autres capacités déclenchées simultanées, ces autres capacités déclenchées ne sont résolues qu'après la résolution de l'attaque résultant d'**EMBUSCADE** et de toutes les capacités qui ont pu se déclencher au cours de cette attaque. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

6. **APLOMB**

- a. « **APLOMB** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante suivante : « Cette unité a +1/+0 pour chaque dégât sur elle. »
- b. Les multiples occurrences du mot-clé **APLOMB** ne se cumulent pas. Si une unité gagne **APLOMB** alors qu'elle a déjà ce mot-clé, la puissance de l'unité n'est pas démultipliée.
- c. Lorsqu'une unité ayant **APLOMB** inflige et reçoit des dégâts simultanément (c'est-à-dire pendant un combat), l'unité ayant **APLOMB** ne bénéficie pas de l'augmentation de puissance liée à ses nouveaux dégâts tant que tous les dégâts n'ont pas été infligés.

*Exemple : si une unité 2/2, ayant le mot-clé **APLOMB** et aucun dégât sur elle, défend contre un attaquant 1/3, l'unité avec **APLOMB** n'inflige que 2 dégâts à l'attaquant pour ce combat, même si elle subit 1 dégât de combat en retour et termine le combat avec 3 en puissance et 1 PV restant.*

- d. Si un attaquant a une capacité qui lui permet d'infliger ses dégâts de combat avant le défenseur et qu'il attaque un défenseur ayant **APLOMB**, ce défenseur recevra immédiatement l'augmentation de puissance, avant qu'il n'inflige des dégâts de combat en retour à l'attaquant.

*Exemple : le joueur actif joue Tirer En Premier (SOR #217) et attaque avec son Infanterie de Marine (SOR #095), choisissant le Baze Malbus (SOR #065) de son adversaire comme défenseur. L'Infanterie de Marine inflige ses dégâts de combat en premier, donc 4 dégâts sont placés sur Baze. Parce qu'il a **APLOMB**, Baze obtient +4/+0. Il inflige donc 6 dégâts de combat à Infanterie de Marine et l'élimine.*

7. **DÉBORDEMENT**

- a. « **DÉBORDEMENT** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante suivante : « Lorsque cette unité attaque une unité ennemie, elle inflige les dégâts en excès à la base de l'adversaire. »

*Exemple : si une unité de puissance 5 ayant le mot-clé **DÉBORDEMENT** attaque une unité ennemie à qui il ne reste que 3 PV, elle élimine cette unité et inflige 2 dégâts à la base ennemie.*

- b. Les multiples occurrences du mot-clé **DÉBORDEMENT** ne se cumulent pas.
- c. Un attaquant ayant **DÉBORDEMENT** inflige ses dégâts de combat au défenseur et à la base ennemie simultanément.
- d. Quand un attaquant ayant **DÉBORDEMENT** inflige les dégâts en excès à une base, il est considéré comme ayant infligé des dégâts de combat à la base, mais il n'est pas considéré comme ayant attaqué cette base.

- e. Si un attaquant ayant **DÉBORDEMENT** devait infliger des dégâts de combat à un défenseur qui a un jeton Bouclier, le jeton Bouclier est éliminé et aucun dégât n'est infligé à la base ennemie.
- f. Si un attaquant ayant **DÉBORDEMENT** n'élimine pas le défenseur pendant qu'il attaque, aucun dégât n'est infligé à la base ennemie.
- g. Si le défenseur est éliminé avant qu'un attaquant ayant **DÉBORDEMENT** n'inflige des dégâts de combat (par exemple, grâce à une capacité « **En attaque** »), tous les dégâts de combat de l'attaquant sont considérés comme étant des dégâts en excès. Ils seront infligés à la base ennemie, bien que l'unité ne soit pas considérée comme ayant attaqué cette base.

8. RAID X

- a. « **RAID** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante suivante : « Cette unité a +X en puissance tant qu'elle attaque », X étant le chiffre qui suit le mot « **RAID** ».
- b. Les multiples occurrences de **RAID** se cumulent. Si une unité gagne **RAID** alors qu'elle a déjà ce mot-clé, additionnez les chiffres qui suivent chaque occurrence. Lorsque l'unité attaque, elle reçoit donc un bonus de puissance égal à la somme obtenue.
*Exemple : si une unité a **RAID 1** et qu'elle gagne **RAID 2**, l'unité est considérée comme ayant **RAID 3** et obtiendra +3/+0 à chaque fois qu'elle attaque.*
- c. Un attaquant obtient un bonus de puissance grâce à **RAID** pendant l'attaque et le perd lorsque l'attaque se termine, selon la même durée que les capacités ayant la mention « tant que cette unité attaque ».
- d. Si une unité gagne ou perd **RAID** pendant une attaque, sa puissance est immédiatement ajustée pour correspondre à sa valeur **RAID** actuelle.

9. RÉCUPÉRATION X

- a. « **RÉCUPÉRATION** » est un mot-clé qui se résout comme la capacité déclenchée suivante : « **En attaque** : soignez X dégâts de votre base », X étant le chiffre qui suit le mot « **RÉCUPÉRATION** ».
- b. Les multiples occurrences **RÉCUPÉRATION** se cumulent. Si une unité gagne le mot-clé **RÉCUPÉRATION** alors qu'elle a déjà ce mot-clé, additionnez les chiffres qui suivent chaque occurrence. Lorsque l'unité attaque, elle soigne donc un nombre de dégâts égal à la somme obtenue.
*Exemple : si une unité a **RÉCUPÉRATION 1** et qu'elle gagne **RÉCUPÉRATION 2**, l'unité est considérée comme ayant **RÉCUPÉRATION 3**. Elle soignera 3 dégâts de la base de son contrôleur à chaque fois qu'elle attaque.*

10. SABOTEUR

- a. « **SABOTEUR** » est un mot-clé dont l'effet englobe deux capacités, une capacité constante et une capacité déclenchée. Le premier effet du mot-clé **SABOTEUR** est le même que la capacité persistante : « vous pouvez ignorer **SENTINELLE** quand vous choisissez ce que cette unité attaque. » Le deuxième effet du mot-clé se résout comme la capacité déclenchée : « **En attaque** : éliminez tous les jetons Bouclier attachés au défenseur. »
- b. « Ignorer » **SENTINELLE** signifie que vous pouvez déterminer le défenseur ou la base attaquée comme si aucune unité ennemie dans l'arène de l'attaquant n'avait le mot-clé **SENTINELLE**. Les unités ennemies ne perdent pas le mot-clé **SENTINELLE** lorsque ce mot-clé est ignoré.

11. SENTINELLE

- a. « **SENTINELLE** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante suivante : « Les unités dans cette arène ne peuvent pas attaquer vos unités non-**SENTINELLE** ou votre base. Les capacités que cette unité possède ou gagne, ne peuvent pas l'empêcher d'être attaquée. »
- b. Quand un joueur effectue une attaque, après avoir incliné l'attaquant, il vérifie s'il y a des unités ennemies ayant le mot-clé **SENTINELLE** dans la même arène que son attaquant. S'il y en a au moins une, le joueur attaquant ne peut pas choisir une unité non-**SENTINELLE** comme défenseur (sauf si l'attaquant a **SABOTEUR**). Si son adversaire contrôle plusieurs unités ayant **SENTINELLE** dans cette arène, le joueur attaquant peut choisir n'importe laquelle de ces unités comme défenseur.
- c. Si l'attaquant a le mot-clé **SABOTEUR**, son contrôleur ignore le mot-clé **SENTINELLE** des unités ennemies dans l'arène de l'attaquant. Il peut choisir d'attaquer n'importe quelle unité de cette arène ou la base de l'adversaire. (Les unités ennemies ne perdent pas le mot-clé **SENTINELLE** lorsque ce mot-clé est ignoré.)
- d. Si une unité a **SENTINELLE** et une capacité qui indique qu'elle « ne peut pas être attaquée », **SENTINELLE** l'emporte sur cette capacité et cette unité peut donc être attaquée.

12. PROTÉGÉE

- a. « **PROTÉGÉE** » est un mot-clé qui se résout comme la capacité déclenchée suivante : « **Une fois jouée/Une fois déployé/Une fois créé** : donnez un jeton Bouclier à cette unité. »
- b. **PROTÉGÉE** se résout au même moment que toute capacité « **Une fois jouée** » de l'unité.

13. PRIME

- a. « **PRIME** » est un mot-clé suivi d'un long tiret et d'un texte de capacité qui se résout comme la capacité déclenchée : « **Une fois éliminée/Une fois capturée** : résolvez la capacité indiquée ci-après », sauf que cette capacité déclenchée est considérée comme étant contrôlée par un adversaire.
- b. Chaque capacité **PRIME** d'une unité est considérée comme étant une capacité indépendante. Une unité peut avoir plusieurs capacités **PRIME** différentes. Elle peut aussi gagner plusieurs fois une même capacité **PRIME**.
- c. **PRIME** se résout au même moment que les capacités « Une fois éliminée » ou « Une fois capturée » dont dispose l'unité.
- d. « Collecter une **PRIME** » signifie résoudre une capacité **PRIME** déclenchée.
- e. Résoudre une capacité **PRIME** est optionnel. Si un joueur décide de ne pas résoudre une capacité **PRIME**, on considère qu'il n'a pas collecté cette **PRIME**.
- f. Les capacités **PRIME** sont toujours résolues par un adversaire du joueur qui contrôle l'unité ayant la capacité **PRIME**. Si un joueur élimine ou capture une de ses propres unités ayant une capacité **PRIME**, il doit choisir un adversaire pour résoudre la capacité **PRIME** de cette unité.
- g. Si la partie comporte plus de deux joueurs, l'adversaire qui élimine ou capture une unité ayant **PRIME** doit être choisi pour être celui qui a le droit de collecter cette **PRIME**. [Voir 11. Jouer avec plus de deux joueurs](#)

14. CONTREBANDE [Y]

- a. « **CONTREBANDE** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante suivante : « Vous pouvez jouer cette carte à partir de votre zone Ressources en payant le coût Y à la place du coût imprimé, en la remplaçant par la carte du dessus de votre deck. Cette capacité est active tant que cette carte est une ressource. » Y est le coût indiqué entre crochets juste après le mot-clé « **CONTREBANDE** ». Les règles habituelles pour le paiement des coûts s'appliquent au paiement de ce coût Y, dont les pénalités d'affinité qui pourraient modifier ce coût.
- b. Chaque capacité **CONTREBANDE** d'une unité est considérée comme étant une capacité indépendante. Une unité peut avoir plusieurs capacités **CONTREBANDE**.
- c. Jouer une carte en utilisant le mot-clé **CONTREBANDE** est considéré comme étant une action « Jouer une carte » modifiée, qui annule la restriction indiquant que la carte doit provenir de la main du joueur.
- d. Tant qu'elle est dans la zone Ressources, une ressource dont la face cachée dispose d'une capacité **CONTREBANDE** est considérée comme ayant **CONTREBANDE**. Une fois en jeu, la carte est là encore considérée comme ayant le mot-clé **CONTREBANDE**. Une capacité **CONTREBANDE** sur une carte face cachée est considérée comme étant une information cachée pour les adversaires.
- e. Puisque la carte est en zone Ressources au moment où vous payez son coût, une carte ayant le mot-clé **CONTREBANDE** peut être inclinée pour aider à payer son propre coût **CONTREBANDE**.
- f. Une unité ou une amélioration jouée en utilisant **CONTREBANDE** est considérée à la fois comme entrant en jeu et comme étant jouée. Les capacités « **Une fois jouée** » de cette carte se déclenchent. Si la carte est une unité, celle-ci entre en jeu inclinée. Si la carte est un événement, elle est placée dans la défausse de son propriétaire.
- g. Lorsqu'elle entre en jeu, une carte jouée en utilisant **CONTREBANDE** est remplacée dans la zone Ressources par la carte provenant du dessus du deck du joueur. On considère que les deux cartes entrent en jeu simultanément. La nouvelle ressource entre en jeu inclinée.
- h. Un joueur peut utiliser le mot-clé **CONTREBANDE** pour jouer une carte, même si son deck est vide. Dans ce cas, il ne met pas de carte de remplacement dans sa zone Ressources. On considère qu'il n'a pas pioché de carte de son deck vide et sa base ne subit donc pas de dégâts.
- i. Quand vous jouez une carte de votre zone Ressources en utilisant « **CONTREBANDE** », toutes les capacités de la carte qui s'activeraient si la carte était normalement jouée, deviennent actives lors de l'étape 1 de l'action « Jouer une carte ».

15. COORDINATION

- a. « **COORDINATION** » est un mot-clé suivi d'un long tiret et d'un texte de capacité dont l'effet est le même que la capacité constante : « Tant que vous contrôlez au moins 3 unités, cette carte gagne la capacité indiquée ci-après. »
- b. Chaque capacité **COORDINATION** d'une unité est considérée comme une capacité indépendante. Une unité peut avoir plusieurs capacités **COORDINATION**.
- c. Une unité ayant **COORDINATION** est toujours considérée comme ayant ce mot-clé **COORDINATION** même si son contrôleur ne contrôle que 2 unités ou moins, par contre la capacité qui suit **COORDINATION** sera inactive.

16. VALORISATION X

- a. « **VALORISATION** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante : « Quand vous jouez cette carte, vous pouvez éliminer jusqu'à X unités amies. Cette carte coûte 2 de moins pour chaque unité ainsi éliminée », X étant le chiffre qui suit **VALORISATION**.
- b. Les multiples occurrences de **VALORISATION** se cumulent. Si une carte gagne le mot-clé **VALORISATION** alors qu'elle a déjà ce mot-clé, additionnez les chiffres qui suivent chaque occurrence. Lorsque la carte est jouée, un nombre d'unité amie égal à la somme obtenue peut être éliminée.
- c. **VALORISATION** est utilisée lors de l'étape 3 : Déterminer le(s) coût(s) de l'action « Jouer une carte ».
- d. Les capacités qui se déclenchent pour avoir éliminé des unités en utilisant **VALORISATION** (par exemple les capacités « Une fois éliminée ») sont résolues une fois que l'action « Jouer une carte » a été complètement résolue, au même moment que la résolution des capacités « Une fois jouée » d'une unité.

17. PILOTAGE [Y]

- a. « **PILOTAGE** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante : « Vous pouvez jouer cette unité en tant qu'amélioration sur une unité **VÉHICULE** amie qui n'a pas d'amélioration **PILOTE** sur elle, en payant le coût Y à la place du coût imprimé. » Y est le coût indiqué entre crochets juste après le mot-clé « **PILOTAGE** ». Les règles habituelles pour le paiement des coûts s'appliquent au paiement de ce coût Y, dont les pénalités d'affinité qui pourraient modifier ce coût.
- b. Chacune des capacités **PILOTAGE** sur une unité est considéré comme une capacité indépendante. Une unité peut avoir plusieurs capacités **PILOTAGE**.
- c. Dans le cadre des capacités qui se réfèrent au fait de « jouer une amélioration », une carte ayant le mot-clé **PILOTAGE** est considérée comme une amélioration. S'il est demandé à un joueur de « jouer une amélioration » ou de « jouer une carte non-unité », il peut choisir de jouer une unité ayant le mot-clé **PILOTAGE** en tant qu'amélioration en utilisant **PILOTAGE**. S'il est demandé à un joueur de « jouer une unité », il ne peut pas choisir de jouer une unité ayant **PILOTAGE** en tant qu'amélioration (mais il peut la jouer comme une unité). S'il est demandé à un joueur de « jouer une carte », il peut jouer une unité ayant **PILOTAGE** en tant qu'unité ou en tant qu'amélioration.
- d. Les unités ayant **PILOTAGE** sont toujours considérées comme des unités tant qu'elles sont dans des zones hors-jeu. Les capacités qui interagissent spécifiquement avec les améliorations dans des zones hors-jeu (par exemple « Cherchez une amélioration dans votre deck et piochez-la ») n'interagissent pas avec les unités **PILOTAGE**, sauf indication contraire comme ci-dessus.

18. DISSIMULÉE

- a. « **DISSIMULÉE** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité constante : « Cette unité ne peut pas être attaquée si elle a été jouée/déployée/crée à cette phase ».
- b. Si une unité possède les deux mots-clés **DISSIMULÉE** et **SENTINELLE**, elle peut être attaquée, puisque les capacités ne peuvent pas empêcher des unités ayant **SENTINELLE** d'être attaquées.

19. COMLOT

- a. « **COMLOT** » est un mot-clé qui se résout comme la capacité déclenchée : « Quand vous déployez un leader : vous pouvez jouer cette carte depuis votre zone Ressources, en payant son coût, puis en la remplaçant par la carte du dessus de votre deck. Cette capacité est active tant que cette carte est une ressource. »
- b. Lorsque vous déployez un leader, vous pouvez jouer autant de cartes **COMLOT** que vous voulez depuis votre zone Ressources. Après avoir déployé un leader, montrez à votre adversaire chaque carte **COMLOT** que vous planifiez de jouer, puis jouez-les l'une après l'autre dans l'ordre de votre choix. Toute capacité déclenchée en jouant une carte **COMLOT** doit être résolue avant de jouer la carte **COMLOT** suivante. [Voir 7.6.3a pour en savoir plus sur les capacités qui se déclenchent à partir des zones cachées.](#)

- c. Lorsqu'une carte jouée en ayant utilisé **COMLOT** entre en jeu, elle est remplacée dans la zone Ressources par la carte du dessus du deck du joueur. On considère que les deux cartes entrent en jeu simultanément. La nouvelle ressource entre en jeu inclinée.
- d. Lorsqu'un leader est déployé, la carte **COMLOT** doit *déjà* être présente dans la zone Ressources pour que sa capacité puisse se déclencher. Si la carte de remplacement prise sur le dessus du deck est également une carte **COMLOT**, elle ne peut pas être jouée dans le cadre de cette action de déploiement du leader.

6. CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

1. Les capacités déclenchées ont un texte en gras indiquant leur condition de déclenchement, commençant par les mots « Quand », « Une fois » ou « En », suivi de deux points et d'un effet. Exemples de capacités déclenchées : « **Une fois jouée** », « **Une fois éliminée** », « **En attaque** ».
2. Si une capacité déclenchée dispose d'une barre oblique (« / ») séparant plusieurs conditions de déclenchement, la capacité se déclenche pour chacune de ces conditions. Par exemple, une capacité avec une condition « **Une fois jouée/Une fois éliminée** » se déclenche lorsque la carte est jouée et aussi lorsqu'elle est éliminée. Ce type de capacité est considéré comme étant à la fois une capacité « **Une fois jouée** » et une capacité « **Une fois éliminée** ».
3. Pour qu'une capacité déclenchée se résolve, la carte ayant cette capacité doit être en jeu lorsque la condition de déclenchement se produit, sauf si la capacité indique explicitement qu'elle peut être déclenchée à partir d'une zone hors-jeu. De plus, la capacité déclenchée doit se résoudre une fois déclenchée, même si la carte ayant la capacité quitte le jeu avant la résolution de la capacité déclenchée.

*Exemple : la capacité « **Une fois éliminée** » d'une carte se déclenche lorsque que la carte qui était en jeu est mise dans une défausse. La carte est dans la défausse, une zone hors-jeu, lorsque la capacité se résout.*
- a. Si la capacité d'une carte se déclenche à partir d'une zone cachée, la carte doit être montrée à tous les adversaires pour justifier son déclenchement. On ne considère pas que cette carte a été « **révélée** » pour les besoins des capacités.
4. Les capacités déclenchées sur une unité se déclenchent même si l'unité est éliminée par l'action qui déclenche la capacité (bien qu'elles ne se résolvent qu'après la fin de la résolution de l'action). Les capacités déclenchées d'une unité qui se déclenchent quand d'autres unités sont éliminées, se déclenchent même si cette unité est éliminée en même temps que les autres unités.
5. On considère qu'une capacité déclenchée est résolue pendant le même tour ou étape de jeu où elle a été déclenchée.
6. Résoudre une capacité déclenchée n'est pas la même chose qu'effectuer une action. Un joueur peut résoudre une capacité déclenchée en dehors de son tour.
7. Une capacité déclenchée doit être résolue une fois que sa condition de déclenchement est remplie, sauf si la capacité utilise la tournure « vous pouvez ». Une fois déclenchées, ces capacités doivent être résolues dès que l'occasion se présente.
8. Si une capacité se déclenche pendant ou à la suite d'une action qui n'est pas une attaque, résolvez cette capacité dès que l'occasion se présente après avoir entièrement terminé cette action. Si une capacité se déclenche pendant une attaque, résolvez cette capacité au moment approprié de l'attaque. La résolution d'une capacité déclenchée n'interrompt jamais une action ou une capacité en cours de résolution (à l'exception des moments appropriés d'une attaque), à moins que l'action ou la capacité en cours de résolution utilise « après », comme décrit ci-dessous. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)

a. Si une capacité demande à un joueur d'effectuer une action modifiée, résolvez cette action et toutes les actions imbriquées qui se déclenchent avant de résoudre n'importe quelle partie de la capacité qui spécifie qu'elle se produit « après » avoir terminé cette action.

Par exemple, Tonneau (JTL #228) a la capacité : « Attaquez avec une unité spatiale. Après avoir terminé cette attaque, vous pouvez incliner une unité spatiale. » Pour résoudre cette capacité, le joueur actif attaque avec une unité, en résolvant toutes les capacités déclenchées associées à cette attaque. C'est seulement après qu'il n'a plus de capacités déclenchées en attente de résolution, qu'il peut incliner une unité spatiale.
9. Si un joueur doit résoudre en même temps plusieurs capacités déclenchées de cartes qu'il contrôle, il choisit l'ordre dans lequel il résout ces capacités.
10. Si les deux joueurs doivent résoudre en même temps des capacités déclenchées de cartes qu'ils contrôlent, le joueur actif choisit un joueur à la fois pour résoudre les capacités. Une fois choisi, ce joueur résout toutes les capacités déclenchées des cartes qu'il contrôle (dans l'ordre de son choix), puis quand il a terminé, l'autre joueur fait de même avec les cartes qu'il contrôle.

Exemple : si la joueuse active Alice, élimine une unité de Benoît lors d'une attaque et qu'elle a 1 capacité déclenchée à résoudre alors que Benoît en a 2, Alice choisit qui de Benoît ou d'elle résout sa/ses capacités en premier. Alice peut seulement choisir le joueur qui résout ses capacités en premier. Elle ne peut pas imposer l'ordre dans lequel Benoît résoudra ses 2 capacités.

11. Après avoir résolu une capacité déclenchée **A**, si de nouvelles capacités ont été déclenchées pendant cette résolution, ces nouvelles capacités sont considérées comme étant des « capacités imbriquées » et doivent être résolues avant toute autre capacité qui s'est déclenchée au même moment que la capacité **A**.
12. Les capacités déclenchées lors de la résolution d'une capacité imbriquée sont aussi des capacités imbriquées et doivent être résolues avant toutes les autres capacités déclenchées en attente. Lors de la résolution d'une série de capacités imbriquées, chaque nouvelle couche de capacités doit être complètement résolue avant de revenir aux couches précédentes.
- Exemple : Gabriella choisit d'attaquer l'Infanterie d'Avant-Garde (SOR #108) de Mimi avec son Greedo (SOR #204). Les deux unités sont éliminées au cours de l'attaque, en déclenchant simultanément leur capacité respective « Une fois éliminée » (première couche). Puisque Gabriella est la joueuse active, c'est à elle de décider laquelle des deux joueuses résoudra sa capacité en premier. Elle se choisit et utilise la capacité « Une fois éliminée » de Greedo pour éliminer une autre unité de Mimi, l'Amiral Motti (SOR #226) qui possède également sa propre capacité « Une fois éliminée » (deuxième couche). Celle-ci étant une capacité imbriquée, puisqu'elle s'est déclenchée au cours de la résolution de la capacité de Greedo, elle doit être résolue immédiatement. Ce n'est qu'après avoir redressé une unité grâce à la capacité de l'Amiral Motti que Mimi peut résoudre la capacité « Une fois éliminée » de l'Infanterie d'Avant-Garde (retour à la première couche).*
13. Une fois jouée
- a. Certaines capacités déclenchées sont introduites par la mention « **Une fois jouée** » en gras, suivi de deux points et d'un effet. Ces capacités se déclenchent lorsque la carte sur laquelle elles se trouvent est jouée et se résolvent après que le coût de la carte a été payé et qu'elle a été mise en jeu.
 - b. Les capacités « **Une fois jouée** », **EMBUSCADE** et **PROTÉGÉE** se résolvent au même moment, dans l'ordre choisi par le contrôleur de la carte.
 - c. Une capacité déclenchée dont la condition de déclenchement commence par « **Une fois jouée...** » est considérée comme étant une capacité « **Une fois jouée** » (par exemple, « **Une fois jouée en utilisant Contrebande** »). Les mots-clés qui se résolvent comme des capacités « **Une fois jouée** » ne sont pas considérés comme des capacités « **Une fois jouée** ».
14. Une fois éliminée
- a. Certaines capacités déclenchées sont introduites par la mention « **Une fois éliminée** » en gras, suivi de deux points et d'un effet. Ces capacités se déclenchent lorsque la carte sur laquelle elles se trouvent est éliminée et se résolvent après que la carte a été retirée du jeu et placée dans la défausse de son propriétaire.
 - b. La capacité « **Une fois éliminée** » d'une carte est résolue par le joueur qui contrôlait la carte lorsqu'elle a été éliminée.
 - c. Une capacité déclenchée dont la condition de déclenchement commence par « **Une fois éliminée** » est considérée comme étant une capacité « **Une fois éliminée** ». Les mots-clés qui se résolvent comme des capacités « **Une fois éliminée** » ne sont pas considérés comme des capacités « **Une fois éliminée** ».
15. En attaque
- a. Certaines capacités déclenchées sont introduites par la mention « **En attaque** » en gras, suivi de deux points et d'un effet. Ces capacités sont résolues lorsque l'unité sur laquelle elles se trouvent attaque, avant que l'unité n'inflige des dégâts de combat.
 - b. Si une capacité « **En attaque** » inflige des dégâts, ces dégâts ne sont pas considérés comme étant des dégâts de combat.
 - c. Les capacités « **En attaque** », « **Quand une unité attaque** » et « **Quand cette unité est attaquée** » se résolvent au même moment.
16. Si un joueur doit utiliser une capacité déclenchée en dehors des conditions normales de son déclenchement (par exemple, utiliser une capacité « **Une fois éliminée** » d'une unité qui est encore en jeu), ce joueur résout cette capacité autant que possible, en ignorant toute partie qui ne peut pas être résolue.

7. EFFETS

- 1. Un effet se définit comme étant le texte de la capacité de carte, autre que le coût, qui a le potentiel de changer l'état de la partie. Certains effets se résolvent séparément de la capacité qui les a créés ou remplacent la résolution standard de la capacité qui les a créés.
- 2. Bien qu'il existe de nombreux effets différents dans le jeu, il existe trois types d'effets qui nécessitent des clarifications supplémentaires : les effets persistants, les effets retardés et les effets de remplacement.

- a. Un effet persistant affecte le jeu pour une durée déterminée. La plupart des effets persistants incluent la mention « pour/pendant cette phase » ou « pour/pendant cette attaque ».

Exemples d'effets persistants : « Elle a +3/+0 pour cette attaque » (Attaque Surprise, SOR #220) ou « Les bases ne peuvent pas être soignées pendant cette phase » (Wolffe, SOR #160).

- b. Un effet persistant reste actif au-delà de la résolution de la capacité qui l'a créé et pour la durée spécifiée par la capacité, même si la capacité qui a créé l'effet était sur une carte qui a quitté le jeu.

- c. Plusieurs effets persistants peuvent s'appliquer à la même unité en même temps. Si un nouvel effet persistant entre en conflit avec un effet persistant existant, le nouvel effet est prioritaire.

*Exemple : Rachel joue un Destroyer Stellaire Gladiator (SOR #086) et utilise sa capacité pour donner **SENTINELLE** à une unité terrestre pour cette phase. Si son adversaire joue ensuite un Soldat des Forces Spéciales (SOR #140) pour faire perdre **SENTINELLE** à cette même unité terrestre pour cette phase, elle ne possède plus le mot-clé **SENTINELLE**.*

- d. Par défaut, un effet persistant ne s'applique qu'à une carte qui est en jeu au moment de la création de cet effet persistant. Pour qu'un effet persistant puisse affecter une carte qui est dans une zone hors-jeu, la capacité qui a créé cet effet doit l'indiquer explicitement.

*Par exemple, Cri de Ralliement (SOR #154) donne **RAID 2** à chaque unité amie pour la phase. Seules les unités amies qui étaient en jeu lorsque Cri de Ralliement a été joué gagnent **RAID 2**. Toutes les unités qui entrent en jeu après coup ne gagnent pas **RAID 2**.*

- e. Les effets persistants expirent immédiatement à la fin de leur durée spécifiée. Tous les effets persistants qui expirent au cours de la même « fenêtre de timing », expirent simultanément.

- a. Un effet retardé est créé lorsqu'une capacité de carte indique un moment futur ou une condition future qui peut survenir et un effet qui se produira à ce moment-là.

Exemples d'effets retardés : « Au début de la phase de regroupement, piochez 1 carte » et « La prochaine carte que vous jouez à cette phase coûte 1 de moins ».

- b. Les effets retardés se résolvent automatiquement et immédiatement lorsque le moment spécifié ou de la condition future survient, avant toute autre capacité déclenchée par ce moment où cette condition.

- c. Une fois créé, un effet retardé se résoudra au moment spécifié ou à la condition indiquée, même si la capacité qui a créé l'effet était sur une carte qui a quitté le jeu.

- d. Lorsqu'un effet retardé se résout, il n'est pas traité comme étant une nouvelle capacité déclenchée, même si l'effet retardé a été créé à l'origine par une capacité déclenchée.

- e. Si plusieurs effets retardés doivent être résolus au même moment, le joueur qui contrôle les cartes qui ont créé ces effets retardés, choisit l'ordre de résolution de ces effets. Si les deux joueurs ont un ou plusieurs effets retardés qui doivent être résolus au même moment, c'est le joueur actif qui choisit le joueur qui résoudra ses effets. Une fois choisi, ce joueur résout tous les effets retardés créés par les cartes qu'il contrôle dans l'ordre de son choix. Une fois qu'il a terminé, l'autre joueur fait de même avec ses effets.

- f. Certaines capacités créent des effets retardés qui définissent le moment d'expiration de la capacité. Lorsque le moment spécifié ou la condition se présente, l'effet retardé est immédiatement résolu. Si une capacité crée un effet retardé dont le moment spécifié ou la condition d'expiration s'est déjà produite, l'effet retardé se résout immédiatement dès sa création.

Par exemple, Changer d'Avis (SOR #224) est un événement avec la capacité « Prenez le contrôle d'une unité non-leader. Au début de la phase de regroupement, son propriétaire en prend le contrôle. » Lorsque l'événement est résolu, le joueur qui a joué l'événement prend le contrôle d'une unité non-leader. Au début de la phase de regroupement, le propriétaire de l'unité reprend le contrôle de cette unité.

Autre exemple, DJ : Voleur Patenté (SHD #213) a la capacité suivante « Une fois jouée en utilisant Contrebande : prenez le contrôle d'une ressource ennemie. Quand cette unité quitte le jeu, le propriétaire de cette ressource en reprend le contrôle. » Si DJ a déjà quitté le jeu quand cette capacité est résolue, l'effet retardé est immédiatement résolu et le propriétaire de la ressource choisie en reprend le contrôle aussitôt.

- a. Un effet de remplacement se produit lorsqu'une partie ou la totalité de la résolution standard d'une condition de déclenchement, d'une capacité ou d'une étape d'action est remplacée par une résolution alternative. Cette résolution alternative est « l'effet de remplacement ».
- b. Les effets de remplacement sont indiqués par les mots « au lieu de », « à la place » ou l'emploi de la forme conjuguée « devrait », « s'il devait ».

Par exemple, Luke Skywalker : Chevalier Jedi (SOR #51) a la capacité « Une fois jouée : donnez -3/-3 à une unité ennemie pour cette phase. Si une unité amie a été éliminée à cette phase, donnez -6/-6 à cette unité ennemie à la place. ». La résolution standard de cette capacité est de donner à une unité ennemie -3/-3 pour la phase et son effet de remplacement est de lui donner -6/-6 au lieu de -3/-3. L'effet de remplacement se résout si la condition indiquée - une unité amie a été éliminée pendant cette phase - est remplie.

Autre exemple, la boîte de texte d'un jeton Bouclier indique : « Si des dégâts devaient être infligés à l'unité attachée, prévenez ces dégâts. Dans ce cas, éliminez un jeton Bouclier de cette unité. » La résolution standard consiste à infliger des dégâts à l'unité, tandis que l'effet de remplacement consiste à retirer le bouclier attaché à l'unité et à ne pas lui infliger de dégâts.

- c. Un effet de remplacement doit être résolu dès que sa condition est remplie, sauf si l'effet utilise la mention « vous pouvez ». Si le joueur ne peut pas effectuer l'effet de remplacement, il doit résoudre l'effet original et ignorer l'effet de remplacement.
- d. Si un effet de remplacement remplace la totalité de la résolution standard d'une condition de déclenchement, d'une capacité ou d'une étape d'action, la résolution standard ne se produit pas et est ignorée. Dans ce cas, d'autres capacités ne peuvent être déclenchées qu'à cause de l'effet de remplacement et non par la résolution standard de la capacité. Si un effet de remplacement ne remplace qu'une partie de la résolution standard d'une condition de déclenchement, d'une capacité ou d'une étape d'action, la résolution de l'effet de remplacement et la résolution standard non remplacée se produisent simultanément.
- e. Si plusieurs effets de remplacement sont générés par la même condition, le joueur qui contrôle l'objet de jeu affecté choisit de résoudre les effets dans l'ordre de son choix jusqu'à ce que la condition ne s'applique plus. Une fois qu'un effet particulier a été remplacé, d'autres effets en attente ne peuvent pas remplacer cet effet.

Par exemple, si Coralie et Clément contrôlent chacun un jeton Bouclier sur l'unité de Coralie et que cette unité devait subir des dégâts, c'est à Coralie de décider quel jeton Bouclier protégera des dégâts et sera éliminé, puisque c'est elle qui contrôle l'unité affectée.

*Autre exemple, Sarah a Tech (SHD #248) en jeu qui permet à chacune de ses ressources de gagner **CONTREBANDE**. Elle joue Embrouille (SOR #199) depuis sa zone Ressources en utilisant **CONTREBANDE**. **CONTREBANDE** remplace le coût normal de la carte par le coût de **CONTREBANDE**, ainsi Sarah ne peut pas utiliser la capacité d'Embrouille pour en remplacer à nouveau le coût en défaussant une carte  de sa main.*

- f. Un effet de remplacement ne peut se remplacer lui-même.

Par exemple, si Thomas contrôle une unité en jeu ayant la capacité « si vous êtes censé infliger des dégâts à une unité, infligez ce nombre de dégâts plus 1 à la place » et joue Ouvrir le Feu (SOR#172) pour infliger 4 dégâts à une unité, il inflige 5 dégâts à cette unité et non pas un nombre infini de dégâts.

1. PÉNALITÉ D’AFFINITÉ

1. La pénalité d’affinité est un modificateur spécial du coût d’une carte. Lorsqu’un joueur tente de jouer une carte ayant des icônes d’affinité différentes de celles de son leader et/ou sa base, il subit une pénalité d’affinité et doit payer 2 ressources supplémentaires pour chaque icône manquante. Si le joueur ne peut pas payer ces ressources supplémentaires en plus des autres coûts, il ne peut pas jouer la carte.

Par exemple, un joueur dont le leader a les icônes  et  et une base avec l’icône  peut jouer n’importe quelle carte ayant 1 icône ,  et/ou , sans payer de ressources supplémentaires. Si par contre ce joueur souhaite jouer une carte ayant 1 icône , il devrait payer 2 ressources supplémentaires pour cette carte. S’il voulait jouer une carte ayant les icônes  et , il devrait payer 4 ressources supplémentaires pour cette carte.
2. Chaque icône d’affinité représentée sur un leader ou une base ne fournit qu’une seule icône du type donné. Pour pouvoir jouer une carte qui comporte 2 icônes d’affinité du même type sans subir la pénalité d’affinité, le leader et la base du joueur doivent avoir chacun une icône de ce type.

Par exemple, Luke Skywalker: Ami Fidèle (SOR #005) ne fournit que 1 icône  et 1 icône . Si le propriétaire de Luke veut jouer Protecteur (SOR #57), une carte Amélioration ayant 2 icônes  sans avoir à payer une pénalité d’affinité, il devra inclure à son deck une base qui fournit une deuxième icône , par exemple Capital City (SOR #20).
3. Si une capacité indique de jouer une carte « gratuitement », le joueur ignore tous les modificateurs du coût de cette carte, y compris la pénalité d’affinité et ne paie aucune ressource pour jouer cette carte. Il devra tout de même payer tout coût supplémentaire, qui n’est pas un coût en ressources.

2. « ATTAQUE ET ÉLIMINE »

1. Si une capacité a la condition de déclenchement « **Quand cette unité attaque et élimine une unité** », elle ne se déclenche que si le défenseur est éliminé pendant l’attaque. L’élimination d’autres unités au cours de l’attaque ne déclenche pas la capacité.

3. ATTRIBUTS

1. Un attribut est un élément constitutif de la carte. Les attributs comprennent le nom de la carte, le sous-titre, le type de carte, le type d’arène, le coût, le(s) affinité(s), la puissance, le modificateur de puissance, les PV, le modificateur de PV, le(s) trait(s) et la boîte de texte. Les attributs d’une carte peuvent être modifiés par des améliorations et des capacités. [Voir 2. Description d’une carte](#)

4. « PEUT » ET « NE PEUT PAS »

1. Lorsque « peut » est utilisé dans le texte d’une capacité de carte, cette capacité ajuste ou remplace une règle normale du jeu. Le joueur contrôlant une carte avec une telle capacité peut choisir d’utiliser cette capacité de la manière spécifiée ou de suivre la règle par défaut à la place.

Par exemple, par défaut, les unités spatiales ne peuvent pas attaquer les unités terrestres. Cependant, Canonnière en Piqué (SOR #212) a une capacité qui indique que « cette unité peut attaquer des unités dans l’arène terrestre ». Le « peut » dans la capacité signifie que la Canonnière en Piqué est capable de faire quelque chose qu’une autre unité spatiale sans cette capacité ne peut pas faire. Cela dit, Canonnière en Piqué est toujours capable d’attaquer d’autres unités spatiales, ce qui est la règle par défaut pour les unités spatiales. C’est son contrôleur qui choisit le type d’unité que la Canonnière en Piqué attaque.
2. Lorsque « ne peut pas » est utilisé dans le texte d’une capacité de carte, cette capacité ajuste ou remplace une règle normale du jeu. Le joueur contrôlant une carte avec une telle capacité doit suivre ce que dit cette capacité plutôt que la règle par défaut.
3. Les capacités restrictives l’emportent sur les capacités permissives. Si une capacité qui « peut » quelque chose contredit directement une capacité qui « ne peut pas » cette chose, c’est la capacité qui utilise la tournure « ne peut pas » qui s’applique.

Par exemple, si une capacité stipule qu’une unité « peut attaquer une base à cette phase », mais qu’une autre capacité indique que cette unité « ne peut pas attaquer les bases », la capacité « ne peut pas » est celle qui s’applique et l’unité ne peut donc pas attaquer une base à cette phase.
 - a. Les unités **SENTINELLE** peuvent toujours être attaquées, même si elles ont une capacité ou un effet qui dit « ne peut pas être attaquée ».
 - b. Les dégâts inévitables sont toujours infligés, même si une unité ou une base a une capacité ou un effet qui dit « ne peut pas être endommagée ».

5. CHOISIR

1. Lorsqu'une capacité demande à un joueur de « choisir » un élément de jeu, il doit choisir l'élément de jeu qui correspond aux critères spécifiés par la capacité.
2. S'il est demandé de « choisir une unité », cette unité doit être en jeu lors de la résolution de la capacité, sauf indication contraire.
3. S'il est demandé de « choisir un joueur », n'importe quel joueur peut être choisi, y compris le joueur qui résout la capacité.
4. Certaines capacités demandent au joueur de « choisir » un certain nombre d'options dans une liste à puces. Lors de la résolution de ces capacités, le joueur doit choisir une option différente à chaque fois. Les options sont choisies une par une par le joueur, qui peut attendre de voir comment se résout une option avant de choisir la suivante.
5. Lorsqu'une capacité demande à un joueur d'infliger un certain nombre de dégâts « à répartir comme vous voulez » entre des cartes éligibles, le joueur décide quelle quantité de dégâts est placée sur chaque carte éligible, à hauteur de la valeur spécifiée. Le joueur doit infliger tous les dégâts indiqués par la capacité et peut infliger des dégâts au-delà des PV restants d'une carte. Tous les dégâts sont appliqués simultanément.
6. Lorsqu'un joueur doit choisir « un nombre » ou « n'importe quel nombre de », il peut choisir le nombre entier qu'il souhaite, 0 inclus. Si un joueur doit répartir des dégâts sur n'importe quel nombre d'unités, il peut choisir d'infliger des dégâts à 0 unité.

6. COPIE, EXEMPLAIRE

1. Une carte est considérée comme une « copie » d'une autre carte (autrement dit un autre exemplaire identique de cette carte), si les deux cartes ont les mêmes attributs imprimés : le même nom, sous-titre, unicité, type de carte, type d'arène, coût, affinité(s), trait(s), puissance ou modificateur de puissance, PV ou modificateur de PV et capacités. Ne tenez pas compte du texte de rappel (en italique entre parenthèses) lorsque vous évaluez si deux cartes sont des « copies » l'une de l'autre.
2. Une carte peut porter le même nom qu'une autre carte, mais avoir un ou plusieurs attributs imprimés différents. Ces cartes ne sont pas considérées comme des copies l'une de l'autre.
3. Les attributs imprimés permettent de déterminer si une carte est une copie d'une autre carte. Ignorez les modificateurs, capacités ou effets appliqués à une carte pour déterminer s'il s'agit d'une copie d'une autre carte. **Les effets qui modifient les attributs imprimés d'une carte pour les besoins d'une capacité, ne modifient pas ces attributs imprimés lorsqu'il s'agit de déterminer si cette carte est une « copie » d'une autre carte.**
4. Lorsqu'une carte quitte le jeu et y revient plus tard, elle est considérée comme étant une « nouvelle copie » de cette carte pour les besoins des règles du jeu et ne récupère aucun modificateur ou applique aucun effet qui étaient valables pour la carte précédemment en jeu. Elle continue d'être considérée comme une nouvelle copie même si elle change de zone.
*Par exemple, le Gouverneur Régional (SOR #062) a une capacité qui dit « **Une fois jouée** : nommez une carte. Tant que cette unité est en jeu, les adversaires ne peuvent pas jouer la carte nommée. ». Si le Gouverneur Régional est éliminé et rejoué plus tard depuis la défausse, sa capacité « **Une fois jouée** » se déclenchera à nouveau, mais elle ne recommencera pas à empêcher les adversaires de jouer la carte précédemment nommée.*
5. Un joueur peut avoir dans son deck, jusqu'à 3 exemplaires d'une même carte non-leader, non-base, que cette carte soit unique ou non.
6. Un joueur ne peut contrôler que 1 seul exemplaire de chaque carte unique à un moment donné. [Voir 8.30 Unique, Icône Unique](#)
7. Un joueur peut contrôler n'importe quel nombre d'exemplaires d'une carte non unique à un moment donné.

7. DECK VIDE

1. Si un joueur n'a plus de cartes dans son deck, il continue de jouer avec les cartes qu'il a en jeu et en main. Si un joueur devait piocher une carte alors que son deck est vide, il inflige à la place 3 dégâts à sa base pour chaque carte qu'il aurait dû piocher.
Par exemple, si le deck d'un joueur est vide et qu'il devrait piocher 2 cartes pendant la phase de regroupement, il inflige 6 dégâts à sa base à la place.
2. Si une capacité amène un joueur à mélanger, défausser, chercher, révéler ou regarder des cartes d'un deck vide, il ignore cette partie de la capacité.

8. ENTRER EN JEU

1. Une carte entre en jeu lorsqu'elle se déplace d'une zone hors-jeu vers une zone en jeu ou lorsqu'elle est retournée face visible.
2. Les leaders commencent la partie avec leur face Leader en jeu et leur face Leader Unité hors-jeu. Lorsqu'un leader est déployé, sa face Leader Unité entre en jeu. Lorsqu'une unité leader est éliminée, sa face Leader entre en jeu.
3. Chaque fois qu'une carte entre en jeu, elle est considérée comme étant une « nouvelle copie » de cette carte. Cela inclut les cartes jouées depuis les défausses et les cartes qui reviennent en jeu après avoir été secourues.

9. PREMIER/PREMIÈRE, DEUXIÈME, ETC.

1. Les capacités qui font référence à la première occurrence de quelque chose lors d'une phase ou d'un round (par exemple, « Le premier événement joué à cette phase ») font toujours référence à la toute première occurrence de cette phase/round et non pas à la première occurrence qui survient après que la capacité est devenue active. Les capacités qui affectent la première occurrence de quelque chose lors d'une phase/round n'appliquent pas leurs effets rétroactivement s'ils deviennent actifs après que cette première occurrence a eu lieu.
2. Les capacités qui font référence à la « deuxième », « troisième », etc. occurrence de quelque chose lors d'une phase ou d'un round (par exemple, « Le deuxième événement joué à cette phase ») font toujours référence à la deuxième, troisième, etc. occurrence qui a lieu lors de cette phase/round, peu importe à quel moment la capacité est devenue active. Les capacités qui affectent la deuxième, troisième, etc. occurrence de quelque chose lors d'une phase/round, n'appliquent pas leurs effets rétroactivement s'ils deviennent actifs après que cette occurrence a eu lieu.

10. « DANS CE CAS »

1. Certaines capacités utilisent l'expression « dans ce cas » pour préciser qu'une partie de la capacité est soumise à la résolution d'une autre partie de la capacité. Lorsqu'un joueur remplit la condition qui précède « dans ce cas », il doit résoudre le texte conditionnel qui suit « dans ce cas ». L'expression « dans ce cas » indique simplement que la suite de la phrase est soumise à une condition.
Par exemple, l'Agent du BSI (SOR #176) a la capacité « Une fois jouée : vous pouvez révéler un événement de votre main. Dans ce cas, infligez 1 dégât à une unité. ». Si Esther contrôle l'Agent du BSI, elle peut choisir de résoudre la capacité et d'infliger 1 dégât en révélant un événement de sa main. Elle doit avoir un événement dans sa main et elle doit le révéler avant d'infliger 1 dégât. Si elle ne révèle pas d'événement, elle n'inflige aucun dégât.
2. Si un effet de remplacement remplace la résolution du texte qui précède « dans ce cas » par un autre effet, on considère que le joueur qui contrôle la capacité a tout de même résolu ce texte. Il résout donc le texte après « dans ce cas ».

11. IGNORER

1. S'il est demandé à un joueur d'ignorer une capacité de mot-clé, il considère cette capacité comme inactive, comme spécifié par l'effet « ignorer ».
*Par exemple, le mot-clé **SABOTEUR** indique au joueur d'ignorer le mot-clé **SENTINELLE**. Une unité attaquante ayant **SABOTEUR** n'est pas affectée par une unité adverse ayant **SENTINELLE** située dans son arène. Elle peut attaquer soit une unité non-**SENTINELLE** dans cette arène contrôlée par cet adversaire, soit la base de cet adversaire.*
2. Si un joueur est invité à ignorer la pénalité d'affinité d'une carte, il paie le coût de la carte sans ajouter de pénalité d'affinité. On considère que la carte a toujours ses icônes d'affinité pendant que la pénalité d'affinité est ignorée. Ce qui peut déclencher d'autres capacités qui dépendent de l'affinité de la carte. Si d'autres coûts supplémentaires sont appliqués à cette carte, le joueur doit tout de même payer ces coûts supplémentaires.
*Par exemple, la leader Hera Syndulla : Spectre Deux (SOR #008) a la capacité suivante sur les deux faces : « Ignorez la pénalité d'affinité des cartes **SPECTRE** que vous jouez ». Lorsque le propriétaire d'Hera joue une carte ayant le trait **SPECTRE** dont les icônes d'affinité ne correspondent pas aux icônes de Héra ou de sa base, il ne subit aucune pénalité d'affinité. Il doit néanmoins payer le coût de la carte, y compris tout autre coût supplémentaire.*

12. DERNIÈRES INFORMATIONS CONNUES

1. Les « dernières informations connues » sont les informations au sujet d'une carte qui n'est plus en jeu : elles regroupent tout ce qui concernait son état juste avant son retrait du jeu. Les dernières informations connues incluent les attributs de la carte, le contrôleur de la carte, les modificateurs appliqués à la carte, son statut redressée/inclinée, ses améliorations attachées et la façon dont la carte a été éliminée ou retirée du jeu. Les dernières informations connues sont principalement utilisées lors de la résolution des capacités « Une fois éliminée ».
Par exemple, si une unité possède une capacité « Une fois éliminée » qui inflige à une base un nombre de dégâts égaux à sa puissance, les dégâts infligés prendrait en compte tout modificateur de puissance qu'avait cette unité au moment du déclenchement de la capacité.
2. Les dernières informations connues servent uniquement de référence. Les autres capacités disponibles sur la carte qui a quitté le jeu, ne sont pas actives lorsque l'on résout ses capacités « Une fois éliminée ».

13. QUITTER LE JEU

1. Une carte « quitte le jeu » lorsqu'elle passe d'une zone en jeu à une zone hors-jeu ou lorsqu'elle est retournée face cachée. L'élimination d'une unité qui est en jeu ou son retour dans la main de son propriétaire a pour conséquence que cette unité « quitte le jeu ». Si une unité quitte le jeu, toutes les améliorations qui lui sont attachées sont éliminées, mais les effets persistants ou retardés de ses capacités restent actifs.
2. Lorsqu'un leader est déployé, sa face Leader quitte le jeu. Lorsqu'une unité leader est éliminée, sa face Leader Unité quitte le jeu et la carte est remise dans la zone Base, en position « inclinée », face Leader visible.

14. REGARDER

1. Lorsqu'il est demandé à un joueur de « regarder » des cartes dans une zone spécifique, il prend les cartes concernées et les consulte, tout en évitant de les montrer aux autres joueurs. Le joueur ne peut pas changer l'ordre de ces cartes. Après les avoir consulté, il les remet dans leur zone, dans le même ordre et avec le même statut (face visible ou face cachée) que précédemment, sauf indication contraire.
2. Les cartes regardées ne sont pas considérées comme ayant quitté la zone dans laquelle elles se trouvaient à l'origine, sauf indication contraire.

15. PERDRE QUELQUE CHOSE

1. Si une capacité fait « perdre » un mot-clé à une unité, l'unité cesse d'avoir ce mot-clé et toutes les capacités que lui accorde ce mot-clé lorsque l'effet « perdre » est résolu et ce pour la durée indiquée. L'unité ne peut regagner ce mot-clé pendant la durée de cet effet.

*Par exemple, Samir joue Soldat des Forces Spéciales (SOR #140) qui a la capacité « Une fois jouée : une unité perd **SENTINELLE** pour cette phase. » Samir choisit de faire perdre **SENTINELLE** au Patrouilleur de Système (SOR #066) de David pour la phase. Si David joue Protecteur (SOR #057) sur son Patrouilleur de Système, celui-ci ne regagne pas **SENTINELLE** tant que cette phase n'est pas terminée.*
2. Si une capacité fait perdre à une carte toutes ses capacités, la carte cesse d'avoir des capacités, y compris celles qui lui ont été données par d'autres cartes et ce pour la durée indiquée. La carte ne peut regagner des capacités pendant la durée de cet effet.

16. MODIFICATEURS

1. Un « modificateur » fait référence à un changement de la valeur imprimée sur une carte par le biais d'une capacité appliquée à cette carte ou grâce à une amélioration attachée à cette carte. Lorsqu'un modificateur est appliqué à une valeur imprimée, il crée une valeur modifiée qui est utilisée lors de la résolution de capacités ou d'actions qui dépendent de cette valeur. La valeur modifiée d'une carte est considérée comme une information publique pour tous les joueurs.

Exemple de modificateur : « Donnez +1/+1 à une unité pour cette phase » qui modifie la puissance et les PV d'une unité jusqu'à la fin de la phase.
2. Lorsque vous calculez une valeur modifiée, prenez la valeur imprimée, puis appliquez les modificateurs qui augmentent cette valeur avant d'appliquer ceux qui la font baisser.
3. Les modificateurs sont cumulatifs. Chaque fois qu'un nouveau modificateur est appliqué à une valeur, celle-ci est recalculée immédiatement, en tenant compte de la valeur imprimée et de tous les modificateurs actifs.
4. Une valeur ne peut être modifiée en dessous de 0. Si une valeur devait être modifiée en dessous de 0, considérez cette valeur comme étant égale à 0 à la place. Cependant, tout nouveau modificateur appliqué par la suite tiendra toujours compte de tous les modificateurs précédents appliqués à cette valeur.

*Par exemple, Keith joue Ouvrir un Passage (SOR #076) et donne au Fier-à-bras de la Cantina (SOR #157) de son adversaire -2/-2 pour la phase. La puissance imprimée de Fier-à-bras de la Cantina est de 0 et bien qu'elle ait un malus de -2, sa puissance est toujours considérée comme étant égale à 0. Si l'adversaire de Keith attaque avec son Fier-à-bras de la Cantina, son **Raid 2** lui donne +2/+0, mais le -2/-2 qui lui a été appliqué lors de cette phase est toujours pris en compte et le Fier-à-bras de la Cantina attaque avec une puissance totale de 0.*
5. Modifier le coût
 - a. Le coût d'une carte peut être modifié par des capacités. Tout modificateur du coût d'une carte doit être appliqué lors du paiement du coût de la carte. Si le joueur ne peut pas payer le coût modifié de la carte, il ne peut pas jouer cette carte.
 - b. Les modificateurs du coût d'une carte ne sont appliqués que lorsque la carte est en train d'être jouée. À tout autre moment, le coût de la carte est égal à sa valeur imprimée. [Voir 6.2. Jouer une carte](#)
 - c. La pénalité d'affinité est un modificateur spécial du coût d'une carte. Lorsqu'un joueur tente de jouer une carte ayant des icônes d'affinité qui ne sont pas fournies par le leader et/ou la base de ce joueur, il subit une pénalité d'affinité et doit payer 2 ressources supplémentaires pour chaque icône manquante.
 - d. Les capacités qui permettent à un joueur de jouer une carte « gratuitement » contournent tous les modificateurs du coût de cette carte, y compris la pénalité d'affinité. Le joueur doit tout de même payer tous les coûts supplémentaires qui ne sont pas des coûts en ressources.

- e. Si une capacité affecte une carte ayant un « coût » spécifique, cette capacité se réfère uniquement au coût imprimé de la carte. Elle ne prend pas en compte les modificateurs au coût de la carte qui pourraient être appliqués au moment de la jouer.

*Par exemple, Chewbacca : Carpette Ambulante (SOR #003) a une capacité d'action permettant à son contrôleur de jouer une unité de sa main dont le coût est de 3 ou moins et de lui donner **SENTINELLE**. Une carte éligible pour cette capacité est une carte dont le coût imprimé est inférieur ou égal à 3, sans tenir compte d'éventuels modificateurs de coût lorsqu'elle serait jouée. Disons que le contrôleur de Chewbacca a l'intention de jouer un Death Trooper (SOR #033), sachant qu'il subira une pénalité d'affinité de 2 ressources en le jouant. Il peut incliner Chewbacca, **montrer** le Death Trooper à son adversaire et payer son coût modifié de 5 ressources, puis le mettre en jeu et lui donner **SENTINELLE**. Ceci est autorisé parce que les capacités qui vérifient les coûts, ne prennent en compte que le coût « imprimé » d'une carte, pas son coût modifié, ni le nombre de ressources dépensées pour la jouer.*

6. Modifier la puissance

- a. La puissance d'une unité peut être modifiée par des améliorations ou des capacités.
- b. Les modificateurs de la puissance d'une carte ne s'appliquent à la carte que lorsqu'elle est en jeu. Si la carte quitte le jeu, elle perd tout modificateur de sa puissance. Cependant, lors de la résolution d'une capacité « **Une fois éliminée** » d'une telle carte, utilisez la dernière valeur de puissance connue de cette carte.
- c. Une amélioration modifie la puissance de l'unité attachée tant que cette amélioration est attachée à cette unité. Si plusieurs améliorations sont attachées à une unité, leurs modificateurs de puissance se cumulent.

7. Modification des PV

- a. Les PV d'une unité peuvent être modifiés par des améliorations ou des capacités.
- b. Pour déterminer les PV restants d'une carte, soustrayez le nombre de dégâts sur elle de ses PV modifiés. Si ses PV restants sont de 0 ou moins, cette carte est éliminée.
- c. Les modificateurs des PV d'une carte ne s'appliquent à la carte que lorsqu'elle est en jeu. Si la carte quitte le jeu, elle perd tout modificateur de ses PV.
- d. Une amélioration modifie les PV de l'unité attachée tant que cette amélioration est attachée à cette unité. Si plusieurs améliorations sont attachées à une unité, leurs modificateurs de PV se cumulent.
- e. Si le retrait d'une amélioration ou l'expiration d'un effet implique que les PV restants d'une unité tombent à 0 ou moins, éliminez immédiatement cette unité.

17. « DOIT »

1. Si la capacité d'une carte indique qu'un effet « doit » se produire ou qu'un choix spécifique « doit » être fait, le joueur doit résoudre autant que possible la capacité de la manière spécifiée.
2. Si une capacité de carte ayant le mot « doit » contredit directement une capacité de carte qui utilise le mot « peut », alors la capacité « doit » est prioritaire, c'est elle qui s'applique.
- Par exemple, si une capacité active indique qu'une unité « peut se redresser et attaquer une unité ennemie à ce round », mais qu'une autre capacité, elle aussi active, stipule que l'unité « doit attaquer une base lors de sa prochaine attaque à ce round », la capacité avec « doit » est prioritaire et l'unité ne pourra attaquer qu'une base lors de ce round.*
3. Si une capacité de carte ayant le mot « doit » contredit directement une capacité de carte qui utilise la mention « ne peut pas », alors la capacité « ne peut pas » est prioritaire, c'est elle qui s'applique.
- Par exemple, si une capacité active indique qu'une unité « doit attaquer une base à ce round », mais qu'une autre capacité, elle aussi active, indique que cette unité « ne peut pas attaquer de base », alors la capacité « ne peut pas » est prioritaire et l'unité ne pourra pas attaquer de base.*

18. NOMMER UNE CARTE

1. Si une capacité demande à un joueur de « nommer une carte », il indique clairement le nom de n'importe quelle carte de *Star Wars : Unlimited* (en prononçant son nom à haute voix) et applique le reste de la capacité à toutes les cartes portant ce nom dans le jeu. Ces capacités ne prennent pas en compte les sous-titres et icônes uniques ; le joueur n'a pas besoin de spécifier un sous-titre ou de préciser si la carte est unique lorsqu'il nomme une carte.
2. Deux cartes « partagent le même nom » si leur nom complet est identique. Peu importe que les deux cartes aient le même sous-titre ou des sous-titres différents.

19. AUTRE, UNE AUTRE

1. Une carte dont la capacité utilise « autre » ou « une autre » ne peut pas s'appliquer à elle-même les effets de sa capacité.
Par exemple, Bail Organa (SOR #094) a une capacité d'action qui donne un jeton Expérience à « une autre » unité amie. Le contrôleur de Bail ne peut pas utiliser cette capacité pour donner le jeton Expérience à Bail. Il doit donner le jeton à une unité amie différente.
2. Une capacité peut utiliser les termes « autre », « une autre » ou « différente » pour séparer la première carte qu'elle affecte d'une ou d'autres cartes qu'elle affecte.
Par exemple, Barrage Dévastateur (SOR #092) est un événement qui donne +2/+2 à une unité amie pour la phase et qui inflige des dégâts à n'importe quel nombre d'autres unités. Le « autres » dans cette capacité signifie que les dégâts ne peuvent pas être appliqués à l'unité amie bénéficiant du +2/+2.

20. RESTRICTIONS DE JEU

1. Une restriction de jeu est une condition qui empêche une carte d'être jouée. Les restrictions de jeu sont vérifiées avant de payer les coûts pour jouer la carte.
2. L'expression « À attacher à » est une restriction de jeu que l'on trouve sur certaines améliorations, indiquant un type spécifique d'unité qui pourra recevoir cette amélioration. S'il n'y a pas d'unité éligible en jeu à laquelle l'amélioration peut être attachée, l'amélioration ne peut pas être jouée.
Par exemple, le Sabre Laser Jedi (SOR #054) est une amélioration qui a une restriction de jeu : « À attacher à une unité non-VEHICULE ». Pour jouer le Sabre Laser Jedi, il doit y avoir une unité éligible en jeu à laquelle il peut être attaché, c'est-à-dire n'importe quelle unité sans le trait VEHICULE. S'il n'y a pas d'unité sans ce trait en jeu, le Sabre Laser Jedi ne peut pas être joué.
3. L'expression « ne peut pas jouer » est une restriction de jeu utilisée par certaines capacités de carte. Un joueur ne peut pas jouer le type de carte spécifié tant que la capacité est en vigueur.
Par exemple, le Gouverneur Régional (SOR #062) a la capacité : « Nommez une carte. Tant que cette unité est en jeu, les adversaires ne peuvent pas jouer la carte nommée ». Cette capacité est une restriction de jeu qui empêche les adversaires de jouer la carte nommée lorsque le Gouverneur Régional est en jeu.

21. PRÉVENIR (LES DÉGÂTS)

1. Si une capacité « prévient » tous les dégâts qui devraient être infligés à une unité ou une base, ne placez pas de pion Dégât sur cette unité ou cette base. Les dégâts ne sont pas considérés comme étant infligés à cette unité ou à cette base, et les capacités qui devraient se déclencher suite à des dégâts infligés ne se déclenchent pas.
2. Si une capacité « prévient » un nombre spécifique de dégâts qui devraient être infligés à une unité ou une base, diminuez d'autant le nombre de pions Dégât à placer sur cette unité ou cette base. Si tous les dégâts devaient être ainsi prévenus, les capacités qui devraient se déclencher suite à des dégâts infligés ne se déclenchent pas.

22. IMPRIMÉ

1. « Imprimé » est un terme utilisé dans les règles pour désigner un attribut physiquement imprimé sur une carte afin de différencier cet attribut des modificateurs, capacités et effets appliqués à la carte. Ce terme est utilisé afin de faciliter les explications de règles, comme par exemple, expliquer les étapes de la modification du coût d'une carte.

23. HASARD, ALÉATOIREMENT

1. Lorsque vous devez sélectionner quelque chose aléatoirement parmi un ensemble d'options ou de cartes, toute méthode convenue par les deux joueurs est acceptable, à condition que chaque option ait la même probabilité d'être obtenue par cette méthode (par exemple, tirer à pile ou face pour choisir entre deux options).

24. CAPACITÉS RÉFÉRENTIELLES

1. Une capacité référentielle est une capacité qui fait référence à une carte spécifique par son nom.
2. La plupart des capacités référentielles ont un effet qui se produit si un joueur contrôle une carte portant le nom spécifié. Une capacité référentielle ne tient compte que du nom de la carte, elle ne tient pas compte de son sous-titre ou de son type.
Par exemple, le Garde Royal de l'Empereur (SOR #082) a la capacité : « Tant que vous contrôlez l'Empereur Palpatine, cette unité a +0/+1. » Cette capacité confère au Garde Royal de l'Empereur une augmentation de ses PV si son contrôleur contrôle également l'Empereur Palpatine en tant que leader ou unité.

3. Certaines améliorations ont des capacités référentielles qui ajoutent un effet particulier si l'unité attachée est l'unité nommée. Une telle amélioration peut être attachée à une unité qui ne porte pas le nom spécifié, mais la partie de la capacité qui fait référence à l'unité nommée ne sera alors pas résolue.

*Par exemple, le Sabre Laser de Vador (SOR #136) a une capacité « Une fois jouée : si l'unité attachée est Dark Vador, vous pouvez infliger 4 dégâts à une unité terrestre. ». Un joueur peut attacher le Sabre Laser de Vador à une unité non-**VÉHICULE** autre que Dark Vador, mais il ne pourra infliger 4 dégâts que si l'unité attachée est Dark Vador.*

25. RENDVOYER

1. Certaines capacités de carte permettent de « renvoyer » un type de carte spécifique dans la main de son propriétaire. Par défaut, seules les cartes qui sont en jeu peuvent être ainsi renvoyées. Une capacité doit spécifier explicitement que la carte provient d'une zone hors-jeu pour pouvoir la récupérer d'une telle zone. Une carte doit avoir été en main précédemment afin de pouvoir être renvoyée dans la main de son propriétaire.

Par exemple, une capacité qui dit « Renvoyez dans la main de son propriétaire une unité non-leader » ne peut renvoyer qu'une unité en jeu dans la main de son propriétaire ; cette capacité ne peut pas renvoyer une unité à partir d'une autre zone. Cependant, une capacité qui dit « Renvoyez dans votre main une unité de votre défausse », indique explicitement qu'elle renvoie une unité de la défausse dans la main de son propriétaire.

2. Une carte qui est renvoyée du jeu dans la main de son propriétaire n'est pas considérée comme ayant été éliminée.

26. RÉVÉLER

1. « Révéler » une carte signifie rendre temporairement publique les informations d'une carte en la montrant à tous les joueurs. Des capacités peuvent amener un joueur à révéler des cartes de son deck, de sa main ou de sa zone Ressources.
2. Quand un joueur doit révéler une ou plusieurs cartes de sa main, il choisit les cartes à révéler qui correspondent à celles que demande la capacité.
3. Une carte révélée n'est pas considérée comme ayant quitté la zone d'où elle a été révélée, sauf indication contraire.
4. Une fois qu'une capacité de révélation a été résolue, remettez les cartes révélées dans leurs zones respectives, avec le même statut (face visible/cachée, redressé/incliné) qu'elles avaient avant d'être révélées. Si une carte était considérée comme une information cachée avant d'être révélée, elle est à nouveau considérée comme étant une information cachée.
5. Si un joueur a révélé une carte à son adversaire, ce dernier ne peut plus demander à voir cette carte une fois qu'elle est retournée dans sa zone. L'adversaire ne peut voir cette carte que si une autre capacité provoque la révélation de la carte ou si cette carte se retrouve face visible plus tard.
6. Lorsqu'il est demandé à un joueur de révéler une ressource, il doit montrer la face visible de la carte (la face sur laquelle se trouvent ses attributs) à tous les joueurs.

27. CHERCHER

1. Lorsqu'une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte dans un deck, il regarde un certain nombre de cartes de ce deck pour en trouver une ou plusieurs (ayant l'attribut spécifié si la capacité en indique un). Le joueur choisit alors une ou plusieurs cartes (comme indiqué par la capacité) et remet les autres dans le deck comme indiqué ci-dessous. La capacité indique ensuite au joueur ce qu'il doit faire avec la ou les carte(s) qu'il a choisie(s). Le joueur peut également choisir de résoudre la capacité comme si aucune carte appropriée n'avait été trouvée.
2. Si une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte parmi les X cartes du dessus d'un deck, une fois la recherche terminée, le joueur met toutes les cartes non choisies sous ce deck dans un ordre aléatoire. Si une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte dans tout un deck, une fois la recherche terminée, le propriétaire du deck le mélange. Si une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte dans la main d'un autre joueur, une fois la recherche terminée, le joueur qui a fait la recherche remet à l'autre joueur toutes les cartes non choisies.
3. Lorsqu'il est en train d'effectuer une recherche dans une zone dont les cartes sont des informations cachées, le joueur doit garder les cartes consultées à l'abri du regard des autres joueurs pour qui ces cartes sont des informations cachées.
4. Lors de la recherche, si plusieurs cartes possèdent l'attribut spécifié par la capacité, le joueur peut choisir quelle(s) carte(s) retenir.
5. Lors de la recherche, si aucune carte n'a l'attribut spécifié par la capacité, le joueur résout quand même la capacité autant que possible.
6. Un joueur n'est pas obligé de révéler des informations cachées pour résoudre une capacité de recherche. Ce joueur doit néanmoins faire tout ce qu'il peut lors de la résolution d'une telle capacité, jusqu'au point où une information cachée serait révélée.

7. Les cartes consultées dans un deck ne sont pas considérées comme quittant le deck pendant la recherche. Les cartes choisies lors d'une recherche sont considérées comme étant dans la zone Deck (mais plus dans le deck lui-même) jusqu'à ce qu'elles soient placées dans une zone différente en les piochant, les défaussant ou en les jouant.
8. Lorsqu'une capacité demande à un joueur de jouer une carte après l'avoir trouvée à la suite d'une recherche, toutes les restrictions entourant cette recherche s'appliquent également à l'action « Jouer une carte » modifiée. Toute carte qui serait injouable ou devenue injouable à la suite des changements de l'état de la partie doit être renvoyée sous le deck.

Par exemple, si une capacité demande à un joueur « cherchez une amélioration dans votre deck et jouez-la », ce joueur doit jouer la carte choisie en tant qu'amélioration. S'il n'y a aucune unité en jeu, lorsque le joueur tente de jouer la carte choisie, la carte est mise sous le deck de ce joueur.

28. PRENDRE LE CONTRÔLE

1. Si une capacité demande à un joueur de « prendre le contrôle » d'une carte, ce joueur devient le contrôleur de cette carte et le reste jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu ou que son adversaire en prenne le contrôle.
 - a. Si la carte est une unité, elle conserve son statut « redressé » ou « incliné » et tous les pions Dégât qui sont dessus. Toutes les améliorations qui lui sont attachées, restent attachées et conservent leur contrôleur d'origine. Son nouveau contrôleur oriente l'unité dans son arène pour qu'elle soit face à lui.
 - b. Si la carte est une amélioration, elle reste sur l'unité à laquelle elle est attachée, sauf indication contraire.
 - c. Si la carte est une ressource, elle conserve son statut « redressé » ou « incliné » et est déplacée vers la zone Ressources de son nouveau contrôleur.
2. Lorsqu'une unité est éliminée, elle est placée dans la défausse de son propriétaire, mais toutes les capacités « Une fois éliminée » sont résolues par le joueur qui la contrôlait lorsqu'elle a été éliminée.
3. Si le contrôle d'une unité qui attaque ou défend change au cours de l'attaque, cette unité n'est plus considérée comme faisant partie de l'attaque, et n'est plus considérée comme étant un attaquant ou un défenseur.

29. « PUIS »

1. Si une capacité contient deux effets séparés par le mot « puis », la capacité est résolue en résolvant le premier effet, suivi de la résolution du deuxième effet. Si le premier effet peut être résolu, il doit l'être autant que possible avant que l'effet décrit après « puis » puisse être résolu. Si le premier effet ne peut pas être résolu, le deuxième effet est quand même résolu.

Par exemple, Sacrifice Héroïque (SOR #150) a le texte suivant : « Piochez une carte, puis attaquez avec une unité ». Le joueur qui résout la capacité doit piocher une carte ou tenter d'en piocher une avant d'effectuer l'attaque.
2. Les capacités déclenchées par l'un ou l'autre des effets ne sont pas résolues tant que les deux effets n'ont pas fini leur résolution.
[Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

30. UNIQUE, ICÔNE UNIQUE (✦)

1. Une carte unique est identifiable à l'icône Unique (✦) placée devant son nom. Les cartes uniques représentent des personnages, des objets ou des vaisseaux emblématiques de l'univers Star Wars. Le terme « unicité » désigne le caractère unique ou non d'une carte.
2. Chaque carte unique a un sous-titre qui la différencie des autres cartes uniques qui portent le même nom.
3. Un joueur ne peut contrôler qu'un seul exemplaire - même titre et sous-titre - de chaque carte unique à un moment donné. Si un joueur a plus d'un exemplaire d'une même carte unique en jeu sous son contrôle au même moment, il doit en éliminer une. L'élimination de l'un de ces exemplaires est immédiate et n'est pas une capacité déclenchée. Le joueur doit tout de même résoudre toute capacité qui se déclenche lorsque l'une de ces copies est jouée ou éliminée.

Par exemple, Luke Skywalker : Ami fidèle (SOR #005) et Luke Skywalker : Chevalier Jedi (SOR #051) ont des sous-titres différents, un joueur peut avoir ces deux cartes sous son contrôle en même temps.
 - a. La limite du nombre d'exemplaire d'une carte unique s'applique à tous les exemplaires en jeu de la carte unique, peu importe la façon dont cette carte est en jeu.

Par exemple, Hera Syndulla : Nous Avons Assez Perdu (JTL #047) est une unité PILOTE unique. Si Adeline contrôle un exemplaire de Hera Syndulla : Nous Avons Assez Perdu attaché à une unité spatiale VÉHICULE et joue une autre Hera Syndulla : Nous Avons Assez Perdu en tant qu'unité terrestre, elle devra en éliminer une des deux conformément à la règle d'unicité.
4. La limite d'un seul exemplaire ne concerne que les cartes uniques en jeu et n'affecte pas les cartes de la main, du deck, de la défausse ou de la zone Ressources d'un joueur.

5. La limite d'un seul exemplaire est propre à chaque joueur. Un joueur et son adversaire peuvent chacun contrôler un exemplaire de la même carte unique **ayant le même sous-titre**, au même moment.
6. Certaines capacités vérifient qu'une carte est unique. Ces capacités utilisent généralement l'icône Unique (✚) pour se référer aux cartes uniques.

31. « JUSQU'À », « AVEC UN MAXIMUM DE »

1. Lors de la résolution d'une capacité utilisant la mention « jusqu'à X », « avec un maximum de X » (X est un nombre), le joueur choisit un nombre entier entre 0 et X pour résoudre la capacité.
2. S'il est demandé à un joueur d'« éliminer jusqu'à X » cartes, mais qu'il en élimine 0, on considère qu'il n'a pas éliminé de cartes.
3. S'il est demandé à un joueur d'« infliger jusqu'à X » dégâts, mais qu'il en inflige 0, on considère qu'il n'a pas infligé de dégâts.
4. S'il est demandé à un joueur de « soigner jusqu'à X » dégâts, mais qu'il soigne 0, on considère qu'il n'a pas soigné de dégâts.
5. S'il est demandé à un joueur d'« attaquer avec un maximum de X unités », mais qu'il attaque avec 0 unité, on considère qu'il n'a pas effectué d'attaques.

32. VOUS

1. Lorsqu'une carte se réfère à « vous », elle se réfère à son contrôleur.
2. Si la condition d'une capacité déclenchée se réfère au moment où « vous » faites quelque chose, comme « **Quand vous infligez des dégâts** », elle se réfère aux cartes que vous contrôlez ou aux capacités que vous résolvez.

33. « VOUS POUVEZ »

1. Si une capacité utilise la tournure « vous pouvez », le joueur peut choisir de résoudre ou non la capacité de la manière indiquée après « vous pouvez... ». Si le joueur choisit de résoudre le texte qui suit « vous pouvez », il doit en résoudre la plus grande partie possible.
2. Certaines capacités avec « vous pouvez » sont accompagnées de la mention « Dans ce cas ». Si le joueur résout la partie « vous pouvez » de la capacité dans son intégralité, le joueur doit alors résoudre la partie « Dans ce cas » de la capacité. S'il ne résout pas entièrement la partie « vous pouvez », il ignore la seconde.

*Par exemple, l'Agent du BSI (SOR #176) a une capacité qui dit : « **Une fois jouée** : vous pouvez révéler un événement de votre main. Dans ce cas, infligez 1 dégât à une unité ». Si Elodie contrôle l'Agent du BSI, elle peut choisir de résoudre la capacité et d'infliger 1 dégât en révélant un événement de sa main. Elle doit avoir un événement en main pour faire cela et elle doit le révéler avant d'infliger 1 dégât. Si elle ne révèle pas d'événement, elle n'inflige aucun dégât.*
3. Certaines capacités avec « vous pouvez » sont accompagnées de la précision « Utilisez cette capacité qu'une seule fois par round. » Si un joueur choisit de résoudre le texte qui suit « vous pouvez », il ne peut pas choisir de résoudre ce texte à nouveau pendant ce round, même si la capacité est déclenchée une nouvelle fois. La capacité est seulement considérée comme « utilisée » si le joueur qui la résout choisit de résoudre le texte qui suit « vous pouvez ».

*Par exemple, l'Agent Kallus (SOR #115) a une capacité qui dit, « **Quand une autre unité unique est éliminée** : vous pouvez piocher une carte. Utilisez cette capacité qu'une seule fois par round ». Si Samia contrôle l'Agent Kallus quand une autre unité unique est éliminée, elle peut choisir de résoudre la capacité et piocher une carte. Si elle le fait, elle ne peut plus utiliser cette capacité jusqu'au prochain round. Si elle choisit de ne pas piocher de carte, elle peut choisir de résoudre cette capacité et de piocher une carte lorsqu'une unité unique différente sera éliminée plus tard lors du même round.*

34. CAPTURE

1. Si une capacité demande à une unité de « capturer » une autre unité, retirez tous les pions Dégât et éliminez toutes les améliorations de l'unité qui va être capturée, puis placez-la face cachée sous l'unité qui la capture. Une carte capturée quitte le jeu au moment de sa capture et est considérée hors-jeu durant sa détention. Une carte capturée reste une information publique consultable par tous les joueurs.

 - a. Si une unité qui est supposée en capturer une autre, n'est plus en jeu au moment de résoudre un effet de capture, ignorez complètement cette partie de l'effet.
2. Une unité qui a capturé une ou plusieurs unités « garde » ces unités. On se réfère à elle comme étant « l'unité gardienne ».
3. Si une capacité demande à un joueur de secourir une unité capturée, elle est retirée de l'unité gardienne et retournée face visible, puis remise en jeu, inclinée, sous le contrôle de son propriétaire. On considère qu'elle entre en jeu, mais elle n'est pas « jouée » et ne déclenche donc pas ses capacités « **Une fois jouée** ».
4. Si une unité gardienne quitte le jeu, secourez immédiatement toutes les cartes capturées qui étaient dessous cette unité gardienne.

5. Si un jeton Unité est capturé, mettez-le de côté à la place. Il est tout de même considéré comme ayant quitté le jeu.

35. « POUR CHAQUE »

1. Les capacités qui utilisent la mention « pour chaque » pour créer de multiples effets sont résolues en déterminant comment chaque effet de la capacité va être résolu, puis en résolvant tous les effets simultanément.
- Par exemple, Létalité Calculée (SHD #039) est un évènement qui dit « Éliminez une unité non-leader qui coûte 3 ou moins. Pour chaque amélioration qui était sur cette unité, donnez un jeton Expérience à une unité amie. » Pour résoudre la deuxième partie de cette capacité, le joueur qui a joué cet évènement détermine la quantité de jetons Expérience qu'il va récupérer et les unités auxquelles il va en donner, puis donne tous les jetons Expérience simultanément.*
- a. Si une capacité qui utilise la mention « pour chaque » inflige une certaine quantité de dégâts, tous les dégâts sont calculés et infligés au sein d'une seule et même occurrence de dégâts.

36. DÉGÂTS INDIRECTS

1. Certaines capacités demandent aux joueurs d'infliger des dégâts indirects à un joueur. Pour infliger X dégâts indirects, choisissez un joueur. Ce joueur doit assigner X dégâts inévitables (c'est-à-dire des dégâts qui ne peuvent pas être prévenus), à répartir comme il veut, entre ses unités et sa base.
2. Les dégâts indirects sont inévitables, ce qui signifie qu'ils ignorent les effets qui pourraient prévenir les dégâts subis par l'unité choisie, y compris les jetons Bouclier et les capacités telles que « cette unité ne peut pas être endommagée ».
- a. Si des dégâts indirects sont infligés à une unité qui a un ou plusieurs jetons Bouclier, les dégâts sont placés sur l'unité, comme si elle ne disposait d'aucun bouclier. Les jetons Bouclier ne sont ni éliminés, ni affectés par ces dégâts.
3. Un joueur ne peut pas assigner à une unité un nombre de dégâts indirects supérieur à ses PV restants.
4. On considère que les dégâts indirects sont infligés par le joueur qui contrôle la capacité qui provoque ces dégâts indirects, peu importe la personne qui assigne les dégâts. Les dégâts indirects infligés par la capacité d'une unité sont considérés comme étant des dégâts infligés par cette unité.
5. Tous les dégâts indirects infligés par une même capacité sont infligés simultanément.

37. DÉPLACER

1. Si une capacité demande à un joueur de « déplacer » une carte vers une arène, placez cette carte en tant qu'unité dans cette arène. Toutes les améliorations et tous les dégâts sur cette carte se déplacent avec elle. Elle conserve également son statut incliné/redressé.
2. Lorsqu'une carte se déplace vers une arène en tant qu'unité, elle n'est pas considérée comme entrant en jeu ou quittant le jeu.

38. LA FORCE

1. « La Force » est une mécanique de jeu qui tourne autour d'un jeton spécial : le jeton Force. Ce jeton est créé dans la zone Base du joueur. Un joueur ne peut contrôler qu'un seul jeton Force à la fois. S'il est demandé au joueur de créer son jeton Force alors qu'il en contrôle déjà un, il ignore cette partie de la capacité.
2. Lorsqu'une capacité précise à un joueur que « la Force est avec lui », ce joueur crée son jeton Force.
3. Certaines capacités de carte cherchent à savoir si « la Force est avec vous ». Cette affirmation est vraie si le joueur a le contrôle de son jeton Force.
4. Lorsqu'une capacité demande à un joueur d'« utiliser la Force », il peut éliminer son jeton Force. Dans ce cas, on considère que le joueur a utilisé la Force. Un joueur ne peut pas utiliser la Force s'il ne contrôle pas son jeton Force.

39. DÉVOILER

1. Si une capacité demande à un joueur de « dévoiler » une combinaison d'icône d'affinité, il le fait en révélant n'importe quel nombre de cartes de sa main. Si les cartes révélées disposent de suffisamment d'icônes d'affinité pour représenter la combinaison spécifiée, alors la condition de dévoilement est remplie et le reste de la capacité est résolue.
2. Pour remplir une condition de dévoilement, un joueur peut révéler plus de cartes que nécessaire.
3. Si un joueur ne peut pas remplir la condition de dévoilement, on considère qu'il n'a pas révélé de cartes pour les besoins des autres capacités.

9. FORMAT CONSTRUIT - DEUX JOUEURS

1. GÉNÉRALITÉS

1. Il existe plusieurs formats de jeu pour *Star Wars : Unlimited*. Un format de jeu est défini par le nombre de joueurs et la façon de construire les decks. Cette section décrit les formats Construit pour jouer à deux.
2. Un format « Construit » est un format dans lequel les joueurs construisent leurs decks à l'avance, avant de se rencontrer, à partir des cartes de leur propre collection.
3. Sauf indication contraire, toutes les règles de ce Compendium s'appliquent à tous les formats Construit.

2. FORMAT PREMIER

1. Généralités
 - a. Le format Premier est un format Construit pour deux joueurs. Les Decks de Démarrage préconstruits sont valides pour ce type de format.
2. Construction du deck
 - a. Un deck au format Premier doit contenir :
 - Exactement 1 leader
 - Exactement 1 base
 - Un minimum de 50 autres cartes (unités, événements, améliorations).
 - b. Un deck Premier ne peut pas contenir plus de 3 exemplaires d'une même carte (unité, événement, amélioration).
 - c. Un deck Premier peut être accompagné d'une réserve (sideboard) de 10 cartes max.

3. FORMAT TRILOGY

1. Généralités
 - a. Le format Trilogy est un format Construit pour deux joueurs pour lequel les joueurs préparent trois decks et jouent un match spécial au meilleur des trois manches (Bo3).
2. Construction des decks
 - a. Chaque deck du format Trilogy doit contenir :
 - Exactement 1 leader
 - Exactement 1 base
 - Un minimum de 50 autres cartes (unités, événements, améliorations).
 - b. Toutes les restrictions qui s'appliquent normalement à un deck Premier s'appliquent également à l'ensemble des trois decks Trilogy. Sauf mention contraire, un ensemble de trois decks Trilogy ne peut pas intégrer plus de 1 exemplaire d'un même leader ou base et plus de 3 exemplaires d'une même unité, événement ou amélioration, répartis comme vous voulez entre les trois decks.
 - c. Les decks Trilogy n'utilisent pas de réserve de cartes (sideboard).
3. Au meilleur des 3 manches (BO3)
 - a. Les joueurs commencent un match au format Trilogy par une phase de bannissement. Lors de cette phase de bannissement, chaque joueur présente à son adversaire ses trois paires leader-base. Celui-ci choisit secrètement l'une de ces paires à bannir. Les deux joueurs révèlent alors simultanément leur choix. Les decks choisis sont mis de côté et sont indisponibles pour toute la durée du match. Chaque joueur choisit secrètement parmi ses deux decks restants, celui avec lequel il va jouer la première manche. Les deux decks sont ensuite révélés simultanément.
 - b. Lorsqu'une manche se termine, le deck gagnant est mis de côté et devient indisponible pour le reste du match. En cas d'égalité, les joueurs doivent rejouer une manche avec le même deck. Le premier joueur à gagner deux manches, remporte le match.
 - c. Si un joueur perd la première manche du match, il peut choisir de jouer la 2e manche avec le même deck ou avec son autre deck disponible. Le gagnant de la première manche n'aura pas d'autre choix que de jouer avec son autre deck disponible.

1. GÉNÉRALITÉS

1. Il existe plusieurs formats de jeu pour *Star Wars : Unlimited*. Un format de jeu est défini par le nombre de joueurs et la façon de construire les decks. Cette section décrit les formats Limité suivants : Scellé et Draft.
2. Un format « Limité » est un format dans lequel un groupe de joueurs se réunit et où chaque joueur construira son deck à l'aide de cartes de boosters qu'ils auront ouvert ensemble au même moment.
3. Sauf indication contraire, toutes les règles du Compendium s'appliquent à tous les formats Limité.

2. FORMAT SCELLÉ

1. Généralités
 - a. Le format scellé est un format Limité dans lequel chaque joueur ouvre six boosters d'un seul set de *Star Wars : Unlimited* et utilise ces cartes pour construire son propre deck.
2. Construction de deck
 - a. Un deck au format Scellé doit contenir :
 - Exactement 1 leader
 - Exactement 1 base
 - Un minimum de 30 autres cartes (unités, événements et améliorations).
 - b. Un joueur peut utiliser pour son deck n'importe lequel des six leaders obtenus dans les boosters qu'il a ouverts.
 - c. Un joueur peut utiliser pour son deck n'importe quelle base obtenue dans les boosters qu'il a ouverts ou il peut utiliser n'importe quelle base de rareté commune du set approprié qu'il possède dans sa collection ou qu'il emprunte à un autre joueur.
 - d. Il n'y a pas de limite au nombre d'exemplaires d'une même carte (non-leader, non-base) qu'un joueur peut inclure dans son deck. Si un joueur obtient quatre exemplaires ou plus d'une même carte en ouvrant ses boosters, il peut tous les inclure !

3. FORMAT DRAFT

1. Généralités
 - a. Le format Draft est un format limité dans lequel chaque joueur ouvre trois boosters d'un seul set de *Star Wars : Unlimited* et y sélectionne des cartes dedans (comme expliqué ci-dessous). Une fois que toutes les cartes ont été sélectionnées (draftées), chaque joueur crée un deck en utilisant les cartes qu'il a retenues.
2. Comment drafter ?
 - a. Un joueur « sélectionne » (drafte) ses cartes de la façon suivante : d'abord il consulte une pile de cartes, puis en choisit une pour la conserver dans sa « sélection » (draft pool) et enfin passe la pile des cartes restantes à un autre joueur. Chaque fois qu'un joueur passe une pile de cartes, il reçoit une autre pile de cartes, dans laquelle il prendra une carte, avant de passer cette pile, etc. Les joueurs continuent ainsi (consulter, choisir, passer) jusqu'à ce que les piles de cartes soient vides.
 - b. Les cartes à une seule face que vous sélectionnez ne doivent pas être montrées aux autres joueurs. Lorsqu'un joueur consulte une pile de cartes, il ne peut pas montrer ces cartes aux autres joueurs. Lorsqu'un joueur passe une pile de cartes à un autre joueur, il la lui transmet face cachée, en faisant attention de bien la distinguer des cartes qu'ils ont déjà sélectionnées. Les cartes Leader, double-face, ne peuvent pas être posées face cachée et sont donc considérées comme des informations publiques lors du draft. Un joueur peut à tout moment demander à voir les leaders draftés par un autre joueur.
 - c. La « sélection » d'un joueur (son « draft pool ») est constituée des cartes qu'il a choisies lors du draft. Chaque joueur doit conserver ses cartes face cachée (à l'exception des cartes Leader) et séparées de celles des autres joueurs. Chaque joueur peut consulter les cartes de sa sélection à tout moment pendant le draft, mais il ne peut pas les mélanger avec les cartes qu'il est en train de drafter, ni les montrer à d'autres joueurs. Une fois le draft terminé, chaque joueur construit son deck à partir des cartes de sa sélection.
 - d. L'une des extrémités d'un booster *Star Wars : Unlimited* comporte une carte Leader double-face, tandis que l'autre extrémité correspond au dos d'une carte à une seule face. Lors de l'ouverture d'un booster, cherchez la carte Leader et ne regardez pas les autres cartes du booster tant que vous n'y avez pas été invité.

e. Les jetons et les bases de rareté commune ne sont pas draftés. Ils sont mis de côté après avoir drafté les leaders, mais avant de commencer le draft des autres cartes.

f. Un joueur peut drafté n'importe quelle carte et n'a pas besoin de choisir des cartes qui correspondent aux affinités des leaders qu'il a draftés (bien que cela puisse l'amener à payer une pénalité d'affinité s'il inclut de telles cartes dans son deck).

3. Étapes d'un draft

a. Sélection des leaders

- Chaque joueur participant commence avec trois boosters non ouverts d'un set de *Star Wars : Unlimited*.
- Chaque joueur ouvre partiellement chacun de ses trois boosters, en prenant soin de ne retirer que la carte Leader qui se trouve sur le dessus de chaque booster et de ne pas regarder les autres cartes.
- Chaque joueur choisit l'un des leaders qu'il garde devant lui dans sa sélection. Il passe ensuite le reste des leaders au joueur situé à sa droite.
- Les joueurs répètent l'étape précédente, en choisissant l'un des leaders qu'ils conservent et en passant l'autre à leur droite. Chaque joueur ajoute à sa sélection le dernier leader transmis. Chaque joueur a désormais trois leaders dans sa sélection.

b. Sélection des cartes restantes

- Chaque joueur prend l'un de ses trois boosters partiellement ouverts et regarde toutes les cartes qui s'y trouvent, sans les montrer aux autres joueurs. (Mettez de côté la carte Jeton/Base du booster ; elle n'est pas draftée.) Chaque joueur choisit l'une des cartes du booster et l'ajoute à sa sélection, puis passe les cartes restantes au joueur situé à sa gauche.
- Les joueurs répètent l'étape précédente avec les cartes qui leur ont été données : ils consultent la pile de cartes, en ajoutant une à leur sélection puis passent les cartes restantes à leur voisin de gauche - jusqu'à ce que chaque carte ait été draftée et qu'il n'y ait donc plus de cartes à transmettre.
- Une fois que toutes les cartes des premiers boosters ont été sélectionnées, les joueurs répètent ce processus avec les boosters restants. Lors du draft des deuxièmes boosters, chaque joueur passe les cartes restantes à son voisin de **droite**. Pour les troisièmes boosters, chaque joueur passe les cartes à son voisin de **gauche**.
- Après avoir drafté toutes les cartes, chaque joueur utilise les cartes de sa sélection pour construire son deck.

4. Construction de deck

a. Un deck au format Draft doit contenir :

- Exactement 1 leader
- Exactement 1 base
- Un minimum de 30 autres cartes (unités, événements et améliorations).

b. Un joueur doit inclure dans son deck l'un des trois leaders qu'il a draftés.

c. Un joueur peut utiliser pour son deck n'importe quelle base qu'il a draftée ou il peut utiliser n'importe quelle base de rareté commune du set approprié qu'il possède dans sa collection ou qu'il emprunte à un autre joueur.

d. Il n'y a pas de limite au nombre d'exemplaires d'une même carte (non-leader, non-base) qu'un joueur peut inclure dans son deck. Si un joueur obtient quatre exemplaires ou plus d'une même carte en ouvrant ses boosters, il peut tous les inclure !

11. JOUER AVEC PLUS DE DEUX JOUEURS

1. GÉNÉRALITÉS

1. Il existe plusieurs formats de jeu pour *Star Wars : Unlimited*. Un format de jeu est défini par le nombre de joueurs et la façon de construire les decks. Cette section décrit les formats Multijoueur, qui sont destinés à des parties avec plus de deux joueurs, généralement trois ou quatre joueurs.
2. Les parties multijoueur peuvent être jouées avec des decks construits selon les règles des formats Construit ou Limité. Par exemple, quatre joueurs peuvent construire des decks au format Premier, puis jouer une partie à quatre joueurs. Ou bien, trois joueurs peuvent faire un draft avec neuf boosters, puis jouer une partie à trois joueurs avec les decks qu'ils ont construits à partir de leur sélection respective.
3. Sauf indication contraire, toutes les règles de ce Compendium s'appliquent à tous les formats Multijoueur.

2. APERÇU

1. La mise en place d'une partie multijoueur est la même que celle d'une partie à deux joueurs, à ceci près que chaque joueur choisit, dans le sens horaire et en commençant avec le premier joueur, s'ils font un mulligan ou non.
2. Pour l'arène terrestre et l'arène spatiale, chaque joueur dispose d'une section de chaque arène dans son aire de jeu : une section d'arène terrestre d'un côté de sa zone Base et une section d'arène spatiale de l'autre côté. La section d'arène de chaque joueur est considérée comme faisant partie d'une seule arène plus large. Par exemple, un joueur peut jouer une unité terrestre dans sa section d'arène terrestre, puis attaquer une unité terrestre ennemie dans la section d'arène terrestre d'un adversaire.
3. Le joueur qui commence un round avec le pion Initiative est le premier joueur actif, il effectue la première action. Ensuite, le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif et effectue une action. La partie se poursuit ainsi dans le sens horaire, jusqu'à la fin de la phase d'action.
4. Une fois que chaque joueur a passé consécutivement, la phase d'action se termine.

3. ÉLIMINATION DES JOUEURS

1. Une fois que la base d'un joueur n'a plus de PV restants, ce joueur est éliminé de la partie et il ne peut plus effectuer d'actions. Toutes les cartes qu'il possède sont retirées de la partie et toutes les cartes appartenant à d'autres joueurs qui sont dans son aire de jeu sont placées dans la défausse de leur propriétaire. (les cartes ainsi retirées ne sont pas considérées comme étant éliminées ou défaussées et ne provoquent pas le déclenchement de capacités). Les capacités déclenchées en attente de résolution sont ignorées.
 - a. Les cartes qui ont été retirées du jeu à la suite de l'élimination d'un joueur, ne sont pas considérées comme étant éliminées ou comme ayant « quitté le jeu » et ne déclenchent donc pas les capacités qui s'y réfèrent. Seules, les unités capturées par une unité qui est retirée du jeu de cette façon, retournent sous le contrôle de leur propriétaire.
2. Un joueur éliminé ne peut pas revenir dans la partie. Sa base ne peut pas être soignée et il ne peut pas être affecté par des capacités.
3. Si un joueur éliminé avait créé un effet persistant ou un effet retardé au cours du round où il a été éliminé, cet effet reste actif et les joueurs restants doivent le résoudre le plus complètement possible.

Par exemple, si le joueur éliminé a joué Ouvrir un Passage (SOR #076) lors d'un tour précédent, l'unité choisie pour la capacité gardera le -2/-2 pour le reste de la phase.
4. Si un joueur éliminé contrôlait le pion Initiative, remettez ce pion au centre de l'aire de jeu, côté « disponible » visible. Il pourra être récupéré par un autre joueur grâce à l'action correspondante.

4. CLARIFICATIONS SUPPLÉMENTAIRES

1. Il n'y a pas de règles concernant la manière dont les joueurs peuvent converser entre eux au cours d'une partie. Ils peuvent discuter des actions potentielles, échanger au sujet des informations publiques ou cachées librement. Les accords conclus entre les joueurs ne sont pas contraignants.
2. Pour les besoins des capacités de carte, l'« adversaire » d'un joueur est l'un des autres joueurs de la partie et les « adversaires » d'un joueur sont tous les autres joueurs de la partie. Même si un joueur conclut un accord avec un autre joueur, ils restent « adversaires » l'un pour l'autre pour les besoins des capacités de carte qui affectent des adversaires. Si une capacité de carte n'affecte qu'un seul adversaire, le joueur qui a joué (pour les événements) ou qui contrôle (pour les capacités d'unité) la carte choisit l'adversaire qu'elle affecte.

3. Si une capacité qui affecte plusieurs joueurs peut être résolue simultanément, résolvez-la simultanément. Sinon, le joueur qui contrôle la carte ayant cette capacité peut choisir l'ordre dans lequel chaque joueur sera affecté par la capacité.
Par exemple, le Grand Amiral Thrawn (SOR #016) a une capacité qui permet à son contrôleur de regarder la carte du dessus du deck de chaque joueur. Cette capacité ne peut pas être résolue simultanément. Le contrôleur de Thrawn choisit donc l'ordre dans lequel il regarde les cartes. Il n'est pas tenu de regarder les cartes dans un ordre précis.
4. Une unité ayant **SENTINELLE** empêche seulement les unités dans la même arène d'attaquer les unités non-**SENTINELLE** ou la base de son contrôleur. Elle n'empêche pas les unités d'un adversaire d'attaquer les unités non-**SENTINELLE** ou la base d'un autre adversaire.
5. Pendant une attaque, si le joueur défenseur perd le contrôle du défenseur au profit d'un joueur autre que le joueur attaquant, l'attaque se poursuit, le nouveau contrôleur du défenseur devant le joueur défenseur.

12. TWIN SUNS (FORMAT MULTIJOUEUR)

1. GÉNÉRALITÉS

1. Le Twin Suns est un format multijoueur spécial avec des règles particulières, des pions et des exigences de construction de deck. Dans le format Twin Suns, le deck de chaque joueur contient deux leaders au lieu d'un seul et un deck ne peut contenir qu'un seul exemplaire de chaque carte.
2. Toutes les règles relatives aux parties à plus de deux joueurs s'appliquent également au format Twin Suns, sauf indication contraire.

2. CONSTRUCTION DE DECK

1. Le format Twin Suns comporte des règles de construction de deck spécifiques qui permettent aux joueurs d'inclure plus d'un leader dans leur deck.
 - a. Chaque deck au format Twin Suns doit contenir :
 - Exactement 2 leaders différents ; **leurs faces visibles au début de la partie ne peuvent pas partager des affinités**  ou .
 - Exactement 1 base.
 - Un minimum de 50 autres cartes (unités, événements et améliorations).
2. Un joueur ne peut avoir qu'un seul exemplaire d'une même carte dans son deck, sauf si la carte indique explicitement autre chose. Cette limite s'applique aux leaders ainsi qu'aux unités, événements et améliorations.
 - a. Bien qu'un joueur ne puisse pas commencer la partie avec plus d'un exemplaire d'une même carte dans son deck, il peut toujours contrôler plusieurs exemplaires d'une même carte non-unique grâce à des effets de jeu.

3. DEUX LEADERS

1. Le deck de chaque joueur doit inclure deux leaders, dont les faces visibles au début de la partie ne peuvent pas avoir à la fois les affinités  et . Les leaders peuvent porter le même nom, mais ne doivent pas être des copies l'un de l'autre, afin de respecter la règle d'unicité.
2. Les deux leaders fournissent leurs icônes d'affinité au deck du joueur.
3. Les leaders d'un joueur peuvent être inclinés, déployés et éliminés indépendamment l'un de l'autre. Un joueur peut avoir ses deux leaders déployés au même moment.

4. MISE EN PLACE

1. La mise en place d'une partie au format Twin Suns est la même que celle d'une partie multijoueur décrite à la section 11, à deux détails près :
 - a. Lors de l'étape 2 de la mise en place, les joueurs mettent en jeu leurs deux leader en dessous de leur base, face Leader (horizontale) visible.
 - b. Au cours de l'étape 3, après avoir donné le pion Initiative au premier joueur, placez les nouveaux pion Salve et pion Planification au centre de l'aire de jeu, à portée de main de tous les joueurs. Ces nouveaux pions sont expliqués ci-dessous.

5. PIONS

1. Les parties au format Twin Suns nécessitent deux pions supplémentaires : le pion Salve et le pion Planification. Ces pions sont similaires au pion Initiative. Un joueur peut utiliser son action pour prendre le contrôle de l'un d'entre eux, ce qui met fin à la participation de ce joueur pour le round.
2. Les pions Salve et Planification ont un effet supplémentaire lorsqu'ils sont récupérés par un joueur. Résolez cet effet dès que le pion est pris.
 - a. Lorsqu'un joueur prend le pion Salve, il inflige 1 dégât à la base de chaque adversaire.
 - b. Lorsqu'un joueur prend le pion Planification, il pioche 1 carte de son deck, puis met 1 carte de sa main sous son deck. (Cela peut être la carte tout juste piochée).

3. Dans les parties multijoueur, l'action « Prendre l'initiative » des parties à deux joueurs est remplacée par l'action « Prendre un pion disponible ». Quand un joueur effectue cette action, il prend le contrôle de n'importe quel pion qui n'a pas déjà été pris (Initiative, Salve ou Planification) et retourne ce pion pour afficher son côté « récupéré ». Le joueur est considéré comme ayant « passé » pour son action et doit « passer » automatiquement toutes ses actions ultérieures à ce round (il continue à résoudre les capacités déclenchées des cartes qu'ils contrôlent si nécessaire). Un joueur ne peut effectuer l'action « Prendre un pion disponible » que s'il n'a pas encore pris de pion lors de ce round.
4. Un joueur ne peut pas prendre plus d'un pion au cours d'un même round. Cependant, un joueur peut contrôler plus d'un pion en même temps, par exemple, s'il contrôle le pion Initiative pris lors du round précédent lorsqu'il prend un pion différent.
5. Au début de chaque phase de regroupement, replacez les pions Salve et Planification au centre de l'aire de jeu, côté « disponible » visible.

6. PHASE D'ACTION

1. Les joueurs peuvent effectuer l'une des actions suivantes à chacun de leurs tours : Jouer une carte, Attaquer avec une unité, Utiliser une capacité d'action ou Prendre un pion disponible (une fois par joueur et par round).
 - a. Les joueurs ne peuvent pas effectuer l'action « Passer ». Dans le format Twin Suns, les joueurs ne peuvent passer que s'il n'y a plus de pions à prendre et ils doivent passer s'ils ont déjà pris un pion lors du round.
 - b. Une fois qu'un joueur a pris un pion, il ne peut plus effectuer d'action à cette phase et doit passer à chaque fois qu'il devrait en effectuer une. Un joueur ne peut pas prendre de pion s'il en a déjà pris un lors de cette phase ou si tous les pions ont déjà été pris lors de cette phase.
 - c. Notez que dans une partie à trois joueurs, le troisième joueur prendra nécessairement le dernier pion disponible, ce qui mettra fin à la phase. Dans une partie à quatre joueurs, une fois que les trois pions ont été pris, le dernier joueur restant peut passer pour mettre fin à la phase s'il ne peut pas ou s'il choisit de ne pas effectuer d'autres actions.
2. Lorsqu'un joueur élimine un autre joueur de la partie (par exemple en étant celui qui inflige les dégâts finaux à la base de ce joueur), ce joueur soigne immédiatement 5 dégâts de sa propre base après avoir résolu l'élimination du joueur tel que spécifié au paragraphe 11.3. Si un joueur s'élimine lui-même grâce à une capacité, aucun joueur ne peut soigner les dégâts de sa base de cette façon.

7. FIN DE LA PARTIE

1. Une fois qu'un joueur est éliminé, la partie se terminera à la fin de la phase en cours. Le joueur qui a le plus de PV restants sur sa base à la fin de la phase en cours remporte la partie.
2. À la fin de la phase, toutes les capacités « pour cette phase » ou « jusqu'à la fin de la phase » expirent et les joueurs résolvent toute capacité qui se déclenche « à la fin de la phase ».
3. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour déterminer qui a le plus de PV restants sur sa base, ils se partagent la victoire.