

**STAR
WARS**

UNLIMITED



COMPENDIUM DES RÈGLES

31/01/24 - V.1.1

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 tournoi 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.

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.

SOMMAIRE

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	8
12.	PIONS	9
13.	PIOCHER UNE CARTE	9
14.	DÉFAUSSER UNE CARTE	9
15.	ACTIONS	10
16.	ÉTAT DE LA PARTIE	10
17.	INFORMATIONS PUBLIQUES ET CACHÉES	11
2.	DESCRIPTION D'UNE CARTE	12
1.	GÉNÉRALITÉS	12
2.	NOM	12
3.	SOUS-TITRE	12
4.	TYPE DE CARTE	12
5.	TYPE D'ARÈNE	12
6.	COÛT	12
7.	AFFINITÉS	12
8.	PUISSANCE	12
9.	MODIFICATEUR DE PUISSANCE	12
10.	PV	13
11.	MODIFICATEUR DE PV	13
12.	TRAITS	13
13.	BOÎTE DE TEXTE	13
14.	LIGNE DE CRÉDITS	13
3.	TYPES DE CARTE	14
1.	GÉNÉRALITÉS	14
2.	BASE	14
3.	ÉVÈNEMENT	14
4.	LEADER	14
5.	UNITÉ	15
6.	AMÉLIORATION	15
7.	JETON	16

4.	ZONES	17
1.	GÉNÉRALITÉS	17
2.	ZONE BASE	17
3.	ARÈNE TERRESTRE	17
4.	ARÈNE SPATIALE	17
5.	ZONE RESSOURCES	18
6.	DECK	18
7.	MAIN	18
8.	DÉFAUSSE	18
9.	EN JEU ET HORS-JEU	18
10.	AIRE DE JEU PERSONNELLE	19
11.	MISE DE CÔTÉ/ÊTRE HORS-ZONE	19
5.	STRUCTURE D'UNE PARTIE	20
1.	GÉNÉRALITÉS	20
2.	DÉMARRAGE DE LA PARTIE ET MISE EN PLACE	20
3.	ROUND	20
4.	PHASE D'ACTION	20
5.	PHASE DE RÉGROUPEMENT	21
6.	FIN DE LA PARTIE	21
6.	TIMING D'ACTIONS ET CLARIFICATIONS	22
1.	GÉNÉRALITÉS	22
2.	JOUER UNE CARTE	22
3.	ATTAQUER AVEC UNE UNITÉ	23
4.	UTILISER UNE CAPACITÉ D'ACTION	24
7.	CAPACITÉS ET EFFETS	26
1.	GÉNÉRALITÉS	26
2.	CAPACITÉS D'ACTION	26
3.	CAPACITÉS CONSTANTES	26
4.	CAPACITÉS D'ÉVÈNEMENT	26
5.	CAPACITÉS DE MOT-CLÉ	27
6.	CAPACITÉS DÉCLENCHÉES	29
7.	EFFETS	31
8.	RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES	33
1.	PÉNALITÉ D'AFFINITÉ	33
2.	« ATTAQUE ET ÉLIMINE »	33
3.	ATTRIBUTS	33
4.	« PEUT » ET « NE PEUT PAS »	33
5.	CHOISIR	33
6.	COPIE, EXEMPLAIRE	34
7.	DECK VIDE	34
8.	ENTRER EN JEU	34
9.	PREMIER/PREMIÈRE	34

10.	« DANS CE CAS »	35
11.	IGNORER	35
12.	DERNIÈRES INFORMATIONS CONNUES	35
13.	QUITTER LE JEU	35
14.	REGARDER	35
15.	PERDRE QUELQUE CHOSE	35
16.	MODIFICATEURS	36
17.	« DOIT »	37
18.	NOMMER UNE CARTE	37
19.	AUTRE, UNE AUTRE	37
20.	RESTRICTIONS DE JEU	37
21.	PRÉVENIR (LES DÉGÂTS)	38
22.	IMPRIMÉ	38
23.	HASARD, ALÉATOIREMENT	38
24.	CAPACITÉS RÉFÉRENTIELLES	38
25.	RENNVOYER	38
26.	RÉVÉLER	38
27.	CHERCHER	39
28.	PRENDRE LE CONTRÔLE	39
29.	« PUIS »	39
30.	UNIQUE, ICÔNE UNIQUE (+)	39
31.	« JUSQU'À », « AVEC UN MAXIMUM DE »	40
32.	VOUS	40
33.	« VOUS POUVEZ »	40
9.	FORMAT CONSTRUIT - DEUX JOUEURS	41
1.	GÉNÉRALITÉS	41
2.	FORMAT PREMIER	41
10.	FORMATS LIMITÉ	42
1.	GÉNÉRALITÉS	42
2.	FORMAT SCELLÉ	42
3.	FORMAT DRAFT	42
11.	JOUER AVEC PLUS DE DEUX JOUEURS	44
1.	GÉNÉRALITÉS	44
2.	APERÇU	44
3.	ÉLIMINATION DES JOUEURS	44
4.	CLARIFICATIONS SUPPLÉMENTAIRES	44
12.	TWIN SUNS (FORMAT MULTIJOUEUR)	45
1.	GÉNÉRALITÉS	45
2.	CONSTRUCTION DE DECK	45
3.	DEUX LEADERS	45
4.	MISE EN PLACE	45
5.	PIONS	45
6.	PHASE D'ACTION	46
7.	FIN DE LA PARTIE	46
13.	INDEX/GLOSSAIRE	47

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 » supprime 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. Un joueur est également le « propriétaire » de tous les jetons qu'il met en jeu.
- 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, les unités, les améliorations et les 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. Si un joueur donne un jeton Amélioration à une unité adverse, c'est ce joueur qui est considéré comme propriétaire de ce jeton Amélioration, et non l'adversaire.

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). Each non-leader unit and resource enters play exhausted. Upgrades are neither ready nor exhausted.
- b. Les unités non-leader et les ressources entrent en jeu inclinées. Les améliorations ne sont jamais redressées, ni inclinées.
- c. Lorsqu'un leader est déployé en tant qu'unité, il entre dans l'arène terrestre en position « redressée », même s'il était en position « inclinée » jusque-là. Quand votre unité leader est éliminée, votre leader est remis dans votre zone Base en position « inclinée », même si votre unité leader était en position « redressée ».
- d. 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](#)
- e. 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.
- f. 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 ».
- g. 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 un nombre de dégâts supérieur ou égal à ses PV restants. Lorsqu'une base est éliminée, son propriétaire perd la partie.
- c. Une unité est éliminée dès qu'elle a sur elle un nombre de dégâts supérieur ou égal à ses PV restants, 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. Lorsqu'une unité leader est éliminée, elle est retournée pour afficher sa face non-unité et est déplacée dans la zone Base de son propriétaire, inclinée.
- 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 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).
- 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 dans la défausse de son propriétaire.

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. L'ordre des cartes dans la zone Ressources d'un joueur n'a pas besoin d'être fixe ; un joueur peut réarranger ses ressources à tout moment.
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. Ses attributs imprimés - y compris son nom, ses affinités, ses traits et ses capacités - sont inactifs et n'affectent pas la partie, sauf indication contraire.

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 Pielt (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 Pielt lui donnera quand même **EMBUSCADE**.*
7. Chaque unité leader a un coût égal au nombre de ressources nécessaires pour le déployer. Une fois un leader déployé, les capacités de carte qui affectent les unités 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.

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. Tous les dégâts infligés par une même capacité sont infligés simultanément.
9. Si une capacité empêche d'infliger des dégâts à une unité ou à une base, aucun dégât n'est considéré comme infligé à cette unité ou à cette base. Les capacités qui se déclenchent lorsque des dégâts sont infligés ne se déclenchent donc pas.
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.

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, l'expression « puissance imprimée » fait référence à ce nombre imprimé dans la case rouge.
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 ».

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, l'expression « PV imprimés » fait référence à ce nombre imprimé dans la case bleue.
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. Une carte est immédiatement éliminée si ses PV modifiés sont égaux à 0.

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, l'excédent de soin est perdu. 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 ».

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 ses PV restants, 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.

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-2S0 (SOR #145) et que Sophie l'élimine, Coralie peut choisir comment résoudre la capacité « Une fois éliminée » de K-2S0. 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 évènement). [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. [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 effectuer d'action pour le reste de la phase d'action de ce round. On considère qu'il a « passé », et désormais il « passe » automatiquement toutes ses actions ultérieures 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 juste après un 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 consécutivement, dans ce cas la phase d'action est terminée).
 - d. Si les deux joueurs passent consécutivement (y compris lorsqu'un joueur prend l'initiative après que 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**.
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.

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), le nombre de pions sur les cartes, le nombre de cartes dans la main et dans le deck de chaque joueur, les cartes dans la défausse de chaque joueur et le verso du leader de chaque joueur. 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 trouvée 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.

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, un ou plusieurs traits 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*. [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 indique plutôt le nombre de ressources qu'un joueur doit contrôler pour la déployer. 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, tandis que les unités, les événements et les améliorations ont des icônes d'affinité à gauche. 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 de la 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 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 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**.

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.

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.
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 n'a plus de PV restants, 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.

4. LEADER

1. Un Leader est une carte double-face avec une face « Leader » horizontale et une face « Leader Unité » verticale. Chaque face d'un leader comporte deux icônes d'affinité, un nom, un sous-titre, un ou plusieurs traits et des capacités.
2. Le deck de chaque joueur doit avoir exactement 1 leader. Chaque leader commence la partie dans la zone Base, face Leader visible. Il est retourné, face Leader Unité visible, lorsqu'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. Un leader est déployé en utilisant la capacité **Action Épique** de sa face Leader. Un leader peut être déployé qu'il soit redressé ou incliné. Lorsqu'un leader est déployé, retournez-le, face Leader Unité visible, et déplacez-le vers l'arène terrestre, en le redressant. 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.

5. Lorsqu'une unité leader n'a plus de PV, elle est éliminée : retournez-la, face Leader visible, et déplacez-la vers la zone Base de son propriétaire, en l'inclinant. Placez un pion Action Épique sur sa capacité d'**Action Épique** pour indiquer quelle 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 unité leader devait quitter le jeu ou changer de contrôleur pour quelque raison que ce soit, elle est éliminée à la place.

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. Les unités leader sont un type d'unité. Elles suivent les mêmes règles que les unités non-leader, sauf qu'elles sont déployées au lieu d'être jouées et qu'elles retournent dans leur zones Base au lieu d'être défaussées.

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. Une amélioration peut spécifier qu'elle doit être « attachée » à un type d'unité spécifique. Ceci est considéré comme une restriction de jeu pour cette amélioration. S'il n'y a pas d'unité du type spécifique en jeu, l'amélioration ne peut pas être jouée. S'il n'y a aucune unité en jeu, alors aucune amélioration ne peut être jouée.
 - a. L'éligibilité d'une unité n'est vérifiée qu'au moment où est jouée l'amélioration. 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.
4. Il n'y a pas de limite au nombre d'améliorations pouvant être attachées à une unité.
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.
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 conférerait 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.

7. JETON

- 1.** Un jeton est un type de carte qui dispose également d'un second type, par exemple « Jeton Amélioration ». Chaque jeton suit le même format que le type de la carte non-jeton.
- 2.** Les jetons sont mis de côté au début de la partie. Ils ne peuvent pas être mélangés dans les decks, ne peuvent pas être défaussés et ne sont pas considérés comme « joués » lorsqu'ils entrent en jeu (ce qui signifie qu'ils ne déclenchent pas les capacités qui dépendent du fait qu'une carte soit jouée).
- 3.** Si un jeton devait quitter le jeu pour n'importe quelle raison, mettez-le de côté.
- 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, 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, 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.

4. ZONES

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 lorsqu'ils sont déployés et de l'arène terrestre 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.

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.

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. 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.

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 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, puissances ou PV. 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 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.

10. AIRE DE JEU PERSONNELLE

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.

11. MISE DE CÔTÉ/ÊTRE HORS-ZONE

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).
 - 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 consécutivement. 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 », « jusqu'à la fin de la phase »). Les capacités ou effets qui se déclenchent à la fin de la phase d'action se déclenchent maintenant.
2. Lorsque la phase d'action est terminée, les joueurs passent à 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 », « pour ce round »). Les capacités ou effets qui se déclenchent à la fin de la phase de regroupement ou à la fin d'un round se déclenchent maintenant.
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 en tant qu'action imbriquée. [Voir 1.15. Actions](#) & [7.6.12. Capacités et actions imbriquées](#)
- 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. 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 révèle 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.

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 la carte ne peut pas être jouée et que l'état de la partie n'a pas changé lors de ce tour, le joueur actif doit choisir une autre action à entreprendre.

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. 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.

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.

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 en tant qu'action imbriquée. [Voir 1.15. Actions](#) & [7.6.12. Capacités et actions imbriquées](#)
- b. Une seule unité peut attaquer à la fois. Sauf indication contraire, seules les unités redressées peuvent effectuer une attaque. 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 ».
- 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. Si l'attaquant attaque une base, il n'y a pas de « défenseur » pour 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 a déjà été éliminé à l'étape précédente, aucun dégât de combat n'est infligé. Passez directement à la troisième étape de l'attaque.
- b. Si le défenseur a déjà été éliminé à l'étape précédente (par exemple, grâce à une capacité « **En attaque** »), 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 en tant qu'action imbriquée. [Voir 1.15. Actions](#) & [7.6.12. Capacités et actions imbriquées](#)
- 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. Une **Action Épique** est une capacité d'action qui ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Un joueur peut utiliser une capacité d'**Action Épique** même si son effet ne change pas l'état de la partie, car le fait de changer le statut d'une **Action Épique** à « utilisée » change l'état de la partie.

- h. 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.

5. Résolvez la capacité d'action. Si le coût a été payé avec succès, résolvez 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, résolvez 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 cette capacité se trouve dans la boîte de texte de l'unité tant que l'amélioration lui est attachée.
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.

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.
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. Une capacité d'**Action Épique** fonctionne comme n'importe quelle autre capacité d'action, sauf qu'elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie. Après avoir utilisé une capacité d'**Action Épique**, posez sur son texte un pion d'**Action Épique** pour rappeler aux joueurs qu'elle a été utilisée.

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.*
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.
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 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. Dans ce cas, faites la somme des chiffres qui suivent un même mot-clé.

*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 dont l'effet est le même que la capacité déclenchée suivante : « **Une fois jouée** : s'il y a une unité ennemie que cette unité peut attaquer, elle peut se redresser et attaquer cette unité ennemie. »
- b. Les multiples occurrences de **EMBUSCADE** ne se cumulent pas. Même si une unité gagne **EMBUSCADE** plusieurs fois, elle ne peut se redresser et 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 se redresser 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 qu'action 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 de **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 l'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 dont l'effet est le même que 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. L'effet du mot-clé **SABOTEUR** est le même que les capacités suivantes : « Quand cette unité choisit quoi attaquer, elle peut ignorer **SENTINELLE** » et « **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 gagne cette unité 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. Sur une unité non-leader, « **PROTÉGÉE** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité déclenchée suivante : « **Une fois jouée** : donnez un jeton Bouclier à cette unité. » Sur une unité leader, « **PROTÉGÉE** » est un mot-clé dont l'effet est le même que la capacité déclenchée suivante : « **Une fois déployé** : donnez un jeton Bouclier à cette unité ».
- b. **PROTÉGÉE** se résout au même moment que toute capacité « **Une fois jouée** » de l'unité.

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.
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.*
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). [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)
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. Lors de la résolution d'une capacité déclenchée A, si cela entraîne le déclenchement de nouvelles capacités, ces nouvelles capacités (appelées « capacités imbriquées ») doivent être résolues avant toute autre capacité qui s'est déclenchée au même moment que la capacité A.

12. Capacités imbriquées et actions imbriquées

a. Si la résolution d'une capacité déclenchée entraîne le déclenchement d'une nouvelle capacité, cette nouvelle capacité est une « capacité imbriquée ».

b. Si la résolution d'une capacité amène le joueur à effectuer un type d'action spécifique (par exemple « Jouer une carte » ou « Attaquer avec une unité »), cette action est une « action imbriquée ». Une action imbriquée est résolue comme si le joueur effectuait l'action correspondante. Elle doit être effectuée aussi complètement que possible.

c. Toute capacité déclenchée avant le déclenchement d'une capacité imbriquée ou d'une action imbriquée doit être mise en attente jusqu'à la résolution de la capacité imbriquée ou de l'action imbriquée.

d. Les capacités déclenchées pendant ou comme résultat d'une capacité imbriquée sont aussi des capacités imbriquées et doivent être résolues avant toutes les autres capacités en attente.

e. Toute capacité déclenchée pendant ou comme résultat d'une action imbriquée se résout au moment approprié de cette action et doit être résolue avant toutes les autres capacités en attente.

f. Si une capacité crée plusieurs actions imbriquées (par exemple « Attaquer avec deux unités », « Jouer trois cartes »), résolvez chaque action imbriquée l'une après l'autre.

g. Après la fin d'une capacité imbriquée ou d'une action imbriquée, les joueurs continuent de résoudre les capacités déclenchées restantes qui avaient été mises en attente.

*Exemple : Mimi a Combattants de la Liberté (SOR #143) en jeu et utilise la capacité d'Action Épique du Laboratoire de Conversion d'Énergie (SOR #22) pour jouer Sabine Wren (SOR #142) en lui donnant **EMBUSCADE**. La capacité déclenchée des Combattants de la Liberté et la capacité **EMBUSCADE** de Sabine sont en attente. Si Mimi choisit de résoudre l'**EMBUSCADE** de Sabine Wren en premier, elle créera une « action imbriquée » sous la forme d'une attaque. Mimi doit alors terminer l'attaque et résoudre toutes les capacités déclenchées pendant cette attaque au fur et à mesure qu'elles se produisent, y compris la capacité **En attaque** de Sabine. Ce n'est qu'une fois la résolution de l'attaque (y compris les nouvelles capacités qui y ont été déclenchées) terminée que Mimi résout la capacité déclenchée des Combattants de la Liberté.*

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.

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.

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.

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.
3. Effets persistants
 - 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.
4. Effets retardés
 - 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.
5. Effets de remplacement (à la place, devait)
 - a. Un effet de remplacement se produit lorsque la résolution standard d'une condition de déclenchement ou d'une capacité 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.

6. Un effet de remplacement doit être résolu dès que sa condition est remplie, sauf si l'effet utilise la mention « vous pouvez ».
7. Lorsqu'un effet de remplacement se résout, la résolution standard de la capacité ne se résout pas, elle 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.
8. Si plusieurs effets de remplacement sont déclenchés par la même condition, le joueur qui contrôle les cartes ayant ces effets de remplacement choisit quel(s) effet(s) résoudre. Si les deux joueurs ont un ou plusieurs effets de remplacement déclenchés par la même condition, le contrôleur de l'objet affecté ou le joueur affecté choisit de résoudre les effets dans l'ordre de son choix jusqu'à ce que la condition ne s'applique plus.

8. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

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.

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 d'évènement 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.
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. 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.
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 qu'un seul exemplaire de chaque carte unique à un moment donné. Si un joueur contrôle plus d'un exemplaire d'une carte unique à un moment donné, il doit immédiatement éliminer l'une d'entre elles. (Cela se produit avant de résoudre les capacités qui se déclenchent lorsque la nouvelle copie entre en jeu). Le joueur résout cependant toutes les capacités qui se déclenchent lorsque la copie est éliminée de cette façon, comme par exemple une capacité « **Une fois éliminée** » qu'elle pourrait avoir. Si une nouvelle copie ayant une capacité « **Une fois jouée** » entre en jeu et est immédiatement éliminée, cette capacité est tout de même déclenchée.
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 unité entre en jeu lorsqu'elle se déplace d'une zone hors-jeu vers une zone en jeu.
2. Les leaders n'entrent jamais en jeu, car ils commencent la partie en étant déjà en jeu et ne peuvent jamais quitter le jeu.
3. Chaque fois qu'une carte entre en jeu, elle est considérée comme étant une « nouvelle copie » de cette carte.

9. PREMIER/PREMIÈRE

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 évènement 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 affectant 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.

1. Certaines capacités utilisent l'expression « dans ce cas ». Pour résoudre le texte qui suit « dans ce cas », le texte qui le précède doit être résolu intégralement. En outre, le texte qui suit « dans ce cas » doit être résolu si le texte qui le précède est résolu intégralement.

*Par exemple, l'Agent du BSI (SOR #176) a la capacité « **Une fois jouée** : vous pouvez révéler un évènement 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 évènement de sa main. Elle doit avoir un évènement dans sa main et elle doit le révéler avant d'infliger 1 dégât. Si elle ne révèle pas d'évènement, elle n'inflige aucun dégât.*

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 Hera 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.*

1. Les « dernières informations connues » sont les informations au sujet d'une carte qui n'est plus en jeu, prenant en compte le contrôleur de la carte et les modificateurs appliqués à cette carte immédiatement avant qu'elle ne quitte le jeu. Les dernières informations connues sont principalement utilisées lors de la résolution de la capacité « **Une fois éliminée** » d'une carte qui a quitté le jeu.

*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.*

1. Une unité « quitte le jeu » lorsqu'elle passe d'une zone en jeu à une zone hors-jeu. 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 actives.

2. Les leaders ne peuvent jamais quitter le jeu. Si un leader devait quitter le jeu pour n'importe quelle raison, il est renvoyé dans la zone Base, en position « inclinée ».

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.

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. Sauf indication contraire, l'unité peut regagner ce mot-clé grâce à de nouveaux effets.

*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. David peut alors jouer un Protecteur (SOR #057) sur son Patrouilleur de Système pour lui redonner **SENTINELLE**.*

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. Sauf indication contraire, la carte peut encore gagner des capacités grâce à de nouveaux effets.

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.

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, révéler le Death Trooper 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 ; le joueur n'a pas besoin de spécifier un sous-titre lorsqu'il nomme une carte.

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 « autre » ou « une autre » pour séparer la première carte qu'elle affecte d'une carte différente qu'elle affecte.
Par exemple, Barrage Dévastateur (SOR #092) est un évènement 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-VÉHICULE ». 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 VÉHICULE. 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 » des 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.

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. RENVOYER

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 montrer la face visible de cette carte 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.

27. CHERCHER

1. Lorsqu'une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte dans son deck, il regarde un certain nombre de cartes de son deck pour en trouver une ou plusieurs ayant l'attribut spécifié. Le joueur révèle la ou les cartes qu'il a l'intention de choisir et remet les autres dans son 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 de son deck, une fois la recherche terminée, le joueur met toutes les cartes non choisies sous son deck dans un ordre aléatoire. Si une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte dans tout son deck, une fois la recherche terminée, il mélange son deck.
3. Le joueur doit s'arranger pour que les cartes parmi lesquelles il est en train de chercher ne soient pas visibles par son adversaire.
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 recherchées 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.

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. 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.
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.

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. Si une carte unique possède exactement les mêmes attributs imprimés qu'une autre carte unique, elle est considérée comme une « copie » de cette carte et vice versa. Mais si une carte unique possède un ou plusieurs attributs imprimés différents de ceux d'une autre carte unique, il ne s'agit pas d'une « copie » de cette carte. [Voir 8.6. Copie](#)
Par exemple, Luke Skywalker : Ami fidèle (SOR #005) et Luke Skywalker : Chevalier Jedi (SOR #051) ne sont pas considérés comme des copies. Chacune de ces cartes a de attributs imprimés différents, par exemple des coûts, des sous-titres et des capacités différentes. Un joueur peut avoir ces deux cartes sous son contrôle en même temps.
4. Un joueur ne peut contrôler qu'un seul exemplaire 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.

5. 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.
6. 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 au même moment.

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.*

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 des kits de démarrage – 2 joueurs 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).

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 (celles ayant 30 PV, sans capacité) 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 ajoutent 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 (celles ayant 30 PV, sans capacité) 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.
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.

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 ; ces leaders doivent tous deux partager l'une de ces 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. 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, qui doivent tous deux partager la même affinité 🐉 ou 🐉. 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, remplacez 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. Tout joueur qui élimine un autre joueur (par exemple en étant celui qui inflige les dégâts finaux à la base de ce joueur) soigne immédiatement 5 dégâts de sa propre base. 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.

13. INDEX/GLOSSAIRE

L'index et le glossaire contiennent de brefs résumés des termes abordés dans ce Compendium. Pour des explications plus approfondies ou des clarifications, reportez-vous au numéro de la règle indiquée après chaque entrée. Cet index et ce glossaire ne sont destinés qu'à servir de référence rapide, les règles décrites dans le Compendium ci-dessus prévalent sur tous les résumés ci-dessous.

À LA PLACE

Une capacité qui utilise « à la place » indique un effet de remplacement au cours duquel la résolution standard d'une condition de déclenchement ou d'une capacité est remplacée par une résolution alternative. [Voir 7.7.5. Effets de remplacement](#)

ACTION ÉPIQUE

Une capacité d'**Action Épique** est un type de capacité d'action qui ne peut être résolue qu'une seule fois par partie. [Voir 7.2.4. pour plus d'informations sur les Actions Épiques](#)

ACTION IMBRIQUÉE

Une action imbriquée se produit lorsque la résolution d'une capacité amène le joueur à effectuer un type d'action spécifique. Il s'agit alors d'une action imbriquée. Toute capacité déclenchée avant le déclenchement d'une action imbriquée doit être mise en attente jusqu'à ce que l'action imbriquée se résolve. Toute capacité déclenchée pendant ou à la suite d'une action imbriquée se résout au moment opportun au cours de l'action. [Voir 7.6.12. Capacités imbriquées et actions imbriquées](#)

ADVERSAIRE

L'adversaire d'un joueur est une personne jouant au jeu autre que ce joueur. [Voir 1.4. Joueurs, joueur actif](#)

AFFINITÉ

Les affinités sont des icônes en couleur sur une carte qui représentent une philosophie ou une motivation particulière incarnées par cette carte. Les six affinités et les couleurs qui leur sont associées sont : Vigilance , Commandement , Agressivité , Ruse , Infâmie  et Héroïsme . [Voir 1.5.6. Affinités](#)

AIRE DE JEU

« L'aire de jeu » désigne l'ensemble des zones du jeu. [Voir 4. Zones](#)

AIRE DE JEU PERSONNELLE

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. Cela 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. [Voir 4.10. Aire de jeu personnelle](#)

AMÉLIORATION

Une amélioration est un type de carte qui s'attache à une unité. Une amélioration ne peut être jouée que s'il y a une unité éligible en jeu à laquelle elle peut s'attacher. Les améliorations peuvent modifier les attributs de l'unité attachée ou lui donner des capacités supplémentaires. [Voir 3.6. Amélioration](#)

AMIE

Une carte qu'un joueur contrôle est considérée comme une carte « amie » pour ce joueur. [Voir 1.5.3. Amie et ennemie](#)

APLOMB

Une unité avec le mot-clé **APLOMB** reçoit +1 puissance et +0 PV pour chaque dégât sur elle. [Voir 7.5.6. Aplomb](#)

ARÈNE

Il existe deux arènes dans le jeu : l'arène terrestre et l'arène spatiale. Chaque arène est une zone distincte partagée par les joueurs. Le type d'arène d'une unité indique dans quelle arène cette unité est jouée. [Voir 4.3. Arène terrestre](#) & [Voir 4.4. Arène spatiale](#)

ARÈNE SPATIALE

L'arène spatiale est une zone partagée par les joueurs. Les unités spatiales sont jouées dans l'arène spatiale. [Voir 4.4. Arène spatiale](#)

ARÈNE TERRESTRE

L'arène terrestre est une zone partagée par les joueurs. Les unités terrestres sont jouées dans l'arène terrestre. [Voir 4.3. Arène terrestre](#)

ATTACHÉE

Les améliorations sont mises en jeu attachées à des unités. Lorsqu'une amélioration est attachée à une unité, l'unité est également attachée à cette amélioration. [Voir 3.6. Amélioration](#)

ATTAQUANT

Un attaquant est une unité choisie pour effectuer une attaque. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)

ATTAQUER AVEC UNE UNITÉ

En tant qu'action ou grâce à certaines capacités, un joueur peut attaquer avec une unité, en inclinant une unité qu'il contrôle pour être « l'attaquant » et en choisissant ce qu'elle attaque : soit un « défenseur », soit la base d'un adversaire. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)

ATTRIBUT

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 8.3. Attribut](#)

AUTORISATION (VS. RESTRICTION)

En cas de conflit entre une capacité restrictive et une capacité permissive, la restriction prévaut. [Voir 1.3.3. « Les restrictions l'emportent sur les autorisations »](#)

AUTRE, UNE AUTRE

Une carte dont la capacité utilise « autre » ou « une autre » ne peut pas s'appliquer à elle-même l'effet de cette capacité. De plus, une capacité peut utiliser « autre » ou « une autre » pour séparer la première carte qu'elle affecte d'une carte différente qu'elle affecte également. [Voir 8.19. Autre, Une autre](#)

« AVEC UN MAXIMUM DE », « JUSQU'À »

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. [Voir 8.31. « jusqu'à », « avec un maximum de »](#)

BASE

Chaque deck inclut 1 base, qui représente un lieu de la galaxie *Star Wars*. Si la base d'un joueur est éliminée, ce joueur perd la partie. [Voir 3.2. Base](#)

BOÎTE DE TEXTE

La boîte de texte d'une carte contient toutes les capacités de la carte. [Voir 2.13. Boîte de texte](#)

CAPACITÉ

Une capacité est un texte spécial sur une carte qui explique comment cette carte peut affecter le jeu. 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. Les capacités doivent être résolues aussi complètement que possible. [Voir 1.3.2. pour plus d'informations sur « Faites-en le plus possible »](#) & [1.6. Capacités](#)

CAPACITÉ CONSTANTE

Une capacité constante reste active tant que la carte sur laquelle elle se trouve est en jeu, peu importe que cette carte soit redressée ou inclinée. Certaines capacités constantes doivent remplir une condition donnée pour pouvoir affecter la partie. [Voir 7.3. Capacités constantes](#)

CAPACITÉ D'ACTION

Une capacité d'action est une capacité introduite par le mot en gras « **Action** ». La plupart des capacités d'action ont un coût entre crochets qui doit être payé pour pouvoir utiliser la capacité. Utiliser une capacité d'action est un des types d'action qu'un joueur peut effectuer lorsque c'est à son tour d'agir. [Voir 7.2. Capacités d'action](#)

CAPACITÉ D'ÉVÈNEMENT

Une capacité d'évènement est la capacité qui se trouve dans la boîte de texte d'une carte d'évènement. [Voir 7.4. Capacités d'évènement](#)

CAPACITÉ DÉCLENCHÉE

Les capacités déclenchées ont un texte en gras indiquant leur condition de déclenchement, commençant par les mot « **Quand** », « **Une fois** » ou « **En** », suivi de deux points et d'un effet. 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. [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

CAPACITÉ IMBRIQUÉE

Une capacité imbriquée se produit lorsque la résolution d'une capacité déclenchée entraîne le déclenchement d'une seconde capacité. La seconde capacité est alors une capacité imbriquée. Toute capacité déclenchée avant le déclenchement d'une capacité imbriquée doit être mise en attente jusqu'à ce que la capacité imbriquée se résolve. [Voir 7.6.12. Capacités imbriquées et actions imbriquées](#)

CHERCHER

Lorsqu'une capacité demande à un joueur de « chercher » une carte dans son deck, il regarde un certain nombre de cartes de son deck pour en trouver une ou plusieurs ayant l'attribut spécifié. La capacité indique alors au joueur ce qu'il doit faire s'il trouve une carte avec cet attribut. Le joueur peut également choisir de résoudre la capacité comme si aucune carte appropriée n'avait été trouvée. [Voir 8.27. Chercher](#)

CHOISIR

Lorsqu'une capacité demande à un joueur de « choisir » un élément de jeu, il doit sélectionner l'élément qui correspond aux critères spécifiés par la capacité. Lorsqu'une capacité d'évènement demande à un joueur de « choisir » un certain nombre d'options parmi une liste d'options, il doit choisir une option différente à chaque fois. [Voir 8.5. Choisir](#)

CONDITION DE DÉCLENCHEMENT

Une condition de déclenchement est une occurrence de jeu qui indique à une capacité déclenchée de se résoudre. Les conditions de déclenchement d'une capacités déclenchées sont imprimées en gras (« **Une fois jouée** », « **Une fois éliminée** », « **En attaque** », etc.). [Voir 7.6. Capacités déclenchées](#)

CONSTRUCTION DE DECK

Les règles de construction de decks varient en fonction du format joué. [Voir 9.2. Format Premier](#), [10.2. Format Scellé](#), [10.3. Draft](#) et [12.2. Construction de deck \(Twin Suns\)](#)

CONTRÔLE, CONTRÔLEUR

Un joueur est le contrôleur de toute carte qu'il a jouée ou mise en jeu, sauf si un autre joueur a utilisé une capacité pour prendre le contrôle de cette carte. Le contrôle d'une carte est constant ; si un joueur prend le contrôle d'une carte, il reste le contrôleur de cette carte jusqu'à ce qu'il en soit spécifié autrement. [Voir 1.5.2. Propriété et contrôle](#) & [8.28. Prendre le contrôle](#)

COPIE

Une carte est une copie d'une autre carte si les deux cartes ont les mêmes attributs imprimés. [Voir 8.6. Copie](#)

COÛT

Le coût d'une carte indique le nombre de ressources à dépenser pour jouer la carte. [Voir 1.8. Coût](#)

COÛT SUPPLÉMENTAIRE

Certaines capacités ajoutent un coût supplémentaire pour jouer une carte, en demandant un paiement autre que la dépense de ressources. Pour jouer une telle carte, le joueur doit payer à la fois le coût en ressources et tous les coûts supplémentaires applicables à la carte. [Voir 1.8.8. pour plus d'informations sur les coûts supplémentaires](#)

« DANS CE CAS »

Si une capacité utilise la mention « dans ce cas », le texte précédant « dans ce cas » doit être intégralement résolu afin de résoudre le texte suivant « dans ce cas ». [Voir 8.10. « Dans ce cas »](#)

DÉBORDEMENT

Lorsqu'un attaquant ayant le mot-clé **DÉBORDEMENT** inflige des dégâts de combat à un défenseur, son contrôleur inflige les dégâts en excès à la base du joueur défenseur. [Voir 7.5.7. Débordement](#)

DÉCLENCHEMENTS SIMULTANÉS (UN JOUEUR)

Si un joueur doit résoudre plusieurs capacités déclenchées en même temps, il les résout dans l'ordre de son choix. [Voir 7.6.9. pour plus d'informations sur les déclenchements simultanés](#)

DÉCLENCHEMENTS SIMULTANÉS (PLUSIEURS JOUEURS)

Si plusieurs joueurs doivent résoudre des capacités qui sont déclenchées en même temps, le joueur actif choisit le joueur qui résoudra en premier ses capacités. [Voir 7.6.10. pour plus d'informations sur les déclenchements simultanés](#)

DECK

Le deck d'un joueur regroupe les cartes qu'il utilise pour jouer la partie. Le deck de chaque joueur est une zone personnelle. [Voir 1.2. Deck de cartes](#)

DECK VIDE

Si un joueur n'a plus de carte dans son deck, il continue à jouer avec les cartes qu'il a en jeu et en main. S'il veut piocher une carte alors que son deck est vide, il doit, à la place, infliger 3 dégâts à sa base pour chaque carte qu'il aurait dû piocher. [Voir 8.7. Deck vide](#)

DÉFAUSSE

Chaque joueur dispose d'une défausse qui est une zone personnelle. Les événements joués, les unités (non-leader) et les améliorations éliminées et les cartes défaussées sont placés, face visible, dans la défausse du joueur. [Voir 4.8. Défausse](#)

DÉFAUSSER

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. [Voir 1.14. Défausser une carte](#)

DÉFENSEUR

Un défenseur est l'unité qui est en train d'être attaquée. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)

DÉGÂTS

Les cartes ayant des valeurs de PV peuvent être endommagées par des attaques et des capacités. Les dégâts sont représentés par des pions Dégât. [Voir 1.9. Dégâts](#)

DÉGÂTS DE COMBAT

Les dégâts de combat sont les dégâts infligés lors de l'étape 2 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](#)

DÉGÂTS EN EXCÈS

Les « dégâts en excès » désignent les dégâts qui resteraient à infliger au-delà de la quantité nécessaire pour éliminer une unité. [Voir 1.9.11. pour plus d'informations sur les dégâts excédentaires](#)

DEPLOYER

Pour déployer un leader, retournez-le face Leader Unité visible, redressez-le et déplacez-le de la zone Base vers l'arène terrestre. Un leader déployé peut attaquer, être attaqué et utiliser les capacités de sa face Leader Unité. [Voir 3.4. Leader](#)

DERNIÈRES INFORMATIONS CONNUES

Les « dernières informations connues » sont les informations au sujet d'une carte qui n'est plus en jeu, prenant en compte le contrôleur de la carte et les modificateurs appliquée à cette carte immédiatement avant qu'elle ne quitte le jeu. Les dernières informations connues sont principalement utilisée lors de la résolution de la capacité « **Une fois éliminée** » d'une carte qui a quitté le jeu. [Voir 8.12. Dernière Information Connue](#)

« DEVRAIT », « S'IL DEVAIT »

Une capacité qui utilise « devrait » ou « s'il devait » indique un effet de remplacement au cours duquel la résolution standard d'une condition de déclenchement ou d'une capacité est remplacée par une résolution alternative. [Voir 7.7.5. Effets de remplacement](#)

« DOIT »

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 cette capacité. [Voir 8.17. « Doit »](#)

DONNER/AVOIR

Les capacités indiquent souvent au joueur de « donner » à une unité un jeton ou un modificateur de puissance/PV ou indiquent qu'une unité « a » ce modificateur. [Voir 3.7. Jeton](#) & [8.16. Modificateurs](#)

EFFET

Un effet est la partie d'une capacité de carte qui ne correspond pas à un coût et 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. [Voir 7.7. Effets](#)

EFFET DE REMPLACEMENT

Un effet de remplacement se produit lorsque la résolution standard d'une condition de déclenchement ou d'une capacité est remplacée par une résolution alternative. Cette résolution alternative est l'effet de remplacement. [Voir 7.7.5. Effet de remplacement](#)

EFFET PERSISTANT

Un effet persistant est une partie d'une capacité qui affecte la partie pendant une durée déterminée. La plupart des effets persistants contiennent les mentions « pour cette phase » ou « pour cette attaque ». [Voir 7.7.3. Effet persistant](#)

EFFET RETARDÉ

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. 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. [Voir 7.7.4. Effet retardé](#)

ÉLIMINER

Une carte est éliminée lorsqu'elle quitte le jeu, soit parce qu'il ne lui reste plus de PV, soit parce qu'une capacité l'élimine directement. [Voir 1.5.5. Cartes éliminées](#)

EMBUSCADE

Après avoir joué une unité qui a le mot-clé **EMBUSCADE**, son contrôleur peut la redresser et l'utiliser pour attaquer une unité ennemie. [Voir 7.5.5. Embuscade](#)

EN ATTAQUE

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, après que le défenseur a été choisi mais avant que les unités n'infligent des dégâts de combat. [Voir 7.6.15. En attaque](#)

EN JEU

Les cartes présentes dans l'arène terrestre, l'arène spatiale, les zones Base et les zones Ressources sont considérées comme étant « en jeu ». Par défaut, les cartes en jeu ont le potentiel d'affecter la partie en utilisant leurs capacités, puissances et PV. [Voir 4.9. En jeu et hors-jeu](#)

ENNEMIE

Une carte que l'adversaire d'un joueur contrôle est considérée comme une carte « ennemie » pour ce joueur. [Voir 1.5.3. Amie et ennemie](#)

ENTRER EN JEU

Une carte entre en jeu lorsqu'elle passe d'une zone hors-jeu à une zone en jeu (par exemple, lorsqu'une unité dans la main d'un joueur est jouée dans l'arène terrestre). Les leaders commencent la partie en jeu et n'entrent ni ne quittent jamais le jeu. [Voir 8.8. Entrer en jeu](#)

ÉTAT DE LA PARTIE

« 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. Un joueur doit être en mesure de changer l'état de la partie lorsqu'il effectue une action (autre que passer) pendant son tour.

ÉVÈNEMENT

Un événement est un type de carte. Lorsqu'un joueur joue un événement, il le place dans la défausse de son propriétaire, puis il résout sa capacité d'événement. [Voir 3.3. Évènement](#)

FORMAT DRAFT

Le format Draft est un format pour deux joueurs qui repose sur une construction de deck limitée. Pour construire un deck de Draft, chaque joueur d'un même groupe ouvre trois boosters d'un seul set de *Star Wars* : Unlimited et sélectionne leur contenu, d'abord en draftant trois leaders, puis en draftant le reste des cartes de ces boosters. Ensuite, chaque joueur crée un deck en utilisant les cartes qu'il a retenues. [Voir 10.3. Format Draft](#)

« GRATUITEMENT »

Si une capacité demande à un joueur de jouer une carte « gratuitement », il ne tient pas compte des modificateurs du coût de cette carte, y compris la pénalité d'affinité, et ne paie aucune ressource pour jouer la carte. Il doit tout de même payer les coûts supplémentaires (autres que les coûts en ressources) qui s'appliquent à la carte. [Voir 1.8.5. pour plus d'informations sur « gratuitement »](#)

HORS-JEU

Les cartes des decks, des mains et des défausses sont « hors-jeu ». Par défaut, les cartes qui sont hors-jeu n'ont pas la possibilité d'affecter la partie à l'aide de leur capacité, puissance et PV. Une capacité doit explicitement indiquer qu'elle peut affecter la partie lorsqu'elle est hors-jeu ou être d'un type de capacité qui permet cela. [Voir 4.9. En jeu et hors-jeu](#)

IGNORER

Si un joueur reçoit l'instruction d'« ignorer » une capacité de mot-clé, il traite cette capacité comme si elle était inactive. S'il est demandé à un joueur d'« ignorer » la pénalité d'affinité d'une carte, il paie le coût de la carte sans tenir compte des icônes d'affinité manquantes par rapport à celles fournies par le leader et/ou la base du joueur. [Voir 8.11. Ignorer](#)

IMPRIMÉ

« 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. [Voir 8.22. Imprimé](#)

INCLINÉE

Une carte est inclinée lorsqu'elle est pivotée de 90°. Certaines capacités d'action demande d'incliner la carte sur laquelle se trouve cette capacité, ce qui est indiqué par l'icône . [Voir 1.5.4. Redressée et inclinée](#)

INFORMATION CACHÉE

Les informations cachées sont des cartes soumises à des restrictions concernant le moment et les personnes qui peuvent les consulter. Une carte peut être une information cachée pour un joueur mais pas pour l'autre joueur. [Voir 1.17. Informations publiques et cachées](#)

INFORMATION PUBLIQUE

Les informations publiques font référence aux cartes qui peuvent être consultées par n'importe quel joueur à n'importe quel moment. [Voir 1.17. Informations publiques et cachées](#)

INITIATIVE, PION INITIATIVE

L'initiative est un concept de jeu représenté par le pion Initiative. Le joueur qui contrôle le pion Initiative est le premier joueur actif d'un round. C'est lui qui effectue la première action. Pendant un de ses tours, un joueur peut effectuer l'action Prendre l'initiative, ce qui lui permettra d'être le premier à agir au prochain round. [Voir 1.15.5. Prendre l'initiative](#)

JETON

Un jeton est un type de carte qui est mis de côté au début de la partie et qui sera mis en jeu grâce à des capacités spécifiques. Si un jeton quitte le jeu, mettez-le de côté. [Voir 3.7. Jeton](#)

JETON BOUCLIER

Un jeton Bouclier est un type de jeton Amélioration. Lorsqu'une unité ayant un ou plusieurs jetons Bouclier devrait subir des dégâts, défaussez un jeton Bouclier de cette unité, à la place. [Voir 3.7. Jeton](#)

JETON EXPÉRIENCE

Un jeton Expérience est un type de jeton Amélioration qui donne +1 puissance et +1 PV à une unité. [Voir 3.7. Jeton](#)

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte, un joueur sélectionne une carte de sa main, paie des ressources égales à son coût et la met en jeu s'il s'agit d'une unité ou d'une amélioration ou la place dans sa défausse et résout sa capacité s'il s'agit d'un événement. [Voir 6.2. Jouer une carte](#)

JOUEUR

Un joueur est une personne qui participe à la partie. [Voir 1.4. Joueurs, Joueur actif](#)

JOUEUR ACTIF

Le joueur actif est le joueur qui est en train d'effectuer une action. Pendant la phase d'action, les joueurs deviennent le joueur actif à tour de rôle. [Voir 1.4. Joueurs, Joueur actif](#)

JOUEUR DÉFENSEUR

Un joueur défenseur est le contrôleur d'une unité ou d'une base qui est en train d'être attaquée. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)

« JUSQU'À », « AVEC UN MAXIMUM DE »

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. [Voir 8.31. « jusqu'à », « avec un maximum de »](#)

LEADER

Un leader est une carte double-face qui représente un personnage emblématique de *Star Wars*. Chaque deck doit inclure 1 leader. Chaque leader commence la partie dans la zone Base de son propriétaire et peut être déployé en tant qu'unité au cours de la partie. [Voir 3.4. Leader](#)

MAIN

La main de chaque joueur est une zone personnelle. Un joueur peut avoir un nombre illimité de cartes en main. [Voir 4.7. Main](#)

MÉLANGER

Mélanger un deck signifie rendre aléatoire l'ordre des cartes dans ce deck. Les joueurs mélangent leur deck lors de la mise en place et à chaque fois qu'ils cherchent une carte dans l'intégralité de leur deck. [Voir 5.2. Démarrage de la partie et mise en place](#) & [Voir 8.27. Chercher](#)

METTRE EN JEU EN TANT QUE RESSOURCE

Si une capacité demande à un joueur de mettre une carte en jeu en tant que ressource, la carte est placée face cachée et en position « inclinée » dans la zone Ressources de ce joueur, sauf indication contraire. La carte n'est pas considérée comme étant « jouée » et aucune capacité « **Une fois jouée** » ne se déclenche. [Voir 1.7. Ressources](#)

MIS DE CÔTÉ

Une carte mise de côté n'est pas considérée comme étant dans une zone. [Voir 4.11. Mise de côté/Être hors-zone](#)

MODIFICATEUR

Un modificateur fait référence à la modification d'une valeur imprimée sur une carte grâce à une capacité appliquée à la carte ou à une amélioration attachée à la carte. Lorsqu'un modificateur est appliquée à une valeur imprimée, elle crée une valeur modifiée, qui est utilisée pour résoudre les capacités ou les actions qui dépendent de cette valeur. [Voir 8.16. Modificateurs](#)

MODIFICATEUR DE PUISSANCE

Un modificateur de puissance est un attribut qui modifie la valeur de puissance de l'unité attachée. Seules les améliorations ont un modificateur de puissance. [Voir 2.9. Modificateur de Puissance](#)

MODIFICATEUR DE PV

Un modificateur de PV est un attribut qui modifie la valeur de PV de l'unité attachée. Seules les améliorations ont un modificateur de PV. [Voir 2.11. Modificateur de PV](#)

MOT-CLÉ, CAPACITÉ DE MOT-CLÉ

Un mot-clé ou une capacité de mot-clé est une capacité de carte, reconnaissable à un texte rouge et en gras, à laquelle sont associées des règles spécifiques. [Voir 7.5. Capacités de mot-clé](#)

MULLIGAN

Lors de la mise en place de la partie, si un joueur n'est pas satisfait de sa main de départ, il peut effectuer un mulligan en remettant sa main complète dans son deck et en piochant une nouvelle main de départ. Le joueur doit conserver cette nouvelle main. [Voir 5.2. Début de la partie et mise en place](#)

« NE PEUT PAS »

Si la mention « ne peut pas » est utilisée par une capacité ou une règle, elle prévaut sur ce qui est autorisé de faire. Si une capacité contenant les mots « peut » ou « vous pouvez » est en contradiction directe avec une capacité qui dit qu'on « ne peut pas », c'est cette dernière qui s'applique. [Voir 1.3.3. « Les restrictions l'emportent sur les autorisations »](#) & [8.4. « Peut » et « Ne peut pas »](#)

NOM

Le nom d'une carte se trouve en haut de la carte. Une capacité peut faire référence au nom d'une carte ou exiger qu'un joueur nomme une carte. [Voir 2.2. Nom](#)

NOMMER UNE CARTE

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 ; le joueur n'a pas besoin de spécifier un sous-titre lorsqu'il nomme une carte. [Voir 8.18. Nommer une carte](#)

PASSER

Lorsqu'un joueur passe, on considère qu'il n'a rien fait pendant son action. [Voir 1.15.6. Passer](#)

PÉNALITÉ D'AFFINITÉ

Lorsqu'un joueur joue une carte ayant une ou plusieurs icônes d'affinité qui ne sont pas fournies par son leader ou sa base, il subit une pénalité d'affinité et doit payer 2 ressources pour chaque icône manquante. [Voir 8.1. Pénalité d'affinité](#)

PERDRE (UNE CAPACITÉ)

Les capacités peuvent faire perdre à une carte tout ou partie de ses capacités, y compris des mots-clés spécifiques. [Voir 8.15. Perdre quelque chose](#)

« PEUT »

Lorsque « peut » est utilisé par une capacité de carte, cette capacité ajuste ou remplace une règle de jeu. Le joueur qui contrôle une telle carte peut choisir d'utiliser sa capacité de la manière spécifiée ou de suivre la règle habituelle à la place. [Voir 1.3.3. « Les restrictions l'emportent sur les autorisations » & 8.4. « Peut » et « Ne peut pas »](#)

PHASE

Un round se compose de deux phases : une phase d'action et une phase de regroupement. [Voir 5.4. Phase d'action & 5.5. Phase de regroupement](#)

PHASE D'ACTION

Chaque round de la partie se compose de deux phases : une phase d'action et une phase de regroupement. Lors d'une phase d'action, les joueurs effectuent des actions à tour de rôle. [Voir 5.4. Phase d'action](#)

PHASE DE REGROUPEMENT

Chaque round se compose de deux phases : une phase d'action et une phase de regroupement. Pendant la phase de regroupement, les joueurs piochent des cartes, choisissent de placer une ressource ou non, et redressent leurs cartes inclinées. [Voir 5.5. Phase de regroupement](#)

PIOCHER

Pour piocher une carte, un joueur déplace la carte du dessus de son deck vers sa main, sauf indication contraire. [Voir 1.13. Piocher une carte](#)

PION PLANIFICATION

Le pion Planification est un pion supplémentaire utilisé pour le format *Twin Suns* qui met fin à la participation d'un joueur pour le round. Lorsqu'un joueur récupère le pion planification, il pioche immédiatement 1 carte de son deck, puis met 1 carte de sa main sous son deck. [Voir 12.5. Pions](#)

PION SALVE

Le pion Salve est un pion supplémentaire utilisé pour le format *Twin Suns* qui met fin à la participation d'un joueur pour le round. Lorsqu'un joueur récupère le pion Salve, il inflige immédiatement 1 dégât à la base de chaque adversaire. [Voir 12.5. Pions](#)

POUR CETTE ATTAQUE, POUR CETTE PHASE

Les capacités qui précisent une durée, comme « pour cette attaque » ou « pour cette phase », sont des effets persistants. Les effets persistants n'affectent la partie que pendant la durée spécifiée. [Voir 7.7.3. Effets persistants](#)

PREMIER/PREMIÈRE

Les capacités qui font référence à la première occurrence de quelque chose lors d'une phase font toujours référence à la toute première occurrence lors de cette phase, que la carte avec la capacité soit en jeu ou non lorsque cette occurrence s'est produite. [Voir 8.9. Premier](#)

PRENDRE L'INITIATIVE

En tant qu'action de son tour, un joueur peut « Prendre l'initiative ». Il prend le contrôle du pion Initiative en le retournant pour afficher son côté « récupéré ». On considère qu'avec cette action le joueur a « passé » ; il devra également passer toutes ses autres actions ultérieures de ce round. [Voir 1.15.5. Prendre l'initiative](#)

PRENDRE LE CONTRÔLE

Des capacités peuvent permettre à un joueur de prendre le contrôle d'une unité ennemie. Dans ce cas, le joueur en devient le contrôleur et oriente l'unité face à lui. [Voir 1.5.2. Propriété et contrôle](#) & [8.28. Prendre le contrôle](#)

PRÉVENIR (LES DÉGÂTS)

Si une capacité « prévient » des 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. [Voir 8.21. Prévenir \(les dégâts\)](#)

PROPRIÉTAIRE

Un joueur est le propriétaire de toute carte qui a commencé la partie dans son deck. [Voir 1.5.2. Propriété et contrôle](#)

PROTÉGÉE

Lorsqu'une unité ayant le mot-clé **PROTÉGÉE** est jouée ou déployée, donnez-lui un jeton Bouclier. [Voir 7.5.12. Protégée](#)

« PUIS »

Si une capacité utilise « puis », le texte précédant le mot « puis » doit être résolu autant que possible avant que le texte suivant « puis » ne puisse être résolu. [Voir 8.29. « Puis »](#)

PUISSANCE

La puissance est un attribut qui indique les dégâts infligés par une unité lors d'une attaque. [Voir 1.10. Puissance](#)

PV

Les PV, ou Points de Vie, sont un attribut qui indique le nombre de dégâts qu'une carte peut subir avant d'être éliminée. Les unités et les bases ont des valeurs de PV. [Voir 1.11. PV](#)

PV RESTANTS

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. [Voir 1.11. PV](#)

QUITTER LE JEU

Une carte quitte le jeu lorsqu'elle est déplacée d'une zone en jeu vers une zone hors-jeu (par exemple, quand une unité est éliminée et déplacée vers la défausse de son propriétaire). Les leaders commencent la partie en jeu et n'entrent ni ne quittent jamais le jeu. [Voir 8.13. Quitte le jeu](#)

RAID

Lorsqu'une unité ayant le mot-clé **RAID** attaque, elle reçoit de la puissance supplémentaire égale à la valeur de **RAID**. [Voir 7.5.8. Raid](#)

RÉCUPÉRATION

Lorsqu'une unité ayant le mot-clé **RÉCUPÉRATION** attaque, son contrôleur soigne un nombre de dégâts de sa base égal à la valeur suivant le mot-clé **RÉCUPÉRATION**. [Voir 7.5.9. Récupération](#)

REDRRESSÉE

Une carte est redressée lorsqu'elle est remise droite. [Voir 1.5.4. Redressée et inclinée](#)

REGARDER

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 les gardant à l'abri du regard des autres joueurs. Le joueur ne peut pas changer l'ordre de ces cartes. Quand il a fini, il les remet dans leur zone, dans le même ordre et avec le même statut (face visible ou face cachée) que précédemment. [Voir 8.14. Regarder](#)

RENOYER

Certaines capacités de carte permettent de « renvoyer » un type de carte spécifique dans la main de son propriétaire. Par défaut, seules les cartes en jeu peuvent être renvoyées de cette façon. Une capacité doit spécifier explicitement quelle peut renvoyer dans la main de son propriétaire une carte d'une zone hors-jeu. [Voir 8.25. Renvoyer](#)

RESSOURCE

Lorsqu'elle est mise en jeu dans une zone Ressources, une carte devient un élément de jeu que l'on appelle ressource. Les joueurs paient le coût des cartes en inclinant les ressources qu'ils contrôlent. Les attributs imprimés sur une carte devenue ressource sont inactifs et n'affectent pas la partie, sauf indication contraire. [Voir 1.7. Ressources](#)

RESTRICTION DE JEU

Une restriction de jeu est une condition qui empêche de jouer une carte. Les restrictions de jeu sont vérifiées avant de payer les coûts pour jouer une carte. [Voir 8.20. Restrictions de jeu](#)

RESTRICTION (VS. AUTORISATION)

En cas de conflit entre une capacité restrictive et une capacité permissive, la restriction prévaut. [Voir 1.3.3. « Les restrictions l'emportent sur les autorisations »](#)

RÉVÉLER

Révéler une carte signifie la montrer face visible 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. [Voir 8.26. Révéler](#)

ROUND

Un round se compose de deux phases : une phase d'action et une phase de regroupement. [Voir 5.3. Round](#)

SABOTEUR

Lorsqu'une unité ayant le mot-clé **SABOTEUR** attaque, elle ignore les unités ennemies dotées du mot-clé **SENTINELLE** qui se trouvent dans son arène. Elle élimine également tous les jetons Bouclier du défenseur. [Voir 7.5.10. Saboteur](#)

SENTINELLE

Une unité ayant le mot-clé **SENTINELLE** empêche les unités ennemies dans son arène d'attaquer la base de son contrôleur ou les autres unités non-**SENTINELLE** qu'il contrôle. Les unités ennemies ayant **SABOTEUR** ignorent le mot-clé **SENTINELLE** lorsqu'elles attaquent. [Voir 7.5.11. Sentinelle](#)

SOIGNER

Lorsqu'une capacité ou un effet soigne un certain nombre de dégâts d'une carte, retirez autant de pions Dégât de cette carte. [Voir 1.9. Dégâts](#)

SOUS-TITRE

Chaque carte unique possède un sous-titre qui la différencie des autres cartes uniques portant le même nom. [Voir 2.3. Sous-titre](#)

TERMINER UNE ATTAQUE

Les capacités dont la condition de déclenchement est « **Quand cette unité termine une attaque** » se déclenchent pendant l'étape 3 d'une attaque. L'unité ayant cette capacité doit survivre à l'attaque pour que la capacité se déclenche. [Voir 6.3. Attaquer avec une unité](#)

TEXTE DE RAPPEL

Le texte de rappel est un texte en italique entre parenthèses qui suit une capacité et qui offre une explication simplifiée de la façon dont cette capacité affecte le jeu. Le texte de rappel n'a aucun effet le fonctionnement de la capacité. [Voir 2.13.2. pour plus d'informations sur le texte de rappel](#)

TRAIT

Les traits d'une carte se trouvent directement sous l'illustration de la carte. 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. [Voir 2.12. Traits](#)

TYPE DE CARTE

Le type d'une carte est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Il en existe six types différents : base, événement, leader, unité, amélioration et jeton. Chaque type de carte a ses propres règles. Une ressource n'est pas considérée comme un type de carte. [Voir 3. types de carte](#)

UNE FOIS ÉLIMINÉE

Une capacité « **Une fois éliminée** » est une capacité déclenchée qui se résout quand la carte sur laquelle elle se trouve est éliminée, après que la carte a été placée dans la défausse de son propriétaire. Cette capacité est résolue par le joueur qui contrôlait la carte au moment où elle a quitté le jeu. [Voir 7.6.14. Une fois éliminée](#)

UNE FOIS JOUÉE

Une capacité « **Une fois jouée** » est une capacité déclenchée qui se résout quand la carte sur laquelle elle se trouve est jouée, après avoir payé le coût de la carte et l'avoir mise en jeu. [Voir 7.6.13. Une fois jouée](#)

UNIQUE

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*. Un joueur ne peut contrôler qu'un seul exemplaire de chaque carte unique à un moment donné. [Voir 8.30. Unique, Icône Unique](#)

UNITÉ

Une unité est un type de carte représentant un personnage ou un véhicule de *Star Wars*. Les unités en jeu peuvent attaquer, être attaquées et elles peuvent utiliser leurs capacités. [Voir 3.5. Unité](#)

UTILISER UNE CAPACITÉ D'ACTION

En tant qu'action de son tour, un joueur peut utiliser une capacité d'action d'une carte qu'il contrôle : il paie le coût de la capacité si elle en a un, puis résout l'effet de la capacité. [Voir 6.4. Utiliser une capacité d'action](#)

« VOUS POUVEZ »

Si une capacité utilise « 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. [Voir 8.33. « Vous pouvez »](#)

ZONE

Une zone est un emplacement défini qui suit 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 (on les appelle des zones personnelles).

ZONE BASE

Chaque joueur a sa propre zone Base, qui contient sa base et son leader tant qu'il n'est pas déployé. [Voir 4.2. Zone Base](#)

ZONE RESSOURCES

Chaque joueur dispose d'une zone Ressources qui contient les ressources qu'il contrôle. [Voir 4.5. Zone Ressources](#)