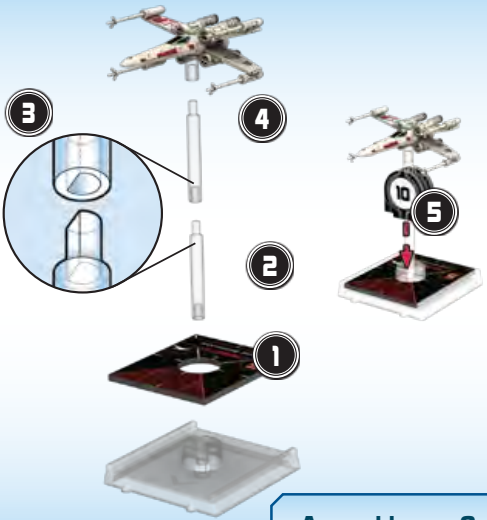
STAR WARS™

X-WING™

GUIDE DE DÉMARRAGE

Ce Guide de Démarrage vous enseigne les règles fondamentales de la seconde édition de ***Star Wars : X-Wing*** afin que vous puissiez jouer immédiatement. Lisez les pages 1-2, puis commencez votre première partie. Une fois à l'aise avec ces règles de base, lisez les pages 3-4 et jouez avec les règles avancées.

ASSEMBLER UN VAISSEAU



Pour assembler les vaisseaux pour votre première partie, détachez les marqueurs de vaisseaux nommés Escorte de l'Escadron Bleu, Pilote de l'Académie et As de l'Escadron Noir. Détachez les rectos et versos des cadrans de manœuvres pour le X-wing T-65 et les deux chasseurs TIE/ln. Détachez les marqueurs d'identification numérotés de 1 à 3. Puis effectuez les étapes suivantes afin de monter vos vaisseaux :

1. *Placez le marqueur de vaisseau sur un socle avec l'arc de tir dirigé vers l'avant, juste au-dessus du chevron gravé sur le socle.*
2. *Insérez une fixation dans le socle.*
3. *Insérez la seconde fixation dans la première.*
4. *Insérez la courte fixation située sous la figurine du vaisseau dans la seconde fixation.*
5. *Placez les marqueurs d'identification dans les emplacements du socle. Utilisez les marqueurs d'identification 1 pour le X-wing T-65, et les marqueurs 2 et 3 pour les deux chasseurs TIE/ln.*

Assembler un Cadran de Manœuvres



Assemblez chaque cadran selon le schéma ci-dessus. Fixez les plaques « T65 » avant et arrière ensemble, puis faites de même avec les plaques « TF » pour chacun des deux chasseurs TIE/ln.

MISE EN PLACE

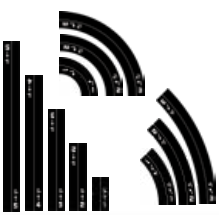
Suivez les étapes 1 à 7 pour mettre en place votre première partie de ***X-Wing*** !

1 *Délimitez une zone de jeu de 90 cm x 90 cm.*

2 *Placez les dés rouges d'attaque, les dés verts de défense et le paquet de cartes de dégât à portée de main des deux joueurs.*



3 *Placez les gabarits de manœuvre et la règle des portées près des deux joueurs.*





5



Placez les cartes de vaisseau Pilote de l'Académie et As de l'Escadron Noir, ainsi que les cadrans des chasseurs TIE/ln près du bord du joueur Impérial.

6



Choisissez un joueur pour être le joueur Rebelle. Placez la carte de vaisseau Escorte de l'Escadron Bleu, le cadran du X-wing T-65, et 2 boucliers près du bord du joueur Rebelle.

7 *Placez dans la zone de jeu, la figurine du vaisseau X-wing T-65 près du bord du joueur Rebelle et les figurines des chasseurs TIE près du bord du joueur Impérial, comme indiqué sur le schéma ci-contre.*

RÉSUMÉ

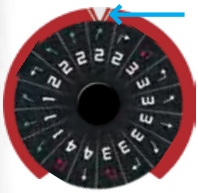
X-Wing se joue en une série de rounds. Lisez cette page puis jouez quelques rounds. Ajoutez alors les règles avancées des pages 3 et 4.

Chaque round, les joueurs utilisent secrètement leurs cadrans pour choisir les manœuvres de leurs vaisseaux, révèlent et exécutent ces manœuvres, puis attaquent avec leurs vaisseaux.

1 : Phase de Préparation

Chaque joueur choisit secrètement une manœuvre pour chacun de ses vaisseaux. La manœuvre détermine où le vaisseau va se déplacer durant la phase suivante. Pour sélectionner la manœuvre d'un vaisseau, le joueur tourne le cadran jusqu'à ce que la flèche indique la manœuvre souhaitée. Puis le joueur pose le cadran **face cachée** dans la zone de jeu à côté du vaisseau correspondant. Une fois qu'une manœuvre a été sélectionnée pour chaque vaisseau, passez à la phase d'activation.

Tant que les joueurs ne sont pas suffisamment à l'aise pour intégrer les règles avancées, il est conseillé de ne sélectionner que des manœuvres qui sont bleues ou blanches.



Flèche de sélection



Si la manœuvre [2 ↱] est sélectionnée, le vaisseau va utiliser le gabarit [2 ↱] pour se déplacer.

2 : Phase d'Activation

En commençant par le vaisseau qui a **la plus faible** initiative (le chiffre orange sur les cartes et marqueurs de vaisseau) et en continuant dans l'ordre croissant, chaque vaisseau se déplace en « exécutant la manœuvre » indiquée sur son cadran.



Valeur d'initiative sur une carte de vaisseau

Pour exécuter la manœuvre d'un vaisseau, le cadran du vaisseau est révélé. Le gabarit correspondant à la manœuvre révélée est placé à l'avant du vaisseau en le calant entre ses glissières. Puis, le vaisseau est soulevé et placé à l'autre extrémité du gabarit avec ses glissières arrière parfaitement calées contre le gabarit.



Lorsqu'un vaisseau a exécuté une manœuvre, il peut effectuer une action, mais les joueurs devraient ignorer cette étape tant qu'ils n'utilisent pas les règles avancées. Lorsque tous les vaisseaux ont exécuté leurs manœuvres, passez à la phase d'engagement.

3 : Phase d'Engagement

En commençant par le vaisseau qui a l'initiative **la plus élevée** et en continuant dans l'ordre décroissant, chaque vaisseau peut effectuer une attaque.

Pour effectuer une attaque, utilisez la règle des portées pour déterminer s'il y a des vaisseaux dans l'arc de tir avant du vaisseau attaquant. L'arc de tir est la zone formée entre les deux lignes de l'arc de tir imprimées sur le marqueur de vaisseau, et qui s'étend au-delà du socle sur la zone de jeu avec pour limite l'extrémité de la règle des portées. Si un vaisseau se trouve dans cette zone, le joueur attaquant peut choisir d'effectuer une attaque contre lui.

Les chasseurs TIE marqués avec un ✓ sont dans l'arc de tir du X-wing.

Les chasseurs TIE marqués avec un ✗ sont en dehors de l'arc de tir du X-wing, qui ne peut donc pas les attaquer.



Les astéroïdes et les nuages de débris peuvent affecter les attaques, mais ignorerez-les tant que vous n'utilisez pas les règles avancées.

Pour effectuer une attaque, le joueur attaquant lance un nombre de dés d'attaque (rouges) équivalent à la valeur d'attaque inscrite sur la carte du vaisseau attaquant. Puis le joueur défenseur lance un nombre de dés de défense (verts) équivalent à la valeur d'agilité inscrite sur la carte du vaisseau attaqué.



Valeur d'attaque



Valeur d'agilité

Chaque ⤸ (évasion) obtenue retire un dé qui affiche un ✷ (touche). S'il n'y a plus de ✷, le ⤸ retire un ✲ (critique) à la place. Ignorez les résultats 👁 sauf si vous jouez avec les règles avancées.



Avec ce lancer, les 2 résultats ⤸ annulent 1 ✷ et 1 ✲, laissant seulement 1 ✲ comme résultat final.

Pour **chaque** ✷ ou ✲ restant, le défenseur perd un bouclier (il le retourne sur sa face inactive). S'il ne lui reste plus (ou s'il n'a pas) de bouclier, il reçoit une carte de dégât à la place.



Bouclier actif



Bouclier inactif

Les cartes de dégât sont placées face cachée à côté de la carte de vaisseau du défenseur. Un vaisseau est détruit lorsqu'il a un nombre de cartes de dégât équivalent à sa valeur de coque (chiffre jaune).



Valeur de coque

Une fois que tous les vaisseaux ont effectué une attaque, débutez un nouveau round, en commençant par la phase de préparation.

RÈGLES AVANCÉES

Après avoir joué quelques rounds, ajoutez les points de règles suivants à votre partie.

Couleur des Manœuvres

Les manœuvres sont de trois couleurs : blanc, rouge ou bleu. Lorsqu'un vaisseau a exécuté une manœuvre rouge, il gagne un marqueur de stress (placez-le à côté du vaisseau). Lorsqu'un vaisseau est stressé, il ne peut pas sélectionner de manœuvre rouge ou effectuer des actions (les actions sont décrites plus bas). Lorsqu'un vaisseau exécute une manœuvre bleue, il retire un marqueur de stress.



Manœuvre rouge



Marqueur de stress

Manœuvres Spéciales (↶, ↰ et ↱)

Les X-wings et les chasseurs TIE peuvent exécuter la manœuvre spéciale de virage Koiogran (↶). La manœuvre ↶ est exécutée comme une manœuvre en ligne droite (↑), puis le vaisseau est pivoté de 180° et ses glissières avant sont calées contre l'extrémité du gabarit.



Virage Koiogran (↶)

Les X-wings peuvent également exécuter les manœuvres spéciales de tonneau de Tallon à gauche (↰) ou à droite (↱). Elles sont exécutées comme des manœuvres de virage à gauche (←) ou à droite (→), puis à l'extrémité du gabarit, le vaisseau est pivoté de 90° dans le sens du virage. Le vaisseau sera donc orienté à 180° de sa position originelle à la fin de sa manœuvre.



Tonneau de Tallon à droite (↱)

Chevauchement de Vaisseaux

Si un vaisseau termine son mouvement sur un autre vaisseau, il doit reculer sur le gabarit jusqu'à ce qu'il se contente d'être au contact du socle du vaisseau chevauché. Alignez la petite ligne blanche à l'avant et à l'arrière du marqueur de vaisseau avec la ligne au centre du gabarit.

Lorsqu'un vaisseau a chevauché un autre vaisseau, il ne peut plus effectuer d'action. De plus, pendant la phase d'engagement, les vaisseaux qui se touchent ne peuvent pas s'attaquer l'un l'autre.



Le X-wing chevauche le second chasseur TIE, donc il recule pour que le bord de son socle soit au contact de celui du chasseur TIE.

Chevauchement d'Obstacles

Lorsqu'un vaisseau exécute une manœuvre, **si son gabarit ou sa position finale** chevauche un obstacle, il subit un effet négatif.

Si un vaisseau ou son gabarit chevauche un astéroïde, lancez 1 dé d'attaque. Sur un résultat ✸ ou ✵, le vaisseau perd 1 bouclier, si possible. S'il ne peut pas perdre de bouclier, il reçoit 1 carte de dégât face cachée si le résultat était ✸ ou 1 carte de dégât face visible si le résultat était ✵. Quel que soit le résultat obtenu, le vaisseau ne pas effectuer d'action. De plus, si à la fin de son déplacement, il chevauche encore l'astéroïde, il ne peut pas attaquer.



Puisque le gabarit touche l'astéroïde, le chasseur TIE subit des effets négatifs.

Si le vaisseau ou son gabarit chevauche un nuage de débris, lancez 1 dé d'attaque. Sur un résultat ✵, le vaisseau perd 1 bouclier, si possible. S'il ne peut pas perdre de bouclier, il reçoit 1 carte de dégât face visible. Quel que soit le résultat obtenu, il gagne 1 marqueur de stress.



Astéroïdes



Nuages de débris

Fuir la Zone de Combat

Si la manœuvre d'un vaisseau l'amène à sortir de la zone de jeu, ce vaisseau a fui la zone de combat et il est retiré de la partie ! Faites attention lorsque vous vous déplacez près des limites de la zone de jeu !

Actions

Une fois qu'un vaisseau a exécuté sa manœuvre, il peut effectuer une action. Les actions qu'un vaisseau peut effectuer sont indiquées par des icônes sur sa carte de vaisseau.



Actions d'un chasseur TIE

- 👁 **Concentration :** le vaisseau gagne un marqueur de concentration (placez le marqueur à côté du vaisseau). Lorsqu'il attaque, il peut dépenser le marqueur pour changer tous ses résultats 👁 (concentration) en résultats ✸. Lorsqu'il défend, il peut dépenser le marqueur pour changer tous ses résultats 👁 en résultats ✵. À la fin de chaque round, défaussez tous les marqueurs de concentration qui n'ont pas été dépensés.



Marqueur de concentration



- **Évasion :** le vaisseau gagne un marqueur d'évasion (placez le marqueur à côté du vaisseau). Lorsqu'il défend, il peut dépenser le marqueur pour changer le résultat d'un dé (incluant un résultat Vierge) en un résultat . À la fin de chaque round, défaussez tous les marqueurs d'évasion qui n'ont pas été dépensés.



Marqueur d'évasion



- **Tonneau :** le vaisseau effectue un tonneau, ce qui déplace le vaisseau latéralement. Pour effectuer un tonneau, placez le gabarit [1 ↑] sur le côté droit ou gauche du vaisseau. Puis, soulevez le vaisseau et déplacez-le à l'autre extrémité du gabarit, en maintenant son orientation. Un vaisseau de ne pas effectuer de tonneau si cela l'amène à chevaucher un autre vaisseau.



- **Verrouillage :** le vaisseau qui effectue cette action (le vaisseau verrouillant) gagne un verrouillage sur un vaisseau ennemi. En utilisant la règle des portées, choisissez un vaisseau ennemi à portée 1-3 et assignez-lui un marqueur de verrouillage rouge dont le chiffre correspond au marqueur d'identification du vaisseau verrouillant (ex : si le marqueur d'identification du vaisseau verrouillant est « 1 », utilisez le marqueur de verrouillage « 1 »). Lorsque le vaisseau verrouillant attaque cet ennemi, il peut dépenser le marqueur de verrouillage pour relancer n'importe quel nombre de ses dés d'attaque. Les marqueurs de verrouillage **ne sont pas défaussés** à la fin du round.



Marqueur de verrouillage



Marqueur d'identification

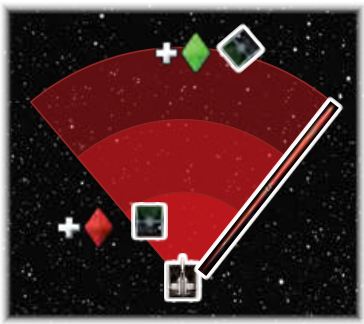
Attaques Gênées

Lorsque vous attaquez, si la règle des portées dirigée en direction d'un ennemi traverse un obstacle, l'attaque est gênée. La portée est mesurée du point le plus proche de l'arc de tir du vaisseau attaquant au point le plus proche du socle du vaisseau défenseur. Si l'attaque est gênée, le vaisseau défenseur lance 1 dé de défense supplémentaire.



Bonus de Portée

Pendant une attaque, le vaisseau attaquant, ou le vaisseau défenseur, peut bénéficier d'un avantage en fonction de la portée de l'attaque. Si l'attaque a lieu à portée 1, l'attaquant lance 1 dé d'attaque supplémentaire. Si l'attaque a lieu à portée 3, le défenseur lance 1 dé de défense supplémentaire.





Valeur d'attaque



Valeur d'agilité

ET MAINTENANT ?

Ce Guide de Démarrage vous a présenté la majorité des règles du jeu, donc vous êtes maintenant prêt à terminer votre première partie. Après celle-ci, vous pouvez lire le **Livret de Règles** pour apprendre de manière plus approfondie les règles de base. Pour une question de simplicité, quelques règles diffèrent légèrement entre ce Guide de Démarrage et le Livret de Règles. Si vous voulez vous lancer dans votre prochaine partie, lisez simplement les sections suivantes :

- Subir des dégâts, page 8 : les vaisseaux qui sont touchés par des résultats peuvent subir des dégâts critiques.
- Actions jumelées, page 10 : certains vaisseaux ont accès aux actions jumelées, ce qui leur permet de faire plusieurs actions à la suite.
- Charges, page 12 : certains pilotes et améliorations ont des capacités puissantes qui sont limitées par la quantité de charges dont ils disposent.
- Cartes d'amélioration, page 12 : beaucoup de vaisseaux peuvent s'équiper d'améliorations comme des Torpilles à Protons ou des Astromechs, ce qui leur confère des capacités spéciales.
- Formation rapide, page 15 : les joueurs peuvent rapidement constituer leurs propres escadrons en utilisant l'option de Formation rapide des escadrons.

Lorsque vous jouez, si vous rencontre un terme que vous ne reconnaissez pas, vous pouvez utiliser le Guide de Référence téléchargeable en ligne, qui contient un glossaire de tous les termes du jeu. Ce Guide de Référence est disponible sur **FantasyFlightGames.Fr**.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.