



F

BATTLE OF THE FORCE

Jeux Ravensburger® n° 23 401 1

Un jeu de cartes pour 2 à 4 chevaliers Jedi à partir de 8 ans.

Auteur : David Parlett · Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 32 cartes Jedi/Rebelle
(8x Yoda, 8x Luke,
8x Leia, 8x Han Solo)
- 28 cartes Ennemis
- 6 cartes Dark Vador
- 4 cartes R2-D2



Vous incarnez un rebelle et essayez de vaincre le maximum d'ennemis en jouant astucieusement vos cartes. Plus l'ennemi est dangereux, plus il vous rapporte de points de victoire. Mais attention : Dark Vador vous fait perdre des points déjà acquis... Mieux vaut le repasser à vos adversaires !

Le but du jeu consiste à marquer le maximum de points de victoire.

Mise en place :

Chaque joueur choisit un des quatre rebelles et reçoit les 8 cartes de ce rebelle plus une carte R2-D2. Prenez vos cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Remettez les cartes Jedi/Rebelles et R2-D2 non utilisées dans la boîte. Mélangez ensemble les 28 cartes Ennemis et les 6 cartes Dark Vador, puis placez la pile au milieu de la table, face cachée.

Déroulement du jeu :

Retournez la première carte de la pile d'ennemis ; le duel peut commencer !

Observez cet ennemi (et les points qu'il rapporte), puis estimez la valeur que vous accordez à cette carte.

Tous en même temps, choisissez une de vos cartes Jedi/Rebelle et posez-la face cachée au centre de la table. Quand tout le monde est prêt, retournez et comparez les cartes. Celui qui a joué la carte Jedi/Rebelle la plus forte remporte le duel et récupère la carte Ennemi, face visible, devant lui. En cas d'égalité entre plusieurs cartes Jedi/Rebelle, le nombre de symboles Rebelle les départage. 🕒

Le joueur qui a gagné la carte Ennemi doit se défausser de sa carte Jedi/Rebelle. Tous les autres joueurs peuvent reprendre en main la carte Jedi/Rebelle jouée pour la réutiliser plus tard.

Cartes R2-D2



Si vous jouez une carte R2-D2, vous ne participez pas au duel contre l'ennemi retourné durant ce tour de jeu. A la place, vous pouvez retourner la carte supérieure de la pile d'ennemis au début du tour suivant et décider, au choix, ...

- ... de garder la carte Ennemi retournée.
Dans ce cas, vous récupérez la carte mais vous devez vous défausser de votre carte R2-D2 ;
- ... d'offrir la carte Ennemi retournée.
Dans ce cas, vous offrez cette carte au joueur de votre choix et vous pouvez reprendre votre carte R2-D2 en main pour la réutiliser plus tard ;
- ... de garder la carte Dark Vador retournée.
Dans ce cas, vous gardez la carte Dark Vador et vous pou-

vez reprendre votre carte R2-D2 en main pour la réutiliser plus tard ;

- ... d'offrir la carte Dark Vador retournée.

Dans ce cas, vous offrez la carte Dark Vador au joueur de votre choix, mais vous devez vous défausser de votre carte R2-D2.

Si plusieurs joueurs jouent leur carte R2-D2 en même temps, aucun d'entre eux n'a le droit de retourner la première carte de la pile au tour suivant. A la place, chacun reprend sa carte R2-D2 en main pour la réutiliser éventuellement plus tard.

Cartes Dark Vador



Il y a 6 cartes Dark Vador de différentes valeurs dans le jeu qui ont une grande importance dans le décompte des points en fin de partie : selon la carte, vous perdrez de 1 à 6 points de victoire !

Les duels contre Dark Vador sont identiques à ceux contre les autres ennemis : chacun pose une de ses cartes Jedi/Rebelle face cachée. Au cours d'un duel contre Dark Vador, il est interdit de jouer une carte R2-D2. Celui qui a joué la carte Jedi/Rebelle la plus forte récupère la carte Dark Vador devant lui. MAIS, il peut reprendre sa carte Jedi/Rebelle en main tandis que ses adversaires sont obligés de se défausser de leur carte jouée.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque seul un joueur a encore des cartes en main. Pour chaque carte qu'il lui reste, il a le droit de piocher une carte Ennemi et de la poser devant lui. La partie est également terminée si les joueurs n'ont plus que des cartes R2-D2 en main ou si la pile d'ennemis est épuisée.

Décompte

Chaque ennemi vaincu rapporte le nombre de points indiqué sur la carte. Si vous avez récupéré plusieurs cartes Ennemis identiques, vous marquez en plus des points de bonus :

Pour 2 cartes Ennemis identiques, 10 points de bonus ;

Pour 3 cartes Ennemis identiques, 20 points de bonus ;

Pour 4 cartes Ennemis identiques, 30 points de bonus.

C'est alors qu'intervient Dark Vador : il vous fait perdre de précieux points de victoire ! Déduisez le nombre de points indiqués sur vos cartes Dark Vador de votre total pour déterminer votre score final.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points de victoire à la fin.

Starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

