

STAR WARS X-WING

LE JEU DE FIGURINES

RÉSUMÉ DES RÈGLES

TEXTE : ZART/CROUNTCH - MISE EN PAGE : CROUNTCH
v3.2

MISE EN PLACE

Placement des vaisseaux : à maximum 1 de portée de son côté dans l'ordre croissant des valeurs de Pilotage (si valeurs égales, le joueur avec l'initiative commence – le joueur impérial par défaut).

Placement des pions : placer les pions boucliers sur les cartes vaisseau.

Formation d'escadrons : l'initiative va au camp qui a le moins de points de formation
Obstacle : pas à portée 1 ou 2 du bord de la zone de jeu.

LE TOUR DE JEU

1) Phase de préparation

Attribuer une manœuvre secrètement sur le disque.

2) Phase d'activation

Chaque vaisseau se déplace (en révélant son cadran) **dans l'ordre croissant** des valeurs de pilotage puis effectue une action.

Si pilotage identique, le joueur ayant l'initiative commence (par défaut l'Empire).

1) Dévoiler le cadran

2) Placer le gabarit

3) Exécuter la manœuvre :

- Passer au travers d'un vaisseau sans le chevaucher à la fin : pas de problème.
- Si chevauchement d'un socle de vaisseau à la fin du mouvement : faire reculer son vaisseau sur le gabarit et se placer contre le socle du vaisseau que l'on devait chevaucher on saute l'étape 6 (effectuer une action), mais on peut faire des actions gratuites en-dehors de cette étape) et on ne peut pas attaquer le vaisseau en contact.

- **Obstacles :** si le gabarit de manœuvre ou le socle se superpose à un obstacle lancer un dé d'attaque (quelques soit le nombre d'obstacles traversés).
- Si on se trouve sur l'obstacle en fin de déplacement, on ne peut pas attaquer.


4 Contrôler le stress du pilote


- Si manœuvre rouge ajouter un marqueur stress.
- Si manœuvre verte retirer un marqueur stress s'il y en a.


5 Ranger le gabarit


6 Effectuer une action (pas si marqueur stress)


Les actions gratuites sont en plus (une même action une seule fois par tour).

 **Evasion :** annule un dégât reçu.

 **Concentration :** Changer tous les dés d'attaque avec ce symbole en dégât ou tous les dés de défense avec ce symbole en évasion.

 **Tonneau :** gabarit 1 sur le côté – même sens. Interdit si chevauche un vaisseau ou un marqueur.

 **Acquisition de cible :** la cible doit être à portée 1, 2 ou 3 à 360°. Marqueur rouge pour la cible et bleu pour le vaisseau qui verrouille. Dépenser le marqueur pour relancer tout ou partie des dés d'attaques ou utiliser des armes secondaires. On ne peut avoir qu'un marqueur bleu sur soi.
Le marqueur est retiré si l'attaquant verrouille une autre cible ou exploite son acquisition.

 **Accélération :** Déplacement supplémentaire avec un gabarit [↑ 1], [↖ 1] ou [↙ 1]. Ce n'est pas une manœuvre.
Interdit si chevauchement avec un autre vaisseau ou un obstacle.

À la place des actions ci-dessus, on peut utiliser une capacité « Action » d'une carte.

PHASE DE COMBAT

Chaque vaisseau a droit à une attaque **dans l'ordre décroissant** des valeurs de Pilotage.

Si égalité, la destruction effective n'interviendra que lorsque tous les vaisseaux ayant la même valeur de pilotage auront agis = simultanément.

Celui ayant l'initiative résout ses combats avant son adversaire.

N.B.: Un dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

1. Annoncer la cible :

- On ne peut pas viser un vaisseau que l'on touche du socle.
- On vérifie la portée et l'obstruction entre les parties les plus proches des deux vaisseaux.
- Un vaisseau n'est pas un obstacle pour le tir d'un autre.
- Soit on utilise l'arme principale du vaisseau soit une arme secondaire (1 seule attaque par tour).
- Tourelle d'arme principale tire à 360°.
- Les armes secondaires tirent dans l'arc de tir normal.
- Arc de tir auxiliaire : en pointillé sur le marqueur. L'arme principale peut tirer dans l'arc de tir principal et auxiliaire à portée 1, 2 ou 3. Une arme secondaire doit tirer dans l'arc de tir normal.



2. Lancer les dés d'attaque :

Nombre de dés rouges = valeur d'arme (rouge)

- Résoudre les capacités de cartes qui donnent ou retirent des dés.
- Bonus de portée : uniquement pour l'arme principale : +1 dé rouge si à portée 1.

3. Modifier les dés d'attaque :

Utiliser des capacités ou des marqueurs qui modifient ou ajoutent des résultats de dés. On peut en utiliser plusieurs, dans l'ordre de son choix, mais le défenseur utilise les siens avant. On ne peut relancer un dé une deuxième fois.





Marqueurs Acquisition de cible :

Retirer les marqueurs pour relancer tout ou partie des dés d'attaque.

Uniquement contre la cible verrouillée.



Concentration : Changer tous les dés d'attaques avec  en résultats .



4. Lancer les dés de défense :

Nombre de dés verts = valeur d'agilité (vert)

- Résoudre les capacités de cartes qui donnent ou retirent des dés.
- Bonus de portée : uniquement pour l'arme principale : +1 dé vert si à portée 3.
- Bonus d'obstacle : +1 dé vert si le tir passe au travers d'un obstacle.

5. Modifier les dés de défense :

Utiliser des capacités ou des marqueurs qui modifient ou ajoutent des résultats de Dés. On peut en utiliser plusieurs, dans l'ordre de son choix, mais l'attaquant utilise les siens avant.

On ne peut relancer un dé une deuxième fois.





Marqueurs Acquisition de cible :


Retirer les marqueurs pour relancer tout ou partie des dés d'attaque.

Uniquement contre la cible verrouillée.








Concentration : Changer tous les dés de défenses avec  en résultats .



Evasion : ajoute un résultat  sur le jet de dés vert.


6. Comparer les résultats :


Un  annule un  ou un .

On commence à annuler d'abord les  puis les .

Un vaisseau est considéré touché que s'il reste des dégâts non-annulés.



7. Infliger les dégâts :





On retire d'abord les boucliers  (chiffre bleu), les dégâts excédentaires infligent des dégâts. (Par dégâts comprenez toutes cartes dégât face visible (critique) ou non).

Le vaisseau est détruit si le nombre de cartes (face visible ou non) est égal ou supérieur à la valeur de coque .

On commence à encaisser d'abord les dégâts normaux.

PHASE DE DÉNOUEMENT

On retire les marqueurs  et  à cette phase et on résout les capacités des cartes ou missions ayant lieu à cette phase.

Les marqueurs acquisitions  , stress  et ion  restent en place s'il ne sont pas utilisés.

GAGNER LA PARTIE

Détruire le premier tous les vaisseaux ennemis ou remplir l'objectif de la mission ou du scénario.

RÈGLES ADDITIONNELLES

1. Marqueur ionique

Le vaisseau recevant un marqueur ionique ne choisit pas de mouvement sur sa roue de manœuvre ce tour-ci.



Il est obligé d'effectuer la manœuvre blanche (↑ 1), après quoi il peut enlever tous les marqueurs ioniques.

Il peut effectuer des actions et attaquer

2. Vaisseaux de grande taille

1) Marqueur ionique :

Un seul marqueur n'a aucun effet sur les gros socles. Il en faut au moins 2 pour avoir l'effet habituel, après quoi tous les marqueurs ioniques sont défaussés.

2) Mise en place :

Le socle peut déborder de la zone de portée 1 tant que le socle occupe toute la largeur de portée 1.

3. Marqueurs de bombe :

1) Larguer une bombe :

Placer un gabarit de manœuvre (↑ 1), à l'arrière de votre vaisseau et poser le marqueur de bombe approprié à l'autre bout du gabarit.

Si la bombe est posée sous un vaisseau ennemi, elle n'explose pas immédiatement mais uniquement lorsque les conditions de la carte d'amélioration sont remplies.

2) Charge sismique :

Lorsqu'elle explose, tous les vaisseaux à portée 1 subissent 1 dégât puis on défausse le marqueur.

3) Mines de proximité :

Lorsqu'elles explosent, le vaisseau l'ayant traversé ou chevauché lance 3 dés d'attaque et subit tous les dégâts normaux et critiques obtenus puis on défausse le marqueur.