

« Les rebelles doivent entrer dans la base impériale pour activer les balises de guidage des bombardiers B-wings. Mais les troupes impériales feront tout pour faire échouer ce plan et désactiver les balises... »

Esprits et hologramme

Déplacement : Passe à travers les murs, portes et personnages
Est un obstacle pour tous les personnages (sauf les jedis/sites qui peuvent les bousculer*). Ne peut pas être emprisonnés.



Esprit d'Anakin



Esprit de Yoda



Esprit d'Obi-Wan



Hologramme de l'empereur

Monstres

Attaque : Bouscule*
Ne peut pas être emprisonné par un mitrailleur. Il ressort donc toujours des conteneurs, fausse, chaises...



Max Rebo



Wampa

Soldats rebelles et Troopers

Attaque : Bouscule* + Active ou désactive une balise en se plaçant devant la balise



Finn



Jar Jar Binks



Rey



Chewbacca



snowtrooper



Storm trooper



Biker scoot



Pilote de Tie fighter



Garde royal de l'empereur

Jedis et Sites

Attaque : Bouscule* Peut bousculer un esprit.
S'il ne se déplace pas, le jedi/site peut contrôler et déplacer un commun, un droïde ou un monstre qui se trouve dans la même pièce que lui. Il peut donc déplacer un droïde et lui faire activer ou désactiver une balise.



Yoda



Kit Fisto



Dark Maul



Dark Vador



Kilo Ren

Règles du jeu

Créez la base impériale: Il y a deux bâtiments distincts qui sont imprimés sur deux feuilles qui peuvent être agencées de plusieurs façons en faisant correspondre les portes extérieures (au choix).

Début d'une partie: Les 2 joueurs choisissent leur camp et prennent autant de figurines chacun. L'empire commence en plaçant ses personnages dans la base, d'abord sur les canons, les chaises, le lit, puis sur d'autres cases à l'écart des balises (mais pas sur les passerelles et mitrailleuses). Ensuite, les rebelles préparent leur attaque en se positionnant sur les portes d'entrée (ouvertes ou fermées). Les impériaux commencent en déplaçant un personnage. Puis les rebelles déplacent un personnage dans un bâtiment et ainsi de suite.

But du jeu : Activer ou désactiver au moins 4 balises. Au début de la partie, les balises sont neutres (il n'y a pas de jeton dessus) Les rebelles essaient d'activer les balises (vert) et les impériaux essaient de les désactiver (rouge). Pour cela il faut poser un jeton balise (rouge= désactivée/vert=activée) correspondant. Un joueur peut désactiver une balise (activée) simplement en retournant le jeton qui est dessus (vert d'un côté et rouge de l'autre).

Déplacez les personnages en ligne droite ou en diagonale sur la distance que vous souhaitez dans la pièce où ils sont. Néanmoins, vous devez stopper votre personnage devant chaque porte (ouverture automatique de la porte). Les personnages peuvent passer sur les chaises et le lit mais pas sur les tables.

* **Bousculer :** Lorsqu'un personnage est déplacé sur la case d'un personnage adverse, il prend sa place et le pose sur un conteneur, une chaise, le lit ou dans la fausse (y compris dans l'autre bâtiment). Le personnage bousculé peut immédiatement être déplacé à condition qu'aucun ennemi ne soit posté à la mitrailleuse du bâtiment où il est.

Mitrailleuse : Lorsqu'un joueur place un de ses personnages (sauf esprit/hologramme) sur une mitrailleuse, il empêche les personnages ennemis, qui ont été bousculés, de quitter les conteneurs, fausse, chaises, lit qui se trouvent dans le même bâtiment que lui. Les personnages bousculés restent donc **prisonniers** tant qu'un personnage adverse tient la mitrailleuse.

Communs et droïdes

Active ou désactive une balise en se plaçant devant elle.
Peut bloquer des portes en se positionnant le long du mur où se trouve les portes. Une porte bloquée empêche le passage de tous les personnages (sauf les esprits). Si deux communs/droïdes adverses sont en contact avec le même mur; les portes se débloquent.



C3-PO



Jawa



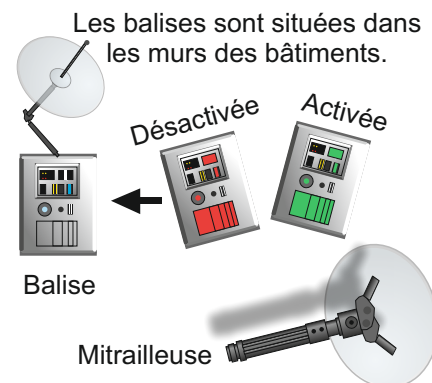
Amiral Ackbar



Death star gunner

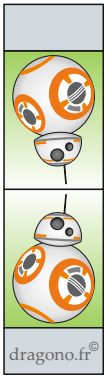


Battle droid

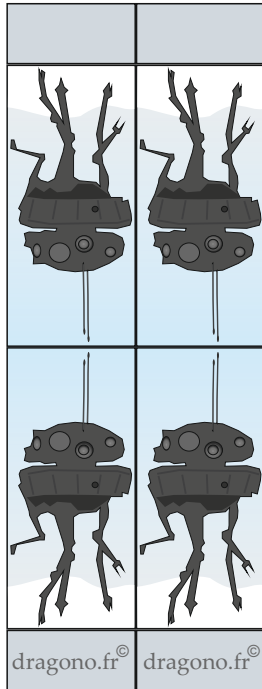


Figurines et jetons à découper, plier et coller (voir photos du site dragono.fr)

Figurines (droïdes)

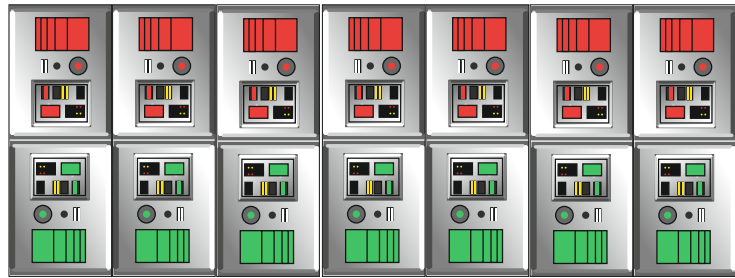


BB-8



Sondes impériales

Jetons (activé/désactivé)



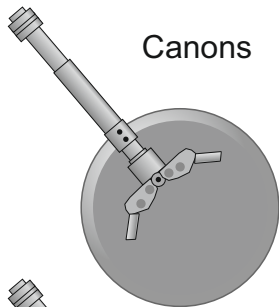
Jetons (activé/désactivé) à poser sur les balises de guidage des B-Wings. Les balises se trouvent sur les murs d'enceinte des bâtiments.



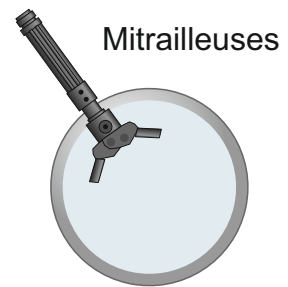
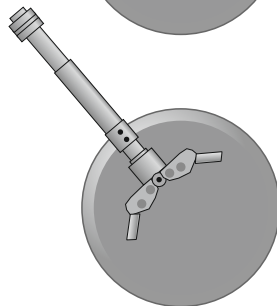
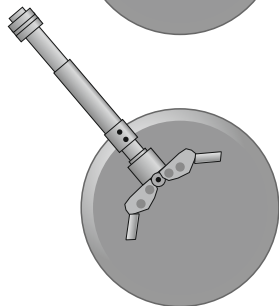
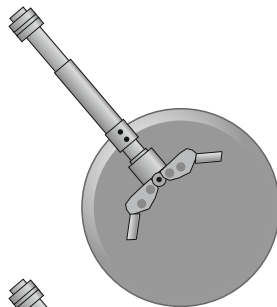
Balise

Jouez avec **BB-8** et un **droïde sonde impérial**: BB-8 agit comme un droïde et la sonde agit comme un monstre (voir règles)

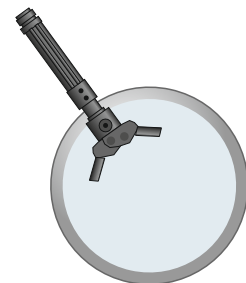
Les canons et mitrailleuses peuvent être collés sur des capsules de bouteilles d'eau (voir photo du site dragono.fr)



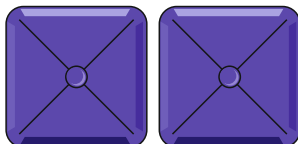
Canons



Mitrailleuses



Conteneurs supplémentaires





Poste de garde pour Star wars Micropopz

