

# Star Wars X-Wing

## Mise en place

- Délimiter la zone de jeu (min 90x90 cm). Les joueurs se font face.
- Poser à portée :
  - La pile des cartes ☀️ dégât face cachée.
  - Les 3 dés 🎲 attaque + les 3 dés 🎲 défense.
  - La règle de portée + les 11 gabarits de manœuvre.
  - Les jetons suivants :












































- Un joueur joue **LUKE SKYWALKER**.  
L'autre joueur joue **NIGHT BEAST** et un **PILOTE DE L'ESCADRON OBSIDIEN**.  
Chaque pilote prend la carte 📄 et la tuile 📦 vaisseau à son nom + son cadran de manœuvre 🕒.  
**LUKE SKYWALKER** pose **2 boucliers** sur sa 📦 vaisseau.
- Chaque pilote assemble son vaisseau (socle 📦 + tuile 📦 + 📄 + maquette).  
Dans l'ordre du **pilotage** ⤴️, chacun pose son vaisseau à portée **1** de son bord de la zone de jeu.



Portée = Distance la + courte entre 2 socles.  
Arc de tir = Voir sur la tuile 📦 vaisseau.  
Chevauchement = 2 socles l'un sur l'autre.

Si un joueur perd tous ses vaisseaux ⇨ L'autre joueur gagne.

## Tour de jeu

| 1   | Chaque pilote règle son cadran  , puis le pose face cachée près de son vaisseau.<br>Si jeton <b>stress</b> $\Rightarrow$ Manœuvre <b>rouge</b> interdite.   |   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|---|--|---|--------|-------|---|--|---|--|---|--|---|--|
| 2   | Dans l'ordre du <b>pilotage</b> $\nearrow$ , chacun :  |   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 1 – Révèle et fait sa manœuvre   | Poser le gabarit choisi contre les butées avant du socle.<br>Puis poser le socle à l'autre bout du gabarit, les butées arrière contre le gabarit, les butées avant si virage à 180°  .<br>Puis retirer le gabarit, et poser le cadran  près de la  vaisseau.<br>Si des vaisseaux sous le gabarit, estimer au mieux la position finale du socle.<br>Si chevauchement $\Rightarrow$ Reculer sur le gabarit jusqu'à toucher sans chevaucher.<br>Annuler le virage, si virage à 180°  .<br><b>Si le vaisseau franchit la zone de jeu <math>\Rightarrow</math> Le retirer du jeu.</b>  |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 2 – Règle son stress   | Si manœuvre <b>rouge</b> $\Rightarrow$ Poser 1 jeton <b>stress</b> près du vaisseau.<br>Si manœuvre <b>verte</b> $\Rightarrow$ Retirer 1 jeton <b>stress</b> du vaisseau.   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 3 – Peut faire 1 action  | Choisir une action de sa  vaisseau, ou <b>L'ACTION</b> d'une de ses  dégât face visible.<br>Si jeton <b>stress</b> ou chevauchement $\Rightarrow$ Toute action (même gratuite) interdite.   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | Un pilote peut faire la même action 1 fois max / tour (même gratuite)  | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Action</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Poser 1 jeton <b>évasion</b> près du vaisseau.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Poser 1 jeton <b>concentration</b> près du vaisseau.</td> </tr> <tr> <td> Tonneau</td> <td>Déplacer latéralement son vaisseau =<br/>Poser le gabarit  à gauche ou à droite du socle, sans déborder.<br/>Puis poser le socle à l'autre bout du gabarit, sans déborder.<br/>Puis retirer le gabarit.<br/>Si chevauchement <math>\Rightarrow</math> Annuler et changer d'action.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Choisir 1 cible à portée.<br/>Prendre 2 jetons <b>acquisition cible</b> avec la même lettre.<br/>Poser le jeton <b>bleu</b> sur son vaisseau, et le <b>rouge</b> sur la cible.<br/>1 jeton <b>bleu</b> max / vaisseau. Changer de cible est possible.</td> </tr> </tbody> </table> | Action | Effet |  | Poser 1 jeton <b>évasion</b> près du vaisseau. |  | Poser 1 jeton <b>concentration</b> près du vaisseau. |  Tonneau | Déplacer latéralement son vaisseau =<br>Poser le gabarit  à gauche ou à droite du socle, sans déborder.<br>Puis poser le socle à l'autre bout du gabarit, sans déborder.<br>Puis retirer le gabarit.<br>Si chevauchement $\Rightarrow$ Annuler et changer d'action. |  | Choisir 1 cible à portée.<br>Prendre 2 jetons <b>acquisition cible</b> avec la même lettre.<br>Poser le jeton <b>bleu</b> sur son vaisseau, et le <b>rouge</b> sur la cible.<br>1 jeton <b>bleu</b> max / vaisseau. Changer de cible est possible. |
| Action  |  | Effet   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|          |  | Poser 1 jeton <b>évasion</b> près du vaisseau.  |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|          |  | Poser 1 jeton <b>concentration</b> près du vaisseau.  |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|  Tonneau | Déplacer latéralement son vaisseau =<br>Poser le gabarit  à gauche ou à droite du socle, sans déborder.<br>Puis poser le socle à l'autre bout du gabarit, sans déborder.<br>Puis retirer le gabarit.<br>Si chevauchement $\Rightarrow$ Annuler et changer d'action. |   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|        | Choisir 1 cible à portée.<br>Prendre 2 jetons <b>acquisition cible</b> avec la même lettre.<br>Poser le jeton <b>bleu</b> sur son vaisseau, et le <b>rouge</b> sur la cible.<br>1 jeton <b>bleu</b> max / vaisseau. Changer de cible est possible.   |   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 3   | Dans l'ordre du <b>pilotage</b> $\searrow$ , chacun peut attaquer 1 cible.   |   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 1  | Choisir une cible à portée (sans la toucher), et dans son arc de tir.   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 2  | Lancer N  attaque, N = <b>Arme principale</b> + 1 si portée  .<br>Puis le défenseur, et ensuite l'attaquant, peuvent changer le résultat.<br>Si jetons <b>acquisition cible</b> , l'attaquant peut relancer les  de son choix.<br>Si jeton <b>concentration</b> , l'attaquant peut changer tous les  en  .  |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 3  | La cible lance N  défense, N = <b>Agilité</b> + 1 si portée  .<br>Puis l'attaquant, et ensuite le défenseur, peuvent changer le résultat.<br>Si jeton <b>évasion</b> , le défenseur peut ajouter un  au résultat.<br>Si jeton <b>concentration</b> , le défenseur peut changer tous les  en  .   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
|   | 4  | Les  et les <b>boucliers</b> annulent d'abord les  , puis les  .<br>La cible prend 1  dégât face cachée /  restant, et 1  dégât face visible /  restant.<br>Si pioche vide, mélanger la défausse.<br>Si un vaisseau a des  face visible $\Rightarrow$ Poser un jeton <b>coup critique</b> à côté.<br><b>Si le nombre de  d'un vaisseau <math>\geq</math> à sa <b>coque</b> <math>\Rightarrow</math> Le retirer du jeu.</b>   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 4   | Retirer les jetons <b>évasion</b> et <b>concentration</b> restants.  |   |        |       |   |  |   |  |   |  |   |  |