

LA BATAILLE DE HOTH

PRÉCISIONS SUR LE MODE DE JEU PAR ÉQUIPE & RÈGLES ADDITIONNELLES POUR JOUER LES CAMPAGNES EN ÉQUIPE

PRÉCISIONS GÉNÉRALES DU MODE PAR ÉQUIPE

Lorsque vous jouez en équipe, la règle générale veut qu'à chaque fois que les termes "le joueur" et "vous" sont employés, ils signifient : "l'équipe" et "votre équipe".

Par exemple, dans le scénario 7 – Avant-poste sous le feu : la règle spéciale de renforts aériens indique que l'équipe doit prendre 5 jetons de médailles de victoire (et pas 5 jetons pour chaque membre de l'équipe). À la fin de chaque tour de chaque joueur de l'équipe, 1 jeton est défaussé. Si bien que le dernier jeton sera défaussé à la fin du tour 5 de l'équipe rebelle, qui sera joué par le 1^{er} joueur rebelle, et les deux unités de snowspeeders pourront être appelées à partir du tour 6 rebelle, qui sera joué par le 2^e joueur de l'équipe rebelle.

Autre exemple, dans le scénario 14 – Protection des transports : l'équipe rebelle partage le compteur de charges du canon à ions et à la fin de chaque tour de l'équipe rebelle, une charge est ajoutée. Une fois que l'équipe compte 3 charges à son compteur, n'importe lequel des deux joueurs de l'équipe rebelle peut choisir de passer son tour pour tirer avec le canon à ions.

Il n'y qu'une seule exception à cette règle générale, pour tout ce qui touche au nombre de cartes de commandement.

Quand une règle a pour effet de modifier le nombre de cartes de commandement en main, elle n'affecte que le joueur actif.

Par exemple :

- ♦ **Règle spéciale "Usure de la guerre" (scénarios 14 et 17) :** si le joueur actif choisit de passer son tour pour défausser toutes ses cartes et en piocher le même nombre -1, cela n'affecte pas la main de son équipier.
- ♦ **Bonus de carte de commandement supplémentaire (scénario 16) :** seul le joueur actif qui vient de capturer l'hex de crête est autorisé à piocher une carte de commandement supplémentaire à la fin de son tour. Et c'est ce même joueur qui devra, si son équipe perd le contrôle de la crête, immédiatement défausser une carte de son choix.

LA BATAILLE DE HOTH

JOUER LES CAMPAGNES EN ÉQUIPE

Bien que les campagnes de La Bataille de Hoth soient conçues pour être jouées en mode 1 contre 1, vous pouvez les jouer en mode 2 contre 2 ou en mode 2 contre 1 en suivant les instructions suivantes.

Si un joueur seul affronte une équipe de 2 joueurs, les règles du jeu et de la campagne ne changent pas pour ce joueur seul.

Lors de la campagne, les joueurs en équipe doivent suivre les règles du mode par équipe situées en page 11 du livret de règles, en appliquant les modifications et les ajouts décrits ci-dessous :

Ajouter un ou plusieurs leader(s) au paquet de cartes

- ♦ **Lors de la mise en place, si un camp reçoit comme instruction d'ajouter 1 leader à son paquet :** mélangez les 3 cartes de ce leader dans le paquet de cartes **avant** de constituer les paquets personnels de chaque joueur. Par conséquent, un des membres de l'équipe aura 10 cartes de commandement dans son paquet personnel, et l'autre en aura 9.
- ♦ **Lors de la mise en place, si un camp reçoit comme instruction d'ajouter 2 leaders à son paquet :** les équipiers se mettent d'accord sur le leader que chacun désire et ils suivent la procédure standard du mode par équipe en ajoutant chacun les 3 cartes de leur leader à leur paquet personnel **après** que le paquet de cartes du camp a été séparé en deux.

Objectifs secondaires et cartes soutien

- ♦ Les cartes soutien sont attribuées à une équipe, et pas à un seul membre d'une équipe. Toutes les cartes soutien gagnées par une équipe sont partagées, face cachée, entre les deux équipiers. Chaque joueur peut, à son tour, jouer l'une de ces cartes soutien partagées en complément de sa carte commandement personnelle.

Objectifs secondaires et conséquences des batailles

- ♦ **Les objectifs secondaires** sont assignés à une équipe, et n'importe quel membre peut contribuer à les valider.
- ♦ **Lorsqu'il est demandé d'ajouter une unité ou un badge** lors de la mise en place, les deux équipiers doivent s'entendre sur la manière d'utiliser ces bonus.
- ♦ La récompense d'objectif / conséquence de bataille "**jouez la prochaine bataille avec une carte de commandement en moins**" doit être ignorée et remplacée par : "Lors de la prochaine bataille, les joueurs de l'équipe ne piocheront qu'une seule carte de commandement à la fin de leur tour au lieu de deux après avoir joué une carte Reconnaissance".
- ♦ La récompense d'objectif / conséquence de bataille "**jouez la prochaine bataille avec une carte de commandement supplémentaire**" doit être ignorée et remplacée par : "Avant de démarrer la prochaine bataille, chaque membre de l'équipe peut défausser autant de cartes de commandement de sa main qu'il le souhaite pour en piocher le même nombre en remplacement."