

## Sabacc

Dans l'univers de la guerre des étoiles, le Sabacc est un jeu à grosse mise communément joué par les joueurs professionnels, les assassins et d'autres brutes.

De nombreuses variantes existent à travers la galaxie. Le jeu Starwars vous permet à vous et à votre adversaire de jouer au Sabacc comme un jeu annexe en utilisant des cartes d'interruption spéciale. Les règles suivantes s'appliquent à toutes les variantes du Sabacc.

L'objet du jeu est de tirer 2 jusqu'à 6 cartes de Sabacc qui ont une valeur totale aussi proche de 11 que possible, sans excéder le chiffre 11. Pour initier un sabacc, vous devez viser un de vos personnages qui remplit les exigences de la carte d'interruption du sabacc.

Conditions requises : un joueur, un voleur ou un contrebandier sur Cloud City ( la cité des nuages ) .

Jokers ( 1-6 ) : Lando et la carte Weather Vane ( la girouette ) .

Cartes clones : les localisations et les ugnights . ( Les joueurs peuvent utiliser les cartes clones comme ayant une valeur de zéro ) .

Mises : un chasseur stellaire, une arme ou un équipement .

Il n'est pas nécessaire pour un personnage opposé d'être présent. De façon conceptuelle, votre personnage peut jouer contre un adversaire qui n'est pas vu.

Votre adversaire peut aussi viser un de ses personnages s'il a aussi un personnage qui remplit les exigences ci dessus.

Par exemple dans le Sabacc de la cité des nuages viser un joueur professionnel peut être utile à chaque joueur. Les deux joueurs temporairement mettent de côté leurs cartes régulières pendant qu'ils jouent au Sabacc.

### a/ Le jeu de Sabacc

Chaque joueur tire les deux cartes du haut de sa pile de réserve. Le Sabacc ne peut pas être initié, à moins que cela ne soit possible. Les joueurs alors choisissent de tirer les cartes additionnelles. Commençant avec votre adversaire, chaque joueur à qui c'est le tour, peut soit tirer une carte ou passer. ( Un joueur doit passer, s'il n'a pas de carte restante dans sa pile de réserve ou s'il a déjà 6 cartes dans la main de Sabacc.)

Après qu'un joueur passe, ce joueur ne peut plus tirer de carte de Sabacc. La valeur de chaque carte est égale à son nombre de destinée excepté pour les jokers ( wild cards ) et les cartes clones : clone cards (qui sont définies sur la carte d'interruption de Sabbac ) :

. Chaque carte sauvage doit être assignée d'une valeur se situant dans l'intervalle montré sur la carte d'interruption de sabacc. (Vous pouvez choisir une valeur différente pour chacune de vos jokers . )

Conditions requises : un joueur, un voleur ou un contrebandier sur Cloud City ( la cité des nuages ) .

Jokers ( 1-6 ) : Lando et la carte Weather Vane ( la girouette ) .

Cartes clones : les localisations et les ugnights . ( Les joueurs peuvent utiliser les cartes clones comme ayant une valeur de zéro ) .

Mises : un chasseur stellaire, une arme ou un équipement .

. Chaque carte clone doit "cloner" (dupliquer ) la valeur de n'importe quelle autre carte dans la main, même une valeur assignée à une carte sauvage. Une main contenant seulement des cartes clone a une valeur totale de 0.

Les joueurs choisissent les valeurs de leurs jokers et de leurs cartes clone, s'il y en a et ensuite révèlent leur entière main de Sabacc pour déterminer le gagnant.

- . Le joueur qui est le plus proche de 11 sans dépasser 11 gagne.
- . Si les deux joueurs dépassent, le joueur qui est le plus proche de 11 gagne.
- . En cas de match nul, le joueur avec le moins de cartes de Sabacc gagne. Si c'est aussi encore un match nul pour le nombre de cartes de Sabacc, le jeu est un partie nulle, il n'y a ni vainqueur, ni perdant.

Le perdant doit abandonner une carte de Sabacc comme suit :

Conditions requises : un joueur, un voleur ou un contrebandier sur Cloud City ( la cité des nuages ) .

Jokers ( 1-6 ) : Lando et la carte Weather Vane ( la girouette ) .

Cartes clones : les localisations et les ugnights . ( Les joueurs peuvent utiliser les cartes clones comme ayant une valeur de zéro ) .

Mises : un chasseur stellaire, une arme ou un équipement .

- . Si des cartes de la main de Sabacc du perdant sont listées parmi les enjeux, le gagnant choisit une telle carte et la place dans sa pile de cartes utilisées comme si elle était volée. (voir **stealing : voler** )
- . Sinon le gagnant choisit une carte quelconque dans la main de Sabacc du perdant pour être perdue.

Toutes les cartes restantes de Sabacc sont alors placées dans la pile de cartes utilisées de leurs propriétaires et le jeu régulier reprend.

#### b/ Le Sabacc parfait

Si les deux premières cartes de Sabacc d'un joueur totalisent exactement 11 avec aucune carte sauvage, ni aucune carte clone, ce joueur annonce "Sabacc" ! et immédiatement gagne le double. : le joueur doit abandonner chacune de ses deux cartes de Sabacc (les enjeux dans la pile de cartes utilisées du gagnant, les autres dans la pile de cartes perdues du perdant). Si les deux joueurs ont un Sabacc parfait, le jeu est une partie nulle.

Chaque partie de sabacc est une simple action initiée par la mise en jeu de la carte appropriée d'interruption . Un sabacc ne peut être initié durant une bataille .

Les tirages de sabacc ne sont pas des tirages de destinée, et ainsi ne déclenchent pas le texte de jeu de cartes telles que R2-D2 ou Tauntaun bones (os de tauntaun) .

Appliquez toutes les modifications standard pour les nombres de destinée de cartes tirées durant le sabacc. Par exemple, des situations à Kiffex pourraient modifier la valeur de la carte Tonnika sisters (les sœurs Tonnika) pour avoir une valeur finale au sabacc de quatre .

Votre main de sabacc est considérée comme une partie de votre Force vitale . A ce titre, les cartes de votre main de sabacc peuvent être perdues pour satisfaire aux pertes de Force qui pourraient survenir durant le sabacc (telles que celles provenant d'une carte "insert" (d'insertion) .

Quand le joueur du côté lumineux gagne un vaisseau spatial impérial comme enjeu d'un sabacc, ce vaisseau spatial devient un vaisseau spatial rebelle (et vice versa) .

Si vous utilisez le texte de jeu de Lando pour modifier votre total, vous ne pouvez pas avoir un sabacc parfait .

#### Sabotage



Cette carte d'interruption permet la destruction de n'importe quelle sorte d'arme, d'équipement ou de véhicule . Cependant, elle ne vous donne pas la permission de voler des cartes qui normalement ne peuvent pas être volées .

### **Sai'torr Kal Fas (V)**

Voir **Blaster Rack ( V ) : le ratelier à Blaster ( V )** .

### **Same system (même système)**

A moins que cela soit noté autrement, spécifiquement, "same system ": "même système" se réfère directement à la localisation de ce système planétaire et ne s'étend pas aux sites connexes ou aux secteurs connexes de ce système.

### **Sandcrawler**



*Se déploie seulement à un site de Taloine . Peut ajouter un conducteur et sept passagers. Peut se relocaliser seulement à des sites de la planète. Ajoute 1 à la valeur de perte de chaque Jawa au même site extérieur.*

La phrase "peut se relocaliser seulement à des sites de la planète" sur ce véhicule signifie qu'il ne peut pas se relocaliser à des sites non -planétaires (mais il peut embarquer à bord d'un vaisseau spatial capital qui a une capacité en véhicules suffisante).

### **Sandcrawler : Droid Junkheap (le rampeur des sables : le dépôt à droïdes)**



*Côté lumineux (0) : vos personnages peuvent entrer/sortir d'ici pour un point de Force chacun. "Conditions de nuit" ici.*

*Côté obscur (0) : se déploie sur votre rampeur des sables. Chaque Jawa a une valeur de perte de +2 ici. "Conditions de nuit" ici.*

### **Sandcrawler : Loading Bay (le rampeur des sables : l'aire de chargement)**



*Côté lumineux (0) : se déploie sur votre rampeur des sables. Chaque Jawa a une valeur de perte de +2 ici. "Conditions de nuit" ici.*

*Côté obscur (0) : vos personnages peuvent entrer/ sortir d'ici pour un point de Force chacun. "Conditions de nuit" ici.*

### **Sandcrawler sites (sites du rampeur des sables)**

Les cartes Sandcrawler : Droid Junkheap et Sandcrawler Loading Bay sont toutes les deux des **véhicule sites (sites de véhicules)**.





### Sandspeeder ( fonceur des sables )



*Vous pouvez ajouter 1 pilote ou passager . Un pilote permanent fournit une habileté de 1 .  
Peut se déplacer en " réaction " aux sites de Tatooine ou de désert .*

### Sandtrooper (soldat des sables)



Sandtrooper est une sous catégorie de stormtrooper (soldat d'assaut). Tous les soldats des sables sont des soldats d'assaut (et aussi des troopers : soldats); ainsi un soldat des sables peut être affecté par tout ce qui affecte un soldat d'assaut ou un trooper. (voir **characteristics : caractéristiques**).

### Scanner Techs (V)

Se déploie sur la table. Une fois durant la phase de déplacement de l'adversaire, vous pouvez utiliser 3 points de Force pour regarder la main de l'adversaire ou placer un Effet Politique (et toutes les cartes sur celui-ci) dans la pile de cartes utilisées de son propriétaire. L'adversaire ne peut pas placer de cartes dans votre pile de carte utilisée depuis votre main tant que vous avez moins de 13 cartes dans la main.

### Scomp link icon (icône de lien scomp)



Représente une connexion informatique sur un site ou un vaisseau spatial; mentionnée par plusieurs interruptions et d'autres cartes .

Un lien scomp sur un véhicule fermé ou un vaisseau spatial est *présent* seulement pour les personnages à bord de ce véhicule ou de ce vaisseau spatial ( bien que se soit néanmoins un lien scomp à cette localisation ). De façon similaire, un lien scomp sur une carte de localisation n'est pas présent pour un personnage à bord d'un véhicule fermé ou d'un vaisseau spatial à cette localisation .

Lorsqu'il est annulé un lien scomp ne peut pas être le sujet d'une quelconque autre action ou condition.

### Scout (éclaireur)

Scout (éclaireur) est une **characteristic ( caractéristique )** applicable seulement aux personnages ( voir **characteristic : caractéristique** ). A l'inverse d'un espion, un scout ( éclaireur ) n'a pas de capacité inhérente mais est simplement utilisé comme une référence de mot clé par d'autres cartes et d'autres textes de jeu. Les seules règles s'appliquant spécifiquement aux éclaireurs sont celles pour la recherche d'un personnage porté disparu ( voir **search party : groupe de recherche** ) .

### Scrambled Transmission (V) – Erratum : Transmissions brouillées (V) – Erratum



Se déploie sur la table. L'adversaire ne peut pas regarder ou retirer des cartes depuis votre main tant que vous détenez moins de 13 cartes (excepté avec une carte Monnok). Une fois par tour, vous pouvez regarder n'importe quelle carte à l'envers qui vient d'être placée sur la table, prendre la carte Logistical Delay (retard logistique) depuis la pile de carte de réserve dans votre main, ou perdre 2 points de Force pour annuler un effet Politic (immunisé à la carte Alter) .





### Scum and villainy (le rebut et la bassesse )



Vous ne pouvez recevoir aucun des bénéfices de cet effet si vous n'avez pas déjà sur la table une habileté fournie par un alien ou un pilote d'un vaisseau spatial indépendant .

### **Search party ( groupe de recherche )**

Durant votre phase de contrôle, vous pouvez essayer de retrouver les personnages disparus en formant et en utilisant une partie de recherche comme suit.

1. Désignez un nombre quelconque de vos personnages sur le même site que le personnage disparu pour être membre du groupe de recherche,
2. Tirez une destinée.
3. Ajoutez 1 au tir de destinée pour chaque membre du groupe de recherche (2 si le personnage est un éclaireur).
4. Si la destinée totale est supérieure à 5, l'un des personnages disparus là (sélection au hasard) est retrouvé et rejoint le groupe de recherche.

Vous pouvez seulement rechercher là où vous avez 1 ou plusieurs personnages disparus (vous pouvez pas rechercher les personnages de l' adversaire). Les membres d'un groupe de recherche, y compris les personnages qu'ils trouvent ne peuvent pas bouger, rechercher de nouveau ou participer dans une bataille que vous initiez pour le reste du tour.

### **Searching (recherche)**

Voir **taking cards from a deck or pile (prendre des cartes d'un jeu ou d'une pile de cartes)**.

### **Secret Plans (plans secrets)**

Voir l'équivalent du côté lumineux, **Aim High (vise haut)**.

### **Sectors (secteurs)**

Localisation orientée verticalement où les chasseurs stellaires et d'autres cartes peuvent se déployer, se battre et se déplacer .Il y a des secteurs de planète et des secteurs spatiaux .

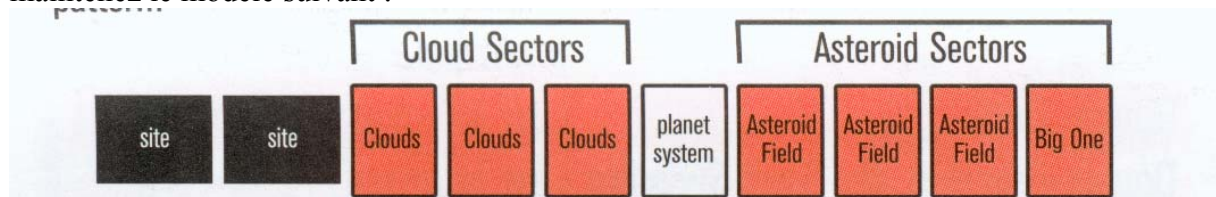
Tous les secteurs partagent les caractéristiques suivantes :

- . Les secteurs sont orientés verticalement, comme les systèmes ; cependant ils n'ont pas de nombre de parsecs et ainsi ne peuvent pas être utilisés pour le mouvement en hypervitesse .
- . Les véhicules et les personnages ne peuvent pas se déployer ou se déplacer à un secteur à moins que ce ne soit à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial dont le déplacement soit permis à ce secteur .
- . Les cartes qui affectent les vaisseaux spatiaux à un système peuvent aussi affecter les vaisseaux spatiaux à un secteur .

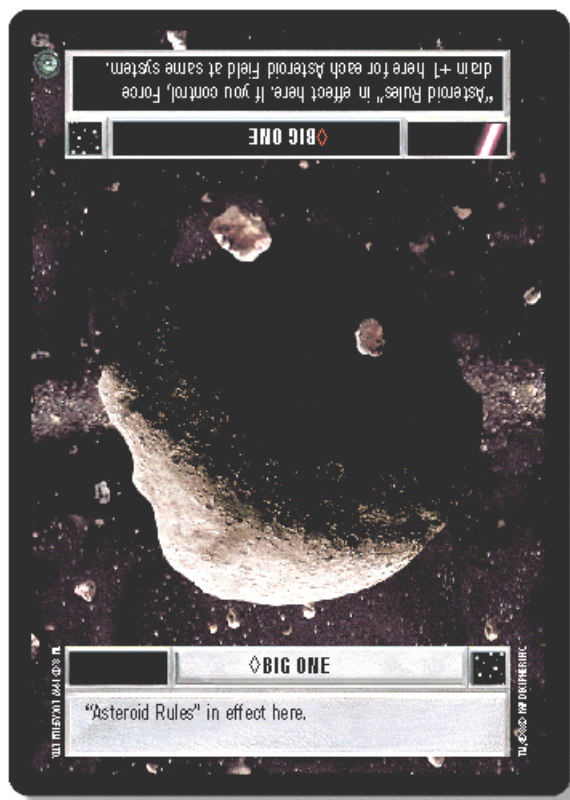
Les secteurs d'astéroïdes et les secteurs des nuages (excepté Bepin: clouds city ) se déploient de façon adjacente à tout système planétaire ou un autre secteur du même type, comme montré ci dessous.



Les secteurs peuvent être insérés dans n'importe quel ordre, aussi longtemps que vous maintenez le modèle suivant :



Les secteurs qui se déploient seulement à un système particulier (par exemple Bespin: cloud city ) peuvent se déployer même si la localisation de ce système n'est pas sur la table . Cependant, les systèmes qui se déploient à n'importe quel système planétaire (par exemple, les nuages, le champ d'astéroïdes, Big one: le gros ) peuvent se déployer seulement si une localisation de système est déjà sur la table.



Aux localisations de secteurs, vous pouvez faire toutes les réactions applicables et tous les déplacements illimités applicables . En plus, certains mouvements réguliers sont permis dans les secteurs, en fonction de la sorte de secteurs ( voir **asteroïd sectors** et **cloud sectors** ). Pour l'instant, le seul secteur avec un site connexe est le Big one (le gros ).

## Secure Routes – Clarification : Itinéraire Sécurisé – Clarification



Se déploie sur un site. Annule toutes les autres cartes Secure Routes (Itinéraire Sécurisé). Vos personnages de la république peuvent se déployer ici sans tenir compte des restrictions de déploiement de l'objectif. Une fois par tour, si vous venez juste de déployer un personnage de la république vers un site intérieur de Naboo, prenez n'importe quelle carte non-personnage depuis votre pile de cartes perdues dans votre main.

**Seekers ( sondes chercheuses )**



Viser un personnage avec une de ces armes automatiques est une **automatic action ( action automatique )** qui affectera tout personnage éligible sans tenir compte de quel côté il est, en incluant les espions Undercover ( clandestins ). Si des cibles multiples potentielles sont présentes, le joueur contrôlant le seeker ( sonde chercheuse ) peut choisir quel personnage est la cible .

Bien que vos seekers ( sondes chercheuses ) ne soient pas des personnages, ils peuvent se déplacer comme des personnages, utilisant la vitesse terrestre, le transit par les aires de mise à quai, l'embarquement, le débarquement, le transfert , et le transport par navette là où c'est approprié . Quand les cartes de mouvement sont différentes pour chaque joueur ( par exemple le transit par les aires de mise à quai), les seekers ( sondes chercheuses ) utilisent les coûts de mouvement qui affectent le côté de la table où ils se trouvent . Vos seekers ( sondes chercheuses ) peuvent monter à bord des véhicules et des vaisseaux spatiaux de votre adversaire ( mais pas à bord des vôtres ); ils n'occupent pas de capacité de passager. A part cela, les seekers ( sondes chercheuses ) ne peuvent pas être déplacés ou affectés par d'autres cartes qui agissent sur les personnages. Les seekers ( sondes chercheuses ) ne peuvent pas se déplacer en dehors de la phase de contrôle; par exemple, ils ne peuvent pas utiliser le texte de jeu du corridor .

### **Selective creatures (créatures sélectives)**

Voir creatures – selective ( créatures – sélectives ) .

### **Self - Destruct Mechanism ( mécanisme d'autodestruction )**



*Perdez un droïde pour annuler toute l'attrition contre vous au même site de ce tour. OU re-visez une arme de l'adversaire vers l'un de vos droïdes au même site comme cible . Si le droïde est " touché ", utilisez le nombre de valeurs de points de perte original de la cible .*

Quand cette interruption re-vise une arme vers un droïde, ce droïde doit être une cible valide pour l'arme ( par exemple, une carte Power Harpoon : Harpon énergétique ne peut viser des droïdes ) .

S'il est touché par l'arme revisée, le droïde hérite de la valeur de perte de la cible avant que d'autres effets supplémentaires de l'arme ne soient appliqués ( tels qu'un texte de réduction de valeur en points de perte ) .