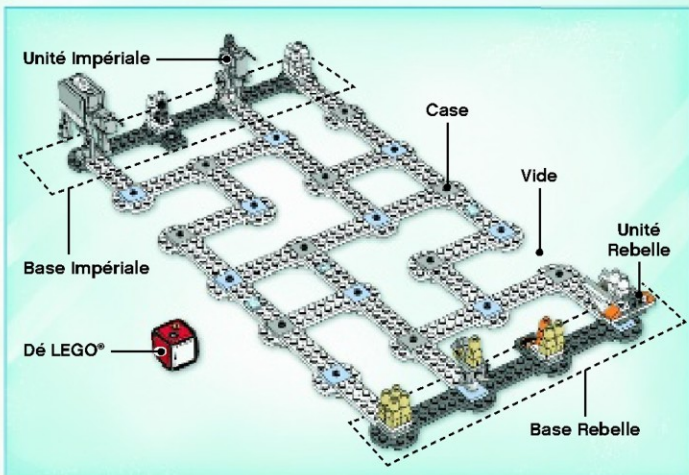


L'Alliance Rebelle traverse une période noire. Dark Vador, le sombre seigneur Sith, a découvert la base secrète de Luke Skywalker sur Hoth, la lointaine planète des glaces, et les troupes au sol de l'Empire sont sur le point de passer à l'attaque ! La bataille de Hoth a commencé...



BUT DU JEU

Rempportez la bataille de Hoth en atteignant le premier la base adverse avec une de vos unités ou en détruisant toutes les unités adverses.

PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie.



Assurez-vous que le dé LEGO est bien assemblé avec ces 6 faces.

MISE EN PLACE DU JEU

Au début du jeu, choisissez qui jouera avec l'Empire Galactique et qui jouera avec l'Alliance Rebelle. À plus de 2 joueurs, formez deux équipes.

Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?
Regardez la vidéo de la règle du jeu sur le site LEGO :

www.LEGO.fr/LEGOGames



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'Empire Galactique joue le premier. L'Alliance Rebelle et l'Empire Galactique jouent ensuite à tour de rôle. Quand vient son tour, le joueur peut effectuer DEUX actions. Pour chacune de ses deux actions, il a le choix entre se déplacer ou attaquer. Il peut effectuer les actions dans l'ordre qu'il veut ou effectuer deux fois la même action avec des unités différentes.

Déplacement

Si vous décidez de vous déplacer, déplacez une de vos unités d'une case vers une case LIBRE voisine. Il est interdit de franchir les vides du plateau. Si vous choisissez deux fois l'action Déplacement durant le même tour, vous devez déplacer deux unités différentes.

Attaque

Si vous décidez d'attaquer, une de vos unités peut cibler n'importe quelle unité adverse se trouvant à portée de tir. Il est POSSIBLE d'attaquer au-dessus des vides du plateau, mais PAS par-dessus ou à travers d'autres unités. Si vous choisissez deux fois l'action Attaque, vous devez attaquer avec deux unités différentes.

Annoncez à votre adversaire l'unité qui attaque et l'unité ciblée. Lancez ensuite le dé LEGO® pour savoir si la cible est touchée ou manquée.



Touché

Votre adversaire doit retirer un pion de l'unité ciblée. Lorsque le dernier pion d'une unité d'infanterie est éliminé, l'unité est détruite. Lorsque le dernier pion sur n'importe quel autre type d'unité est éliminé, l'unité survit mais sera détruite la prochaine fois qu'elle sera de nouveau touchée. Remettez les unités détruites dans la boîte.



Touché par la Force

Votre adversaire doit retirer un pion de l'unité ciblée (voir « Touché », ci-dessus).

Si vous attaquez avec votre unité d'infanterie composée de Dark Vador ou de Luke Skywalker, vous pouvez utiliser la Force pour détruire immédiatement l'unité ciblée !



Manqué

Vous manquez la cible.

FIN DE LA PARTIE

Vous remportez la partie si vous atteignez le premier la base adverse avec une de vos unités ou si vous détruisez toutes les unités adverses.



UNITÉS REBELLES

UNITÉS IMPÉRIALES

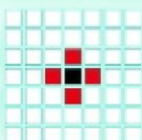
PORTÉE D'ATTAQUE



Luke Skywalker™ et
soldats Rebelles



Dark Vader™ et soldats
Impériaux™



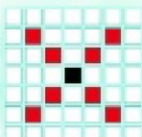
Attaque 1 case
devant, derrière ou
sur les côtés.



Tauntaun™



AT-ST™



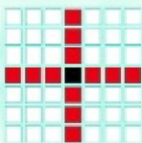
Attaque jusqu'à 2
cases en diagonale.



Snowspeeder™



AT-AT™



Attaque jusqu'à 3
cases devant, derrière
ou sur les côtés.



VARIANTES

Les jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Essayez d'ajouter une des règles ci-dessous ou d'inventer les vôtres. Il est préférable de ne changer qu'un seul élément à la fois. Pensez toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie !

Double Déplacement

Les règles concernant les déplacements changent. Vous pouvez désormais utiliser votre tour complet pour effectuer un Double Déplacement. Vous pouvez déplacer une unité de deux cases ou passer par-dessus une de vos propres unités, à condition qu'il y ait une case libre juste derrière elle.

Canons

Au début de la partie, remplacez une de vos unités au choix par un canon. Les canons peuvent être déplacés d'une case à chaque tour et peuvent attaquer 2 cases devant, derrière ou sur les côtés. Les canons sont différents des autres unités : ils permettent d'attaquer deux fois durant un même tour, mais vous ne pouvez pas utiliser le Double Mouvement pour les déplacer.



Déploiement secret

Au début de la partie, placez vos 6 unités à côté du plateau. Placez le couvercle de la boîte au milieu du plateau de manière à ne pas voir ce que fait votre adversaire, puis choisissez 4 unités avec lesquelles vous allez jouer. Vous pouvez les placer dans n'importe quel ordre sur votre base. Ne retirez le couvercle que lorsque les deux camps sont prêts à jouer.

Renforts

Au début de la partie, placez vos 2 unités supplémentaires à côté du plateau. Lorsqu'il vous reste moins de 4 unités sur le plateau, vous pouvez utiliser votre tour complet pour une action Renforts. Lorsque vous renforcez vos troupes, placez une de vos unités supplémentaires sur la case de votre base marquée de votre insigne. Vous ne pouvez pas faire appel à des renforts si cette case est déjà occupée par une autre unité ou si vous avez déjà utilisé vos deux unités supplémentaires.



Han Solo, Chewbacca, Boba Fett et le Général Veers

Ajoutez ces personnages à vos unités. Si vous obtenez « Touché par la Force » au dé avec une unité composée de l'un de ces personnages, vous touchez l'unité adverse et vous pouvez relancer le dé UNE FOIS pour tenter de toucher à nouveau.



Nouveau champ de bataille

Au début de la partie, reconstruisez le plateau en utilisant l'un des plans proposés dans la notice de montage ou en inventant le vôtre.

Astuce LEGO®

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

