

CHANGEMENT DE PRIORITÉS

170A NC10K770A

Mise en place : Placez 5 Cibles Prioritaires (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Changement de Priorités.

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Cible Prioritaire qu'ils sécurisent.

Règles spéciales : À partir du deuxième round, à la fin de chaque Phase Finale, chacun leur tour et en commençant par le joueur bleu, les joueurs placent chaque Cible Prioritaire sécurisée par leur adversaire, à portée $\frac{1}{2}$ de leur position actuelle. Chaque Cible Prioritaire ne peut être placée qu'une seule fois par round de cette façon.

©LFL ©AMG

RÉCUPÉRER LES RECHERCHES

170A NC10K770A

Mise en place : placez 6 Laboratoires (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Récupérer les Recherches.

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV si des unités alliées contestent 2 Laboratoires, 2 PV si elles contestent 3 Laboratoires, ou 3 PV si elles contestent 4 Laboratoires ou plus.

©LFL ©AMG

INTERCEPTION DES SIGNAUX

170A NC10K770A

Mise en place : Placez 4 Tours de Communication (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Interception des Signaux. En commençant par le joueur bleu, les joueurs choisissent d'abord 3 unités alliées. Puis ils choisissent 2 unités ennemies parmi celles qui ont été retenues par l'adversaire. Chaque unité ennemie ainsi choisie gagne un Pion Renseignement.

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Tour de Communication en-dehors de leur territoire qui vérifie une ou deux des conditions suivantes :

- Cette Tour de Communication est contestée par une unité alliée avec un Pion Renseignement.
- Cette Tour de Communication est sécurisée par ce joueur.

Règles spéciales : À la fin de chaque Phase Finale, si un joueur sécurise une Tour de Communication, jusqu'à 2 unités alliées qui la contestent peuvent gagner un Pion Renseignement. Chaque joueur ne peut avoir qu'un maximum de 2 Pions Renseignement en même temps.

©LFL ©AMG

PERCÉE

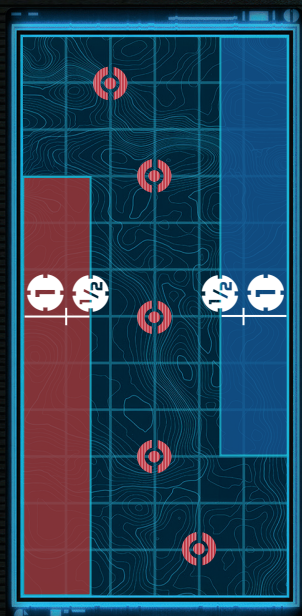
170A NC10K770A

Mise en place : Placez 4 Points de Contrôle (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Percée.

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Point de Contrôle situé en territoire allié qui n'est contesté par aucune unité ennemie. De plus, ils marquent 2 PV pour chaque Point de Contrôle en territoire ennemi qu'ils sécurisent.

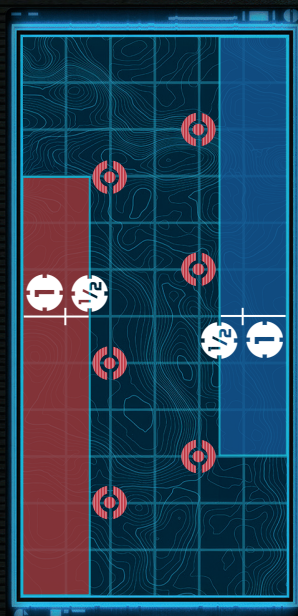
©LFL ©AMG

CHANGEMENT DE PRIORITÉS



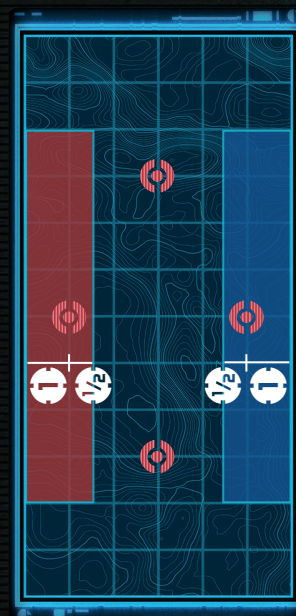
©LFL ©AMG

RÉCUPÉRER LES RECHERCHES



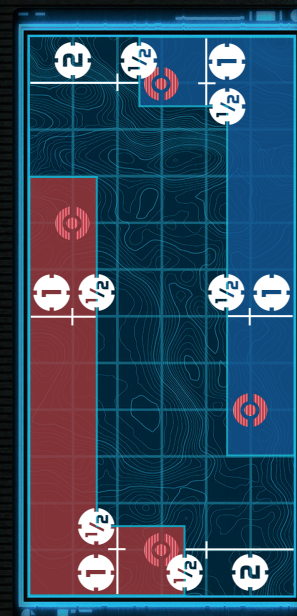
©LFL ©AMG

INTERCEPTION DES SIGNAUX



©LFL ©AMG

PERCÉE



©LFL ©AMG



ATTAQUE DE BUNKER

17DA NC19K77DA

Mise en place : Placez 4 Bunkers (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Attaque de Bunker. Les Bunkers les plus éloignés d'un territoire allié sont les Bunkers ennemis.

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 1 PV pour chaque Bunker qu'ils sécurisent. De plus, ils marquent 3 PV pour chaque Bunker ennemi détruit pendant cette phase.

Règles spéciales : À partir du deuxième round, au début de la Phase Finale, chaque joueur place 1 Pion Blessure sur chaque Bunker ennemi qu'ils sécurisent, en commençant par le joueur bleu. Puis pour chaque Bunker ennemi qu'un joueur sécurise, si au moins l'une des unités contestant le bunker est ▲, ▲ ou ▼, alors le joueur place 1 Pion Blessure supplémentaire sur ce Bunker. Puis, chaque Bunker qui a 3 Pions Blessure ou plus est détruit et retiré du champ de bataille.

©LFL ©AMG

RESSERRER L'ÉTAU

17DA NC19K77DA

Mise en place : Placez 3 Piles de Caisses (PDI) comme indiqué sur la Carte Territoires Resserrer l'Étau.

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 2 PV s'ils sécurisent la Pile de Caisses centrale, et 1 PV pour chaque Pile de Caisses non centrale qu'ils sécurisent.

©LFL ©AMG

RECONNAISSANCE

17DA NC19K77DA

Mise en place : En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité alliée. Chaque unité alliée choisie reçoit un Scanner allié (Atout).

Points de Victoire : À partir du deuxième round, à la fin de chaque activation d'une unité alliée, si cette unité porte un Scanner et que le chef de cette unité est à ③ et a une ligne de vue sur deux unités ennemies ou plus, le joueur qui la contrôle marque 1 PV. Chaque joueur ne peut marquer qu'un seul PV de cette façon chaque round.

Règles spéciales : Toutes les unités gagnent ► **REVENDIQUER (SCANNER)**. Les unités ne peuvent pas revendiquer de Scanners ennemis. Si une unité alliée porte un Scanner, à la fin de l'activation de cette unité, chaque unité ennemie à ③ et en ligne de vue du Chef d'unité reçoit 1 Pion Surveillance.

©LFL ©AMG

DÉTRUIRE LEUR BASE

17DA NC19K77DA

Mise en place : En commençant par le joueur bleu, chaque joueur place une Base alliée (PDI) au-delà de ① de tous les bords du champ de bataille. Puis en commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 1 unité alliée, chaque unité choisie reçoit une Bombe (Atout).

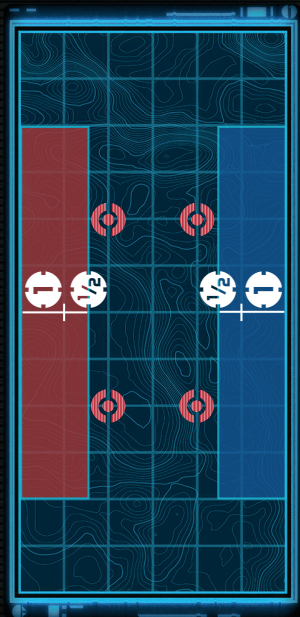
Points de Victoire : Pendant chaque Phase Finale, les joueurs marquent 4 PV si la Base ennemie a été détruite pendant cette phase.

Règles spéciales : Toutes les unités gagnent ► **REVENDIQUER (BOMBE)**. Chaque unité ne peut porter qu'une seule Bombe.

Au début de la Phase Finale, si une ou plusieurs unités alliées portant une Bombe contestent une Base ennemie que vous sécurisez, retirez du jeu toutes les Bombes portées par des unités alliées contestant cette Base. Puis cette Base est détruite et retirée du jeu.

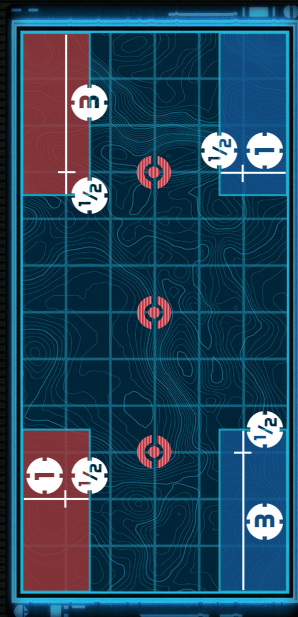
©LFL ©AMG

ATTAQUE DE BUNKER



©LFL ©AMG

RESSERRER L'ÉTAU



©LFL ©AMG

CIBLES MARQUÉES

17DA NC19K77DA

Mise en place : En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit 2 unités alliées et 2 unités ennemies. Un joueur ne peut pas choisir une unité qui a déjà été choisie. Chaque unité ainsi choisie gagne un Pion Cible Marquée.

Points de Victoire : Quand une unité avec un Pion Cible Marquée est détruite, après résolution de l'effet, l'adversaire de l'unité qui la contrôle marque 1 PV.

©LFL ©AMG

METTEZ LES À GENOUX

17DA NC19K77DA

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, si un joueur a plus d'unités ennemies que d'unités alliées avec un nombre de Pions Suppression égal ou supérieur à leur Courage, il marque 1 PV.

Une fois par round et par joueur, quand une unité gagne un Pion Suppression, son adversaire peut marquer l'une des cases vides du tableau ci-dessous, si la condition de la colonne de gauche est remplie.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
Une unité ennemie est paniquée.	2 PV	2 PV
Toutes les unités ennemies qui peuvent avoir des Pions Suppression en ont au moins un.	2 PV	2 PV

©LFL ©AMG

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGION
JVIL71ΔΛ

SCAN DU TERRAIN

17DA N'ICUK77DA

Mise en place : En commençant par le joueur bleu, chaque joueur choisit deux unités alliées. Chaque unité choisie reçoit un Scanner allié (Atout).

Points de Victoire : À partir du deuxième round, pendant chaque Phase Finale, si un joueur contrôle deux unités qui portent chacune un Scanner, sont en dehors du territoire allié et ne contestent pas un PDI qui se trouve dans le territoire allié, alors ce joueur marque 1 PV.
Pendant la Phase Finale, si une unité portant un Scanner conteste un Scanner ennemi non revendiqué, le joueur contrôlant cette unité marque 2 PV. Chaque joueur ne peut gagner que 2 PV de cette façon par partie.

Règles spéciales : Toutes les unités gagnent
► **REVENDIQUER (SCANNER).** Les unités ne peuvent pas revendiquer de Scanners ennemis. Chaque unité ne peut porter qu'un seul Scanner à la fois.

©LFL ©AMG

ATTAQUE EN RASE-MOTTES

17DA N'ICUK77DA



Règles spéciales : Une fois par partie, à la fin de la phase de Commandement, vous pouvez placer un Pion Soutien Aérien (Avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un Pion Soutien Aérien est sur le champ de bataille, mesurez à ③ depuis ce Pion vers n'importe quel endroit, et notez les unités survolées par la règlette de portée. Puis lancez quatre dés d'attaque noirs. Chaque unité contenant une ou plusieurs figurines survolées par la règlette, ou étant placée sur le Pion Avantage, gagne un Pion Suppression pour chaque résultat ④ ou ⑤. Puis retirez le Pion Soutien Aérien de la partie.

✓ Erick Efata

©LFL ©AMG

ARTILLERIE

17DA N'ICUK77DA



Règles spéciales : Une fois par partie, à la fin de la phase de Commandement, vous pouvez placer un Pion Artillerie (Avantage) sur le champ de bataille.

Au début de la Phase Finale, si un Pion Artillerie allié est sur le champ de bataille, lancez trois dés d'attaque noirs. Chaque unité à ① de ce Pion qui a **ARMURE** ou **ARMURE X** ou qui est de type Véhicule, subit 2 blessures pour chaque résultat ④ et 1 Blessure pour chaque résultat ⑤. Chaque autre unité à ① reçoit un Pion Suppression pour chaque résultat ④ ou ⑤. Puis retirez le Pion Artillerie de la partie.

✓ Carlos Justing

©LFL ©AMG

GARNISON

17DA N'ICUK77DA



Mise en place : Pendant la Mise en place, choisissez l'une de vos unités ▲ sans **POSITION PRÉPARÉE**. Elle gagne **POSITION PRÉPARÉE** pour cette partie.

✓ Polar Engine

©LFL ©AMG

NETTOYAGE

17DA N'ICUK77DA

Points de Victoire : Une fois par round et par joueur, quand une unité ennemie est détruite par une attaque effectuée par une unité alliée, le joueur contrôlant cette unité alliée peut marquer l'une des cases vides du tableau ci dessous, en fonction du territoire dans lequel le chef de l'unité qui attaque se trouve.

	Joueur Bleu	Joueur Rouge
N'importe quel territoire	1 PV	1 PV
Territoire allié	1 PV	1 PV
Territoire contesté	1 PV	1 PV
Territoire ennemi	2 PV	2 PV

©LFL ©AMG

RENSEIGNEMENT AVANCÉ

17DA N'ICUK77DA



Règles spéciales : Au début de la première phase d'Activation, ajoutez un Pion Avantage à votre réserve de Pions Passer.

✓ Anton Solovianchik

©LFL ©AMG

DÉPLOIEMENT TACTIQUE

17DA N'ICUK77DA



Règles spéciales : Au début de la première phase d'Activation, choisissez trois unités alliées. Chaque unité choisie gagne un Pion Esquive.

✓ Wilmar Ballespi Escarp

©LFL ©AMG

POSITION FORTIFIÉE

17DA N'ICUK77DA



Mise en place : Pendant la Mise en place, vous pouvez placer jusqu'à trois Barricades dans le territoire allié ou dans le territoire contesté, au-delà de ① les unes des autres.

✓ Kevin Sidharta

©LFL ©AMG

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ

**STAR
WARS**TM
LEGIONTM
JVIL71ΔΛ