

▶ STARWARS.COM/THEFORCEAWAKENS ▶ STARWARS.HASBRO.COM

Demande à un parent avant d'aller sur Internet.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

HASBRO GAMING et son logo sont des marques déposées de Hasbro.

© 2014 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR
03.8782.7620 conso@hasbro.fr

Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique,
Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden Tel: 02 467 3360. Email: info@hasbro.be

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr

www.hasbro.be



0815B2356101 00

STAR WARS

THE BLACK SERIES

RISK



RÈGLES DU JEU

ÂGE
10+



CONTIENT

6 MARQUEURS FLOTTE REBELLE



3 PIÈCES DE PLATEAU DE JEU



MILLENNIUM FALCON™
AVEC SOCLE



EXECUTOR™
AVEC SOCLE



ÉTOILE DE LA MORT™
AVEC SOCLE



20 X-WINGS™



16 Y-WINGS™



15 B-WINGS™



56 CHASSEURS TIE



4 PIONS TOUCHÉ



9 FIGURINES
STORMTROOPER™



PION ÉQUIPE
D'ASSAUT REBELLE



30 CARTES D'ORDRE RÉBELLION



30 CARTES D'ORDRE EMPIRE



5 DÉES TRANSLUCIDES

OBJECTIF

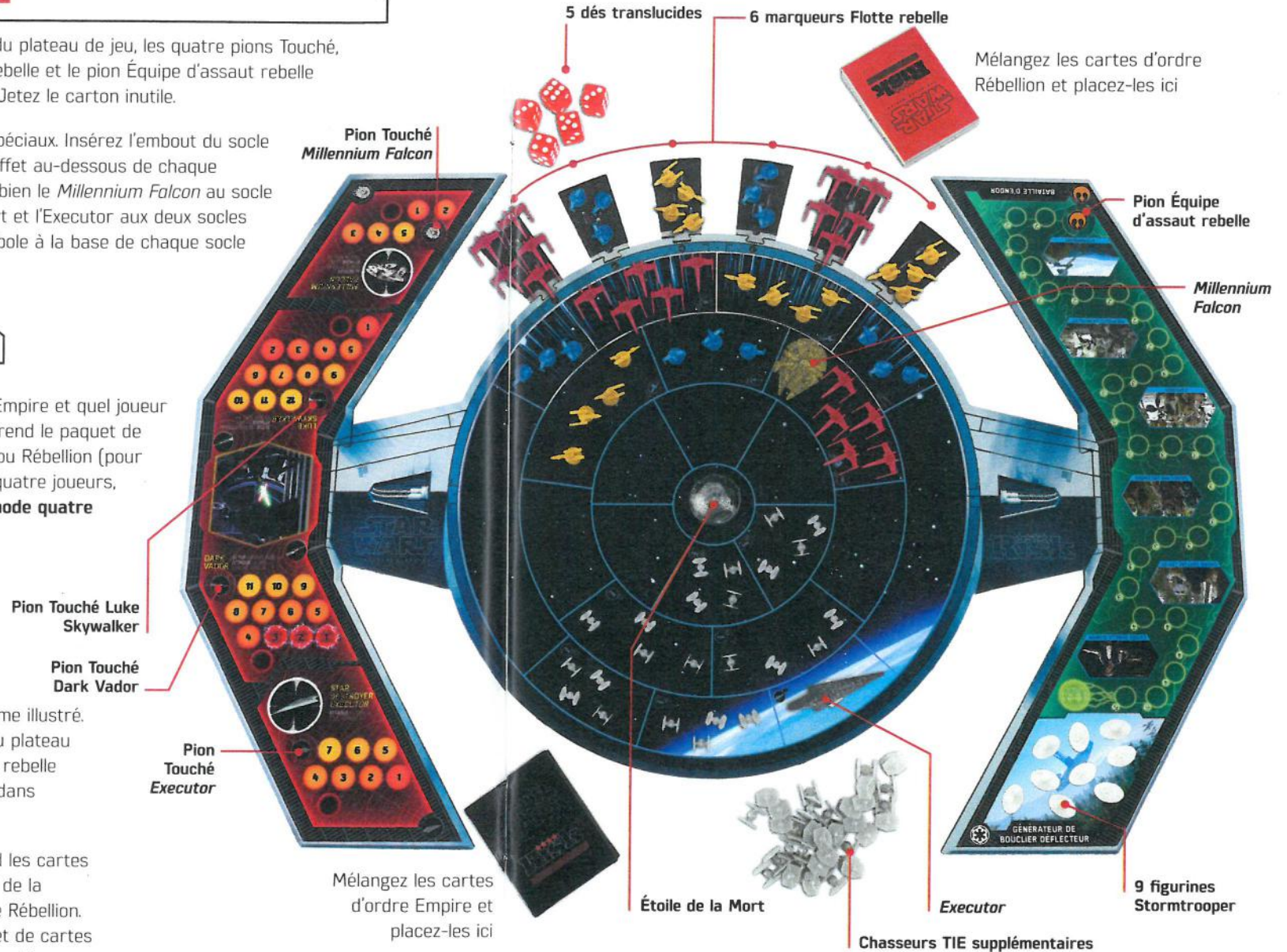
Recréez les dernières scènes du *Retour du Jedi*. Jouez l'Empire et détruisez la Flotte rebelle, ou jouez l'Alliance rebelle et détruisez l'Étoile de la Mort.

LA PREMIÈRE PARTIE

1. Détachez les trois pièces du plateau de jeu, les quatre pions Touché, les six marqueurs Flotte rebelle et le pion Équipe d'assaut rebelle de leur support cartonné. Jetez le carton inutile.
2. Assemblez les vaisseaux spéciaux. Insérez l'embout du socle dans l'orifice prévu à cet effet au-dessous de chaque vaisseau spécial. Associez bien le *Millennium Falcon* au socle Rebelle et l'Étoile de la Mort et l'Executor aux deux socles Impériaux – vérifiez le symbole à la base de chaque socle pour vous en assurer.

MISE EN PLACE

1. Décidez quel joueur joue l'Empire et quel joueur joue la Rébellion. Chacun prend le paquet de cartes approprié : Empire ou Rébellion (pour jouer une partie en mode quatre joueurs, référez-vous à **Variation mode quatre joueurs** page 15.)
2. Mettez le jeu en place comme illustré. Attachez les trois pièces du plateau et les six marqueurs Flotte rebelle en insérant les languettes dans les encoches.
3. Le joueur de l'Empire prend les cartes d'ordre Empire et le joueur de la Rébellion, les cartes d'ordre Rébellion. Chacun mélange son paquet de cartes et le pose devant lui, face cachée. Puis, vous piochez chacun six cartes de votre pile pour constituer votre main. Vous pouvez les regarder, mais ne les montrez pas à votre adversaire.



Placez les chasseurs TIE, X-Wing, Y-Wing et B-Wing comme illustré

VOTRE MISSION

Trois batailles ont lieu simultanément : l'attaque de l'Étoile de la Mort, l'assaut du bouclier et le duel opposant Luke Skywalker et Dark Vador.

- **Joueur de la Rébellion** : votre mission est de détruire l'Étoile de la Mort, mais vous devez d'abord détruire le générateur de bouclier qui la protège sur Endor. Assurez-vous cependant que l'Empereur et Dark Vador ne détruisent pas Luke, car cela ferait basculer la partie du côté obscur de la Force.
- **Joueur de l'Empire** : votre mission est de vaincre tous les vaisseaux rebelles avant qu'ils ne détruisent l'Étoile de la Mort. Empêchez les Rebelles de détruire le générateur de bouclier et assurez-vous que Luke ne détruise pas Dark Vador... ou pire, qu'il lui ouvre la voie de la rédemption et renforce du coup l'assaut de la Rébellion.

Chaque camp choisit quelle bataille mener et quand en jouant des **cartes d'ordre**.

Paquet de cartes Rébellion



Cette carte donne le choix entre deux actions au joueur de l'Empire : attaquer avec l'Étoile de la Mort ou avec les éclairs de Force de l'Empereur.

Paquet de cartes Empire



Cette carte donne trois choix au joueur de la Rébellion : attaquer avec des chasseurs X-Wing ou Y-Wing, ou lancer un assaut contre le générateur de bouclier.

JOUONS

La partie se joue en rounds durant lesquels les joueurs donnent des ordres chacun leur tour. Chaque round est composé d'au moins trois tours.

1. PRÉPAREZ VOTRE ASSAUT

Pour commencer un round, chacun de vous choisit en même temps trois cartes dans sa main et les pose face cachée devant lui pour former une pile d'ordres. La première carte sera votre premier ordre, celle du milieu votre deuxième ordre, et celle du dessous votre troisième ordre. Mettez de côté les trois cartes restantes, face cachée, jusqu'à la fin du round.

2. DONNEZ DES ORDRES CHACUN VOTRE TOUR

Le joueur de la Rébellion commence à chaque round. Quand c'est votre tour, retournez la carte du dessus de votre pile d'ordres et choisissez quel ordre jouer. Continuez de retourner des cartes et de donner des ordres chacun votre tour jusqu'à ce que les deux joueurs n'aient plus de cartes dans leur pile d'ordre. Ceci marque la fin du round.

Ordres supplémentaires : pendant un round, vous pouvez gagner des ordres supplémentaires en fonction de vos exploits au combat, par exemple en libérant un secteur ou en détruisant Luke Skywalker ou Dark Vador (voir **Les batailles** page 8 pour plus de détails). Piochez les cartes d'ordre supplémentaires du dessus de votre paquet de cartes et placez-les, sans les regarder, sous votre pile d'ordres, pour être jouées à la fin du round. S'il vous reste des cartes et que la pile d'ordres de votre adversaire est vide, vous pouvez donner plusieurs ordres successifs.

REMARQUE : à mesure que la partie avance, certaines batailles seront décidées, ce qui rendra certains ordres inutilisables (par exemple, si le bouclier est déjà désactivé, l'Empire ne peut pas ordonner une embuscade au générateur de bouclier). Vous devez toujours créer une pile de trois cartes d'ordre, même si tous les ordres ne sont pas utilisables.

3. PIOCHEZ TROIS CARTES

Chaque joueur pioche trois cartes dans son paquet de cartes d'ordre et les ajoute à sa main.

4. **RÉPÉTEZ LES ÉTAPES 1-3** ci-dessus jusqu'à ce qu'un camp remporte la partie.

CARTES JOUÉES

Chaque joueur crée une pile de défausse près de son paquet de cartes d'ordre. Il y place toutes les cartes qu'il a jouées, face visible.

PÉNURIE DE CARTES D'ORDRE

Si l'un des paquets de cartes d'ordre est vide, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.



Par exemple, le joueur de la Rébellion joue cette carte d'ordre. Elle propose trois ordres :

- Millennium Falcon
- Y-wing
- Équipe d'assaut rebelle

Le joueur peut choisir l'ordre de son choix.

LES BATAILLES

L'ordre que vous choisissez en révélant une carte correspond à l'une des trois batailles détaillées ci-dessous.

ATTAQUE DE L'ÉTOILE DE LA MORT

Cette bataille spatiale est cruciale pour la partie, vu qu'elle détermine le vainqueur. Les vaisseaux rebelles et impériaux s'affrontent, les Rebelles essayant de détruire l'Étoile de la Mort et l'Empire s'évertuant à la défendre. Ce champ de bataille est divisé en différents secteurs centrés sur la station spatiale. Pour attaquer l'Étoile de la Mort, les Rebelles doivent d'abord désactiver le bouclier protecteur en détruisant le générateur de bouclier sur la planète Endor.

LES VAISSEAUX

Il y a trois types de vaisseaux en jeu pour cette bataille :

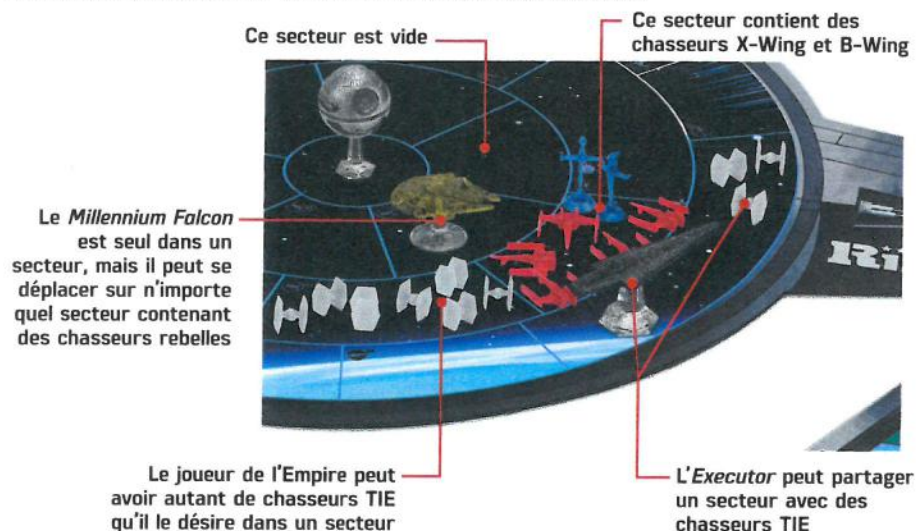
- **Les chasseurs** : les pions en plastique de quatre couleurs différentes. Ce sont les chasseurs TIE, X-Wing, Y-Wing and B-Wing.
- **La Flotte rebelle** : les six marqueurs Flotte rebelle en carton, représentant chacun plusieurs vaisseaux rebelles.
- **Les vaisseaux spéciaux** : le *Millennium Falcon* et l'*Executor*.



DÉPLACEMENT ENTRE LES SECTEURS

Les vaisseaux peuvent uniquement se déplacer dans des secteurs adjacents occupés par d'autres vaisseaux vous appartenant ou qui sont vides. Les vaisseaux sélectionnés par un ordre de déplacement doivent tous avancer sur le même secteur adjacent. Ils ne peuvent pas s'arrêter ou traverser un secteur contenant des vaisseaux ennemis, et aucun vaisseau ne peut traverser ou occuper le même secteur que l'Étoile de la Mort.

Il n'y a pas de limite au nombre de chasseurs pouvant occuper un secteur, et chaque secteur peut contenir n'importe quelle combinaison de chasseurs et de vaisseaux spéciaux d'un joueur. Le *Millennium Falcon* peut partager un secteur avec des chasseurs rebelles ou être seul. L'*Executor* peut partager un secteur avec des chasseurs TIE ou être seul. Un secteur est considéré vide s'il ne contient aucun vaisseau.



ORDRES POUR L'ATTAQUE DE L'ÉTOILE DE LA MORT



Chasseurs TIE (Ordre Empire)

Quand cet ordre est donné, vous pouvez déployer quatre nouveaux chasseurs TIE sur le secteur occupé par l'*Executor* OU déplacer le nombre de chasseurs TIE de votre choix d'un secteur sur un secteur adjacent. Après le déplacement, vous pouvez attaquer un secteur connecté en lançant un dé pour chaque chasseur TIE (cinq au maximum). L'Empire peut choisir de ne pas déplacer un escadron de chasseurs TIE, mais de l'utiliser quand même pour attaquer. Référez-vous à la section **Attaquer** (page 11) pour les règles d'attaque complètes.



Executor (Ordre Empire)

Quand cet ordre est donné, vous pouvez faire avancer l'*Executor* de deux secteurs adjacents au maximum. Après le déplacement, vous pouvez attaquer un secteur connecté en lançant quatre dés. L'Empire peut choisir de ne pas déplacer l'*Executor*, mais de l'utiliser quand même pour attaquer. Référez-vous à la section **Attaquer** (page 11) pour les règles d'attaque complètes.



Étoile de la Mort (Ordre Empire)

C'est une occasion de montrer que l'Étoile de la Mort est entièrement opérationnelle en détruisant une partie de la Flotte rebelle. Choisissez un marqueur Flotte rebelle face visible (avec ou sans chasseurs) pour cible et lancez deux dés. Si vous faites un 5 ou un 6 avec au moins un

des deux dés, l'Étoile de la Mort touche ce marqueur, détruisant cette partie de la Flotte rebelle et les éventuels chasseurs sur le marqueur. Si un marqueur Flotte rebelle est détruit, retournez-le. Quand il ne reste plus de marqueur Flotte rebelle face visible, l'Empire peut cibler le secteur de son choix et, si son attaque réussit, détruire tous les vaisseaux qui s'y trouvent, y compris le *Millennium Falcon*.



X-Wings (Ordre Rébellion)

Quand cet ordre est donné, vous pouvez déplacer le nombre de chasseurs X-Wing de votre choix d'un secteur sur un secteur adjacent. Après le déplacement, vous pouvez attaquer un secteur connecté en lançant un dé pour chaque chasseur X-Wing (cinq au maximum).

La Rébellion peut choisir de ne pas déplacer un escadron de chasseurs X-Wing, mais de l'utiliser quand même pour attaquer. Référez-vous à la section **Attaquer** (ci-contre) pour les règles d'attaque complètes.



Y-Wings (Ordre Rébellion)

Quand cet ordre est donné, vous pouvez déplacer le nombre de chasseurs Y-Wing de votre choix d'un secteur sur un secteur adjacent. Après le déplacement, vous pouvez attaquer un secteur connecté en lançant un dé pour chaque chasseur Y-Wing (cinq au maximum).

La Rébellion peut choisir de ne pas déplacer un escadron de chasseurs Y-Wing, mais de l'utiliser quand même pour attaquer. Référez-vous à la section **Attaquer** (ci-contre) pour les règles d'attaque complètes.



B-Wings (Ordre Rébellion)

Quand cet ordre est donné, vous pouvez déplacer le nombre de chasseurs B-Wing de votre choix d'un secteur sur un secteur adjacent. Après le déplacement, vous pouvez attaquer un secteur connecté en lançant un dé pour chaque chasseur B-Wing (cinq au maximum).

La Rébellion peut choisir de ne pas déplacer un escadron de chasseurs B-Wing, mais de l'utiliser quand même pour attaquer. Référez-vous à la section **Attaquer** (ci-contre) pour les règles d'attaque complètes.



Millennium Falcon (Ordre Rébellion)

C'est une occasion pour les Rebelles d'avancer et d'attaquer avec le *Millennium Falcon*. Quand cet ordre est donné, vous pouvez faire avancer le *Millennium Falcon* de deux secteurs adjacents au maximum. Après le déplacement, vous pouvez attaquer un secteur connecté en

lançant deux dés. La Rébellion peut choisir de ne pas déplacer le *Millennium Falcon*, mais de l'utiliser quand même pour attaquer. Référez-vous à la section **Attaquer** (ci-contre) pour les règles d'attaque complètes.

ATTAQUER

Vous attaquez toujours les vaisseaux d'un secteur adjacent. Vous pouvez attaquer après avoir déplacé des vaisseaux ou sans même les avoir déplacés. Si une attaque libère un secteur, vous gagnez un ordre supplémentaire. Référez-vous à la section **Ordres supplémentaires** page 12 pour plus de détails.

- **Pour attaquer avec des chasseurs**, lancez un dé pour chaque chasseur dans le secteur depuis lequel vous attaquez.
- **Pour attaquer avec le Millennium Falcon**, lancez deux dés.
- **Pour attaquer avec l'Executor**, lancez quatre dés.
- **Une fois les boucliers désactivés**, le joueur de la Rébellion peut gagner la partie en détruisant l'Étoile de la Mort. Cette attaque doit provenir d'un secteur adjacent à l'Étoile de la mort. **Si vous faites un 6 aux dés, l'Étoile de la Mort est détruite et la Rébellion l'emporte.**

REMARQUE : il n'y a que cinq dés dans le jeu. C'est le nombre maximum de dés que vous pouvez lancer pour une seule attaque.

Additionnez le nombre de dés avec lesquels vous pouvez attaquer et lancez-les tous ensemble. Chaque dé peut être appliqué à un vaisseau, selon le choix de l'attaquant. Pour toucher, il faut obtenir un chiffre différent selon le type de vaisseau, comme indiqué ci-dessous :

VAISSEAUX REBELLES

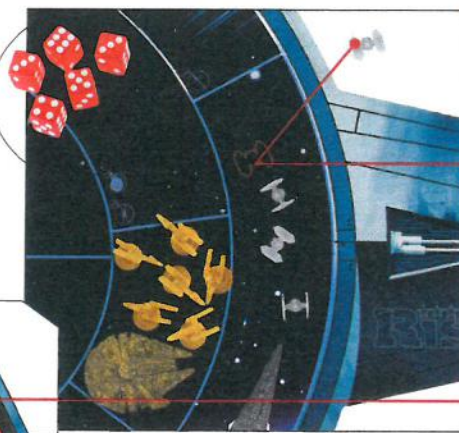
Millennium Falcon : 5 ou plus
 Marqueurs Flotte rebelle : 5 ou plus
 B-Wings : 5 ou plus
 Y-wings : 4 ou plus
 X-wings : 3 ou plus

VAISSEAUX IMPÉRIAUX

Executor : 5 ou plus
 Chasseurs TIE : 3 ou plus

Étoile de la Mort (une fois les boucliers désactivés) : 6

Quand un chasseur ou un marqueur Flotte rebelle est touché, il est immédiatement détruit. Quand un vaisseau spécial est touché, déplacez le pion Touché d'une case pour chaque attaque réussie. Si le pion Touché atteint la dernière case, le vaisseau spécial est détruit.



Le 4 touche le chasseur TIE et le détruit

Déplacez le pion Touché de l'Executor de deux cases sur la piste correspondante

EXEMPLE : le joueur de la Rébellion a joué un ordre Y-Wings et il attaque avec six chasseurs Y-Wing un secteur adjacent contenant quatre chasseurs TIE et l'Executor. Bien que le *Millennium Falcon* soit sur la même case, on ne peut activer qu'un seul type de vaisseau sur une carte d'ordre. Comme vous ne pouvez lancer que cinq dés, ce joueur prend les cinq dés et obtient 1, 2, 4, 6 et 6. Le 1 et le 2 n'ont aucun effet car les chasseurs TIE et l'Executor nécessitent au moins un 3 pour être touchés. Le 4 touche un chasseur TIE et le détruit. Maintenant, le joueur de la Rébellion a le choix, les 6 pouvant toucher l'Executor ou les chasseurs TIE. Il décide de toucher l'Executor, et le joueur de l'Empire déplace le pion Touché de deux cases sur la piste de l'Executor.



Au début de la partie, chaque marqueur Flotte rebelle contient un escadron de chasseurs. Si un marqueur Flotte rebelle est détruit, tout chasseur situé sur ce marqueur est détruit. L'*Executor* contient tous les chasseurs TIE qui ne sont pas encore en jeu. Si l'*Executor* est détruit, tous les chasseurs TIE qui ne sont pas encore en jeu sont détruits. Les vaisseaux détruits sont rangés dans la boîte. Les chasseurs TIE détruits ne peuvent pas être redéployés.

ORDRES SUPPLÉMENTAIRES

- Si une attaque libère un secteur (qu'il n'y reste aucun chasseur ou vaisseau spécial), le joueur attaquant pioche immédiatement la carte du dessus de son paquet et la place, sans la regarder, sous sa pile d'ordres.
- Si le *Millennium Falcon* est détruit, le joueur de l'Empire pioche immédiatement deux cartes d'ordre du dessus de son paquet Empire et les place, sans les regarder ou les réarranger, sous la pile d'ordres Empire. Ces cartes sont en supplément de celles qui sont reçues pour avoir libéré un secteur.

L'ASSAUT DU BOUCLIER

Pour attaquer l'Étoile de la Mort, les Rebelles doivent d'abord détruire le générateur de bouclier en atteignant la fin de la piste Assaut du bouclier sur Endor. Le pion Équipe d'assaut rebelle commence la partie sur la case départ. L'Empire peut ralentir l'avance des Rebelles en plaçant des Stormtroopers sur leur chemin.

Une fois que le pion Équipe d'assaut rebelle a atteint la fin de la piste Assaut du bouclier, les boucliers sont désactivés et les vaisseaux rebelles peuvent attaquer l'Étoile de la Mort.



ORDRES POUR L'ASSAUT DU BOUCLIER



Embuscade du bouclier (Ordre Empire)

C'est une occasion pour l'Empire de ralentir le pion Équipe d'assaut rebelle en plaçant des Stormtroopers sur la piste Assaut du bouclier. Quand cet ordre est donné, le joueur de l'Empire place trois Stormtroopers sur les trois cases situées directement devant l'Équipe d'assaut rebelle, ce qui augmente le chiffre indiqué sur ces cases de un. S'il y a moins de trois Stormtroopers disponibles, l'Empire peut placer tous ceux qui restent. Si aucun Stormtrooper n'est disponible, cet ordre ne peut pas être donné.



Assaut du bouclier (Ordre Rébellion)

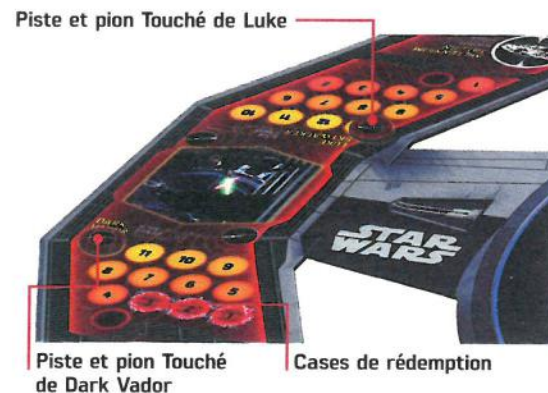
C'est une occasion pour les Rebelles d'avancer sur la piste Assaut du bouclier. Quand cet ordre est donné, le joueur de la Rébellion lance les cinq dés. Chaque case de la piste Assaut du bouclier a un chiffre indiquant le minimum devant être fait aux dés pour avancer sur cette case. Les Rebelles peuvent avancer le pion Équipe d'assaut rebelle s'ils obtiennent sur un dé un chiffre supérieur ou égal à celui indiqué sur la piste. Chaque dé utilisé avance l'Équipe d'assaut rebelle d'une case. Le pion peut avancer au maximum de cinq cases.

Si un Stormtrooper vous barre la route, vous devez ajouter un au chiffre indiqué sur cette case (par exemple, un Stormtrooper sur un 3 donne une valeur de 4). Quand le pion Équipe d'assaut rebelle est déplacé sur une case avec un Stormtrooper, celui-ci est retiré et pourra être utilisé lors de prochains tours par l'Empire.

LE DUEL OPPOSANT LUKE SKYWALKER ET DARK VADOR

Pendant que la bataille fait rage dans l'espace et sur Endor, Luke Skywalker fait un pari désespéré et rejoint l'Étoile de la Mort pour affronter Dark Vador et l'Empereur. Luke espère faire revenir son père du côté obscur, mais l'Empereur, lui, cherche à corrompre Luke. Le duel commence.

Luke et Dark Vador ont chacun leur propre piste. Quand le pion d'un des personnages arrive à la fin de sa piste (ou qu'ils le font tous les deux), il est détruit et le joueur adverse gagne des ordres supplémentaires.



ORDRES POUR LE DUEL OPPOSANT LUKE SKYWALKER ET DARK VADOR



Dark Vador (Carte Empire)

C'est une occasion pour Dark Vador d'attaquer Luke Skywalker et de lui retirer des points sur sa piste. Quand cet ordre est donné, lancez quatre dés. Si vous faites un 4, 5 ou 6, Luke est touché, pour un maximum de quatre points. Si Luke arrive sur la dernière

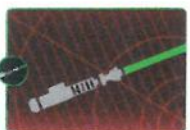
case de sa piste, il est détruit et éliminé de la partie. Le joueur de l'Empire gagne quatre cartes d'ordre supplémentaires et les ajoute immédiatement au-dessous de la pile d'ordres Empire. Cet ordre ne peut pas être donné si Dark Vador a été vaincu.



Empereur (Ordre Empire)

C'est l'attaque d'éclairs de Force de l'Empereur. Quand cet ordre est donné, Luke est immédiatement touché deux fois. Si Luke arrive sur la dernière case de sa piste, il est détruit et éliminé de la partie. Le joueur de l'Empire gagne quatre cartes d'ordre

supplémentaires et les ajoute immédiatement au-dessous de la pile d'ordres Empire. Cet ordre ne peut pas être donné si Dark Vador a été racheté.



Luke Skywalker (Ordre Rébellion)

C'est une occasion pour Luke Skywalker d'attaquer Dark Vador et de lui retirer des points sur sa piste. Quand cet ordre est donné, lancez quatre dés. Si vous faites un 4, 5 ou 6, Vador est touché, pour un maximum de quatre points. Si Dark Vador arrive sur la

dernière case de sa piste, il est détruit et éliminé de la partie. Le joueur de la Rébellion gagne trois cartes d'ordre supplémentaires et les ajoute immédiatement au-dessous de la pile d'ordres Rébellion. Cet ordre ne peut pas être donné si Luke a été vaincu.



Rédemption de Dark Vador (Ordre Rébellion)

C'est une occasion pour Luke Skywalker d'offrir à Dark Vador la rédemption et de tuer l'Empereur. **Cet ordre ne peut être donné que si le pion Touché de Dark Vador est sur une case rouge (3, 2 ou 1 point restant).** Quand cet ordre est joué, Dark

Vador et l'Empereur sont détruits. Le joueur de la Rébellion gagne cinq cartes d'ordre supplémentaires et les ajoute immédiatement au-dessous de la pile d'ordres Rébellion.

RÉDEMPTION DE DARK VADOR

La piste de Dark Vador se termine par trois cases rouges, appelées cases de rédemption. Si Dark Vador est sur l'une de ces cases, le joueur de la Rébellion peut jouer une carte Rédemption de Dark Vador pour détruire l'Empereur (et Dark Vador du même coup).

ORDRES SUPPLÉMENTAIRES

- Si Luke Skywalker est détruit, le joueur de l'Empire pioche immédiatement quatre cartes d'ordre du dessus du paquet de cartes Empire et les met sous sa pile de cartes d'ordre Empire sans les regarder et sans les réorganiser.
- Si Dark Vador est détruit, le joueur de la Rébellion pioche immédiatement trois cartes d'ordre du dessus du paquet de cartes Rébellion et les met sous sa pile de cartes d'ordre Rébellion sans les regarder et sans les réorganiser.
- Si l'Empereur et Dark Vador sont tous deux détruits, le joueur de la Rébellion pioche immédiatement cinq cartes d'ordre du dessus du paquet de cartes Rébellion et les met sous sa pile de cartes d'ordre Rébellion sans les regarder et sans les réorganiser.

VICTOIRE

L'Empire gagne en détruisant tous les vaisseaux rebelles – chasseurs, Flotte et le *Millennium Falcon* – avant que l'Étoile de la Mort ne soit détruite.

L'Alliance rebelle gagne la partie en détruisant l'Étoile de la Mort. Une fois les boucliers désactivés, le joueur de la Rébellion peut utiliser des chasseurs et/ou le *Millennium Falcon* pour attaquer l'Étoile de la Mort. Cette attaque doit provenir d'un secteur adjacent à la station spatiale. **En faisant 6 sur un dé, l'Étoile de la Mort est détruite et la Rébellion l'emporte.**

VARIANTE MODE QUATRE JOUEURS

La partie en mode quatre joueurs se joue presque exactement comme une partie à deux joueurs, avec les exceptions suivantes :

- Les joueurs sont en équipes : deux jouent l'Alliance rebelle, et deux jouent l'Empire.
- Chaque joueur a une main de six cartes et en joue deux de sa main.
- En fin de round, chaque joueur pioche deux cartes dans le paquet de l'équipe.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur de l'Alliance rebelle le plus à gauche, et les tours ont lieu dans l'ordre suivant : Joueur 1 de l'Alliance rebelle, Joueur 1 de l'Empire, Joueur 2 de l'Empire, Joueur 2 de l'Alliance rebelle.
- Les équipiers peuvent discuter entre eux des meilleures stratégies à adopter, mais le déplacement des pièces de jeu et les lancers de dés sont effectués par le joueur qui a joué la carte.
- Quand ils choisissent quelles cartes jouer, les équipiers peuvent se montrer les cartes l'un à l'autre et discuter de leurs stratégies, mais ils ne peuvent pas échanger leurs cartes.