

Le Grav-ball



Sport populaire au moins durant la période impériale. La planète Lothal par exemple comptait de nombreuses équipes dont des juniors qui disputaient tous les ans un championnat. Notons entre autres les équipes des *SaberCats*, les *Volontaires* ou encore les *Brutes de Kothal*. Les équipes pouvant être mixtes, se composaient d'un buteur central, de buteurs, d'ailiers, de défenseurs, d'arrières et d'un gardien. Le terrain était divisé en huit parties, les octets, chacun divisé en huit autres parties d'un mètre environ. L'équipe qui remportait le droit de débiter le match commençait au milieu du terrain et disposait de trois actions pour atteindre l'octet suivant. Une réussite permettait d'acquérir trois nouvelles tentatives pour continuer d'avancer, autrement l'équipe adverse récupérait la balle et partait dans l'autre sens, suivant le même procédé. L'objectif final étant de mettre la balle dans le but adverse représenté par un anneau de trois mètres de diamètre sur le sol. Marquer à la main en se tenant dans le cercle octroyait 4 points et était appelé un *touch-score*. L'action de marquer du pied de n'importe où appelée *kick-score* valait deux points. Le *trap-kick* était une action qui consistait à donner un coup de pied au ballon pour l'envoyer le plus loin possible dans le terrain adverse. Ce sport éminemment populaire dans la galaxie, reposait quasi-exclusivement sur la technologie du répulseur. Natif de Rodia ou de Nubia, ce sport commença comme un entraînement à la chasse. Il met à l'épreuve la précision, l'agilité, la conscience de l'espace dans un environnement tridimensionnel, et forge l'instinct pur et simple. Deux équipes de 15 joueurs chacune s'affrontent dans un champ couvert de 150 mètres de long sur 50 de large et 50 de haut. Chaque équipe doit marquer avec une petite balle au-delà de la ligne de but de l'adversaire. Cependant, et c'est là d'où vient le nom de grav-ball, cette balle est équipée d'un moteur à répulsion qui la fait se diriger dans des sens opposés et à des vitesses différentes de celles lancées. Un joueur ne peut bien évidemment pas savoir quelle sera la direction ou la vitesse. Les joueurs, pour rattraper la balle et marquer le plus rapidement, sont donc équipés de bottes à répulseurs, qui leur permettent de se propulser sur les cloisons du champ de jeu jusqu'à 2m50 par seconde ! On retrouve aussi, chez les équipes plus modestes, des ceintures répulseurs, voire chez les équipes professionnelles, des propulseurs Nen-Carvon qui propulsent jusqu'à 220 km/h ! La ligue galactique du Grav-ball recensa sous l'Empire environ 130 clubs pratiquant ce sport. Ces clubs se rencontraient chaque année dans leur secteur pour la Coupe Annuelle du Secteur. Chaque équipe remportant sa coupe de secteur pouvait ensuite se présenter à la coupe galactique et remporter le championnat. On recensa aussi de nombreux clubs installés dans les Académies Impériales, mais aussi sous la République. Parmi les joueurs les plus connus, citons Soontir Fel, qui remporta la Coupe Inter-Académie pour l'académie de Carida, Deme Tryshyn, sous l'Ancienne République, qui fit le plus gros score de toute l'histoire du Grav-ball, ce qui lui permit de remporter la somme de trois milliards de Crédits républicains, ou encore le très talentueux Staive Pedsten, dont les médias ne retinrent pas qu'il était un joueur de grav-ball, mais plutôt un people qui eut une idylle amoureuse avec la sénatrice Leia Organa.

Huttbball



Créé par les Hutts durant l'Ancienne République dans le but de se divertir, le Huttbball est un sport violent, voir mortel, organisé dans l'Arène de Nar Shaddaa et financé en grande partie par Giradda le Hutt. Des guerriers de toute la Galaxie s'y affrontent pour la gloire et la fortune, tandis que les spectateurs tiennent des paris sur les vainqueurs. Bien que la lune des contrebandiers soit un endroit peu fréquentable, une foule immense s'accumule autour de l'arène pour assister aux rencontres. Destiné à l'origine à des groupes de mercenaires féroces, le Huttbball a très vite été fréquenté par des membres de l'Empire Sith ou de la République. En effet lors de la Guerre Froide Galactique entre les deux camps (aux alentours de -3600), toute attaque envers l'un ou l'autre

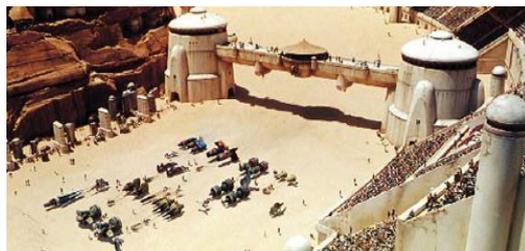
pouvait entraîner la rupture du Traité de Paix de Coruscant. Ainsi pour régler leurs différents ou tout simplement par désir meurtrier, des Sith ou Jedi s'affrontaient dans l'Arène. Par ailleurs, des rencontres entre même faction avaient parfois lieu. Nar Shaddaa étant une zone de non droit, peu de personnes des différents gouvernements furent au courant de l'existence d'un tel jeu, ou alors n'en faisaient rien paraître, car ces derniers pouvaient y trouver leur compte... Le principe est simple. Deux équipes de huit volontaires s'affrontent dans le but de marquer un maximum de points. L'arène est parsemée de pièges comme des bassins d'acides, des pièges de flammes ou des tremplins anti-gravité. Une balle est placée au centre du terrain à égale distance des deux camps. Les participants doivent s'emparer de la balle et l'apporter dans le camp adverse pour marquer un point. Lorsqu'un point est comptabilisé, la balle revient au centre. Les joueurs sont en droit de se passer la balle uniquement avec les mains par respect pour les Hutts qui ne possèdent pas de jambes. Une partie se termine si une des deux équipes a marqué six points ou à la fin du temps imparti auquel cas l'équipe avec le plus de point l'emporte. En cas d'égalité, les récompenses sont équitablement réparties. « *L'utilisation d'armes, les insultes et les tricheries sont encouragées !* » Bien entendu, les dommages voire la mort des participants font partie intégrante du jeu, les volontaires sont donc responsables de ce qui pourrait se produire dans l'Arène.

Le Slingball



était un sport répandu dans la galaxie depuis l'ancienne république et qui perdura au fil des différents gouvernements successifs. Il s'agissait d'un sport collectif se jouant avec une balle qui servait à marquer des points. Étant particulièrement physique, ce sport, où l'on risquait d'en ressortir blessé, permettait de bien se dépenser. Il était possible de le pratiquer entre amis ou à un niveau professionnel, ce qui donnait au slingball un caractère accessible à tous, contrairement à d'autres sports.

Le Podracing :



À l'origine il s'agissait de nombreuses courses de chars, tirés par des animaux puis propulsés par des systèmes basiques comme la vapeur, comme il s'en déroule encore dans les mondes primitifs; un audacieux technicien transforma alors le concept originel en une toute nouvelle forme : le podracing. Ces courses, couramment désignées sous le terme plus général de la "podrace", ont la capacité d'attirer les foules et les crédits; elles obéissent en fait à une règle simple : des véhicules légers, les podracers, doivent effectuer un parcours plus ou moins semé d'embûches et de difficultés et tenter de franchir les premiers la ligne d'arrivée. Ces événements sont parfois semi clandestins et il n'existe que très peu de règles de sécurités strictes et efficaces; concourir, en effet, est souvent synonyme de risquer sa vie avec un faible pourcentage de survie. Les podracers, sont, comme on pouvait s'y attendre, les principales attractions de la podrace ; aussi appelés "pods" ces véhicules peuvent prendre différentes formes, selon le lieu de la course et les moyens de leurs propriétaires. Les appareils se composent en fait d'une petite nacelle, contenant le pilote et les instruments de commandes, reliée à des moteurs (généralement deux ou quatre) par des câbles de contrôle, souvent de marque steelan. Ces engins ont d'excellente capacités au niveau de la vitesse, certain pouvant atteindre le millier de kilomètres par heure en ligne droite, et de la maniabilité ; ils sont par contre très fragiles et le moindre choc entraîne quasiment à 100% la destruction du podraceur et, par la même occasion, de nombreux dommages physiques au pilote du véhicule (en fait la mort dans la plupart des cas). Ces véhicules requièrent beaucoup d'entretien pour la simple et bonne raison que si un câble de commande est mal agencé, la transmission sera ralentie, ce qui peut mettre en danger le pilote ou si un moteur est encrassé, il peut perdre de sa puissance, voir se couper et entraîner le pod vers le sol. De fait, les pilotes passent de longues heures sur leur engin pour vérifier un à un les multiples systèmes de

courses et l'efficacité de leur modification souvent hasardeuses. Piloter un de ces podracers requiert du courage, d'excellents réflexes et aussi un peu de folie et seules quelques espèces ont les capacités nécessaires pour conduire un de ces engins. Les humains ne sont pas de celles là qui ne possèdent pas des réflexes suffisants pour négocier virages serrés à grande vitesse ou évitement d'obstacles... Ces courses de podracers se pratiquent un peu partout dans la Galaxie mais il existe tout de même deux lieux "cultes" de ce sport. Ce sont les planète Tatooine et Malastare qui sont les lieux des courses les plus célèbres, respectivement appelés Classique de la Boonta Eve et Classique de la Vinta Harvest... Ce qu'il faut savoir, c'est que les courses de pod brassent énormément d'argent : les paris vont bon train et il n'est pas rare que des fortunes se perdent ou se gagnent sur une victoire ou une défaite d'un des participants. De fait, la compétition est sans merci et les pilotes usent de tous les gadgets possibles et inimaginables pour gagner une course ou, tout du moins, ralentir voire supprimer ses adversaires. Deux moyens sont couramment utilisés par les pilotes les plus avides : soit celui-ci installe des systèmes illégaux sur son pods, tels des lance-flammes, des mini blasters qui sont utilisés pour détruire le pod adverse ou encore des armes plus conventionnelles comme des clous lancés au visage du pilote à l'arrière. Mais les pod peuvent aussi faire l'objet de sabotage durant la nuit dans le hangar où sont parqués les engins, qui n'est pas vraiment à l'abri de visites impromptues. Les cibles des saboteurs sont souvent des systèmes qui gèrent le pod dans ses virages ou dans sa distribution d'énergie. Hélas, ce sabotage est connu de tous mais personne ne peut rien y faire car les locaux sont très mal surveillés et les pots-de-vin monnaie courante. De plus, les caméras qui filment la course sont souvent mal placées et les coureurs savent l'endroit où elles ne peuvent pas filmer. Ceci rajoute du piment dans la course car un excellent pod, qui a fait l'objet d'un sabotage, peut finir dernier alors qu'il était désigné comme favori. Les courses de pods sont donc un mélange de facteurs aléatoires et fixes. Un bon pilote n'est jamais à l'abri d'une baisse de niveau et un bon pod n'est jamais à l'abri d'un sabotage...

Les courses de chasseurs stellaires :

- Les Cinq Sabres étaient une course divisée, comme son nom l'indique, en cinq manches, l'une des courses les plus dangereuses de la galaxie, mettant aux prises les meilleurs pilotes répartis en équipe. Elle avait lieu dans différents champs d'astéroïdes de systèmes éparpillés dans la galaxie : Géonosis, Hoth, Aldéeraan, Lamu et Jeddah. En l'an 28, c'est Han Solo qui supervisait cette course.

- La Classique de la Plateforme était une course majeure organisée sur la station Colossus de la planète Castilon. Les participant devait parcourir un anneau de plusieurs dizaines de kilomètres en franchissant des portes étroites qui leur conférait des points à chaque porte franchie avec succès celles-ci possèdent un diamètre tout juste suffisant pour le gabarit des vaisseaux engagés.

Les courses de fonceurs : ces courses étaient les petites sœurs du podracing mais dont les pilotes conduisaient plutôt des speeders de course ou bien des motojets taillées pour la vitesse.

Le RugBall :



Sport très spectaculaire et violent du secteur corporatiste qui mélangeait des aspects de deux sports antiques de la planète Corellia : le b-ball et le Rugby. Il opposait deux équipes qui devaient marquer des points en évitant que le batteur adverse renvoie la boule métallique lancée par un canon manié par un tireur ou s'il parvenait à le faire, il devait faire le tour du terrain avant que les receveurs puissent la renvoyer sur la base de départ ; Le tout agrémenter d'affrontements pour s'empêcher mutuellement de marquer. Un match se déroulait en 7 manches de 6 pts.

L'eskrima :



Cet art martial à vocation sportive est né de la fascination qu'exerçait sous l'ancienne république, les capacités des chevaliers jedi et de toute la mythologie qu'ils véhiculaient, ce sport inspiré par leur culture fit de nombreux adeptes entre la bataille de Ruusan et la chute de la république, puisqu'après l'ordre 66 tout ce qui s'apparentait de près ou de loin à un moyen de diffusion de cette philosophie a été interdit par l'Empire. Ce sport était conçu par et pour les gens non sensibles à la Force admirant les chevaliers jedi. Pour ces combats sportifs, les duellistes étaient armés de sabres laser d'entraînement, conçus pour ne pas trancher. Chaque athlète revêtait une combinaison en partie tissée de Phrik de couleur écrue, ils portaient également un casque de protection avec une grille métallique noire. Un combat se déroulait dans des environnements tirés au hasard que l'on reconstituait dans des holodocks (de grands hangars où la technologie holographique reproduisait des lieux voulus). Le but était de toucher 10 fois son adversaire en premier en tirant partie du terrain holographiquement recréé. Ces dispositions favorisaient la créativité des duellistes et renforçait la dimension spectaculaire de ce sport. Les clubs se donnaient des noms de ligue et regroupaient des pratiquants d'une région planétaire ; Les compétitions professionnelles étaient peu nombreuses car contraires à l'éthique que transmettaient cet art martial. Toutefois des compétitions à l'échelle galactique avait lieu tous les deux ans, le temps de procéder aux tournois de sélection partout dans la galaxie. Les sabres étaient bleus, jaunes, rouges ou violet pour symboliser les jedi gardiens, sentinelles et les siths. Seules les formes de combat au Sabre-Laser les plus accessibles aux non sensibles étaient enseignés dans les écoles d'eskrima. A l'époque post-impériale ce sport a été de nouveau autorisé et les pratiquants affluent. C'est à cette période que les double-sabres ont été autorisés par le règlement sportif.

Holoéchec Divoran

Le jeu était quelque chose de très répandu dans la galaxie, et il existait des centaines de façons de s'y adonner. Si le Sabbac et le Dejarik étaient particulièrement connus, d'autres étaient plus confidentiels. Les holoéchecs divoran étaient peu célèbres mais possédaient leur propre cercle de joueurs invétérés. Comme le dejarik, ce jeu se faisait sur un plateau holographique mais ne consistait pas à déplacer des monstres pour conquérir la surface de jeu. L'objectif était de capturer l'ensemble des pièces de son adversaire au moyen de ses quinze armées holographiques. La stratégie pouvait être très complexe car le plateau présentait plusieurs niveaux sur lesquels évoluer, et la codification des cases variait selon les versions. Entre deux experts, une partie pouvait être extrêmement longue une trentaine de manches peut durer quarante ans.

Le Dejarik :



est un jeu holographique de stratégie et d'action mettant en scène des créatures mythiques ou réelles provenant des quatre coins de la galaxie, il se joue sur un damier circulaire noir et blanc. C'est, avec le Sabbac, un des jeux les plus populaires de la galaxie. Il a été décliné au cours du temps en plusieurs versions toute plus sophistiquées les unes que les autres. C'est la compagnie de divertissement Dejarik qui est à l'origine de la conception de ce jeu et de sa commercialisation interstellaire. Avant le succès de sa création Dejarik était une petite entreprise fabriquant des projecteurs holographiques pour le compte des casinos et autres institutions de loisir; elle avait aussi commercialisé quelques jeux tridimensionnels. Mais ces derniers n'avaient pas rencontré un réel succès. En ces temps de conflits générés par le crépuscule de l'ancienne République, la société Dejarik décida de créer un jeu unissant la plupart des races et peuples de la galaxie sous une même bannière : en effet l'holojeu Dejarik était perçu par ses créateurs comme un formidable instrument de paix intergalactique. Ils

développèrent en conséquence un holojeu rassemblant un certain nombre de jeux de stratégies similaires provenant de différentes cultures de la galaxie. Si le concept initial était louable et prometteur, Dejarik ne rencontra pas moins de nombreuses difficultés; en effet quelques petits politiciens, organisations de défenses des animaux et sectes religieuses diverses et variées eurent leur mot à dire et la sortie de l'holojeu en fut ainsi retardée. Après quatre longues années de procès, le jeu sortit finalement. En définitive, Dejarik avait eu raison d'investir son argent, énergie et temps car le jeu fut chaleureusement accueilli par le public. Une ligue galactique des jeux Dejarik fut même créée sous le règne de l'Empereur et son siège social, à l'instar de nombreuses compagnies et corporations, fut installé sur Coruscant.

But et règles du jeu : l'holojeu Dejarik obéit à des règles complexes dont les paramètres sont contrôlés par l'ordinateur. Le but du jeu pour chacun des protagonistes est de vaincre la totalité des créatures que possède l'adversaire. Il faut pour cela utiliser à bon escient les forces et les faiblesses des animaux figurant dans le jeu. En effet chacun d'entre eux possède un éventail de coups spéciaux, de parades et des points de vie, défense, attaque, endurance et capacités à se déplacer. La plus célèbre des attaques est sans doute celle de la "prise mortelle du Faucheur de Kintan". Les créatures figurant dans l'holojeu Dejarik peuvent être issues des mythes et légendes d'un échantillon de peuples de la galaxie ou alors être belle bien réelles. Dejarik a bien sur modifié certaines caractéristiques de ces animaux pour améliorer l'aspect ludique de sa création tout en essayant tout de même de conserver un semblant de vraisemblance. L'holojeu compte huit créatures bien distinctes :

M'onnok : le m'onnok est un prédateur originaire de la planète Socorro qui est connu pour sa grande intelligence et sa férocité. Bien que personne n'ait pu prouver que cet animal utilise un langage pour communiquer avec les siens on l'a vu utiliser des instruments primitifs mais efficaces. Les nomades du désert de Socorra déclarent que voir un m'onnok annonce une route longue et difficile mais avec de grandes richesses à l'arrivée.

Grimtaash (ou Molator) : le Grimtaash est une créature mythique originaire de la planète Alderaan. Son esprit est censé protéger la cour d'Alderaan des machinations ou conspirations de traîtres potentiels. On pouvait admirer sa représentation dans les tumulus pétrifiés laissés par une peuplade mystérieuse, les Killiks, aujourd'hui disparue. On ne peut bien sûr plus voir ces images car les tumulus ont été détruits en même temps que le reste de la planète .

Limace K'lor' : le k'lor' est une limace vivant dans les marais de la région de Noe'ha'on. Ces animaux ont un odorat et une vue exceptionnelle ce qui leur permet de repérer et tuer leurs proies avec facilité et rapidité. Chaque année standard les adultes pondent des centaines d'œufs qui se transforment vite en une grande masse de jeunes, voraces et se déplaçant encore plus rapidement que leurs aînés.

Faucheur de Kintan : aujourd'hui éteinte, cette espèce de bipèdes de la planète Kintan était autrefois populaire auprès des seigneurs hutt. Ces derniers les employaient comme gardien, rôle qui maintenant incombe aux Gamorréens. Ces créatures vicieuses avaient l'étonnante capacité de se régénérer assez rapidement après une blessure.

Savrip Mantellien : originaire de la planète Ord Mantell. Ces créatures vivent en groupe et possèdent un certain niveau de développement, en effet elles peuvent utiliser des outils sommaires. De nombreux individus sans scrupules les pourchassent à des fins commerciales, mais beaucoup apprennent à leur dépend que malgré leur apparence pataude les savrip peuvent se montrer très rapides et dangereux. Ces créatures se parent souvent des habits et bijoux de leurs adversaires vaincus. Dans l'holojeu le Savrip est un des créatures les plus puissantes avec la limace k'lor' et le posséder est souvent synonyme de victoire.

Houjix : l'houjix est un animal inoffensif natif de la planète Kinyen et est employé par ses maîtres en tant que fauve de garde. Bien que d'aspect féroce cet animal a un tempérament calme et peureux et se contente souvent de rester à l'abri pour aboyer bruyamment. La représentation qu'en a faite Dejarik est source de plaisanterie sur sa planète natale.

Ghhhk : cet animal est une créature arboricole native de la planète Clak'dor 7, réputée pour l'huile sécrétée par sa peau. Le ghhhk est totalement inoffensif et se laisse facilement attraper par les indigènes de Clak'dor VII qui se servent de l'huile qu'il produit comme onguent curatif. Pour les besoins de sa création Dejarik en a bien sur fait un animal féroce, dangereux et combatif.

Ng'ok : de nombreuses personnes dans la galaxie utilisent les ng'oks comme gardiens pour installations vides et inhabitées. En effet le ng'ok a très mauvais caractère et a la fâcheuse tendance d'attaquer tout ce qui passe à sa portée. Ces griffes acérées et ses dents en forme de pointes tournées vers l'arrière infligent de très grave blessures, parfois même mortelles.

Malgré l'invasion extragalactique et la prise de nombreux mondes capitaux comme Coruscant par les vongs, les ventes d'holojeux Dejarik ne semblent pas avoir sensiblement baissé. Des rumeurs courent même sur une nouvelle version avec notamment l'apparition de nouvelles créatures comme le modrol.

Le Pazaak :



Apparu dans des temps fort lointains, le pazaak était un jeu de cartes qui connut son heure de gloire jusque vers l'an -1.000. Véritable jeu de stratégie passionnant, de nombreuses parties étaient disputées partout dans la galaxie et plus particulièrement dans les bars, les cantinas et les astroports. On jouait au pazaak pour se détendre, pour faire passer le temps et, bien entendu, pour gagner des crédits. Il existait même un tournoi professionnel galactique et les sommes qu'on pouvait remporter étaient phénoménales. Il y avait deux types de joueurs : celui qui jouait pour l'argent et celui, plus rare, qui jouait pour le plaisir. Bien évidemment, ces deux notions étaient la plupart du temps liées. Le pazaak se joue à l'aide d'un jeu principal de 40 cartes, numérotés de 1 à 10 et d'un jeu d'appoint pouvant contenir 10 cartes, numérotées de -6 à +6. De ces deux jeux, seul celui d'appoint peut être amélioré par le joueur en achetant de nouvelles cartes.

Types de cartes du jeu d'appoint :

- 1 - Carte ajoutant la valeur indiquée au total du joueur
- 2 - Carte enlevant la valeur indiquée au total du joueur
- 3 - Carte enlevant/ajoutant la valeur indiquée au total du joueur
- 4 - Carte d'inversion

Les bases du pazaak sont simples : la valeur cumulée des cartes retournées (mélange de cartes principal et du jeu d'appoint) doit être supérieur à celle de l'adversaire, sans toutefois excéder un total supérieur à 20. Lorsque l'un des deux joueurs obtient un total supérieur à 20, il perd automatiquement la manche. Il faut trois manches pour empocher la mise.

Les règles, sont les suivantes :

- 1 - Chaque joueur tire 4 cartes de son jeu d'appoint au hasard, ce qui constitue sa main. Ces cartes sont disponibles pour toutes les manches de la partie, mais une main ne peut être jouée qu'une fois par partie.
- 2 - Le premier joueur tire une carte de son jeu d'appoint et la pose sur la table face visible, ce qui débute le tour.
- 3 - A ce moment, il a la possibilité de jouer une carte de sa main, mais ce n'est en rien obligatoire.
- 4 - On ne peut jouer qu'une seule carte de sa main lors d'un tour donné. NOTE IMPORTANTE : le joueur conserve sa main de quatre cartes durant toutes les manches de la partie.
- 5 - Le joueur a le choix entre décider qu'il est servi ou passer la main. S'il choisit la première option, il ne peut plus jouer de carte de sa main, ni tirer de carte de son jeu principal jusqu'à la fin de la manche. L'adversaire peut continuer normalement jusqu'à ce qu'il décide lui aussi qu'il est servi (à moins qu'il ne perde automatiquement en dépassant le total de 20).
- 6 - Si le joueur décide de passer la main, c'est à son adversaire de jouer. Dès que l'un des joueurs décide qu'il est servi ou passe la main, c'est à l'autre de jouer, et il commence en tirant une nouvelle carte de son jeu principal avant de la poser face visible sur la table.
- 7 - Les tours se succèdent jusqu'à ce que les 2 joueurs décident qu'ils sont servis ou que l'un d'eux obtienne un total supérieur à 20 (auquel cas il perd automatiquement).
- 8 - En cas d'égalité, on rejoue la manche sans tirer de nouvelles cartes du jeu d'appoint.
- 9 - Un joueur ne peut avoir plus de neuf cartes en jeu au cours d'une manche donnée (ce qui inclut les cartes posées sur la table mais aussi celles qui composent sa main). Au bout de 9 cartes, on est automatiquement servi.
- 10 - Une carte de jeu d'appoint assortie du signe +/- doit être jouée comme une carte + ou - (au choix du joueur). Une fois ce choix effectué, il est impossible de la modifier.
- 11 - Les cartes dorées ont une fonction spéciale. Certaines changent de valeur avant d'être jouées, d'autres vous assurent la victoire malgré une égalité, changent les cartes en jeu, ou doublent la valeur de la dernière carte jouée.
- 12 - Le premier joueur à remporter 3 manches empoche la mise.

Au pazaak, les bons joueurs savent qu'il est extrêmement rare de l'emporter avec un total de 17 ou moins. Un excellent moyen de remporter la manche est de pousser l'adversaire à la faute, en l'incitant à dépasser la limite de 20. Il faut aussi savoir résister à la tentation d'utiliser ses cartes très tôt : en général, mieux vaut conserver les cartes de sa main pour les dernières manches. Il est possible d'améliorer son jeu à l'aide de cartes vendues par

des marchands spéciaux ; cela permet d'avoir un jeu secondaire très diversifié avec un savant mélange de cartes positives et négatives.

Le Sabacc :



jeu ancien qui remonte aux débuts de l'ancienne république. La légende dit que ce sont les Ryns, un mystérieux peuple de voyageurs qui l'auraient créé pour distraire un tyran hutt en lui lisant l'avenir grâce aux cartes mais aussi pour caractériser un individu. Chaque suite de cartes représentait un aspect de la personnalité de celui à qui ont tirait les cartes.

Les portées représentaient l'esprit de concurrence, des affaires,

les Flasques représentaient l'aspect émotionnel de l'individu,

les Sabres étaient le symbole du cheminement des pensées, du but intuitif que l'individu se fixait

les Pièces représentaient le bien-être matériel que recherche la personne.

De plus, le rang de la carte indiquait la tendance spécifique de l'individu envers ces quatre facteurs, s'il était plus ou moins attiré par cela. Mais très vite il devint un des jeux les plus populaires, complexes et excitants de tout l'univers connu. Les parties se jouent avec un paquet de soixante-seize cartes, dont les valeurs peuvent changer aléatoirement au cours de chaque donne. En moins d'une seconde, une main gagnante peut perdre toute sa valeur. Les quatre suites du jeu divinatoire furent conservées : les Sabres, les Portées, les Flasques et les Pièces. Les cartes vont de un à onze. Il y a quatre figures, qui sont un autre type de cartes : le Commandeur, la Maîtresse, le Maître et l'As, dont les valeurs vont de +12 à +15. Seize cartes complètent le jeu, deux de chaque type, avec des valeurs nulle ou négatives :

l'Idiot(0),

la Reine de l'Air et des Ténèbres(+/-2),

l'Endurance(+/-8),

l'Echec(+/-11),

l'Equilibre(+/-13),

la Modération(+/-13),

le Malin(+/-15),

l'Etoile(+/-17).

Il y a deux pots différents lors d'une partie de Sabacc. Le premier, le pot de donne, est acquis au gagnant de chaque main. Pour gagner le pot de donne, les cartes du joueur doivent avoir un total inférieur ou égal à vingt-trois, en positif ou en négatif, car le Sabacc se joue en valeur négative ou positive des points de cartes. Si durant une annonce, un joueur a un total inférieur à moins 23 ou supérieur à 23 ou égal à zero, il doit écoper d'une pénalité. Pour se faire, il doit égaler la mise totale qui est dans le Pot Principal et la mettre dans le Pot Sabacc. En cas d'égalité, les valeurs positives l'emportent sur les valeurs négatives. L'autre pot, le pot de Sabacc, est le véritable enjeu de la partie. Il ne peut être gagné que de deux façons : avec un pur Sabacc, une valeur totale de vingt-trois, ou l'Étalage de l'Idiot, une des cartes de l'Idiot, plus un deux et un trois peu importe les types, littéralement un 0-2-3, donc 23. Au centre de la table se trouve le Champ d'Interférence. Les joueurs peuvent

figer la valeur de leur carte en les plaçant dans le champ. Le Sabacc se joue avec un croupier qui distribue des cartes dont la valeur change aléatoirement. Le jeu se caractérise par ses coups de bluff et ses abondons lors d'une partie ("je me couche"). Le tournoi de Sabacc de Bospin attire plus de 1000 joueurs. Le tournoi dure 10 jours standards, et tous les soirs le nombre de joueurs diminue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une table, soit cinq joueurs. Les enjeux sont importants. Les vainqueurs ont une bonne chance de repartir avec deux ou trois fois les dix mille crédits de l'inscription, voir plus. Ce jeu était le jeu préféré de Lando Calrissian qui exerçait un véritable art dans ce domaine. Il était champion à ce jeu lors du tournoi de la Cité des Nuages. Mais il perdit le faucon au profit de Han Solo. Ces deux amis et complices usèrent de ce jeu pour mener à bien nombre de missions pour la nouvelle république et firent de nombreuses rencontres fructueuses pour celle-ci au cours de ces parties, telle celle avec le Général disgracié Bel Iblis. Ou encore la fois où Han Solo gagna la planète Dathomir. A travers les siècles, il eut plusieurs variantes qui furent adoptées pour une autre forme de jeu:

- Le Contrat Sabacc qui se jouait avec deux équipes de deux joueurs, en conservant les mêmes règles qu'aux Sabacc standard. Cette forme avait l'avantage de pouvoir miser plus pour une même équipe.
- Le Sabacc de la Mer des Dunes qui vit le jour sur Tatooine et qui est toujours pratiqué là-bas. Ce Sabacc s'est vu retiré mais aussi ajouté de nouvelles règles si bien que peu de monde parvient à comprendre les tenants de cette variation. Seuls les Jawas semblent savoir maîtriser les règles.

- Le Sabacc Hutt qui permettait au joueurs d'acquérir des esclaves vivants, et plus des mises en crédits ou en matériel.

- le spike corellien : Version à 60 cartes très en vogue également où le but du jeu est d'obtenir un résultat nul.



Le triga



était un célèbre divertissement qui opposait deux joueurs s'affrontant de part et d'autre d'un petit plateau. Il consistait à avancer différents pions sur les bases de l'adversaire, un peu à la manière d'un jeu d'échecs. Ces pièces étaient conservées dans des boîtes métalliques ; elles étaient de formes diverses, et chacune avait une fonction particulière ; certaines étaient de simples billes, tandis que d'autres ressemblaient à des cônes.

Le premier joueur, possédant la base rouge, devait évoluer sur le plateau par d'habiles combinaisons, afin d'éliminer les pions du camp adverse rouge. Ce jeu ancien jouissait d'une grande popularité dans la galaxie, en particulier sur les planètes désertiques. Les pilotes désireux de s'aventurer au-delà attendaient souvent du travail dans des cafés ou des cantinas, à l'ombre, se rafraîchissant près des tables à air climatisé. Il était fréquent que ces navigateurs, pour passer le temps, sortissent quelque plateau de triga pour y jouer avec un confrère. C'était le cas, notamment, de Sett et de Drann. Dans les rues nauséabondes de MosEspa, le jour comme la nuit, pilotes et malandrins se côtoyaient dans les buvettes pour se désaltérer ou se défier au triga.

Le défi des montagnes était un jeu de carte connu au moins sur Coruscant et pratiqué par les cadets de l'académie Impériale.

Le Zinbiddle Kuari :



Ce jeu de carte de casino reprend un peu le principe du Sabbacc mais en l'adaptant au jeu avec croupier, il faut totaliser un total de 21 pts en additionnant les deux cartes en main distribuées par le croupier, ou alors il faut surpasser la main de celui-ci.

Le Hazard Toss :



Ce jeu de dés est pratiqué dans les casinos de la galaxie et principalement dans celui de Canto Bight dans le secteur corporatiste. Le but est d'éviter de faire des doubles avec les deux dés. Et de parier sur l'apparition ou non des symboles qui figurent sur les dés. Il s'assimile au Kraps Corellien.

Le Hintaro :



IL s'agit d'un jeu de hasard basé sur le lancer de 3 dés spéciaux : deux bleus et un noir, le noir modifiant les résultats des autres dés en annulant les symboles obtenus par les siens.

Le D noir se compose de deux faces vierges et de deux symboles de chaque type : le triangle (Hin) et l'hexagone (Taro)

le D bleu possède les faces suivantes : 1 simple explosion (tukar), 1 simple paire d'ailes (kulro) double ailes, double explosion et deux faces vierges.

Par ordre décroissant de puissance, les 4 combinaisons gagnantes sont :

- 1- deux duos de tukar et de kulros
- 2- 2 doubles kulros
- 3- 2 tukar simples
- 4- 2 kulros simples

Une face triangle annule une explosion et un hexagone annule les ailes.

Au début de la partie, chaque joueur entre en jeu en posant la mise d'entrée puis chaque joueur lance ses dés, la phase de pari a lieu et quand tous les joueurs ont misé, ils relancent un de leurs dés pour améliorer leur jet, mais à la fin de la relance, le donneur lance le dé noir qui modifie alors pour tous les joueurs de la table, le résultat. Si aucune combinaison n'est gagnante, les mises restent dans le pot pour le tour suivant.