

XI. TYPES DE CARTES.

A. CARTES D'ESSENCE

Les cartes d'essence représentent qui vous êtes en train de jouer comme votre personnage principal. Les cartes d'essence transforment tout laquais ou compagnon correspondant en un héro ou un vilain. Les cartes d'essence aussi ont un pouvoir de carte qui affecte le jeu.

Il y a aussi une encoche sur le côté des cartes d'essence que vous pouvez utiliser pour garder la trace de vos points de destinée sur le tableau des points de destinée.



B. CARTES DE PERSONNAGES

Il y a quatre type de cartes de personnages : les héros, les vilains, les compagnons et les laquais. Toutes les cartes de personnages ont un effet que le personnage peut utiliser durant le jeu. Toutes les cartes de personnages qui sont jouées depuis votre main sont placées en jeu durant l'étape de ressource.

Au moins une de vos cartes de personnages de niveau 1 doit correspondre à votre carte d'essence.

Les personnages principaux sont uniques : il n'y a pas de problème pour les joueurs qui ont le même personnage principal en jeu, cependant, vous ne pouvez pas placer en jeu, un personnage de soutien si ce personnage correspond à la carte d'essence de votre adversaire.

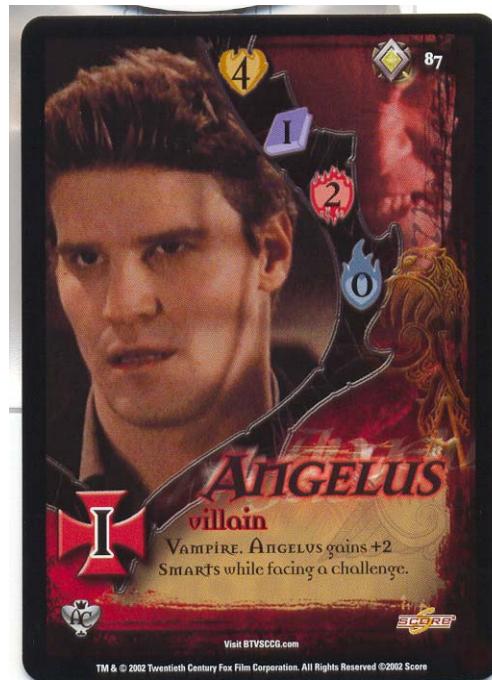
Les personnages de soutien sont tous les personnages que vous êtes en train de jouer qui ne correspondent pas à votre carte d'essence.

Les limites du héro et du vilain comme soutien : un joueur peut seulement placer un héro ou un vilain secondaire en jeu si le joueur à 4 ou moins de héros ou de vilains secondaires déjà en jeu.

Les laquais et les compagnons sont en nombre illimité : vous pouvez avoir autant de laquais et de compagnons en jeu que vous le désirez tant qu'il n'y a seulement qu'un exemplaire de chacun. Un " exemplaire " se réfère au personnage lui-même, pas la carte représentant le personnage.

EXAMPLE : c'est une partie confuse vilains contre vilains durant l'étape de ressource! Dans votre main vous avez The master (Le maître), Anyanka et Angelus.





Votre adversaire est en train de jouer Angelus comme un personnage principal et a la carte The master (le maître) déjà en jeu. Vous avez actuellement quatre vilains secondaires en jeu déjà. Vous ne pouvez pas jouer Angelus comme un personnage secondaire (Zut !) parce qu'il correspond à la carte d'essence de votre adversaire, mais vous pouvez placer en jeu, soit la carte The Master (le maître) ou Anyanka, MAIS vous pouvez seulement placer l'un deux en jeu parce qu'après que vous en ayez joué un, vous aurez cinq vilains secondaires de soutien en jeu.

Les cartes de personnages s'attachent des compétences et des objets, et peuvent les porter pendant la partie.

Les personnages peuvent se fatiguer. Quand un personnage se fatigue, tournez ce personnage sur le côté (voir fatigue page...)

Quand des personnages meurent, ils sont déplacés vers la pile de cartes de défausse. Vous pouvez ressusciter votre personnage principal durant **l'étape de ressource**, mais il perd tous ses niveaux, ses compétences et ses objets. Vous pouvez alors jouer le personnage sur l'un de vos **quatre** espaces de localisation. Les personnages secondaires restent dans votre pile de cartes de défausse jusqu'à ce que vous la recycliez.

Après tout quand un personnage de télé est-il vraiment mort ?

C. LES CARTES DE DEFI

Les défis sont gardés dans leur propre pile sur le plateau de jeu et sont joués durant l'étape de prologue. A moins que tous vos défis aient été joués, il devrait y avoir toujours une carte de défi à l'endroit durant le jeu. Si un effet quelconque d'une

carte mélangeait votre pile de cartes de défi, le haut de la carte est toujours retourné à l'endroit ensuite.

Quand on place les défis en jeu, placez-les partiellement sous la carte de localisation avec le texte de la carte de défi et les objectifs de talent bien en évidence.

Chaque joueur peut avoir seulement une carte de défi en jeu à un espace de localisation y compris le parc de Sunnydale . Tous les défis sont uniques dans le jeu. Si votre adversaire sort un défi avant que vous le fassiez, alors pour faire face à ce défi, vous devez aller au même espace de localisation que là où le défi était placé. Il est parfaitement acceptable pour vous de faire face au défi de votre adversaire.

Des défis spécifient où ils peuvent être joués. S'il en est ainsi, alors ce défi doit être joué comme il est indiqué.

Les défis accordent des points de destinée à un joueur quand ils sont surmontés avec succès. Chaque défi aura des icônes de talent enregistrant le montant de chaque talent nécessaire pour votre (vos) personnage(s) pour le surmonter. Vous trouverez les points de destinée que le défi accorde dans le coin en haut et à droite de la carte à l'intérieur d'un cœur. Plus le défi est difficile, plus hauts sont les points de destinée.



Vous pouvez avoir à la fois des défis du bien et des défis du mal dans votre pile de carte de défi. Cependant, les héros et les compagnons peuvent seulement essayer les défis du bien. Les vilains et les laquais peuvent seulement essayer les défis du mal. Les défis du mal ont un fond rouge rouillé et les défis du bien ont un fond doré.

Si un défi peut être joué durant l'étape du prologue, il doit être joué. Si un défi ne peut pas être mis en jeu, placez-le en bas de votre pile de cartes de défi et retournez la prochaine carte de défi qui est en dessous.

Si votre pile de cartes de défi est vide durant l'étape de prologue, vous n'êtes pas obligé d'essayer de placer un défi en jeu.

Vous pouvez seulement essayer chaque défi une fois par tour, bien que vous puissiez faire face à de multiples défis en un tour. Votre adversaire peut essayer le même défi que vous si vous n'avez pas réussi à le terminer, et si ces personnages sont à la même localisation que le défi.

Si votre défi est surmonté, il est envoyé à la crypte. Après que votre défi ait été surmonté, votre adversaire peut placer en jeu le même défi, s'il le retourne à l'endroit durant le jeu.

Certains défis ont des exigences de traits imprimés sur eux. Si un défi a une exigence de trait, alors un ou plusieurs personnages faisant face à ce défi doivent avoir ce trait pour le surmonter.

D. CARTES DE LOCALISATION

Les cartes de localisation sont placées en jeu durant le placement d'une façon alternée sur vos **quatre** espaces de localisation de Sunnydale et restent en jeu toute la partie. Il y a **deux** sortes de cartes de jeu de localisation : les uniques et les non- uniques. Seul **un** exemplaire d'une carte de localisation unique peut être en jeu, mais vous pouvez avoir des cartes de localisation non uniques multiples en jeu.

Type de cartes de localisation : certaines cartes de localisation ont leur type imprimé sur elles comme " Town " (" ville ") ou " school " (" école ") ou " outdoor " (" extérieur "). Si une carte fait référence à un type spécifique de localisation comme « jouez seulement à une localisation de ville », alors vous devrez utiliser la carte comme cela est indiqué.

Certaines cartes de localisation ont des effets de cartes, des restrictions ou des capacités spéciales. Tous les personnages et tous les défis à une localisation spécifique peuvent être affectés par ces conditions.

Vous pouvez choisir de ne pas jouer des cartes de localisation. Un espace de localisation vide est néanmoins valide et vous pouvez jouer des personnages et des défis sur lui. Le parc de Sunnydale est considéré comme un espace de localisation même si vous ne pouvez pas jouer de cartes de localisation sur lui.

Les espaces de localisation sans carte de localisation ne sont pas considérés comme étant d'un type quelconque.

E. CARTES DE COMPETENCE

Les compétences aident à rendre votre personnage plus puissant dans la partie et peuvent aussi être utilisées pour renforcer des talents durant les combats et les défis. Les compétences incluent une variété d'aptitude ou de disciplines .

Les compétences ne peuvent pas être échangées entre les personnages en jeu.

Vous fatiguez un personnage pour lui attribuer une compétence : si un personnage n'est pas obligé de se fatiguer pour s'attribuer une compétence, ce personnage peut s'attribuer une compétence quand il est fatigué sinon les personnages fatigués ne peuvent pas s'attacher de compétence. Pour s'attribuer une compétence, placez-la juste sous la carte de votre personnage. Vous pouvez

attribuer autant de compétences que vous le désirez, mais chaque personnage est capable de s'attribuer seulement une compétence par tour.

Certaines compétences requièrent un trait spécial ou un talent précis avant qu'il puisse être attribué. Vérifiez le texte de la carte pour toute exigence de traits. Les exigences de talent apparaîtront dans le coin en bas et à droite des cartes sur un fond en forme de diamant. Une fois attribuées, les compétences ne peuvent pas être perdues si le trait ou le talent nécessaire pour les attribuer est soit perdu soit modifié. Quand vous voulez renforcer un talent durant un combat ou un défi, vous pouvez jouer vos cartes de compétence dans une pile de talent pour renforcer un talent quelconque de **+1**.

F. LES CARTES D'OBJETS

Les objets ont un but double : ils accordent des capacités spéciales quand ils sont attribués à des personnages et ils peuvent renforcer un des talents de vos personnages de **+1** quand ils sont joués dans une pile de talents durant un défi ou un combat, tout comme les compétences.

EXEMPLE : après l'étape de tirage de cartes, vous avez deux exemplaires de la carte Love tattoo (tatouage d'amour) dans votre main. Durant l'étape de ressource, vous pouvez donner l'un deux à Spike et il obtient la capacité lue sur la carte. Plus tard, dans le même tour, un de vos personnages est appelé dans un combat. Vous pouvez jouer l'autre carte Love tattoo (tatouage d'amour) dans la pile de talents pour renforcer son talent de Butt-Kicking (combat) de un.



Certains objets requièrent un trait spécial ou une exigence de talent qui doit être satisfaite avant qu'ils puissent être attribués. Une fois attribués, les objets ne

peuvent pas être perdus si l'exigence de trait ou de talent est nécessaire à les attribuer est soit perdu ou modifié.

Faire évoluer un objet : si votre personnage s'est déjà attribué le nombre maximal d'objets qu'il puisse porter et que vous voulez attribuer un objet différent, vous pouvez faire évoluer un objet attribué à votre adversaire directement depuis votre main. Prenez simplement l'objet de votre main, donnez-le à votre personnage et défaussez la carte antérieure.

Echange d'objets : si deux personnages sont à la même localisation, ils peuvent échanger un objet même s'ils sont fatigués, toutes les exigences de traits ou de talents, néanmoins doivent être satisfaites par le personnage qui reçoit l'objet et vous pouvez seulement échanger un objet par tour d'observation. Chaque objet peut seulement être échangé une fois par tour.

Défausser des objets attribués : excepté pour faire évoluer des objets, seuls les effets de carte peuvent défausser des objets depuis les personnages auxquels ils sont attachés. Vous ne pouvez pas défausser un objet attribué à un personnage juste parce que vous le désirez.

G. CARTES D'EPISODE

Les cartes d'épisode transforment le fil de la partie en des combinaisons puissantes. Voici comment elles fonctionnent :

Un épisode est représenté par deux cartes : la partie 1 et la partie 2. Les cartes de la partie 1 sont gardées dans votre pile de cartes de ressource et sont limitées à **un** exemplaire par deck pour chaque épisode. Les cartes de la partie 2 sont limitées à **un** exemplaire par joueur en plus et sont gardées à l'envers dans une pile séparée de cartes dans la zone indiquée sur votre plateau de jeu et ne sont pas considérées comme étant en jeu et ne comptent pas par rapport au minimum de taille des decks bien que les cartes de la partie 1 y comptent. Vous devez avoir à la fois la partie 1 et la partie 2 d'un épisode en votre possession afin de jouer une carte d'épisode.

Vous placez en jeu une carte d'épisode de la partie 1 à proximité de votre carte d'essence durant l'étape de ressource. La plupart des cartes d'épisodes créent des effets de cartes globaux. Quand vous jouez une carte de partie 1, l'effet survient instantanément.

La cible sur la carte de la partie 1 vous fait savoir ce qui doit arriver avant que vous puissiez jouer votre carte de la partie 2. Au moment où la condition de **cible** de la carte de l'épisode de la partie 1 est remplie, vous jouez immédiatement votre carte de la partie 2 sans tenir compte si oui ou non c'est votre tour d'observation et la carte de l'épisode de la partie 1 va à la crypte et son effet est remplacé par la carte de la partie 2 et son effet de **résultat**.

De nombreuses cartes de la partie 2 ont une condition d'annulation qui envoie la carte de l'épisode de la partie 2 à la crypte. Cet effet d'annulation annule la puissance de carte de cette carte d'épisode.

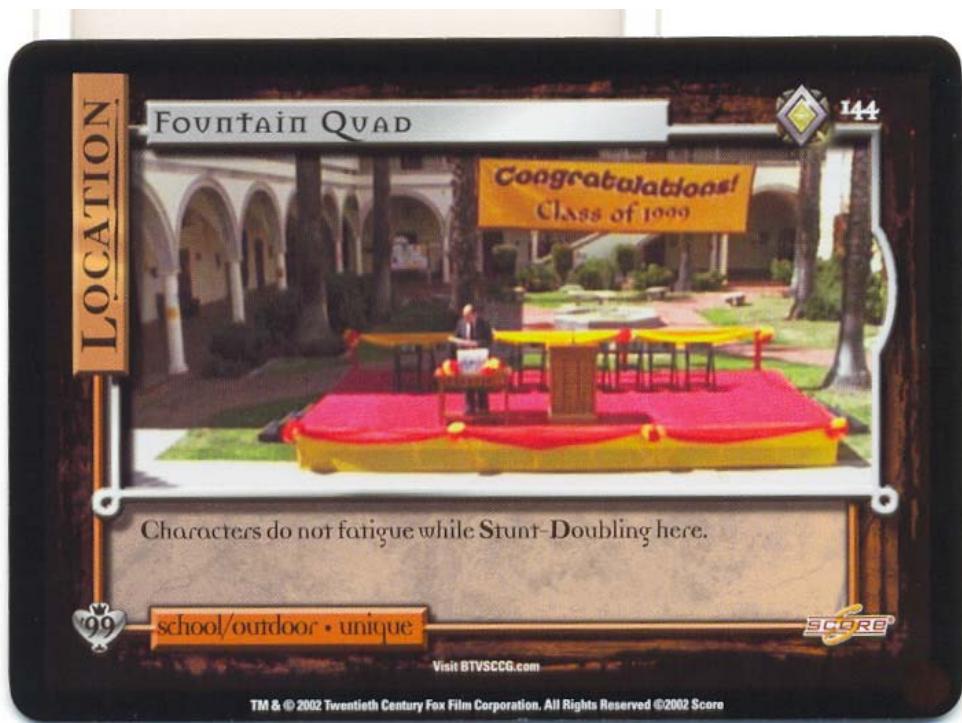
Vous pouvez jouer les cartes d'épisodes de la partie 1 dans votre pile de talents pour renforcer tout talent de +1 tout juste comme les objets et les compétences. Les cartes d'épisode de la partie 2 ne peuvent pas faire ceci, puisqu'ils sont mis à part de Sunnydale à l'intérieur d'une pile séparée.

Il est possible au cours du jeu, pour vous, d'avoir différentes cartes d'épisode de la partie 2 en jeu, mais vous ne pouvez pas avoir plus d'un épisode de la partie 1 en jeu à tout moment. Si un joueur a déjà une carte d'épisode de la partie 1 en jeu, mais préfère jouer une carte différente de la partie 1, il peut jouer une autre carte d'épisode de la partie 1 mais la carte antérieure de la partie 1 qu'il a en jeu est envoyée à la crypte.

Les épisodes ne sont pas uniques en jeu. Vous et votre adversaire pouvez tous les deux avoir les mêmes cartes d'épisode en jeu à la fois.

Votre adversaire ne peut pas jouer sur votre (vos) carte(s) d'épisode. Les effets peuvent être globaux, mais le contrôle de chaque épisode appartient au joueur propriétaire. Votre adversaire ne peut pas jouer son épisode partie 2 sur votre partie 1 même si les conditions de votre partie 1 sont satisfaites.

EXEMPLE : vous jouez la carte Graduation Day Part 1 (Jour de la remise des Diplôme partie 1) durant votre étape de ressource et la placez près de votre carte d'essence. Tous les joueurs instantanément obtiennent cet effet : " les personnages peuvent se déplacer vers la carte Fountain Quad (la quadruple fontaine) depuis n'importe quelle localisation " .



Sur la carte Graduation day Part 1 (jour de la remise des Diplôme partie 1) est écrit " **Cible** : un total de 4 héros et / ou vilains à la carte Fountain Quad (quadruple fontaine) contrôlée par n'importe quelle joueur et le maire Richard Wilkins est en jeu " . Cette **cible** signifie qu'au moment où il y a 4 héros et/ou vilains à la carte Fountain Quad (quadruple fontaine) et que le maire est en jeu (sans tenir compte à qui elles appartiennent), la carte d'épisode partie 2 vient en jeu et la carte d'épisode partie 1 est envoyée à la crypte.





Le nouveau texte sur la carte Graduation day part 2 (Jour de la remise des diplôme partie 2) est " Résultat : quand on fait face à Ascencion of Olivikan (Ascension d'Olivikan) ou à Commencement ceremonies (Cérémonies du commencement), durant le stade de défi / choix, choisissez un talent. Ignorez ce talent pour ce défi.

Annulation : Richard Wilkins III quitte le jeu ". Ce nouvel effet signifie que chacun a le droit d'ignorer un talent quand il fait face à la carte Ascencion of Olivikan (Ascension d'Olivikan) . Cependant, l'effet peut être annulé si le maire Richard Wilkins III quitte la partie. Si cela arrive, l'épisode partie 2 va à la crypte et ses effets sont annulés.

H. LES CARTES D'ACTION

Les cartes d'action peuvent survenir à tout moment et lancer une clé anglaise à tout moment de la partie. Une carte d'action vous dira quand elle peut être jouée, regardez seulement au bas de la case d'effet.

Renforcement des talents : à l'inverse des objets qui peuvent ajouter +1 à n'importe quel talent durant un combat ou un défi, les cartes d'action ajoutent au talent de votre personnage, le nombre à l'intérieur de l'icône respective.

Certaines cartes d'action peuvent avoir un exigence de talent ou une exigence de trait qui doit être satisfaite avant que vous puissiez les utiliser pour leur effet. Ces exigences peuvent être seulement satisfaites par les talents qu'un personnage obtient de sa carte de personnage et des cartes qui lui sont attachées. Les cartes placées dans les piles de talent ne peuvent pas être utilisée pour satisfaire aux exigences de talent.

EXEMPLE : durant l'**étape de tirage de cartes**, vous tirez la carte *Been there, killed that* (*avoir été là, avoir tué ceci*) qui stipule " Défaussez une carte . Si votre personnage vient juste de gagner ce combat, votre personnage ne se fatigue pas et peut immédiatement commencer un combat avec un autre personnage à cette localisation . Envoyez à la crypte après utilisation ".



Après un combat, vous pouvez jouer la carte *Been there, Killed That* (avoir été là, avoir tué ceci), pour cet effet, ou vous pouvez garder cette carte si vous le voulez et l'utiliser durant un combat ou un défi pour renforcer le talent de smarts (intelligence) de 2 ou de butt-kicking (combat) de 1. Cependant, avant que vous puissiez l'utiliser pour son effet, votre personnage doit avoir un talent de butt-kicking (combat) de 3. Vous pouvez encore l'utiliser dans une pile de talent durant un défi ou un combat même si vous satisfaites à l'exigence de talent pour utiliser son effet.

I. LES CARTES D'EVENEMENT

Les cartes d'évènements représentent des conséquences de la vie sur la Bouche de l'enfer. Les cartes d'évènements affectent tous les joueurs. Certaines produisent des effets, qui durent toute la partie et d'autre seulement un tour.

Les évènements sont joués durant l'étape de prologue. Vous pouvez jouer autant d'évènements que vous le désirez à cette étape.

Les cartes d'évènement sont limitées à une par deck et sont uniques puisque seulement une carte de chaque évènement peut être jouée par partie. Si votre

adversaire joue un évènement que vous avez dans votre deck, vous ne pouvez pas jouer cet évènement pour le restant de la partie. Après qu'un évènement est joué il est envoyé à la crypte.

Les cartes d'évènement ne peuvent pas être jouées dans les piles de talents durant les combats et les défis.

XII. CONSTRUCTION D'UN DECK

Deck de héro ou de vilain : Tous les decks doivent être, soit des decks de héros ou de compagnons, soit des decks de vilains et de laquais. Ceci signifie que vous ne pouvez pas inclure des laquais et des vilains à l'intérieur d'un deck quand le personnage principal est un héro et vice versa.

Taille du deck de cartes de ressources : pour un jeu détenu et des tournois en deck scellé, la taille minimum du deck est de **40** cartes. Les decks de tournois pour des jeux construits ont un minimum de **60** cartes, il n'y a pas de taille maximum pour votre deck de cartes de ressource.

Les défis, les cartes d'épisode partie 2, les cartes d'essence et de localisation ne comptent **pas** pour le minimum de cartes.

Pile de cartes de défi : votre pile de cartes de défi doit contenir **sept** défis différents et peuvent être tous du mal, tous du bien, ou un mélange des deux.

Carte d'épisode partie 2 : elles sont gardées dans une pile séparée de cartes de côté et vous devez avoir la carte correspondante d'épisode partie 1 dans votre pile de cartes de ressource pour correspondre à toutes cartes d'épisode partie 2 dans votre pile de cartes.

Limite au nombre de cartes du même type : vous pouvez avoir **trois** cartes du même type dans votre pile de cartes de ressource. Les cartes de localisations ne sont **pas** une partie de votre pile de cartes de ressource et vous pouvez avoir jusqu'à **huit** exemplaires d'une carte de localisation non unique quand vous commencez la partie. Souvenez vous de garder vos cartes de localisation séparées de votre pile de cartes de ressource. Le nombre total de cartes de localisation que vous pouvez amener sur la table est de **huit**.

Limite du nombre de cartes de personnages : chaque personnage est limité à seulement **trois** cartes de personnages par niveau. Par exemple, vous pouvez avoir **trois** cartes de Buffy de niveau **1**, **trois** cartes de Buffy de niveau **2** et **trois** cartes de Buffy de niveau **3** dans votre pile de cartes.

Limite au nombre de cartes d'action et personnages : vous ne pouvez pas avoir plus de **50%** de votre deck qui soient des cartes d'action, et vous ne pouvez pas avoir plus de **50%** de votre deck qui soient des cartes de personnages.

XIII. LES CHANGEMENTS DEPUIS LE DERNIER LIVRET DE REGLES

1. **Résurrections** : quand un personnage principal ressuscite, vous le placez maintenant directement en jeu durant l'étape de ressource à la place de la placer dans votre main.
2. **Taille du deck** : la taille minimale du deck pour le jeu en tournoi construit est de **60** cartes. Le jeu en tournois en deck scellé garde le nombre antérieur minimal de **40** cartes.
3. **Cartes citant le mot " only " (" seulement ")** : les cartes qui disent (**le personnage) seulement** (**characters**) **only**, sont exclusives aux personnages nommés et peuvent seulement être utilisées ou être attachées si le personnage auquel elles se réfèrent correspond à votre carte d'essence. Si la carte (**characters**) **only** : (**personnage**) **seulement** est un objet ou une compétence, elle ne peut pas être échangée vers d'autres personnages même par le biais d'effets de cartes.
4. **Quitter un combat** : durant un combat, si un joueur n'a plus de personnage participant à un combat, vous allez immédiatement au stade de combat / résolution. Le personnage quittant le combat, perd le combat mais n'est pas défaussé.
5. **Quitter un défi** : durant un défi, si l'attaquant n'a plus de personnage faisant face à un défi, immédiatement allez au stade défi / résolution et le défi n'est pas surmonté.
6. **Cartes d'épisode** : allez à la page ... et apprenez au sujet de ce nouveau type de cartes.
7. **Faith** : peut être soit un héro, un vilain, un laquais ou un compagnon en fonction de sa carte de personnage. Sa carte d'essence vaut pour soit un personnage principal de héro, soit un personnage principal de vilain.
8. **Faire des héros et des vilains à partir de compagnon et de laquais** : les laquais et les compagnons deviennent des héros et des vilains quand ils sont joués comme un personnage principal en raison de leur carte d'essence.
9. **Les héros / les vilains en double sont maintenant permis dans le jeu !**
Vous et votre (vos) adversaire(s), chacun peut avoir les mêmes héros et vilains en soutien dans le jeu.
10. **Règles des personnages de l'extension " Le souhait "** : les personnages suivants de l'extension " the wish " (" le souhait ") peuvent être traités comme des personnages séparés de leur homologue de l'autre monde : Buffy, Bizaroland, Vamp Willow, Vamp Xander. Par conséquent, vous pouvez avoir un joueur jouant Xander comme personnage principal et votre adversaire peut avoir la carte Vamp Xander comme un personnage vilain de soutien. La même chose est vraie pour la carte Vamp Willow. Les autres personnages de l'extension " the wish " (" le souhait ") doivent être traités comme le même personnage que leurs homologues.
11. **Le paiement des points de destinée** : si un effet requiert que vous payez un point de destinée pour le réaliser, vous devez avoir le point de destinée disponible pour utiliser l'effet.
12. **Les compagnons et les laquais et les cartes d'essence** : les compagnons et les laquais automatiquement deviennent des héros et des vilains quand ils sont assortis à votre carte d'essence.
13. **Exigence de talent** : les valeurs de talents sur les défis ne sont pas considérées comme des exigences de talent. Ces icônes de talents sont appelées des " objectifs de talent " .

14. **Les personnages envoyés à la crypte** : si un personnage est envoyé à la crypte, toute carte attachée ne reste plus attachée et va dans la pile de défausse.

XIV. REGLES MULTIJOUEURS

Le jeu à plusieurs, ça secoue ! Lorsqu'on joue une partie multijoueurs, le jeu se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre sans tenir compte de qui c'est le tour, et vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le désirez. Vous devrez augmenter l'aire de jeu pour avoir plus de place. Durant le placement du jeu, assurez vous seulement que toutes les localisations forment un cercle ou un carré lorsqu'elles sont placées ensemble et que chacun obtient **4** localisations adjacentes et que le Parc de Sunnydale est au milieu.

Quand c'est votre tour d'entreprendre un défi ou un combat, choisissez le personnage ou le défi que vous désirez surmonter. Vous vous battez en duel contre le joueur qui contrôle ce personnage ou ce défi. Seulement **un** défi ou un combat à la fois est permis.

Vos personnages peuvent néanmoins faire face à vos propres défis. Lorsque vous le faites ainsi, choisissez un adversaire pour vous défendre contre lui quand vos personnages feront face à votre propre défi. Quand vous attaquez un des défis de vos adversaires, vous devez affronter l'adversaire qui a placé le défi en jeu.



Jeu à 3



Jeu à 4

XV. GLOSSAIRE

Action cards (cartes d'action) : les cartes d'action réalisent des effets uniques durant le jeu, et peuvent renforcer un talent durant un combat et des défis (page....,...)

Active player (joueur actif) : le joueur actif est la personne dont c'est le tour et qui commence le premier dans chaque étape (page...)

Ascension : chaque fois qu'un personnage gagne un niveau de personnage en plus (page...)

Attaching (s'attacher quelque chose) : quand un personnage se voit octroyer un objet ou une compétence, la carte " s'attache " à lui / elle (page....)

Bonus : chaque fois qu'un effet augmente ou diminue un talent.

Booster pack (paquet de booster) : un paquet de cartes du jeu additionnel pour le jeu Buffy la tueuse de vampires CCG qui ajoute de la force à vos decks, des cartes brûlantes pour votre collection et de nouvelles stratégies de jeu.

Butt-kicking (combat) : un des quatre talents, ce talent est le principal talent utilisé



dans la bataille .Il est aussi enregistré sur de nombreux défis (page...)

CCG : une abréviation pour Collectible Card Game (jeu de cartes à collectionner) .

Character card (carte de personnage) : une carte qui représente un personnage dans le jeu de cartes Buffy la tueuse de vampires (pages....,....)

Challenge (défi) : un problème, un projet ou une tâche spécifique qui doit être surmonté pour gagner des points de destinée dans le jeu (pages....,....,....)



Charm (charme) : un des quatre talents . Le charme est une indication du facteur de séduction de vos personnages.

Companion (compagnon) : carte de personnages qui ne sont pas des héros mais qui sont néanmoins du « bon » côté des choses (page....)

Crypt (crypte) : la crypte est là où vous placez les cartes qui sont retirées du jeu (page....)

Current Rulings document (document des règles à modifier actuel) : ce document est là où vous pouvez aller et trouver des réponses aux questions au sujet de cartes, de situations et de règles spécifiques, il se trouvent sur notre site web www.BtVS CG.com dans le chapitre Tournaments (tournois).

Destiny points (points de destinée) : les points que vous gagnez pour remporter la partie(page,....)

Destiny victory (victoire par la destinée) : quand un joueur atteint 10 points de destinée pages....,....

Discarding (défausse de cartes) : quand vous défaussez des cartes que vous placez dans la pile de cartes de défausse.

Effect (effet) : le texte de jeu imprimé dans une carte d'effet.

End Step (étape finale) : la dernière étape de la séquence de jeu (pages....,....)

Essence card (carte d'essence) : c'est la carte qui symbolise votre personnage principal (pages....,....)

Fatigued cards (cartes fatiguées) : des cartes qui sont tournées horizontalement sur le plateau de jeu durant la partie (pages ... - ...)

Fight (combat) : une escarmouche entre deux personnages (pages..., ..-....).

Golden rule (règle d'or) : chaque fois qu'une carte contourne ou brise une règle, la carte a toujours raison.

Hero (héros) : un des personnages de héros principal dans le jeu de cartes à collectionner Buffy la Tueuse de vampires(pages..., ..-....)

Items (objets) : les objets sont des choses que vous pouvez attribuer à une carte de personnage qui lui donne des capacités, des talents et des traits. Vous pouvez aussi les utiliser pour renforcer les talents de +1 dans les combats et les défis (pages....,...-...,...)

Location cards (cartes de localisation) : les cartes de localisation sont jouées au placement du jeu et installent la scène pour le jeu de cartes à collectionner Buffy la Tueuse de vampires (pages....,...,...)

Main character (personnage principal) : le personnage que vous choisissez comme emblème durant la partie (page....,...,...)

Minion (laquais) : un personnage qui n'est pas un vilain mais qui est néanmoins du « mauvais » côté des choses.

Park victory (victoire par le parc) : le fait de gagner en contrôlant le parc de Sunnydale pendant 6 tours consécutifs.

Pass (Passer) : quand un joueur choisit de ne rien faire d'autre que de dire " je passe ", le jeu continue avec la prochaine option, page...

Passe consecutively (Passer consécutivement) : quand les joueurs passent l'un après l'autre (pages....-...)

Phase : une phase est le cycle de jeu pour les combats et les défis (pages....,...,...)

Recycling (recyclage) : quand vous mélangez votre pile de cartes de défausse et que vous la réintroduisez dans votre pile de cartes de ressources (pages...)

Refreshed character (personnage rafraîchi) : un personnage qui n'est pas fatigué (page...)

Resource deck (pile de cartes de ressource) : le deck où vous tirez les cartes durant la partie (pages....,...,...)

Résolve (résolution) : à la fin des combat et des défis, les deux joueurs résolvent leur valeur de talent et déterminent qui a gagné ou a perdu le combat ou le défi, (pages ...-...,...,...)

Sequence of play (séquence de jeu) : les 7 étapes d'un tour (page..., page de derrière la couverture).

Skills (compétences) : les compétences sont des capacités spéciales données aux personnages. Elles peuvent être aussi utilisées pour renforcer des talents de +1 durant les combats et les défis (pages....,...,...,...)

Smart (intelligence) : l'un des quatre talents. Indique l'intelligence



(page....)

Stunt doubling (le fait d'assister au combat un personnage) : quand un autre personnage entreprend un combat pour un autre (pages....-....)

Stage (stade) : le moment au combat et dans les défis pendant lequel le joueur réalise son tour d'observation (pages..., ...) .

Step (étape) : l'une des 7 étapes dans la séquence de jeu (page...) .

Sunnydale's Park (le parc de Sunnydale) : l'espace de localisation au milieu de l'aire de jeu (pages....,...) .

Talents (talents) : les talents sont ce qui permet aux défis d'être surmontés et aux combats d'être gagnés. Les quatre talents sont le butt kicking (le combat), Weirdness (l'étrangement), smart (l'intelligence) et le charm (charme) (page...) ..

Talent requirement / trait requirement (exigence de talent / exigence de trait) : certaines cartes requièrent un trait ou une valeur numérique de talent qui doivent être satisfaits par un personnage avant qu'elles puissent être utilisées ou attachées (page....,...,...).

Talent stacks (pile de talent) : des piles temporaires que vous constituez pour garder la trace des talents que vous êtes en train de renforcer (page...) .

Tournaments (tournois) : des évènements du jeu de cartes à collectionner Buffy la Tueuse de vampires sponsorisés par Score et des détaillants sélectionnés permettant aux joueurs de lutter pour des prix, de jouer avec des amis, et de rencontrer de nouvelles personnes.

Traits : les traits sont des qualités qui sont imprimées sur les cartes et affectent le jeu, ils indiquent les capacités et le statut (page...) .

Turn (tour) : une progression complète à travers la séquence de jeu (page...-....) .

Watch (phase d'observation) : opportunité individuelle de chaque joueur à réaliser une sous étape ou un sous stade (page....)

Weirdness (étrangeté) : l'un des quatre talents, il mesure le pouvoir surnaturel que



possède un personnage.

Villain : un des Villains du jeu de cartes à collectionner Buffy la Tueuse de vampires, (pages..., ...-...) .

Séquence de jeu :

1. étape de prologue : essayez de placer un défi en jeu dans Sunnydale.
2. étape de tirage de cartes : tous les joueurs défaussent des cartes et remplissent leur main jusqu'à avoir 5 cartes.
3. étape de rafraîchissement : toutes les cartes fatiguées sont rafraîchies
4. étape de déplacement : déplacez vos personnages si vous le souhaitez.
5. étape de ressource : attribuez les objets, les compétences aux personnages et placez les personnages en jeu et effectuez leur ascension.
6. étape de conflit : alternez les combats et l'affrontement de défis.
7. étape finale : le tour se termine.