

**TRADUCTION DU JEU DE CARTES A
COLLECTIONNER
BUFFY CLASSE 99**

Vincent Dang-Vu

**2 allée du haras
77185 LOGNES
01.60.17.29.57**

Le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires est un jeu de cartes à collectionner qui traduit le monde de Sunnydale en des cartes élégantes et des mécanismes de jeu astucieux .

Vous pouvez jouer en tant que Buffy, Spike, Faith et d'autre personnages de la série dans une expérience de jeu qui n'est jamais la même deux fois de suite.

Contenu

- I. Quel est le thème du jeu ? p 3
- II. Mettez vous à connaître vos cartes ! p 4
- III. L'installation de Sunnydale p 17
- IV. Se préparer à jouer p 18
- V. La séquence de jeu p 19
- VI. La séquence de jeu expliquée p 22
- VII. La phase de combat et la phase de défi p 35
- VIII. Les combats, un regard plus précis p 37
- IX. Les défis, un regard plus précis p 40
- X. Les choses vraiment, vraiment importantes p 42
- XI. Les types de cartes p 50
- XII. La construction d'un deck p 61
- XIII. Les changements depuis le dernier livret de règles p 62
- XIV. Les règles multijoueurs p 63
- XV. Le glossaire p 64

I. Ainsi, quel est le thème du jeu ?

Deux joueurs ou plus déplacent leurs personnages autour de Sunnydale faisant face à des défis et à des combats brutaux. Dans cette bataille d'un bien étrange contre un mal encore plus étrange, vos personnages utiliseront chaque partie de leurs talents de combat, d'intelligence, d'étrangeté et de charme pour survivre. Tous les personnages que vous jouez peuvent soit travailler ensemble soit tout seul.

Par exemple, si vous êtes en train de jouer Willow, vous pouvez avoir Buffy et Giles contrôlant le parc de Sunnydale tandis que Angel et Xander font face à un défi à l'entreprise de pompes funèbres de Sunnydale.

Ce jeu laisse votre équipe former le Scooby Gang ou les laquais de la bouche de l'enfer de la façon que vous voulez.

Objet de la partie

Atteindre 10 points de destinée ou contrôler le parc de Sunnydale pendant six tours.

Victoire par la destinée

Quand vos points de destinée atteignent 10, votre destinée prévaut et vous gagnez. Vous gagnez des points de destinée en gagnant des combats et en surmontant des défis.

Victoire par le parc

Obtenir le contrôle du parc de Sunnydale pendant six tours consécutifs.

Le contrôle du parc signifie qu'à la fin d'un tour seul un joueur a des personnages dans le parc de Sunnydale.

Prêt à jouer ? Lisez la suite...

Besoin d'un peu de pratique expérimentée ? Expérimitez la partie guidée First Patrol (première patrouille).

II. Apprenez à connaître vos cartes !



Informations de collection

Informations pour jouer

Cartes d'essence



Les cartes d'essence ne sont pas gardées à l'intérieur de votre deck. Vous les gardez de côté pour enregistrer vos points de destinée. Les cartes d'essence indiquent qui vous êtes en train de jouer comme votre personnage principal. Les autres personnages dans votre deck sont des personnages de soutien.

 **Icônes de rareté** (promo, ultra rare, personnage, rare, non commune, commune)



Cartes de personnage

Elles représentent votre personnage principal et les personnages de soutien dans l'univers de Buffy.

Les talents :



les talents sont utilisés pour la bataille dans, à la fois les défis et les combats. L'art martial est pour le combat, l'astuce pour les applications cérébrales, l'étrangeté pour les pouvoirs surnaturels et le charme, lorsque lécher les bottes à quelqu'un, compte vraiment.

Les types de personnages



Il y a quatre différents types de cartes de personnages : les méchants, les laquais, les héros et les compagnons. Les méchants et les laquais sont rouges et les héros et les compagnons sont bleus.

■ Effet :



cette case révèle les puissances spécifiques de chaque carte.

■ Le niveau du personnage.

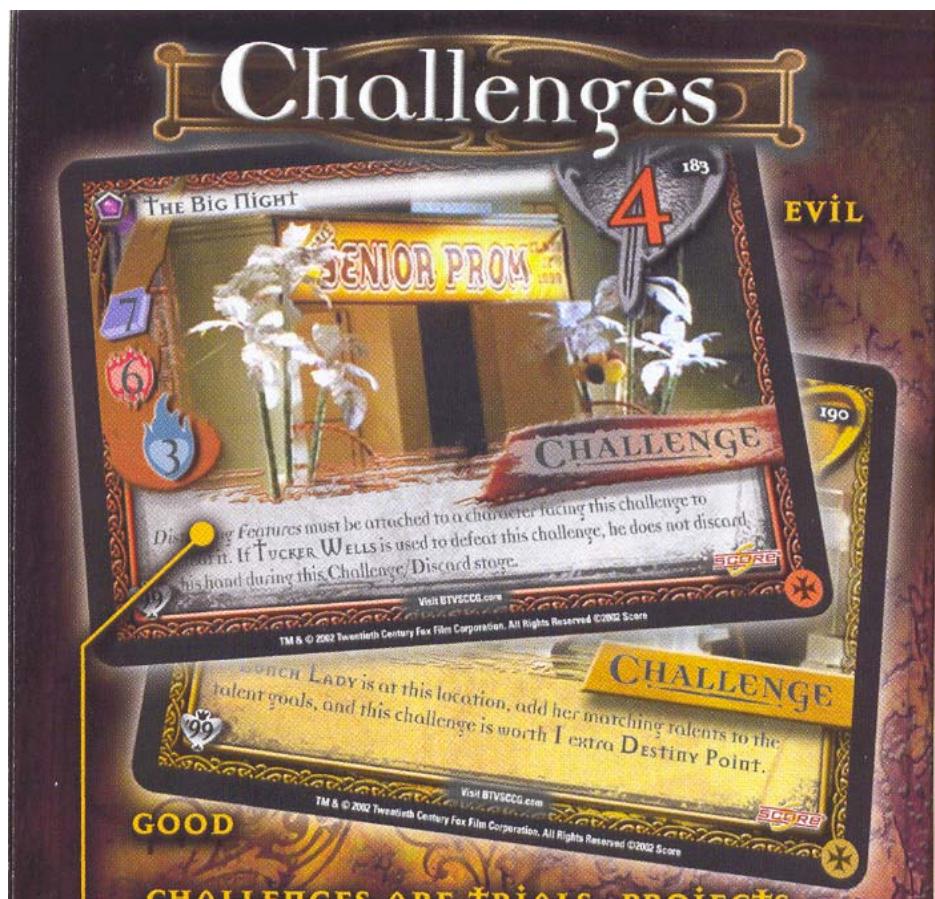


Les personnages poursuivent une ascension lorsque le jeu progresse. Chaque numéro représente le niveau du personnage qu'un personnage a achevé.

■ Les traits

Les traits apparaissent sur des types de cartes variées en lettres capitales.

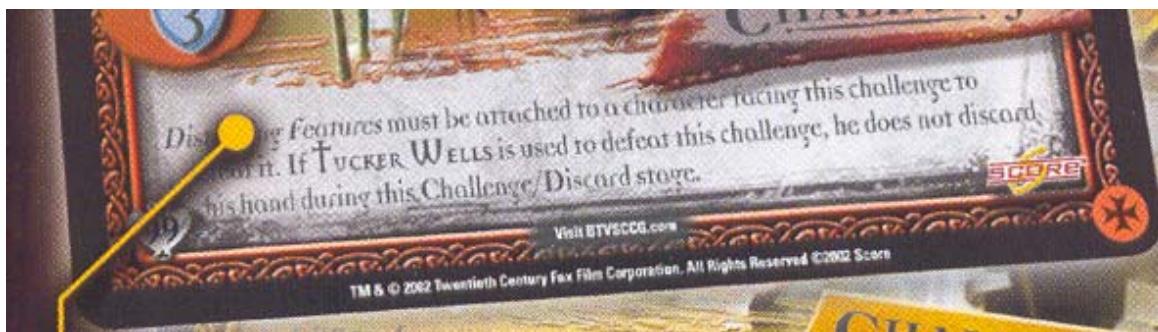
Les défis



Les défis sont des épreuves, des projets, des situations que des personnages doivent surmonter.

Quand un défi est surmonté, vous gagnez les points de destinée dans le coin en haut et à droite à l'intérieur du cœur. Les héros et les compagnons peuvent seulement essayer les bons défis et les vilains et les laquais peuvent seulement essayer les mauvais défis.

Case d'effet



Les effets spécifiques et les prérequis d'un challenge sont listés ici.

Les cartes de localisation

Les cartes de localisation représentent les lieux de prédilection, les coins et les endroits de Sunnydale.

Elles sont placées en jeu avant que le jeu commence mais ont des effets qui durent tout le jeu.



9



Unicité



Certaines cartes de localisation sont uniques. Si vous jouez une carte de localisation unique au début du jeu, vous et votre adversaire ne pouvez pas jouer cette même localisation à Sunnydale .



Type



Toutes les cartes de localisation appartiendront à un type : à l'intérieur, une école, une ville etc...



Case d'effet

Une carte de localisation peut changer votre façon de jouer. Vérifiez cette case pour vous renseigner

Les compétences



Les compétences donnent aux personnages des avantages spéciaux, des traits ou des talents.

Vous placez des compétences en jeu durant l'étape de ressource.

Les personnages se fatiguent (tournez les horizontalement) quand vous leur attachez une carte de compétence.



Case d'effet



Les objets et les compétences observent deux fonctions, ils peuvent être soit attachés à un personnage, ou joués dans une pile de talents pour renforcer un talent quelconque de + 1 lors d'un combat ou d'un défi.

Les objets

Les objets donnent des bonus au talent en plus de capacités spéciales.



Prérequis de talents



Certains objets et certaines compétences requièrent qu'un personnage possède un montant minimal de talent avant qu'ils puissent être attachés.

Evènements

Vous n'avez jamais remarqué comment une sorte de tremblement de terre de niveau 8.1 affecte tout le monde ?

Les évènements représentent des évènements cruciaux dans Sunnydale.

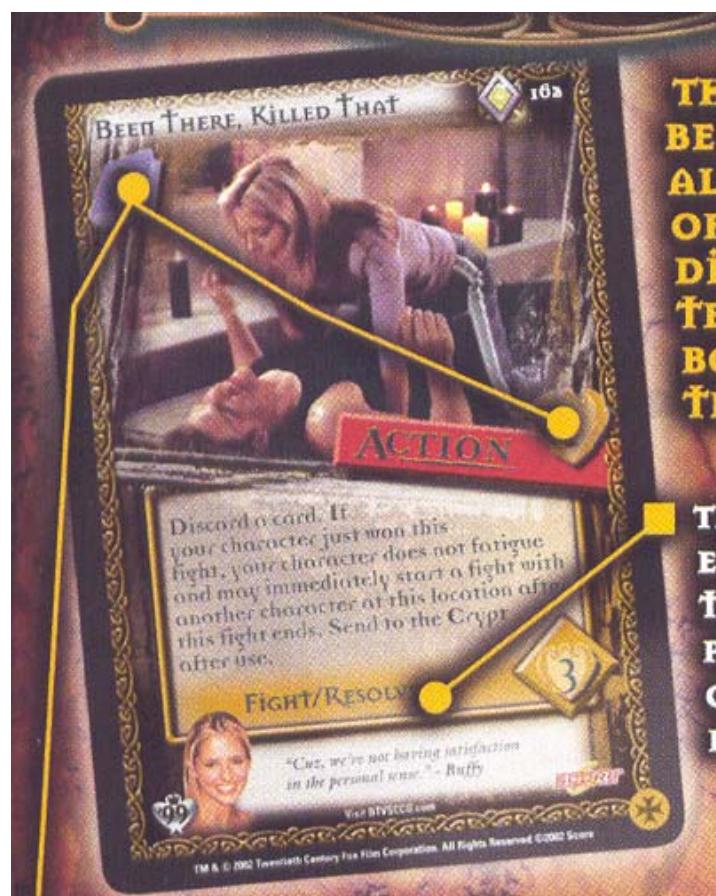


Icône d'édition limitée



Si elle est sur la carte alors la carte est de notre première édition.
Les évènements sont joués durant l'étape de prologue et sont immédiatement envoyés à la crypte. Seul un exemplaire de chaque évènement peut être joué par partie.

Actions



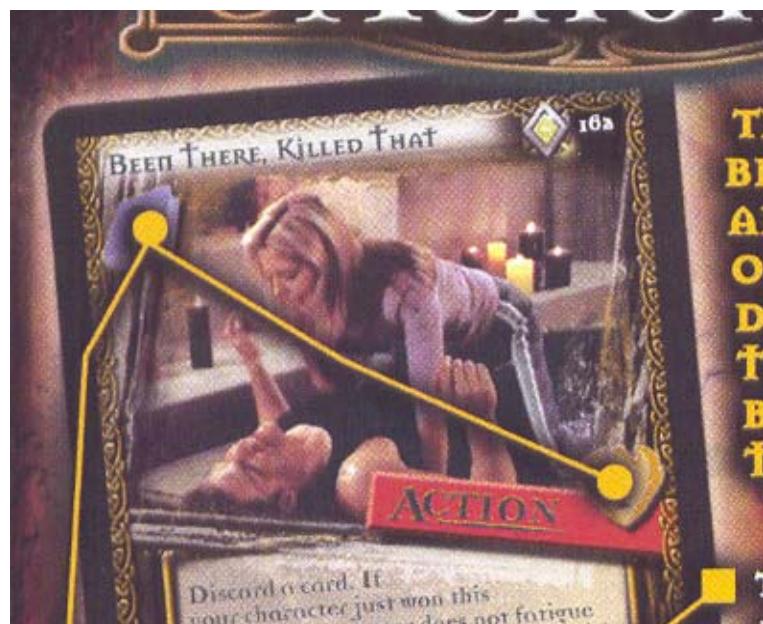
Ces cartes peuvent être jouées dans presque n'importe quelle étape du jeu comme indiqué sur le texte en bas de la carte.

Cette ligne montre exactement où dans la séquence de jeu, la carte peut être jouée pour faire appliquer son effet.



Utilisation des icônes de talent.

Vous pouvez jouer des cartes d'actions pour leur valeur de talent durant les combats ou les défis. Cette carte peut être utilisée pour renforcer le talent de smart (intelligence) de 2 ou de butt kicking (combat) de 1.



Pré requis de talent

Certaines cartes d'action requièrent qu'un personnage ait une valeur minimale de talent avant qu'elle puisse être joué pour leur effet.



Episodes

Les épisodes sont représentés par deux cartes, une partie 1 et une partie 2. Ces cartes fournissent des bonus importants et des effets de jeu globaux. Vous pouvez aussi les jouer pour ajouter + 1 à tout talent durant un combat ou un défi.



Effet

Quand la carte partie 1 est jouée cet effet fonctionne instantanément.



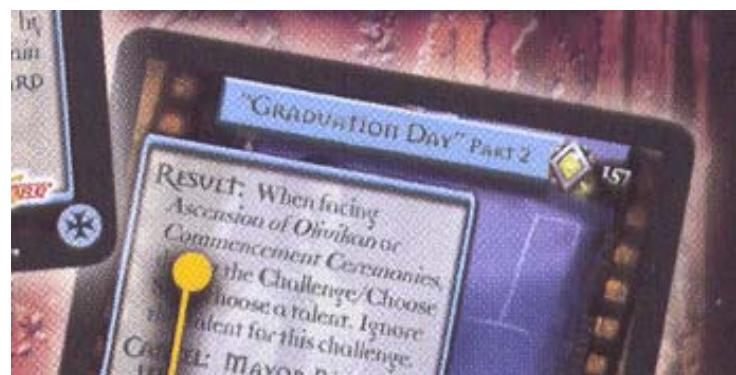
Cible

Au moment où la cible est atteinte jouez votre carte partie 2.



Résultat

C'est l'effet qui survient après que la cible est achevée sur votre carte partie 1.



Annulation

Quand cette condition est remplie, la carte de l'épisode 2 est annulée.

