

III. Installation de Sunnydale

Utilisez ce diagramme comme un guide pour vous montrer où mettre vos cartes durant la partie.



Le tapis de jeu de votre adversaire s'emboîte avec le vôtre.

1. cartes d'essence
2. suivi des points de destinée
3. pile de carte de défi
4. pile de cartes de ressources
5. pile de défausse
6. la crypte
7. compteur du parc
8. carte jour/nuit
9. plateau de jeu
10. cartes de personnage.

La carte jour/nuit détermine si c'est le jour ou la nuit et enregistre le nombre de tours où le parc a été contrôlé. Si vous contrôlez le parc quand le tour se termine, tournez la carte jour/nuit de façon normale et déplacez-la vers l'extérieur pour révéler le nombre de tours où vous avez contrôlé le parc.



Le motif de lien celtique vous montre quels espaces de localisation sont adjacents l'un à l'autre.



IV. Se préparer à jouer

S'installer pour jouer est facile .

Suivez seulement ces simples directives et utilisez le diagramme d'installation de Sunnydale sur les pages précédentes comme un guide pour mettre vos cartes.

1) Construire un deck

Vous pouvez construire votre propre deck ou vous pouvez utiliser le deck contenu dans le starter d'où vient ce livret de jeu mais rappelez vous de retirer toutes les cartes avec un logo First Patrol (première patrouille) sur elles. (*pour plus d'informations sur comment construire un deck voir page ...*)

2) Mélangez vos sept cartes de défis

Placez-les à l'envers dans une petite pile pour former votre pile de cartes de défis. Maintenant, retournez à l'endroit la carte du haut de votre pile de cartes de défis et laissez-la sur le haut.

3) Séparez vos cartes de localisation.

Vous pouvez avoir de 0 à 8 cartes de localisation, dans votre deck au début de la partie, mais vous pouvez en jouer seulement 4 durant le placement .

4) Mélangez votre pile de cartes de ressources et proposez à votre adversaire de la couper.

5) Les deux joueurs révèlent leurs cartes d'essence et leur carte de leur principal personnage de niveau 1 au même moment.

Placez votre carte d'essence sur le 0 sur les marqueurs de points de destinée. Plus tard, vous utiliserez l'encoche sur le côté droit de votre carte d'essence pour garder mémoire de vos points de destinée.

6) Déterminez le joueur actif.

Le joueur actif est le joueur qui possède le tour actuel et qui joue le premier à toutes les étapes. Le méchant joue toujours le premier . S'il n'y a pas de méchant, ou deux méchants ou plus en train de jouer, vous pouvez choisir au hasard, par exemple, soit en lançant une pièce, soit en jouant à pierre-ciseaux-papier, soit en appelant la hotline psychique ou tout autre moyen. *Vous pourrez y réfléchir.*

7) Commencez avec le joueur actif, placez vos cartes de principal personnage niveau 1 en jeu sur l'un des quatre espaces de localisation vides à Sunnydale.

8) Le joueur actif choisit alors si le jeu commence le jour ou la nuit. Après que ce choix soit fait, tournez la carte jour/nuit à la fin de chaque tour.

9) Avec le joueur actif jouant en premier, alternez le jeu des cartes de localisations sur vos emplacements à Sunnydale.

Vous n'êtes pas obligés de jouer les cartes de localisations si vous choisissez de ne pas le faire. Vous pouvez laisser certaines ou toutes vos localisations à Sunnydale vides. Après, placez toutes les cartes de localisations inutilisées dans la crypte.

Ca y est, que la tuerie commence !

V. Séquence de jeu pour un tour complet.

Ce sont les étapes pour chaque tour de jeu . Le joueur actif commence le premier à chaque étape.

Tous les joueurs passent par ces étapes ensemble en alternant entre leur « phase de surveillance » à l'intérieur des étapes .Une « phase de surveillance » est chaque fois que vous avez la chance de réaliser une sous-étape ou une sous-phase. Les joueurs alternent la réalisation des sous-étapes de chaque étape dans n'importe quel ordre.

Avant qu'un joueur puisse passer, il doit réaliser toute sous-étape qui est marquée « **obligatoire** ».

Quand tous les joueurs passent consécutivement dans une étape quelconque, vous passez à la prochaine étape.

I. Phase de prologue :

C'est l'étape où les défis et les évènements sont joués.

* **obligatoire** . Placez un défi en jeu si possible et tournez à l'endroit le prochain défi. Si vous ne pouvez pas jouer votre défi, placez-le sur le bas de votre pile de cartes de défis, et retournez le prochain défi à l'endroit. Vous pouvez seulement faire ceci une fois par phase de prologue (voir page...)

* Jouez une carte d'évènement

* Jouez une carte d'action qui est jouable à cette phase (voir page...)

* Utilisez un effet d'une carte qui est en jeu

* passez

II. Phase de tirage de cartes

C'est l'étape où vous avez le droit de défausser des cartes et/ou de remplir votre main avec des cartes.

Choisissez de 0 à 5 cartes dans votre main et défaussez le reste. Si vous avez moins de 5 cartes, reprenez des cartes dans votre main, jusqu'à avoir une main complète de 5 cartes.

III. Phase de rafraîchissement

C'est la phase où vous rafraîchissez toutes vos cartes fatiguées en jeu (voir page...) .

* **Obligatoire**

Rafraîchissez toutes vos cartes en même temps, en les retournant depuis une position horizontale à une position verticale -vous pouvez seulement faire ceci une fois par phase de rafraîchissement.

* Jouez une carte d'action qui est jouable à cette phase (voir page...).

* Utilisez un effet d'une carte en jeu

* Passez

IV. Phase de mouvement

C'est le moment pour le joueur de déplacer leurs personnages autour de Sunnydale.

* Déplacez un personnage vers un espace de localisation adjacent ou vers le parc de Sunnydale. Le déplacement depuis le parc de Sunnydale jusqu'à un espace de localisation de votre adversaire fatigue votre personnage, sinon le déplacement à un espace de localisation de l'adversaire ne fatigue pas votre personnage (voir pages...)

- * Jouez une carte d'action qui est jouable à cette phase (voir page ...)
- * Utilisez un effet d'une carte qui est en jeu.
- * **Passez.**

V. Phase de ressources

Dans cette phase vous avez le droit de placez en jeu des personnages, d'effectuer l'ascension de personnages et d'attacher des objets et des compétences à des personnages.

- * Placez un personnage en jeu (voir page...)
- * Placez une carte d'épisode partie 1 en jeu (voir page...)
- * Effectuez l'ascension d'un personnage (voir page...)
- * Attachez une compétence ou un objet (voir pages...)
- * Echangez un objet entre des personnages à la même localisation (voir page...)
- * Ressuscitez votre personnage principal depuis votre pile de cartes de défausse (voir page...)
- * Jouez une carte d'action qui est jouable dans cette phase (voir page...)
- * Utilisez un effet d'une carte qui est en jeu
- * **Passez.**

VI. Phase de conflit

Les joueurs peuvent commencer les combats et faire face à des défis dans cette phase.

- * Combattez un des personnages de votre adversaire (voir phase de combat à la page...)
- * Faites face à un défi (voir phase des défis, page...)
- * Jouez une carte d'action qui est jouable à cette phase (voir page...)
- * Utilisez un effet d'une carte qui est en jeu.
- * **Passez.** Quand personne n'est entraîné dans un conflit et que tous les joueurs passent consécutivement, la phase est terminée.

VII. Phase finale

C'est la dernière étape d'un tour.

* Jouez une carte d'action qui est jouable dans cette phase (voir page...)

* Utilisez un effet d'une carte qui est en jeu

* **Passez**. Après que tous les joueurs aient passé conséutivement, tournez la carte jour/nuit .

Le nouveau joueur actif est la personne à la gauche de l'ancien joueur actif.

Un nouveau tour commence...

VI. La séquence de jeu expliquée

Ainsi votre cerveau s'est gelé en lisant les deux dernières pages ? Vos yeux sont-ils devenus vitreux ? Vous avez l'impression de vouloir lancer la règle du jeu dans la poubelle la plus proche ?

Nous comprenons ! Les explications suivantes répandront la lumière et la clarté sur les complexités de ce jeu de tuerie.

Etape 1 : l'étape de prologue.

Les joueurs à tour de rôle réalisent chacune des sous-étapes durant la phase de prologue : placer un défi en jeu, jouer une carte d'évènements, jouer une carte d'actions, utiliser un pouvoir d'effet d'une carte en jeu, ou passer.

Ces sous étapes peuvent être réalisées dans un ordre quelconque. Choisissez sagement ou votre adversaire peut vous manger.

1. Placez un défi en jeu.

Dans cette sous étape vous placez la carte du haut de votre pile de cartes de défis en jeu sur n'importe espace de localisation légal dans Sunnydale et tournez à l'endroit la prochaine carte dans votre pile de cartes de défi. Vous pouvez faire ceci une fois par tour. Vous *devez* jouer le défi s'il peut être légalement joué. Si vous ne pouvez pas jouer votre défi, alors il doit être placé en dessous de votre pile de cartes de défi, et vous retournez immédiatement le prochain défi en dessous et vous ne placez pas en jeu un défi pour le tour actuel.

- Vous pouvez placer des défis en jeu sur n'importe quel espace de localisation si le défi n'est pas spécifique à une carte de localisation, y compris le parc de Sunnydale.
- Chaque joueur peut avoir seulement un défi en jeu à chaque espace de localisation à Sunnydale.
- Il ne peut pas y avoir de défi en double à Sunnydale. Cependant après qu'un défi soit surmonté, un autre exemplaire peut être placé en jeu plus tard.
- Si votre pile de cartes de défis est vide durant l'étape de prologue, vous n'êtes pas obligé de placer un défi en jeu.

Exemple : vous avez le défi Spring madness (folie de printemps) en jeu.

Votre adversaire ne peut pas placer en jeu la carte Spring madness nulle part

à Sunnydale jusqu'à ce que votre carte Spring madness soit, soit surmontée, soit retirée du jeu.



2. Jouez une carte d'évènement

Vous pouvez jouer une carte d'évènement durant cette étape. Jouez seulement l'évènement et faites ce qu'il dit.

- Vous pouvez jouer des évènements multiples dans cette étape, mais seulement un exemplaire d'un évènement peut être joué par partie par n'importe quel joueur.
- Les cartes d'évènements sont envoyées à la crypte horizontalement après usage. Pour plus d'informations sur les évènements, allez à la page...

3. Jouez une carte d'action si elle est jouable dans cette étape.

Si votre carte d'action a le mot « prologue » au bas de la case d'effet, alors elle peut être jouée durant cette étape. Jouez seulement la carte d'action, résolvez ses effets et défaussez la. Chaque carte d'action vous dira exactement à quelle étape elle peut être jouée. Tout ce que vous avez à faire est de regarder sur le bas de la carte.

4. Utilisez un effet sur une carte qui est déjà en jeu et qui peut être utilisé à ce moment.

Les effets viennent de cartes qui sont en jeu. Vous trouverez ces pouvoirs de cartes sur différents personnages, des localisations variées et d'autres cartes.

5. Passez

Si vous avez essayé de placer un défi en jeu et que vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) jouer une carte d'évènement, d'action ou d'effet, vous devez passer. Quand tous les joueurs passent consécutivement, l'étape est finie.

Etape 2 : l'étape de tirage de cartes.

Choisissez de une à cinq cartes dans votre main et défaussez le reste. Si vous avez moins de cinq cartes, complétez votre main jusqu'à une main complète de cinq cartes. Ceci peut être fait une fois par étape de tirage de cartes. Si vous êtes à court de cartes dans votre pile de cartes de ressources, lorsque vous tirez vos cinq cartes, alors gardez les cartes que vous avez, remélangez votre pile de cartes de défausse, remettez la dans votre pile de carte de ressources et tirez le reste de cartes. Si vous n'avez pas de cartes dans votre pile de défausse ou votre pile de cartes de ressources, alors continuez simplement de jouer avec les cartes que vous avez.

Etape 3 : l'étape de rafraîchissement

C'est l'étape où toutes vos cartes fatiguées se rafraîchissent. Voici comment cela fonctionne :

1. **Rafraîchissez toutes vos cartes fatiguées en même temps, en les tournant depuis une position horizontale à une position verticale.** Ceci doit être fait avant que vous puissiez passer dans cette étape. Vous pouvez le faire seulement une fois par phase de rafraîchissement
2. **Jouez une carte d'action .** Les cartes d'actions qui sont jouables dans cette étapes devront avoir le mot « Refresh » (rafraîchit) imprimé sur le bas de ces cartes.
3. **Utilisez un effet .** Vous pouvez utiliser un effet d'une carte qui est en jeu si elle peut être utilisée dans cette étape.
4. **Passez .** Après que vous ayez rafraîchi tous vos personnages, vous pouvez passer.

Etape 4 : Etape de mouvement

Maintenant, vous devez déplacer vos personnages. Poursuivez votre ennemi ou volez comme une chauve souris en dehors de l'enfer ! Vous pouvez faire une de ces trois choses dans la phase de déplacement :

1. **Déplacer un personnage vers une localisation adjacente .** Dans n'importe quel tour, vous pouvez déplacer des personnages vers ou depuis le parc de Sunnydale, ou vers ou depuis tout autre localisation qui est adjacente au(x) personnage(s) qui est (sont) en train de se déplacer.



- Vous pouvez déplacer de multiples personnages autour de Sunnydale durant cette étape, mais vous pouvez déplacer seulement un personnage par phase d'observation (watch) . Si vous ne voulez pas déplacer vos personnages vous n'y êtes pas obligé.
 - **Les vampires se déplacent 0 fois dans les tours de jour, mais quand c'est la nuit, ils peuvent se déplacer deux fois par tour.** Les personnages non vampires peuvent se déplacer d'un espace de localisation par tour, soit le jour, soit la nuit. Tous les personnages peuvent se déplacer d'un espace de localisation par phase d'observation.
 - **Se déplacer vers le parc de Sunnydale depuis un endroit quelconque sur le plateau de jeu, compte comme se déplacer d'un espace de localisation.** Le parc de Sunnydale est adjacent à toutes les localisations. Se déplacer depuis le parc de Sunnydale vers un espace de localisation de l'adversaire fatigue votre personnage, mais le déplacer depuis le parc de Sunnydale vers votre propre espace de localisation ne le fatigue pas. Se déplacer à un espace de localisation de l'adversaire qui n'est pas le parc de Sunnydale ne fatigue pas votre personnage (voir fatigue page...)
2. **Jouer une carte d'action qui peut être jouée durant cette étape .** Cela fonctionne juste comme les étapes précédentes. Cherchez seulement le mot « Movement » (déplacement) en bas de la carte d'action pour voir si vous pouvez la jouer maintenant.
 3. **Utiliser un effet sur une carte.** Plusieurs cartes ont des effets qui affectent le déplacement. Vérifiez les cartes en jeu pour voir si l'une d'elles peut vous aider dans cette étape.
 4. **Passer .** Voici à nouveau ce mot passer. Si vous ne vous déplacez pas, ne jouez pas une carte d'action ou n'utilisez pas d'effet, vous passez. Quand les deux joueurs passent consécutivement, l'étape est finie.

Exemple : vous déplacez Faith depuis le parc de Sunnydale jusqu'à une localisation de votre adversaire où Buffy l'attend. Vous fatiguez Faith car c'est une localisation de votre adversaire et vous venez du parc de Sunnydale.



Votre adversaire utilise l'effet sur la carte d'essence de Buffy pour commencer un combat dans l'étape de déplacement (*voir la carte d'essence de Buffy dans ce starter*).



Après que le combat soit terminé vous déplacez alors Spike au parc de Sunnydale . Votre adversaire déplace Angel au parc de Sunnydale .



Vous déplacez Spike à l'une de vos localisations . Votre adversaire passe .
Vous passez.
L'étape de déplacement est terminée.

Etape 5 : L'étape de ressources.

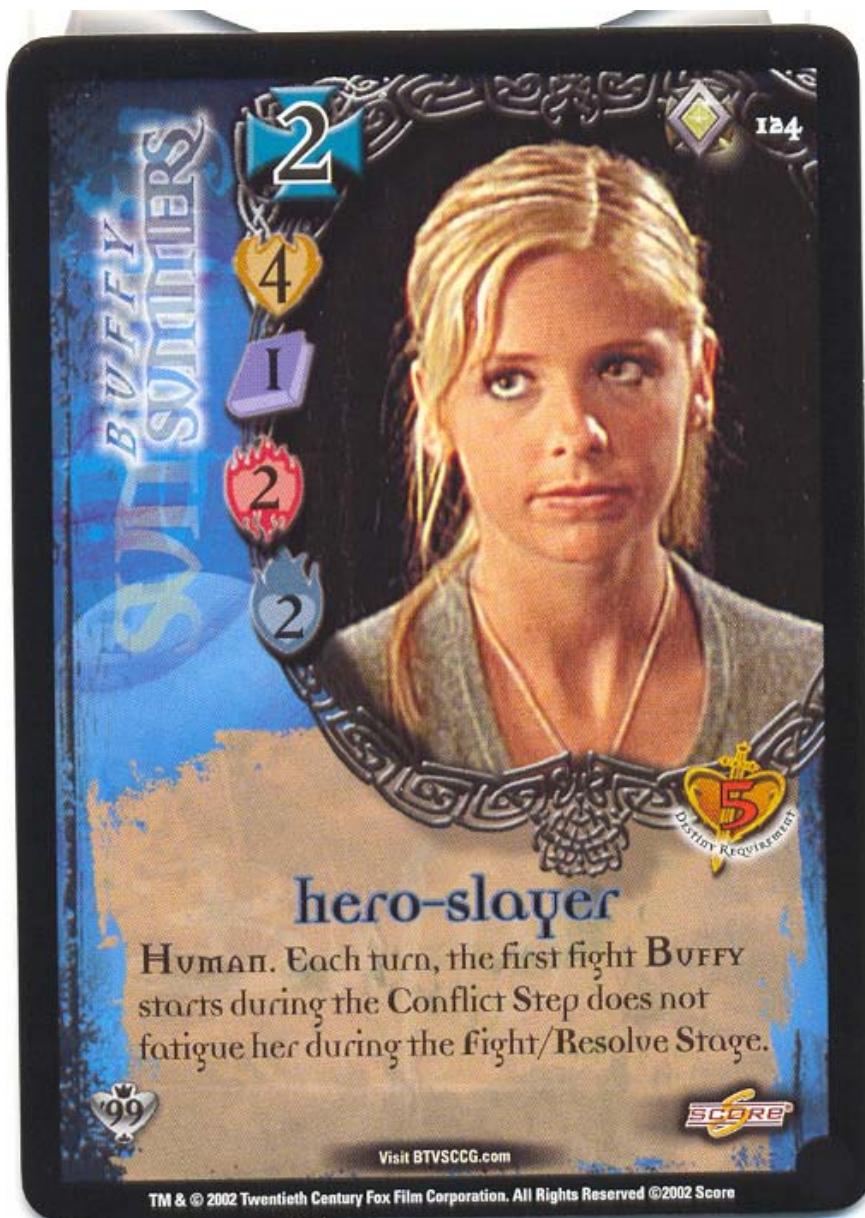
Dans cette étape vous placez les nouveaux personnages en jeu, effectuez l'ascension des personnages et les équipez avec des compétences et des objets pour la prochaine tuerie. Les joueurs alternent la réalisation de toutes ces 9 sous étapes durant l'étape de ressources :

- 1. Placez un personnage en jeu :** vous pouvez placer un personnage de niveau 1 sur l'un de vos quatre espaces de localisations à Sunnydale (voir page...). Chaque fois que vous placez un personnage en jeu, vous commencez avec leur carte de niveau 1.
- 2. Placez une carte d'épisode partie 1 en jeu.** Quand vous placez une carte d'épisode partie 1 en jeu, l'effet sur la carte survient comme décrit. Les effets des cartes d'épisode affectent tous les joueurs. Les cartes d'épisode transforment le jeu de l'intrigue en une véritable stratégie. Renseignez vous sur eux page...
- 3. Effectuez l'ascension de vos personnages :** les personnages effectuent leur ascension quand ils avancent d'une carte de personnage de niveau 1 à un niveau 2 ou depuis un niveau 2 à un niveau 3, et ainsi de suite.

- **Comment fonctionne une ascension ?** Pour qu'une ascension survienne, vous avez besoin d'avoir le prochain niveau de ce personnage dans votre main et vous devez accomplir les exigences de destinée du prochain niveau. Une fois que cela a été fait, placez la carte du prochain niveau sur la carte de personnage et celui-ci effectue son ascension. *Plus tard, si vous perdez des points de destinée et que votre total va en dessous des points de destinée requis pour effectuer l'ascension, le personnage ne perd pas un niveau.*

Exemple : votre carte Buffy est prête à effectuer son ascension. Elle a rempli son exigence de destinée de 5 enregistrée sur sa carte de niveau 2 parce que actuellement elle a 6 points de destinée. Si vous avez une carte Buffy de niveau 2 dans votre main, placez la sur la carte de niveau 1.





Maintenant Buffy est meilleure que jamais.

- **La carte de niveau plus haut représente maintenant le personnage.**
Les pouvoirs de la carte de niveau suivant remplacent le niveau antérieur du personnage et toutes les cartes attachées restent attachées.
 - **Chaque personnage peut effectuer une ascension une fois par tour et ne peut pas sauter des niveaux .**
4. **Attachez une compétence ou un objet à un personnage :** les compétences et les objets donnent les capacités spéciales au personnage. Voici comment s'attribuer une compétence:

Comment attribuer une compétence

- **Attacher une compétence à un personnage fatigue le personnage.** Si le personnage est déjà fatigué, vous ne pouvez pas attribuer une compétence au personnage. Pour attribuer une compétence, placez seulement celle-ci sous la carte de votre personnage. Vous pouvez attribuer autant de compétences que vous le désirez à un personnage, mais chaque personnage est capable de s'attribuer une compétence seulement par tour.
- **Une fois que la compétence est attribuée à votre personnage, elle va avec lui partout**, jusqu'à ce que le personnage soit défaussé ou retiré de Sunnydale par soit des combats, soit par des effets de carte.
- **Les compétences ne peuvent pas être échangées entre des personnages en jeu.**
- **Certaines compétences requièrent un trait spécial ou un pré requis de talent avant qu'elles puissent être attribuées.** Vérifiez le texte de la carte pour une éventuelle exigence de trait. 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.

Comment attribuer un objet.

- **Pour attribuer un objet**, placez le seulement sous votre personnage. Le personnage maintenant obtient le bénéfice des effets imprimés sur l'objet.
Les objets sont comme les talents, mais les personnages ne se fatiguent pas quand vous attribuez un objet et les personnages fatigués peuvent néanmoins avoir des objets qui leurs sont attribués.
Comme les compétences, des objets requièrent une exigence spéciale de trait ou de talent qui doit être remplie avant qu'ils puissent être attribués. Une fois attribués, les objets ne peuvent pas être perdus si le trait ou le talent nécessaire pour les attribuer est, soit perdu, soit modifié.
- **Les personnages peuvent porter jusqu'à deux objets.** Vous pouvez donner plus qu'un objet par tour au même personnage mais le plus qu'il puisse porter est deux en même temps.
EXEMPLE : vous donnez à Faith la compétence *Knife Practice* (pratique du couteau).



Faith se fatigue et ne peut pas apprendre de compétence supplémentaire ce tour. Maintenant vous attendez que votre adversaire, soit joue une carte, soit passe. Lors de votre prochaine phase d'observation vous donnez à Faith l'objet *Faith's Knife* (le couteau de Faith) bien qu'elle soit fatiguée. A la prochaine phase d'observation de cette étape, vous lui donnez un autre objet *Tranquillizer Gun* (fusil tranquillisant).



Maintenant Faith ne peut plus détenir d'objet mais vous pouvez lui attribuer d'autres compétences dans d'autres tours.

- **Améliorez un objet :** si votre personnage se voit déjà attribuer le nombre maximum d'objets qu'il peut porter, et que vous voulez lui attacher un objet différent, vous pouvez améliorer un objet, attribué à votre personnage directement depuis votre main. Prenez simplement l'objet de votre main, donnez le à votre personnage et défaussez l'objet précédent.
5. **Echange d'objets :** un échange consiste lorsqu'un personnage donne à un personnage un objet. Si deux personnages sont dans le même espace de localisation, ils peuvent échanger un objet même s'ils sont fatigués. Toutes les exigences de trait ou de talent doivent être remplies par le personnage qui reçoit l'objet et vous pouvez seulement échanger un objet par phase d'observation. Chaque objet peut seulement être échangé une fois par tour.

Exemple : Buffy donne à Angel l'objet Formal wear (costume soigné).





Comme ils sont à la même localisation et que Angel à seulement un objet, vous échangez l'objet de Buffy vers Angel.

6. **La résurrection de votre personnage principal.** Si votre personnage principal n'est pas en jeu et qu'il a une carte de niveau 1 dans votre pile de défausse, vous placez de nouveau en jeu sa carte de personnage de niveau 1 sur l'un de vos quatre espaces de localisation de Sunnydale. Ceci peut être fait une fois par tour.
 - **Mort !** Si la carte de niveau 1 de votre personnage principal n'est pas dans votre pile de défausse, le personnage principal ne peut pas être ressuscité jusqu'à ce que vous le retiriez dans votre main depuis votre pile de carte de ressources.
7. **Jouer une carte d'action .** Si une carte d'action dans un jeu inscrit le mot « ressource » au bas de la carte d'effet, vous pouvez la jouer pendant cette étape. Les cartes d'actions qui se jouent dans l'étape de ressources sont très nombreuses et ont une large variété d'effet de jeu.
8. **Utiliser un effet sur une carte.** Si une carte vous permet de réaliser quelque chose durant l'étape de ressource, vous pouvez la jouer durant cette étape. Les effets viennent de partout et il y en a effectivement beaucoup qui peuvent être utilisés dans l'étape de ressource.
9. **Passer .** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant l'étape de ressource. Et une fois de plus de nouveau, quand les deux joueurs passent consécutivement, l'étape est terminée.

Etape 6 : l'étape de conflit :

Maintenant il est temps de tuer durant ou de boire profondément !
 Les joueurs alternent la réalisation d'une de ces quatre sous étapes durant l'étape de conflit.

1. **Combattez un des personnages de votre adversaire – la phase de combat.** Un joueur peut choisir l'un de ses personnages rafraîchis pour combattre l'un des personnages de son adversaire qui est à la même localisation. Le joueur qui commence le combat commence le premier à tous les stades du combat. Un personnage fatigué ne peut pas débuter un combat mais peut se défendre lui-même quand il est attaqué. Pour voir la phase de combat en détail, allez à la page...., et pour trouver une référence rapide aux combats, allez à la page...
2. **Faire face à un défi –la phase de défi.** Un joueur peut choisir de faire face à un défi avec ses personnages en jeu . Afin de faire face à un défi, un personnage doit être au même espace de localisation et rafraîchi. Un joueur peut avoir un nombre quelconque de personnages faisant face à un défi en même temps, s'ils sont au même espace de localisation. Le joueur qui déclare qu'ils font face au défi, débute le premier dans tous les stades du défi. Pour voir toute la phase de défi en détail, allez à la page... et pour trouver une référence rapide aux défis, allez à la page...
3. **Jouer une carte d'action qui est jouable dans cette étape.** Si une carte d'action énonce le mot « conflict » (conflict) au bas de sa case d'effet, vous pouvez la jouer durant cette étape. A moins que la carte ne le dise autrement, la carte d'action est défaussée après son utilisation. Pour plus d'information, voir page...
4. **Utiliser un effet sur une carte.** Si une carte en jeu vous permet de réaliser quelque chose durant l'étape de conflit, vous pouvez l'utiliser durant cette étape.
5. **Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant l'étape de conflit. Quand tous les joueurs passent consécutivement, à l'issue d'une phase de combat ou de défi, l'étape est terminée.

Etape 7 : phase finale.

C'est la dernière étape dans un tour et voici ce que vous faites à ce moment.

1. **Jouer une carte d'action qui est jouable dans cette étape.** Si une carte d'action énonce le mot « End » (fin) au bas de la case d'effet, vous pouvez l'utiliser pendant cette étape.
2. **Utiliser un effet sur une carte.** Regardez pour voir si des cartes en jeu ont des effets qui peuvent être utilisés à la phase finale.
3. **Passer .** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait dans la phase finale. Quand tous les joueurs passent consécutivement la phase finale (et le tour) est terminé.

C'est un nouveau tour ! Tournez la carte jour / nuit.

Le joueur actif est maintenant la personne à la gauche de l'ancien joueur actif.