

**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.

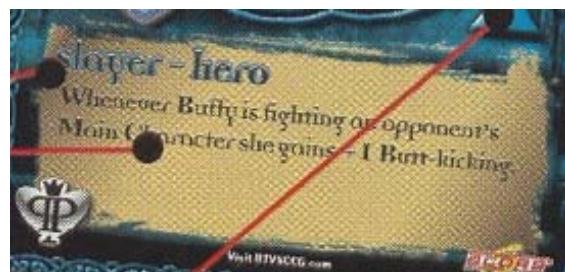
Les types de personnages



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.



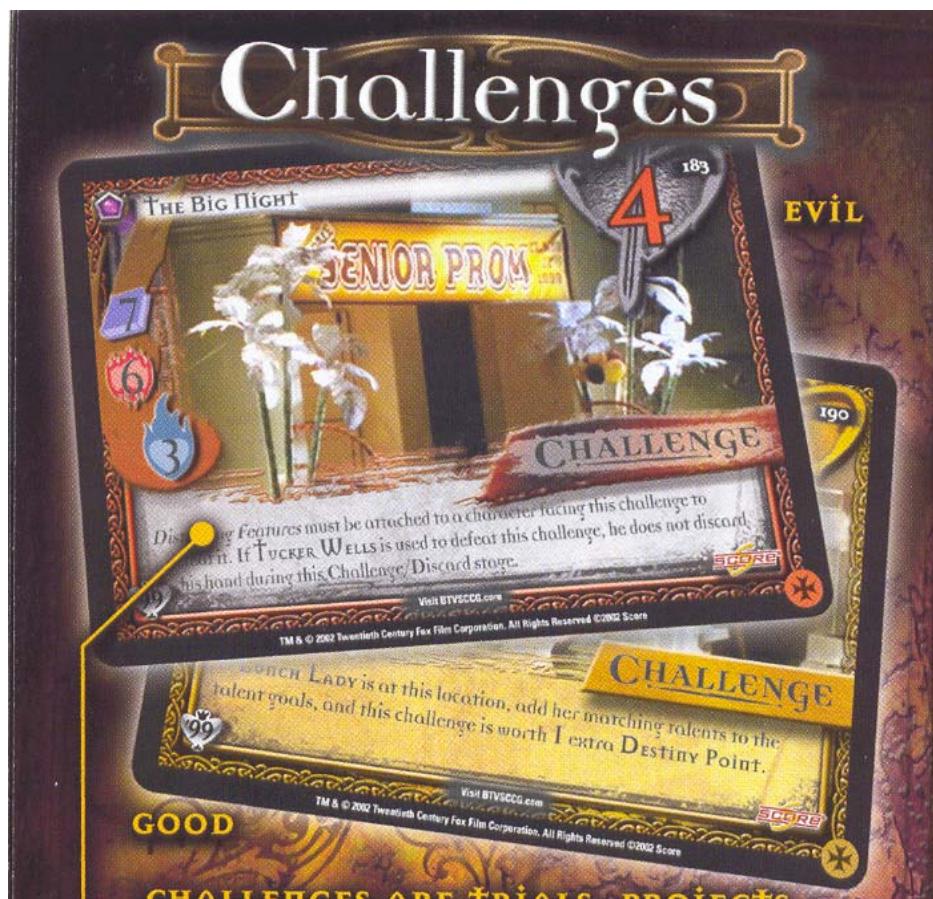
Les personnages poursuivent une ascension lorsque le jeu progresse. Chaque numéro représente le niveau du personnage qu'un personnage a achevé.



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

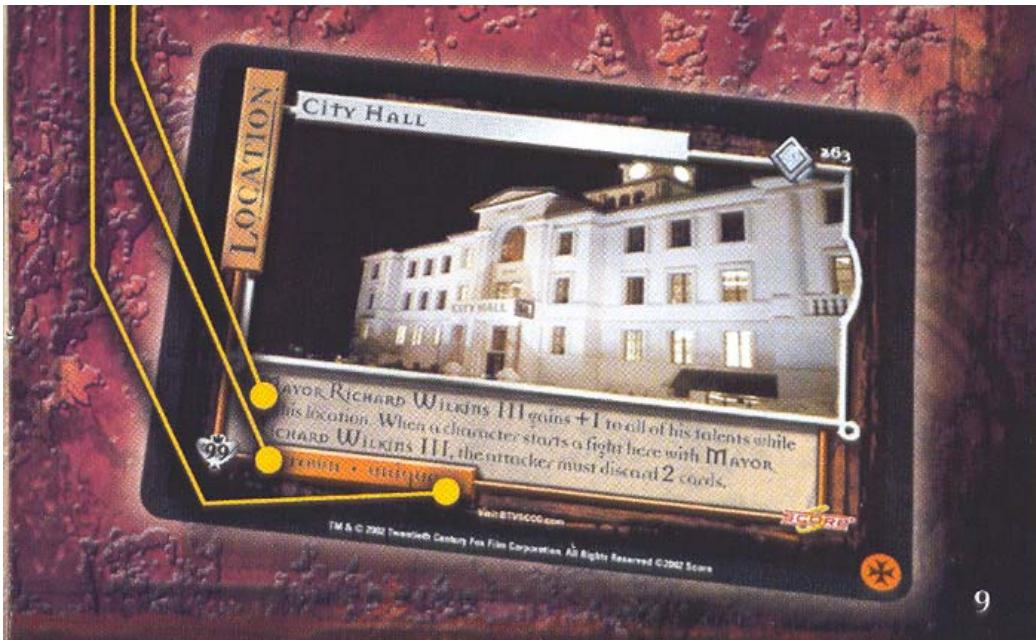


Les effets spécifiques et les prérequis d'un challenge sont listés ici.

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.



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.

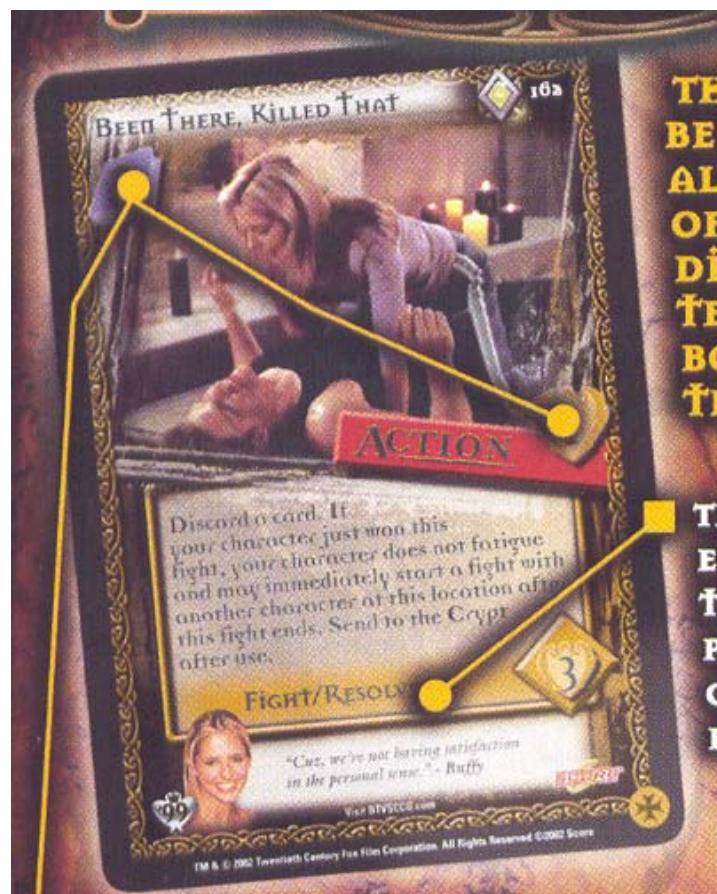


Icône d'édition limitée



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



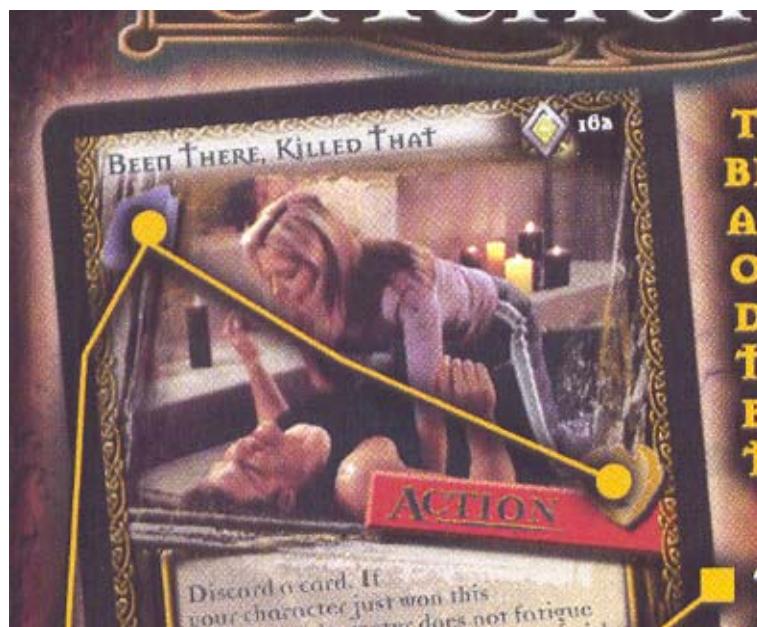
Ces cartes peuvent être jouées dans presque n'importe quelle étape du jeu comme indiqué sur le texte en bas de la carte.

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.



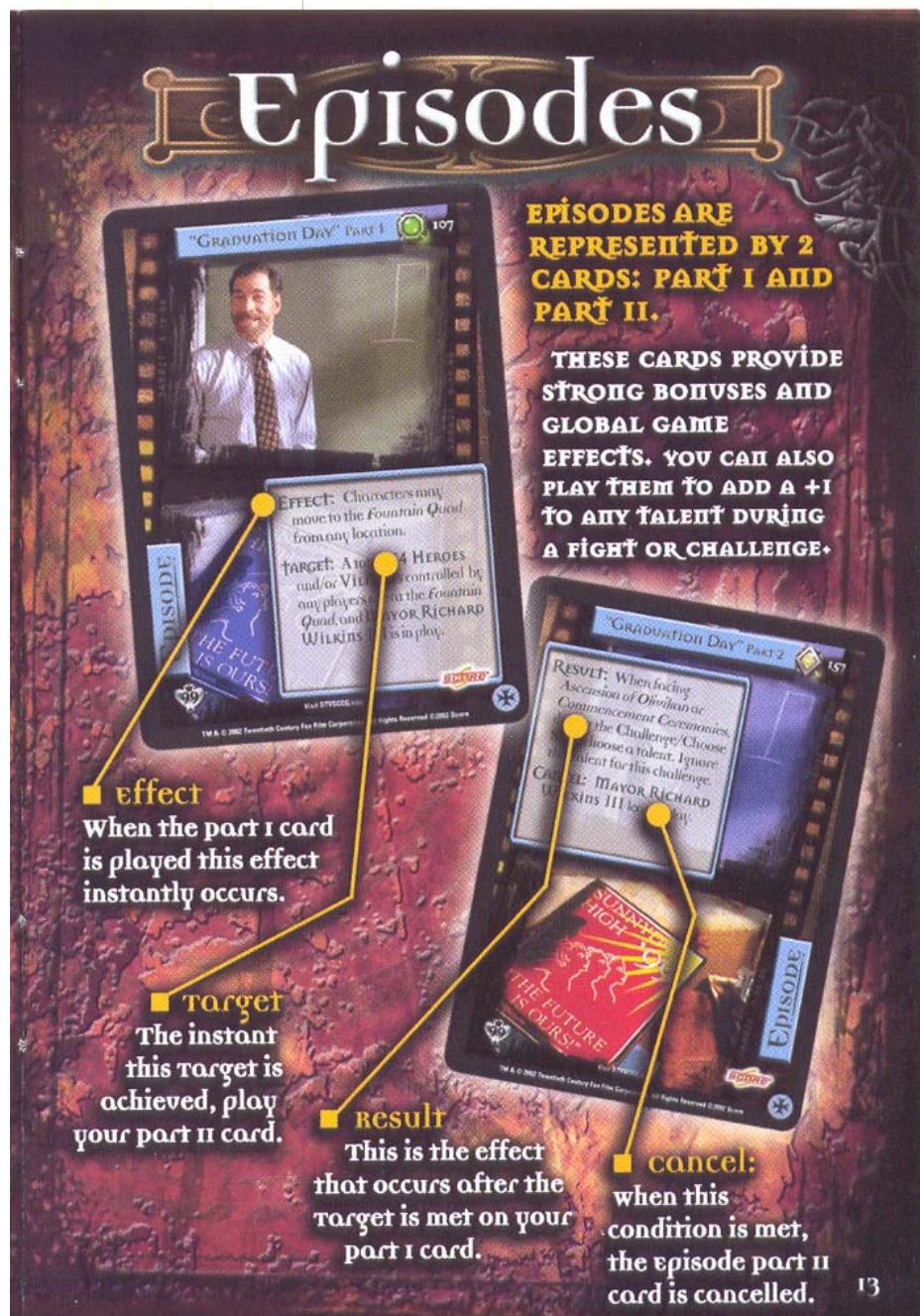
Pré requis de talent

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.



III. Installation de Sunnydale

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



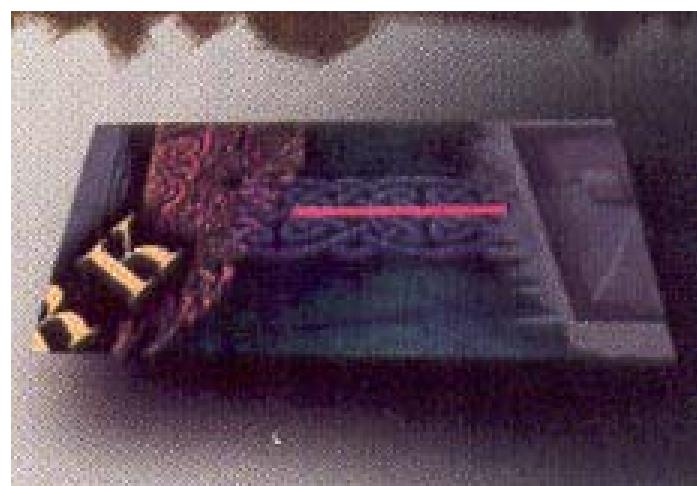
Le tapis de jeu de votre adversaire s'emboîte avec le vôtre.

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 conséutivement 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 consécutivement, 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 conséutivement, 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.

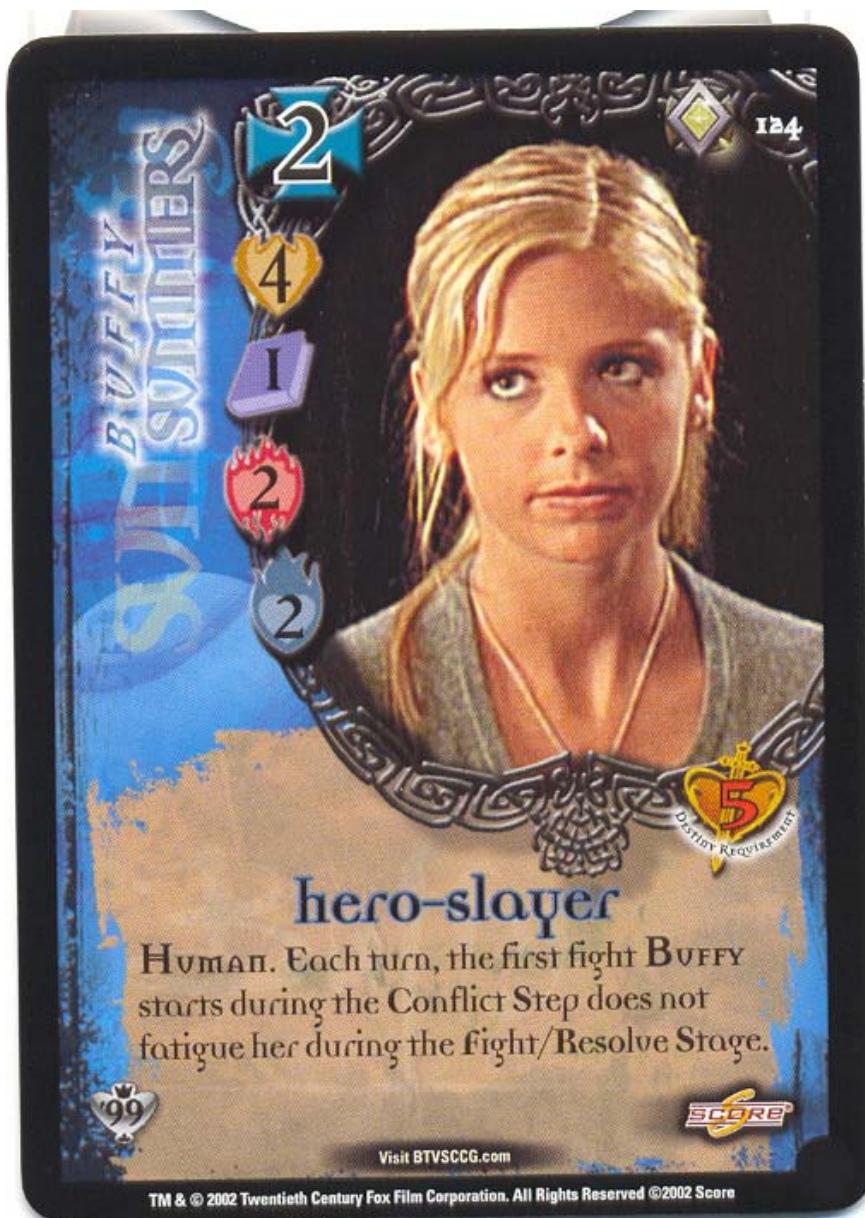
Dans cette étape vous placez les nouveaux personnages en jeu, effectuez l'ascension des personnages et les équipez avec des compétences et des objets pour la prochaine tuerie. Les joueurs alternent la réalisation de toutes ces 9 sous étapes durant l'étape de ressources :

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.
EXAMPLE : 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.

VII. La phase de combat et la phase de défi

A. La phase de combat

Voici les stades et les sous stades que vous traversez pour les combats. Le jeu alterne avec le joueur attaquant commençant en premier à chaque stade. Excepté pour passer, ces sous stades peuvent être joués dans un ordre quelconque. Avant que vous puissiez passer, vous devez réaliser tous les sous stades obligatoires. Pour commencer un combat, vous annoncez que vous commencez un combat et vous choisissez lequel de vos personnages est en train d'attaquer lequel des personnages de votre adversaire.

A. Stade de combat / choix

- * Un défenseur peut choisir un double pour l'assister (voir page ...)
- * Jouer une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade (voir page...)
- * **Passer** . Quand les deux joueurs passent consécutivement, allez au prochain stade.

B. Stade de combat / tirage de carte

- * **Obligatoire** : les deux joueurs tirent cinq cartes Ce stade se termine.

C. Stade de combat / bataille

- * Renforcez un talent en plaçant une carte dans une pile de talent (voir page...)
- * Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable dans cette phase.
- * **Passez** . Quand les deux joueurs passent consécutivement, allez au prochain stade.

D. Stade de combat / résolution du combat

- * Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.
- * **Passez**. Quand les deux joueurs passent consécutivement, vous résolvez le gagnant du combat (le gagnant est le personnage avec le talent finalement le plus haut), défaussez le(s) personnage(s) battu(s) et ajoutez les points de destinée en conséquence . Allez au prochain stade.

E. Stade de combat / défausse

- **Obligatoire** : défaussez jusqu'à avoir cinq cartes, si c'est possible.
- Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade.
- **Passez**. Vous ne pouvez pas passer jusqu'à ce que vous ayez réalisé les sous étapes obligatoires. Quand les deux joueurs passent conséutivement, le combat est terminé et vous retournez à l'étape précédente où vous étiez.

B. La phase de défi

Voici les stades et les sous stades que vous traversez pour les défis. Le tour de jeu alterne avec le joueur attaquant commençant le premier à chaque stade. Pour commencer un défi, annoncez que vous faites face à un défi et identifiez le défi auquel vous faites face et choisissez le(s) personnage(s) concerné(s) (il doit y en avoir au moins un). Excepté pour passer, ces sous stades peuvent être joués dans un ordre quelconque. Avant que vous puissiez passer, vous devez réaliser tous les sous-stades obligatoires.

A. Stade de défi / choix

- * Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade.
- * **Passez** . Quand les deux joueurs passent consécutivement allez au prochain stade.

B. Stade de défi / tirage de cartes

- * Obligatoire : le joueur attaquant tire cinq cartes. Le joueur défenseur tire trois cartes. Ce stade se termine.

C. Stade de défi / bataille

- * Renforcez un talent en plaçant une carte dans une pile de talents (voir page...)
- * Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade.
- * **Passez**. Quand les deux joueurs passent consécutivement, allez au prochain stade.

D. Stade de défi / résolution

- * Jouez une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade
- * **Passez**. Quand les deux joueurs passent consécutivement, résolvez le défi, fatiguez tous les personnages et ajustez les points de destinée en conséquence. Allez au prochain stade.

E. Stade de défi / défausse de cartes

- * **Obligatoire** . Défaussez jusqu'à avoir 5 cartes, si possible.
 - * Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.
- Passez**. Vous ne pouvez pas passer jusqu'à ce que vous ayez accompli le sous stade obligatoire. Quand les deux joueurs passent consécutivement, le défi est terminé et vous retournez à l'étape précédente où vous étiez quand le défi a commencé.

VIII. Les combats : un regard plus précis.

Un combat se résume toujours au fait que le gagnant est le personnage avec le plus haut talent final à la fin du combat. Le talent final est un des quatre talents sur la carte de votre personnage. Le talent final par défaut est le butt-kicking (combat). Durant un combat, vous pouvez placer des cartes d'action, des cartes de compétences, des cartes d'épisode et d'objet depuis votre main dans les piles de talents pour augmenter temporairement un talent à la fin du combat. Quand le combat se résout, vous déterminez qui gagne.

Les choses que vous avez besoin de connaître au sujet des combats :

Commencer un combat : Quand un joueur commence un combat, il choisit son personnage attaquant et le personnage qui est en train d'être attaqué (le personnage qui se défend qui est à la même localisation). Ceci est fait seulement une fois par combat. Pour qu'un personnage commence un combat, le personnage doit être rafraîchi bien que le personnage défenseur puisse être rafraîchi ou fatigué. Même si le joueur défenseur est sur le point d'effectuer la bataille, il n'est pas techniquement en train de " débuter un combat " .

Les combats surviennent en dehors de l'étape ou ils arrivent. L'étape où le combat a commencé est temporairement suspendue jusqu'à ce que le combat soit fini. Après que le combat soit fini, vous retournez à l'étape où vous étiez.

La personne qui commence le combat, commence à chaque stade du combat.

Le talent finalement résolu détermine qui gagne le combat. Le talent par défaut à résoudre quand vous commencez un combat est le combat (butt kicking), mais ceci change souvent durant le jeu parce que certaines cartes dans le jeu changent le talent à résoudre d'un combat.

Le gagnant d'un combat gagne un point de destinée. Si un personnage principal est battu dans un combat, alors le propriétaire de ce personnage principal perd aussi un point de destinée.

Les survivants et la fatigue. Après, si le personnage attaquant (celui qui a commencé le combat) n'a pas été défaussé, le personnage attaquant est maintenant fatigué. Si le personnage défenseur a survécu au combat, le personnage défenseur n'est **pas** fatigué.

Quittez un combat . Si votre personnage quitte un combat à cause d'un effet de carte, le combat est immédiatement résolu, et le personnage perd le combat automatiquement mais n'est pas défaussé.

A. Le combat / le choix

Les joueurs alternativement réalisent ces trois sous étapes durant le stade de combat / choix.

1. Le défenseur peut choisir un assistant (**stunt-double).** Le défenseur peut fatiguer un autre personnage à la même localisation pour combattre à la place du personnage choisi dans le combat. Ceci est appelé **l'assistanat (stunt-doubling)** .

2. Jouer une carte d'action ou d'effet qui est jouable à ce stade. Si une carte d'action inscrit le mot « Fight / choose » (combat / choix) au bas de la case d'effet ou si un effet vous permet de réaliser quelque chose durant le stade de combat / choix vous pouvez la jouer durant ce stade.

3. Passer . Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant ce stade.

B. Le combat / tirage de cartes

Les deux joueurs tirent 5 cartes depuis leur pile de carte de ressources.

C. Le combat / bataille

Les joueurs alternent la réalisation de ces **trois** sous stades durant le stade de combat /bataille.

1. Placez une carte d'action, d'épisode, de compétence ou d'objet dans une pile de talent. Une pile de talent est une pile temporaire où un joueur place des cartes pour renforcer un talent durant un combat. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 4 piles de talent, une pour chaque talent.

- **Les compétences, les objets et les cartes d'épisode peuvent être placés dans une pile de talent pour renforcer n'importe quel talent de 1.**
- **Les cartes d'action renforcent un talent de la valeur de l'une des icônes correspondantes sur la moitié supérieure de la carte d'action.** Faites semblant comme s'il y avait une ligne imaginaire courant à travers le milieu d'une carte d'action. Quand vous décidez de placer une carte d'action dans une pile de talent, vous avez le droit de choisir un des talents qui est sur la moitié supérieure de la carte. Quand vous placez une carte d'action dans cette pile de talent, la carte d'action, ajoute au talent correspondant un bonus égal au nombre à l'intérieur de l'icône.
- **Le talent à l'intérieur de la pile de talent à l'intérieur de la pile de talent compte seulement à la fin du combat.** Ceci signifie que les cartes dans votre pile de talent ne peuvent pas aider avec leur exigence de talent sur d'autres cartes. Ainsi, toutes les cartes placées dans votre pile de talent ne peuvent pas être utilisées pour leur effet durant un combat.

2. Jouer une carte d'action ou un effet qui est jouable dans ce stade. Si une carte d'action dit " fight / battle " (combat / bataille) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade de combat / bataille vous pouvez l'utiliser durant ce stade

3. Passer. Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de combat / bataille.

D. Le combat / résolution.

La fumée s'est éclaircie et la poussière s'est déposée. Qui a gagné ? Les joueurs réalisent ces **deux** sous stades durant le stade de combat / résolution.

1. **Jouez une carte d'action ou un pouvoir de personnage, ou un pouvoir de localisation qui est jouable à ce stade.** Si une carte de localisation énonce le mot fight / resolve (combat/résolution) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet de cartes durant le stade combat / résolution, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
2. **Passez.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de combat / résolution. Quand les deux joueurs passent consécutivement, vous résolvez qui est le gagnant du combat.

Résolution du combat . Totalisez le talent final de chaque personnage en ajoutant le talent sur les personnages et toutes les cartes placées dans les piles de talents qui renforcent le talent initial. Une fois que l'attaquant et le défenseur l'ont fait, le personnage avec le plus haut talent final (souvent le combat : butt-kicking) gagne le combat.

Le joueur qui gagne le combat gagne un point de destinée. Le personnage perdant le combat est défaussé. Si le personnage principal d'un joueur est défaussé par un combat, ce joueur perd un point de destinée.

Un match nul signifie que vous perdez tous les deux ! S'il y a un match nul, les deux personnages sont battus et sont défaussés, et aucun joueur ne gagne de points de destinée. Mais si le personnage principal d'un joueur est battu dans un match nul, ce joueur perd néanmoins **un** point de destinée.

E. Le combat / defausse.

Si l'attaquant gagne le combat, le personnage attaquant est fatigué. Les joueurs alternent la réalisation de ces trois sous stades durant le stade de combat / défausse de carte.

1. **Obligatoire** : défaussez jusqu'à obtenir **5** cartes si vous avez plus de **5** cartes dans votre main.
2. **Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce le mot « fight / discard » (" combat / défausse ") carte) au bas de la case d'effet, ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade de combat / défausse de cartes, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
3. **Passez.** Un joueur peut seulement passer s'il a 5 cartes ou moins dans sa main. Une fois que le stade de combat / défausse de cartes est terminé, le combat est fini. Les deux joueurs sont néanmoins à la même étape que lorsque le combat a commencé (qui habituellement est l'étape de conflit) .

IX. LES DEFIS – UN REGARD PLUS APPROFONDÉ.

Un défi est surmonté quand les talents combinés du groupe de personnages qui lui font face remplissent les buts de talent imprimés plus toutes les augmentations requises de ces objectifs de talents apportés par votre adversaire sournois. Ceci arrive dans le stade défi / résolution. Durant le défi, vous jouez les cartes dans les piles de talents pour remplir les objectifs de talent du défi et votre adversaire joue des cartes dans les piles de talents pour augmenter les buts de talent pour vous empêcher de surmonter ce défi. Quand vous surmontez un défi, vous obtenez tous les points de destinée imprimés sur le défi.

Dans les défis vous essayez de remplir tous les buts de talents imprimés sur le défi : les buts de talents sont les mêmes icônes que les talents sur vos cartes de personnages. Si les talents totaux de vos personnages faisant face au défi remplissent ou excèdent les buts du défi imprimés sur le défi, plus toutes les augmentations à ces objectifs posées par vos adversaires, vous le surmontez !

Un joueur peut seulement faire face à chaque défi, une fois par tour. De multiples joueurs peuvent essayer de surmonter le même défi dans un tour, mais chaque joueur peut seulement y faire face une fois.

Certains défis ont des exigences de traits, ce qui signifie que un ou plusieurs personnages faisant face au défi doivent avoir ce trait pour défaire ce défi. Si un défi à une exigence de trait, il apparaîtra sur le bas de la case d'effet.

Les bons défis peuvent seulement être tentés par des bons personnages et les défis du mal par des personnages du mal : les défis du mal ont un arrière fond rouge rouillé, les défis du bien ont un arrière fond doré.

Faire équipe est possible : un joueur peut avoir un montant quelconque de personnages qu'il désire pour faire face à un défi.

Les personnages fatigués ne peuvent pas faire face à des défis.

Il doit y avoir au moins un personnage faisant face à un défi.

Tous les personnages faisant face à un défi doivent être à la même localisation que le défi auquel ils font face.

Vous perdez quand vous n'êtes pas là : si tous les personnages faisant face à un défi ne font plus face au défi pour une raison quelconque, le défi instantanément se résout et le défi n'est pas surmonté.

Commencer le défi : quand vous commencez un défi, vous déclarez d'abord lesquels de vos personnages font face à quel défi.

Les défis surviennent en dehors de l'étape où ils surviennent : l'étape pendant laquelle le défi commence, est temporairement suspendue jusqu'à ce que le défi soit fini. Après que le défi soit terminé, vous retournez à l'étape où vous étiez.

DEFI / CHOIX

Les joueurs alternent la réalisation des deux sous stades durant le stade de défi / choix.

- 1. Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.**

Si une action énonce le mot « challenge / choose » (défi / choix) au bas de la case d'effet, ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade défi / choix, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.

- 2. Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant ce stade.

DEFI / TIRAGE DE CARTES

Le joueur attaquant tire 5 cartes. Le joueur défenseur tire 3 cartes

DEFI / BATAILLE

Les joueurs alternent la réalisation de ces **trois** sous stades durant le stade de défi / bataille.

- 1. Placez une carte dans une pile de talent.** Ceci fonctionne de façon similaire à un combat. La seule différence est que le joueur défenseur essaiera d'élever les talents sur le défi si bien que l'attaquant ne pourra pas le surmonter. Aussi, le joueur défenseur peut seulement renforcer les talents qui apparaissent sur le défi, qu'il défend. Ainsi, si le défi a seulement les talents de butt kicking (combat) et smarts (intelligence) le joueur défenseur ne peut pas jouer de carte dans la pile de talent pour les talents weirdness (étrangeté) et charm (charme).
- 2. Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce les mots « challenge / battle » (défi / bataille) au bas de la case d'effet ou si une carte dans le jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade de défi / bataille, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
- 3. Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de défi / bataille.

DEFI / RESOLUTION

Les joueurs alternent la réalisation de ces **deux** sous stades durant le stade de défi / résolution.

- 1. Jouez une carte d'action ou utilisez un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce les mots « challenge / resolve » (défi / résolution) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu vous permet de réaliser un effet durant le stade défi / résolution, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
- 2. Passer.** Un joueur peut passer même s'il n'a rien fait durant le stade de défi / résolution. Une fois que les deux joueurs ont passé consécutivement, vous résolvez le défi.

RESOLUTION DES DEFIS.

1. **L'attaquant et le défenseur ajoutent leurs talents.** Le joueur attaquant totalise tous les talents de son groupe avec les talents respectifs des cartes qui sont dans ces piles de talents pour voir s'il a rempli les exigences du défi . Le joueur défenseur ajoute un talent quelconque depuis les cartes qui étaient placées dans ses piles de talent vers les objectifs de talents du défi imprimé sur la carte.
2. **Comparez le total des talents.** Si les talents de l'attaquant sont égaux ou battent les objectifs de talents éventuellement augmentés du défi, le défi est surmonté. Le joueur attaquant obtient le montant de points de destinée écrit sur le coin en haut et à droite du défi et le défi est envoyé alors vers la crypte.
3. **La perte du défi.** Si le total de l'un des quelconque talents du groupe de l'attaquant est en dessous de l'un des objectifs de talent du défi, alors le défi n'est pas surmonté. Le joueur attaquant perd un point de destinée et le défi reste en jeu.
4. **Fatiguez tous les participants.** Sans tenir compte si le défi est surmonté ou pas, tous les personnages ayant fait face au défi deviennent fatigués.

DEFI / DEFAUSSE DE CARTES

Les joueurs alternent la réalisation de ces **trois** sous-stades durant le stade de défi / défausse de cartes.

1. **Obligatoire.** Défaussez jusqu'à avoir **5** cartes. Si une joueur à plus de **5** cartes dans sa main, il défausse jusqu'à ce qui lui reste **cinq** cartes dans sa main.
2. **Jouez une carte d'action ou un effet qui est jouable à ce stade.** Si une carte d'action énonce les mots « challenge / discard » (défi / défausse de cartes) au bas de la case d'effet ou si une carte en jeu a un effet que vous pouvez utiliser durant le stade de défi / défausse de cartes, vous pouvez l'utiliser durant ce stade.
3. **Passer.** Un joueur ne peut pas passer à moins qu'il 5 ou moins de 5 cartes.

Après le stade de défi / défausse de cartes, le défi est terminé. Les deux joueurs retournent à l'étape originale ou ils étaient quand le défi a commencé (qui est habituellement l'étape de conflit).

X. D'AUTRES CHOSES VERITABLEMENT IMPORTANTES

Des choses, des mécanismes de jeu, des règles additionnelles et des concepts qui rendent ce jeu amusant. Des choses qui ne s'intègrent pas facilement dans une séquence de jeu mais qui sont... néanmoins ... importantes.

La règle d'or : ces règles sont considérées comme pouvant être brisées ! Les cartes dans le jeu de cartes Buffy la Tueuse de Vampires CCG font des choses étonnantes et folles. Chaque fois qu'une carte va à l'encontre directement ou modifie une règle, la carte à toujours raison.

La règle de l'édition la plus récente : si deux ou plusieurs cartes partagent le même titre, alors le texte, les nombres et tous les autres symboles de cette carte

sont à lire comme ils apparaissent sur l'édition la plus récente de cette carte avec ce titre. Les cartes de personnages et d'essence sont exclues de cette règle.

Condition de victoire numéro 1 : victoire par la destinée. Pour gagner une victoire par la destinée, vous devez atteindre **10** points de destinée. Ceci est fait en gagnant des combats et en surmontant des défis. Vous gagnez immédiatement lorsque vous atteignez **10** ou plus points de destinée.

Condition de victoire numéro 2 : victoire par le parc. Pour gagner une victoire par le parc de Sunnydale, vous devez contrôler le parc de Sunnydale à la fin du tour pour **6** tours consécutifs. "Contrôler" signifie qu'à la fin du tour, seulement vos personnages sont à l'intérieur du parc. Il peut y avoir différents personnages chaque tour mais ils doivent être **seulement** vos personnages. S'il y a des personnages des **deux** joueurs dans le parc de Sunnydale à la fin d'un tour, ou si le parc est vide de personnage à la fin d'un tour, le comptage pour la victoire par le parc, se remet à **zéro**. Pour garder le compte de combien de tours se sont déroulés, utilisez le compteur du parc sur le tableau de jeu avec la carte jour / nuit comme marqueur.

Les points de destinée ne vont jamais en dessous de 0. Ceci signifie que vous n'avez jamais un montant de points de destinée négatif. Comme certains effets de cartes, requièrent que vous « payez » des points de destinée pour réaliser un effet, vous devez avoir les points de destinée, pour payer pour cet effet. Désolé, pas de financement de destinée !

Quand un tour est-il terminé ?

Quand les deux joueurs passent conséutivement durant l'**étape 7, l'étape finale**.

La pile de cartes de ressource et le recyclage. Si vous vous retrouvez à court de cartes dans votre pile de cartes de ressource durant le jeu, vous remélangez votre pile de carte de défausse, la prochaine fois que vous tirez une carte. Si vous n'avez plus de carte dans la pile de cartes de ressources et dans la pile de défausse, alors vous continuez seulement de jouer avec les cartes dont vous disposez.

Défausser des cartes : quand vous défaussez une carte elle est placée dans votre pile de défausse. Différents types de cartes sont défaussés de différentes façons mais elles finissent toutes dans la pile de cartes de défausse.

La crypte : les cartes qui entrent dans la crypte sont retirées du jeu. Elles ne peuvent pas être remélangées dans votre pile de cartes de ressource ou réentrer dans le jeu.

La carte jour / nuit : pour retenir quand c'est le jour ou la nuit, tournez la carte jour / nuit incluse à l'intérieur de votre starter. Quand cette carte énonce le mot Night (nuit), c'est la nuit, et quand elle énonce le mot Day (jour), c'est le jour.

Quelques détails au sujet de la constitution des piles : quand vous jouez à Buffy, vous pouvez avoir besoin d'ajuster l'aire de jeu, quand trop de personnages sont sur la même localisation. Empilez vos cartes pour vous aider à suivre la trace de qui et quoi sont où...

Fatiguez les cartes : quand une carte de personnage ou une carte attachée à un personnage se fatigue, vous tournez la carte horizontalement. Les cartes de

personnages avec des objets et des compétences peuvent tous se fatiguer. Une carte fatiguée ne peut pas de nouveau se fatiguer jusqu'à ce que la carte se rafraîchisse. Les cartes restent fatiguées jusqu'à la prochaine **étape de rafraîchissement**. Toutes les cartes qui constituent un personnage se fatiguent indépendamment les unes des autres.

Exemple : Anyanka est rafraîchie durant l'étape de ressource et a la carte Symbol of Anyanka attachée (symbole d'Anyanka).



Vous fatiguez la carte Symbol of Anyanka (symbole d'Anyanka) pour son effet dans le jeu. Plus tard, dans l'étape de conflit Anyanka fait face à un défi. Quand le défi se résout vous fatiguerez Anyanka, ces deux cartes sont toutes les deux fatiguées mais chacune indépendante l'une de l'autre. **Dans la prochaine étape de rafraîchissement vous rafraîchirez toutes les cartes d'Anyanka.**

Les cartes de personnages se fatiguent dans ces 5 situations :

- 1) Quand elles s'attachent des compétences
- 2) Quand un attaquant gagne un combat
- 3) Quand un personnage se déplace du parc de Sunnydale à une localisation de son adversaire
- 4) Chaque fois qu'un personnage joue le rôle d'assistant pour un combat (Stunt-Double)
- 5) Chaque fois que vous résolvez un défi auquel le personnage était en train de participer.

Quand un personnage est fatigué, il obtient un malus de **-1** à tous ses talents. Les talents peuvent aller en dessous de **0**. Ainsi, si votre personnage à **0** de smart (intelligence) alors il a un talent de **-1** en smart (intelligence) quand il est fatigué.

Cette pénalité est active à tous les moments : durant les combats, les défis ou pour remplir les exigences de talents sur les cartes.

Quand un personnage est fatigué, il ne peut pas faire les choses suivantes : s'attacher des compétences, commencer un combat, faire face à un défi, se déplacer, jouer le rôle d'assistant pendant un combat (stunt-double) ou réaliser tout effet dans le jeu qui requiert qu'un personnage se fatigue.

Les joueurs fatigués peuvent néanmoins combattre quand ils sont fatigués mais ils ne peuvent pas commencer un combat. Certaines cartes d'effet, retirent l'exigence pour un personnage (ou une carte) de se fatiguer avant qu'un effet puisse être réalisé. Quand ceci arrive, un personnage (ou une carte) fatigué peut réaliser l'effet.

EXEMPLE : Faith se trouve à la carte de localisation Faith's Motel (le motel de Faith) qui dit "une fois par tour, tout ce qui fatiguerait Faith ne fatiguera pas Faith tant qu'elle est ici".



Ceci signifie que si Faith est fatiguée durant l'étape de ressource et qu'elle est à la localisation Faith's Motel (le motel de Faith), elle peut jouer le rôle d'assistante de combat (stunt-double), apprendre une compétence ou faire tout autre chose qui la fatiguerait même si elle est déjà fatiguée.

Des talents : pour obtenir des choses dans le buffyverse, vous devez avoir des talents, et dans ce cas, ça signifie que vous avez besoin de talent de combat (butt-kicking), d'intelligence, d'étrangeté et de charme. Le nombre à l'intérieur de l'icône représente combien de talent est représenté sur la carte.



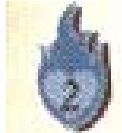
Le combat (butt-kicking) : est représenté par ces icônes en or chic sur les cartes et qui montrent votre puissance dans une escarmouche. Le nombre à l'intérieur vous dit la puissance du combat qui est sur la carte. Durant les combats, vous commencez toujours avec le talent de butt-kicking (combat), comme le talent, en voie de résolution .



L'intelligence est imprimée à l'intérieure d'une icône de livre violette et représente votre intellect.



L'étrangeté est montré par l'icône de flamme rouge et montre le talent surnaturel du personnage.



Le charme est reflété par l'icône de cœur bleu et indique votre savoir faire et / ou votre beauté brute.

Les exigences de talent : une carte avec une exigence de talent requiert qu'un personnage possède une valeur numérique de talent avant que cette carte puisse être utilisée ou attachée. Cependant les exigences de talents n'empêchent pas de jouer une carte dans une pile de talent durant un combat ou un défi. Les exigences de talent sont enregistrées sur la moitié en bas et à droite des objets, des compétences et des cartes d'actions. Elles sont toujours placées sur un fond en forme de diamant.

Les exigences de talent peuvent seulement être satisfaites par un personnage unique. Ceci signifie que les talents de personnages multiples, ne peuvent pas être ajoutés pour satisfaire une exigence de talent.

Pour les compétences et les objets, les personnages qui se les attachent doivent satisfaire l'exigence de talent.

Pour les cartes d'action, un de vos personnages en jeu doit satisfaire les exigences de talents. Si la carte d'action est jouée durant un combat ou un défi, alors le joueur de la carte d'action doit avoir un personnage qui participe dans le combat ou le défi qui satisfasse à l'exigence de talent.

Exemple : Faith veut jouer la carte **Slayer's Handiwork** (l'œuvre de la tueuse), une carte d'action. Avant qu'elle puisse jouer cette carte pour son effet elle doit avoir au moins **trois** point de butt-kicking (combat).



NOTE : une fois que vous satisfaites à une exigence de talent pour une carte attachée, vous ne perdez pas la carte attachée si le talent du personnage va en dessous de l'exigence de talent.

Qu'est ce qu'une pile de talent ? Quand vous jouez des cartes de votre main, pour augmenter un talent durant un combat ou un défi, vous les placez à l'intérieur des piles de talents, des piles temporaires qui vous aident à garder la trace de votre talent. Jouez votre pile de talent verticalement dans le même ordre que les talents enregistrés sur votre carte de personnage si bien que vous pouvez vous souvenir dans quel ordre sont vos talents. Après que le combat ou le défi soit terminé, déplacez ces cartes vers la pile de cartes de défausse et retournez au niveau de talent antérieur du personnage (le talent total depuis sa carte de personnage et les cartes attachées).

Dans un combat, vous pouvez jouer les cartes dans les piles de talents pour renforcer tout talent que vous choisissez, pas seulement le talent de butt-kicking (combat). Dans un défi, vous pouvez seulement renforcer les talents qui correspondent aux objectifs de talent de ce défi.

IMPORTANT : le talent à l'intérieur des piles de talent, n'est pas considéré comme étant « véritable » jusqu'à ce que le combat ou le défi se résolve. Ceci signifie que vous ne pouvez pas utiliser le talent dans les piles de talent pour satisfaire les exigences de talent sur les cartes.

Traits : un trait est une caractéristique qui donne à une carte un label, un statut ou une capacité . Les traits apparaissent sur des cartes variées. Elles sont toujours mises en valeur, en petites lettres capitales comme VAMPIRE. Sur les cartes de personnages, les traits seront les premiers mots que vous verrez dans la case d'effet. Sur les autres cartes vous les trouverez décrits dans le texte de la carte.

EXEMPLE : vous êtes en train d'essayer le défi, *Fairy Tales Are Real* (*les contes de fées sont réels*) avec Hansel et Gretel. Le défi requiert le trait Spellcraft (magie) pour être réussi. Hansel et Gretel ont l'objet Tome of médochry (le tome de la médiocrité) qui leur est attaché et qui leur donne le trait de Spellcraft (magie). Si Hansel et Gretel ont assez de talents, ils peuvent surmonter le défi.



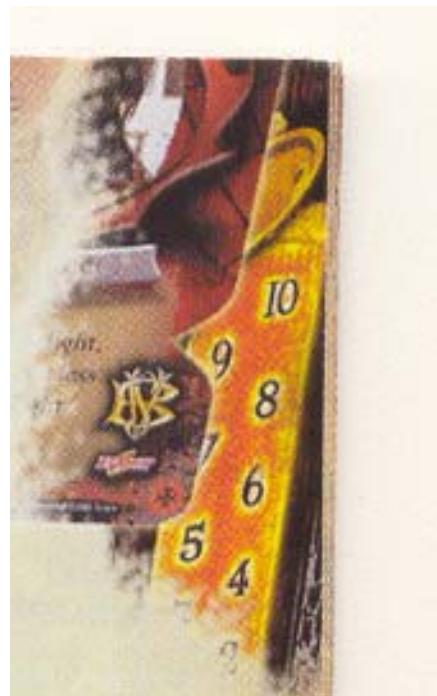
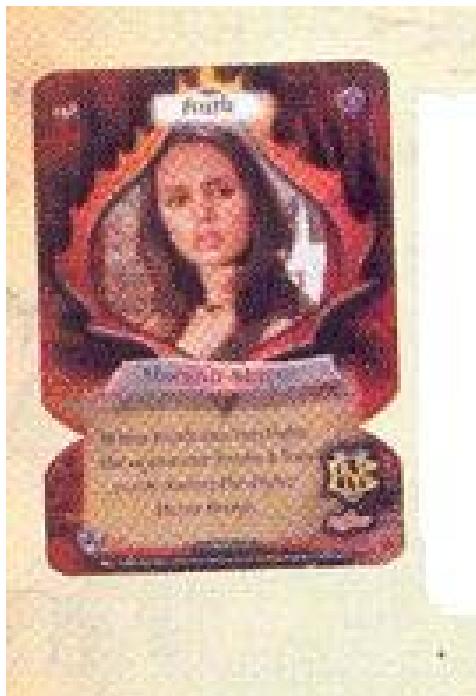


XI. TYPES DE CARTES.

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 héros et du vilain comme soutien : un joueur peut seulement placer un héros 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.

EXEMPLE : 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'attacher 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, il 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 tout 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 destinés 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 le 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 envoit 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.

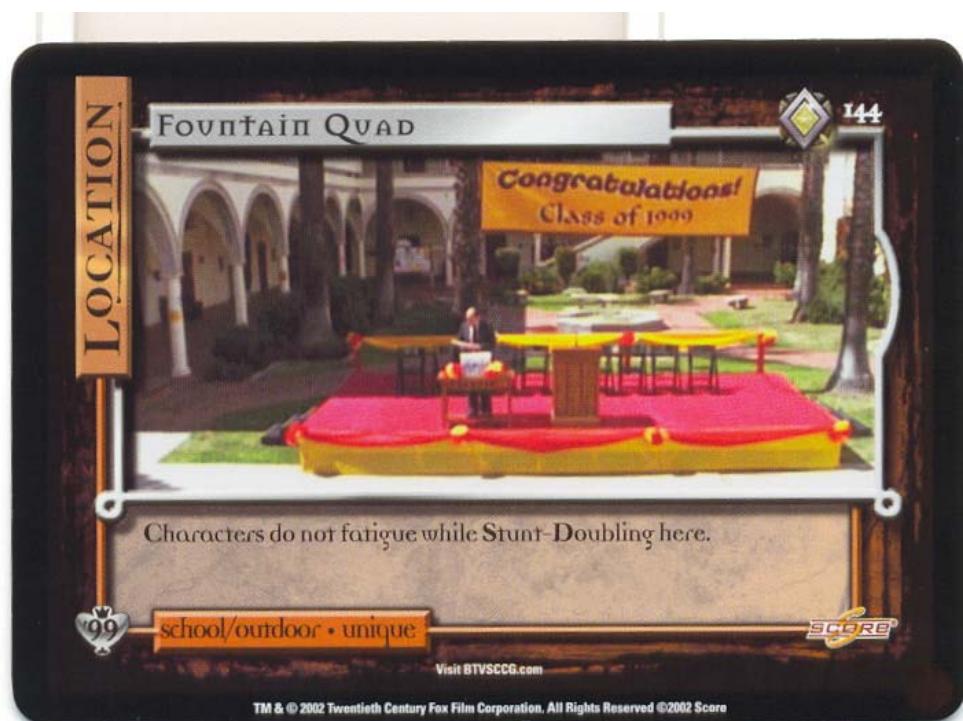
Vous pouvez jouer les cartes d'épisodes de la partie 1 dans votre pile de talents pour renforcer tout talent de +1 tout juste comme les objets et les compétences. Les cartes d'épisode de la partie 2 ne peuvent pas faire ceci, puisqu'ils sont mis à part de Sunnydale à l'intérieur d'une pile séparée.

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 " Défassez 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 correspondent 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.BtVSCCG.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 (héro) : un des personnages de héro 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'étranglé), 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.