

Localisations



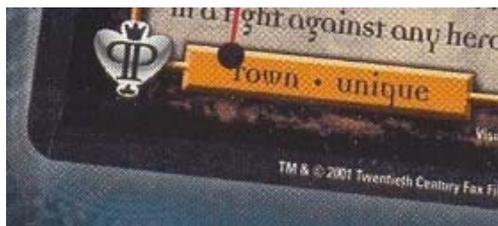
■ Types de cartes



■ Nom de la localisation



■ Unicité ou pas.



Certaines localisations sont uniques. Si vous jouez une localisation unique au début du jeu, votre adversaire ne peut pas jouer cette même localisation à Sunnydale .

Case d'effet



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

Compétences et objets

Les compétences



 Prérequis



Certaines compétences requièrent un talent ou un trait avant de pouvoir être utilisées.



Case d'effet – type de cartes



■ Type de cartes :



Les objets

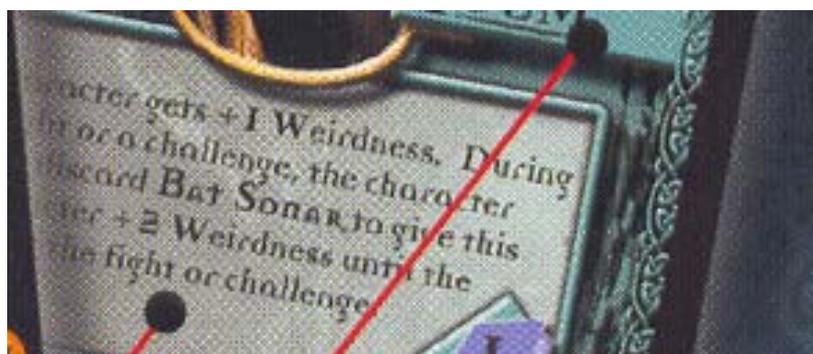


les objets peuvent être soit donnés à un personnage pour le porter, ou être utilisés pour augmenter un talent quand on fait face à une bataille ou un défi.

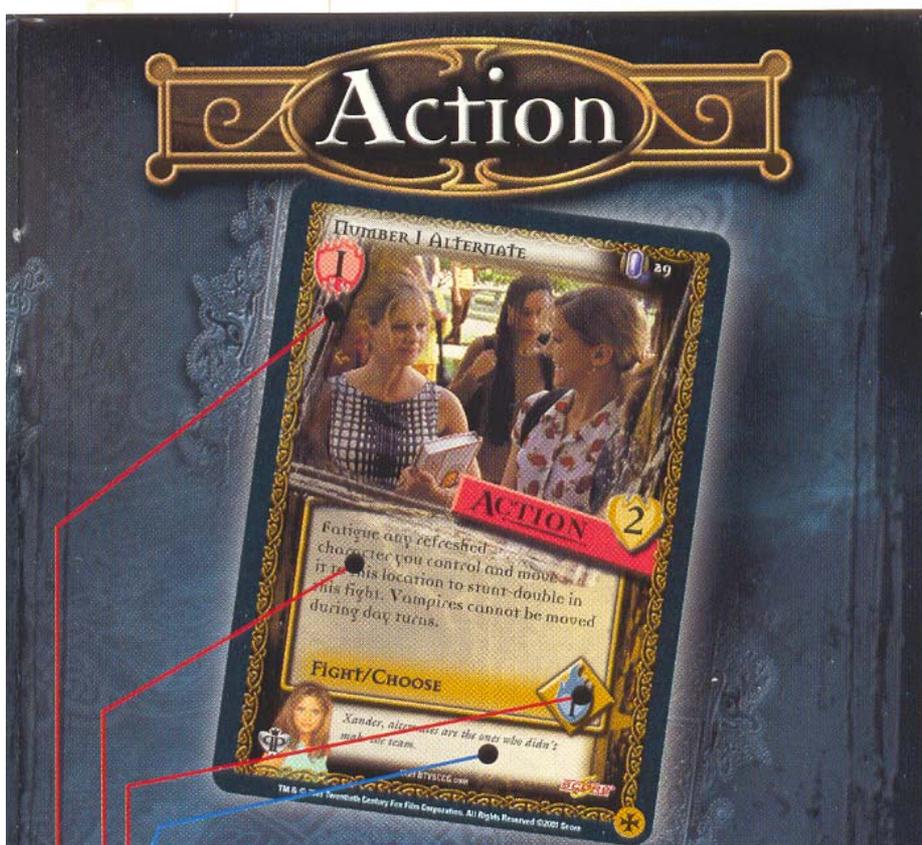
■ Type de cartes :



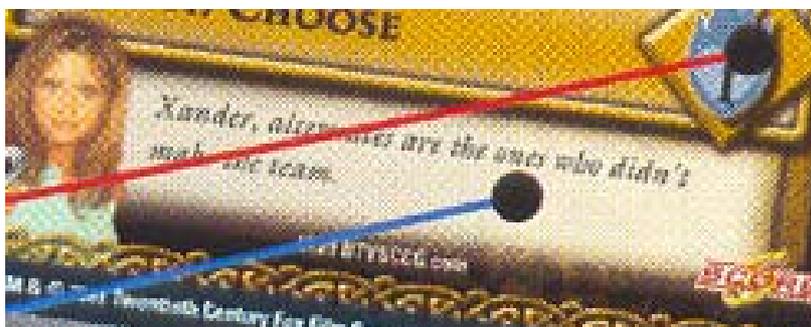
■ Les **traits** sont trouvés en caractère gras sur de nombreuses cartes.



Action



■ Citations



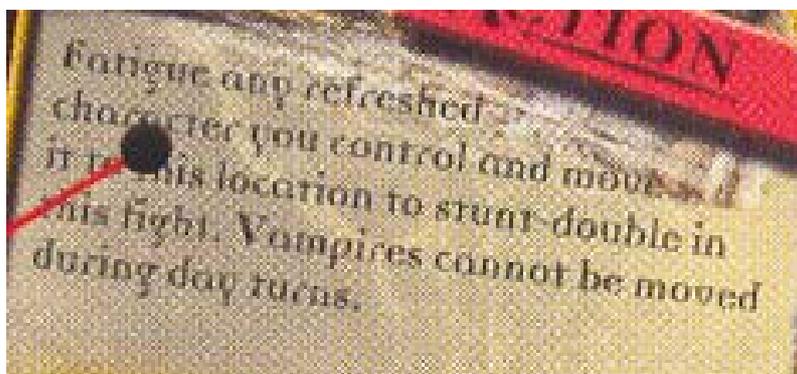
Les citations de personnages sont extraites directement de la série télévisée.

■ Prérequis de talent :



certaines cartes d'actions requièrent d'un personnage d'obtenir un talent spécifié avant qu'elles puissent être jouées. Quand elles sont jouées les cartes d'actions peuvent arriver à tout endroit et à tout moment dans le jeu comme il l'est indiqué par la puissance de l'effet de la carte.

■ Case d'effet :



cette case décrit exactement ce que l'action fait et quand elle survient.

■ L'utilisation de vos talents :



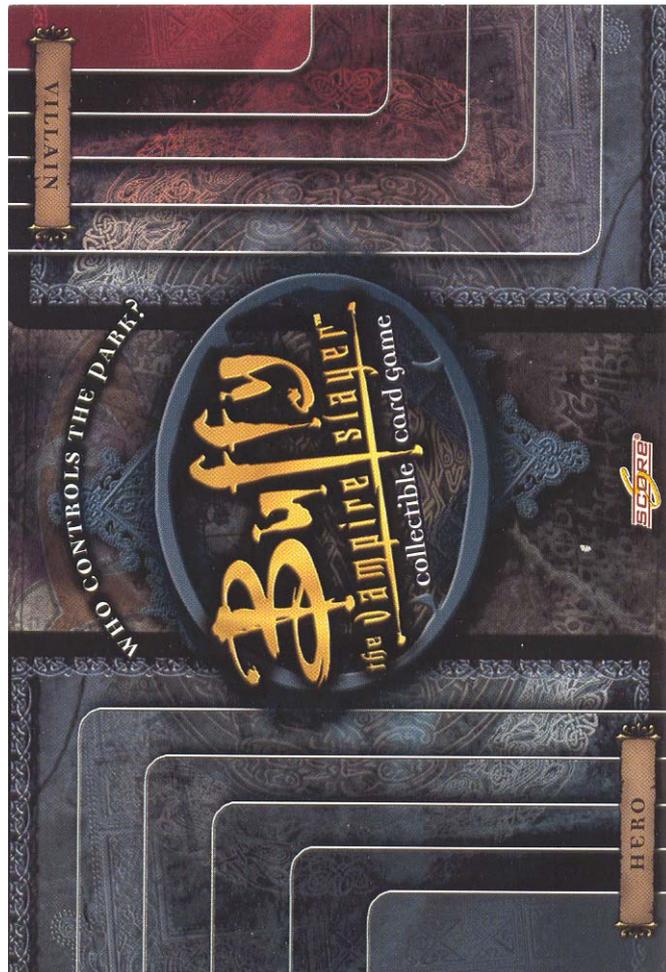
les talents peuvent être utilisés pour vaincre des combats et des défis de même que de rendre des défis plus difficiles pour vos adversaires.

II. Installation de la carte de Sunnydale



Organisation de la ville de Sunnydale

1. cartes d'essence
2. suivi des points de destinée
3. pile de carte de défis
4. livret de règle
5. pile de cartes de ressources
6. pile de cartes de défausse
7. la crypte



8. compteur du parc
9. cartes de jour ou de nuit

Contenu

1. commencez à connaître vos cartes, pages
2. installation de la carte de Sunnydale, pages
3. se préparer à jouer, pages
4. la séquence de jeu, pages
5. la séquence de jeu expliquée
6. la synthèse de tout
7. les types de cartes expliqués, pages
8. règles multijoueurs, pages
9. glossaire

III. Se préparer à jouer

S'installer pour jouer au jeu de cartes Buffy la tueuse de vampires est facile. Suivez seulement ces simples directives pour vous préparer à jouer.

1. **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.

2. **Séparez vos cartes de localisation.** Vous pouvez avoir de 0 à 8 cartes de localisation, au début de la partie mais vous pouvez en jouer seulement 4.
3. **Placez votre pile de cartes de ressources sur la zone indiquée du tapis de jeu.** Il y a aussi une zone pour la crypte et la pile de cartes de défausse.
4. **Placez la carte d'essence de votre principal personnage à son endroit près de l'indicateur de points de destinée.**
Placez aussi la carte de votre principal personnage sur l'une de vos localisations à Sunnydale.
5. **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 faisant tourner une bouteille horizontalement ou tout autre moyen. Vous pourrez y réfléchir.
6. **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.
7. **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 !

IV. Séquences de jeu pour un tour complet.

Ce sont les étapes pour chaque tour. Elles forment la trame pour jouer. Vous pouvez aussi les trouver imprimées sur le tapis de jeu. Tous les joueurs passent par ces étapes simultanément. Le joueur actif commence le premier à chaque étape. Prenez seulement les étapes, une à la fois et vous ne pouvez pas vous tromper.

1. **Phase de prologue :** Jouez un défi à Sunnydale. Si vous ne pouvez pas jouer votre défi, placez-le sur le bas de votre pile de cartes de défis, et à la fin de l'étape, retournez le haut de la carte de votre pile de cartes de défis à l'endroit.
2. **Phase de tirage de cartes :** défaussez un nombre quelconque ou toutes les cartes de votre main et tirez jusqu'à avoir une main complète de 5 cartes.
3. **Phase de rafraîchissement :** rafraîchissez tous vos personnages fatigués.
4. **Phase de mouvement :** déplacez vos personnages autour de Sunnydale.
5. **Phase de ressources (les phases suivantes sont effectuées dans n'importe quel ordre)**
 - A. Placez des personnages de soutien dans le jeu.
 - B. Effectuez l'ascension des niveaux de votre personnage.
 - C. Jouez vos compétences
 - D. Jouez vos objets
 - E. Echangez vos objets
 - F. Ressuscitez votre personnage principal.

6. **phase de conflit** : choisissez de combattre, de surmonter un défi ou de passer.
 - A. **Phase de combat**
 - a. **Choisissez** le personnage à combattre. Le défenseur peut faire intervenir un double qui fait des cascades et l'assiste .
 - b. L'attaquant et le défenseur à la fois, **tirent** 5 cartes.
 - c. **Bataille !**
 - d. **Résolution de la bataille**
 - e. **Défaussez** jusqu'à avoir 5 cartes
 - B. **Phase de défi.**
 - a. **Choisissez** les personnages et le défi auxquels ils feront face.
 - b. Le personnage faisant face au défi, **tire** 5 cartes et le défenseur tire 3 cartes
 - c. **Combattez** le défi !
 - d. **Résolution**
 - e. **Défaussez** jusqu'à 5 cartes.
7. **Fin de la phase** : retournez le marqueur de carte jour/nuit. Le joueur à la gauche est maintenant le joueur actif.