

V. La séquence de jeu expliquée

1. Phase de prologue

Placez une carte de défi en jeu soit, sur une de vos localisations ou sur une localisation de votre adversaire.



Vous devez jouer le défi, s'il peut être joué quelque part à Sunnydale. Si vous ne pouvez pas jouer un défi, alors il doit être placé sur le bas de la pile de carte de défi et vous retournez immédiatement la première carte de défi en dessous. Vous ne commencez pas à jouer un défi pour ce tour.

Il ne peut pas y avoir de défi double à Sunnydale. Ainsi, si votre adversaire vous bat en sortant son défi avant que vous ne l'ayez fait, vous devez aller à sa localisation et essayer de le battre. On peut jouer des défis sur des espaces de jeux qui n'ont pas de carte de localisation si le défi n'est pas d'une localisation spécifique.

Si un défi doit être joué à une localisation spécifique, et si cette localisation a déjà un de vos défis en jeu, vous ne pouvez pas jouer votre nouveau défi.

Chaque joueur peut placer en jeu un défi à chaque localisation. Voir le diagramme ci-dessus.

2. Phase de tirage de cartes

Si vous avez plus de 5 cartes dans votre main, la première chose que vous faites dans le tirage de cartes est de défausser jusqu'à obtenir 5 cartes. Ensuite, vous pouvez défausser une ou toutes vos cartes restantes que vous êtes en train de tenir et tirez jusqu'à ce que vous ayez une main complète de 5 cartes.

Si vous êtes à court de cartes dans votre pile de cartes de ressources, lorsque vous tirez vos 5 cartes, alors gardez les cartes que vous avez, remélangez votre pile de cartes de défausse à l'intérieur de votre pile de cartes de ressources et tirez le reste. Si pour une raison stupide vous n'avez pas de carte dans votre pile de défausse et pas de carte dans votre pile de ressources, alors vous ne pouvez pas tirer de carte et vous êtes bien coincé, continuez simplement à jouer.

3. Phase de rafraîchissement

Rafraîchissez toutes vos cartes fatiguées vers la position rafraîchie, ceci est fait en les tournant depuis la position horizontale à la position verticale. (*Quand un*

personnage se fatigue, vous tournez sa carte depuis la position verticale à la position horizontale).

4. Phase de mouvement

Vous pouvez déplacer de multiples personnages autour de Sunnydale durant cette phase. Les joueurs à tour de rôle déplacent les personnages et/ou passent jusqu'à que les deux joueurs passent. Vous n'êtes pas obligé de déplacer des personnages durant cette phase. Les personnages fatigués ne peuvent pas se déplacer à moins qu'ils soient rafraîchis. Les vampires peuvent seulement se déplacer quand il fait nuit. Quand il fait nuit, ils peuvent se déplacer de deux localisations par tour, mais ils peuvent se déplacer seulement d'un seul espace à la fois.

Les non vampires peuvent se déplacer une fois par tour que ce soit le jour ou la nuit. Vous pouvez vous déplacer au parc de Sunnydale depuis n'importe quel endroit sur le plateau de jeu ou vice versa, ou vous devez vous déplacer à une localisation adjacente. Si vous vous déplacez à une localisation de l'adversaire depuis le parc de Sunnydale, vous devez fatiguer votre personnage quand il arrive. Se déplacer à une localisation adjacente ne fatigue pas un personnage.

EXEMPLE : c'est la nuit et Spike se déplace depuis la carte *Natural History Museum* (*le Muséum d'histoire naturelle*) jusqu'au parc de Sunnydale. Buffy court depuis la carte *Hospital* (*l'hôpital*) jusqu'au parc de Sunnydale. Buffy ne peut plus se déplacer ce tour. Spike, parce qu'il est un vampire, se met à se déplacer une fois de plus, et se déplace d'un espace pour rôder dans la carte *Streets of Sunnydale* (*les rues de Sunnydale*) . Comme c'est une localisation de l'adversaire et qu'il venait du parc de Sunnydale, Spike devient fatigué et sa carte est tournée sur le côté.

Si vous ne déplacez pas un personnage, vous passez . Quand les deux joueurs passent de façon consécutive, la phase est terminée.

5. Phase de ressources

Durant cette phase vous préparez vos personnages pour ce qui va se passer ultérieurement. Vous pouvez :

- placer des personnages en jeu,
- effectuer l'ascension de vos personnages vers des niveaux plus hauts
- donner à vos personnages, des objets et des compétences
- échanger des objets entre les personnages et ressusciter votre principal personnage si elle ou lui se trouve dans votre pile de défausse du fait de la perte d'un combat.

• **Placez un personnage de niveau 1 en jeu** . Vous pouvez placer un personnage partout sur l'une de vos localisations même s'il n'y a pas une carte de localisation à cet endroit.

• **L'ascension** . Les personnages effectuent une ascension pour gagner des niveaux . Pour que l'ascension survienne vous avez besoin d'avoir le prochain niveau de personnage ultérieur dans votre main, et vous devez remplir les conditions de destinée de la carte. Une fois que ceci a été fait, placez cette carte sur le haut de

vosre personnage principal, voilà ! Maintenant il est nouveau et amélioré avec des éclats bleus ! Vous pouvez également faire une ascension pour les laquais, les compagnons, les héros et les vilains aussi. Chaque personnage peut seulement effectuer une ascension une fois par tour.

EXEMPLE : Buffy est prête pour effectuer une ascension. Elle a rempli son exigence de destinée de 4 points de destinée enregistrée sur sa carte de niveau 2. Si vous avez Buffy de niveau 2 dans votre main, placez la carte Buffy de niveau 2 au dessus de la carte Buffy de niveau 1 et elle est vraiment meilleure que jamais.



BUFFY SUMMERS

186

3

0

2

2

I

slayer - hero

HUMAN. Whenever BUFFY is fighting an opponent's Main Character, she gains +1 Butt-Kicking.



Visit BTVSCCG.com



TM & © 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved ©2001 Score



- **Jouer les cartes de compétence et d'objets sur les personnages.** Chaque personnage peut apprendre une nouvelle compétence par tour. Une fois que la carte est mise en jeu, la compétence va partout avec le personnage. Quand vous donnez à un personnage une compétence, vous fatiguez le personnage qui la reçoit pour ce tour. Si un personnage est déjà fatigué vous ne pouvez pas lui donner une compétence. Gardez vos cartes de compétence et les autres cartes attachées sous la carte de personnage choisi pour une référence facile.

- **L'octroi d'objets aux personnages :** les objets (items) sont placés en jeu durant cette étape. Les personnages peuvent porter deux objets chacun. Vous pouvez donner plus qu'un objet à un personnage durant une séquence de tour, mais vous ne pouvez pas leur en donner deux en même temps.

EXEMPLE : disons que vous donnez à Buffy une carte Crossbow (arbalète). Ensuite vous attendez que votre adversaire, soit joue une carte, soit passe. Ensuite vous donnez à Buffy l'autre carte Crossbow (arbalète) pour une action double fois vibrante. Les personnages peuvent recevoir des objets même s'ils sont fatigués.



Votre personnage a-t-il déjà les mains pleines avec deux objets et vous venez juste de tirer la mère de toutes les haches de pompiers (fire axes) ? Pas de problème, vous pouvez faire progresser les objets directement depuis votre main. Prenez simplement l'objet depuis votre main, donnez-le à votre personnage et défaissez l'objet précédent. Les objets ne fatiguent pas les personnages quand ils leur sont donnés.

Echange d'objet entre les personnages. Même si cela n'implique pas de jouer une carte de votre main, cette action compte comme si vous jouiez. Note : les personnages qui s'échangent des objets doivent être dans la même localisation au même moment pour échanger les objets. Chaque objet peut seulement être échangé une fois par tour.

EXEMPLE : Buffy va se battre contre Nathalie French . Willow est à la même localisation et vient juste de parvenir à avoir une carte Bat sonar (sonar de chauve souris) dans son sac à main . Prenez la carte Bat sonar (sonar de chauve souris) de Willow et donnez-la à Buffy. C'est maintenant le tour de votre adversaire.



Ressuscitez votre principal personnage . Si votre principal personnage est démolé dans un combat et réduit à un tas de cendre dans votre pile de défausse, vous pouvez maintenant le retirer et le remettre dans votre main. Vous pouvez placer votre principal personnage à votre prochain tour dans l'une des quatre localisations de Sunnydale.

Vous pouvez choisir de passer cette étape si vous le désirez. Quand les deux joueurs passent consécutivement, l'étape se termine.

6. Phase de conflit

Ici vous pouvez choisir d'attaquer un défi, de combattre ou de passer. Il n'y a pas d'ordre dans lequel vous pourriez commencer. Il est possible d'effectuer des combats multiples, de passer plusieurs fois et de surmonter les défis multiples dans cette étape.

a. Phase de combat

a) Choisissez un personnage à la même localisation pour combattre.

Déclarez lequel de vos personnages attaque qui. Votre adversaire peut avoir un autre personnage frais dans la même localisation qu'il fait combattre comme un double combattant pour la personne à qui vous avez fait appel. Ceci fatiguera le personnage qui interviendra, résultant dans une baisse de tous ses talents de 1.

b) Les deux joueurs maintenant tirent 5 cartes .

c) Bataille !

Le joueur qui attaque commence toujours le combat. Ainsi, si vous y allez le premier, vous annoncez votre niveau actuel de talent de butt-kicking (combat) en additionnant chaque talent de combat sur les cartes qui constituent votre personnage. Après, vous pouvez mettre de côté une carte pour renforcer votre talent de butt-kicking (combat) ou passer. Si le personnage défenseur a un talent de combat plus bas que le vôtre, il peut utiliser ses compétences, des objets et des cartes d'action de sa main pour renforcer son talent de combat (Butt kicking) . Souvenez-vous que vous ne pouvez seulement jouer qu'une carte à la fois. Cela peut prendre plusieurs tours à votre adversaire pour atteindre votre niveau de talent de butt-kicking (combat) ou vice versa . Si vous n'avez pas de carte pour jouer durant ces rounds, dites seulement « je passe ».

Note : vous ne pouvez pas utiliser les pouvoirs des cartes d'objets, de compétences et d'action quand vous les utilisez pour renforcer des talents.

Si les défenseurs peuvent égaler ou excéder votre talent de butt-kicking (combat), alors vous devez augmenter votre talent de butt-kicking (combat) ou risquer de perdre le combat. Celui-ci continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

d) Résolutions : finalisez les talents. Le gagnant d'un combat obtient 1 point de destinée.

■ S'il y a un match nul, les deux personnages meurent et vont dans leur pile de défausse. Aucune destinée n'est gagnée.

■ Si un personnage principal meurt durant le conflit, le gagnant gagne encore son point de destinée et le personnage principal perdant perd un point de destinée. Si un personnage de soutien meurt, aucun point de destinée n'est perdu.

■ Si un personnage principal meurt dans un match nul, alors le personnage principal perd néanmoins un point de destinée.

■ Si le personnage attaquant gagne, il est fatigué après le combat. Si le défenseur gagne, il reste frais comme un citron et prêt à combattre de nouveau.

e) Défaussez jusqu'à 5 cartes : après que le combat soit résolu, les joueurs défaussent jusqu'à avoir 5 cartes s'ils ont plus que 5 cartes dans leur main.

Exemple : vous êtes en train de jouer Giles et vous vous opposez à un laquais qui a choisi de vous attaquer. Giles actuellement a 0 de talent de butt-kicking (combat) et la carte The pack (la bande ,) c'est-à-dire le laquais a 4.



Ainsi, vous jouez une carte d'action qui a deux points de butt-kicking (combat), dans une pile séparée que nous appellerons une pile de talents. Votre adversaire choisit de passer. Alors vous jouez un objet pour un talent de butt-kicking (combat) de +1 et votre adversaire passe de nouveau.

Maintenant vous jouez une autre carte d'action qui a une valeur de butt-kicking (combat) de +2 et vous êtes en avance de 1 point. Votre adversaire joue un objet pour +1 et vous êtes à égalité. Vous jouez une carte d'action avec un butt-kicking (combat) de +2 . Votre adversaire est à bout de butt-kicking (combat) et il passe. Vous avez maintenant deux points d'avance et vous passez, gagnant la rencontre. Comme vous étiez le défenseur, vous ne fatiguez pas votre personnage et vous gagnez un point de destinée pour avoir gagné la rencontre. Après, vous déplacez votre " pile de talents " vers la pile de défausse.

b. Phase du défi

a) Choisissez les personnages et le défi. Choisissez quels personnages se battront contre ce défi. Les personnages à la même localisation peuvent se mettre à plusieurs contre un défi et combiner tous leurs talents. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser chaque personnage à la même localisation. Certains peuvent juste regarder les autres faire le travail. Cordélia est spécialement bonne pour ça.

b) Le combattant du défi tire 5 cartes et le défenseur tire 3 cartes

c) La bataille contre le défi.

En théorie vous n'êtes pas en train de vous battre contre une personne mais plutôt à une situation. Premièrement, trouvez les pré-requis de talents sur votre défi et additionnez les talents de vos personnages pour voir de combien vous êtes proches. Les joueurs attaquant le défi commencent. Maintenant vous jouez des cartes d'objets, d'actions et de compétences dans la pile de talents depuis votre main pour renforcer vos talents jusqu'à ce qu'ils satisfassent au pré-requis du défi. Votre adversaire peut utiliser les cartes dans sa main pour augmenter les valeurs sur le défi lui-même.

d) Résolution : Additionnez toutes les valeurs de talents. Quand vous égalisez ou possédez tous les pré-requis des talents, le défi est surmonté et vous obtenez les points de destinée. Ensuite, mettez le défi dans la crypte appropriée et déplacez vos piles de cartes de talents vers la pile de défausse. Si vous perdez, le défi reste sur la table et vous perdez un point de destinée. Un match nul signifie que l'attaquant surmonte le défi.

Fatiguez tous les personnages attaquant travaillant sur le défi, qu'ils aient réussi ou pas.

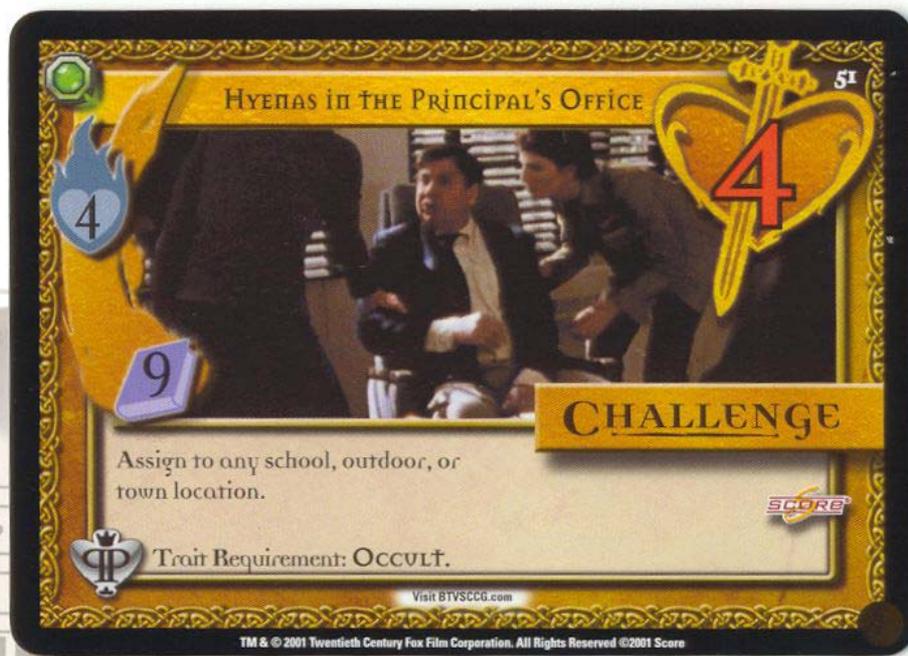
e) Défaussez jusqu'à avoir 5 cartes.

Après que le défi soit résolu, les deux joueurs défaussent jusqu'à avoir 5 cartes s'ils ont plus de 5 cartes dans leur main.

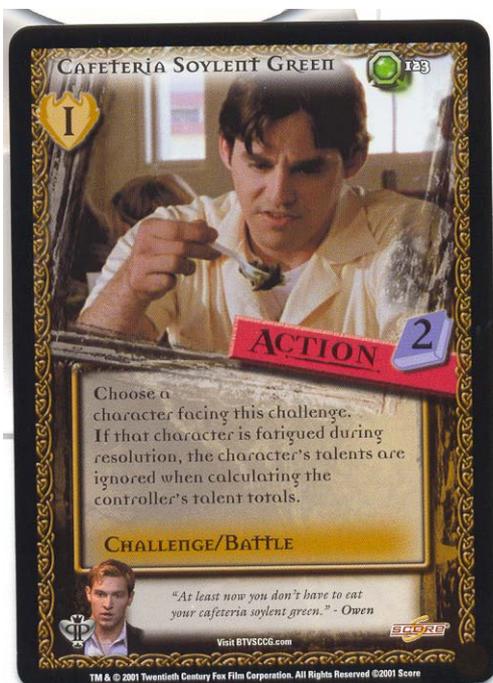
EXEMPLE : Willow et Cordelia sont confrontées au défi Hyenas in the Class room (les hyènes dans la salle de classe) qui requiert 4 points de charme et 9 points d'intelligence (smart) pour l'accomplir.

Leur talent combiné actuel est de 4 points de charme et 7 points d'intelligence (smart).





Vous déclarez qu'elles essaient de surmonter le défi et elles tirent 5 cartes. Votre adversaire en tire 3. Willow et Cordelia mettent de côté la carte « Cafeteria Soylent green » (le soleil vert de la cafétéria) pour deux points de smarts (d'intelligence) . Elles sont maintenant à égalité avec le défi. L'adversaire pose la carte « Dig up the corpse » (déterrement des corps) et augmente le pré requis de charme de 2.



Willow et Cordelia maintenant jouent la carte « Self referential humor » (autodérision) et additionnent ses deux points de charme et sont de nouveau à égalité .

L'adversaire place la carte « Cafeteria Soylent green » (le soleil vert de la cafétéria) et ajoute le montant d'intelligence (smart) nécessaire de 2 .



Maintenant Willow et Cordelia jouent la carte « Demon theory » (théorie du démon) qui ajoute deux points d'intelligence (smart) et se mettent à égalité avec le défi.



Votre adversaire n'a plus de carte qui puisse renforcer, soit l'intelligence (smart), soit le charme et passe. Willow et Cordélia passent et comme elles ont égalisé le montant nécessaire du défi, elles gagnent les 4 points de destinée . Vous et votre adversaire maintenant défaussez vos piles de cartes de talents et les valeurs de talent de Willow et de Cordélia retournent à leur niveau antérieur et elles se fatiguent toutes les deux.

7. Phase finale

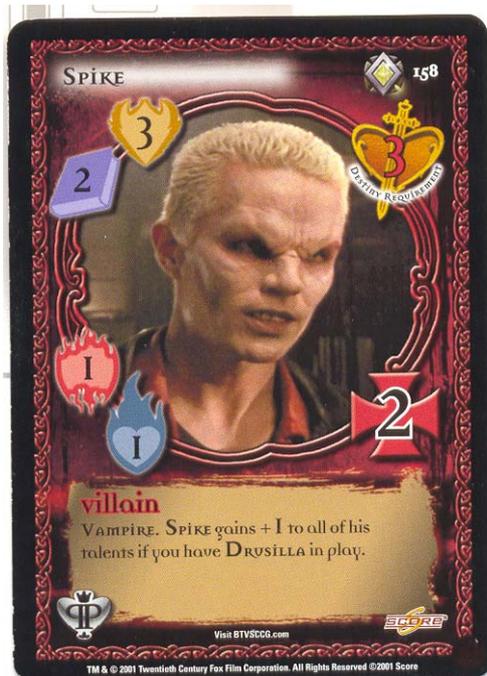
Tournez la carte jour/nuit pour signaler la fin du tour. Le joueur actif est maintenant la personne à la gauche de l'ancien joueur actif.

Comment le fait de passer de façon consécutive fonctionne à l'intérieur de la séquence de jeu ?

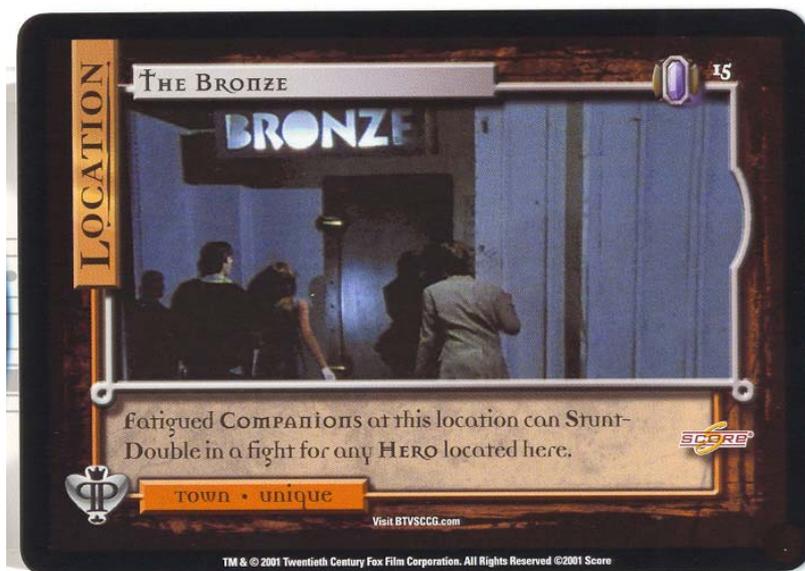
Quand les deux joueurs passent de façon consécutive, vous allez à la prochaine étape ou prochaine phase du jeu. Ceci peut être un peu confus pour les nouveaux joueurs à l'intérieur de l'étape de conflit parce qu'il y a des phases de jeux à l'intérieur de l'étape de conflit elle-même. Dans cette étape les joueurs peuvent avoir des multiples défis et combats, chacun alternant l'un après l'autre.

Chaque phase de défi et chaque phase de combat se termine quand les deux joueurs passent, résolvent et défaussent jusqu'à avoir 5 cartes. L'étape en elle-même se termine quand les deux joueurs passent. Vous êtes encore dans les nuages, alors que pensez vous d'un exemple ?

EXEMPLE: c'est le début de l'étape de conflit et vous êtes en train de jouer Spike comme votre personnage principal et votre adversaire est en train de jouer Buffy.



Vous êtes le joueur actif et vous commencez en premier. Vous décidez que Spike combat Buffy à la localisation « The bronze » (le bronze).



Spike et Buffy accomplissent le combat, vous passez consécutivement et nous diront que Buffy perd. Vous gagnez un point de destinée et Spike se fatigue. Vous êtes encore dans l'étape de conflit. Maintenant c'est le tour de votre adversaire, il choisit d'avoir Giles pour se battre contre le défi « You can trust the technopagan » (vous pouvez croire au technopaganisme) .



Il commence en premier et vous vous battez tous les deux contre le défi chacun votre tour jusqu'à ce que vous passiez consécutivement. Giles gagne et obtient un point de destinée pour Buffy.

Maintenant c'est à nouveau votre tour, c'est encore l'étape de conflit. Cette fois-ci vous avez Drusilla qui poursuit Willow au site « the Bronze » (le bronze) .



Elles se battent en conséquence et cette fois Willow gagne et Drusilla va dans la pile de carte de défausse. Willow ne se fatigue pas et gagne un point de destinée pour Buffy.

Vous et votre adversaire continuez à surmonter des défis et à vous battre jusqu'à ce qu'aucune personne ne soit concernée dans un défi ou dans une bataille et que tout le monde passe de façon consécutive. Alors l'étape de conflit est terminée. Vous pouvez aller maintenant à l'étape de fin. Le tour est maintenant terminé.