

# AIDE DE JEU

## PRINCIPES DE BASE

Toute carte jouée lors d'une phase est défaussée à la fin de celle-ci.


Si vous jouez des cartes pour produire des ressources, mais qu'il vous reste des ressources non dépensées à la fin d'une phase, elles sont perdues.


Si vous devez piocher une carte mais que votre deck est vide, vous retournez à San Andreas. Mélangez votre défausse et votre main pour former un nouveau deck.

Si votre Santé arrive à 0, vous retournez à San Andreas et devez payer autant d'Eau que de Lieux franchis pour ce retour. Si vous n'avez pas assez d'Eau, vous perdez du Cran. Une fois à San Andreas, remontez votre Santé à 3, mélangez votre défausse, votre main et votre deck pour en former un nouveau.

Si le coût d'un déplacement implique la dépense de points d'attaque mais que vous ne pouvez/voulez pas les payer, vous pouvez choisir de perdre de la Santé à la place.

**CLARIFICATIONS POUR L'UTILISATION DES RESSOURCES :** Vous pouvez jouer des cartes pour payer des coûts d'Attaque, de Mouvement, d'Eau lors des différentes phases du jeu.

 **Balles :** Vous pouvez payer des Balles depuis votre fiche de personnage ou vos objets pour générer des points d'Attaque, selon votre maîtrise des armes, **à tout moment.**

 **Mouvement :** Vous pouvez jouer des cartes ayant cette icône pour dépenser des points de mouvement et vous déplacer sur le plateau, lors de la phase de Rencontre ou d'Action, avant ou après avoir pioché ou réalisé votre Rencontre ou Action.

## CLARIFICATION DE COMPOSANTS :

Les cartes "Mort ou vif" comprennent des Primes Monstres (titre cartouche noir) et des Primes uniques (cartouche violet) mais ont le même dos. Les cartes "Recherché" sont elles recto-verso :



Monstres



Verso



Mort ou Vif uniques



Recherché

Les cartes Rencontres et Rencontres maudites ont deux icônes différentes à leur verso (cf gros plan si dessous) et une présentation différente :



Rencontres maudites



Rencontres simples



# TOUR EN DÉTAIL :

Tous les joueurs effectuent chaque phase avant de passer à la suivante.

## 1. Phase d'Improvisation

- Piochez 2 cartes Amélioration. Ajoutez-en une à votre main, défaussez l'autre.

## 2. Phase de Rencontre

*(Vous pouvez vous déplacer avant ou après avoir réalisé cette phase. Si vous dépensez des ressources pour payer le coût d'une carte Rencontre et qu'il y a un reliquat de points de mouvements, vous pouvez utiliser ce reliquat pour vous déplacer, sinon le surplus est perdu.)*

- A San Andreas : Aller au Magasin (Store : vous pouvez acheter n'importe quelle(s) carte(s) face visible et avez un "rafraîchissement" gratuit) ou Chercher un Job (ou également vendre un Job non réalisé)
- A l'extérieur : piocher une carte Rencontre ou Rencontre Maudite (si vous êtes plusieurs sur un même Lieu, vous partagez la Rencontre mais pouvez faire des choix différents)

## 3. Phase d'Action

*(Vous pouvez vous déplacer avant ou après avoir réalisé votre Action en payant le coût indiqué sur le plateau).*

Jouer des cartes pour générer des ressources et faire une des actions suivantes :

- Toucher une Prime : si la Prime est "Recherché", vous pouvez éliminer les deux faces de la carte ; si la Prime est "Mort ou vif" vous ne pouvez éliminer qu'une seule Prime. Si c'est un Monstre, vous devez accumuler les points d'attaque nécessaire dans la même Phase, ils ne sont pas conservés d'un joueur à l'autre ni d'un tour à l'autre.
- Trouver un Artefact : regardez les pions Artefacts du Lieu et les cartes correspondantes, vous pouvez en prendre une et l'ajouter à votre main. Prenez le pion également. Vous ne pouvez pas avoir deux fois la même couleur de pion Artefact dans votre espace de jeu.
- Voler un autre joueur : dépensez autant d'Attaque que 2xSanté du Personnage volé. Gagnez +2 Malédiction. Gagnez autant de Cran et d'Eau que la Santé du Personnage. Celui-ci perd 1 Santé.
- Faire une nouvelle Rencontre : renouvelez votre Phase de Rencontre.
- Camp: gagnez 1 Santé et mélangez les cartes dans votre espace de jeu, votre défausse, votre main et votre deck pour former un nouveau deck.
- Action personnelle du Personnage : vous pouvez déclencher l'effet de votre carte Personnage si cela est spécifié "**Action : ...**"

## 4. Phase d'Entretien

- Défausser : défaussez toutes les cartes utilisées et les cartes en main que vous ne souhaitez pas garder.
- Piocher des cartes: piochez des cartes jusqu'à en avoir 4 en main.
- Retourner à San Andreas : si votre deck est épuisé lors de cette phase et que vous devez piocher une carte, vous devez retourner à San Andreas et refaire votre deck.
- Déplacer les Monstres vers San Andreas : par le plus court chemin ; si deux choix sont possibles, privilégiez un chemin avec un Personnage. Si un Monstre entre dans une case occupée par un Personnage, celui-ci perd 1 Santé.
- Passer le marqueur Premier Joueur dans le sens horaire

# OBJETS

Les Objets vous donnant des ressources peuvent être épuisés (c'est à dire tournés d'un quart sur le côté) une fois par tour pour déclencher cet effet. Les Objets épuisés sont redressés à la fin du tour.

Certains Objets augmentent votre maîtrise des armes et peuvent être utilisés aussi longtemps que vous avez des Balles à dépenser.