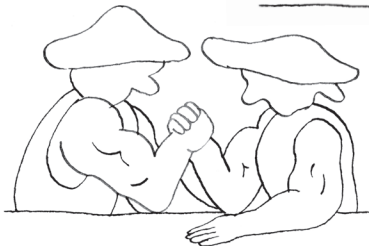


BAGARRE : RÈGLES DU JEU



• Nombre de Joueuses :

De 2 à 4, selon le nombre d'extensions jouées.
Une seule extension : 2 joueuses maximum,
deux extensions et plus : jusqu'à 4 joueuses.
Si vous êtes 2, vous pouvez jouer avec une extension
et rajouter des Péripiétés d'autres extensions pour
plus de diversité de jeu !

I • Mise en place :

1. Créez autant de piles que de types de cartes, mélangez-les et placez-les **face cachée** comme ceci : d'un côté de la zone de jeu, placez les piles de cartes Personnages, Objet, Décor et Quête. De l'autre côté, placez la pile de cartes Péripiétés et réservez deux zones de part et d'autre, qui seront destinées au Cimetière et à la Défausse. Les cartes dans le Cimetière et la Défausse sont face visible.

2. Chaque joueuse pioche une carte Quête au hasard et la place à gauche de sa Ligne d'Histoire, **face visible**. Ce sera la Quête à accomplir pour remporter la partie !

3. Chaque joueuse pioche une carte Personnage face visible. Ce sera votre Personnage Principal, et la première carte de votre ligne d'Histoire ! Si la carte a un effet d'entrée en jeu, appliquez-le au début de votre tour, **SAUF si vous êtes la personne qui commence !**

4. Distribuez 3 cartes Péripiété à chaque joueuse.

5. **La partie peut commencer !**

II • Déroulement d'une partie :

Les joueuses jouent chacun.e leur tour, la.e plus bavard.e commence.

À chaque tour, vous pouvez jouer une carte Péripiété. Vous pouvez appliquer ses effets à votre Histoire ou à celle de vos adversaires. Les effets qui disent «piochez» ou «jouez» signifient que vous pouvez rajouter la carte à votre Histoire.

Si une ou plusieurs cartes devaient arriver dans votre Histoire, rajoutez-les dans l'ordre d'arrivée à votre Ligne d'Histoire, de gauche à droite. Si ces nouvelles cartes ont également des effets, appliquez-les dans leur ordre d'arrivée. **Il n'y a pas de limite de nombre de cartes dans votre ligne d'Histoire !**

Une fois la carte Péripiété jouée et ses effets appliqués, elle est placée dans la Défausse. Si la pioche Péripiété est épuisée, mélangez les cartes Péripiétés de la pile Défausse et formez avec ces cartes une nouvelle pile Péripiété (face cachée).

À la fin de votre tour, piochez une carte Péripiété pour avoir toujours 3 cartes Péripiétés en main. Quand une carte est détruite, placez-la dans le Cimetière.

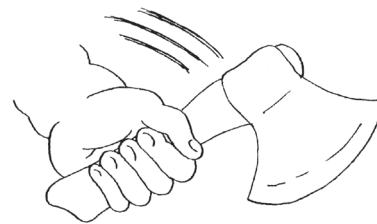
Attention : vous ne pouvez avoir que des cartes de la pile Péripiété en main et il ne peut y avoir que des cartes Péripiété dans la pile de défausse !

III • Conditions de victoire :

Pour gagner, vous devez remplir les conditions de votre Quête **et avoir dans votre Ligne d'Histoire au moins un Décor, un Objet et un Personnage.**

Si vous remplissez ces conditions, vous pouvez réclamer la victoire à la fin de votre tour, une fois que tous les effets des cartes Péripiétés jouées par vous ou adversaire sont résolus !

Pour réclamer la victoire, nous vous invitons à raconter l'Histoire que vous avez mis en place pour accomplir votre Quête, car ce jeu est avant tout un prétexte pour raconter des histoires ;)



Quête impossible : Au début de votre tour, si vous jugez votre quête impossible à résoudre (parce que l'Objet, le Décor ou le Personnage de la Quête a été détruit ou qu'il est dans l'Histoire de votre adversaire, par exemple), vous pouvez choisir de changer de Quête. Mais attention, les grandes décisions impliquent toujours quelques sacrifices : afin de partir léger vers vos nouvelles aventures, vous devrez vous délester d'une des cartes de votre Histoire !

Placez la carte Décor, Objet ou Personnage de votre choix dans le Cimetière, puis piochez une nouvelle carte quête et placez-la par dessus votre Quête précédente.

Votre tour se déroule ensuite normalement.



IV • Actions Spéciales

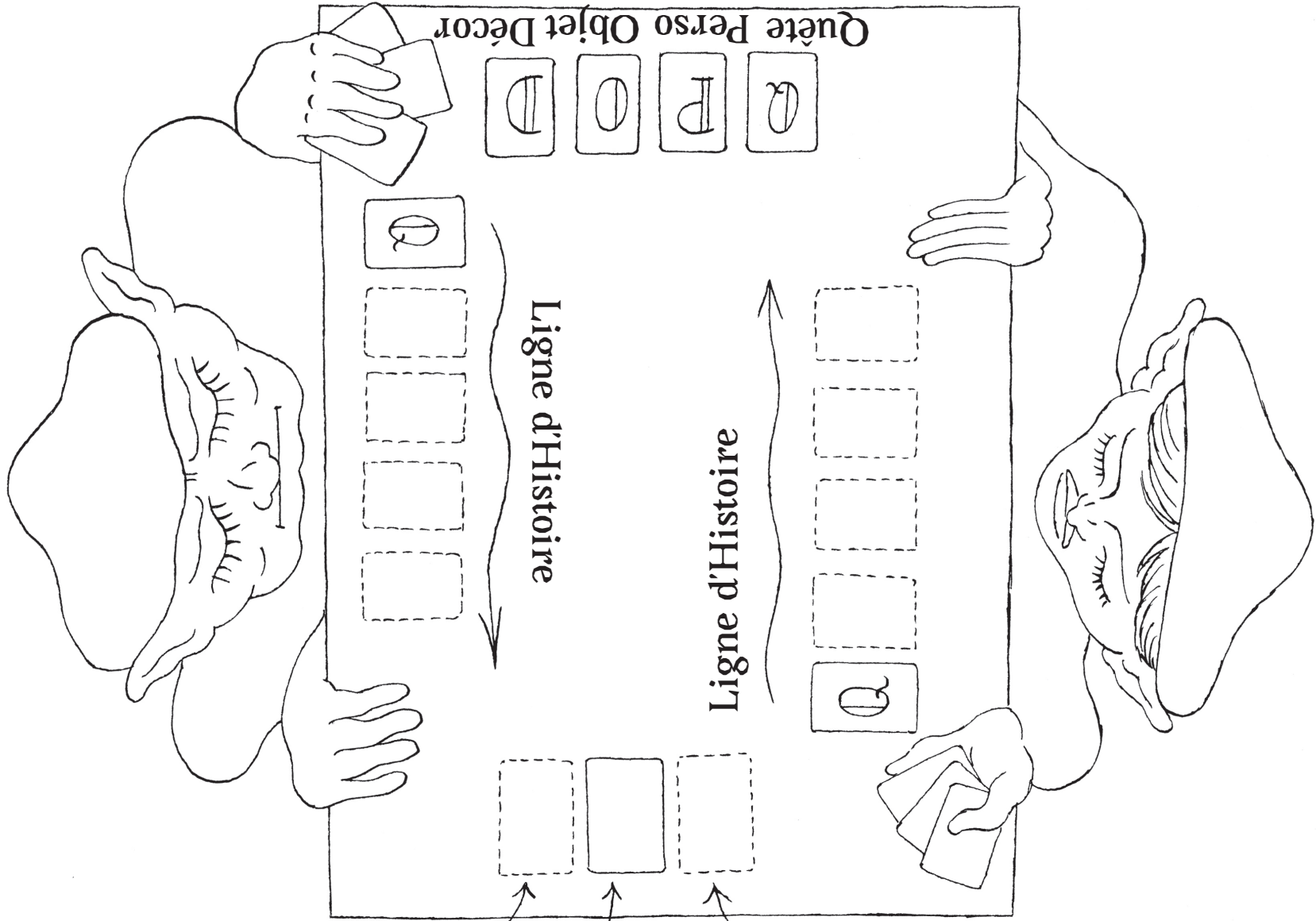
Interruption : Pendant le tour de votre adversaire, vous pouvez intervenir et jouer une carte Péripiété dont l'effet s'applique en priorité par rapport aux effets des cartes de la personne dont c'est le tour.

Après avoir fait ceci, piochez une nouvelle carte Péripiété pour avoir à nouveau 3 cartes en main et **passez votre prochain tour.**

Exemple 1 : votre adversaire ajoute dans son Histoire un *Musicologue*, qui a un effet d'arrivée en jeu. Vous pouvez jouer un *Vieillessement Accélééré* en interruption pour le détruire. Votre *Vieillessement* se résoudra en premier et détruira le *Musicologue* dès qu'il est arrivé en jeu. Néanmoins, vu qu'il sera QUAND MEME arrivé en jeu (même s'il ne sera pas resté bien longtemps), l'adversaire qui l'a mis dans son Histoire pourra bénéficier de son effet d'arrivée.

Exemple 2 : votre adversaire joue une *Fleur d'Apesanteur* qui peut copier l'effet d'entrée en jeu d'une carte quand elle arrive. Votre adversaire n'a qu'un *Alien Philanthrope* dans son Histoire. Vous avez une Péripiété capable de détruire l'*Alien*. Si vous la jouez en interruption quand la *Fleur* entre en jeu, votre Péripiété détruira l'*Alien* en premier, puis votre adversaire pourra appliquer l'effet d'entrée en jeu de la *Fleur d'Apesanteur*, qui n'aura dans ce cas précis plus aucune carte à copier et sera donc beaucoup moins menaçante.

Exemple 3 : votre adversaire déclare la fin de son tour et a toutes les conditions réunies pour remporter la partie. Vous pouvez au moment où iel réclame la victoire jouer une Péripiété en interruption, pour lui enlever par exemple une carte nécessaire à sa victoire, et ainsi prolonger la partie !



Quête Perso Objet Decor

Ligne d'Histoire

Ligne d'Histoire

Défausse

Cimetière

Cartes Péripéties