

### 5 PHASES À CHAQUE TOUR :

1. PIOCHE
2. PRODUCTIONS
3. ACTIONS
4. POINTS DE VICTOIRE
5. FIN DE TOUR

### ACTIONS :

- Piller un Lieu
- Etablir une Coopération
- Rattacher un Lieu
- Reconstruire un territoire
- Jouer un nouveau Leader / Changer le Leader actuel
- Défausser 2 cartes et piocher une carte de la pioche
- Envoyer un travailleur pour travailler dans un territoire
- Envoyer un travailleur dans un territoire adverse
- Envoyer des travailleurs pour retravailler dans un territoire
- Envoyer 2 travailleurs pour 1 ressource
- Effectuer l'action spéciale du Leader (seulement applicable pour la carte Leader "Baby Swift")



**ACTION**



**1. ACTION** (un symbole Travailleur en bas et un symbole Travailleur barré en haut).

Pour utiliser cette action il faut dépenser un jeton Travailleur (le joueur place un de ses jetons travailleurs sur la carte pour indiquer que l'action a été utilisée).



**PRODUCTION PUBLIQUE**



**2. PRODUCTION PUBLIQUE** (un symbole Usine en bas et un symbole Travailleur en haut).

Ces cartes produisent des Ressources gratuites pour leur propriétaire (à chaque tour lors des phases de Production).

Les autres joueurs peuvent dépenser leurs jetons Travailleur afin d'effectuer la production de la carte (à chaque tour lors de la phase d'Actions).



**PRODUCTION PRIVÉE**



**3. PRODUCTION PRIVÉE** (un symbole Usine en bas et un symbole Travailleur barré en haut).

Ces cartes produisent des Ressources gratuites pour leur propriétaire (à chaque tour lors des phases de Production).

Les autres joueurs ne peuvent pas dépenser leurs jetons Travailleur dessus.



**CAPACITÉ**



**4. CAPACITÉ** (un symbole Usine barré en bas et un symbole Travailleur barré en haut).

Ces cartes ne produisent pas de Ressources, ne permettent pas d'action mais possèdent une capacité spéciale permanente.

### RESSOURCES :



- Ferraille



- Arme



- Essence



- Matériaux de construction



- Ressource universelle  
(la ressource que vous voulez)

### AUTRES JETONS :



- 1 Travailleur



- Portée de Rattachement



- Portée de Coopération



- Portée de Pillage



- Portée universelle

### POINTS DE VICTOIRE :



- 1 jeton Point de Victoire d'une valeur de 1



- 1 jeton Point de Victoire d'une valeur de 2

### CARTES :



- Usage unique. Vous ne recevez les ressources de cette carte qu'une seule fois : au moment de la jouer.



- À conserver. Les Ressources sur cette carte ne sont pas défausées à la Phase 5 (elles peuvent être cumulées entre les différents tours).



- N'importe quelle carte de la main d'un joueur



- La carte du dessus de la pioche



- Butin



- Accord



- Butin ou Accord



- Type de cartes  
Note : pour construire un territoire sur un autre il faut que les deux cartes possèdent au moins un symbole Type de Carte en commun.



Note : Les cartes possédant le Type de Carte "Ressource Universelle" ne font pas référence aux 4 Ressources mais uniquement aux Cartes possédant le Type "Ressource Universelle".



- **Carte de Production.** Ces cartes produisent des Ressources à chaque phase de Production.

Après Rattachement ou Reconstruction, placez-les à droite de votre Carte Base.



- **Nécessite un Travailleur.** Un joueur doit dépenser un jeton Travailleur pour utiliser cette carte.



- **Territoire Privé.** Les adversaires ne peuvent pas envoyer de Travailleurs pour utiliser cette carte.



- **Territoire avec symbole Capacité.** Les Capacités de ce Territoire sont toujours actives et ne nécessitent pas de Travailleur pour les activer.



- **Distance d'un Lieu.** Lorsqu'un joueur souhaite effectuer une action de Pillage, de Coopération ou de Rattachement, il doit s'assurer que la Portée correspondante soit supérieure ou égale à la valeur de Distance requise (1, 2 ou 3).



- **Distance d'un Leader.** Un Leader peut être mis en jeu sans avoir à jouer de cartes Contact ou de jetons Contact.

## CAPACITÉS DES CARTES LIEU :



- Ajout de 3 emplacements pour des Accords et/ou Butins

*Note: Le propriétaire de cette carte peut donc mettre derrière cette carte n'importe quelle combinaison de Butin/Accord.*



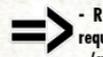
- Défausser X pour obtenir Y



- Chaque Carte de ce type dans votre zone de jeu donne X

*Note : ceci s'applique à toutes les cartes jouées dans votre zone de jeu avant ou après celle-ci.*

*Note : au niveau des Points de Victoire il y a une limite de 3 jetons Point de Victoire maximum par carte (règle des "3 emplacements").*



- Remplir les conditions requises X pour obtenir Y (symbole seulement utilisé par les Leaders)

## CAPACITÉS DES LEADERS :

BORGO LE TOUT PUISSANT - obtient 1 PV après avoir effectué une action de Pillage.  
PETE LE RAT - obtient 1 PV après avoir effectué une action de Coopération.

JUNKIE JOE - obtient 1 PV après avoir joué une carte de Type "Ferraille".  
BELLE NITRO - obtient 1 PV après avoir joué une carte de Type "Essence".

TOMMY THE GUN - obtient 1 PV après avoir joué une carte de Type "Armes".

UNCLE HAMMER - obtient 1 PV après avoir joué une carte de type "Matériaux de Construction".

MR PRESIDENT - obtient 1 PV après avoir effectué une action de Reconstruction.

BABY SWIFT - sa Capacité est une action. Elle ne nécessite pas de Travailleur.

Dépensez 2 cartes pour obtenir 1 PV. Cette action peut être répétée plusieurs fois par tour.



- **Dépôt de Ressources.** Jusqu'à trois jetons de Ressources peuvent être stockés dans un Dépôt de Ressources. Placer et retirer des Ressources d'un Dépôt de Ressources se fait gratuitement. Ces Ressources ne peuvent pas être volées.



- **Combinaison de Ressources.**

Un emplacement pour 3 Ressources spécifiques. Les jetons de Ressources placés sur cette carte restent dessus jusqu'à ce que la combinaison soit complétée. Durant cette période, les jetons de Ressources placés dessus ne peuvent pas être utilisés pour quelque raison que ce soit ni être volé par d'autres joueurs. Placer un jeton de Ressource sur la carte se fait gratuitement. Cependant l'action de conversion (d'une combinaison complète pour un jeton 2 PV) coûte un Travailleur.



- **Voler une Ressource.** Prendre un jeton de Ressource à l'adversaire de votre choix.



- **Reconstruction.** Effectuer une action de Reconstruction.



- **Reconstruction Universelle.** Effectuer une action de Reconstruction sans tenir compte des symboles Types de cartes sur les cartes concernées.



- À la fin de la phase de Pioche, prenez la dernière cartes révélée restante sur la table. S'il n'y a plus de carte révélée, piochez une carte de la pile de pioche.



- Lors de la phase de Pioche, vous prenez une carte de la pile de pioche au lieu de prendre une des cartes révélées.



- A la fin de la phase de Pioche, piochez 2 cartes de la pile de pioche au lieu d'une. Choisissez une de ces cartes pour l'ajouter à votre main et défaussez l'autre.



- Après avoir pris votre première carte, défaussez une des cartes révélées restantes sur la table.

