

DOCTOR WHO

BBC

CARD GAME

Introduction

Daleks, Cybermens, Sontariens... La liste des menaces est infinie et aucun lieu de l'univers n'est jamais vraiment hors de danger. Cependant, un être s'est attribué comme mission de protéger les individus sans défense, d'aider les personnes en détresse et sauver tout ce que qu'il peut sauver : un mystérieux étranger, une force de la nature qui a vu mourir sa planète, un fou dans sa boîte en métal.

Doctor Who, le jeu de carte est une aventure pleine d'actions pour trois ou quatre joueurs. Pour gagner, vous devrez utiliser votre intelligence et montrer votre courage pour :

- Défendre l'univers comme le Docteur et ses compagnons.
- Envoyer les ennemis du Docteur à la conquête de lieux que vos adversaires souhaitent protéger.
- Sauver l'univers.

Matériel

Ce livret de règles.

Quatre sets de pièces (1 par joueur), chacun composé de cinq marqueurs TARDIS et cinq marqueurs Dalek.

Un jeu de cartes (127).

Quatre cartes Lieu de départ.

Une carte Fin de jeu.

Trente jetons Temps.



Vue d'ensemble

Dans Doctor Who le jeu de carte, vous incarnez le docteur et ses compagnons dans la défense de l'univers à travers le temps et l'espace. Vous rencontrerez une variété d'ennemis que vous jouerez également afin d'envahir les lieux défendus par les autres joueurs.

Pendant la partie, les joueurs se relaient pour effectuer des actions qui impliquent des cartes. Quatre types de cartes sont disponibles :

- Les défenseurs : Le docteur, Amy Pond et River Song.
- Les Lieux : Ceux que vous souhaitez défendre ou attaquer ceux des autres joueurs
- Les ennemis : une grande variété d'aliens et leurs intentions de conquérir l'univers.
- Les Supports : des alliés gadgets et autres événements qui aideront (ou pas) le Docteur.

Le nombre d'actions que vous pourrez jouer à chaque tour dépend du nombre de cartes que vous êtes en mesure de jouer. Ceci varie en fonction des cartes que vous avez mis en réserve d'un tour sur l'autre, ainsi que des points de temps que vous dépensez. Il est important de retenir que vous ne pouvez pas avoir moins de trois cartes en main. Une fois que vous avez effectué toutes vos actions, vous devez donner vos trois cartes restantes à votre voisin de droite. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Au cours du jeu, vous allez créer un ensemble de cartes devant vous. Le plus grand nombre de ces cartes sera composé de cartes lieu que vous avez joué en bas. Les autres joueurs peuvent attaquer vos lieux avec des cartes ennemi. Derrière votre ligne, vous pouvez également garder jusqu'à deux cartes en réserve.

Voici un exemple de la disposition de jeu :



*Cartes ennemi
des adversaires.*

*Cartes du
défenseur.*

À la fin du jeu, vous marquez des points en protégeant ou que vous avez conquis. Le joueur avec le plus de points gagne la partie.

fonction des lieux que vous avez

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs Dalek et TARDIS.

Mettez de côté les quatre cartes Lieu de départ et la carte fin de jeu.

Mélangez les cartes Lieu de départ et donnez-en une à chaque joueur (s'il y a trois joueurs, placez la dernière face cachée).

Les joueurs placent leur carte devant eux, face visible. Le joueur avec la plus grosse valeur sur le lieu de départ (visible dans la barre dorée) commence la partie.



Mélangez le jeu de cartes et donnez-en cinq à chaque joueur, sauf au joueur à droite du premier joueur qui n'en prend que deux.

Prenez vingt cartes du jeu et mélangez-y la carte fin de jeu. Placez les cartes restantes au-dessus de ce paquet. Ceci forme le paquet de pioche. Pendant le cours du jeu, les joueurs auront besoin de défausser des cartes. La pile de défausse sera créée à côté de celle de pioche.

Placez les points Temps près de la pile de défausse.

Vous êtes maintenant prêt à commencer la partie.

Jouer

Le premier joueur effectue son tour. On tourne dans le sens horaire autour de la table. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu'à la fin de la partie. La partie se termine lorsque la carte fin de jeu est révélée ou qu'un joueur a posé ses cinq marqueurs TARDIS et Dalek.

Quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez. Cependant, à la fin de votre tour, vous devez passer 3 cartes de votre main au joueur à votre droite, et de manière à ne plus avoir de carte. Vous pouvez ensuite piocher deux cartes de la pioche. Le joueur à votre gauche commence alors son tour.



Les actions que vous pouvez faire sont :

- Jouer une carte lieu
- Placez une ou plusieurs cartes défenseur sur une de vos cartes Lieu.
- Placez une ou plusieurs cartes ennemi sur une carte lieu d'un autre joueur.
- Jouez une carte Support.
- Placer une carte dans votre réserve.
- Acheter des cartes avec des points Temps.
- Défausser une ou deux cartes en échange de point Temps.

Chaque action est faite entièrement et peut être effectuée plusieurs fois par tour. Normalement, vous devez terminer une action avant d'effectuer la prochaine, bien qu'il y ait quelques cartes Support qui peuvent être jouées pendant une action (ceci est clairement indiqué sur la carte).

Action – Jouer une carte Lieu

Au cours du jeu, vous créez une ligne de carte Lieu en face de vous. Vous débutez la partie avec une de ces cartes devant vous. Lorsque vous jouez une carte Lieu, vous la placez à côté d'une autre de vos cartes lieu. Vous pouvez alors prendre un nombre de points Temps indiqué sur la carte. S'il n'y a pas assez de points temps en réserve, vous les prenez à un autre joueur (vous pouvez prendre chez plusieurs joueurs).

L'autre symbole sur la carte Lieu vous indique le nombre de points de victoire qu'il rapportera à la fin de la partie.



Action – Jouer une carte Défenseur.

Il y a quatre types de cartes défenseur dans le jeu : Le Docteur, Amy Pond, Rory et River Song. Dans la même action, vous pouvez placer une ou plusieurs cartes Défenseur sur une de vos cartes Lieu. En revanche, vous ne pouvez jamais jouer deux défenseurs du même type sur la même carte Lieu.



Si vous placez une carte Défenseur sur une carte Lieu qui n'est pas attaquée, vous la placez face cachée. Assurez-vous de ne pas cacher la carte lieu. Il est important que tous les joueurs puissent voir combien de points la carte lieu rapporte.



Vous pouvez placer une carte Défenseur sur une carte lieu qui a déjà des cartes défenseurs dessus, à condition de ne pas avoir deux fois le même défenseur sur le lieu (Vous pouvez toujours regarder vos propres cartes défenseur). Une fois placée, vous ne pourrez pas retirer la carte défenseur de ce lieu (à l'exception de Rory, ceci est expliqué en détail plus tard). Vous pouvez aussi jouer une carte Défenseur sur une carte Lieu qui a un compteur TARDIS dessus.

Si vous placez une carte Défenseur sur un lieu qui est attaqué par une carte Ennemi, vous résolvez le conflit immédiatement. Notez qu'il est important que vous déclariez toutes les cartes Défenseurs avant que les cartes Ennemi ne soient révélées.

Vous trouverez comment résoudre les conflits en pages 7 et 8 de ce livret.

Action – Jouer une carte ennemi

Dans la même action vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Attaque sur un lieu appartenant à un autre joueur. Toutes les cartes ennemi doivent être du même type (Dalek est un exemple de type d'ennemi), ou qui est indiqué comme compatible avec le type d'ennemi (par exemple Robotform et le Maître).

Si vous placez vos cartes ennemi sur un lieu qui n'est pas défendu, vous la placez face cachée. Vous prenez alors un jeton Dalek et le placez sur ces cartes pour indiquer que vous contrôlez cette attaque. Les cartes doivent être placées de manière à ce qu'on distingue clairement le lieu attaqué, mais sans cacher les points de victoire qu'apporterait le lieu.

Exemple : Karen décide d'attaquer un lieu de Matt, 1940 à Londres, avec deux cartes ennemis qui sont les cybermen et Roboforms. Il s'agit d'un coup possible car Roboform peut être joué avec n'importe quel ennemi. Après avoir placé les cartes face cachée, Karen place un de ses compteurs Dalek dessus.

Vous pouvez ajouter des cartes Ennemi à une de vos attaque, tant que les cartes que vous ajoutez respectent les règles de pose (vous pouvez regarder vos cartes ennemi tant que vous voulez). Les cartes que vous ajoutez sont placées face cachée.

Notez que vous ne pouvez ajouter de carte attaque sur un lieu qui est déjà attaqué par d'autres joueurs. Vous ne pouvez attaquer vos propres lieux. Une fois placées, vous ne pouvez enlever vos cartes Ennemi d'un lieu attaqué.

Si vous placez vos cartes Ennemi sur un lieu qui est défendu par une ou plusieurs cartes défenseur, vous devez résoudre le conflit immédiatement (voir pages 7 et 8).

Si vous placez vos cartes Ennemi sur un lieu qui a un marqueur TARDIS, alors vous défaussez immédiatement ces cartes et rendez le jeton TARDIS à son propriétaire (conseil ; il est plus intéressant de retirer un jeton TARDIS avec une carte ennemi faible). Les cartes Défenseur sur le lieu restent face cachée.

Exemple : Ici Karen peut retirer un marqueur TARDIS sur le lieu National Museum en attaquant ce lieu avec une carte Saturnyns. La carte Ennemi est défaussée et le jeton TARDIS est rendu à Arthur, son propriétaire.

*Carte Lieu d'Arthur
et son marqueur
TARDIS*



*Carte Ennemi
de Karen*

Action – Jouer une carte Support

Les cartes Support peuvent avoir différents effets, ceux-ci sont décrits par le texte sur chacune d'elle. Une grande partie des cartes Support sont jouées comme une action, vous n'avez alors qu'à suivre le texte. Vous ne pouvez jamais jouer une carte Support face cachée sur une carte lieu. Les effets des cartes Support sont expliquées en détail plus tard dans cette règle.

Action – Placer une carte en réserve.

Il se peut que vous vouliez réserver des cartes pour les joueurs plus tard dans la partie. Vous pouvez utiliser cette action pour placer une ou deux cartes de votre main dans votre réserve. Une carte placée dans votre réserve doit l'être face cachée en face de vous. Vous devez vous assurer que les autres joueurs remarquent bien que ces cartes sont dans votre réserve (il ne faut pas qu'ils puissent les confondre avec des cartes défenseurs d'un lieu).

Vous pouvez reprendre autant de carte de votre réserve que vous le désirez et les ajouter à votre main à tout moment pendant votre tour. Ceci vous permet d'avoir plus de cartes à jouer. Reprendre une carte de sa réserve ne compte pas comme une action et ceci peut être fait pendant la résolution d'une autre action.

Action – Acheter des carte avec des points Temps.

Cette action vous permet de dépenser cinq points temps pour chaque carte que vous désirez acheter. Vous piochez ces cartes au-dessus du tas de pioche. Vous conservez tous les points temps non dépensés.

Action – Défausser des cartes contre points Temps

Dans cette action, vous pouvez défausser une ou deux cartes, que vous placez dans la pile de défausse. Vous prenez un point temps pour chaque ainsi carte Défaussée.

Conflit

Une fois qu'un lieu a des cartes défenseurs et des cartes ennemis, un conflit intervient. Le conflit doit être résolu dès que le joueur actif a déclaré quelles cartes il joue sur ce lieu.

Toutes les cartes ennemis et défenseurs sur le lieu sont alors retournées.

Chaque joueur prend alors les points temps des cartes (indiqués sur les cartes) pour les cartes River Song ou Anges Pleureurs (*Wheeping Angel*). Si l'attaquant révèle une carte Slitheen, il prend alors un jeton temps du défenseur s'il en a.

Toutes les cartes ennemis et défenseurs ont une valeur de force, indiquée par un nombre. Chaque partie calcule sa force (une carte Support peut éventuellement augmenter cette force) en additionnant ces valeurs.

Si la force du défenseur est plus grande ou égale à celle de l'attaque, le défenseur gagne. Toutes les cartes défenses et attaques sont alors placées dans la pile de défausse. Le défenseur place un jeton TARDIS sur la carte lieu, ce qui indique que le lieu est sous la protection du Docteur.

Exemple : Le paisible village de Leadworth est attaqué. Matt a joué une carte ennemi contre le village endormi, détenu par Karen. Pendant son tour, elle décide de jouer deux cartes défenseur pour tenter de contrer l'attaque, le Docteur et Amy Pond. Ces deux cartes et la carte ennemi de Matt sont révélées. L'ennemi se révèle être un Sontarien avec une force de 4. La force du défenseur est de 8 (le docteur vaut 5 et Amy 3), de ce fait, le Docteur et Amy ont facilement gagné le combat. Les trois cartes sont placées sur la pile de défausse. Le marqueur Dalek est rendu à Mat. Karen met l'un de ses compteurs TARDIS sur Leadworth.



Si le total de la force du défenseur est inférieur à celle de l'attaquant, alors le défenseur a temporairement perdu. Si le défenseur avec une carte Rory Williams sur le lieu au moment de l'attaque, il peut alors la reprendre en main. Toutes les cartes défense restant sont défaussées. Si l'attaque se composait de plusieurs cartes ennemis, il est alors obligé de se défausser de quelques cartes. Il doit défausser de façon à retirer le total inférieur à la défense le plus proche possible de cette défense.

Exemple : Plus tôt dans la partie, Alex a lancé une attaque avec deux cartes contre la base Bowie One, appartenant à Arthur. Ces cartes sont toujours face cachée. Arthur décide de jouer deux cartes défenseur pour tenter de les vaincre, le docteur et River Song. Les deux cartes ennemies sont révélées, il s'agit d'un Silence et de Madame Kovarian. L'effet de Madame Kovarian est de forcer River Song à passer du côté des assaillant, laissant ainsi le docteur seul, avec une force de 5, face à une force totale de 11. Cela signifie que la carte Docteur est défaussée. De plus, l'attaquant doit défausser sa carte Silence.

Carte ennemi de Alex



Carte Lieu d'Arthur



Carte Défenseurs d'Arthur



Notez que la carte Lieu n'est pas capturée par une attaque réussie au cours du jeu. La carte reste là où elle est. Ce n'est qu'à la fin du jeu que les points sont attribués pour une attaque réussie, ainsi, si vous perdez un combat en défense, vous pouvez tenter de gagner un conflit sur ce lieu plus tard dans la partie.

Fin du tour

Bien qu'en théorie vous pouvez faire autant d'actions que vous le souhaitez, dans la pratique, le nombre d'actions que vous pouvez effectuer est limité par le nombre de cartes et de points temps que vous disposez.

Vous devez terminer votre tour en passant trois cartes à votre voisin de droite, vous laissant avec aucune carte en main (même si vous en avez dans votre réserve). Une fois que vous avez fait cela, vous piochez deux cartes. Le joueur à votre gauche commence maintenant son tour. Quand il aura fini, il vous remettra trois cartes, de sorte que vous en ayez au moins cinq pour votre prochain tour.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement si au début de votre tour, vous avez vos cinq marqueurs Dalek et vos cinq marqueurs TARDIS en jeu. Vous ne faites pas votre tour. Chaque joueur calcule ses points de victoire, tel qu'expliqué ci-dessous et le vainqueur est déclaré.

La partie peut aussi prendre fin lorsque la carte fin du jeu est découverte. Une phase de fin de jeu est alors déclenchée. À la fin de cette phase, les joueurs comptent leurs points de victoire et le vainqueur est déclaré.

Si la carte fin de jeu est piochée par une action de jeu pendant votre tour, la carte est alors mise de côté et vous continuez votre tour normalement. Au lieu de piocher deux cartes à la fin de celui-ci, vous en piochez cinq.

Si la carte fin de jeu est révélée à la fin de votre tour, pendant que vous piochez vos deux cartes, vous la mettez de côté et vous complétez votre main à cinq.

La phase de fin de jeu commence alors au tour du joueur à votre gauche.

Pendant la phase de fin de jeu, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action pendant votre tour. Une fois cette action effectuée, le tour passe directement au joueur à votre gauche. Vous ne passez aucune carte à droite et ne piochez pas de carte. Vous pouvez effectuer toutes les actions décrites dans le jeu, vous pouvez également renoncer à cette action.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur ne peut plus effectuer d'action, ce qui signifie qu'il n'a plus de carte en main, ni suffisamment de points temps pour en acheter une. Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse afin d'en former une nouvelle.

Qui gagne?

Les joueurs calculent maintenant leurs points de victoire. Vous ajoutez les points pour chaque lieu qui n'est pas attaqué, c'est-à-dire chaque lieu qui n'a pas de carte Ennemi placé dessus. Vous ajoutez aussi les points des lieux que vous êtes en train d'attaquer (signalé par vos cartes Ennemi et un marqueur Dalek).

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Il n'y a pas de départage en cas d'égalité, dans ce cas, les joueurs ayant le plus de points gagnent la partie.

L'exemple sur la page suivante montre les cartes de Karen en fin de partie. Elle dispose de cinq cartes de lieu, dont deux faisant l'objet d'attaque des autres joueurs. Karen a aussi des attaques déclarées dans deux autres lieux.

Elle gagne 10 points de victoire de ses propres lieux, plus six pour les deux emplacements qu'elle attaque, ce qui lui fait un total de seize points de victoire.

Cartes Lieux de Alex



Cartes Lieux de Arthur



*Cartes
Ennemis
de Karen*

Cartes Ennemis de Alex



Cartes Ennemis de Arthur

Cartes Lieux de Karen

Explication des cartes

Bien qu'il soit noté comment les cartes fonctionnent, il n'est pas possible d'y référencer tous les cas possibles. Prenez le temps de vérifier ci-dessous pour savoir comment une carte fonctionne en cas de combinaisons.

Carte Défenseurs

River Song – Vous gagnez un point Temps quand cette carte est révélée, soit parce qu'elle était sur un emplacement qui est attaqué, soit parce qu'elle défend un emplacement attaqué précédemment.

Rory – Pour déclencher l'effet de la carte Rory, elle doit être auparavant placée sur une carte Lieu. Si cet emplacement est attaqué et que les défenseurs perdent le conflit, la carte Rory retourne dans votre main. Notez qu'il ajoute toujours sa valeur à la première défense. Vous ne pouvez placer Rory sur un emplacement qui est déjà l'objet d'une attaque, de révéler les attaquants, ensuite de récupérer Rory dans votre main.

Carte Support

Sauf indication contraire sur la carte, jouer une carte Support est une action. Normalement, celle-ci doit être défaussée après utilisation.

Sonic Screwdriver – (Tournevis sonique) Vous tournez face visible toutes les cartes attaques contre une de vos cartes lieu. Vous prenez un point Temps.

Psychic Paper – (*Papier Psychique*) L'effet est identique au Sonic Screwdriver

Visual Recognition Device – (*Dispositif de reconnaissance visuelle*) L'effet est identique au Sonic Screwdriver.

Cardiff – Lorsque vous jouez cette carte, vous la placez à côté de votre réserve. Vous pouvez désormais conserver une carte de plus dans votre réserve (ainsi, vous pourriez avoir trois cartes en réserve). L'effet peut être combiné avec Face de Boe, ce qui permet d'avoir jusqu'à quatre cartes en réserve.

The Face of Boe – (*Face de Boe*) L'effet est identique à Cardiff.

Tesselecta – Si vous perdez un conflit en tant que défenseur lorsque vous jouez cette carte, qu'elle provienne de votre main ou de votre réserve, récupérez toutes les cartes défenseurs impliquées dans le combat. Ces cartes reviennent dans votre main. Jouer cette carte ne compte pas comme une action, elle se joue pendant la résolution du conflit.

U.N.I.T. – Quand vous jouez cette carte, vous la placez face visible dans votre réserve. Elle compte comme une carte de votre réserve. Vous pouvez utiliser cette carte lorsque vous êtes impliqués dans un conflit en tant que défenseur. Si vous dépensez un point Temps, vous pouvez ajouter 1 à votre force de défense. Vous pouvez le faire après la révélation de toutes les cartes. Utiliser cette carte ne compte pas comme une action, même si la jouer l'ajoute à la réserve.

DreamLord – (*Le seigneur des rêves*) Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez retirer jusqu'à trois marqueurs TARDIS des lieux de votre choix. Les marqueurs sont rendus à leur propriétaire. Vous gagnez également deux points Temps.

Captain Jack – Quand vous jouez cette carte, vous pouvez choisir une carte Ennemi de votre choix qui attaque un de vos lieux et vous la défaussez. La carte ainsi choisie peut être face visible ou cachée.

Collecting on Debts - Cette carte a le même effet que Captain Jack,

TARDIS – Lorsque vous jouez cette carte, chaque joueur compte le nombre de marqueurs TARDIS il a en jeu. Pour chaque marqueur TARDIS, son propriétaire prend un point Temps. Le joueur qui joue cette carte gagne deux points Temps supplémentaires.

Crack in Time – (*Fissure dans le temps*) Cette carte a un effet similaire à la carte TARDIS, avec comme différence qu'on compte les marqueurs Dalek. Le joueur qui joue cette carte gagne deux points Temps supplémentaires.

Chameleon Arch – (*La montre du Docteur*) Vous pouvez détourner une attaque sur un de vos lieux vers celui d'un autre joueur.. Vous ne pouvez détourner l'attaque vers le joueur qui vous attaque, en effet, un joueur ne peut jamais attaquer un de ses propres lieux. Cela n'a pas d'importance si les cartes ennemis sont face visible ou cachées, le déplacement ne modifie pas la face des cartes. Vous ne placez pas de marqueur TARDIS sur votre lieu, vous n'avez pas eu d'attaque.

Dalek Sec – Vous gagnez automatiquement un conflit sur un de vos lieux attaqué par une ou plusieurs cartes Dalek (qui peut être Davros ou Dalek Flagship). Les cartes Ennemie doivent avoir été retournées face visible auparavant, car vous avez besoin de connaître la nature de l'attaque. Vous placez un marqueur TARDIS sur la carte lieu en question.

Jammy Dodger – Vous gagnez automatiquement une attaque contre un de vos lieux. Cela n'a pas d'importance si les cartes ennemi sont face visible ou cachée. Vous placez un marqueur TARDIS sur le lieu en question.

K-9 – Cette carte a le même effet que la carte Jammy Dodger, mais vous devez défausser une carte défenseur pour en appliquer l'effet.

Fish Fingers and Custard – (*Bâtonnets de poisson et crème Anglaise*) Quand vous jouez cette carte, vous pouvez défausser autant de carte que vous le souhaitez pour en piocher le même nombre. Vous piochez également une carte en remplacement de celle-ci, c'est-à-dire qu'elle compte dans les cartes défaussées.

Cartes Ennemis

Shadow Proclamation – Si cette carte est en jeu à la fin de la partie, la carte localisation attaquée ne marque aucun point pour l'attaquant ou le défenseur.

Weeping Angel – (*Ange Pleureur*) Vous gagnez un point Temps lorsque cette carte est révélée, que ce soit lorsque vous attaquez un lieu avec des défenseurs ou lorsqu'il est déjà sur un lieu qui est ensuite défendu.

Silurians – Tout conflit avec une carte Silurian est automatiquement gagnée par le défenseur si Amy Pond fait partie des défenseurs. Toutes les cartes Ennemi et Défenseur sont défaussées. Le défenseur place un marqueur TARDIS sur la carte lieu en question.

Davros – Vous pouvez jouer cette carte face visible sur une attaque qui contient au moins une carte Dalek (qui peut être le Flagship) et prenez le contrôle de l'attaque. Vous rendez l'ancien marqueur Dalek à son propriétaire et vous mettez un des votre à la place. Vous ne pouvez prendre le contrôle d'une attaque contre un de vos lieux. Vous pouvez jouer cette carte comme une attaque régulière, elle peut être associée aux Daleks et Dalek Flagship.

Madame Kovarian – Si l'une des cartes Défenseur est River Song, alors River Song passe immédiatement du côté des attaquants. Cette carte peut être associée aux Silences, Headless Monks, et aux Clerics. Notez que le défenseur conserve les points apportés par River Song.

Cyberking – Vous pouvez jouer cette carte face visible dans un combat qui comporte au moins une carte Cybermen et prendre le contrôle de l'attaque. Vous rendez l'ancien marqueur Dalek à son propriétaire et mettez le vôtre à la place. Vous ne pouvez jouer cette carte sur une attaque sur un de vos propres lieux. Vous pouvez jouer cette carte comme une carte Ennemi normale.

Slitheen – Lorsque vous révélez cette carte, vous prenez un point Temps au propriétaire du lieu attaqué s'il en a.

The Pandorica – Cette carte peut être associée à n'importe quelle autre carte ennemi sur une attaque. Lorsque cette carte est retournée lors d'un conflit, vous regardez avant tout si Rory est un des défenseurs. Si c'est le cas, cette carte est défaussée, ainsi que la carte Rory. S'il n'y a pas de carte Rory et qu'il y a une carte Docteur, la carte Pandorica est automatiquement défaussée.

Credit

Game designed by Martin Wallace
Production Management by Dominic McDowall-Thomas and Martin Wallace
Illustrations by Andy Hepworth, Jon Hodgson, Sam Manley, Scott Purdy and Ben Wootton
Graphic Design by Solid Colour Ltd. and Paul Bourne
Rulebook layout by Paul Bourne
Traduction en français : Cédric LANDRU pour www.jedisjeux.net (Blue)
Playtested by Simon Connolly, Brendan Wilson, Nick Robinson, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Paul Allwood, Hannah Bryan, David Stamford Beale, Richard Dewsbery, Jan Dewsbery, Lauren Dewsbery, Baycon, Stabcon, Kublacon, Variable Magers, Beyond Monopoly, Leiria Con and many kind people at Beer and Pretzels
Thanks to Julia Wallace, Georgie Britton and the BBC team, Angus Abranson, Christopher Dearlove and Stewart Pilling and Sigma
Cubicle 7 Entertainment Ltd: www.cubicle7.co.uk Treefrog Games: www.treefroggames.com
BBC, DOCTOR WHO (word marks, logos and devices), TARDIS, DALEKS, CYBERMAN and K-9 (word marks and devices) are trade marks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence. BBC logo © BBC 1996.
Doctor Who logo © BBC 2009. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977.

Ndt : Certains mots choisis pour la traduction peuvent sembler incorrect, ils ont été cependant choisis pour être plus proche de la carte. Par exemple, le terme Support a été préféré à appuis ou assistance. Un grand merci à toute l'équipe de jedisjeux pour le travail de relecture.