

Explications sur les bâtiments



Début du tour
Gagnez 1 pièce de monnaie par tour.



Début du tour
Gagnez 1 point de Notoriété par tour.



Début du tour
Gagnez 1 balle par tour.



Début du tour
Réinitialisez votre jeton Critique de Retour de flamme à Crâne.



Début du tour
Si ce bâtiment n'a pas de morts-vivants, ajoutez-en un de la Colline aux bottes.
Seulement s'il est contrôlé par un joueur.



Début du tour
Vous pouvez dépenser 1 pièce de monnaie pour gagner 1 balle ou 1 point de Notoriété.



Début du tour
Lancez un d8 :
1-3 : Gagnez 1 Pièce de monnaie,
4-6 : Gagnez 1 balle
7/8 : Gagnez 1 point de Notoriété



Début du tour
Vous pouvez déplacer vos balles depuis et vers n'importe quelle case de votre carte Ciblage.



Début du tour
Lancez un d8 :
1 : Perdez 1 pièce de monnaie (si possible),
2/3 : Ne gagnez rien,
4/5/6 : Gagnez 1 pièce de monnaie,
7/8 : Gagnez 2 pièces de monnaie.
Les occupants multiples ne donneront pas lieu à un duel.



Permanent
Vos pièces de monnaie ne peuvent pas être volées.



Permanent
Vos points de Notoriété ne peuvent pas être volés.



Permanent
Vos balles ne peuvent pas être volées.



Permanent
Durant votre action Voler, vous pouvez prendre une ressource supplémentaire identique à celle que vous volez.



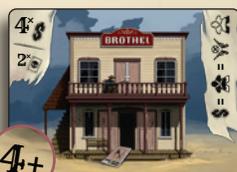
Permanent
Le prix d'achat de ce bâtiment est toujours de 5 pièces de monnaie.



Permanent
Gagnez 1 point de Notoriété par mort-vivant tué par n'importe quel joueur.



Début du tour
Dépensez 1 point de Notoriété pour envoyer un mort-vivant de la Colline aux bottes vers un bâtiment qui n'en possède pas.



Permanent
Vous pouvez donner 1 pièce de monnaie à un adversaire pour éviter une fusillade.
Ne peut pas être utilisé lors d'un duel de fin de partie.



Permanent
Au cours de votre revenu, vous pouvez prendre une ressource supplémentaire identique à celle que vous gagnez.



Permanent
Gagnez 1 point de Notoriété à chaque fois que vous êtes impliqué dans une fusillade, que vous surviez ou pas.



Permanent
Ajoutez un bonus de +2 à la valeur de votre touche lors d'une fusillade dans ce bâtiment.
Exemple : Si vous obtenez un 7, qui contient une balle, la valeur de votre tir sera de 9 (7 + 2), battant tout sauf un Coup critique.

Les capacités des bâtiments prévalent aux règlements du livret de règles.



INSIDEUP
GAMES

Crédits

Conception par :
Daryl Andrews &
Adrian Adamescu

Conception graphique
et artistique par :
Magda Pixi Husar &
OmashOne

Développé par :
Conor McGoey

Édité par :
Dan Mansfield

Concept solo par :
Martin Montreuil

Traduit par :
Patrick Mougeot

Testeurs principaux :
Carter Morash
Hudson Morash
Scotland Morrison
Neal Thorvaldson
Trevor Waytowich

Mentions légales

© 2020 Inside Up Games
P.O.Box 26033 Memorial PO
Thunder Bay, Ontario
P7B 0B2 Canada