



DANIEL PIECHNICK

RADLANDS



2 20-40 14+

NOTRE CLAN A DE L'EAU

ET ILS VIENNENT NOUS LA PRENDRE

ALORS NOUS **ATTAQUERONS** LES PREMIERS!



ON PENSAIT QU'EN FRAPPANT VITE ET FORT...

ILS RENTRERAIENT CHEZ EUX

MAIS ILS N'ONT PLUS DE CHEZ EUX...



CRÉDITS

Conception du jeu : Daniel Piechnick

Développement : Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse

Illustrations : Manny Trembley, Damien Mammoliti, Mr. Cuddington

Conception graphique : Gavan Brown, Gui Landgraf

Livret de règles : Adam Wyse, Gui Landgraf

Conception de la boîte : Black Thumb Creations

Playtests : Tony Miller, Matt Tolman, Gavan Brown, Adam Wyse, Paul Saxberg, Carlyn McGeean, Kashton Brown, Malachi Brown, Zephan Brown, Paula Hakkola, Chelsea Birch-Wyse, Jonathan Rawlings, John Heidrich, Amy Hills, Bruno Steppuhn, Duncan Hecht, Gary Gin, Jasen Robillard, Jason D Kingsley, Jenny Wilson, Jenny Zhao, Joel Smart, Justin Bird, Ken Franklin, Kevin Gordon, Kori Joyce, Leanne Hine & Stuart Raven, Nick Angiers, Richard Bruce, Rick May, Rick Moffat, Scott Akkermans, Tyler Lipchen, Michael Cox, Morgan Cox, Glenda Cox, et Zaak Robichaud

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Mailys Lejosne-Le Calvez

Relecture : Siegfried Würtz

Maquette : Łukasz Kempinski

RÈGLES DU JEU V1.2

Nouveau : deux règles ont été révisées en 2023 afin d'améliorer votre expérience de jeu (voir p. 8 et p. 10).

Ce livret de règles évolue.

Téléchargez la dernière version sur : luckyduckgames.com/fr/games/260-radlands



PRINCIPE DU JEU

Dans *Radlands*, chaque clan (joueur) reçoit un set unique de trois cartes Camp à protéger. **Pour remporter la victoire, détruisez les trois camps de votre adversaire !**

L'eau est la principale ressource du jeu. Vous allez la dépenser pour jouer des personnages et des événements, et pour utiliser les capacités des cartes que vous avez déjà placées sur la table. Les personnages protègent vos camps et vous fournissent des capacités utiles, tandis que les événements sont de puissants effets qui prennent du temps à se déclencher.

Les deux adversaires piochent des cartes dans le même paquet. Toutes les cartes de votre main peuvent être jouées soit sur la table, soit défaussées pour des effets rapides de « gaspillage ». Pour remporter la victoire, il faudra ainsi gérer astucieusement vos cartes et votre eau.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu comporte 3 phases :

- 1. Évènements** - faites avancer et résolvez vos cartes Évènement.
- 2. Réapprovisionnement** - piochez une carte  et récupérez vos 3 jetons Eau  à utiliser ce tour-ci.
- 3. Actions** - mettez des cartes en jeu, défaussez des cartes de votre main pour un effet instantané de gaspillage et/ou utilisez les capacités de vos cartes **« prêtes »**. Une fois vos actions terminées, remettez tous les jetons Eau (blancs comme noirs) dans leurs réserves respectives.

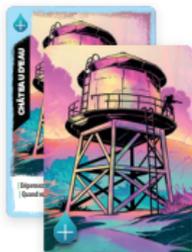
MATÉRIEL



La Pioche, contenant 46 cartes
Personnage et 20 cartes Évènement



Le paquet Camp, contenant
34 cartes Camp



2 cartes **Château d'eau**

Remarque : sauf indication contraire, quand le livret ou les cartes se réfèrent aux « cartes », à la « pioche » ou à l'action « défausser », cela concerne les cartes de la Pioche.



2 cartes **Guérilleros**



2 cartes Aide de jeu



6 jetons Eau (blancs)
avec le symbole
« pas prêt » au dos



6 jetons Eau
supplémentaire (noirs)
avec le symbole
« pas prêt » au dos

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Les deux adversaires s'assoient face à face, de part et d'autre de la table.

Au centre de la table :

1. Mélangez et placez le paquet Camp **A**.
2. Placez les jetons Eau supplémentaire (noirs) **B**.
3. Mélangez et placez la Pioche, en laissant un espace libre à côté pour la pile de défausse. **C**.

↑ ZONE DE JEU DE L'ADVERSAIRE ↑



PILE DE
DÉFAUSSE

↓ VOTRE ZONE DE JEU ↓

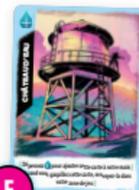
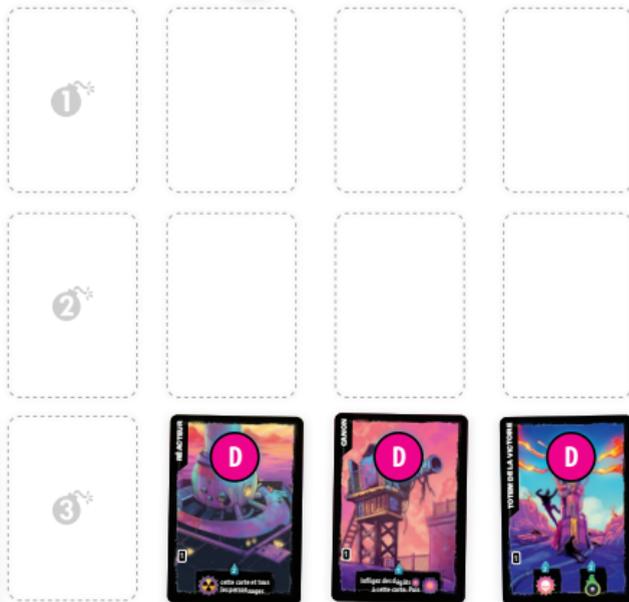
MISE EN PLACE DES CLANS

Chaque clan met en place sa propre zone de jeu de la façon suivante :

Pour profiter au mieux de votre première partie de Radlands : sautez les étapes 1 et 2, et donnez directement à un joueur les cartes Camp Garage, Canon électromagnétique et Dépôt de provisions.

Son adversaire prend le Réacteur, le Canon et le Totem de la victoire.

1. Piochez 6 cartes dans le paquet Camp.
2. Sélectionnez 3 de ces cartes Camp et alignez-les face cachée en bas de votre zone de jeu **D**. Laissez de la place pour 2 cartes devant chaque camp : c'est là que vous jouerez plus tard vos cartes Personnage. Une fois que les deux joueurs ont fait leur choix, retournez vos cartes Camp face visible. Remettez les cartes Camp non choisies dans le paquet Camp, et ce paquet dans la boîte (*vous n'en aurez plus besoin lors de cette partie*).
3. Prenez une carte **Château d'eau** et une carte **Guérilleros**, et placez-les face visible sur la droite de votre zone de jeu **E**.
4. Formez une réserve de 3 jetons Eau (blancs) **F**. Au premier tour, le premier joueur ne reçoit qu'1 jeton Eau.
5. Prenez une carte Aide de jeu **G**.
6. Piochez autant de cartes **H** que la somme des nombres apparaissant dans le rectangle noir de vos cartes Camp **I**.



TYPES DE CARTES

CAMP

Les cartes Camp ont une bordure noire. Elles comportent un nombre initial de pioche (A), et parfois une ou plusieurs capacités (B) et [traits] (C).



PERSONNAGE

Les cartes Personnage ont une bordure blanche. Elles sont jouées en colonne devant vos cartes Camp.

En dehors des punks, les personnages ont un coût en eau (D), un effet Gaspillage (E), et peuvent posséder une ou plusieurs capacités (F) et [traits] (G).



[TRAITES DES CARTES]

Vous trouverez des traits (H) sur certaines cartes Camp et Personnage, encadrés par des [crochets verts] sur fond blanc.

Ils sont actifs sur **toutes** les cartes Personnage qui n'ont pas subi de dégâts. Ils sont **toujours** actifs sur les cartes Camp non détruites (*même si elles ont subi des dégâts*).



PUNKS

Une carte Punk est une carte Personnage sans capacité. Elle est représentée par une carte face cachée piochée sur le dessus de la Pioche.

Aussitôt qu'il subit des dégâts, un punk est détruit et remis sur le dessus de la Pioche face cachée (*ne regardez pas l'avant de la carte*).

Attention : les punks sont des êtres humains, et donc aussi des cartes Personnage !



SYMBOLES

DÉTRUIRE

Détruisez la ou les cartes spécifiées.

- Quand une carte Personnage est détruite, défaussez-la.
- Retournez les cartes Camp détruites sur leur face détruite (*au verso*) .
- Une carte Punk détruite retourne face cachée sur le dessus de la Pioche (*sans la regarder*).



INFLIGER DES DÉGÂTS

Infligez des dégâts à une carte Personnage ou à une carte Camp.

- Inclinez à 90° la carte ayant subi des dégâts.
- Si elle subit des dégâts alors qu'elle est inclinée, détruisez-la.
- Une carte Personnage inclinée n'est **pas prête**.
- Une carte Punk subissant des dégâts est immédiatement détruite.

Important : sauf indication contraire, la cible des dégâts doit être une carte **sans défense** de n'importe quelle colonne adverse.



BLESSER

Identique au symbole Infliger des dégâts, mais s'applique **uniquement** aux cartes Personnage.

RAFISTOLER

Vous pouvez redresser une de vos cartes ayant subi des dégâts. Si c'est une carte Personnage, posez un marqueur **Pas prêt**  dessus. **(v1.2)** Une carte ne peut pas se rafistoler elle-même.



PIOCHER

Prenez en main une carte de la Pioche.

RECRUTER UN PUNK

Vous pouvez prendre la carte du dessus de la Pioche et la placer en jeu face cachée dans n'importe laquelle de vos colonnes. *Il s'agit d'une carte Personnage sans capacités.*

EAU SUPPLÉMENTAIRE

Gagnez 1 jeton Eau supplémentaire (noir) à dépenser ce tour-ci.

À la fin du tour, remettez tous les jetons Eau supplémentaire dans la réserve au centre de la table.

Les jetons Eau supplémentaire ne sont pas limités au nombre de jetons de la réserve : empruntez des jetons Eau (blancs)  à votre adversaire si besoin.

ASSAUT

Quand vous résolvez le symbole Assaut (🔥), jouez ou faites avancer votre carte Évènement **Guérilleros**.



- Si votre carte Évènement **Guérilleros** n'est pas déjà dans la file d'évènements, placez-la à l'emplacement ②* (voir « Jouer une carte (Évènement) », p. 10).
- Si votre carte Évènement **Guérilleros** se trouve déjà dans la file d'évènements, faites-la avancer d'1 emplacement. *Le symbole Assaut (🔥) ne fait pas avancer les Guérilleros si l'emplacement où ils devraient avancer est déjà occupé.* Si la carte **Guérilleros** se trouvait déjà à l'emplacement ①*, résolvez-la.

Quand la carte **Guérilleros** est résolue, votre adversaire choisit laquelle de ses cartes Camp subit des dégâts. Remettez ensuite votre carte **Guérilleros** à droite de votre zone de jeu.

Conseil : la carte **Guérilleros** constitue votre principale force de frappe. Elle permet d'infliger des dégâts à des cartes Camp même si elles sont défendues !

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Pour déterminer qui jouera en premier, lancez un jeton Eau. Si le jeton retombe côté Eau (💧), vous commencez la partie. Sinon, votre adversaire commence.

Jouez un tour l'un après l'autre jusqu'à ce que l'un de vous soit parvenu à détruire toutes les cartes Camp de son adversaire. **À votre tour, réalisez toutes les phases suivantes dans l'ordre :**

1. ÉVÈNEMENTS

S'il y a une carte Évènement dans l'emplacement ①*, résolvez-la puis défaussez-la. Dans tous les cas, faites ensuite avancer toutes les cartes de votre file d'évènements d'un emplacement (vers votre adversaire).

2. RÉAPPROVISIONNEMENT

Piochez une carte (🃏). Récupérez ensuite vos 3 jetons Eau (💧). Puisque vous ne pouvez pas garder d'eau d'un tour sur l'autre, vous commencez toujours votre phase Actions avec 3 jetons Eau.

Rappel : si vous jouez **en premier**, récupérez 1 seul jeton Eau (💧) (au lieu de 3) lors de votre premier tour.

3. ACTIONS

Réalisez une ou plusieurs de ces actions, autant de fois que vous le voulez et dans l'ordre de votre choix :

- Jouer une carte
- Piocher une carte
- Gaspiller une carte
- Prendre le Château d'eau
- Utiliser une capacité

Cartes gratuites et capacités : certaines cartes et capacités sont gratuites (elles ont un coût de 0 jeton Eau). Une fois que vous les avez posées ou utilisées, placez sur la carte un jeton Eau supplémentaire sur son verso (avec le tiret rose (—) : elle n'est **pas prête** (elle ne pourra pas être réutilisée ce tour-ci).

Réinitialisation des actions : une fois vos actions effectuées, remettez **tous** les jetons Eau (💧) et Eau supplémentaire (🔵) dans leurs réserves respectives.

ACTIONS

JOUER UNE CARTE (PERSONNAGE)

Jouez une carte Personnage de votre main au-dessus de n'importe laquelle de vos cartes Camp (même détruite).

Quand vous jouez une carte Personnage :

Placez sur la carte autant de jetons Eau **A** que le coût inscrit en haut à gauche de la carte **B**.

• Le tour de jeu où vous jouez une carte Personnage, celle-ci n'est **pas prête**.

• S'il y a déjà une carte Personnage dans la colonne choisie, placez la nouvelle carte Personnage devant **C** ou derrière **D** l'autre carte. Quand une carte Personnage placée derrière une autre carte est détruite, reculez la carte Personnage restante vers la carte Camp.

• Chaque colonne peut contenir **jusqu'à 2** personnages (y compris des punks). (v1.2) Si toutes vos colonnes sont à ce maximum, vous pouvez détruire 1 de vos personnages pour en jouer un autre de votre main dans cette colonne.

Conseil stratégique : placez vos cartes Personnage les plus précieuses derrière afin de ne pas les laisser sans défense.



Le Mitrailleur est devant le Punk
Le Mitrailleur est derrière le Punk

JOUER UNE CARTE (ÉVÈNEMENT)

Jouez une carte Évènement de votre main dans votre file d'évènements.

Quand vous jouez un évènement :

• Placez la carte Évènement dans l'emplacement correspondant au numéro inscrit dans la Bombe (☛), en haut de l'encart jaune d'effet.

• Placez sur la carte autant de jetons Eau **E** que le coût inscrit en haut à gauche **F**.

• Ne placez pas les cartes Évènement **0** dans la file. Résolez immédiatement leur effet et défaussez-les, ainsi que les jetons Eau dépensés.

• Une seule carte peut occuper chaque emplacement de votre file d'évènements. Si l'emplacement est déjà occupé, vous devez placer la nouvelle carte Évènement dans le premier emplacement disponible derrière **G**. Il n'y a pas d'emplacement derrière **3** : si une carte devait être placée derrière, vous ne pouvez pas la jouer.



G

1

2

3

PIOCHER UNE CARTE

Dépensez 2 jetons Eau  et piochez une carte.

GASPILLER UNE CARTE

Défaussez une carte de votre main pour résoudre l'effet Gaspillage représenté par l'icône située en haut à gauche de la carte **H** (voir « Symboles », p. 8).

Remarque : quand vous gaspillez le Château d'eau, remettez-le à droite de votre zone de jeu au lieu de le défausser.



PRENDRE LE CHÂTEAU D'EAU

Dépensez 1 jeton Eau pour prendre en main votre **Château d'eau**. Vous pouvez gaspiller le **Château d'eau** pour gagner 1 jeton Eau supplémentaire.



- Quand vous gaspillez le **Château d'eau**, remettez-le dans votre zone de jeu au lieu de le défausser.
- Vous pouvez garder le **Château d'eau** en main pendant plusieurs tours.

Conseils stratégiques : puisque tout jeton Eau non dépensé est perdu, si vous reste 1 jeton Eau, pensez à prendre le **Château d'eau**. Si vous reste 2 jetons Eau, il peut être plus intéressant de piocher une carte.

UTILISER UNE CAPACITÉ

Utilisez la capacité d'une de vos cartes Camp ou Personnage **prête** dans n'importe quelle colonne.

Les capacités et leur coût sont inscrits dans l'encart noir **I** au bas des cartes.

Quand vous utilisez une capacité :

1. Vérifiez que la carte est **prête** (voir la section « **Prête** » ci-contre).
 2. Dépensez autant de jetons Eau que le coût de la capacité.
 3. Résolez tout le texte et tous les symboles de l'encart Capacité.
- Une fois sa capacité utilisée, la carte n'est **plus prête**. Si la capacité est gratuite, placez un jeton **Pas prêt** dessus.
 - La capacité d'une carte peut affecter les cartes de **n'importe quelle colonne** (pas uniquement la sienne).
 - Quand le mot « Ennemi » est employé, cela se rapporte aux cartes Personnage de votre adversaire, **pas à ses cartes Camp**.



PRÊTE OU PAS PRÊTE ?

MA CARTE EST-ELLE « PRÊTE » ?

Camp – Une carte Camp face visible est toujours **prête**, à moins que vous ayez utilisé sa capacité pendant ce tour. (Une carte Camp ayant subi des dégâts est tout de même **prête**.)

Personnage – Une carte Personnage est **prête**, sauf si :

- elle a été jouée à ce tour ;
- elle a été rafistolée à ce tour ;
- une de ses capacités a été utilisée à ce tour ;
- elle a subi des dégâts et est donc inclinée.

Remarque : les cartes sur lesquelles se trouvent des jetons Eau ne sont **pas prêtes**, sauf si une capacité, un effet ou un trait indique le contraire.

FIN DE PARTIE

Pour remporter la victoire, il faut détruire la totalité des cartes Camp de votre adversaire.

Si la Pioche est épuisée, mélangez les cartes de la pile de défausse pour former une nouvelle pioche. Si la Pioche est épuisée une deuxième fois, la partie s'achève sur un match nul.

F.A.Q. CARTES CAMP

Banque de sang : vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous n'avez aucun personnage.

Camp d'entraînement : la carte Personnage entre en jeu à l'emplacement précédemment occupé par le punk. Les cartes Personnage qui comportent le [trait] « quand cette carte entre en jeu » (comme *Avant-garde*, *Argo Yesky*, ou *Soldat blessé*) résolvent immédiatement cet effet. Cette carte Personnage est prise en compte pour les cartes *Nid d'espions* et *Labo de transplantation*.

Camp de mercenaires : c'est l'adversaire qui choisit quelle carte est détruite, et s'il préfère la détruire ou défausser 2 cartes. Il ne peut choisir de défausser 2 cartes que s'il a au moins 2 cartes en main.

Camp de travail : vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous n'avez aucun personnage.

Canon : si  détruit votre dernière carte Camp, vous perdez immédiatement la partie **avant** de pouvoir résoudre la capacité du **Canon**.

Catapulte : vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous n'avez aucun personnage.

Chantier de construction : la carte Camp retournée face visible est indemne et **prête**.

Composteur : vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous n'avez aucun personnage.

Rappel sur les cartes Personnage : tout effet mentionnant des personnages (pour les détruire, les reprendre en main, compter les personnages mis en jeu...) concerne aussi les punks.

Horloge de l'apocalypse : vous pouvez faire avancer une carte Évènement uniquement s'il y a un emplacement libre dans la file d'évènements devant elle, ou si elle se trouve déjà sur l'emplacement  (auquel cas elle est activée). Vous pouvez ainsi faire avancer une carte Évènement de votre adversaire. Une carte Évènement de l'adversaire activée par l'**Horloge de l'apocalypse** lui appartient toujours.

Labo d'adrénaline : la capacité concerne n'importe lequel de vos personnages ayant subi des dégâts, y compris ceux qui sont entrés en jeu avec des dégâts lors de ce tour (comme le *Soldat blessé*) ou ceux qui ont déjà utilisé leur capacité. Vous devez payer le coût en eau indiqué au-dessus de la capacité choisie. Si le **Labo d'adrénaline** utilise une capacité précisant « infligez des dégâts à cette carte », cette dernière s'inflige comme toujours ces dégâts à elle-même (pas au *Labo d'adrénaline*).

Mastodonte : si le **Mastodonte** a déjà avancé au moins une fois, vous pouvez jouer une carte Personnage devant ou derrière lui. Une carte Personnage placée derrière le **Mastodonte** est défendue et ne peut pas être attaquée par  ou , exactement comme si elle était derrière une autre carte Personnage. Une nouvelle carte Personnage ajoutée à cette colonne peut pousser une carte Personnage déjà placée de l'autre côté du **Mastodonte**. Quand le **Mastodonte** est détruit, placez-le face cachée dans votre rangée de cartes Camp (en déplaçant toutes les cartes Personnage de la colonne devant lui).

Poste de commandement : cette capacité peut coûter jusqu'à  0.

Tour de guet : prenez en compte les **Guérilleros** et les cartes Évènement à .

F.A.Q. GLOBALE

 /  /  : sauf mention contraire, ces symboles peuvent uniquement frapper des cartes **sans défense**. Les cartes indiquant « **tous, toutes, n'importe laquelle ou une d'entre elles** » ignorent la défense et suivent leurs propres règles.

Ennemi : se réfère aux cartes Personnage de votre adversaire et **non à ses cartes Camp**.

On ne fouille pas les poubelles : vous pouvez examiner les cartes défaussées par votre adversaire durant son tour de jeu. Cependant, vous ne pouvez pas examiner la pile de défausse pour déterminer si une carte a été jouée lors d'un tour précédent.

On ne lorgne pas : vous ne pouvez pas regarder l'autre côté des cartes Punk.

Pas de feu allié : vous ne pouvez pas utiliser  /  /  ou d'autres capacités ou effets négatifs sur vos propres cartes, sauf si le texte le spécifie. Vous ne pouvez pas non plus  les cartes de votre adversaire.

Pas de limite de main : il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

F.A.Q. CARTES PERSONNAGE

Argo Yesky : si **Argo** subit des dégâts mais qu'il est rafistolé, son trait s'applique de nouveau. Les cartes Punk bénéficient aussi de la capacité d'**Argo**. Étant donné que les punks ont désormais une capacité, ils entrent en jeu **pas prêts**.

Avant-garde : les dégâts  de l'adversaire sont infligés immédiatement (durant votre tour) et suivent les règles habituelles. Si vous infligez des dégâts  à la dernière carte Camp de votre adversaire, vous remportez la partie **avant** qu'il puisse infliger ses dégâts.

Doppelgänger : vous devez payer le coût en jetons Eau de la capacité choisie. Si le **Doppelgänger** copie une carte dont la capacité mentionne par exemple « infligez des dégâts à cette carte », « cette carte » se réfère au **Doppelgänger**.

Équipe de secours : l'**Équipe de secours** peut se renvoyer elle-même dans votre main. Les cartes renvoyées dans votre main ne « se souviennent » pas de leur situation précédente si elles reviennent en jeu. Toute carte renvoyée (y compris un punk) devient une carte normale face visible dans votre main.

Gourou : le **Gourou** peut se détruire lui-même.

Karli Blaze : le [trait] de **Karli** prend effet aussitôt qu'elle entre en jeu ou est rafistolée. La capacité de **Karli** est **prête** quand vous la jouez, mais pas quand elle est rafistolée. Si vous la combinez avec le **Camp d'entraînement**, les cartes Personnage retournées à ce tour peuvent utiliser leurs capacités.

Molgur Stang : « n'importe quel » désigne une carte Camp de votre choix appartenant à votre adversaire, même si elle est défendue.

Prophète de malheur : s'il n'y a pas d'emplacement libre pour qu'une carte Évènement recule, elle ne bouge pas. Vous pouvez jouer le **Prophète de malheur** même si vous ne pouvez faire reculer aucune carte de votre adversaire.

Punk : si un effet demande de prendre une carte **Punk** en jeu et de la placer dans votre main, elle devient une carte normale face visible.

Vera Vosh : si le [trait] de **Vera** devient actif après qu'une capacité a déjà été utilisée (par exemple si **Vera** arrive en jeu **après**), il ne permet pas de réutiliser cette capacité. Le [trait] de **Vera** s'applique à elle-même, aux personnages et aux camps.

Zeto Khan : son [trait] n'a pas d'effet sur les cartes Évènement déjà dans votre file. Il peut octroyer  aux **Guérilleros**.

ÉVÈNEMENTS

Bombardement : comme d'habitude, les cartes Camp qui avaient déjà subi des dégâts sont détruites.

Guérilleros : voir « Assaut », p. 9. Vous pouvez résoudre le symbole  plus d'une fois par tour. Comme toutes les cartes Évènement, les **Guérilleros** avancent d'un emplacement à chaque tour.

Position stratégique : vous pouvez réorganiser vos personnages... dans la même position.

Radiations : « Tous les personnages » désigne tous les personnages actuellement en jeu, y compris les vôtres.

Soulèvement : si vous atteignez le maximum de 6 personnages en jeu, ne gagnez pas de **punk** supplémentaire.

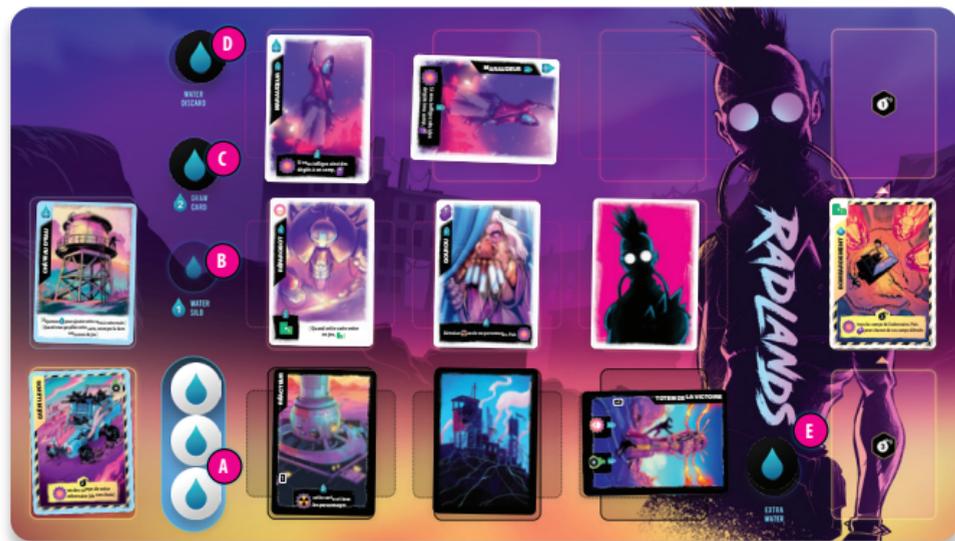
Trêve : les cartes renvoyées dans votre main ne « se souviennent » pas de leur situation précédente si elles reviennent en jeu. Toute carte renvoyée (y compris une carte **Punk**) devient une carte normale face visible dans votre main.

AVEC LE TAPIS DE JEU OFFICIEL

Quand vous utilisez le tapis de jeu officiel, mettez en place et jouez comme décrit précédemment, sauf :

- À la fin de chaque tour, placez 3 jetons Eau dans le canal d'alimentation en eau pour les utiliser au prochain tour **A**.
- Quand vous réalisez l'action Prendre le **Château d'eau**, placez l'eau dépensée dans l'emplacement **Château d'eau** **B**.

- Quand vous réalisez une action Piocher une carte, empilez les jetons Eau que vous utilisez dans l'emplacement Pioche de carte **C**.
- Empilez tous les jetons Eau défaussés pour les cartes Évènement à $t=0$ ou du dessus des cartes défaussées dans l'emplacement de défausse de jetons Eau **D**.
- À la fin de chaque tour, placez 3 jetons Eau supplémentaire dans leur emplacement dédié **E**.



VOTRE TAPIS SUR
ROXLEY.COM/HAZMAT



Quelles racines s'agrippent, quelles branches croissent
Parmi ces rocaillieux débris ? Ô fils de l'homme,
Tu ne peux le dire ni le deviner, ne connaissant
Qu'un amas d'images brisées sur lesquelles frappe le soleil :
L'arbre mort n'offre aucun abri, la sauterelle aucun répit,
La roche sèche aucun bruit d'eau. Point d'ombre
Si ce n'est là, dessous ce rocher rouge
(Viens t'abriter à l'ombre de ce rocher rouge)
Et je te montrerai quelque chose qui n'est
Ni ton ombre au matin marchant derrière toi,
Ni ton ombre le soir surgie à ta rencontre ;
Je te montrerai la peur dans une poignée de poussière.

- tiré de **La Terre vaine** de T. S. Eliot
(traduit de l'anglais par Pierre Leyris)

ROXLEY



© 2022 Roxley Games. Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.