



## 1) DETERMINER L'ATTAQUANT ET LE DEFENSEUR

Chaque joueur tire une carte, la plus forte détermine l'Attaquant.

## 2) REVELER LES BANDES

Explication brèves des capacités de votre Bande à l'adversaire si nécessaire.

## 3) DETERMINATIONS DE LA STRATEGIE, DES COMBINES ET DU DEPLOIEMENT

Utiliser l'application « M3E Crew Builder » pour plus de facilité.

## 4) DEPLOIEMENT

L'Attaquant divise sa Bande en 2 groupes. Le Défenseur choisit alors quelle moitié l'Attaquant déploie en premier. Ensuite le Défenseur déploie toute sa Bande. L'Attaquant fini de déployer sa Bande.

## 5) DEBUT DE PARTIE

### Début de Tour

- Mélanger et faire sa main (piocher 6 cartes voir plus selon les capacités de chaque Bande) ;
- Utiliser ou non une SoulStone pour piocher 2 cartes supplémentaires et défausser pour revenir à la bonne taille de main ;
- Tirer l'Initiative (possibilité de Tromper le destin) ... le vainqueur désigne celui qui devient le Joueur Actif pour ce tour ;
- Calculer le nombre de Pass Token.

### Phase d'Activation

- a) Le joueur actif peut utiliser un Pass Token pour passer la main ;
- b) Choix et activation de la figurine ;
- c) Activation en chaine si possible (selon les capacités des Bandes) ;
- d) Le joueur adverse devient le joueur actif et reprend au point a). S'il ne reste plus de figurines à activer, passé à la Phase de Fin de Tour.

### Phase de Fin de Tour

- Résoudre les effets de Fin de Tour : Burning, Poisons,... ;
- Calculer les points de Victoire (PV) -> Aucun point n'est attribué au Tour 1 ;
- Vérifier les conditions de fin de parties si c'est le Tour 5 ;
- Mélanger la pioche avec la défausse.



### Début de Tour Suivant

- Défausser la ou les cartes dont vous souhaitez vous séparer et Piocher jusqu'à avoir la taille de main adéquate ;
- Utiliser ou non une SoulStone pour piocher 2 cartes supplémentaires et défausser pour revenir à la bonne taille de main ;
- Tirer l'Initiative (ajouter les nombre de Pass Token restant au résultat) ;
- Défausser les Pass Token restant et recalculer leur nombre pour le tour à venir ;
- Résoudre les effets de début de tour.

### Phase d'Activation

### Phase de Fin de Tour

## 6) FIN DE PARTIE

Calculer les points de chacun afin de déterminer le vainqueur de cette rencontre

**NB :** Les parties se jouent généralement en 5 tours. Si vous souhaitez jouer une partie en format Tournois en 2h15-30, à la fin du temps imparti le joueur actif termine son activation et passe la main à son adversaire qui aura droit à une dernière activation.



Wyrd

