

TOUR DE JEU

Phase 1 : Exploration

Résister ou Lacher prise (facultatif)

Jouer une carte Lieu

Phase 2 : Traque

Placer le(s) jeton(s) Traque

Phase 3 : Résolution

Révéler les cartes Lieu

Appliquer les effets

Phase 4 : Maintenance

Défausser la carte Lieu jouée

Reprendre les jetons Traque

Compléter sa main à 3 cartes Traque

Avancer le pion Secours

**Maximum 1 carte Traque ou Survie
par tour et par joueur**

RESOLUTION

(Phase 3)



Utiliser le pouvoir du lieu **OU**
Reprendre 1 carte Lieu défaussée



Effet de la carte Traque **PUIS**
Utiliser le pouvoir du lieu **OU**
Reprendre 1 carte Lieu défaussée



Lieu inutilisable
Défausser 1 carte Lieu



-1 Volonté
Lieu inutilisable
Avancer le pion Assimilation



Avancer le pion Assimilation