LIVRET DE RÈGLES

SALUTATIONS, MES EXCELLENTS AMIS !

Nous sommes en 2506, et une chose sans précédent est arrivée à l'Histoire. À travers le temps, des Personnages Historiques sont apparus aux mauvaises périodes. Ce phénomène a des répercussions effroyables et cause la matérialisation de brèches temporelles, qui menacent de rompre le tissu harmonique de notre réalité !

Les Wyld Stallyns ont mis en pause leur dernière tournée et essaient de localiser tous les Personnages égarés, pour les renvoyer aux moments corrects de l'Histoire et refermer les brèches. Au centre de cette disruption, se trouve la plus terrible des fractures temporelles, localisée à San Dimas. Si toutes les brèches ne sont pas fermées à temps, la réalité se fracturera et le monde sera détruit…

BIDON!

PRINCIPE DU JEU

Dans Bill & Ted's Riff in Time, les joueurs endossent le rôle de membres des Wyld Stallyns, qui devront traquer tous les Personnages Historiques qui se sont égarés aux mauvaises périodes de l'Histoire. Une fois qu'ils auront tous été localisés, les joueurs devront les ramener aux périodes correctes ; ça n'est qu'alors qu'une brèche pourra être fermée. Et vite ! Au fur et à mesure que la partie avancera, le temps se fissurera un peu plus – avec des conséquences terribles !

OBJECTIF DU JEU

Dans Bill & Ted's Riff in Time, les joueurs gagneront la partie s'ils parviennent à ramener tous les Personnages Historiques aux périodes correctes et à refermer les brèches qu'ils y auront trouvées, le tout avant que la brèche de San Dimas ne se fracture irrémédiablement.

Les joueurs perdront immédiatement la partie s'ils ne sont plus en mesure de piocher des cartes depuis le Deck de Riff ou d'augmenter la brèche de San Dimas si cela est requis (voir « Augmenter/ Diminuer & Réparer les Brèches » plus loin).

SÉQUENCE DE JEU

- **Piocher une carte de Riff et réaliser les actions requises**
- **Constituer la réserve de dés**
- **Lancer les dés**
- **Utiliser la cabine (si nécessaire)**
- **Réaliser les actions**
- **Vérifier les objectifs remplis et gagner les récompenses**
- **Augmenter la brèche à San Dimas (uniquement à la fin du round)**
- **Le tour passe au joueur suivant**

MISE EN PLACE

1. Dépliez le plateau et placez-le au centre de la table à portée de tous les joueurs. Mélangez les cartes de Riff et placez le Deck de Riff sur le plateau. Placez le disque de San Dimas sur son emplacement, en alignant la flèche vers le nombre de joueurs.

Besoin d'un challenge plus important ? Essayez de commencer avec une valeur plus élevée à San Dimas !

2. Mélangez les disques de Lieux historiques et placez-les, face Non-Réparé visible, sur les lieux numérotés du plateau, en commençant par la position 1 et en terminant par la position 10, leur flèche doit être alignée avec le numéro 5.

Le numéro de lieu figure ici.

3. Mélangez les cartes de Personnages Historiques et révélez-les l'une après l'autre. Là encore, en commençant par la position 1 et en terminant par la position 10, placez la silhouette cartonnée indiquée par la carte sur le prochain lieu historique vide ; recommencez jusqu'à ce que tous les personnages aient été placés.

4. Donnez à chaque joueur une Carte de personnage et un Marqueur d'Objectif, en plaçant la figurine de joueur correspondante sur San Dimas. Remettez dans la boîte les figurines non-utilisées.

5. Placez les dés à portée de tous les joueurs.

6. Mélangez les Cartes d'Objectif et donnez-en 2 à chaque joueur. Les joueurs doivent garder la carte de leur choix et défausser l'autre ; la carte choisie est ensuite placée sous la Carte de Personnage du joueur, avec son Objectif visible.

7. Mélangez les Cartes d'Objectifs non-distribuées et défaussées, distribuez une carte à chaque joueur. Cette carte est ensuite placée sous la Carte de Personnage du joueur, avec son icône d'Action visible. Cette Action bonus sera disponible pour le joueur à chaque tour.

8. Mélangez de nouveau les cartes Personnages Historiques puis, pour chaque joueur, révélez une carte. Localisez le Personnage Historique sur la carte et augmentez d'un niveau la brèche sur leur Lieu Historique actuel.

9. Rassemblez toutes les cartes Personnages Historiques. Ces cartes peuvent ensuite être placées face visible sur le plateau de jeu.

LE JOUEUR QUI PEUT JOUER LE RIFF D'AIR GUITAR LE PLUS EXCELLENT (OU LE JOUEUR LE PLUS JEUNE) EST LE PREMIER JOUEUR.

CONTENU

- 1 x Livret de règles
- 1 x Plateau de Jeu
- 4 x Figurines joueurs, membres des Wyld Stallyns
- 4 x Cartes de personnages joueurs
- 10 x Silhouettes cartonnées de Personnages Historiques
- 10 x Cartes Personnages Historiques/ Lieu
- 10 x Bases en plastique
- 10 x Disques de lieu historique
- 1 x Disque de San Dimas
- 4 x Marqueurs d'objectifs
- 3 x Dés Wyld - JAUNE
- 4 x Dés de personnages - BLEU
- 4 x Dés Triomphaux - ROSE
- 3 x Dés Bidon - NOIR
- 60 x Cartes de Riff
- 16 x Cartes d'objectifs

AUGMENTER/ DIMINUER & RÉPARER LES BRÈCHES

Au cours de la partie, les joueurs recevront des instructions leur demandant d'augmenter ou de réduire diverses brèches. Pour ce faire, faites simplement tourner le disque de brèche d'un numéro dans le sens des aiguilles d'une montre (pour augmenter) ou d'un numéro dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre (pour le diminuer).

Quand une brèche a été diminuée à 0, le disque de Lieu Historique est retourné sur sa face Réparée (voir Réparer une Brèche dans la section Utiliser des Actions).

ROUNDS / TOURS

Une partie complète de Bill & Ted's Riff in Time se compose d'un certain nombre de rounds. Chaque round consiste en un tour pour chaque joueur, et se termine par une augmentation d'un niveau de la brèche de San Dimas.

Les tours des joueurs se composent de trois phases, chacune desquelles doit être entièrement accomplie avant de passer à la suivante :

1. **Piocher une Carte de Riff et appliquer ses instructions**
2. **Lancer les dés disponibles et réaliser des Actions**
3. **Compléter les Objectifs et gagner des Récompenses**

À la fin du round, une fois que toutes les Actions ont été entièrement résolues, le niveau de brèche à San Dimas augmente d'un niveau. Si la brèche de San Dimas ne peut pas être augmentée, le temps s'est trop fracturé et la partie est immédiatement perdue.

Quand un joueur commence son tour, il devient le Joueur Actif. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

PHASE 1 : PIOCHER UNE CARTE DE RIFF

Au début de chaque tour, le Joueur Actif pioche et révèle la carte du dessus du Deck de Riff, il réalise l'Action listée puis la carte est défaussée. Généralement, cela impliquera d'augmenter la brèche d'un lieu historique. Cependant, au fur et à mesure de la partie, différentes sections de la Carte de Riff pourraient être suivies. Les Actions sur chaque Carte de Riff doivent être entièrement réalisées avant de passer à la phase de lancer de dés.

Chaque Carte de Riff se compose d'une à trois sections : Principale, Rouge/ Vert et Réparée. La section Principale de chaque carte est toujours suivie, les autres sections dépendent de l'état du plateau de jeu à un moment donné.

Toutes les Cartes de Riff ne comporteront pas les trois sections.

Parfois, une Carte de Riff vous dira d'augmenter la brèche dans plusieurs lieux, il s'agira soit de lieux numérotés spécifiques, soit d'une brèche où se trouve la figurine du joueur. Quand vous augmentez la brèche du lieu de chaque joueur, commencez toujours par la figurine du Joueur Actif, puis procédez dans l'ordre des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les lieux des joueurs aient été augmentés. Cela peut entraîner plusieurs augmentations successives d'un même lieu.

Après avoir réalisé l'Action de la section Principale de la carte, le Joueur Actif doit vérifier si une autre section de la carte peut être résolue.

Vert/ Rouge : Si le numéro de la brèche en question est actuellement dans sa section vert/ rouge, suivez cette instruction.

Réparée : Si la brèche en question est actuellement retournée sur sa face Réparé, suivez cette instruction.

Si le cadran de brèche d'un Lieu Historique est à son maximum (10) et qu'un joueur doit l'augmenter, la brèche de San Dimas est augmentée de la même valeur à la place – **Cela peut entraîner la défaite des joueurs !**

Quand un Lieu Historique doit être augmenté, mais que le lieu a déjà été Réparé (à moins qu'il y ait une règle Réparé sur la carte), cette instruction peut être ignorée.

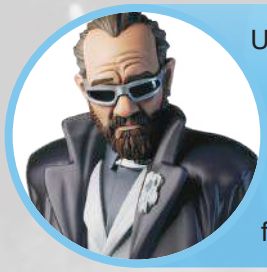
Quand la brèche de San Dimas doit être diminuée mais est déjà à zéro, l'instruction est ignorée.

PHASE 2 : LANCER LES DÉS ET RÉALISER DES ACTIONS

RÉSERVE DE DÉS ACTIFS

Au cours de cette phase, les joueurs réaliseront des actions en fonction des symboles figurant sur les dés qu'ils auront lancés. Au début de la partie, les joueurs n'ont accès qu'à 3 Dés Wyld, mais plus leur voyage dans le temps progresse, à mesure qu'ils récupèrent des Personnages Historiques et qu'ils réparent des Brèches Temporelles, le nombre de dés disponibles va augmenter. Il n'y a que quand un Personnage Historique voyage à bord d'une Cabine Temporelle, que le joueur aura accès à des dés et/ou des Actions supplémentaires figurant sur leur carte d'information.

Quel que soit le nombre de dés disponibles, les joueurs ont une limite maximum de 4 dés par tour. Quand un joueur a plus de 4 dés disponibles au début de cette phase, il doit choisir lesquels il relancera pour ce tour. Ces dés constituent la Réserve de Dés Actifs. Malheureusement, les dés Bidon possédés par le joueur doivent être inclus dans leur réserve (Galère !)



Une fois par tour, avant de réaliser toute autre action, un joueur peut remonter le temps et relancer tous les dés dans sa Réserve de Dés Actifs. Après avoir décidé s'il souhaite le faire ou non, le Joueur Actif peut réaliser des actions en fonction du résultat des dés.

Toutes les Actions Bidon obtenues au lancer de dés doivent être réalisées avant toute autre Action à part Relance. Une fois que les Actions Bidon ont été réalisées, le joueur peut utiliser tout ou partie de ses autres Actions obtenues au lancer de dés, et toute autre Action fournie par des cartes. Ces autres Actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.

Quand un joueur n'a plus d'Actions, ou qu'il n'y a plus d'Actions qu'il souhaite réaliser, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, qui devient alors le nouveau Joueur Actif.

- **Constituer la Réserve de Dés**
- **Lancer les Dés**
- **Utiliser la Cabine (si nécessaire)**
- **Action(s) Bidon (les actions de Relance peuvent être effectuées avant)**
- **Toute autre Action**
- **La main passe**

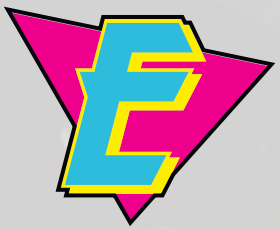
UTILISER DES ACTIONS

Une fois qu'un joueur a réalisé ses Actions Bidon, il peut effectuer d'autres Actions dans l'ordre de son choix. Pour chaque symbole obtenu au lancer de dés, ou pour toute icône d'Action sur les cartes qu'il a actuellement, il peut réaliser les Actions suivantes :

DÉPLACEMENT : Pour chaque face Déplacement obtenue au lancer de dés, un joueur peut déplacer son Personnage vers un autre lieu. Les lieux sur le plateau ont plusieurs Circuits de l'Histoire qui les relient entre eux ; les joueurs ne peuvent se déplacer entre Lieux Historiques qu'en suivant ces circuits.

INTERACTION : Pour chaque face Interaction obtenue au lancer de dés, un joueur peut effectuer n'importe laquelle des actions suivantes dans l'ordre de son choix : Ramasser/ Déposer/ Passer un Personnage historique et Réparer une Brèche.

RELANCE : Pour chaque face Relance obtenue au lancer de dés par un joueur, il peut relancer un dé de son choix. Chaque dé peut être relancé plusieurs fois, mais le joueur doit accepter le résultat de son dernier lancer. L'Action de Relance peut être effectuée à n'importe quel moment durant le tour d'un joueur – seuls des dés qui n'ont pas été utilisés peuvent être relancés de cette façon.



EXCELLENT: Rien n'est plus giga que de pouvoir faire ce que tu veux. Chaque Action Excellent peut être utilisée comme n'importe quelle autre Action (Interaction/ Déplacement/ Relance).

BIDON : À part les Actions de Relance, les Actions Bidon doivent être entièrement résolues avant que toute autre Action ne soit réalisée.

Pour chaque face Bidon obtenue au lancer de dés, faites pivoter en augmentant d'une position le cadran du disque de brèche (un Lieu Historique ou San Dimas) sur lequel se trouve actuellement le Joueur Actif.

Si le cadran de brèche d'un Lieu Historique ne peut pas être augmenté parce qu'il est déjà à son maximum, la brèche de San Dimas est augmentée de 1 à la place.

RAMASSER UN PERSONNAGE HISTORIQUE :

Quand un joueur arrive sur un Lieu Historique qui contient un Personnage Historique incorrect, il peut le placer sur sa Carte de Personnage en utilisant l'Action Interaction. Ce personnage voyage désormais avec lui.

Chaque Personnage Historique apporte des dés supplémentaires pour sa réserve de dés et/ou des Actions supplémentaires. Les joueurs doivent récupérer la carte d'information correspondante dans la pile et la glisser sur leur Carte de Personnage avec la section Action/ Dés visible. Tous les dés ou Actions supplémentaires octroyés ainsi ne seront pas disponibles avant le début de leur prochain tour.

DÉPOSER UN PERSONNAGE HISTORIQUE :

Quand un joueur se déplace vers un Lieu Historique en transportant le Personnage Historique correct pour celui-ci, il peut le retirer de sa Carte de Personnage et le laisser sur le lieu correspondant en utilisant une Action d'Interaction.

Tout dé et/ou Action supplémentaire obtenue grâce à ce Personnage Historique reste disponible pour le joueur jusqu'à la fin du tour actuel, après quoi la carte d'information correspondante est défaussée.

Les Personnages Historiques ne peuvent jamais être déposés sur un Lieu autre que le leur, à moins qu'une carte ne le stipule directement.

Si un Personnage Historique est déjà sur le lieu correct (du fait de la mise en place du jeu ou à cause d'une Carte de Brèche), les joueurs n'ont besoin que d'une seule action Interaction pour les y restituer.

RÉPARER UNE BRÈCHE :

Quand un joueur est dans un Lieu Historique dont la Brèche n'est pas réparée, et que le Personnage Historique correct y a été déposé, il peut tenter de la refermer. Pour ce faire, il doit utiliser des Actions d'Interaction pour réduire la brèche à zéro.

Les Lieux Historiques ont une flèche sur leurs disques, qui indique le niveau de brèche actuel sur le plateau. Quand un joueur utilise l'Action Réparer la Brèche, il tourne le disque pour que la flèche indique le numéro inférieur suivant. Quand elle atteint zéro, la brèche est refermée – le disque est retourné sur sa face RÉPARÉ – et le Personnage Historique reste à côté.

Une fois qu'un Lieu Historique a été entièrement réparé, le Joueur Actif prend la carte Personnage/Lieu correspondante et la place sous la Carte de Personnage avec le symbole Dé Triomphal visible. Ce nouveau dé sera disponible à leur prochain tour, tout en respectant la limite de quatre dés.

PASSER UN PERSONNAGE HISTORIQUE :

Quand 2 joueurs sont sur le même Lieu historique, le Joueur Actif peut passer un Personnage Historique à un autre joueur. Seuls les Personnages Historiques qui sont actuellement sur un Lieu Historique incorrect peuvent être passés de cette façon.

Le Joueur Actif ne peut jamais prendre un Personnage Historique à un autre joueur.

ACTIONS DOUBLES : Un joueur peut utiliser n'importe quelle Action en double (y compris Relance) disponible pour remplacer une Action Excellent

Par exemple, si un joueur a obtenu une face Interaction, une face Déplacement, une face Bidon à son lancer de dés, et possède une Action Déplacement sur une carte – il peut utiliser ses deux Actions Déplacement disponibles pour remplacer une Action Excellent, ce qui lui permettra de choisir n'importe quelle Action.

ACTIONS INUTILISÉES : À tout moment, un joueur peut décider d'arrêter de réaliser des Actions et de terminer son tour.

DÉCISIONS FINALES

Bill and Ted's Riff in Time est un jeu coopératif, donc les joueurs doivent œuvrer ensemble vers un but commun, mais il peut arriver que les joueurs soient en désaccord sur la meilleure tactique à suivre. Dans de tels cas, le Joueur Actif aura le dernier mot sur la façon dont ses Actions seront utilisées.

PHASE 3 : RÉALISER DES OBJECTIFS ET GAGNER DES RÉCOMPENSES

En début de partie, les joueurs ont reçu deux Cartes d'Objectif et en ont choisi une qu'ils ont gardée. Ces cartes donnent à chaque joueur une Mission non-obligatoire à accomplir à un moment au cours de la partie. Il n'est pas nécessaire de garder un Objectif secret des autres joueurs, et la coopération est encouragée (et parfois nécessaire) pour les réaliser.

Certains Objectifs mettront plusieurs tours à être réalisés. Les joueurs sont encouragés à utiliser leur Marqueur d'Objectif pour indiquer quelles phases de leur Objectif ils ont réalisées.

À la fin du tour de chaque joueur, vérifiez si lui ou un autre joueur a accompli la Mission décrite sur sa carte. Quand un joueur réalise son Objectif, il valide la section de la récompense correspondant à la partie inférieure de San Dimas, et place la carte sous sa Carte de Personnage, en gardant visible toute nouvelle Action désormais disponible.

Les nouvelles Actions reçues seront disponibles au prochain tour du joueur, et il les conservera jusqu'à la fin de la partie.

EXPLICATIONS DES EFFETS DES CARTES RIFF

x1 x2 x5

Effectuez chaque Action le nombre de fois indiqué, si rien n'est mentionné, elle n'est effectuée qu'une seule fois.

Déplacez votre personnage vers le lieu indiqué.

Chaque joueur déplace son Personnage vers le lieu indiqué.

Tous les Personnages Historiques sont éjectés des Cabines Temporelles des joueurs, placez les Personnages Historiques sur leur lieu actuel.

Augmentez la Brèche du Lieu Historique indiqué.

Augmentez la Brèche de San Dimas.

Diminuez la Brèche de San Dimas.

Augmentez la Brèche des Lieux Historiques indiqués par leur numéro sur le plateau de jeu.

Augmentez la Brèche du lieu de chaque joueur.

Diminuez la Brèche de votre lieu.

Un Lieu Historique réparé de votre choix devient de nouveau non-réparé. Retournez le disque sur sa face Non-Réparé, en alignant le cadran avec le numéro 5.

Pas de Lieu Historique réparé ? Augmentez la Brèche de San Dimas !

Choisissez quelle Action effectuer.

Piochez une Carte de Riff du dessus du Deck de Riff.

Défaussez une Carte de Riff du dessus du Deck de Riff. N'effectuez aucune des actions figurant sur cette carte.

Regardez les 3 Cartes de Riff du dessus du Deck de Riff, puis replacez-les sur la pioche dans l'ordre de votre choix.

EXEMPLES DE CARTES DE RIFF

Augmentez la Brèche de New York de un.

Si le niveau de Brèche de New York est rouge, aussi :

Augmentez la Brèche de San Dimas

OU

Piochez une autre Carte de Riff et effectuez ses Actions.

Regardez les 3 Cartes de Riff du dessus du Deck de Riff, puis replacez-les sur le dessus de la pioche dans n'importe quel ordre.

OU

Diminuez de un la Brèche de San Dimas.

Chaque joueur déplace son Personnage vers San Dimas

Puis tous les Personnages Historiques sont éjectés de la Cabine Temporelle de chaque joueur.

Augmentez de un la Brèche à Cassel.

Si le niveau de Brèche de Cassel est rouge, chaque joueur déplace son Personnage vers Cassel.

Si Cassel est réparé, piochez une autre Carte de Riff et effectuez ses Actions.

Augmentez cinq fois la Brèche de San Dimas.

OU

Défaussez cinq Cartes de Riff du dessus du Deck de Riff. N'effectuez aucune des Actions figurant sur ces cartes.

Augmentez de un la Brèche de chaque Lieu Historique indiqué par son numéro sur le plateau de jeu.

Pour chaque Lieu Historique déjà Réparé, diminuez de un la Brèche de San Dimas.

EXPLICATIONS DES MISSIONS DES CARTES D'OBJECTIF

Diminuer la Brèche de n'importe quel lieu avec ce Personnage Historique dans votre Cabine Temporelle.

Terminez 3 rounds entiers sans que ce joueur n'ait utilisé d'action Relance ou Utiliser la Cabine.

Avoir ce Personnage Historique, et n'importe quel autre Personnage Historique, dans votre Cabine Temporelle en même temps.

Diminuer la Brèche de trois lieux uniques.

Diminuer la Brèche de n'importe quel lieu avec un autre joueur présent.

Visiter ces lieux Historiques (dans l'ordre de leurs numéros) avec ce Personnage Historique dans votre Cabine Temporelle.

Visiter San Dimas avec au moins deux Personnages Historiques dans votre Cabine Temporelle en même temps.

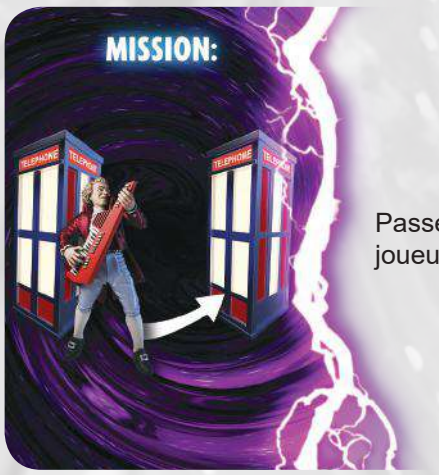
UNE FOIS SEULEMENT

Diminuer la Brèche de San Dimas en accomplissant cette mission. Si San Dimas apparaît deux fois, diminuez-la deux fois.

POUR LE RESTE DE LA PARTIE

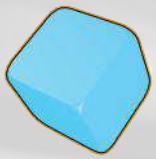
Cette récompense peut être utilisée par le joueur une fois par tour.

Visiter le Lieu Historique indiqué avec ce Personnage Historique dans votre Cabine Temporelle.



Passer ce Personnage Historique à un autre joueur.

EXPLICATIONS DES CARTES DES PERSONNAGES HISTORIQUES



1x Dé de Personnage

1x Dé Bidon

Les joueurs qui transportent Charlemagne gagnent un Dé de Personnage et un Dé Bidon, ainsi qu'une relance par tour.

GAGNER LA PARTIE

Si à la fin du tour d'un joueur tous les Lieux Historiques ont été retournés du côté RÉPARÉ, les joueurs gagnent immédiatement la partie.

PERDRE LA PARTIE

Si les joueurs ne sont pas en mesure de piocher une Carte de Riff ou d'augmenter la Brèche de San Dimas alors qu'ils devraient le faire (par une Carte de Riff ou à la fin du round), ils perdent immédiatement la partie.

CAPACITÉS DE PERSONNAGES

Chaque membre des Wyld Stallyns a une capacité unique pour l'aider au cours de la partie – quand une capacité entre en conflit avec les règles, la capacité du joueur prend toujours le pas.

EXEMPLE DE TOUR

Au début de son tour, Natasha pioche la carte du dessus de son Deck de Riff et regarde sa section Principale. La carte lui dit d'augmenter la Brèche du Nouveau-Mexique de un niveau. En regardant le plateau, elle voit que la brèche du Nouveau-Mexique est actuellement à 6, et que l'augmenter de un l'amènera à 7, et donc dans sa section numérotée rouge (pas cool !).

Après avoir fait pivoter le disque, Natasha vérifie s'il y a une section Rouge sur la Carte de Riff qu'elle a piochée, et voit qu'il y en a une (non-triomphal !) À présent, Natasha a une décision à prendre, elle peut soit augmenter la brèche de San Dimas d'un niveau, soit piocher une autre Carte de Riff.

Après une brève discussion avec les autres joueurs, ils sont d'accord qu'à ce point de la partie, piocher une autre Carte de Riff serait préférable à augmenter San Dimas. Natasha pioche une autre Carte de Riff, et cette fois-ci elle doit augmenter la brèche de Rome. Heureusement, la brèche de Rome est actuellement à 5, donc elle l'augmente à 6 sans autre effet et défausse la carte. Maintenant, Natasha peut lancer ses dés et passer à la Phase Action de son tour.

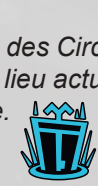
Actuellement, Natasha a Billy The Kid sur sa Carte de Personnage, donc elle doit ajouter son Dé Bidon à sa réserve. Elle lance 3 Dés Wyld et 1 Dé Bidon. Natasha obtient les résultats suivants, un Déplacement, une Interaction et deux Bidon ! Natasha décide qu'elle ne veut pas de ces résultats, et elle utilise son Action « Utiliser la Cabine » pour relancer tous ses dés. Après les avoir relancés, Natasha a les Actions suivantes qu'elle peut effectuer ce tour – Deux Interactions, un Déplacement, et un Excellent (l'Action conférée par la carte obtenue au début de la partie). Heureusement, le Dé Bidon est tombé sur une face neutre, donc elle ne sera pas obligée d'augmenter la brèche de son lieu actuel.

PAS POSSIBLE !

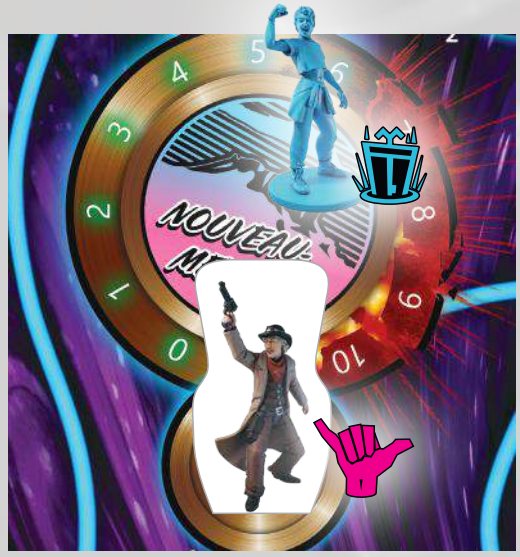
UTILISER LA CABINE **POUR RELANCER TOUS LES DÉS**

MAIS SI, C'EST POSSIBLE !

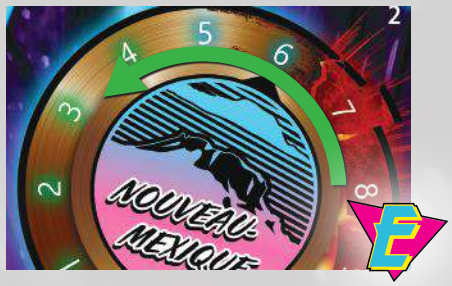
Bien décidée à essayer de ramener Billy The Kid à la période correcte pour lui, Natasha choisit d'utiliser son Action de Déplacement. Natasha joue le personnage Bill et en utilisant sa capacité de personnage spéciale, elle est capable de se déplacer de deux emplacements en utilisant une seule Action de Déplacement pour voyager le long des Circuits de l'Histoire depuis son lieu actuel vers le Nouveau-Mexique.



Une fois arrivée, elle effectue une Action d'Interaction pour retirer Billy The Kid de sa Carte de Personnage et le placer sur le plateau, dans l'emplacement à côté du Nouveau-Mexique.



À présent que Billy The Kid a été ramené à la bonne période, Natasha peut utiliser son Action d'Interaction restante pour effectuer une Action de Réparer la Brèche, qui lui permet de réduire le niveau de la brèche du Nouveau-Mexique de 7 à 6. Enfin, en utilisant sa dernière Action, Excellent, Natasha choisit d'effectuer une seconde Action de Réparer la Brèche pour réduire la brèche de 6 à 5.



Natasha n'a plus d'Actions ce tour-ci, donc la main passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

CRÉDITS

CONCEPTION :
Jim Radford

DÉVELOPPEMENT :
Chris Pond

CONCEPTION GRAPHIQUE :
Jon Cartwright & James Ginn

CONCEPTION DES PERSONNAGES :
Brandon Beren

DIRECTION ARTISTIQUE:
Roberto Cirillo

TRADUCTION :
Louis Trecourt

DIRECTION DE STUDIO :
Stuart Mackaness

DIRECTEUR DE PROJET :
Richard Lawford

REMERCIEMENTS :
Becca Holley, Curtis Scuffins, Natasha Radford et tous nos béta testeurs.

Bill & Ted's™

RIFF IN TIME

WARCRADLE® STUDIOS

Warcradle Studios est une marque commerciale de Wayland Games Limited. Les illustrations et le design sont copyright © 2020 Wayland Games Limited. Conçu au Royaume-Uni, fabriqué en Chine.
Les personnages et les images de L'Excellente aventure de Bill et Ted sont ™ et © 1989, 2020 Creating Licensing Corporation. Tous droits réservés. Les personnages et les images des Folles Aventures de Bill et Ted sont ™ et © 1991, 2020 Creating Licensing Corporation. Tous droits réservés