

BureZone Libre : Résumé du tour de jeu

1 - ACTIONS DU JOUEUR

Le joueur peut effectuer 1 fois chacune des actions suivantes,
DANS L'ORDRE SOUHAITÉ :

NOUVEL ÉVÉNEMENT

- Choisir un événement dans la réserve
- Le faire entrer dans la piste d'événement horizontale ou verticale par une extrémité, en décalant les tuiles en jeu d'une zone, par poussée.
- Remettre la tuile éjectée à l'autre bout dans la réserve, face *événement* visible.

DÉPLACEMENT

Déplacer son Zadiste de **3 unités de déplacement** maximum.
Un **policier** rencontré = une unité de déplacement dépensée.

ACTIVER UN ÉVÉNEMENT

Résoudre l'effet d'une tuile événement placée sur la même colonne ou la même ligne que son **Zadiste**. Retourner la tuile activée face «*renfort policier*» visible.
Si une troisième ZAD est fondée, **victoire immédiate**.

2 - RÉACTIONS DE L'ADVERSITÉ

DANS CET ORDRE

RENFORTS POLICIERS

Poser un nouveau policier sur chaque case à l'intersection de 2 tuiles «*renfort policier*».
S'il n'y a plus assez de policiers en réserve, **défaite immédiate**.

DÉSINFORMATION

- S'il reste au moins 1 militant sur la ligne de la *Désinformation* : Jeter le D4 pour désigner une case de la ligne, enlever 1 militant de cette case.
- S'il ne reste aucun militant sur la ligne : Jeter le D4 pour désigner une case, y placer un **lobbyiste** et piocher la première carte **menace** pour en résoudre l'effet. Si cela entraîne la construction du deuxième **puits de descente**, **défaite immédiate**.

ANDRA

- 1) Placer un **lobbyiste** sur chaque case de la ligne de l'ANDRA ne contenant pas au moins un **résistant**, et pour chaque **lobbyiste** piocher la première carte **menace** pour en résoudre l'effet. Si cela entraîne la construction du deuxième **puits de descente**, **défaite immédiate**. Si au moins un **lobbyiste** est apparu, passer directement à l'étape 3.
- 2) Si aucun **lobbyiste** n'est apparu et que l'**Exécutif** est sur la même zone que l'ANDRA, augmenter d'un cran le niveau d'**État d'Urgence**. **défaite immédiate** au niveau 6.
- 3) Placer l'exécutif dans la même zone que l'ANDRA (si nécessaire).

BureZone Libre : Résumé du tour de jeu

1 - ACTIONS DU JOUEUR

Le joueur peut effectuer 1 fois chacune des actions suivantes,
DANS L'ORDRE SOUHAITÉ :

NOUVEL ÉVÉNEMENT

- Choisir un événement dans la réserve
- Le faire entrer dans la piste d'événement horizontale ou verticale par une extrémité, en décalant les tuiles en jeu d'une zone, par poussée.
- Remettre la tuile éjectée à l'autre bout dans la réserve, face *événement* visible.

DÉPLACEMENT

Déplacer son Zadiste de **3 unités de déplacement** maximum.
Un **policier** rencontré = une unité de déplacement dépensée.

ACTIVER UN ÉVÉNEMENT

Résoudre l'effet d'une tuile événement placée sur la même colonne ou la même ligne que son **Zadiste**. Retourner la tuile activée face «*renfort policier*» visible.
Si une troisième ZAD est fondée, **victoire immédiate**.

2 - RÉACTIONS DE L'ADVERSITÉ

DANS CET ORDRE

RENFORTS POLICIERS

Poser un nouveau policier sur chaque case à l'intersection de 2 tuiles «*renfort policier*».
S'il n'y a plus assez de policiers en réserve, **défaite immédiate**.

DÉSINFORMATION

- S'il reste au moins 1 militant sur la ligne de la *Désinformation* : Jeter le D4 pour désigner une case de la ligne, enlever 1 militant de cette case.
- S'il ne reste aucun militant sur la ligne : Jeter le D4 pour désigner une case, y placer un **lobbyiste** et piocher la première carte **menace** pour en résoudre l'effet. Si cela entraîne la construction du deuxième **puits de descente**, **défaite immédiate**.

ANDRA

- 1) Placer un **lobbyiste** sur chaque case de la ligne de l'ANDRA ne contenant pas au moins un **résistant**, et pour chaque **lobbyiste** piocher la première carte **menace** pour en résoudre l'effet. Si cela entraîne la construction du deuxième **puits de descente**, **défaite immédiate**. Si au moins un **lobbyiste** est apparu, passer directement à l'étape 3.
- 2) Si aucun **lobbyiste** n'est apparu et que l'**Exécutif** est sur la même zone que l'ANDRA, augmenter d'un cran le niveau d'**État d'Urgence**. **défaite immédiate** au niveau 6.
- 3) Placer l'exécutif dans la même zone que l'ANDRA (si nécessaire).