



DRAGON BALL Z

DUEL BATTLE

RÈGLES DU JEU

HISTOIRE

EN 761, UN MYSTÉRIEUX GUERRIER SAIYAN AU NOM DE RADITZ DÉBARQUE SUR TERRE À L'AIDE D'UNE NAVETTE SPATIALE.

RADITZ RÉVÈLE QU'IL EST VENU CHERCHER SON FRÈRE (SON GOKU) POUR QUE CELUI-CI L'AIDE À CONQUÉRIR DES PLANÈTES COMME IL L'ÉTAIT DESTINÉ.

UN COMBAT COMMENCE ENTRE LES DEUX FRÈRES ET C'EST AVEC L'AIDE PRÉCIEUSE DE PICCOLO, UN ANCIEN ENNEMI, QUE SON GOKU SE SACRIFIE POUR ÉLIMINER RADITZ.

RADITZ N'ÉTAIT MALHEUREUSEMENT QU'UN ÉCLAIREUR ET UNE ANNÉE PLUS TARD DEUX TERRIBLES SAIYANS, VEGETA ET NAPPA, DÉBARQUENT SUR TERRE...

MALGRÉ UN ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL, PICCOLO, SON GOHAN (LE FILS DE SON GOKU) ET LEURS AMIS NE FONT PAS LE POIDS FACE AUX SAIYANS.

CEPENDANT, LES 7 BOULES DE CRISTAL RÉUNIES PERMETTRONT DE RESSUSCITER SON GOKU PLUS FORT QUE JAMAIS SUITE À UN ENTRAÎNEMENT SPÉCIAL DANS L'AUTRE-MONDE!



CONTENU

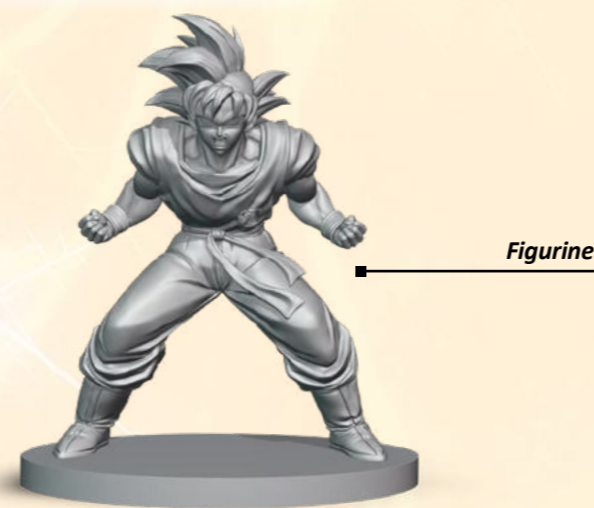
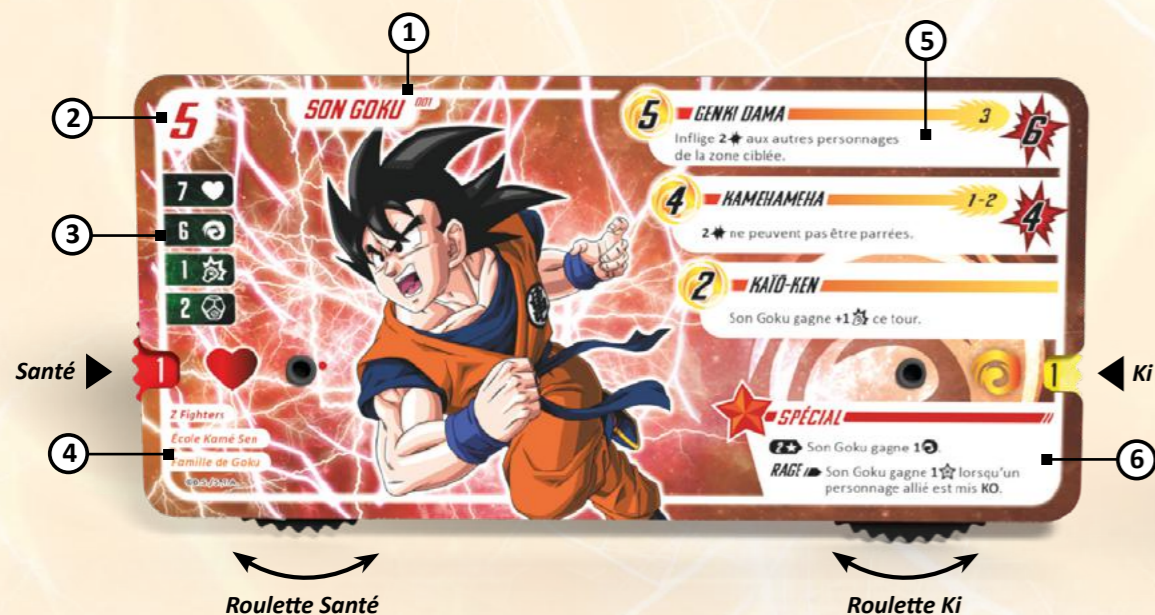
- ① 1 règle de jeu
- ② 10 figurines
- ③ 10 plateaux Personnage avec roulettes
- ④ 10 dés Personnage
- ⑤ 1 dé de défense
- ⑥ 40 cartes Capsule
- ⑦ 1 compteur avec roulettes
- ⑧ 28 jetons Découverte
- ⑨ 7 tuiles Terrain
- ⑩ 12 tuiles Colline
- ⑪ 30 pions Étoile et 30 pions Parade
- ⑫ 1 plateau et 6 pions Saibaiman



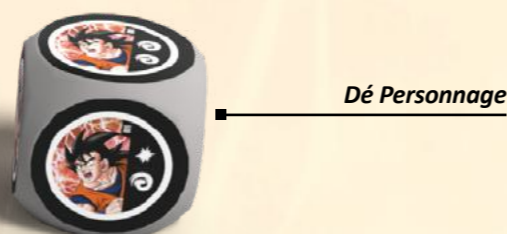
PERSONNAGES

La boîte comprend 10 personnages emblématiques de la saga Saiyan de DragonBall Z.
Chaque personnage est représenté par 1 figurine, 1 dé et 1 plateau aux informations suivantes :

- ① Nom et Numéro
- ② Valeur
- ③ Caractéristiques
- ④ Affinités
- ⑤ Techniques
- ⑥ Talent spécial



Figurine



Dé Personnage

VALEUR

La Valeur du personnage ② est utilisée pour la construction de l'équipe (page 6).
Si un personnage est KO, le joueur adverse gagne autant de points de Victoire que la Valeur du personnage mis KO.

SANTÉ ET KI

Les roulettes sont utilisées pour représenter la santé (♥) et la réserve de Ki (⚡) de chaque personnage durant la partie. Un personnage ne peut jamais gagner plus de Ki ou de santé que son maximum indiqué dans ses caractéristiques ③.

En début de partie, la roulette Santé est placée sur les points de santé maximum du personnage (7 pour Son Goku) et la roulette Ki est placée sur le 0.

Le Ki sera principalement dépensé pour utiliser les techniques de votre personnage.

Lorsqu'un personnage perd ou gagne de la santé ou du Ki, vous devez tourner la roulette d'autant d'unité.

Si la roulette Santé affiche 0, c'est que la santé d'un personnage est tombée à 0, le personnage est KO et quitte le terrain.

DÉ PERSONNAGE

Le dé Personnage est utilisé lors de l'activation du personnage (page 9).
Chaque personnage possède un dé différent. Chaque face du dé présente des symboles qui offrent des récompenses au personnage lors de l'activation de celui-ci.

Au début de chaque tour de jeu, les dés sont regroupés devant vous (afin de signaler que les personnages n'ont pas encore été activés ce tour).

Une fois le dé lancé et résolu, vous devez le placer sur le plateau du personnage (afin de signaler son activation pour le tour de jeu en cours).

TECHNIQUES ET TALENT SPÉCIAL

Lors de l'activation d'un personnage, celui-ci peut utiliser une action pour activer une technique disponible sur son plateau. La plupart des techniques nécessitent de dépenser du Ki pour être utilisées.

Un talent spécial peut s'activer lors de l'activation du personnage, il peut être très puissant, alors n'oubliez pas de l'utiliser !
La plupart des talents spéciaux nécessitent de dépenser des pions Étoile.




Durant la partie, vous activerez chaque personnage une fois par tour.
Activer un personnage lui donne 3 actions à dépenser ce tour-ci.
Certaines cartes Capsule vous permettront de jouer des actions à tout moment de la partie.

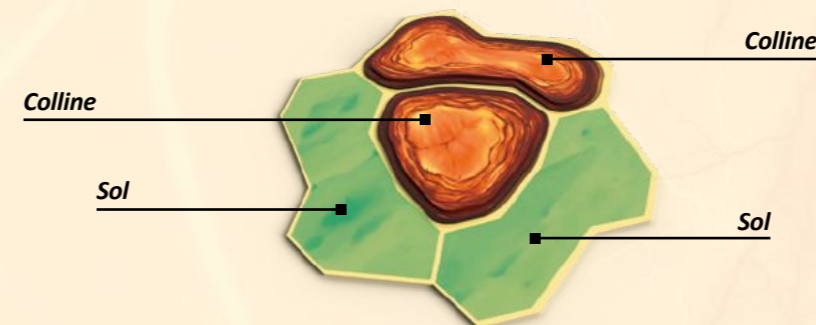
ACCESSOIRES DE JEU

TERRAIN DE JEU

Les 7 tuiles Terrain sont assemblées pour former le terrain de jeu sur lequel évolueront les personnages lors de la partie.

Chaque tuile est composée de 4 zones de jeu. Sur certaines zones, marquées par le symbole , sont placées des tuiles Colline en début de partie.

À noter : Chaque zone de jeu ne peut accueillir qu'un maximum de 3 personnages.



Colline

Sol

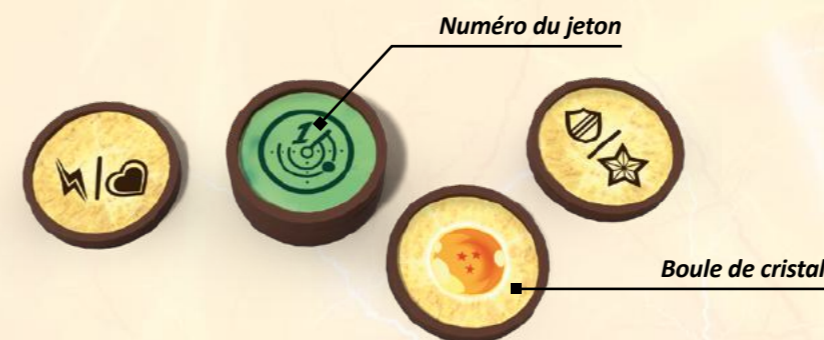
Colline

Sol

JETONS DÉCOUVERTE

Les 28 jetons Découverte permettent de récupérer différents bonus durant la partie dont les 7 boules de cristal.

En début de partie, les jetons sont mélangés face cachée et répartis par numéro sur toutes les zones de jeu.



Numéro du jeton

Boule de cristal

PIONS



Les 30 pions Étoile sont utilisés principalement pour acquérir des cartes Capsule, ils permettent aussi d'utiliser le talent spécial ou certaines techniques.

Les 30 pions Parade sont utilisés pour parer des blessures reçues.

Les 6 pions Saibaiman sont utilisés par le joueur avec Nappa dans son équipe.

Les spécifications sur les Saibaiman sont à retrouver page 14.



CARTES CAPSULE

Les 40 cartes Capsule proposent des effets durant la partie.

En début de partie, les cartes sont mélangées et forment une pioche. Les 3 premières cartes de la pioche sont révélées.

Vous pouvez acquérir une carte Capsule de 2 façons différentes :

- En trouvant 1 boule de cristal (prenez la carte du dessus de la pioche).
- En dépensant autant de pion Étoile que le coût indiqué sur une carte révélée.

À noter : Utiliser 1 action permet de réduire de 1☆ le coût d'une carte révélée.

Lorsque vous acquérez une carte, ajoutez-la à votre main. Vous pouvez la jouer à tout moment de la partie (même si vous n'êtes pas le joueur actif) pour bénéficier de son effet.



Pioche

Coût

Effet

DÉ DE DÉFENSE

Le dé de défense peut être utilisé lorsqu'un personnage subit une attaque ou une technique.

Le dé possède 12 faces sur lesquelles vous retrouverez les symboles suivants :

- Parade
- Riposte
- Étoile
- Ki



COMPTEUR

Le compteur est utilisé pour suivre l'avancée des points de Victoire et des tours de jeu.

En début de partie, le compteur est placé proche du terrain de jeu, chacune des roulettes sur leur position de départ : 1 pour le compte-tour et 0 pour les points de Victoire.



Compte tour


Équipe

Équipe


MISE EN PLACE

Constituez votre équipe de personnages et faites face à votre adversaire.
Vous gagnez la partie si toute l'équipe adverse est KO ou si vous avez le meilleur score à la fin du 7^e tour.

TERRAIN DE JEU

- Placez 1 tuile Terrain au centre de l'espace de jeu.
- Formez le terrain de jeu en assemblant les 6 autres tuiles Terrain autour de la tuile centrale en plaçant spécifiquement les 2 tuiles de départ (A et B) à l'opposé l'une de l'autre.
- Placez les 12 tuiles Colline sur les zones indiqués par le symbole .



- Regroupez les jetons Découverte par numéro (il y a 4 jetons de chaque numéro, indiqué dans l'icône ) et mélangez chaque groupe face cachée. Pour chaque groupe numéroté, choisissez une tuile du terrain de jeu et placez 1 jeton dans chacune de ses zones, toujours face cachée.

Exemple : Les 4 jetons numéro 4 sont mélangés et répartis sur chaque zone d'une même tuile.



PLACEMENT ANNEXE

- Placez le compteur près du terrain de jeu en vérifiant que chaque roulette soit réglée sur les valeurs les plus faibles : 1 pour le tour de jeu et 0 pour les points de Victoire des deux joueurs.
- Mélangez les cartes Capsule face cachée puis formez une pioche près du terrain de jeu. Révélez les 3 premières cartes de la pioche.
- Disposez les pions Étoile, les pions Parade et le dé de défense à portée des deux joueurs.

CONSTRUCTION D'ÉQUIPE

En commençant par le joueur A, chaque joueur choisi successivement un personnage disponible. Lorsque tous les personnages ont été distribués, chaque joueur forme son équipe parmi les personnages qu'il a choisis en suivant les règles suivantes :

- Une équipe doit être constituée de 4 personnages maximum.
- Pour des parties équilibrées, il est recommandé de constituer des équipes d'à-peu-près le même nombre de personnages et d'un niveau total d'environ 13 points de Valeur.

Dans l'exemple ci-contre, les équipes font respectivement :

- 12 points pour Vegeta, Nappa et Raditz.
- 14 points pour Son Goku, Piccolo, Son Gohan et Yamcha.



ÉQUIPE

- Disposez devant vous les plateaux et les dés Personnage de votre équipe. Réglez sur chaque plateau Personnage, les roulettes Ki sur 0 et celles de santé sur les valeurs maximales (voir leurs caractéristiques).
- Placez chaque figurine jouée près de votre zone de départ (A ou B).

À noter : Si l'équipe d'un joueur à un niveau total de points de Valeur plus élevé, son adversaire commence la partie avec autant de points de Victoire d'avance par différence de niveau.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur avec l'équipe Vegeta commence la partie avec 2 points de Victoire d'avance.

Le joueur qui possède Nappa dans son équipe prend également le plateau Saibaiman et les 6 pions Saibaiman associés.



DÉROULEMENT DE PARTIE

1 DÉBUT DE PARTIE

La partie se déroule en une succession de 7 tours de jeu.
La roulette sur le dessus du compteur indique le tour de jeu en cours.
À la fin du 7^e tour, le compteur indique la fin de partie (END).

1^{er} tour de jeu



En plus du numéro du tour, le compteur indique également des récompenses obtenues lors de l'étape 2 (cf. ci-dessous) ainsi que le joueur qui commencera lors de l'étape 3 (cf. ci-contre).

Récompense Joueur



2 DÉBUT DE TOUR

En début de tour, chaque joueur attribue à tous ses personnages les récompenses indiquées sur le compteur.



Récompenses



Exemple :
Pour le 3^e tour, chaque personnage obtient 1 ☆ et 1 ☯.



3 ACTIVATION DES PERSONNAGES

En commençant par le joueur indiqué sur le compte-tour (A ou B), chaque joueur doit activer successivement 1 de ses personnages en jeu (qu'il n'a pas déjà activé ce tour).

- 1 L'activation commence toujours par lancer le dé du personnage.
- 2 Une fois le dé lancé, obtenez les récompenses indiquées sur celui-ci et placez le dé sur son plateau Personnage pour indiquer qu'il a été activé ce tour.
- 3 Après avoir reçu les récompenses du dé, le personnage peut jouer 3 actions (♣) parmi les 6 disponibles (page 10).

À noter : Vous pouvez librement jouer vos 3 actions dans l'ordre souhaité et vous pouvez jouer plusieurs fois une même action. Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes vos actions.



Exemple : C'est le joueur A qui commence le 2^e tour.

Important : Lors du 1^{er} tour, la figurine du personnage activé est immédiatement placée sur sa zone de départ (A ou B). Si la zone est complète (3 personnages max), le personnage est placé sur une zone adjacente à celle de départ.



Avec son dé, Son Goku obtient 1 Ki (☯) et une action supplémentaire (♣) durant le tour.



Grâce à l'action supplémentaire, Son Goku pourrait se déplacer 2 fois, attaquer un ennemi dans sa zone et révéler un jeton Découverte, soit un total de 4 actions pour ce tour.

Une fois l'activation du personnage terminée, votre adversaire active à son tour un personnage de son équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les personnages aient été activés ce tour.

Dans le cas où un joueur ne possède plus de personnage activable et que son adversaire en possède encore, il peut prendre la 1^{re} carte Capsule de la pioche, puis doit passer son tour afin que son adversaire active un personnage.

4 FIN DE TOUR

La fin de tour intervient lorsque les 2 joueurs ont terminé d'activer tous leurs personnages, le compteur progresse de 1 et un nouveau tour de jeu commence sauf si le compteur indique la fin de partie (END).



5 FIN DE PARTIE

À la fin du 7^e tour, le compteur indique que la partie prend fin (END) et le joueur avec le plus de point de Victoire gagne. En cas d'égalité, c'est le premier joueur à avoir atteint ce score qui gagne.



12 Pts



9 Pts

À noter : La partie prend fin également si toute l'équipe d'un joueur est KO, son adversaire gagne alors la partie.

ACTIONS



Après avoir lancé son dé, le personnage peut jouer librement jusqu'à **3 actions** parmi **6 possibilités** :

1. **RETIRER UNE IMMOBILISATION** (obligatoire si le personnage est immobilisé)
2. **SE DÉPLACER SUR UNE ZONE ADJACENTE**
3. **RÉVÉLER UN JETON DÉCOUVERTE DANS VOTRE ZONE**
4. **ATTAQUER UN PERSONNAGE ADVERSE DANS VOTRE ZONE**
5. **RÉDUIRE LE COÛT D'UNE CARTE CAPSULE**
6. **UTILISER UNE TECHNIQUE**

Ces **3 actions** peuvent être utilisées comme bon vous semble. Vous pouvez jouer plusieurs fois la même action et dans l'ordre que vous le souhaitez. Chaque action étant résolue l'une après l'autre, avant même d'annoncer la suivante. Le dé Personnage, les jetons Découverte et les cartes Capsule permettent éventuellement de bénéficier d'actions supplémentaires.

1 RETIRER UNE IMMOBILISATION

Pendant la partie, un personnage peut subir une immobilisation, dans ce cas sa figurine est couchée dans la zone où elle se trouve.

Lorsque vous activez ce personnage, pour 1 action, vous devez relever votre personnage immobilisé.

À noter : Pour 1 action, vous pouvez également relever un allié présent dans votre zone avec au moins 1 affinité en commun avec lui.

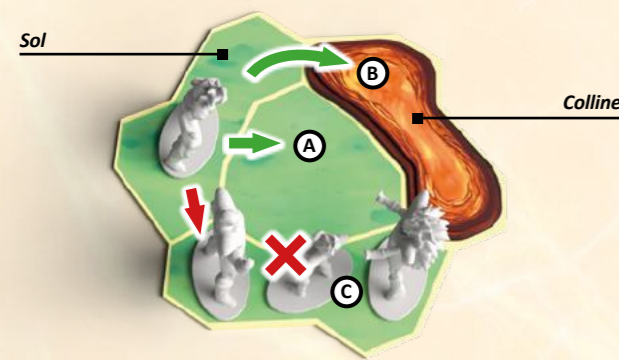
Si votre personnage est immobilisé, vous ne pouvez pas faire d'autre action.

2 SE DÉPLACER

Pour 1 action, vous pouvez déplacer la figurine du personnage activé sur une zone adjacente (A).

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DE DÉPLACEMENT :

- ➔ Rejoindre une zone de colline (B) nécessite 2 actions pour s'y déplacer, sauf si votre personnage vole (V) ou est déjà sur une colline.
- ➔ Vous ne pouvez pas déplacer votre personnage sur une zone possédant déjà 3 personnages (C).



Exemple :
Son Goku peut se déplacer sur la zone (A) en utilisant 1 action ou sur la zone (B) en utilisant 2 actions. Son Goku ne peut pas se déplacer sur la zone (C) qui contient déjà 3 personnages.



3 RÉVÉLER UN JETON

Pour 1 action, vous pouvez révéler et prendre un jeton Découverte présent dans la zone du personnage activé.

Une fois le jeton révélé, retirez-le du terrain de jeu et bénéficiez immédiatement de la récompense indiquée par celui-ci :

● Boule de cristal : conservez la boule de cristal sur le plateau du personnage qui l'a trouvée et prenez la première carte Capsule de la pioche.

⚡ Le personnage gagne 1 action supplémentaire ce tour ou 1 point de santé.

★ Le personnage reçoit 1 pion Étoile ou 1 pion Parade.

☯ Le personnage gagne 1 point de Ki.



7 BOULES DE CRISTAL

À l'instant où la 7^e boule de cristal est acquise, après avoir pris la carte Capsule, un événement interrompt ponctuellement le tour de jeu.

Chaque joueur gagne autant de points de Victoire que le nombre de boules de cristal en sa possession.

Le joueur avec le plus de boules de cristal peut au choix :

- ▶ Ressusciter un de ses personnages mis **KO** dans la partie. Le personnage récupère toute sa santé, sa figurine est placée près de votre zone de départ (A ou B) et son dé est remis à disposition pour être activé durant le tour en cours.
- ▶ Remonter au maximum la santé d'un de ses personnages en jeu.

Le joueur avec le moins de boules de cristal, quand à lui, peut prendre autant de carte Capsule du dessus de la pioche que le nombre de boules de cristal en sa possession.

JOUEUR A Avec 5 boules de cristal en sa possession, le joueur A gagne **5 points de Victoire** et peut au choix ressusciter un personnage **KO** ou remonter au maximum la santé d'un de ses personnages en jeu.

JOUEUR B Avec 2 boules de cristal en sa possession, le joueur B gagne **2 points de Victoire** et peut prendre **2 cartes Capsule**.

Les 28 jetons Découverte sont alors rassemblés, mélangés et répartis sur les zones du terrain comme lors de la mise en place.

Le tour du jeu peut alors reprendre où il s'était arrêté.

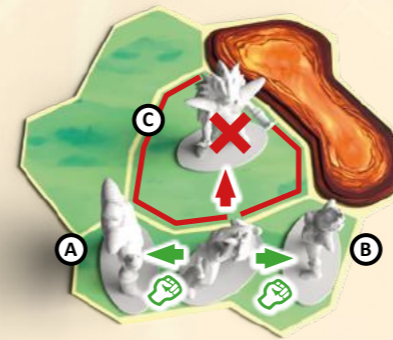


4 ATTAQUER

Pour 1 action, vous pouvez attaquer un personnage adverse présent dans la même zone que votre figurine (0 de portée). Le personnage ciblé par l'attaque peut se défendre pour chaque attaque reçue (page 13).

SÉQUENCE D'ATTAQUE :

① Désignez la cible présente dans la même zone que votre personnage actif.



Exemple :
Son Goku pourrait attaquer Nappa (A) ou Vegeta (B).
Il ne peut pas attaquer Raditz (C) qui n'est pas dans la même zone que lui.



② Déterminez le nombre total de blessures que prendra la cible suivant votre caractéristique de force (F).

À noter : Votre attaque peut infliger des blessures supplémentaires avec l'utilisation de techniques, du dé Personnage, de votre talent spécial et/ou de cartes Capsule.

③ La cible peut éviter de prendre des blessures avec le dé de défense, les pions Parade et/ou les affinités avec ses alliés (page 13). La cible subit les blessures restantes.

* Retrouvez un exemple d'attaque page 15.

ATTAQUE RÉUSSIE

Si l'attaque réussit à blesser le personnage adverse, **vous pouvez pousser ce personnage vers une zone adjacente** ne possédant pas déjà 3 personnages.

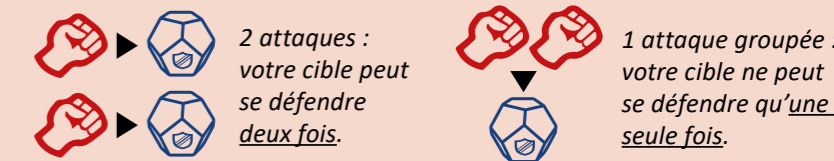
- (A) Si la cible rejoint le sol depuis une colline, il subit une immobilisation.
- (B) Si la cible rejoint une colline depuis le sol, il subit une immobilisation et une blessure supplémentaire. La colline est détruite, ce qui peut entraîner d'autres conséquences (page 14).



ATTAQUE GROUPEE

Vous pouvez cumuler plusieurs actions « Attaquer » en une seule attaque.

Une attaque groupée inflige le total cumulé des dégâts que les attaques distinctes auraient infligés (multipliez la force de votre personnage par le nombre d'actions que vous groupez). Votre cible est moins susceptible de pouvoir se défendre contre une attaque groupée, car elle n'aura qu'une seule chance de se défendre.



5 RÉDUIRE LE COÛT D'UNE CARTE

Durant votre tour, vous pouvez acquérir des cartes Capsule parmi les 3 cartes révélées en dépensant autant de pions Étoile que le coût indiqué sur celles-ci (ce n'est pas une action).

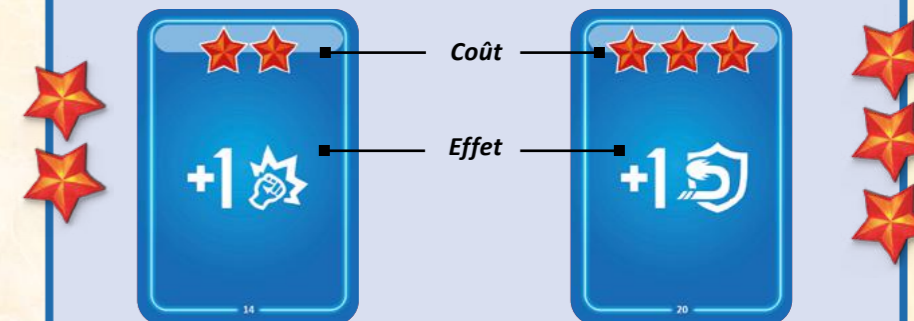
Lorsque vous obtenez une carte Capsule, elle rejoint votre main.

Important : Il n'y a pas de limite au nombre de carte Capsule en main.

La carte acquise est immédiatement remplacée par celle au dessus de la pioche.

Pour 1 action, vous pouvez réduire de 1★ le coût d'une carte révélée.

CARTE CAPSULE



Vous pouvez jouer 1 ou plusieurs cartes Capsule de votre main à tout moment de la partie (même si vous n'êtes pas le joueur actif) et pour n'importe quel personnage de votre équipe (pas seulement le personnage qui a obtenu la carte). Jouer une carte Capsule ne compte pas comme une action.

L'effet de la carte se résout immédiatement lorsque celle-ci est jouée, ce qui peut permettre à un personnage de faire certaines actions alors que ce n'est pas son tour d'activation.

Si une carte Capsule interrompt l'action d'un adversaire, celui-ci peut annuler son action et la récupérer pour en faire autre chose.

Exemple :
Si Vegeta utilise 1 action pour faire une attaque sur Son Goku, le joueur peut jouer une carte Capsule (1★) et déplacer Son Goku sur une zone adjacente. L'attaque est annulée et Vegeta récupère son action.

UTILISER UNE TECHNIQUE

Pour 1 action, vous pouvez utiliser une technique de votre personnage activé à condition que ce personnage possède le nombre de Ki (☯) nécessaire (A). Lorsque vous utilisez une technique, vous devez dépenser ce Ki en tournant la roulette d'autant d'unité que le coût indiqué.

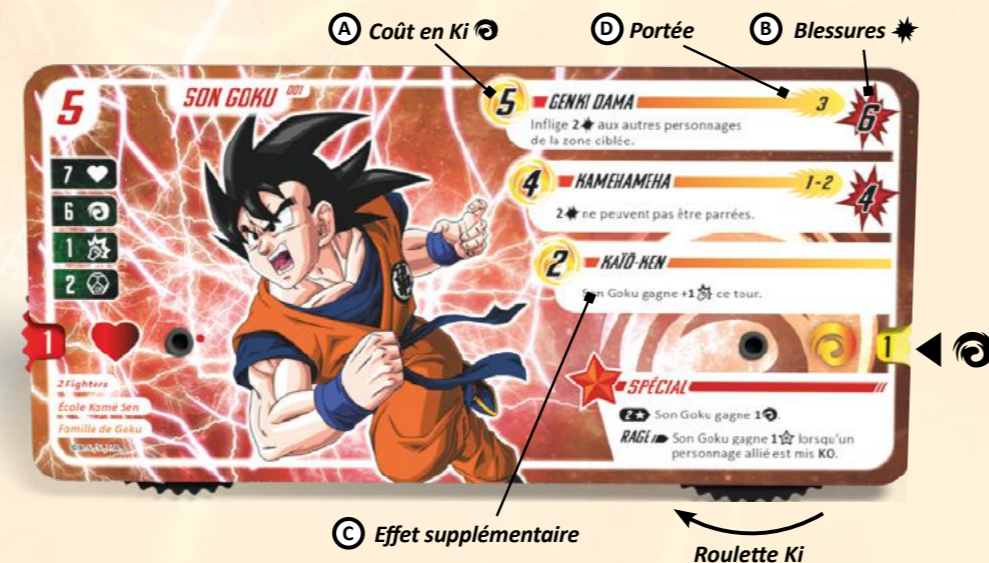
L'utilisation de techniques permet principalement d'infliger des blessures (★) importantes à votre cible (B).

À noter : Certaines techniques n'infligent pas de blessure (comme la technique Kaiō-Ken de Son Goku).

Chaque technique possède un effet supplémentaire (C) appliqué lorsque la technique est utilisée.

Lorsque vous utilisez une technique, vous devez contrôler la portée (D). Vous pouvez ainsi cibler un personnage à portée de votre personnage actif.

* Retrouvez un exemple d'utilisation de technique page 15.



LA PORTÉE

La portée est définie par le nombre de zone séparant votre personnage et votre cible.

Attention ! Le chemin le plus court entre l'assaillant et la cible (nombre de zone minimum) est toujours privilégié.

➡ Si la portée indique 0, la technique peut seulement cibler un personnage dans la même zone que votre personnage actif.

➡ Si la portée indique une valeur X qui est supérieur à 0, la technique peut cibler un personnage qui se trouve exactement à X zones de votre personnage actif.

Exemple : Si la technique indique une portée de 2, celle-ci peut cibler un personnage exactement à 2 zones de votre personnage actif.

➡ Si la portée indique 2 valeurs, la technique peut cibler un personnage dans toutes les zones comprises entre ces 2 valeurs.

Exemple : Si la technique indique une portée de 1-3, celle-ci peut cibler un personnage à 1, 2 ou 3 zones de distance de votre personnage actif.

LE RELIEF

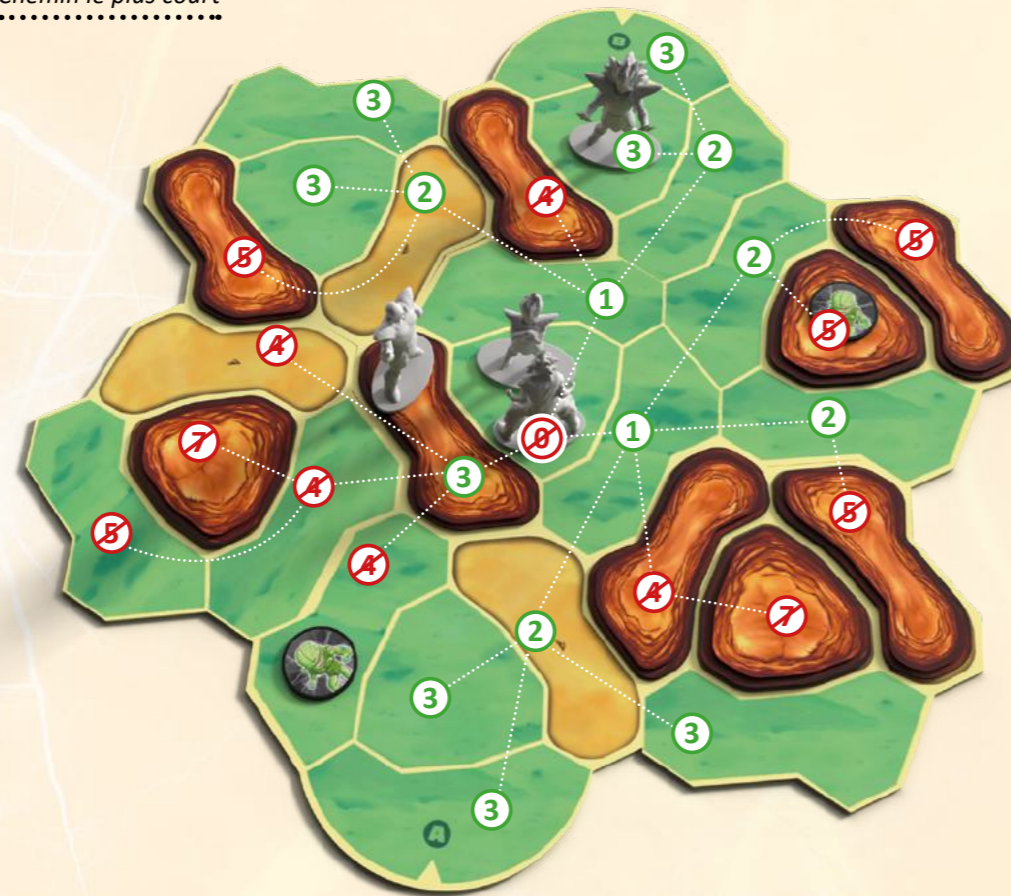
Attention ! Les collines sur le terrain peuvent impacter la portée.

Si l'assaillant est au sol, la portée nécessaire pour cibler un personnage à distance est de 3 par tuile Colline traversée par la technique au lieu de 1.

Si l'assaillant est sur une colline ou vole, la règle des reliefs est ignorée.



Chemin le plus court
.....



Exemple :

Si Son Goku utilise sa technique Kaméhaméha avec la carte Capsule augmentant la portée (+1), il peut cibler un personnage entre 1 et 3 zones de distances.

➡ Son Goku peut cibler Nappa ou Raditz, tous deux à portées.

➡ Son Goku ne peut pas cibler Vegeta qui est à 0 zone de distance ni les Saibaiman qui sont tous les deux trop loin à cause des reliefs (4 et 5 de portée).

Son Goku devra donc dépenser 4 ☯ pour infliger 4 ★ à sa cible. Grâce à l'effet de cette technique, 2 ★ ne pourront pas être parés.

SE DÉFENDRE

DÉFENSE

Lorsqu'un personnage est ciblé par une attaque ou une technique, il peut se défendre et ainsi ne pas prendre les blessures reçues.

Il existe 3 différentes façon de se défendre, qui peuvent être utilisées seules ou en combinaison :

① Un personnage qui possède la caractéristique de défense (1☯ ou plus), peut lancer le dé de défense afin de parer une blessure pour chaque symbole parade (☯) obtenu.

À noter :

➡ Un personnage possédant plus d'1 ☯ (comme Son Goku ou avec une carte Capsule) peut relancer le dé de défense pour chaque ☯ supplémentaire afin d'essayer d'obtenir un meilleur résultat. Si vous faites cela, seuls les résultats de votre lancer final comptent.

➡ Un personnage possédant 0 ☯ ne peut pas lancer le dé de défense.

② Dépenser des pions Parade présents sur le plateau du personnage ciblé pour parer autant de blessures.

③ Chaque allié peut prendre 1 blessure à la place du personnage ciblé pour chaque affinité en commun avec lui.

Attention ! Il faut respecter 2 conditions, l'allié ne doit pas être immobilisé et doit être dans la même zone ou une zone adjacente au personnage ciblé.

* Retrouvez un exemple de défense page 15.

RIPOSTE

Les ripostes (☯) s'obtiennent principalement sur le dé de défense ou via certaines cartes Capsule.

Lorsqu'un personnage est ciblé par une technique, chaque symbole riposte (☯) permet de parer une blessure et d'infliger une blessure à l'assaillant.

À noter :

➡ Les personnages ne peuvent riposter qu'aux blessures subies via une technique. Exemple, les 6★ infligées par le Genkidama de Son Goku.

➡ Les personnages ne peuvent pas riposter aux blessures subies via une attaque ou via les effets d'une technique mais seulement parer avec les symboles parade (☯). Exemple, les 2★ infligées par l'effet du Genkidama de Son Goku.

DÉ DE DÉFENSE

Si le personnage possède la caractéristique (☯), il peut lancer le dé de défense lorsqu'il est ciblé par une attaque ou une technique.

Les symboles obtenus sur le dé de défense sont immédiatement appliqués :

☯ une parade est immédiatement utilisée pour parer une blessure reçue et ne peut pas être conservée en tant que pion Parade. Certaines faces du dé présentent 2 (☯) ou 3 (☯) parades.

☯ une riposte est immédiatement utilisée pour parer une blessure reçue par une technique et permet d'infliger une blessure à l'assaillant.

☯ votre personnage ciblé gagne 1 point de Ki.

★ votre personnage ciblé reçoit 1 pion Étoile.

Attention ! Si vous décidez de relancer le dé de défense, via votre caractéristique (☯) ou une carte Capsule, vous n'appliquez pas les symboles de votre ancien lancer de dé.

KO

Un personnage dont la santé (♥) tombe à 0, est immédiatement mis KO (☠).

➤ Il rapporte à son adversaire des points de Victoire équivalent à sa Valeur.

➤ Il perd tous ses points de Ki, ses pions Étoile et Parade.

➤ Si le personnage possédait des boules de cristal sur son plateau, celles-ci sont remplacées face cachée sur la zone où se trouve la figurine.

➤ La figurine est retirée du terrain de jeu (placée sur son plateau Personnage).

Un personnage KO ne peut plus être activé. Il pourra néanmoins revenir en jeu si celui-ci est ressuscité avec les boules de cristal.

Lorsqu'un personnage est ressuscité, vous devez régler la roulette Santé (♥) sur le plateau du personnage sur la valeur maximum, indiqué dans les caractéristiques. La figurine du personnage est remise en jeu près sur votre zone de départ (A ou B). Le personnage pourra être activé durant le tour en cours.



ANNEXE

PION ÉTOILE

Lorsqu'un personnage obtient 1★, vous pouvez prendre 1 pion Étoile depuis la réserve et le placer sur votre plateau Personnage.

À noter : Un personnage ne peut pas posséder plus de 3 pions Étoile.

Un pion Étoile ne peut être utilisé que par le personnage qui le possède et le pion est perdu si le personnage est mis KO.

Les pions Étoile sont principalement dépensés pour :

- Acquérir des cartes Capsule.
- Activer le talent spécial de certains personnages.

Utiliser ainsi les étoiles ne nécessite pas de dépenser une action.

PION PARADE

Lorsqu'un personnage obtient 1🛡️, vous pouvez prendre 1 pion Parade depuis la réserve et le placer sur votre plateau Personnage.

À noter : Un personnage ne peut pas posséder plus de 3 pions Parade.

Un pion Parade ne peut être utilisé que par le personnage qui le possède et le pion est perdu si le personnage est mis KO.

Les pions Parade permettent de parer des blessures reçues.

TUILE COLLINE

Les tuiles Colline sont disposées en début de partie sur chaque zone des tuiles Terrain où le symbole 🏔️ est présent.

Pour déplacer un personnage sur une colline, il faudra dépenser 2 actions, sauf si votre personnage est déjà sur une colline ou vole (🛩️) via votre dé Personnage, une carte Capsule ou autre.

Les collines affectent le mouvement et la portée, mais d'autres actions peuvent être résolues normalement (comme y récupérer le jeton Découverte). Les collines permettent surtout de mettre votre personnage hors de portée des techniques offensives de vos adversaires (3 de portée sur une colline).

Attention ! Si la colline est détruite, retirez la tuile Colline, la zone devient une zone de sol. Tous les personnages qui étaient présents sur la colline tombent sur le sol, subissent 1★ et une immobilisation.

TALENT SPÉCIAL

Chaque personnage possède au moins un talent spécial.

La plupart des talents peuvent être activés durant l'activation du personnage en dépensant des pions Étoile mais d'autres talents (sans coût en ★) s'activent sous d'autres conditions.

Durant son tour, un personnage peut activer plusieurs fois son talent spécial, cela ne nécessite pas de dépenser une action.

VOL

Lorsqu'un personnage vole, il n'a besoin que de 1 action pour se déplacer sur une colline depuis le sol (au lieu de 2). De plus, comme sur les collines, voler permet d'ignorer la règle des reliefs, la portée nécessaire pour cibler un personnage à distance est de 1 par nombre de zone jusqu'à votre cible.

Comme avec les cartes Capsule permettant de se déplacer, s'envoler peut permettre d'éviter d'être ciblé par une technique ou une attaque (ne déplacez pas réellement la figurine de votre personnage).

Si un personnage s'envole, sa portée est augmentée de +2, tel que :

- Au lieu de 0 de portée, s'envoler permet d'être à 2 de portée.
- Au lieu de 1 de portée, s'envoler permet d'être à 3 de portée.

SAIBAIMAN

Le joueur qui possède Nappa dans son équipe prend devant lui le plateau et les 6 pions Saibaiman associés.



En début de partie, aucun Saibaiman n'est présent sur le terrain de jeu. Les Saibaiman entreront en jeu via le talent spécial de Nappa.



À noter : Si Nappa se trouve sur une colline, les pions Saibaiman peuvent être placés sur n'importe quelle zone adjacente.

Si Nappa se trouve au sol, les pions Saibaiman peuvent seulement être placés sur les zones de sol adjacentes.

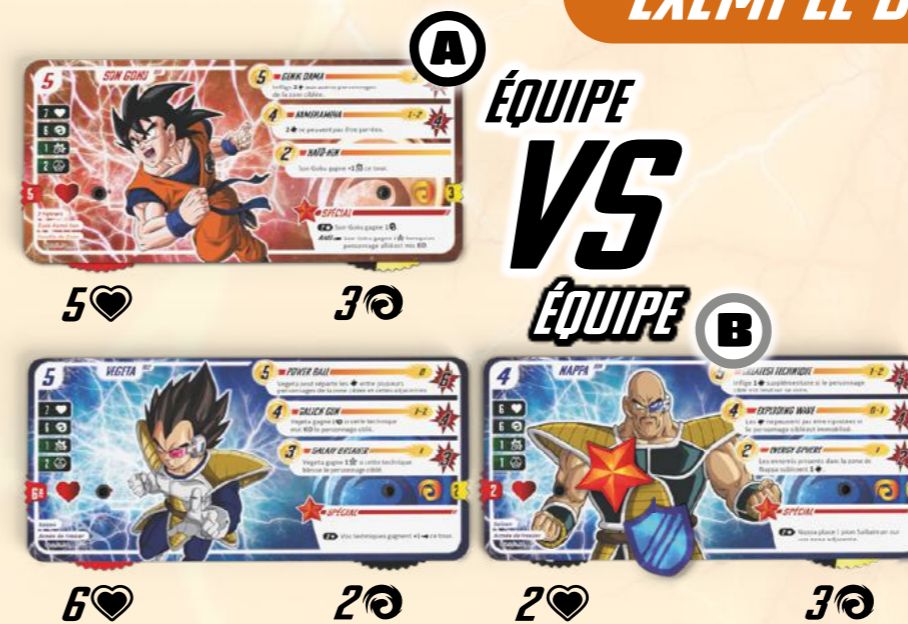
L'activation des Saibaiman se fait au début de chaque tour (après avoir obtenu les récompenses indiquées sur le compte).

Les Saibaiman n'ont pas d'action. Chaque Saibaiman en jeu peut seulement lancer une technique (Destruction ou Acide). Si un Saibaiman ne lance pas de technique, son talent spécial lui permet de gagner 1 action de déplacement (1➡️).

Particularité :

- Les Saibaiman n'ont pas de dé Personnage.
- Comme indiqué sur le plateau, les Saibaiman possèdent seulement 1♥ chacun et n'ont pas d'autres caractéristiques (0🎲, 0★ ou 0🛡️).
- Un pion Saibaiman n'occupe pas une place sur la zone où il se trouve (la zone peut donc tout de même accueillir 3 figurines).
- Un Saibaiman ne peut pas posséder de pions Étoile et de pions Parade et ne peut pas bénéficier des effets des cartes Capsule.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU



ACTIVATION DE SON GOKU

- 1 Son Goku lance son dé Personnage, obtient 1🎲 et ➡️ augmentant ainsi de +1 la portée de ses techniques ce tour. Le dé est ensuite placé sur son plateau.

1^{RE} ACTION

- 2 Son Goku révèle le jeton Découverte sur sa zone et découvre 4/6, il choisit de rester à 5♥ et d'avoir une action supplémentaire ce tour.



2^E ACTION

- 1 Son Goku profite du 🎲 et du ➡️ obtenus sur son dé Personnage pour augmenter la portée de sa technique Kaméhaméha (qui devient 1-3), lui permettant de cibler Nappa qui est sur la colline adjacente (3 de portée).
- 2 Son Goku dépense ses 4🎲 pour lancer le Kaméhaméha sur Nappa en ajoutant la carte Capsule augmentant de +1★ la technique lancée qui passe alors à 5★.
- 3 Nappa se défend et obtient 1🛡️ et 1🎲 via son lancer de dé de défense (1🎲).
- 4 Nappa dépense un pion Parade et cumule ainsi 2 parades et 1 riposte qui lui permettent d'éviter 3★. **Son Goku perd 1♥ suite à la riposte.** Ne pouvant pas parer les 2★ restantes (à cause de l'effet du Kaméhaméha), Nappa décide de répartir 1★ à Vegeta qui partage avec lui au moins 1 affinité, **Vegeta perd 1♥. Nappa subit la dernière blessure restante et perd 1♥.**



ACTION BONUS DE LA CARTE

Son Goku joue la carte Capsule (1➡️) lui permettant de se déplacer sur la zone adjacente où se trouve Vegeta.



3^E ACTION + ACTION BONUS DU JETON

- 1 Son Goku profite d'avoir gagné une action supplémentaire via le jeton Découverte pour lancer une attaque groupée cumulant ainsi 2★ sur Vegeta.
- 2 Vegeta se défend en lançant le dé, le 1🎲 obtenu ne lui sert pas pour cette attaque. Grâce à sa caractéristique (2🎲), Vegeta relance son dé de défense et obtient ainsi 1🛡️. Grâce à la parade obtenue, **Vegeta évite 1★ et perd 1♥.**
- 3 L'attaque ayant réussi à blesser Vegeta, Son Goku décide de le pousser sur la colline adjacente. La colline est détruite, **Vegeta perd 1♥ supplémentaire et subit une immobilisation** (la figurine est couchée).
- 4 Comme la colline est détruite, **Nappa tombe au sol, perd son dernier ♥ et est mis KO.**

🏆 L'équipe de Son Goku gagne 4 points de Victoire !



















FIN DE TOUR

Son Goku met fin à son tour de jeu. Vegeta peut désormais être activé.



AIDE DE JEU

ICÔNES

-  **ACTION** Un personnage possède 3 actions lorsqu'il est activé. Il est possible d'obtenir des actions supplémentaires via les jetons Découverte, le dé Personnage ou autre.
-  **ATTAQUE** Un personnage peut dépenser 1 action pour attaquer un personnage adverse présent dans la même zone que lui. Faire une attaque groupée permet de cumuler plusieurs attaques en une seule et ainsi d'infliger d'avantage de blessures qui auront moins de chance d'être parées par votre adversaire.
-  **BLESSURE** Pour infliger des blessures à un adversaire, vous devez principalement attaquer ou utiliser des techniques. Les blessures reçues autrement que par des attaques et techniques ne peuvent pas être parées autrement que par les pions Parade que votre personnage possède (ex : *dégat avec une colline*).
-  **DÉFENSE** Caractéristique du nombre de fois que votre personnage pourra lancer le dé de défense lorsqu'il subit une attaque ou une technique.
-  **DÉPLACEMENT** Un personnage peut dépenser 1 action pour déplacer la figurine de son personnage sur une zone adjacente (qui ne possède pas déjà 3 personnages). Il faut dépenser 2 actions pour rejoindre une colline depuis le sol.
-  **ÉTOILE** Ressource représentée par les pions Étoile, permettant principalement d'acquérir des cartes Capsule ou d'activer le talent spécial de certains personnages.
-  **FORCE** Caractéristique du nombre de blessures infligées par votre attaque. Le bonus **+1** obtenu par un dé de personnage, une carte Capsule ou autre, ne s'applique que pour une attaque (ex : *une attaque groupée de 3 actions n'infligera que 3+1 blessures*).
-  **KI** Ressource représentée sur la roulette de droite du plateau Personnage, permettant principalement d'activer les techniques de votre personnage.
-  **KO** Un personnage KO est retiré du plateau de jeu et ne pourra revenir que si celui-ci est resuscité avec les boules de cristal.
-  **PARADE** Ressource représentée par les pions Parade, permettant de parer des blessures reçues. Les parades obtenues sur le dé de défense sont immédiatement utilisées et ne sont pas conservées en tant que pions Parade.
-  **PORTÉE** Pour cibler un adversaire, il doit être exactement à la portée indiquée (nombre de zone). Chaque colline sur la trajectoire entre la cible et votre personnage actif augmente la portée nécessaire de la technique de 3 (au lieu de 1). Le bonus **+1** obtenu par un dé Personnage, une carte Capsule ou autre, augmente d'autant la portée de vos techniques ce tour (ex : *un Genkidama de Son Goku passerait de 3 à 3-4 de portée*).
-  **RÉGARD** Vous pouvez immédiatement regarder secrètement un jeton Découverte présent sur le terrain de jeu. Le jeton est ensuite replacé face caché sur la zone où il était.
-  **RELANCE** Permet de relancer le dé Personnage lors de son activation, l'ancien résultat est cependant perdu.
-  **RIPOSTE** La riposte est principalement obtenue sur le dé de défense, elle permet de parer une blessure subie via une technique, la blessure est alors immédiatement retournée à l'assaillant.
-  **SANTÉ** Caractéristique de votre personnage représentée sur la roulette de gauche du plateau Personnage. Si le personnage ne possède plus de santé, il est mis **KO** et votre adversaire gagne autant de points de Victoire que la valeur de celui-ci.
-  **VOL** Un personnage qui vole est considéré comme sur une colline. Il peut se déplacer sur les collines pour 1 seule action et ignore la règle du relief pour la portée. Un personnage peut éviter d'être ciblé par une attaque ou technique en s'envolant via une carte Capsule.

TOUR DE JEU

La partie se déroule en une succession de 7 tours de jeu.

A. En début de tour, chaque joueur attribue à ses personnages les récompenses indiquées sur le compteur.







Si des Saibaiman sont en jeu, ils peuvent être activés les uns après les autres.

B. En commençant par le 1^{er} joueur, chaque joueur active successivement un de ses personnages en jeu (qui n'a pas déjà été activé ce tour).

1. Lancez le dé du personnage.

2. Obtenez les récompenses indiquées sur le dé et placez-le sur son plateau Personnage.

3. Le personnage peut librement jouer 3 actions parmi les 6 disponibles :

-  Retirer une immobilisation sur lui ou un allié dans la zone.
-  Se déplacer (⇨).
-  Révéler et prendre un jeton Découverte dans sa zone (🕒).
-  Attaquer un adversaire dans la zone (👊).
-  Réduire le coût d'une carte Capsule (★).
-  Utiliser une technique (⇨).

Vous pouvez également acquérir, jouer des cartes Capsule et utiliser la capacité spéciale de votre personnage actif, mais aucune de ces actions ne compte comme une action.

C. La fin du tour intervient lorsque les deux joueurs ont terminé d'activer tous leurs personnages, le compteur progresse de 1 et un nouveau tour de jeu commence (sauf si le compteur indique la fin de partie).

CRÉDITS

Le jeu a été conçu et réalisé par l'équipe Yoka by Tsume qui souhaite remercier les équipes de Tsume SA, Toei Animation, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la conception du jeu et principalement les testeurs :

Frédéric Blusson, Jimmy Cavard, Robin Dall Armellina, Pierre Fouret, Jérôme Le Mignot, Hugo Patry, Rico, Aurelien Riolet et Thomas Salvy.

Merci également à tous ceux qui ont attendu le jeu et nous ont montré leur soutien lors de nos rencontres sur les salons, les événements et les réseaux sociaux durant les quelques années de développement.

Directeur de production : Cédric Szydowski

Concepteurs : Nicolas Badoux & Vincent Joassin

Graphisme : Vincent Joassin

Équipe 3D : Leo Bustamante Dolon, Marcio Candido de Olivera, Cyril Farudja, Sébastien Grun, Sophie Nguyen, Maxime Roudaut, Olivier Sam & Patrick Tran

Gestion des droits : Sébastien Agogué, Luc de Ribeiro et Pauline Oger

Relecture : Matthieu Emont pour The Geeky Pen

©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Publié par Yoka By Tsume, une marque déposée de Tsume SA.

TSUME SA - p/a Tracol Immobilier SA - BP38 - L-5201 Sandweiler - Luxembourg



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

