



ULTIMATE WARRIORZ

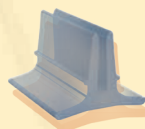
RÈGLES DU JEU



Contenu



8 figurines cartonnées (imprimées recto/verso) représentant les « Ultimate Warriorz »



12 socles en plastique transparent (1 socle pour chacun des 4 plus petits combattants et 2 socles pour chacun des 4 plus grands)



8 fiches Combattant
Présentation (voir encadré page 2) au recto Logo Ultimate Warriorz au verso



Mise en place de l'esplanade de combat : retournez votre boîte de jeu fermée et glissez-y de chaque côté un des 4 murs avec colonnes en prenant soin d'alterner ceux avec flammes et ceux sans flamme.



64 cartes Action
Combattant en pleine action (voir encadré page 2) au recto / Dos personnalisé (nom/couleur) au verso

Piste de rounds

Compteur de rounds

6 dés

8 jetons cartonnés Porte-bonheur (un par combattant)

74 jetons cartonnés Point de vie/ Point de popularité (PV/PP) de 8 couleurs différentes (dont 8 gros jetons « première blessure », un par combattant, avec chacun une valeur de 3PP au verso)

Cœur au recto / 1 point de vie = PV
Lauriers au verso / 1 point de popularité = PP

8 grands sachets plastiques (pour faciliter le rangement)



1 jeton cartonné Crâne de Baobab
Explication de son effet au verso



2 jetons cartonnés Electroshock de Burdock (un avec +2, l'autre avec -2)



TRIBAL RUMBLE • 1. But du jeu

Chaque joueur incarne l'un des « Ultimate Warriorz » prêt à tout pour remporter le grand combat tribal organisé sur la légendaire Ile du Bout du Monde à chaque éclipse solaire et surnommé le « Tribal Rumble » ! Ambiance « chacun pour soi » garantie (alliances et trahisons à prévoir) car bien sûr, à la fin, il ne pourra en rester qu'un : le seul, l'unique, le Guerrier Ultime ! Sauf si le combat se prolonge, auquel cas un vainqueur est déclaré à la fin du 7^{ème} round...

• 2. Attribution des Ultimate Warriorz

Chaque joueur choisit l'une des 8 fiches Combattant.
Les joueurs peuvent aussi convenir de piocher chacun une fiche Combattant au hasard.

• 3. Préparation du Tribal Rumble

En plus de sa fiche Combattant, chaque joueur prend :

- La figurine en carton de son combattant
- Les 8 cartes Action de son combattant
- Un nombre de jetons PV (Cœur) correspondant à la couleur et au nombre initial de points de vie de son combattant : 5 pour Agaric (violet), 6 pour Jojoba (vert), 7 pour Bonzai (bleu), 8 pour Cactus (gris), 9 pour Burdock (orange), 10 pour Sorgho (noir), 13 pour Baobab (marron) et 16 pour Zamiculcas (rouge). Parmi ces jetons doit figurer le gros jeton « Première blessure » à la bonne couleur.
- Son jeton porte-bonheur

REMARQUE : Les 8 sachets dans la boîte de jeu permettent de mettre ensemble tous les éléments d'un combattant (figurine, cartes Action, jetons PV/PP, jeton Porte-bonheur, plus les jetons spéciaux de Baobab et Burdock).

Une fois que chaque joueur a tout son matériel, procédez aux étapes suivantes :

- 1) Mettez en place l'esplanade de combat (voir page 1).
- 2) En commençant par le combattant le plus petit puis dans l'ordre croissant de taille, chaque joueur pose à tour de rôle la figurine de son combattant sur une zone du plateau encore vide (voir encadré «Zones de combat») en commençant par les 6 zones périphériques puis en finissant par la zone centrale en cas de partie à 7 ou 8 joueurs (à 8 joueurs, les deux plus grands combattants se retrouvent donc sur la zone centrale).
- 3) Chaque joueur pose devant lui sa fiche Combattant face visible.
- 4) Chaque joueur place ses jetons PV/PP à droite de sa fiche, côté PV visible.
- 5) Chaque joueur prend en main ses 8 cartes Action.
- 6) Placez le compteur de round à côté du premier round de la piste (voir page 1).

Le gong retentit et le « Tribal Rumble » peut enfin commencer !

FICHE COMBATTANT

Nombre initial de Points de vie



Défense variable en fonction de l'action choisie

Défense inversée pour pouvoir être facilement lue par les autres joueurs

Taille du combattant (égale à son nombre initial de PV)

Code couleur du combattant

Nom du combattant

ZONES DE COMBAT

Il y a exactement 7 zones délimitées par des lignes tracées dans le sable sur cette esplanade de combat, à savoir 6 zones périphériques et une grande zone centrale avec une éclipse totale de soleil représentée de façon stylisée en plein milieu !



• 4. Déroulement du combat

Le « Tribal Rumble » se déroule traditionnellement en 7 rounds, chaque round se décomposant de la façon suivante :

- 1) Choix d'une carte Action
- 2) Initiative
- 3) Actions
- 4) Fin du round

4.1 Choix d'une carte Action

Chaque joueur choisit secrètement une carte Action de sa main et la pose devant lui face cachée, sans recouvrir celle qui est actuellement en jeu (la carte active) pour laisser sa Défense du moment visible.

4.2 Initiative

Quand tout le monde est prêt, commencez à voix haute un compte à rebours allant de 8 à 1. Lorsque la valeur d'initiative (chiffre indiqué dans le cercle à côté de ⚡) de la carte jouée est annoncée, le joueur la retourne et peut passer à l'action. Si plusieurs joueurs ont la même initiative, ils passent à l'action dans l'ordre croissant de leur taille (♁).

Exemple : Burdock joue sa carte ⚡ 7, Baobab sa carte ⚡ 1, Cactus sa carte ⚡ 4 et Jojoba également sa carte ⚡ 4. Ils passeront à l'action dans l'ordre suivant :



1) Burdock (7 en initiative) 2) Jojoba (4 en initiative) 3) Cactus (4 en initiative) 4) Baobab (1 en initiative)

Cactus et Jojoba ont la même initiative, mais Jojoba agit avant car il est le plus petit avec une taille de 6 contre 8 pour Cactus.

4.3 Actions

À son tour, le joueur commence par recouvrir sa précédente carte Action (ou sa fiche Combattant au premier round) par celle choisie pour ce round, qui devient sa nouvelle carte active. Le joueur doit ensuite effectuer toutes les actions indiquées sur sa carte (Mouvement, Corps à corps et/ou Tir), mais dans l'ordre de son choix.

CARTE ACTION

Initiative

Nombre de points de Mouvement

Nombre de dés à lancer en Corps à Corps

Nombre de dés à lancer en Tir

Défense inversée



Défense

Taille du combattant

Cadre explicatif de la botte secrète ou de l'objet magique du combattant apparaissant en fonction de l'action (voir page 4)



MOUVEMENT : Pour chacun de ses points de mouvement, le joueur doit déplacer sa figurine d'une Zone (franchissement d'une ligne). Un combattant ne peut pas revenir sur une Zone où il se trouvait déjà ce round. Un joueur est obligé d'effectuer le nombre exact de mouvements indiqué sur sa carte.



CORPS À CORPS : Une valeur supérieure à 0 dans cette caractéristique indique que le joueur DOIT effectuer une attaque contre un combattant dans la même Zone que lui. Il peut le faire avant, pendant (entre deux déplacements) ou après son mouvement.



TIR : Une valeur supérieure à 0 dans cette caractéristique indique que le joueur DOIT effectuer une attaque à distance contre un combattant dans une Zone autre que celle où il se trouve. Il peut tirer sur une Zone adjacente ou une Zone plus éloignée (il effectue alors un tir lointain, voir ci-dessous) et ce, avant, pendant (entre deux déplacements) ou après son mouvement.

RÉSOLUTION D'UN COMBAT

Les combats se résolvent de la même façon au Corps à Corps et au Tir.

Attaque

L'attaquant lance autant de dés que la valeur indiquée à côté de son symbole de combat (☒ ou ☒), puis compare le résultat de chaque dé à la défense (☒) de sa cible. Chaque résultat de dé supérieur ou égal à cette valeur occasionne 1 blessure à la cible.

Tir Lointain : Si l'attaquant tire sur une cible qui se trouve à 2 Zones de distance, il enlève 1 au résultat de chacun de ses dés avant de les comparer à la Défense de la cible.

PORTE-BONHEUR

Chaque combattant dispose d'un jeton Porte-bonheur qu'il peut utiliser une fois dans la partie pour, lorsqu'il subit une attaque :

- soit « retourner » sur sa face opposée un dé d'attaque adverse (par exemple, transformer un 6 en 1)
- soit faire relancer jusqu'à 3 dés (de son choix) lancés par l'attaquant, les nouveaux résultats remplaçant obligatoirement les premiers obtenus.

Blessures

Pour chaque blessure occasionnée, l'attaquant prend à sa cible un jeton PV de sa couleur. Il retourne ce jeton sur la face Lauriers visibles (PP) et le met à gauche de sa fiche (les PV sont placés à droite). Ce sont ses points de Popularité.

Points de vie, élimination et jets de pierre

Lorsqu'un combattant perd son premier PV, son adversaire prend en priorité son « gros jeton PV/PP » correspondant à sa « première blessure » qui rapporte 3 PP d'un seul coup.

Lorsqu'un combattant perd son dernier PV, il est éliminé. Le joueur qui l'a éliminé prend alors la figurine de sa « victime » et la pose devant lui comme un trophée (qui peut servir en fin de partie à départager les égalités, voir « Victoire »).

Exemple d'élimination :



Au round 3, Sorgho attaque Bonzaï qui n'a plus que 2 PV.



Sorgho a 4 dés au Corps à Corps contre 5 en défense pour Bonzaï



Sorgho obtient : 4, 5, 6, 6



Bonzaï perd ses 2 derniers PV. Ils deviennent 2 PP pour Sorgho, qui gagne aussi la figurine de Bonzaï.

Attention ! En cas d'élimination au cours des trois premiers rounds, le public manifeste son mécontentement en jetant des pierres sur le combattant ayant éliminé si rapidement un adversaire.



Ces jets de pierre sont équivalents à des tirs de 3 dés au premier round, 2 dés au deuxième et 1 dé au troisième et ils cessent à partir du quatrième. Les dés sont lancés par le combattant éliminé et les PV éventuellement perdus par la cible de ces jets de pierre ne profitent à personne.



Sorgho a éliminé Bonzaï au tour 3. Il subit un jet de pierre de 1 dé (résultat de 4).



Sa défense étant de 4, il perd 1 PV qui est retiré du jeu.

4.4 Fin du round

Une fois que tous les joueurs sont passés à l'action (une fois que toutes les cartes Action de ce round ont été jouées dans l'ordre décroissant d'initiative), un nouveau round de combat commence.

Avancez le compteur de round d'une case le long de la piste.

Chaque joueur prépare alors une nouvelle carte Action prise parmi celles lui restant en main (celles empilées devant lui ne peuvent plus être utilisées), un nouveau compte à rebours d'initiative a lieu, les joueurs passent à l'action l'un après l'autre et ainsi de suite jusqu'à ce que les combattants survivants jouent leur avant-dernière carte Action lors du 7^{ème} round de combat à la fin duquel, quoiqu'il arrive, le gong final retentira !

5. Victoire

Si un combattant se retrouve seul sur l'esplanade de combat avant la fin du 7^{ème} round, il est déclaré grand vainqueur et devient le nouveau Guerrier Ultime... jusqu'au prochain « Tribal Rumble » bien sûr !

S'il reste plusieurs combattants survivants à la fin du 7^{ème} round lorsque le gong final retentit, chaque survivant fait la somme de tous ses PP gagnés au cours du combat. Le survivant totalisant le plus de PP est déclaré vainqueur aux points !

Si plusieurs combattants sont à égalité de popularité, c'est celui qui a éliminé le plus d'adversaires (donc qui a le plus de figurines en « trophée » devant lui) qui l'emporte ! S'il y a encore égalité, c'est le plus petit des combattants ex æquo (en comparant leur taille respective) qui est déclaré vainqueur de ce « Tribal Rumble » !

Quoiqu'il arrive, il n'y a qu'un vainqueur à la fin : le seul, l'unique, le Guerrier Ultime !

Exemple de combats



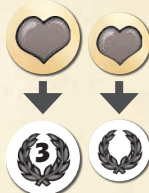
Baobab attaque Cactus qui est dans sa Zone



Baobab a 3 dés au Corps à Corps contre 4 en défense pour Cactus



Baobab lance les dés et obtient : 2, 4, 5



Cactus perd 2 PV, dont son gros jeton car il n'avait rien perdu avant. Ils deviennent 4 PP pour Baobab.



Puis Baobab s'éloigne de 2 Zones.



A son tour d'action, Cactus effectue un tir lointain sur Baobab.



Cactus a 4 dés en Tir contre 4 en défense pour Baobab



Cactus lance les dés et obtient : 1, 4, 4, 5 qui deviennent 0, 3, 3, 4 à cause du Tir lointain.



Baobab perd 1 PV, qui devient 1 PP pour Cactus

● TEAM SPIRIT

Il est aussi possible de jouer à Ultimate Warriorz par équipes, en se reportant par exemple aux différentes configurations de jeu proposées ci-dessous (mais libre à vous d'en créer d'autres bien sûr). Ambiance « un pour tous, tous pour un » garantie (esprit d'équipe et sens du sacrifice exigés) car seule la victoire de son équipe compte !

▷ **À 2 JOUEURS** : Chacun gère une équipe de 2, 3 ou 4 combattants (en fonction de la durée de jeu souhaitée) et essaye d'éliminer tous les membres de l'équipe adverse.

[Agaric + Zamioculcas] VS [Jojoba + Baobab]
[Bonzaï + Sorgho] VS [Cactus + Burdock]
[Agaric + Bonzaï + Baobab] VS [Jojoba + Burdock + Sorgho]
[Agaric + Bonzaï + Burdock + Zamioculcas] VS [Jojoba + Cactus + Sorgho + Baobab]

▷ **À 3 JOUEURS** : Chacun gère une équipe de 2 combattants et tente d'éliminer les deux autres paires de combattants pour l'emporter.

[Agaric + Baobab] VS [Bonzaï + Sorgho] VS [Cactus + Burdock]

▷ **À 4 JOUEURS** : Chacun joue un seul combattant mais est associé à un « frère d'armes » avec lequel il doit éliminer la paire adverse pour l'emporter.

[Agaric + Baobab] VS [Cactus + Sorgho]
[Burdock + Baobab] VS [Jojoba + Zamioculcas]

▷ **À 6 JOUEURS** : Chacun joue également un seul combattant associé à un frère d'armes mais cette fois-ci, les deux compères doivent éliminer les deux paires de combattants adverses pour l'emporter.

[Agaric + Sorgho] VS [Jojoba + Burdock] VS [Bonzaï + Cactus]

▷ **DE 5 À 8 JOUEURS** : Chacun joue un seul combattant mais il fait partie de l'une des deux équipes de combattants dont le but est d'éliminer l'équipe adverse.

À 5 : [Agaric + Jojoba + Bonzaï] VS [Cactus + Zamioculcas]

À 6 : [Agaric + Bonzaï + Baobab] VS [Jojoba + Burdock + Sorgho]

À 7 : [Agaric + Bonzaï + Cactus + Baobab] VS [Burdock + Sorgho + Zamioculcas]

À 8 : [Agaric + Bonzaï + Burdock + Zamioculcas] VS [Jojoba + Cactus + Sorgho + Baobab]

Notez que les conditions de victoire du « Tribal Rumble » s'appliquent aussi à ce mode de jeu « Team Spirit », mais qu'il faut simplement cumuler les PP et les trophées gagnés par tous les membres de la même équipe pour départager d'éventuelles égalités entre équipes à la fin du 7^{ème} round dans le cas où il resterait encore au moins un combattant survivant par équipe.

Chaque combattant a deux cartes spéciales avec un cadre explicatif en bas : une botte secrète et un objet magique.

AGARIC LE MOUSQUETAIRE MARMITON



L'explosif « tonnelet de poudre »

Ce tir explosif d'une puissance de 3 dés affecte TOUS les combattants présents dans la Zone ciblée !



La bague fantomatique « Mais où est-il passé ? »

Tant que cette carte est active, il est impossible d'attaquer Agaric au tir. Par contre, on peut toujours l'attaquer au corps à corps.

JOJOBA L'INDIEN GOBELIN



Le remarquable « double tir à l'arc »

Jojoba réalise deux attaques de Tir simultanément depuis la même Zone, mais forcément sur 2 cibles différentes.



Le calumet shamanique « Fichez-moi la paix ! »

Tant que cette carte est active, il est impossible d'attaquer Jojoba au corps à corps. Par contre, on peut toujours l'attaquer au tir.

BONZAÏ LE SAMOURAÏ NAIN



La terrible « attaque kamikaze »

Plus Bonzaï est blessé, plus il est dangereux donc il lance un nombre de dés d'attaque (de 1 à 6) dépendant de son nombre de PV du moment (voir tableau de la carte Action).



Les baguettes vampiriques « Reprenons des forces »

Les jetons PV perdus par un adversaire à cause de cette attaque restent face Cœur visible et sont ajoutés aux PV de Bonzaï (donc aucun PP gagné). Si Bonzaï perd par la suite ces jetons, ils redeviennent normalement des PP.

CACTUS LE GLADIATEUR ORC



Le vicieux « coup d'épaulette à pointes en passant »

Cactus peut porter un coup de trident (3 dés) à un adversaire tout en donnant un coup d'épaulette à pointes à un autre (2 dés). Ces deux attaques peuvent être effectuées séparément (avant et après son mouvement, par exemple), mais toujours contre 2 adversaires différents.



Le filet maléfique « Arrête de bouger »

Avant de lancer les 2 dés d'attaque au corps à corps, lancez 3 dés et additionnez leurs résultats. Si leur somme est supérieure ou égale à la taille de votre cible, sa défense est réduite de 2 contre votre attaque au corps à corps. Sinon votre attaque se déroule dans les conditions normales.

BURDOCK LE HIGHLANDER LION



Le puissant « Electroshock »

Si l'attaque de Burdock fait perdre au moins 1 PV à sa cible :
• L'adversaire ciblé prend le jeton Electroshock -2 : son initiative sera diminuée de 2 pour sa prochaine action (si l'initiative descend à 0 ou moins, il jouera après tout ses adversaires).
• Burdock prend le jeton Electroshock +2 : son initiative sera augmentée de 2 pour sa prochaine action (si l'initiative dépasse 8, alors Burdock jouera avant tout ses adversaires). Les jetons seront ensuite défaussés.



La claymore électrique « Prend cet éclair dans ta face »

Avant de résoudre ce tir normalement, Burdock lance un dé pour déterminer sa puissance (qui varie donc de 1 à 6 dés).

SORGHO LE MATADOR MINOTAURE



L'incroyable « mise à mort style Terminotaure »

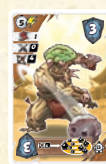
Plus Sorgho a effectué d'actions avant cette botte, plus celle-ci est efficace : il lance autant de dés d'attaque qu'il a de cartes Action déjà jouées devant lui (botte secrète comprise).



L'habit ultra-luminique « Essayez de me toucher »

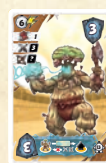
L'habit de lumière de Sorgho aveugle tous ceux qui tentent de l'attaquer donc ceux-ci lancent -1 dé de combat (corps à corps et tir) tant que cette carte est active.

BAOBAB LE BARBARE HOMME-ARBRE



Le redoutable « Strike »

Baobab peut faire d'une pierre plusieurs coups. S'il y a plusieurs combattants dans la Zone ciblée, il en désigne 1 comme cible principale qui subit un tir normal (4 dés). Puis il peut réaffecter le résultat de chaque dé à un autre combattant de la même Zone (dans la limite d'un dé par combattant). Certains dés peuvent ne pas avoir de cible et rester sans effet.



Le crâne mystique « Je suis ton ami »

Baobab donne le jeton Crâne à un adversaire situé à portée de tir (proche ou lointain). Cet adversaire ne peut pas attaquer Baobab lors de sa prochaine action. Le jeton Crâne est défaussé à la fin de la prochaine action de cet adversaire ou dès que Baobab attaque celui-ci.

ZAMIOCULCAS LE DRAGON ROUGE SPARTIATE



Le spectaculaire « vrombissement de lance offensif/défensif »

Zamioculcas peut faire 2 attaques au corps à corps (2 dés chacune). Elles peuvent être effectuées séparément (avant et après son mouvement, par exemple), mais toujours contre 2 adversaires différents.

De plus, tant que sa carte est active, il lance 1 dé pour déterminer sa défense contre chaque attaque qu'il subit.



L'armure énergétique « Visée laser et protection enclenchées »

Zamioculcas ajoute +1 au résultat de chacun des 3 dés de son tir.