GODZILLA
TOTAL WAR

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

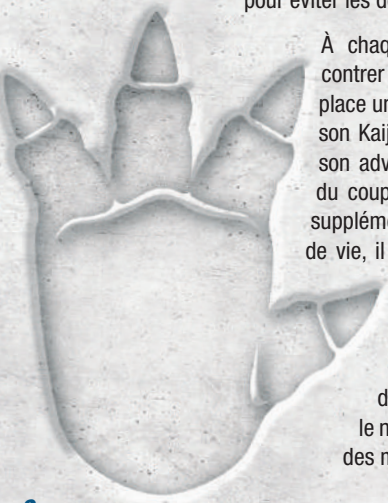
Godzilla Total War est un jeu facile à apprendre, rapide à installer et très amusant à jouer.

Choisissez un des 12 Kaijus (monstres géants) du film *Final Wars* avec lequel combattre en utilisant ses attaques, ses cartes spéciales ou bien sa Force innée et ainsi démontrez que vous êtes le plus fort de tous les monstres.

RÉSUMÉ

Durant une partie de *Godzilla Total War*, chaque joueur incarne un Kaiju et joue des cartes de sa main pour effectuer des attaques et frapper les autres Kaijus.

Pour cela, chaque joueur doit jouer une carte d'une valeur supérieure ou égale à la carte du joueur précédent, ou bien une carte d'action spéciale pour éviter les dégâts.



À chaque fois qu'un joueur ne peut pas contrer une carte, il reçoit des dégâts et place une de ses cartes numérotées à côté de son Kaiju. Lorsqu'un Kaiju prend des dégâts, son adversaire peut augmenter la puissance du coup avec des immeubles et des dégâts supplémentaires. Si un Kaiju tombe à 0 points de vie, il devient enragé et le joueur retourne sa carte. À partir de ce moment-là, le joueur incarne la version enragée de son Kaiju (côté rouge). Le joueur qui a porté le coup gagne des points de victoire. Le premier joueur à atteindre le nombre requis de points devient le « Roi des monstres » !

COMPOSANTS

12 CARTES DE KAIJU

Il y a 12 Kaijus différents dans le jeu. Toutes les cartes de Kaiju ont un côté normal et un côté enragé (côté rouge).

Vous trouverez sur chaque carte Kaiju :

1. ***Nom*** et image
2. ***Vie :*** ceci indique les dégâts que le Kaiju peut encaisser.
3. ***Force :*** ceci est une valeur spéciale qui est utilisée pour la Force innée.
4. ***Points de victoire :*** nombre de points octroyés au joueur qui bat ce Kaiju.
5. ***Compteur de points :*** permet au joueur de suivre le nombre de points de victoire qu'il a gagnés.

PRÉPAREZ VOTRE KAIJU À LA BATAILLE

Avant votre première bataille, vous devrez dépuncher les cartes de Kaiju et les marqueurs de points de victoire. Faites attention à ne pas les casser ni les déchirer. Une fois que vous les avez séparés, placez le marqueur sur la fente de la carte de Kaiju. Par la suite, vous n'aurez qu'à faire glisser le marqueur le long de la carte à chaque fois que vous attaquez un Kaiju avec succès afin de suivre votre nombre de points de victoire.

12 MARQUEURS DE POINTS DE VICTOIRE

Ces marqueurs de points de victoire permettent aux joueurs de suivre le nombre de points de victoire qu'ils marquent pour avoir battu d'autres Kaijus. Les clips peuvent être insérés dans la fente et déplacés le long du compteur de points de victoire.

90 CARTES À JOUER

Utilisez ces cartes pour porter des coups et blesser les autres Kaiju. Elles ont un dos orange et sont de deux types :

- Numérotées
- Actions spéciales

Les valeurs des ***cartes numérotées*** représentent la puissance des coups. Elles sont de trois types : normales, dégâts supplémentaires et immeubles.

- ***Cartes numérotées normales :*** comprennent des valeurs entre 1 et 10, et -3.
- ***Cartes de dégâts supplémentaires :*** comme les cartes numérotées normales mais elles peuvent aussi être utilisées pour rajouter des dégâts à un Kaiju qui a déjà reçu un coup (voir page 4). Elles comportent un cœur pour les différencier.
- ***Cartes numérotées avec immeuble :*** comme des cartes numérotées normales mais lorsqu'elles sont jouées, une carte d'immeuble (dos bleu) est placée face visible au centre de la table (voir cartes d'immeuble). Elles comportent un immeuble pour les différencier.

Les ***cartes d'action spéciale*** sont de quatre types.

Changement de direction : le jeu change de sens et continue dans cette direction jusqu'à ce que quelqu'un le change à nouveau.

Choix de cible : le joueur choisit une cible à qui il passe le tour et le jeu se poursuit à partir de celle-ci. Le sens de jeu reste le même.

Blessure : cette carte représente des dégâts directs et ne peut être contrée qu'avec des cartes d'action spéciale, comme Changement de direction, Choix de cible, une autre Blessure ou une Double Blessure.

Double Blessure : l'effet de cette carte ne peut pas être évité et le joueur doit prendre les dégâts.

Il n'y a qu'un seul exemplaire de cette carte dans le jeu.

9 CARTES D'IMMEUBLE

Lorsqu'un joueur joue une carte numérotée avec un immeuble, il prend la carte du dessus de la pioche de cartes d'immeuble et la place face visible au milieu de la table. Le prochain joueur à recevoir des dégâts doit prendre une des cartes d'immeuble du centre de la table et la compter comme des dégâts supplémentaires. S'il y a plusieurs cartes d'immeuble au centre de la table, le joueur en prend une de son choix. Si les cartes d'immeuble sont épuisées, elles ne sont pas remélangées.

1 CARTE DE ROI DES MONSTRES

La carte « Roi des monstres » est octroyée au gagnant de la partie. Voir ***FIN DE LA PARTIE*** pour l'explication.

MISE EN PLACE DU JEU

Godzilla Total War est très rapide à installer.

1. Séparez les cartes par catégorie. Placez les cartes de Kaiju d'un côté et les cartes à jouer (dos orange) ainsi que les cartes d'immeuble (dos bleu) de l'autre. Placez également la carte de « Roi des monstres » sur la table.
2. Mélangez les cartes à jouer et les cartes d'immeuble séparément pour former deux pioches au centre de la table.
3. Chaque joueur choisit le Kaiju qu'il va jouer, en s'assurant que le marqueur de points de victoire est bien sur le 0. Chacun place sa carte de Kaiju en face de lui, face normale visible. Remettez les autres Kaijus dans la boîte.
4. Trois cartes sont distribuées à chaque joueur. Celles-ci forment sa main et doivent rester cachées.
5. Choisissez qui sera le premier joueur au début de la partie. Si vous ne pouvez pas à vous mettre d'accord, le joueur avec les meilleurs rayons ou celui qui imite le mieux le cri de Godzilla est le premier joueur.

Vous voilà prêts à livrer bataille !

COMMENT JOUER

Le premier joueur choisit une carte de sa main et la défausse, face visible au centre de la table, puis tire une nouvelle carte de la pioche principale. Cette carte représente un coup porté. Le joueur suivant dans le sens horaire doit défausser une carte en réaction puis piocher une nouvelle carte.

Si un joueur oublie de piocher une nouvelle carte, celui-ci doit continuer à jouer avec une carte en moins dans sa main jusqu'à la fin du tour. Le tour continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse pas répondre à une carte. Le tour prend alors fin et le Kaiju concerné est blessé (voir Prendre des dégâts).

Tous les joueurs piochent alors de nouvelles cartes jusqu'à en avoir trois en main et le joueur dont le Kaiju a reçu des dégâts devient le premier joueur du nouveau tour.

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur avec un Kaiju debout ou bien dès qu'un joueur atteint suffisamment de points de victoire.

QUELLE CARTE JOUER ?

À son tour, un joueur peut jouer une seule carte, qui doit être :

- Une carte numérotée d'une valeur supérieure ou égale à celle de la dernière carte jouée.
- Une carte d'action spéciale. Dans ce cas-là, les joueurs résolvent ses effets immédiatement.

Comme nous l'avons vu dans la description des composants, il y a trois types de cartes numérotées :

- Normales : d'une valeur de 1 à 10, ou bien -3.

La carte d'une valeur de -3 sert à réduire la valeur du coup porté. C'est la seule carte qui n'a pas besoin d'être supérieure ou égale à la valeur de la carte précédente.

Exemple : Mothra joue une carte valant 10 et dit « 10 ! » puis Godzilla joue la carte valant -3 et dit « 7 ! » Le jeu se poursuit normalement et le Kaiju suivant doit répondre à un 7.

- Dégâts supplémentaires : se joue comme une carte numérotée normale en réponse à un coup porté, mais le joueur qui la joue peut redresser son Kaiju s'il avait joué auparavant sa Force innée (voir Force innée de votre Kaiju).

  De plus, elle sert à infliger des dégâts supplémentaires à un Kaiju déjà blessé. Si vous avez blessé un joueur parce qu'il n'a pas pu répondre à une carte, il reçoit les dégâts d'une carte de sa main. Si vous avez une carte de dégâts supplémentaires, vous pouvez la placer près de ce Kaiju pour infliger des dégâts en plus, et le joueur reçoit deux cartes de dégâts durant ce tour. Faites attention, car ce joueur peut riposter avec sa propre carte de dégâts supplémentaires. Après avoir reçu les dégâts, le joueur blessé peut placer une carte de dégâts supplémentaires près du Kaiju qui les a infligés. Une telle riposte ne peut être contrée ou évitée.

Exemple : Zilla ne peut répondre au 7 de Godzilla, donc le tour s'achève et Zilla doit choisir une carte numérotée de sa main et en prendre les dégâts. Il place un 3 près de son Kaiju. Godzilla rajoute une carte de dégâts supplémentaires de 2 aux dégâts infligés. De plus, Godzilla peut redresser sa carte de Kaiju (qui était inclinée). Tous les joueurs complètent leur main à 3 cartes et Zilla débute un nouveau tour.

- Cartes numérotées avec un immeuble : lorsqu'un joueur joue une carte de sa main avec un immeuble, il doit tirer une carte d'immeuble de la pioche et la placer au centre de la table en vue des autres joueurs. Le prochain joueur à recevoir des dégâts devra rajouter cette carte aux dégâts reçus.

Exemple : Rodan vient de jouer une carte numérotée avec immeuble d'une valeur de 5, correspondant à la valeur de la carte précédente. Il prend alors la première carte de la pioche d'immeubles et la place au centre de la table. Puis il tire une nouvelle carte de la pioche principale et met fin à son tour. Plus tard dans le tour, Kumonga n'est pas en mesure de contrer la valeur d'un coup et place une de ses cartes à côté de sa carte de Kaiju. Il doit de plus y ajouter une des cartes au centre de la table.

Ainsi, un joueur qui reçoit des dégâts peut se retrouver avec jusqu'à trois cartes signifiant des dégâts en un seul tour : celle qu'il a choisie parmi ses propres cartes, une carte de dégâts supplémentaires et une des cartes d'immeuble sur la table.

Il y a 4 types de cartes d'action spéciale et elles peuvent être jouées en réponse à n'importe quelle carte numérotée :

- ***Changement de direction :*** durant la partie, le sens de jeu peut changer en fonction de la façon dont ces cartes sont jouées. Si un joueur change le sens du jeu, celui-ci se poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il change à nouveau. Même si le tour prend fin, la partie se poursuit dans le même sens qu'avant la fin du tour.

Exemple : Anguirus joue un 8 et pioche une carte pour mettre fin à son tour ; le joueur suivant, King Ghidorah, joue la carte Changement de direction et pioche une carte. Aunguirus joue de nouveau avec une carte valant 9. Le jeu se poursuit dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Choix de cible : permet au jouer de choisir qui jouera après lui.

Exemple : Rodan ne peut contrer le 9 avec aucune de ses cartes numérotées et a déjà utilisé sa Force innée. Il décide de jouer une carte de Choix de cible et choisit Godzilla qui est à quatre places de lui. Rodan pioche une carte pour mettre fin à son tour et Godzilla joue ensuite, évitant à Rodan de prendre des dégâts.

Blessure : ces cartes peuvent être contrées ***UNIQUEMENT*** avec des cartes d'action spéciale, jamais avec une carte numérotée.

Double Blessure : cette carte ne peut être contrée par ***AUCUNE*** carte. Un Kaiju attaqué avec cette carte ne peut pas éviter les dégâts. Il n'y a qu'une seule carte de ce type dans le jeu.

Souvenez-vous qu'après avoir porté un coup avec n'importe quelle carte, vous devez piocher une carte avant de finir votre tour afin d'avoir toujours trois cartes en main. Si vous oubliez de piocher une carte et si le joueur suivant débute son tour, vous jouerez avec une carte en moins jusqu'à ce que le tour soit fini et que tous les joueurs complètent leur main.

Notez bien, après qu'une carte de Changement de direction ou de Choix de cible a été jouée, le joueur suivant doit respecter la règle demandant de jouer une carte de valeur supérieure ou égale à celle jouée précédemment.

Exemple : Manda joue une carte valant 7 et pioche une carte. Mothra joue une carte de Changement de direction et pioche une carte. C'est de nouveau le tour de Manda et il joue une carte de Choix de cible sur King Ghidorah et pioche une carte. King Ghidorah joue un 7, égal à la dernière carte numérotée qui a été jouée.

LA FORCE INNÉE DE VOTRE KAIJU

Tous les Kaijus ont une valeur de Force qui représente de la Force supplémentaire qu'ils peuvent rajouter aux coups qu'ils portent. Cette valeur peut être utilisée durant la partie pour augmenter la valeur d'une carte que vous venez de jouer. Pour cela, inclinez votre carte de Kaiju de 90 degrés pour indiquer que vous l'avez utilisée et rajoutez votre Force à la valeur de la carte numérotée : votre attaque a maintenant pour valeur la somme des deux chiffres.

Votre Kaiju reste alors incliné. Tant que c'est le cas, vous ne pouvez plus utiliser votre Force innée.

Les Kaijus récupèrent leur Force innée, c'est-à-dire redressent leur carte de Kaiju, lorsque :

- La pioche principale au milieu de la table est épuisée. Remélangez les cartes qui ont été jouées pour former une nouvelle pioche. Laissez la dernière carte jouée au milieu de la table et notez sa valeur afin de continuer le tour lorsque vous êtes prêt.
- Une carte de dégâts supplémentaires est jouée, en tant que carte numérotée ou pour augmenter la puissance d'une attaque.

Vous pourrez ainsi utiliser la Force innée de votre Kaiju plusieurs fois par partie.

Exemple : le Kaiju Ebirah doit contrer une carte sur la table, qui vaut 8, mais sa plus haute carte est un 6. Ebirah joue cette carte et incline sa carte de Kaiju. Son attaque vaut maintenant 6+2 = 8. Il parvient à éviter les dégâts.

QUELQUES CONSEILS

Durant la partie, il arrivera souvent que la carte en jeu ne soit pas une carte numérotée, mais plutôt une carte d'action spéciale telle que Choix de cible ou Changement de direction, ou encore que la carte en question ne représente pas exactement la valeur de l'attaque. C'est pourquoi nous vous recommandons de suivre la ***RÈGLE D'OR*** suivante :

RÈGLE D'OR

À chaque fois qu'un joueur joue une carte, il doit annoncer à voix haute la valeur de l'attaque qu'elle représente.

Exemple : suivant l'exemple précédent, après avoir joué un 6 et utilisé la Force d'Ebirah, le joueur doit annoncer à voix haute « 8 ! », qui est la véritable valeur de l'attaque.

Exemple : Mothra débute le tour avec un 6, annonce à voix haute « 6 ! » et pioche une carte. Le joueur suivant, Rodan, joue une carte spéciale de Changement de direction et dit à voix haute « 6 ! », qui est la valeur de l'attaque qui a été jouée. Il pioche une carte et le tour revient à Mothra, qui joue un -3 et dit « 3 ! » avant de piocher une carte. Le jeu continue dans la même direction.

RECEVOIR DES DÉGÂTS

Si un joueur ne peut pas jouer une carte de sa main pour contrer ce qui est sur la table, celui-ci est blessé et doit choisir une carte numérotée entre 0 et 10 et la placer comme dégâts à côté de sa carte de Kaiju.

S'il n'a aucune carte numérotée en main, il tire des cartes de la pioche principale jusqu'à en obtenir une entre 0 et 10 et la place à côté de sa carte de Kaiju. On ne peut pas utiliser une carte de valeur -3 en tant que dégâts.

Si la somme des blessures est égale ou supérieure aux points de vie du Kaiju, le joueur défausse tous ses dégâts et retourne sa carte de Kaiju. À partir de là, il jouera avec la version enragée de son Kaiju, comportant des valeurs différentes de Force et de points de vie.

Si le Kaiju était incliné, il est alors redressé. Le joueur qui a battu le Kaiju (celui qui a joué la dernière carte) gagne les points de victoire indiqués sur la carte du Kaiju battu (voir ci-dessous les Modes de jeu pour déterminer ce qui se passe si le Kaiju est battu à nouveau).

Souvenez-vous que le tour prend fin lorsqu'un Kaiju prend des dégâts et tous les joueurs récupèrent des cartes jusqu'à en avoir 3 en main. Le nouveau tour commence par le joueur qui a pris les dégâts.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur obtient les points de victoire nécessaires ou bien est le dernier joueur restant, la partie prend fin et le Kaiju de ce joueur devient le « Roi des monstres ». Ce joueur reçoit la carte pour la partie suivante.

Selon le nombre de joueurs, les points de victoire requis pour gagner la partie sont les suivants :

3 à ***4*** joueurs: ***12 points***

5 à ***6*** joueurs: ***10 points***

7 à ***8*** joueurs: ***8 points***

9 à ***12*** joueurs: ***6 points***

Durant la partie suivante, le joueur avec la carte « Roi des monstres » peut défausser celle-ci afin d'effectuer une des quatre actions suivantes durant son tour :

- Convertir n'importe quelle carte de sa main en action spéciale de Blessure.
- Utiliser la carte comme une carte de Blessure supplémentaire d'une valeur de 4.
- Se guérir, et retirer une carte de Blessure d'une valeur de 4 ou moins.
- Tirer 3 cartes de la pioche principale et donc jouer avec 6 jusqu'à ce qu'un joueur prenne des dégâts et que le tour se finisse. Il doit alors se défausser de 3 cartes pour n'en avoir plus que 3 et continuer la partie normalement.

MODES DE JEU

Choisissez un des modes de jeu suivants avant de débuter la partie. Tous les joueurs doivent être d'accord sur le mode de jeu choisi.

- ***Roi des monstres :*** lorsqu'un Kaiju joue du côté enragé car il a déjà perdu tous ses points de vie et est battu une seconde fois, son Kaiju doit se retirer de la bataille. Le joueur se défausse de toutes ses cartes et remet sa carte de Kaiju dans la boîte.
- ***Immortels :*** lorsqu'un Kaiju joue du côté enragé car il a déjà perdu tous ses points de vie et est battu une seconde fois, sa carte est de nouveau retournée sur le côté normal. Aucun Kaiju ne meurt et la partie ne s'achève que lorsqu'un joueur atteint le nombre de points de victoires requis.

REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier les efforts de tous ceux qui ont participé à ce projet, en commençant par ma Raquel pour sa rédaction, Jaime González pour sa terrifiante conception et au grand Servando qui m'a permis de réveiller Godzilla et ses amis pour qu'ils se livrent à leur activité favorite : la destruction !

Mention spéciale à Sezen et Aldara pour leur coopération et leur implication sur ce projet.

Bien entendu je ne veux pas oublier tous les joueurs qui ont testé cette version du jeu ainsi que les précédentes. Il y en a trop pour tous les citer, mais je suis sûr qu'ils savent qui ils sont. Mille mercis !

Pour finir, un grand merci à tous les protagonistes de cette bataille : Anguirus, Ebirah, Kamacuras, King Ghidorah, Kumonga, Manda, Mothra, Rodan, Gigan, King Caesar et surtout notre héros, Godzilla.

CRÉDITS

GODZILLA TOTAL WAR
Gen X Games
Auteur : Óscar Arévalo Robles
Maquette : WAH! Studio
Règles : Raquel Puerto
Édition : Servando Carballar
Production : Raquel Puerto

Version française :
Don't Panic Games
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth 75003 Paris
Président : Cédric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Traduction et adaptation : Nicolas Lion
Corrections : Sarah Touzeau
Distribution : MAD Distribution
Communication : Thomas Thus

TÉLÉCHARGEZ PLUS DE KAIJUS ICI !

www.dontpanicgames.com

©2019 Gen X Games S.L. C/ Severo Ochoa 15 – Nave 14. 28521 Rivas Vaciamadrid – Madrid.
TM & © TOHO CO., LTD.