

RPGDBZ

LES BOULES DE TOMA

BUT DU JEU

L'univers étant devenu tellement vaste que Toma a du mal à gouverner sur tout le royaume RPGDBZ. Afin de pouvoir gouverner en toute tranquillité, il cherche un bras droit pour l'accompagner.

Chaque joueur cherchera alors à l'impressionner, en utilisant divers stratagèmes afin de pouvoir s'approcher de lui, car chacun d'entre eux auront bien entendu la volonté de prendre ce poste vacant ... pour diverses raisons. Le joueur possédant la carte en main de valeur la plus élevée en fin de manche se sera montré le plus compétant et gagnera alors une Dragon Ball. La partie se termine lorsqu'un joueur totalise en premier un nombre de dragon ball donné, devenant ainsi le bras droit officiel de Toma.

MATERIEL

Le jeu est constitué de 16 cartes ainsi que de 16 cartes supplémentaires qui permettront soit d'augmenter le nombre de joueurs, soit de changer les cartes.

Il sera nécessaire d'avoir des marqueurs pour comptabiliser les dragonballs de chaque joueur.

MISE EN PLACE (2 à 4 joueurs)

Prenez les 16 cartes de bases du jeu (page 5 et 6) et mélangez les cartes et posez les faces cachées de façon à créer une pioche. Retirez la première carte sans la retourner. Si vous jouez à 2 joueurs, retirez également 3 cartes premières cartes face visible.

Chaque joueur pioche 1 carte qui constitue sa main.

DEROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs manches, jusqu'à qu'un joueur obtienne le nombre de dragonballs requis (décidé en début de partie), le déclarant vainqueur de la partie. Lors d'une manche, les joueurs réalisent leur tour l'un après dans le sens horaire.

Le joueur avec le moins de dragonballs est le joueur à jouer. En cas d'égalité, celui qui a été éliminé le plus tôt à la dernière partie commence.

Tour de jeu

Lors de son tour le joueur actif doit réaliser toutes les actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

1. Piocher une carte et à l'ajouter à sa main. (S'il ne peut pas piocher, la manche se termine immédiatement. Passer à l'étape « fin de manche ».)
2. Défausser face visible l'une de vos cartes
3. Appliquer les effets de la carte défaussée en 2., si possible.

Les cartes défaussées restent face visible devant chacun des joueurs dans l'ordre où elles ont été défaussées.

Une fois les effets de la carte appliqués, c'est au joueur suivant de jouer.

Lorsqu'un joueur est éliminé de la manche, il défausse sa main face visible et ne peut plus rejouer avant la fin de la manche. Si à la suite de cette élimination il ne reste qu'un joueur, la manche se termine immédiatement.

FIN DE MANCHE

Lorsqu'un joueur doit piocher une carte, mais que la pioche est vide, ou si il ne reste plus qu'un seul joueur non éliminé, la manche se termine immédiatement.

Les joueurs non éliminés révèlent leur carte en main, le joueur possédant la carte de valeur strictement la plus élevée est déclaré vainqueur de la manche et reçoit une dragonball. En cas d'égalité, la dragonball revient au joueur totalisant la plus forte somme de valeur sur les cartes défaussées devant lui. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de cartes défaussées gagne la dragonball. Si l'égalité persiste, Toma ne se casse pas la tête et donne à chacun des joueurs une dragonball.

Si aucun joueur n'est déclaré gagnant à la fin de la manche, une nouvelle manche est jouée.

FIN DE PARTIE

L'objectif est d'obtenir un certain nombre de dragonballs. Ce dernier est fixé en dernier partie. Voici un exemple :

2 Joueurs : Premier à 7 dragonballs

3 Joueurs : Premier à 5 dragonballs

4 Joueurs : Premier à 4 dragonballs

Lorsqu'un joueur obtient un nombre de dragonballs égal à l'objectif de la partie, il gagne la partie. Si plusieurs joueurs atteignent l'objectif en même temps, des manches supplémentaires sont joués jusqu'à ce que l'égalité disparaisse.

EXTENSION (2 à 8 joueurs)

16 cartes supplémentaires sont disponibles (page 7 et 8). Il est donc possible de changer les cartes pour proposer une nouvelle pioche de 16 cartes ou, de rajouter des cartes supplémentaires pour augmenter le nombre de joueurs. Voici le nombre de carte à donner en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Nombre de cartes
2 à 4	16
5	20
6	24
7	28
8	32

Voici les proportions à respecter en fonction du nombre de joueurs :

(2 à 4 joueurs) 16 cartes

Valeur	Nombre de cartes
1	5
2	2
3	2*
4	2
5	2
6	1
7	1
8	1

* (De couleurs différentes)

(5 joueurs) 20 cartes

Valeur	Nombre de cartes	Cartes à ajouter
0	1	1
1	6	1
2	3	1
3	3	1
4	2	0
5	2	0
6	1	0
7	1	0
8	1	0

(6 joueurs) 24 cartes

Valeur	Nombre de cartes	Cartes à ajouter
0	2	2
1	7	2
2	4	2
3	3	1
4	3	1
5	2	0
6	1	0
7	1	0
8	1	0

(7 joueurs) 28 cartes

Valeur	Nombre de cartes	Cartes à ajouter
0	2	2
1	8	3
2	6	4
3	3	1
4	3	1
5	3	1
6	1	0
7	1	0
8	1	0

(8 joueurs) 32 cartes

Valeur	Nombre de cartes	Cartes à ajouter
0	2	2
1	10	5
2	6	4
3	4	2
4	4	2
5	3	1
6	1	0
7	1	0
8	1	0

Annexe : Pouvoir des cartes

Valeur	Noms des cartes	Nb	Pouvoir
0	Kuro, Sangmarwane	2	Révélez cette carte lorsqu'un joueur vous a ciblé avec une carte 1. Celui-ci est éliminé. Dans ce cas piochez une carte.
1	Freya, Light, Kisei, Presea, Pythar, Tentra, Sharotto, Wesey	8	Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé.
1	Boss Stinger, Tobi	2	Appliquez le même pouvoir que le dernier personnage joué par un joueur encore dans la partie.
2	Ajito, Deidara, Hikaritatsu, Nate	4	Regardez la main d'un joueur ciblé.
2	Dayu, Kefka	2	Ciblez deux joueurs qui doivent s'échanger leurs cartes
3	Charlo, Gohan	2	Comparez votre main avec celle d'un joueur ciblé. Le joueur avec la valeur strictement la plus forte est éliminé.
3	SK, Warui	2	Comparez votre main avec celle d'un joueur ciblé. Le joueur avec la valeur strictement la plus faible est éliminé.
4	Cooler, Enki, Fugma, Hidan	4	Jusqu'au début de votre prochain tour, vous ne pouvez être ciblé par des effets de cartes
5	Anko, Claire, Majin Végéta	3	Ciblez un joueur (y compris vous) qui défausse sa main et pioche une nouvelle carte
6	Tytoon	1	Echangez votre main avec celle d'un joueur ciblé
7	Motta	1	Si vous possédez cette carte et Tytoon, MV, Claire ou Anko en main, vous devez défausser Motta
8	Toma	1	Si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé



1

Tentra

Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé



1

Pythar

Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé



1

Sharotto

Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé



1

Presea Combatir

Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé



2

Ajito

Regardez la main d'un joueur ciblé



1

Freya

Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé



3

Charlo

Comparez votre main avec celle d'un joueur ciblé. Le joueur avec la valeur strictement plus forte est éliminé



2

Deidara

Regardez la main d'un joueur ciblé

4

Cooler

Jusqu'au début de votre prochain tour, vous ne pouvez être ciblé par des effets de cartes



5

Clair

Ciblez un joueur (y compris vous) qui défausse sa main et pioche une nouvelle carte



6

Tytoon

Echangez votre main avec celle d'un joueur ciblé



8

Toma

Si vous défaussez cette carte, vous êtes éliminé



3

S.K.

Comparez votre main avec celle d'un joueur ciblé. Le joueur avec la valeur strictement plus faible est éliminé



4

Fugma

Jusqu'au début de votre prochain tour, vous ne pouvez être ciblé par des effets de cartes



5

Majin Végéta

Ciblez un joueur (y compris vous) qui défausse sa main et pioche une nouvelle carte



7

Motta

Si vous possédez cette carte et Tytoon, Mv, Clair ou Anko en main, vous devez défausser Motta





Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé

Light



Révélez cette carte lorsqu'un joueur vous a ciblé avec une carte de valeur 1. Celui-ci est éliminé. Dans ce cas, piochez une carte.

Kuro



Comparez votre main avec celle d'un joueur ciblé. Le joueur avec la valeur strictement plus forte est éliminé

Son Gohan Ado



Regardez la main d'un joueur ciblé

Nate Kurusawu



Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé

Kisei



Révélez cette carte lorsqu'un joueur vous a ciblé avec une carte de valeur 1. Celui-ci est éliminé. Dans ce cas, piochez une carte.

Sangmarwane



Jusqu'au début de votre prochain tour, vous ne pouvez être ciblé par des effets de cartes

Hidan



Regardez la main d'un joueur ciblé

Hikariatsuu

2

Dayu Saizuki

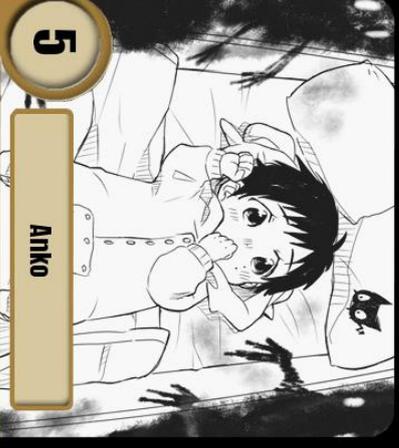
Ciblez deux joueurs qui doivent s'échanger leurs cartes.



5

Anko

Ciblez un joueur (y compris vous) qui défausse sa main et pioche une nouvelle carte.



1

Tobi

Appliquez le même pouvoir que le dernier personnage joué par un joueur encore dans la partie.



4

Enki

Jusqu'au début de votre prochain tour, vous ne pouvez être ciblé par des effets de cartes.



1

Wesey

Ciblez un autre joueur et nommez une valeur autre que 1. Si ce joueur possède une carte de la valeur nommée en main, il est éliminé.



2

Kefka

Ciblez deux joueurs qui doivent s'échanger leurs cartes.



1

Boss Stinger

Appliquez le même pouvoir que le dernier personnage joué par un joueur encore dans la partie.



3

Warui

Comparez votre main avec celle d'un joueur ciblé. Le joueur avec la valeur strictement plus faible est éliminé.

