

BUT DU JEU

Le Tournoi du Pouvoir est une Battle Royale regroupant les meilleurs Guerriers de 8 univers. L'enjeu est grand : lorsqu'un univers perd tous ses Guerriers, il est alors entièrement détruit.

Le vainqueur sera le joueur qui, au bout de 45 minutes (ou bien 5 ou 10 tours), comptera le plus de *Guerriers* sur le plateau de jeu. Vous devez donc éliminer un maximum de *Guerriers* des équipes adverses pour remporter la partie.

DURÉE DE LA PARTIE

Choisissez votre temps de partie :

- -10 tours (environ 60 minutes à 4 joueurs): comptez 10 tours de jeu (chaque joueur jouera alors 10 fois).
- 5 tours (environ 30 minutes à 4 joueurs) : comptez 5 tours de jeu (chaque joueur jouera alors 5 fois).
- 45 minutes: Lancez le chronomètre une fois la mise en place faite et à la fin des 45 minutes de jeu, terminez le tour en cours avant de finir la partie.

Lors de votre tour, ne faites qu'un seul combat sauf exception (cartes Évènement, Attaque, Défense ou Spéciale).

MISE EN PLACE DU JEU

- Mélangez les cartes Attaque, Défense, Spéciale et Évènement puis placez-les autour du plateau.
- Disposez tous les jetons Guerriers à côté du plateau puis lancez un dé pour déterminer qui va commencer à choisir son premier Guerrier.
- Chaque joueur doit constituer une équipe de 6 Guerriers. Lancez un dé pour déterminer celui qui commencera à choisir le premier. Il choisit un Guerrier, prend le jeton du Guerrier ainsi que la (ou les) carte correspondante, puis le joueur situé à sa droite en prend un et ainsi de suite. Une fois les équipes de 6 Guerriers constituées, sortez du jeu les jetons non utilisés et constituez une pile des Guerriers avec les cartes restantes mélangées : vous les affronterez lorsque vous irez sur des cases vertes. Le tableau en dernière page vous aidera à construire la meilleure équipe possible, les Guerriers y sont classés par ordre d'Endurance.

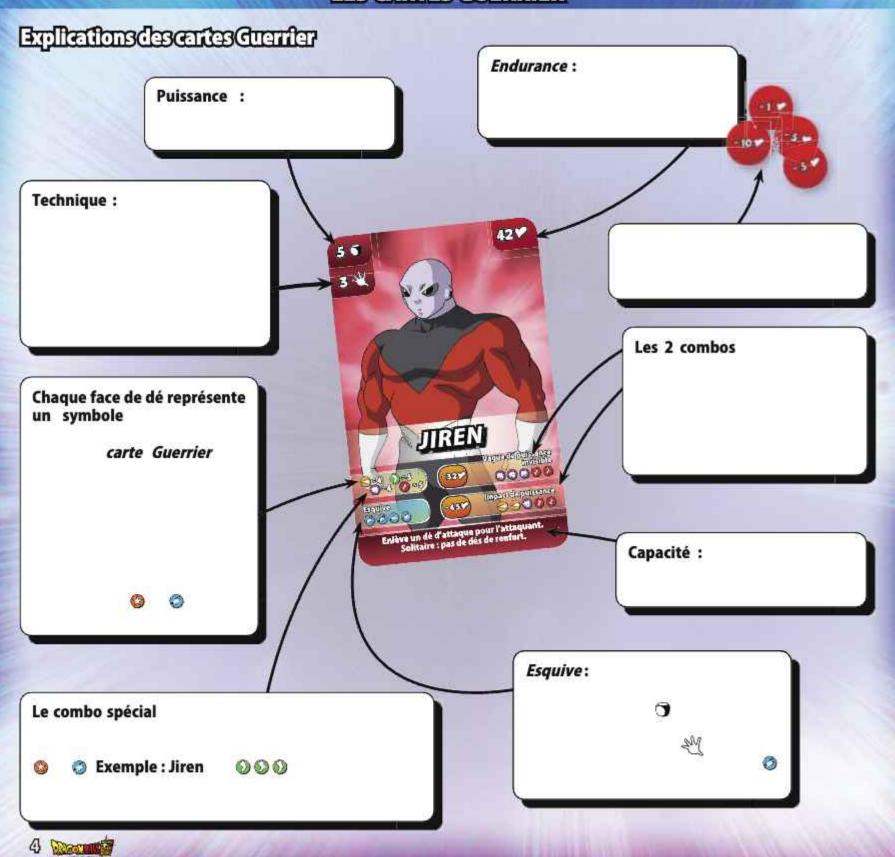
Particularité: vous ne pouvez pas choisir d'emblée Kefla ni Anilaza; ces Guerriers seront obtenus en fusionnant Kale + Caulifla et Koichiarator + Paparoni durant la partie, en utilisant les cartes Spéciale « Fusion ».

- Prenez ensuite les cartes des Guerriers choisis. Il y a parfois plusieurs cartes par Guerrier qui se transforme.
 Son Goku possède 8 transformations, il a donc 5 cartes en tout. Vegeta a 3 cartes, Son Gohan, Caulifla, Cabba et Kale ont 2 cartes et tous les autres Guerriers en ont une seule (la transformation est au dos de la carte du Guerrier).
- Positionnez ensuite vos jetons Guerriers sur les cases du plateau à tour de rôle en laissant une case vide entre chaque Guerrier de la même équipe.
- Chaque joueur reçoit ensuite une carte Défense, Attaque et Spéciale.
- Le plus jeune commence à jouer.

LE PLATEAU DE JEU



LES CARTES GUERRIER



La transformation des Guerriers

COMMENT SE TRANSFORMER?

Si votre Guerrier est transformable (sa version transformée se trouve alors au verso de la carte), lancez un dé de 6 avant le début du combat et prenez la transformation correspondante à votre lancer de dé pour attaquer avec votre Guerrier transformé plus puissant le temps d'une attaque.

Exception: Lancez 2 dés pour Son Goku et Vegeta. Si la transformation se fait, jouez votre Guerrier transformé avec des combos plus puissants. Le Guerrier que vous attaquez peut également tenter de se transformer.

Si vous échouez votre transformation et que vous possédez une carte Spéciale « Transformation » , vous pouvez la jouer.



LORSQUE VOUS ÊTES TRANSFORMÉ:

- Vous divisez par 2 ou 3 les dégâts reçus lors de l'attaque de votre ennemi.
- Vous perdez 1 ou plusieurs points d'*Endurance* suite à l'utilisation de cette transformation.

Une fois l'attaque effectuée, votre Guerrier reprend sa forme initiale.

Exemple: Cabba Super Saïyen

Lescapadiés des Guerriers

- Une relance en plus (de la technique du Guerrier) sur les dés de votre choix.
- Moins 1 ou 2 relances pour l'attaquant : le Guerrier qui vous attaque a 1 ou 2 relances en moins.
- -Renvoie la boule de l'adversaire: le défenseur renvoie la boule de l'attaquant (toute attaque contenant le symbole) sauf celle des cartes invulnérables. L'attaquant peut alors tenter d'esquiver avec ses dés ou cartes.
- Contre-attaque : après l'attaque de l'ennemi, contre-attaquez-le directement pendant son tour.
- Un dé d'attaque en plus : votre Guerrier attaque avec un dé en plus.
- Lancez un dé de défense en plus lorsque votre Guerrier se défend de l'attaque qu'il reçoit.
- -Aucun jet de dés de défense possible pour le défenseur : l'adversaire doit uniquement se défendre avec ses cartes et ne peut plus utiliser ses dés d'Esquive.
- Plus 2 dés de renfort : lorsque vous êtes en contact avec un autre Guerrier de votre équipe, ce Guerrier aura 2 dés de renfort au lieu d'un lors de son attaque et de sa défense.
- Morsure du soleil: Si votre Guerrier tombe à moins de 10 en Endurance, il peut fuir à 3 cases de distance durant un combat.
- Bouclier: esquivez les boules faisant moins de 20 dégâts sans avoir besoin de lancer vos dés d'Esquive, sauf les boules des cartes invulnérables.
- **Soin**: moins 5 dégâts par tour (votre *Guerrier* peut enlever jusqu'à 5 des *jetons Dégât* reçus).
- Enlève 1 dé d'attaque pour l'attaquant :
 l'adversaire attaque donc avec 1 dé en moins.
- Solitaire: vous ne donnez aucun dé de renfort aux autres joueurs de votre équipe lorsque vous êtes en renfort (Vegeta, Jiren, Freezer).

LES COMBOS DURANT LES COMBATS

Lessymboles

Chaque face du dé comporte un symbole correspondant à une valeur sur la carte de votre *Guerrier*. Ces symboles doivent être combinés afin de réaliser votre combo suite à tous vos lancers de dés.





Le joueur qui attaque lance les dés pour créer les combos indiqués sur la carte de son *Guerrier* ou sur ceux de ses cartes en main (*Attaque*, *Spéciale* ou *Défense*) afin de faire perdre de l'*Endurance* à son adversaire. Quand un *Guerrier* n'a plus d'*Endurance*, il est éliminé du tournoi.

Lors de votre attaque, vous avez plusieurs choix pour infliger des dégâts à l'ennemi :

Attaquerenutilisant les combos

Au début du combat, regardez la capacité de l'ennemi et tentez de l'éliminer du tournoi en réalisant l'un de vos combos de dés afin de lui faire perdre toute son *Endurance*.

Lancez le nombre de dés indiqué par la *Puissance* () de votre *Guerrier* avec autant de relances que vos points de *Technique* ().

Réalisez l'un des 2 combos de votre *Guerrier* pour faire perdre un maximum d'*Endurance* à votre adversaire.



Attaquerenutilisant la valeur des symboles

En cas d'échec de votre combo, additionnez la valeur de chaque symbole en vous reportant à la carte du Guerrier

que vous jouez. Cette somme correspond aux dégâts que vous infligez (les dégâts sont multipliés par 2 si tous les symboles sont identiques).





Lescombosdescartes

FUSION

Vous pouvez choisir d'utiliser l'une de vos cartes Attaque, Défense et Spéciale à la place des combos de votre carte Guerrier. Pour cela, faites le combo de l'une de vos cartes (si celle-ci requiert un combo).



SE DÉFENDRE ET ESQUIVER

Attaque de la 1785 l'attaquant a réalisé un combo (carte Guerrier, cartes Attaque, Défense et Spéciale ou additionné les symboles) sans utiliser ses relances, le joueur qui subit l'attaque ne peut pas se défendre (ni cartes, ni dés). Dans ce cas, il prend le nombre de jetons Dégât qu'il a reçus lors de l'attaque (qu'il peut diviser s'il est transformé).

Apartir du 29 lancer de dé3 de l'ennemi qui vous attaque, vous pouvez uniquement utiliser les combos des cartes Défense que vous avez en main en lançant le nombre de dés indiqué par votre Puissance (3) et en les lançant autant de fois que vous le permet votre Technique (().

Apartirdu Balancer de de l'ennemi qui vous attaque, vous pouvez vous défendre avec vos cartes Attaque, Défense et Spéciale ou avec le combo Esquive (😂) indiqué sur votre carte Guerrier, toujours en lançant le nombre de dés indiqué par votre Puissance () et en les lançant autant de fois que le permet votre Technique ().

En cas de réussite de l'Esquive, vous ne recevez aucun dégât.



LES FUSIONS: KEFLA / ANILAZA

Quand Kale et Caulifla sont à une case l'une de l'autre, elles peuvent fusionner en Kefla jusqu'à la fin de la partie en utilisant la carte spéciale « Fusion ». Il en est de même pour Koichiarator et Paparoni qui fusionnent pour donner naissance à Anilaza.

Remplacez alors les 2 jetons par le jeton fusionné. En cas d'élimination du Guerrier fusionné, vous perdez donc vos 2 personnages.







JOUER

Le plus jeune commence à jouer, vous tournerez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



- 1 Retournez une carte Évènement et appliquez immédiatement son effet. Si besoin, jouez ensuite une des cartes que vous avez en main en début de tour.
- 2 Choisissez l'un de vos jetons Guerrier et déplacez-le jusqu'à 4 cases en passant au-dessus des cases occupées par les autres jetons Guerriers présents sur le plateau (qu'ils appartiennent à son équipe ou à un adversaire) si nécessaire. Les cases sont toutes reliées aux cases autour d'elles et vous pouvez vous déplacer dans la direction de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer en ligne droite, le but est d'atteindre un Guerrier à 4 cases du vôtre pour l'affronter.

Votre jeton va soit:

 ARRIVER SUR UNE DES CASES VIDES rouges, jaunes, bleues ou vertes. Piochez alors une carte de la couleur correspondante à la case.

Case rouge: piochez une carte Attaque. Case Jaune: piochez une carte Défense. Case bleue: piochez une carte Spéciale.

Case verte: le joueur situé à votre droite pioche un Guerrier de la pile de ceux qui ne sont pas en jeu et se défend contre l'attaque de votre Guerrier.

Dans ce cas, transformez-vous si vous le pouvez. Observez bien la capacité spéciale active de l'ennemi en fonction de sa forme. Comparez la vôtre afin de jouer juste et faites les combos de dés de votre *Guerrier* ou de vos cartes. Le *Guerrier* en face peut tenter une *Esquive* de dés si vous faites votre combo en 3 lancers ou plus. Le *Guerrier* de la case verte peut également tenter de se transformer.

En cas de victoire, **piochez 1 carte** de la catégorie de votre choix parmi les *cartes Défense*, *Attaque* et *Spéciale*.

 ARRIVER SUR UNE DES CASES OCCUPÉES PAR UN JETON GUERRIER. Dans ce cas, commencez le combat contre lui.

Combats controunadversafre

Seul le Guerrier dont c'est le tour peut attaquer. Le Guerrier attaqué ne peut que se défendre (sauf s'il a une capacité « Contre-attaque »).

Lors de votre tour, ne faites qu'un seul combat sauf exception (cartes Évènement, Attaque, Défense ou Spéciale).

- 1 Prenez le nombre de dés correspondant à votre Guerrier (Puissance) et tentez de faire perdre à votre ennemi le plus de points d'Endurance possibles grâce aux 2 combos de votre carte Guerrier ou avec les cartes que vous avez en main.
- 2 Regardez la capacité active des 2 Guerriers impliqués puis choisissez l'attaque qui fera perdre le plus d'Endurance à l'adversaire (l'un des 2 combos de votre carte Guerrier ou de vos cartes en main).
- 3 Si l'attaquant a fait au moins une relance, le défenseur peut tenter de se défendre avec ses cartes, s'il a fait au moins 2 relances le défenseur peut se défendre avec ses cartes ou un lancer d'Esquive.

Attention: Il est possible de vous faire éliminer lorsque vous vous faites attaquer si vous recevez plus de dégâts lors de l'attaque que de points d'Endurance de votre Guerrier. Si l'attaquant parvient à vous faire perdre tous vos points

Si l'attaquant parvient à vous faire perdre tous vos points d'Endurance (grâce à l'un des deux combos de sa carte Guerrier, l'addition des symboles, une carte Attaque, une carte Défense ou une carte Spéciale), votre Guerrier est alors éliminé et l'attaquant piochera une carte de la couleur de la case sur laquelle se trouvait le Guerrier éliminé.

Seule une carte Sauvetage peut sauver un Guerrier éliminé.

4 - Si vous n'avez pas éliminé votre ennemi suite au combat, placez-vous sur une case vide à côté de lui et piochez alors la carte de la couleur correspondante (après un combat, vous ne pouvez ni aller sur une case verte ni sur un autre jeton Guerrier). De plus, si le Guerrier attaqué possède la capacité « Contre-attaque », il vous attaque immédiatement après votre attaque.

5 - Lors d'un tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez tant qu'elles ne vous amènent pas à faire plus de 2 combats par tour.

Vous ne pouvez donc utiliser qu'une seule carte qui ajoute des combats supplémentaires par tour de jeu.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes en main. Défaussez-vous en début de tour si c'est le cas.



LES DÉS DE RENFORT

Vous pouvez obtenir un dé (ou deux) de plus **pour votre attaque ou votre défense** si vous avez un *Guerrier* (ou deux) de votre équipe en contact avec votre *Guerrier* qui attaque un autre joueur.

Par exemple, si votre Guerrier détient une Puissance de 4 et qu'un autre Guerrier de votre équipe est sur une case qui est juste à côté, votre Guerrier qui attaque lancera 1 dé en plus, soit 5 au lieu de 4. S'il y a 2 Guerriers de renfort, le Guerrier qui attaque aura alors 2 dés de renfort soit 6 dés en tout (ce qui est le maximum) au lieu de 4.



Exemple: Dyspo Kunshi Dyspo

Vegeta

V

Kunshi

Kunshi Vegeta Dyspo

FIN DE PARTIE

Le vainqueur sera le joueur qui au bout de 45 minutes ou 10 tours ou 5 tours aura le plus grand nombre de Guerriers sur le plateau de ieu.

En cas d'égalité entre 2 joueurs, le gagnant sera celui qui remporte le dernier combat entre 2 de vos *Guerriers* (chacun choisit l'un de ses *Guerriers* encore en jeu et combat jusqu'à ce que l'un des 2 *Guerriers* soit éliminé à la fin des tours de jeu).

En cas d'égalité à plus de 2 joueurs, refaites un dernier tour de jeu.

EXPLICATION DES CARTES

Vous pouvez posséder jusqu'à 5 cartes.

Lors de votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes que vous en avez en main, mais 1 seule qui vous rajoute des combats.

Cartes Evenement

Ces cartes induisent des évènements inattendus qui viendront pimenter chaque tour par des effets qui pourront favoriser ou pénaliser le joueur.

- À tirer : Au début du tour de chaque joueur, avant son déplacement.
- À jouer : Immédiatement après l'avoir tiré.
- Durée : Son effet s'arrête à la fin du tour du joueur ayant tiré la carte. À défausser sous la pile des cartes Évènement une fois utilisée.



Cartes/Attaque

Ces cartes concentrent des attaques très puissantes que tous les *Guerriers* peuvent utiliser et que vous débloquez en réalisant le combo indiqué sur la carte que vous faites à la place du combo de dé que vous avez sur votre *carte Guerrier*. Vous pouvez utiliser l'effet indiqué sur la carte en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* () et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* ().

- À tirer : Lorque vous vous arrêtez sur une case rouge.
- À jouer: À tout moment durant votre attaque, vous pouvez choisir de jouer une carte Attaque à la place des attaques de votre carte Guerrier si votre score aux dés le permet.
- Durée : Son effet est immédiat. À défausser sous la pile des cartes Attaque une fois utilisée (si vous avez réussi son combo).
- Spécificité: En cas d'échec du combo de votre carte, vous pouvez additionner la valeur des symboles de vos dés et faire perdre ces points d'Endurance à votre ennemi. Conservez alors la carte Attaque.



Quand vous attaquez un ennemi

Par exemple:

Cartes Défense

Ces cartes concentrent de puissantes techniques de défense que tous les joueurs peuvent utiliser avec leurs *Guerriers*. Elles vont vous protéger contre les attaques reçues pour éviter que vos *Guerriers* ne se fassent éliminer. Vous pouvez utiliser l'effet indiqué sur la carte en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* () et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* ().

- À tirer : Lorque vous vous arrêtez sur une case jaune.
- À jouer : Selon les cartes :
 - En réponse à une attaque de cartes ou de dés de l'ennemi;
 - En réponse à une attaque de boule uniquement;
 - Pendant votre tour;
 - Après élimination de votre Guerrier.

Ces cas sont présisés sur la carte, dans l'encart en haut de l'illustration.

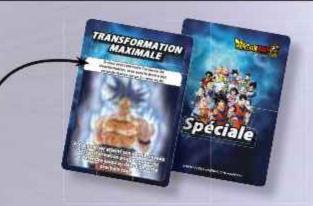
 Durée: Son effet est immédiat. À défausser sous la pile des cartes Défense si le combo est réussi. En cas d'échec du combo de votre carte Défense, vous prenez les dégâts de l'attaque reçue mais pouvez conserver votre carte.



Cites Specials

Ce sont des cartes « Transformation » pour votre personnage, des cartes d'attaque ou de défense bien spécifiques. Vous pouvez utiliser l'effet indiqué sur la carte en lançant le nombre de dés indiqué par votre *Puissance* () et en les lançant autant de fois que vous le permet votre *Technique* (). Ces cartes concentrent des techniques de défense et d'attaque particulières de tout **Dragon Ball Super** utilisables par tous les *Guerriers*.

- À tirer : Lorque vous vous arrêtez sur une case bleue.
- À jouer : Selon les cartes : -
 - Au début de votre tour ;
 - En réponse à une attaque de cartes ou de dés de l'ennemi;
 - En réponse à une attaque de boule;
 - Si vous avez raté votre 1er lancer de dé pour les cartes transformation, vous aurez un second lancer pour tenter de vous transformer.
 - Afin de fusionner.
- Durée : Son effet est immédiat. À défausser sous la pile des cartes Spéciale une fois utilisée.
- Spécificité: Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Spéciale par tour.



Les cartes «Transformation»

Par exemple:

LISTE DES GUERRIERS CLASSÉS PAR ENDURANCE

Créez l'équipe la plus puissante pour assurer votre victoire.

GUERRIER	Ø	9	₹N.
Jiren	42	5	3
Jiren pleine puissance	42	6	4
Anilaza	37	5	4
Son Goku	34	3	
Son Goku Super Saïlyen	34	4	2
Son Goku Super Salyen 2	34		5
	34	5	2
Son Goku Super Saiyen 3	34	5	2 2 3 3 3 3 3
Son Goku Super Saiyen Divin	34	5	3
Son Goku Super Saïyen Blue	34	6	3
Son Goku Super Saïyen Blue + Aura de Kaïo			4
Son Goku Ultra Instinct -présage-	34	6	4
Son Goku Ultra Instinct	34	6	4
Vegeta	33	3	2
Vegeta Super Saïyen	33	4	2 2 3 3
Vegeta Super Saïyen 2	33	5	3
Vegeta Super Saiyen Blue	33	5	3
Vegeta Super Saiyen Blue Evolution	33 32	6	4
Торро	32	5	3
Toppo Dieu destruction	32	5 6 5 6	4
Kefla	32	5	3
Kefla Super Saïyen	32	5	4
Kale	30	3	2
Kale Super Saïyen 2 (enragée)	30	5	2
Kale Super Saïyen 2	30	6	3
Hit	30	6	3
Son Gohan	28	3	3
	28	4	2
Son Gohan Super Saïyen			2
Son Gohan Super Saïyen 2	28	5	2
Son Gohan Ultime	28	5	3
Freezer	27	4	2
Golden Freezer	27	5 5 5 3	3
C-17	26	5	3
Dyspo	25	5	3
Caulifla	25	3	2
Caulifla Super Saïyen	25	4	2
Caulifla Super Saiyen 2	25	5	2
C-18	24	5	2
Piccolo	22	5	2
Cabba	21	3	2
Cabba Super Saïyen	21	4	2
Koichiarator	21	4	2
Pirina	20	4	2
Saonel	20	4	2
Brianne de Chateau	20	4	3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
Ribrianne	20	5	2
			3
Sanka Ku	20	F .	- 6
Kakunsa	20	3	3
Su Roas	20	4	4
Rozie	20	5	3
Frost	20	4	3
Jimeze	19	4	3
Obuni	20 20 20 20 20 19 19 18 17	4 5 4 4 5 4 4 4	3
Bergamo	18	4	3
Lavender	17	4	2
Basil	1.72	4	- 1

GUERRIER	Ø	9	Ers.
Monna	17	4	2
Maji Kayo	16	4	2
Narirama	16	4	2
Krillin	16	3	3
Tenshinhan	15	3	2
Damon	15	4	2
Gamisaras	15	4	1
Kunshi	15	4	3
Tortue Géniale	13	3	2
Tortue Géniale Pleine Puissance	13	3	2
Napapa	14	3 3 4	2
Magetta	14		2
Kahseral	14	4	2
Zirloin	14	- 7	2
	14	4 3 4 3 4	2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
Tupper Viara	13	3	2
Murichim	13	3	2
	13	4	2
Prum	13		2
Rabanra	13	4	2
Paparoni	13	4	2
Zarbuto	13	4	2
Katopesia	12	4	2 1 2 2 1 2 2 2
Botamo	12	4	1
Ganos	12	4 3 4	2
Ganos transforme	12	4	2
Zoiray	12	3	2
Nink	12	3	1
Rubalt	11	3	2
Shantza	11	3	2
Kettol	11	3	1
Hermila	11	4	1 2
Chappil	10	3	2
Chappil The Preecho	10	3	2
Vuon	10	3	1
Nigrisshi	10	3	2
Majora	10	2	5
Darcoli	10	5	2
Vikal	10	2	1
		3	1
Dr. Rota	9 9 9 9 9	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	
Hyssop	9	3	1
Zium	9	2	
Sorrel	9	4	1
Comfrey	9	3	2
Cocotte	9	3	2
Jilcol	9		1
Shosa	9 8	33333332	2
Oregano	8	3	2
Mechiorp	8	3	1
Murisarm	8	3	2
Roselle	8	3	1
Норр	8	3	1
Jirasen	8	3	2
Caway	8 8 8 8 8	3	2 1 1 2 1 1 2 2 1
		-	



