



2-4



10+



15+
min

RÈGLES DU JEU

BLEACH

トリック

BANKAI BATTLE



© Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot

WWW.DONTPANICGAMES.COM



AIZEN ET SON ARMÉE D'ARRANCAR MENAGENT LE MONDE HUMAIN.

La Soul Society réunit ses meilleurs combattants pour un entraînement intense ! Ichigo et ses alliés Shinigami vont s'affronter avec leurs techniques les plus puissantes afin de se préparer au mieux aux combats qui les attendent.

LE SYSTÈME ROLL & CLASH



Pendant la partie, vous lancez vos dés aussi vite que possible et activez des techniques en utilisant les résultats sans interrompre le jeu. Tout le monde joue en même temps dans une bataille frénétique où il faut être le dernier personnage debout ! Ce jeu est compatible avec tous les autres jeux de la gamme Roll & Clash.

CONTENU

En plus de ce livret de règles, voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- 5 plateaux Personnage (recto/verso)
- 5 tuiles Zanpakuto (recto/verso)
- 4 cubes de Blessure
- 1 grande tuile centrale
- 4 dés noir & blanc et 16 dés colorés
- 50 pions de Dégâts
- 1 tuile Prison
- 3 jetons Gel
- 6 jetons Sword



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un plateau Personnage et prend la tuile Zanpakuto associée au personnage. Le plateau Personnage est posé face (8), la tuile Zanpakuto est posée à sa droite face (personne). Certains personnages possèdent du matériel supplémentaire (détaillé page 10 et 11).
- 2 Un cube de Blessure est placé dans l'emplacement avec le symbole de cœur ♥ (emplacement le plus à gauche en haut de chaque plateau Personnage).
- 3 Chaque joueur prend 1 dé noir & blanc et 4 dés colorés.
- 4 La tuile centrale (skull) est placée au centre de l'aire de jeu, à portée de tout le monde.
- 5 Les pions de Dégâts ♥ sont ajoutés près de la tuile centrale.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans ce jeu, tout le monde joue en même temps sans attendre son tour.

Les joueurs prennent leurs 5 dés (1 noir & blanc et 4 colorés) et les lancent en même temps. L'objectif est d'être le premier à obtenir les faces demandées par l'une de leurs techniques.

À chaque lancer, les joueurs peuvent lancer tout ou partie de leurs dés, et aussi souvent que nécessaire. Ils peuvent mettre les dés sur les techniques afin de mieux identifier quelles faces il leur manque pour activer une technique.

Quand un joueur est en position d'activer une technique grâce à ses dés, il doit placer les dés correspondants sur la technique utilisée et distribuer les pions de Dégâts  correspondants devant le plateau des joueurs visés (ou autres effets à retrouver page 10 et 11).

Pendant ce temps, les autres joueurs continuent de lancer leurs dés !

Une fois que la technique est résolue, le joueur doit reprendre ses dés afin de les relancer jusqu'à réussir une nouvelle technique ou jusqu'à ce qu'un joueur frappe la tuile centrale .

RÈGLE SPÉCIALE :

Le symbole de spirale sur le dé noir & blanc est un joker et peut remplacer une face de n'importe quelle dé (noir & blanc ou coloré).



TUILE ZANPAKUTO ET TUILE CENTRALE :

La tuile Zanpakuto propose un Pouvoir qui fonctionne différemment des autres techniques. Une fois qu'un joueur obtient les 5 symboles correspondant à son Pouvoir, il doit frapper avec sa main la tuile centrale . Tous les autres joueurs doivent alors interrompre ce qu'ils faisaient et frapper à leur tour la tuile centrale .

Le jeu est alors mis en pause pour résoudre les 3 étapes suivantes : Dégâts, Blessures puis Pouvoir.

1. DÉGÂTS :

Le joueur qui a frappé la tuile centrale  en dernier prend 2 pions de Dégâts  supplémentaires et perd son Pouvoir Zanpakuto s'il le possédait, en retournant sa tuile Zanpakuto sur sa face .

2. BLESSURES :

Chaque joueur (à l'exception de celui qui a activé son Pouvoir) subit des blessures en fonction des pions de Dégâts  placés devant lui. Une blessure est reçue lorsqu'un joueur possède devant lui autant ou plus de pions de Dégâts  qu'indiqué par le cube Blessure de son plateau Personnage. Chaque fois qu'un personnage subit une blessure, il décale son cube Blessure d'un emplacement vers la droite et défausse les pions de Dégâts  correspondants.

S'il reste des pions de Dégâts  il répète l'opération. S'il n'y en a pas assez pour subir une autre blessure, les pions de Dégâts  restants sont alors défaussés.

EXEMPLE :

Rukia a 8  devant elle. Elle subit la 1^{re} blessure en déplaçant son cube Blessure sur l'emplacement suivant. Les 6  correspondants à cette blessure sont défaussés. Les 2  restants ne suffisent pas à infliger une 2^{de} blessure à Rukia (il en faut 6), ils sont alors défaussés.



3. POUVOIR :

Le joueur qui a activé son Pouvoir défausse tous les pions de Dégâts  placés devant lui et retourne sa tuile Zanpakuto . Son effet est maintenant disponible. Le jeu peut reprendre normalement : chacun lance ses dés simultanément et essaye d'activer ses techniques jusqu'à ce qu'un joueur frappe la tuile centrale .



DERNIÈRE CHANCE

Si pendant l'étape de distribution des blessures, un joueur décale son cube de Blessure sur le dernier emplacement de son plateau Personnage, il retourne son plateau Personnage (↺). Le cube de Blessure est alors placé dans l'emplacement le plus à gauche en haut du plateau Personnage.

Un personnage sur cette face continue à jouer avec de nouvelles techniques et un pouvoir supplémentaire (retrouvez les effets des pouvoirs pages 9 à 11).

Si le cube de Blessure est décalé sur K.O., le joueur est immédiatement éliminé de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand il ne reste qu'un joueur en jeu et c'est lui qui gagne la partie !

LE MODE DUEL

Pour obtenir des parties plus palpitantes à 2 joueurs, nous vous recommandons d'utiliser cette variante :

- Chaque joueur prend 2 plateaux Personnage qu'il place l'un à côté de l'autre.
- Chaque joueur prend une seule tuile Zampakuto (d'un des 2 personnages) qu'il place à droite du personnage associé.
- Un cube de Blessure est placé sur chacun des plateaux Personnage.

La partie se déroule comme lorsqu'il y a plusieurs joueurs.

Une blessure est reçue lorsqu'un joueur possède devant lui autant ou plus de pions de Dégâts ♦ qu'indiqué par le cube Blessure d'un de ses plateaux Personnage. Vous aurez ainsi, de temps en temps, le choix de faire subir une blessure à l'un de vos deux personnages plutôt qu'un autre.



LE MODE PAR ÉQUIPE 2V2

Ce mode permet de jouer à 4 joueurs en équipe de 2.

Les joueurs doivent s'installer de sorte à être à côté de leurs 2 adversaires (les alliés d'une même équipe ne deviennent voisins qu'après l'élimination d'un joueur de l'équipe adverse).

- Comme dans le mode de jeu principal, chaque joueur choisit un plateau Personnage, prend la tuile Zanpakuto associée et le matériel dédié à son personnage si nécessaire.
- Un cube de Blessure est placé sur chacun des plateaux Personnage.
- Chaque équipe prend 2 dés noir & blanc et 4 dés colorés.



Lors de la partie, un seul joueur par équipe manipule les dés (les lance, les réserve sur une technique, etc.) Son coéquipier peut parler et demander des dés, mais pas les manipuler.

Le joueur qui manipule les dés d'une équipe change à chaque fois que la tuile centrale  a été frappée (après avoir résolu les 3 étapes).

NOTE : toutes les techniques qui ciblent les autres joueurs ou vos voisins ne ciblent pas votre allié.

CRÉDITS

Un jeu de la team KAEDAMA (Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière)

Édité par DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Nicolas Badoux

Conception graphique : Cindy Bourgeot

Fabrication : Nicolas Aubry ( SYNERGY GAMES)

Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth,

75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)



[@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)



© Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot

ICHIGO KUROSAKI

Face ⑧ de votre plateau Personnage avec 2 techniques disponibles.



HOLLOWMORPHOSE

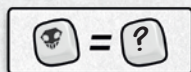
Distribuez 3♦ à un joueur et prenez 1♦.



SHIKAI

Répartissez 6♦ parmi les autres joueurs et prenez 2♦.

Une fois que votre personnage n'a plus de santé, vous retournez votre plateau Personnage et bénéficiez de 2 nouvelles techniques disponibles et d'un pouvoir spécial.



POUVOIR SPÉCIAL

La face peut être utilisée comme joker.



TENSA ZANGETSU

Distribuez 2♦ à un joueur. Prenez-les depuis les ♦ devant votre plateau.



GETSUGA TENSHŌ

Distribuez 4♦ à chacun de vos voisins.

Votre Zanpakuto possède un pouvoir permanent.



ZANGETSU

Vos techniques infligent 1♦ supplémentaire.



RUKIA KUCHIKI



LA CORDE RAMPANTE !

Distribuez 2 à un joueur.



BARRAGE !

Répartissez 4 parmi les autres joueurs.



POUVOIR SPÉCIAL

Donnez la tuile Prison à un joueur lorsque vous retournez votre plateau Personnage.



SOMENOMAI, TSUKISHIRO

Distribuez 2 à un joueur et vous pouvez lui donner la tuile Prison .



CHUTE DE FLAMMES, LES LOTUS JUMEAUX !

Distribuez 3 à un joueur ou 5 si le joueur possède la tuile Prison .



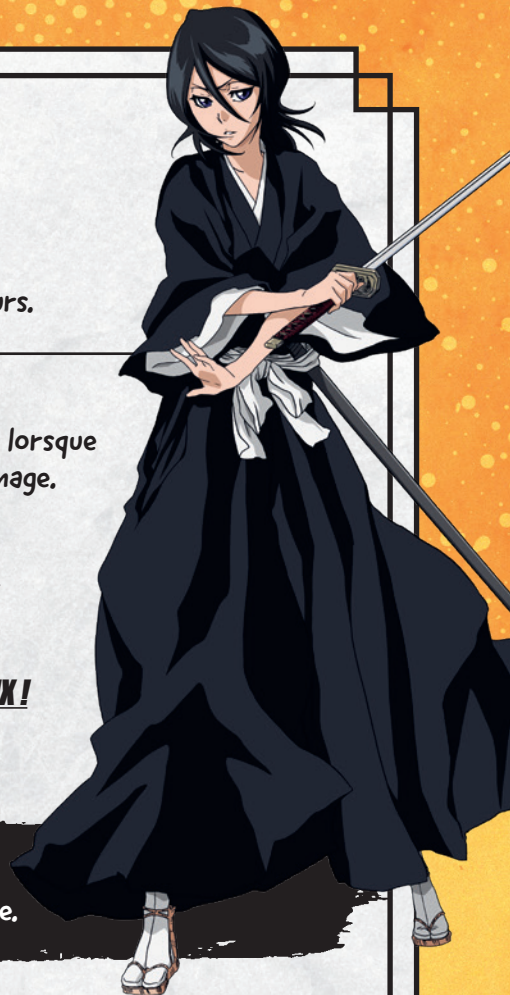
SODENOSHIRAYUKI

Vous ignorez 1 lors de chaque technique subie.



TUILE PRISON

La tuile Prison empêche le joueur qui la possède d'utiliser les techniques de son plateau Personnage. Le joueur doit réussir la combinaison indiquée sur la tuile pour s'en débarrasser.



RENJI ABARAI



2

BOULET ROUGE !

Distribuez 2 à un de vos voisins.



5

BARRAGE !

Répartissez 5 parmi les autres joueurs.



POUVOIR SPÉCIAL

Vous ignorez 1 lors de chaque technique subie.



4

HIGA ZEKKŌ

Distribuez 4 à chacun de vos voisins qui devront alors relancer un dé réservé.



7

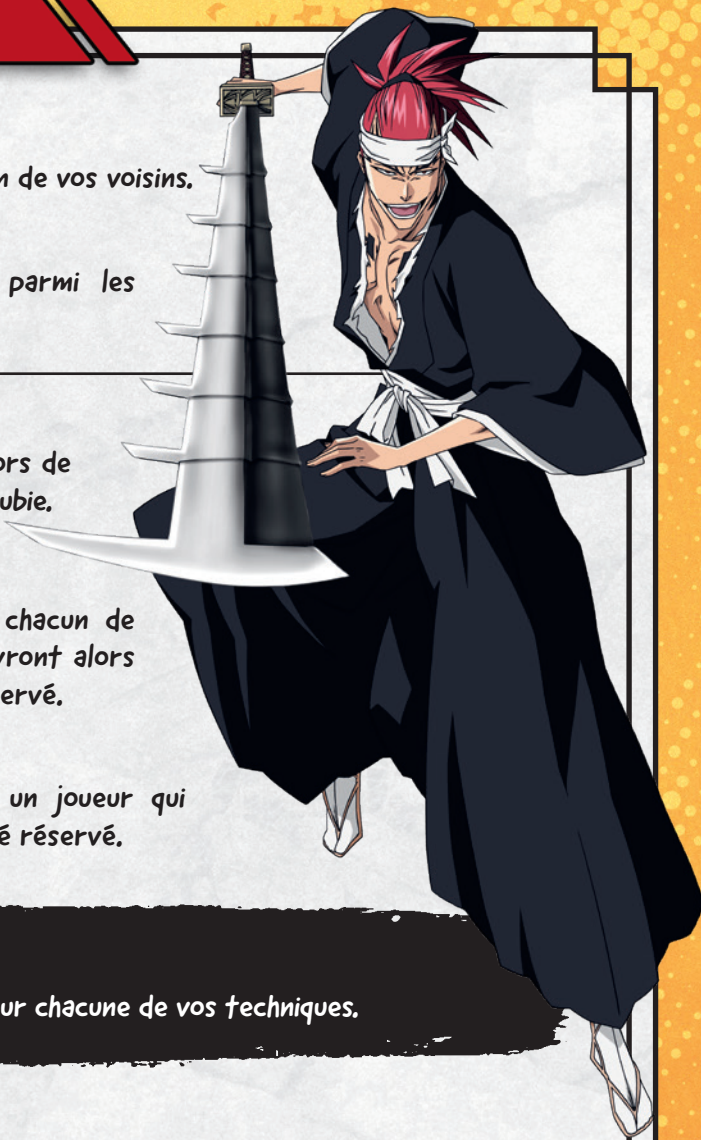
HIKOTSU TAIHŌ

Distribuez 7 à un joueur qui doit relancer un dé réservé.



ZABIMARU

Ignorez un dé demandé pour chacune de vos techniques.



BYAKUYA KUCHIKI



CHUTE DE FLAMMES !

Distribuez 1 ♦ à chacun de vos voisins. Prenez-les depuis les ♦ devant votre plateau.



SENKA

Distribuez 3 ♦ à un joueur.



POUVOIR SPÉCIAL

Retournez vos 6 jetons Sword face active.



SENBONZAKURA KAGEYOSHI

Retournez 1 jeton Sword face active.



SHŪKEI HAKUTEIKEN

Distribuez autant de ♦ à un joueur que vous possédez de jetons Sword face active.



SENBONZAKURA

Vos techniques infligent 1 ♦ supplémentaire venant de vos ♦ subis.

6 JETONS SWORD :

Chaque jeton Sword sur la face active protège le personnage.

Les jetons Sword subissent 2 ♦ à la place du personnage et sont retournés face inactive lorsqu'ils subissent leur 2nd ♦.



TÔSHIRÔ HITSUGAYA



GUNCHŌ TSURARA

Répartissez 3 parmi les autres joueurs.



RYŪSENKA

Distribuez 2 à un joueur et gelez-lui un dé coloré.



POUVOIR SPÉCIAL

Gelez un dé coloré de tous les autres joueurs lorsque vous retournez votre plateau Personnage.



HYŌRYŪSENBI, ZEKKŪ

Distribuez 1 à un joueur et gelez-lui un dé coloré.



DAIGUREN HYŌRINMARU

Distribuez 3 à chacun de vos voisins et gelez-leur chacun un dé coloré.



HYŌRINMARU

Vos techniques infligent 1 supplémentaire aux personnages gelés.



3 TUILES GEL

Lorsque vous gelez un dé coloré adverse, celui-ci est placé sur une face aléatoire sur une tuile Gel . Il faudra obtenir 3 faces identiques à celle du dé gelé pour libérer le dé. Un joueur ne peut avoir qu'un seul dé gelé.

