



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 combattants)

2 murs avec chacun 4 colonnes
(dont 2 avec flammes)



8 cartes Combattant
Présentation (voir encadré 1) au recto
Logo Ultimate Warriorz au verso

2 murs avec chacun 3 colonnes
(sans flamme)

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



**74 pions cartonnés Point de vie/
Point de popularité (PV/PP) de 8 couleurs différentes**
Cœur au recto / 1 point de vie = PV
Lauriers au verso / 1 point de popularité = PP



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



1 pion cartonné Filet de Cactus
Explication de son effet au verso



3 pions cartonnés Electroshock de Burdock
Bonus d'initiative en faveur de Burdock au recto
Malus d'initiative pour son adversaire au verso



2 pions cartonnés Flamme de Zamioculcas

- 8 grands sachets plastiques (pour faciliter le rangement)
- 6 dés noirs à points blancs

1 CARTE PRÉSENTATION

Nombre initial de Points de vie (9)

Défense variant en fonction de l'action (3)

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 (E)

Nom du combattant (BURDOCK)

2 CARTE ACTION

Initiative (1)

Nombre de points de Mouvement (0)

Nombre de dés à lancer en Combat (6)

Nombre de dés à lancer en Tir (0)

Défense inversée (E)

Défense (3)

Taille du combattant

Cadre explicatif de la botte secrète ou de l'objet magique du combattant apparaissant en fonction de l'action (voir page 7)



1. But du jeu

Chaque joueur incarne l'un des « Ultimate Warriorz » représentant l'un des principaux peuples de la légendaire île du bout du monde lors du grand combat tribal surnommé le « Tribal Rumble » et chacun doit évidemment tout faire pour l'emporter ! 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 !

Je m'appelle Burdock MacLeon du clan des MacLeon et je vis sur une île lointaine, très lointaine, si lointaine même que certains la surnomment l'île du bout du monde.

Actuellement, je suis un highlander mais en réalité, je suis né à l'âge de pierre sous le nom de Crinière de Feu, ai remporté à cette époque la course légendaire du Guerrier Phénix et depuis ce jour, je suis en quelque sorte immortel car pour une raison que j'ignore, je suis capable de renaître de mes cendres à chacune de mes morts. Et cela m'est déjà arrivé par deux fois...



La première lors de la grande explosion chromatique qui marqua l'arrivée sur l'île de la magie et avec elle, de toutes sortes de créatures dont nous autres hommes-bêtes, premiers habitants de l'île, ignorions jusqu'alors complètement l'existence.

La seconde au cours d'une bataille contre les légions de l'empire reptilien en pleine expansion, bataille perdue d'avance mais devenue mythique et à laquelle je pris fièrement part sous l'identité spartiate de Léonidas.

Brûlé en héros sur le bûcher, je revins de nouveau à la vie mais la plupart des cités antiques du centre de l'île étant déjà tombées aux mains de ces insatiables croco-sauriens et autres batraciens, je pris la direction des montagnes du nord pour y rejoindre les rangs des clans de highlanders afin de continuer la lutte et tenter de contrer l'invasion reptilienne.

L'occasion de stopper net cette invasion se profile d'ailleurs à l'horizon car le grand combat tribal approche. En effet, ce combat rituel organisé traditionnellement peu après chaque éclipse totale de soleil voit s'affronter des champions des différents peuples, tribus et clans de l'île et permet surtout d'en désigner le nouveau chef suprême, c'est à dire celui qui aura les pleins pouvoirs jusqu'à la prochaine éclipse totale. Nous autres highlanders appelons cet événement majeur le « Tribal Rumble » et les différents « Guerriers Ultimes » y prenant part sont dénommés dans notre langue les « Ultimate Warriorz »...



2. Attribution des Ultimate Warriorz

- **Au choix** : Chaque joueur sélectionne le combattant qu'il souhaite incarner pour cette partie en prenant tout simplement la figurine cartonnée de son choix et en posant devant lui la carte Combattant correspondante face Présentation visible.

- **Au hasard** : Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord ou s'ils préfèrent s'en remettre au hasard pour déterminer quel combattant incarner, mélangez tout simplement les 8 cartes Combattant faces Présentation cachées et distribuez en une aléatoirement à chaque joueur. Chacun révèle alors sa carte Combattant en la posant devant lui face Présentation visible puis prend la figurine cartonnée correspondante.

3. Préparation du combat

Quelque soit le mode d'attribution utilisé (choix ou hasard), chaque joueur prend ensuite le nombre de pions PV/PP (Cœur/Lauriers) correspondant à la couleur et au nombre initial de points de vie de son combattant, à savoir : 5 pour Agaric (violet), 6 pour Jojoba (vert), 7 pour Bonzaï (bleu), 8 pour Cactus (gris), 9 pour Burdock (orange), 10 pour Sorgho (noir), 13 pour Baobab (marron) et 16 pour Zamio culcas (rouge).

Chacun pose ses pions PV/PP côté cœur visible à droite de sa carte Combattant posée devant lui puis prend en main les 8 cartes Action de son combattant (dos de carte à son effigie et à sa couleur).

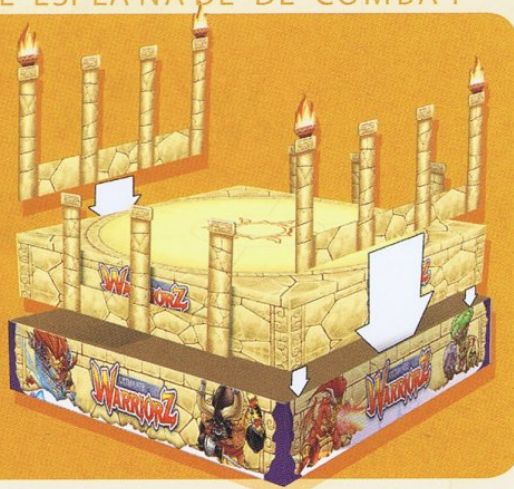
REMARQUE : pour faciliter cette phase d'attribution des rôles et la distribution de tous les éléments de jeu associés (figurines, cartes et pions), 8 grands sachets plastiques sont à votre disposition dans la boîte afin de ranger dans chacun d'entre eux la figurine cartonnée, la carte Combattant, les 8 cartes Action et tous les pions PV/PP (plus les éventuels pions botte secrète/objet magique, voir plus loin) de chacun des 8 combattants de façon séparée.

Une fois l'esplanade de combat mise en place (voir encadré 3), chaque joueur pose à tour de rôle la figurine de son combattant (du plus petit au plus grand en se référant aux tailles indiquées dans le coin inférieur droit des cartes Combattant) sur une zone de combat vide (voir encadré 4) en commençant par les 6 zones périphériques puis en finissant par occuper la zone centrale en cas de partie à 7 ou 8 joueurs (les deux plus grands combattants devant alors être placés dos à dos sur la zone centrale en cas de partie à 8 joueurs).

Dès que tous les combattants ont pris place sur l'esplanade, le gong retentit et le grand combat tribal peut enfin commencer !

3 MISE EN PLACE DE L'ESPLANADE DE COMBAT

Pour mettre en place cette esplanade de combat, retournez simplement 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 afin d'obtenir la configuration ci-contre.



4 ZONES DE COMBAT



Il y a exactement 7 « zones de combat » délimitées par des lignes tracées dans le sable sur cette esplanade, 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



« Un Guerrier Ultime doit savoir combattre au corps à corps et à distance. »

Article 1 du Code des Guerriers Ultimes

Ce grand combat tribal se déroule traditionnellement en 8 rounds, chaque round se décomposant de la façon suivante.

4.1 Choix d'une carte Action

Chaque joueur choisit en secret une de ses cartes Action en main et la pose devant lui face action cachée en prenant soin de ne pas recouvrir sa carte actuellement en jeu (carte Combattant au premier round puis carte Action précédente aux rounds suivants) pour laisser bien visible sa caractéristique de défense du moment (chiffre repris dans les deux boucliers).

4.2 Initiative

Quand tout le monde a préparé sa carte Action face action cachée pour ce round, procédez à voix haute à un compte à rebours allant de 8 à 1. Dès qu'un joueur a une carte Action avec une initiative (chiffre indiqué dans le cercle à côté de ⚡) équivalente au chiffre annoncé, il passe à l'action. Si plusieurs joueurs ont la même initiative, leurs combattants passent à l'action l'un après l'autre par ordre croissant de taille (en se référant à la taille de chacun indiquée dans le coin inférieur droit de leur carte respective).

Exemple : Le joueur incarnant Burdock a préparé une carte Action avec 7 en initiative, celui jouant Baobab une carte Action avec 1 en initiative, celui jouant Cactus une carte Action avec 4 en initiative et celui jouant Jojoba une carte Action avec également 4 en initiative. Au cours de ce round, ces combattants passeront à l'action dans l'ordre suivant : Burdock en premier (7 en initiative), Jojoba ensuite (4 en initiative à égalité avec Cactus mais Jojoba est le plus petit des deux avec une taille de 6 contre 8 pour Cactus) puis Cactus justement (4 en initiative) et enfin Baobab (1 en initiative).



En tant que représentant officiel des highlanders au grand combat tribal, j'ai d'ailleurs eu le privilège de grimper au sommet de la plus haute montagne de la région pour y chercher la mythique claymore Thunderblade !


D'après la légende, cette épée plantée dans un rocher et frappée régulièrement par la foudre serait dotée d'une lame dont le maniement, une fois bien maîtrisé, pourrait générer d'impressionnantes décharges électriques et même, au summum de sa puissance, conférer à son heureux possesseur la faculté de tirer de véritables éclairs sur ses adversaires !

S'en saisir et l'extraire de son rocher ne fut pas une mince affaire et maîtriser parfaitement son grand pouvoir me demandera sûrement encore un peu de temps mais désormais armé de Thunderblade, et aussi de mes fléchettes fétiches bien sûr, j'ai vraiment le sentiment de détenir la toute puissance ! Alors plus rien ni personne ne pourra m'arrêter, pas même les autres Ultimate Warriorz que je connais plutôt bien et que je vais donc vous présenter en attendant le début du grand combat tribal !

4.3 Actions



Pour passer à l'action, un joueur commence par recouvrir sa carte déjà en jeu par celle choisie pour ce round, les caractéristiques inscrites sur sa nouvelle carte remplaçant celles de la précédente. Ce joueur doit ensuite effectuer toutes les actions indiquées sur sa nouvelle carte en jeu (Mouvement, Combat et/ou Tir) mais il est libre de les faire dans l'ordre de son choix.



MOUVEMENT : Pour chaque point de mouvement à sa disposition (chiffre indiqué sur sa carte à côté de ) , un joueur doit déplacer la figurine de son combattant de la zone de combat sur laquelle il se trouve à une zone de combat voisine en lui faisant franchir tout simplement une ligne (et une seule) tracée dans le sable (voir encadré 5).



Un joueur est obligé d'effectuer le nombre exact de mouvements indiqué sur sa carte. De plus, si son combattant doit effectuer deux mouvements dans le même round, il ne peut pas (pris dans son élan) revenir sur ses pas après son premier mouvement donc il doit impérativement finir son déplacement sur une zone de combat différente de celle où il se trouvait au début de ce round.



COMBAT : Un joueur peut attaquer une fois par round un adversaire au corps à corps si la figurine de son combattant se trouve sur la même zone de combat que sa cible. Cette attaque peut être effectuée avant, pendant (entre deux mouvements) ou après son déplacement. L'attaquant lance un nombre de dés égal au chiffre blanc sur fond noir indiqué sur sa carte en jeu à côté de  (un 0 signifie qu'il ne peut pas attaquer au corps à corps bien sûr) puis il compare le résultat de chaque dé au chiffre indiqué dans le  de sa cible (sa défense du moment). Pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à ce chiffre, l'attaquant fait perdre 1 point de vie à sa cible et lui prend donc un de ses pions PV/PP restants. Il pose alors ces pions gagnés (1 par PV perdu par sa cible) faces Lauriers visibles à gauche de sa carte en jeu (pour ne pas les mélanger à ses propres pions PV/PP placés à droite) pour représenter le fait qu'il vient de gagner des points de popularité auprès du public grâce à cette attaque réussie en corps à corps.

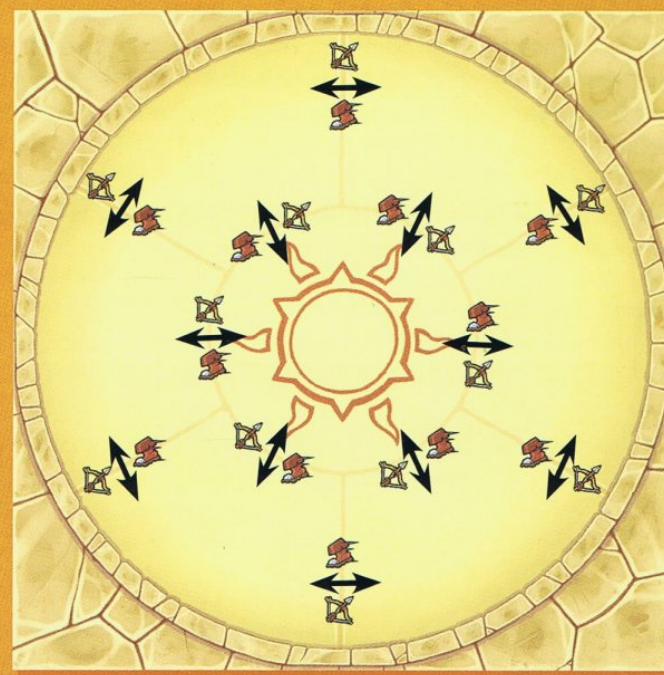
Exemple : En fin de round (1 en initiative), Baobab assène un terrible coup de hache (5 dés en combat) à Cactus (4 en défense à ce moment là) qui se trouve sur la même zone de combat que lui. Les résultats des 5 dés sont 2, 3, 4, 4 et 6. Cactus perd donc 3 PV à cause des résultats 4, 4 et 6 tous trois supérieurs ou égaux à sa défense de 4 mais il n'en aurait perdu qu'un seul si sa défense avait été de 5 (à cause du 6 seulement). Baobab gagne quant à lui 3 PP (les 3 pions PV pris à Cactus et retournés faces Lauriers visibles) grâce à ce terrible coup de hache très apprécié du public !



TIR : Un joueur peut attaquer une fois par round un adversaire à distance si la figurine de son combattant se trouve sur une zone de combat voisine de celle de sa cible (donc à une portée équivalente à un point de mouvement, voir encadré 5). Cette attaque peut être effectuée avant, pendant (entre deux mouvements) ou après son déplacement. L'attaquant lance un nombre de dés égal au chiffre blanc sur fond noir indiqué sur sa carte à côté de  (un 0 signifie qu'il ne peut pas tirer bien sûr) puis il compare le résultat de chaque dé au chiffre indiqué dans le  de sa cible (sa défense du moment). Ensuite, même résolution que pour un combat avec éventuellement perte de PV pour la cible et gain de PP pour l'attaquant grâce à ce tir (si réussi bien sûr).

Exemple : N'ayant guère apprécié le coup de hache de Baobab, Cactus décide de riposter au round suivant en effectuant un mouvement pour s'éloigner un peu (d'une zone) afin d'être à bonne portée pour lui lancer sa dague (3 dés en tir) en plein tronç ! Les résultats des 3 dés sont 2, 3 et 5 or Baobab n'ayant que 3 en défense suite à son gros coup de hache, il perd donc 2 PV à cause des résultats 3 et 5. Cactus gagne de son côté 2 PP (les 2 pions PV pris à Baobab et retournés faces Lauriers visibles) grâce à ce joli lancer de dague lui aussi bien apprécié du public évidemment ravi de la tournure que prend cet affrontement !

5 MOUVEMENTS ET TIRS POSSIBLES



1 point de mouvement pour passer d'une zone à l'autre



Zones à portée de tir l'une de l'autre



« La prochaine éclipse totale de soleil se produira au dessus de notre île dans exactement 6585 jours, soit environ 18 ans. Les prétendants au titre de Guerrier Ultime qui me croiront seront bien préparés, les autres finiront sûrement éliminés ! »

Citation de Saros l'Ancien proclamée il y a 6561 jours lors de la dernière éclipse totale de soleil.

4.4 Elimination

Lorsqu'un combattant perd son dernier PV, il est éliminé (mais le service d'infirmerie mort-vivant de l'île pourra peut-être réussir à le remettre sur pieds pour le prochain combat). Le joueur qui l'a éliminé (en combat ou en tir) prend alors la figurine de sa « victime » et la pose devant lui comme un trophée (pouvant servir en fin de partie en cas de départage aux points).

Exemple : Non content de se retrouver avec une dague plantée dans l'écorce, Baobab se fâche et lance sa grosse boule de pierre (5 dés en tir) en direction de Cactus (4 en défense) pour se venger de cet affront ! Les résultats des 5 dés sont 4, 4, 5, 6 et 6 donc Cactus perd 5 PV d'un seul coup et puisqu'il en avait déjà perdu 3 sur le coup de hache précédent, il n'en a malheureusement plus aucun. Mis « hors combat » par Baobab, Cactus est donc éliminé. Baobab gagne par contre 5 PP (les 5 pions PV pris à Cactus et retournés faces Lauriers visibles) plus la figurine de Cactus en trophée grâce à cet impressionnant jet de pierre qui comble bien sûr le public en délire !

4.5 Fin du round

Une fois que tous les joueurs sont passés à l'action (donc une fois que toutes les cartes Action préparées pour ce round ont été jouées dans l'ordre décroissant d'initiative), un nouveau round de combat commence. Chaque joueur prépare alors une nouvelle carte Action prise parmi celles lui restant en main (celles déjà jouées ne pouvant être réutilisées puisqu'elles sont empilées devant lui), 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 toute dernière carte Action lors du 8ème 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 8ème 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 8ème round lorsque le gong final retentit, chaque survivant fait la somme de tous les PP gagnés au cours de ce combat. Le survivant totalisant le plus de PP donc ayant la meilleure cote de popularité auprès du public est déclaré vainqueur aux points !

Enfin, en cas d'égalité de popularité, c'est le combattant ayant éliminé le plus d'adversaires au cours du combat (donc ayant le plus de figurines en « trophée » devant lui) qui l'emporte ! Et en cas d'égalité au niveau du nombre d'adversaires éliminés, c'est le plus petit des combattants ex æquo (en comparant leur taille respective) qui remporte finalement ce « Tribal Rumble » ! Ainsi, quoiqu'il arrive, il n'y aura bien qu'un vainqueur à la fin : le seul, l'unique, le Guerrier Ultime !

Commençons cette présentation des autres Ultimate Warriorz allant participer au prochain grand combat tribal par le plus petit d'entre eux, à savoir Agaric le mousquetaire marmiton ! Représentant le royaume de ces petites créatures velues et joviales très portées sur l'art culinaire et appelées à juste titre marmitons et marmitones, ce fier mousquetaire sait manier la rapière avec panache mais aussi la fronde avec laquelle il adore lancer de jolies pierres précieuses sur ses adversaires, son peuple étant sans conteste l'un des plus riches de l'île ! Son rêve est de devenir le premier marmiton à remporter le Tribal Rumble !



Passons à présent à Jojoba l'indien goblin, le champion choisi lors d'un grand pow-wow pour représenter toutes les tribus « peaux-vertes » de la côte ouest de l'île. Guerrier guère plus grand qu'un marmiton mais beaucoup plus teigneux, son redoutable maniement du tomahawk et sa grande précision à l'arc en font un adversaire des plus coriaces. Il est évidemment prêt à tout pour obtenir le titre suprême !

Bonzaï le samouraï nain est quant à lui un expert en arts martiaux ayant remporté tous les combats qualificatifs organisés par le clan des nains jaunes de la côte est de l'île, ce qui en fait incontestablement leur représentant officiel ! Sa parfaite maîtrise du katana associée à son lancer de shuriken instinctif lui ont déjà permis de se hisser au rang de « Grand Maître » chez les siens mais il ne compte bien sûr pas en rester là !



Enchaînons avec Cactus le gladiateur orc, un spécialiste du trident et de la dague de lancer toujours vaincu dans les combats d'arène organisés par les dirigeants de l'empire reptilien, d'où sa sélection au Tribal Rumble au grand dam des meilleurs combattants crocodiliens ou sauriens entre autres. Mais cela serait en fait un complot visant à se débarrasser de ce « prisonnier de guerre » devenu trop populaire au fil des combats et risquant d'initier une révolte des esclaves, ce qu'il fera sûrement s'il gagne !

Véritable idole de son peuple, Sorgho le matador minotaure est pour sa part un grand adepte de la muleta, de l'épée et des banderilles qu'il préfère d'ailleurs le plus souvent jeter violemment en direction de ses adversaires plutôt que de leur planter gentiment dans le dos. Revêtu de son habit de lumière, il assure le spectacle à chacune de ses apparitions avant de porter le coup de grâce à ses adversaires, d'où son célèbre surnom de Terminotaure !





Je connais Baobab le barbare homme-arbre depuis sa plus tendre enfance puisqu'à l'âge de pierre, il n'était encore qu'une jeune pousse frêle et fragile avec qui j'aimais jouer aux quilles barbares et autres jeux d'enfants. Mais il a bien grandi et enduré maintes épreuves qui en ont fait ce qu'il est aujourd'hui, à savoir un véritable colosse d'écorce maniant la hache de pierre comme personne et lançant d'énormes rochers avec une puissance inégalable ! Désormais, je l'appelle donc affectueusement Barbaobab !



Je finis cette présentation de mes futurs adversaires par Zamioculcas le dragon rouge spartiate, lui qui m'a succédé à la tête de la prestigieuse « armée écarlate » ayant malheureusement rejoint le camp des légions reptiliennes. Associant efficacement lance et flamme, sa technique de combat est des plus spectaculaires et son tempérament de feu ne laisse quasiment aucune chance de survie à ses adversaires ! Mais nous autres highlanders ne le craignons pas, lui que nous surnomons ironiquement le Red Hot Silly Dragon !

FLAMMES



Lorsque Zamioculcas participe au combat, vous pouvez décider de jouer avec les règles optionnelles suivantes.



● FEU AUX POUDRES

Si Zamioculcas crache sa flamme sur Agaric alors que celui-ci n'a pas encore joué sa botte secrète (tonnelet de poudre), lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de PV perdu par Agaric dans cette attaque enflammée, la mèche de son tonnelet vient d'être allumée par la flamme ! Placez alors un pion Flamme sur la carte Action en jeu d'Agaric pour signifier qu'il doit impérativement lancer son tonnelet de poudre au prochain round (retirez alors ce pion si c'est bien le cas) sous peine d'être complètement « soufflé » (perte de tous ses PV restants donc élimination instantanée mais PP ne profitant à personne) par l'explosion de son tonnelet en cas d'oubli (explosion classique de 3 dés mais qui affecterait alors tous les combattants présents dans sa zone de combat au lieu de celle ciblée, voir l'explication de sa botte secrète). Mais quelle idée aussi de se balader avec un tonnelet de poudre dans le dos face à un dragon cracheur de feu !

● FEU DE BOIS

A chaque fois que Zamioculcas crache sa flamme sur Baobab, lancez un dé : si le résultat est inférieur ou égal au nombre de PV perdu par Baobab dans cette attaque enflammée, sa touffe de feuilles vient de prendre feu sur le haut de sa tête ! Placez alors un pion Flamme sur la carte Action en jeu de Baobab pour lui rappeler qu'il ferait bien d'éteindre cette flamme au prochain round. Pour ce faire, Baobab doit utiliser (pour ne pas dire sacrifier) un de ses dés d'attaque (combat ou tir) afin d'éteindre cette flamme d'un geste rapide réduisant un peu l'efficacité de son attaque mais ne l'empêchant pas de la porter (retirez alors le pion Flamme de sa carte) sous peine de perdre automatiquement 1 PV par round tant que cette flamme n'est pas éteinte (donc jusqu'à ce qu'il sacrifie un dé d'attaque). Qui a dit que Baobab n'aimait pas Zamioculcas ?



● 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 !

▷ **A 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 (voir les suggestions de compositions des équipes ci-dessous).

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

▷ **A 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

▷ **A 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

▷ **A 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 A 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.

A 5 : Agaric/Jojoba/Bonzaï VS Cactus/Zamioculcas

A 6 : Agaric/Bonzaï/Baobab VS Jojoba/Burdock/Sorgho

A 7 : Agaric/Bonzaï/Cactus/Baobab VS Burdock/Sorgho/Zamioculcas

A 8 : Agaric/Bonzaï/Burdock/Zamioculcas VS Jojoba/Cactus/Sorgho/Baobab

A noter que les conditions de victoire du « Tribal Rumble » s'appliquent aussi à ce mode de jeu « Team Spirit » par équipes 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 8^{ème} round dans le cas où il resterait encore au moins un combattant survivant par équipe.

BOTTES SECRÈTES

« Un Guerrier Ultime doit avoir mis au point sa propre botte secrète. »

Article 2 du Code des Guerriers Ultimes

Chaque combattant a sa propre botte secrète reconnaissable au cadre explicatif spécifique situé en bas de sa carte Action concernée.



L'explosif « tonnelet de poudre » d'Agaric

Ce tir explosif d'une puissance de 3 dés affecte tous les combattants présents dans la zone de combat ciblée, et ce quel que soit leur nombre !



Le remarquable « double tir à l'arc » de Jjoba

Jjoba est capable de décocher avec son arc deux flèches en même temps sur deux cibles différentes situées sur deux zones de combat voisines (de sa zone mais aussi entre elles) au moment où il déclenche son double tir (avant, entre ou après ses deux mouvements mais les deux flèches doivent être tirées à partir de la même zone).



La terrible « attaque kamikaze » de Bonzaï

Plus Bonzaï est blessé, plus il est dangereux. Le nombre de dés à lancer en combat dépend donc de son nombre de points de vie du moment, de 1 dé lorsqu'il a encore 6 PV (ou plus) à 6 dés lorsqu'il ne lui en reste plus qu'un (voir le tableau récapitulatif des correspondances « PV/Nombre de dés » sur la carte concernée).



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

Cactus peut porter un coup de trident en direction d'un adversaire tout en donnant un coup d'épaulette à pointes en passant à un autre adversaire. Ces deux attaques au corps à corps (3 dés et 2 dés en combat) peuvent éventuellement être effectuées séparément par Cactus (par exemple l'une avant et l'autre après son mouvement) mais forcément contre deux adversaires différents.



Le puissant « Electroshock » de Burdock

En assénant ce puissant coup de claymore « électrique » avec Thunderblade, Burdock peut paralyser son adversaire tout en gagnant en rapidité (initiative) par « transfert d'énergie » magique. Ainsi, si l'adversaire ciblé perd 1 ou 2 PV dans cette attaque, il aura un malus de -1 en initiative à sa prochaine action (pion Electroshock -1 à placer sur sa carte Action en jeu et à retirer une fois l'effet appliqué à sa carte Action suivante) et Burdock aura un bonus de +1 en initiative à sa prochaine action (pion Electroshock +1 à placer sur sa carte Action en jeu et à retirer une fois l'effet appliqué à sa carte Action suivante). Si cet adversaire perd 3 ou 4 PV, les malus/bonus sont de -2/+2 et s'il en perd 5 ou 6, ils sont de -3/+3. Si le malus fait tomber l'initiative de cet adversaire à zéro ou moins, il agira en tout dernier du round (en zéro) et si le bonus fait passer l'initiative de Burdock à plus de 8, celui-ci agira en tout premier !



L'incroyable « mise à mort style Terminotaure » de Sorgho

Plus Sorgho a effectué de « passes » (donc d'actions) avant cette mise à mort, plus celle-ci est efficace. Le nombre de dés à lancer en combat est donc égal au nombre de cartes Action déjà jouées par Sorgho, cette carte Action (botte secrète) comprise mais la carte Combattant initiale (celle de présentation) non comprise.



Le redoutable « Strike » de Baobab

Très grand joueur de « quilles barbares », Baobab est capable de faire d'une pierre plusieurs coups. Ainsi, si plusieurs combattants se trouvent dans la zone de combat ciblée par ce tir, Baobab choisit l'un de ces combattants comme cible principale. Il lance alors 4 dés en tir contre cette cible (résolution habituelle) puis il affecte les résultats de ces 4 dés un par un (comme bon lui semble) à chacun des autres combattants présents (cibles secondaires) en tenant compte de leur défense respective (chacun des 4 dés ne pouvant « toucher » qu'une seule cible secondaire, les résultats de dés non affectés en cas de nombre de cibles secondaires inférieur à 4 étant alors sans effet).



Le spectaculaire « vrombissement de lance offensif/défensif » de Zamioculcas

Zamioculcas peut faire tourner sa lance devant lui très rapidement afin d'attaquer deux adversaires en même temps tout en se protégeant des attaques adverses. Ses deux attaques au corps à corps (2 dés chacune en combat) peuvent éventuellement être effectuées séparément (par exemple l'une avant et l'autre après son mouvement) mais forcément contre deux adversaires différents. De plus, sa défense devient aléatoire et est donc égale au résultat d'un dé lancé à chaque attaque (combat ou tir) portée contre lui.

OBJETS MAGIQUES

« Un Guerrier Ultime doit savoir utiliser un puissant objet magique. »

Article 3 du Code des Guerriers Ultimes

Chaque combattant a son propre objet magique reconnaissable au cadre explicatif spécifique situé en bas de sa carte Action concernée.



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

Grâce à cette bague ancestrale, Agaric est capable de disparaître temporairement ou plutôt de prendre une forme spectrale, l'effet de « transparence » associé s'appliquant à tout ce qui est en contact avec lui à l'exception des pierres et métaux précieux. Lorsqu'il est sous cette forme, le prendre pour cible en tir est tout bonnement impossible mais l'attaquer en corps à corps reste toutefois possible.



Le calumet shamanique « Fichez-moi la paix ! » de Jjoba

Lorsque Jjoba fume ce calumet sacré, une fumée envoûtante s'en dégage et empêche quiconque de s'attaquer à lui en combat au corps à corps. En effet, porteuse de messages de paix et d'amour, cette fumée magique le protège de ses adversaires les plus proches mais par contre, elle n'empêche pas ceux qui sont à bonne portée de lui tirer dessus.



Les baguettes vampiriques « Reprenons des forces » de Bonzaï

Sans que ses confrères samourais ne le sachent (car cela ne serait pas très bien vu), Bonzaï s'est procuré une paire de baguettes vampiriques qu'il porte discrètement plantées dans son chignon. Utilisées en combat, ces baguettes lui permettent d'absorber l'énergie vitale de son adversaire donc de gagner le nombre de PV que sa cible perd dans cette attaque. En fait, Bonzaï prend comme d'habitude 1 ou 2 pions PV à sa cible (en fonction des résultats de ses 2 dés en combat) mais il les place faces Cœur visibles avec ses propres pions PV au lieu de les retourner faces Lauriers visibles (donc pas de gain de PP par contre) et s'en sert ensuite comme ses propres PV.



Le filet maléfique « Arrête de bouger » de Cactus

Cactus possède un filet de ronces et d'épines enchantées s'adaptant comme par magie à la taille de sa cible. Lorsqu'il le lance sur un adversaire (4 dés en tir), il fait simplement la somme de ces 4 dés. Si cette somme est strictement supérieure à la taille du combattant ciblé, celui-ci est emprêtré dans le filet (placez le pion Filet de Cactus sur sa carte Action en jeu). Il perd alors 1 PV à cause des ronces (gain classique de 1 PP pour Cactus) mais il perd aussi 1 PP (car sa situation n'est pas bien glorieuse) qu'il donne à Cactus (pion PP pris parmi ceux déjà gagnés, s'il en a bien sûr). De plus, il a un malus de -1 en défense jusqu'à sa prochaine action et aura -1 en initiative, mouvement, combat et tir au moment d'effectuer celle-ci (pion Filet à retirer une fois tous les effets appliqués à sa carte Action suivante).



La claymore électrique « Prend cet éclair dans ta gueule » de Burdock

Grâce à Thunderblade, Burdock peut tirer un éclair sur un adversaire mais la puissance de ce tir est assez aléatoire car difficile à maîtriser. Avant de résoudre cette attaque à distance, il faut donc commencer par lancer un dé, le nombre de dés à lancer en tir (résolution classique) étant alors égal au résultat de ce dé (tir d'une puissance variant ainsi de 1 à 6 dés).



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

En cas de danger, Sorgho peut « allumer » son habit de lumière pour se protéger des attaques adverses. En effet, les rayons « ultra-lumineux » émanant de sa tenue de matador aveuglent tous ceux qui tentent de le frapper (combat) ou de le prendre pour cible (tir). Ceux-ci ont donc un malus de « -1 dé » en combat ou en tir s'ils décident tout de même de s'attaquer à lui.



Le crâne mystique « Je suis ton ami » de Baobab

Baobab a récupéré un jour (on ne sait trop comment) le crâne étrange d'un puissant médium orc grâce auquel il est désormais capable de communiquer avec autrui par la pensée (pas mal pour un barbare). Il peut ainsi suggérer à distance (portée de tir) à un de ses adversaires qu'il est en fait son ami (placez le pion Crâne de Baobab sur la carte Action en jeu de sa cible), ce « nouvel ami » ne pouvant donc pas s'attaquer à Baobab (ni en combat ni en tir) lors de sa prochaine action (pion Crâne à retirer une fois l'effet appliqué à sa carte Action suivante).



L'armure énergétique « Visée laser et protection enclenchées » de Zamioculcas

Zamioculcas est équipé d'une armure énergétique aux propriétés étonnantes car celle-ci est notamment constituée d'un casque de visée laser et d'un petit bouclier pouvant générer autour de lui un champ de force protecteur. Une fois enclenchées, ces options lui permettent d'être bien protégé pour un dragon (4 en défense) et surtout d'augmenter ses chances de toucher sa cible à distance grâce à un bonus de +1 au résultat de chacun de ses 3 dés lancés en tir (donc comme si sa cible avait en fait -1 en défense).

ULTIMATE WARRIORZ

Pour
2 à 8 joueurs
à partir
de 8 ans.

Un jeu de Guillaume Blossier illustré par Jean-Baptiste Reynaud

L'heure du grand combat tribal a sonné ! Cet affrontement rituel se déroulant sur l'esplanade sacrée et voyant s'opposer les meilleurs combattants des différents peuples, tribus et clans de la légendaire île du bout du monde va permettre d'en déterminer le chef suprême. A la fin, il ne pourra donc en rester qu'un alors qui sera le seul, l'unique, le Guerrier Ultime ?

Pour le savoir, à vous de jouer en incarnant l'un des 8 « Ultimate Warriorz » du jeu, du petit mousquetaire marmiton Agaric au puissant dragon rouge spartiate Zamioculcas en passant par Jojoba l'indien goblin, Bonzaï le samouraï nain, Cactus le gladiateur orc, Burdock le highlander lion, Sorgho le matador minotaure et Baobab le barbare homme-arbre !

Pour sortir victorieux de ce combat, placez votre botte secrète au bon moment, utilisez votre objet magique à bon escient et surtout, débrouillez-vous pour ne pas être la cible des attaques adverses !

Prêt ? Alors que le **TRIBAL RUMBLE** commence !

Esplanade de combat en 3D !

Possibilité de jouer aussi
par équipes en mode de jeu
Team Spirit !

Contenu

- 8 figurines cartonnées des Ultimate Warriorz
- 12 socles en plastique transparent
- 8 grandes cartes Combattant
- 64 grandes cartes Action
- 74 pions Point de vie/Point de popularité
- 1 pion Crâne de Baobab
- 1 pion Filet de Cactus
- 3 pions Electroshock de Burdock
- 2 pions Flamme de Zamioculcas
- 4 murs cartonnés avec colonnes
- 8 grands sachets plastiques
- 6 dés noirs à points blancs

