

©SUI SHIDAS-HUESIA, TOKYO GHOUJ. PRODUCTION COMMITTEE



Tokyo Ghoul

DISTRICT BATTLE

RÈGLES DU JEU

Icon of 2-4 people
2-4

Icon of 10+ people
10+

Icon of an hourglass
15+ min



Tokyo est au centre des convoitises, tous les clans s'affrontent pour dominer la ville.

Aogiri Tree se prépare à dominer tous les districts mais les goules de l'Antique, dont l'intention est d'éviter les conflits avec les humains, doivent faire au mieux pour leur faire face.

Mais attention le C.C.G., un organisme chargé de l'application des lois spécialisé dans les goules, est en opération pour éliminer toute menace sans distinction.

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 !

CONTENU

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

- 4 plateaux Personnage double face
- 8 tuiles Allié double face
- 4 cubes de blessure
- 1 grande tuile Tokyo 
- 4 dés noir & blanc et 16 dés colorés
- 50 pions de dégâts 
- 1 pion CCG à assembler 



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un plateau Personnage et une tuile Allié. Le plateau Personnage est posé face (8), la tuile Allié est posée en dessous face (8).
- 2 Un cube de blessure est placé dans l'emplacement avec le symbole de coeur ♥ (emplacement le plus à gauche en haut du plateau Personnage).
- 3 Chaque joueur prend 1 dé noir et blanc et 4 dés colorés.
- 4 La tuile Tokyo est placée au centre de l'aire de jeu, à portée de tout le monde.
- 5 Le pion CCG et les pions de dégâts sont ajoutés prêt de la tuile Tokyo.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

Les joueurs prennent leur 5 dés (1 noir et blanc et 4 colorés) et les lancent en même temps pour être le premier à obtenir les faces demandées par l'une de ses 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 ils leur manquent 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.

Pendant ce temps, les autres joueurs continuent de lancer leur 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 Tokyo ●.

Règle spéciale :

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



Tuile allié et tuile tokyo :

La tuile Allié 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 Tokyo ●. Tous les autres joueurs doivent alors interrompre ce qu'ils faisaient et frapper à leur tour la tuile Tokyo ●. 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 Tokyo  en dernier prend 2 pions de dégâts .

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 joueur 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 :

Toka possède 9  devant elle et doit déplacer son cube sur la 2^{ème} blessure de son plateau. Elle défausse les 3  correspondants à cette blessure. Les 6  restants ne sont pas suffisants pour infliger une autre blessure (8 sont nécessaires), les 6  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 Allié . Son effet est maintenant disponible. Tous les autres plateaux Alliés sont retournés sur leur face , il ne peut y avoir qu'un seul Allié  à la fois.

Le jeu peut reprendre normalement : tout le monde lance ses dés simultanément et essaye d'activer ses techniques en lançant ses dés jusqu'à ce qu'un joueur frappe la tuile Tokyo.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand tous les joueurs sauf un sont K.O. ou éliminés.
Le dernier Personnage en jeu gagne la partie !

MODE DUEL

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

- Chaque joueur prend 2 plateaux Personnages qu'il place l'un sur l'autre en laissant apparaître la première technique de celui du dessous.
- Un cube de blessure est placé sur chacun des plateaux Personnage.
- Chaque joueur prend une tuile Allié qu'il place sous les plateaux Personnage.

Lors des lancers de dés, le jeu se déroule comme avec plus de joueurs, mais avec une technique additionnelle pour chaque joueur.

Lorsqu'un joueur active le pouvoir de son Allié et après la distribution des blessures, son adversaire a la possibilité de changer de personnage actif. Il inverse donc ses plateaux, mettant dessous celui qui était dessus, toujours en laissant la première technique visible.

De même, il peut remplacer sa tuile Allié par une autre disponible.

La partie s'arrête dès qu'un personnage en mode K.O. est vaincu, et ce même si l'autre personnage du duo est en pleine santé. C'est le joueur qui a triomphé d'un personnage en mode K.O. qui l'emporte !



POUVOIR DE KEN KANEKI



Kagune écailleux
Distribuez 3 ♦ à un de vos voisins.



Frappe puissante
Répartissez équitablement 6 ♦ parmi les autres joueurs.



Kakuja incomplet
Distribuez 5 ♦ à un joueur.

POUVOIR DE TOKA KIRISHIMA



Kagune ailé
Distribuez 1 ♦ à un joueur.



Vitesse surhumaine
Distribuez 2 ♦ à chacun de vos voisins.



Barrage de cristal
Distribuez 2 ♦ de votre plateau à un joueur.



POUVOIR D'ETO



1  

Ruse cruelle

Distribuez 1  de votre plateau à un joueur.



2     

Manipulation d'esprit

Distribuez 2  à un joueur. Ce joueur doit relancer un dé qu'il gardait de côté pour une Technique ou un Pouvoir.



6          

Forme de kakujia

Répartissez équitablement 6  parmi les autres joueurs.



POUVOIR DE JUZO SUZUYA



2    

Sasori 1/56

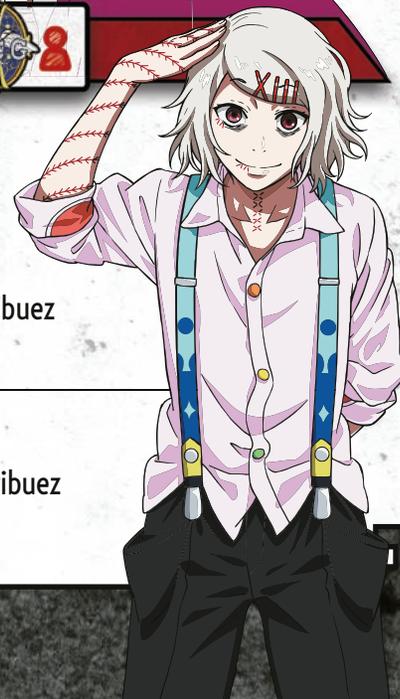
Distribuez 2  à chacun de vos voisins.



1   5      

13's Jason

Distribuez 1  à un joueur OU distribuez 5  à un joueur KO.



3     

Folie

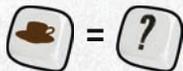
Distribuez 3  à un joueur OU distribuez 7  à un joueur qui a son allié.

POUVOIRS ALLIÉS



NISHIKI NISHIO

Vous pouvez convertir chaque face ☕ en une autre face de votre choix.



RENJI YOMO

Ajoutez 1 ♦ de votre plateau à toutes vos Techniques.



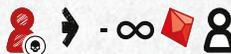
KOTARŌ AMON

Quand vous perdez votre allié, distribuez 4 ♦ à chacun de vos voisins.



SHU TSUKIYAMA

Lorsqu'un joueur est éliminé, enlevez tous les ♦ de votre plateau.



UTA

À chaque Technique que vous réussissez, enlevez 1 ♦ de votre plateau.



KUREŌ MADO

Lorsqu'un joueur est éliminé, distribuez 8 ♦ à chacun de vos voisins.



HINAMI FUEGUCHI

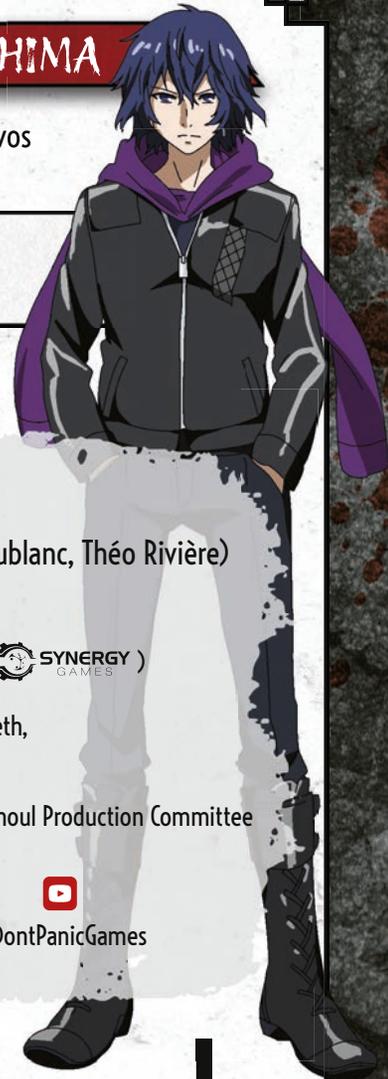
Annulez les 2 prochaines
Techniques contre vous.



AYATO KIRISHIMA

Ajoutez 2  à toutes vos
Techniques.

+2 



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

©Sui Ishida/Shueisha, Tokyo Ghoul Production Committee



dontpanicgames



@DontPanicGames1



@dontpanicgames



@DontPanicGames



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



ÉGALEMENT DISPONIBLE



Tokyo Ghoul
Bloody Masquerade



1000
piece puzzle



Playmats
14x24"
36x61cm

Sleeves
2,6x3,6" / 66x91mm



www.dontpanicgames.com