THE SMASHERS
COACH BATTLER



NOS MERVEILLEUX SPONSORS VOUS PRÉSENTENT

LES RÈGLES DE LA COMPÉTITION

Pas passionnés par la lecture ?
Nos Sponsors ont mis les
règles en vidéo pour vous !

ORAGAMES LEGENDS

JYDE

COMMENT DÉFONCER VOS ADVERSAIRES



Hey ! Salut les Coachs ! C'est moi, Smalker, qui vais vous guider dans cette compétition spéciale !
J'espère que vous êtes prêts à en découdre parce que les fans sont survoltés !

Votre objectif à vous les Coachs sera d'envoyer des Smashers sur le terrain pour foutre une raclée à l'équipe adverse ou directement franchir la Smash Zone avec la balle. Dans les deux cas, ça fonctionne pour gagner un match !

Avant chaque rencontre, les Sponsors (nos bien-aimés organisateurs) vont vous confier des Crédits. Utilisez-les pour recruter des Smashers. Vous pourrez bien sûr recruter les célèbres Légendes du Smash Ball, ce qui vous assurera d'avoir des gars balèzes dans votre équipe. Mais ! vous devrez aussi composer avec de la chair à canon : les Rookies !

Pourquoi ? Parce que vous n'aurez pas assez de Crédits pour ne recruter que des Légendes !
En même temps, le but de la compétition est de donner une chance à des Smashers inconnus de se révéler aux yeux des nos chers Sponsors (bénis soient-ils)...
Votre objectif sera donc de recruter des Smashers à chaque tour pour agrandir votre équipe, d'envoyer votre sélection affronter celle d'un Coach adverse, et bien sûr de gagner le match. Puis vous recommencerez, jusqu'à ce que le vainqueur soit déterminé !

Éclatez-vous bien et faites honneur à la Legendary Sponsors League !

LE SAVIEZ-VOUS ?

La Legendary Sponsors League est une ligue entièrement privée gérée par les 4 plus grosses entreprises de l'Univers : INFERNO, SUWOT, LAZIEL et KAAROK.
Ces entreprises sont surnommées les Sponsors et règnent sans partage sur l'élite du Smash Ball. Seuls les meilleurs Smashers et Coachs sont débauchés pour intégrer cette ligue suprême.

INFERNO SUWOT LAZIEL KAAROK

LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ▪ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ▪ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ▪ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ▪ LES SPONSORS VOUS AIMENT

LE PRÉCIEUX MATÉRIEL

TOUTE DÉGRADATION DU MATÉRIEL POURRA ÊTRE CONSIDÉRÉE COMME UNE ATTAQUE ENVERS L'IMAGE DES SPONSORS ET ÊTRE UTILISÉE CONTRE VOUS LORS D'UN PROCÈS

60 CARTES SMASHER



56 CARTES COACH



27 CARTES ÉQUIPEMENT



6 CARTES MATCH



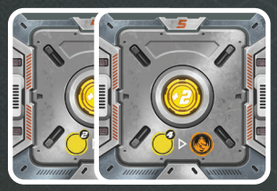
19 CARTES STADE



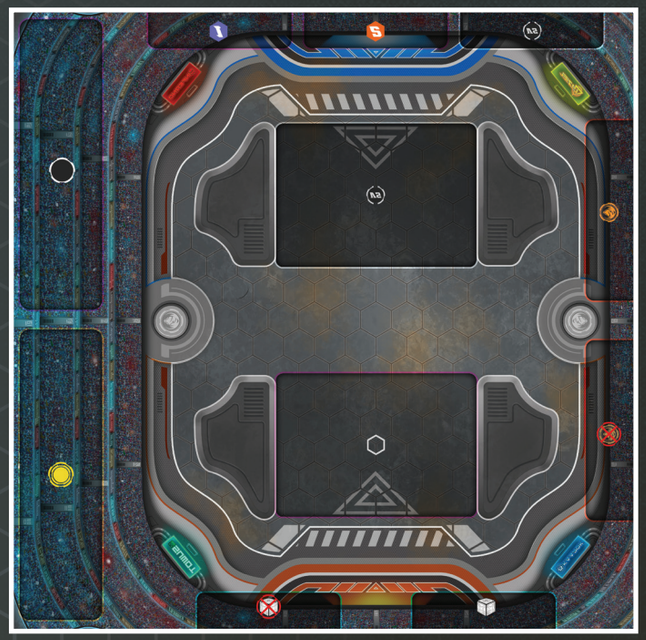
12 CARTES IA



8 CARTES VERROUILLAGE



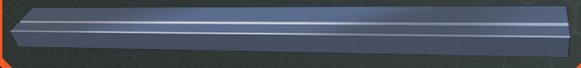
1 PLATEAU STADE



18 JETONS BOOST



4 BANCS ÉQUIPE



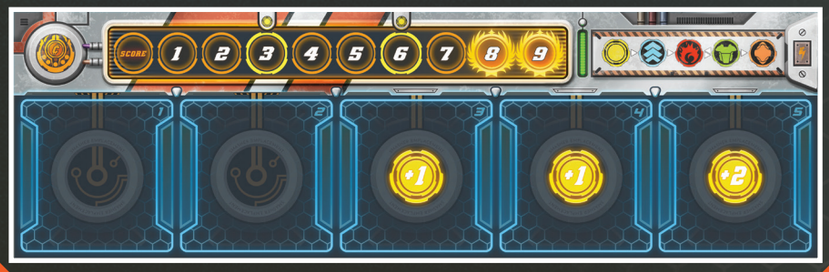
40 JETONS CRÉDIT



4 PIONS COACH



4 PLATEAUX ÉQUIPE



MISE EN PLACE



VOICI LES ÉTAPES À SUIVRE POUR PRÉPARER LE TOURNOI DU JOUR.
COMME DIT LE PROVERBE : UNE BONNE PRÉPARATION PERMET DE FAIRE DE BELLES BASTONS !

1 Choisissez tous un Coach parmi les 7 ci-dessous et prenez le Deck associé.



Attention : DutyCoach est jouable mais doit être gardé de côté si vous êtes seul à jouer ou en nombre impair.

2 Distribuez un Pion Coach à chaque joueur ainsi que 5 Crédits.

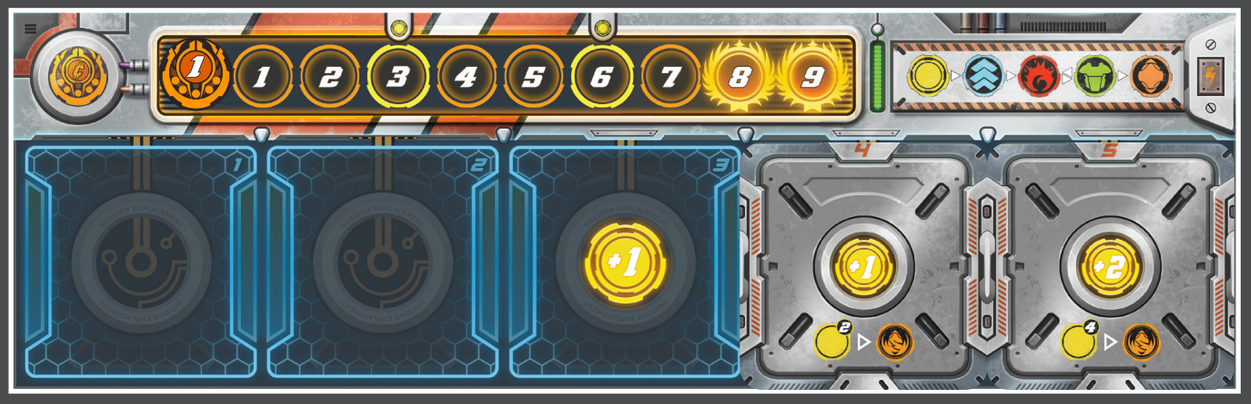


3 Prenez tous un Plateau Équipe, un Banc Équipe et placez-les devant vous, ensuite :

- Placez votre Pion Coach sur la case 0 de la Piste des Scores
- Placez votre Deck Coach ainsi que vos Crédits à côté du Plateau Équipe
- Placez des Cartes Verrouillage 4 et 5 sur les emplacements correspondants du Plateau Équipe
- Placez votre Carte Recrutement à côté du Plateau Équipe









LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ■ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ■ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ■ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ■ LES SPONSORS VOUS AIMENT

PIOCHE CARTES STADE
Mélangez les Cartes Stade pour former deux pioches (une level 1 et une level 2). Puis placez-les sur les emplacements réservés.

PIOCHE CARTES MATCH
Placez les Cartes Match dans l'ordre sur cet emplacement de sorte que le 1 soit au-dessus.

RÉSERVE JETONS BOOST
Placez les jetons Boost sur cet emplacement.



RÉSERVE JETONS CRÉDIT
Placez les jetons Crédit restants sur cet emplacement.





PIOCHE CARTES SMASHER
Mélangez l'ensemble des Cartes Smasher pour former une pioche.

CARTES ÉQUIPEMENT
Mélangez l'ensemble des Cartes Équipement pour former une pioche.

JEU SOLO OU À 3 JOUEURS

Vous vous demandez comment faire pour jouer si vous êtes seul ou à 3 joueurs ?
Et bien nos formidables Sponsors ont conçu un moyen très simple pour cela : l'IA !

L'IA utilise le Deck DUTYCOACH et sa propre pioche de cartes spéciales afin de remplacer un joueur manquant.
Pour en savoir plus sur la mise en place de l'IA, rendez-vous à la page 14.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

INFORMATIONS

Une partie de Coach Battler se déroule en plusieurs tours de quatre phases :

01 ÉQUIPE **02** STADE **03** TACTIQUE **04** MATCH

01 PHASE ÉQUIPE
RECRUTEZ-LES TOUS !

Recrutez les meilleurs... ou pas ! C'est vous le stratège après tout.

La Phase Équipe vous permet de recruter des Smashers, de vous fournir en Équipements, d'activer des Légendes du Smash Ball et d'agrandir la taille de votre Équipe. En gros, tout ce qu'il faut pour créer une Dream Team !

02 PHASE STADE
EN ROUTE POUR LA GLOIRE !

C'est l'heure du repérage !

Ici on vous annonce contre qui vous allez lutter et dans quel stade vous allez le faire.
Ces informations peuvent drastiquement changer votre stratégie alors soyez observateur !

03 PHASE TACTIQUE
MONTREZ VOTRE POTENTIEL !

Préparez votre stratégie !

Vous êtes sur le point d'entrer sur le terrain !
Procédez aux derniers ajustements, choisissez une Carte Coach ainsi que les Smashers qui vont participer au match.

04 PHASE MATCH
ÉCRASEZ VOTRE ADVERSAIRE !

Envie de Smasher ? Ça tombe bien, les fans s'impatientent !

C'est l'heure du clash ! Lors de la Phase Match vous allez pouvoir confronter votre équipe à celle de votre adversaire.
Révélez vos Smashers et votre Carte Coach. Déterminez quelle équipe a la plus grosse... valeur pour chaque statistique.
C'est le moment d'utiliser un Équipement si vous en avez. Vous marquez des points en cas de victoire ou de match nul !
C'est aussi le bon moment pour vous moquer de vos adversaires... si vous gagnez.

UNE FOIS LE MATCH TERMINÉ, REPLACEZ VOS CARTES SMASHERS SUR LE BANC ÉQUIPE. PIOCHEZ UNE NOUVELLE CARTE COACH ET RECOMMENCEZ À LA PHASE ÉQUIPE JUSQU'À AVOIR JOUÉ 6 MATCHS OU QU'UN COACH AIT 8 POINTS OU PLUS.

FIN DE PARTIE

- *LES 6 MATCHS SONT TERMINÉS ?*
  LE COACH AVEC LE PLUS DE POINTS EST VAINQUEUR !
- *UN COACH ATTEINT LES 8 POINTS AVANT LA FIN DES 6 MATCHS ?*
  LE TOURNOI PREND FIN, NOUS AVONS UN VAINQUEUR !
- *UNE ÉGALITÉ ? LE COACH AVEC LE PLUS DE LÉGENDES ACTIVÉES L'EMPORTE !*

ASTUCE DE SMALKER

À ÉGALITÉ SUR LE NOMBRE DE LÉGENDES ? BON BAH COMPAREZ LES CRÉDITS ! LES PLUS RICHES SONT TOUJOURS GAGNANTS HÉ HÉ...
HEIN ? ENCORE À ÉGALITÉ ? NON MAIS SANS DÉCONNER ! BAH DISPUTEZ UN ULTIME MATCH OU DÉMERDEZ-VOUS !



LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ■ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ■ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ■ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ■ LES SPONSORS VOUS AIMENT

01 PHASE ÉQUIPE

RECRUTEMENT

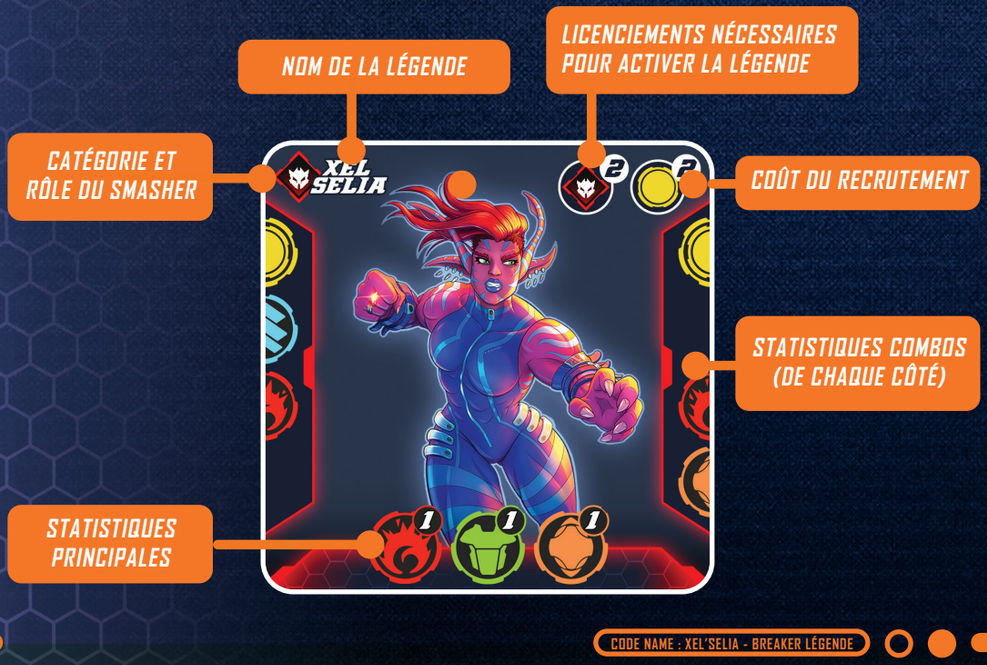


Piochez tous 5 Smashers sans les dévoiler.
Vous n'aimez pas vos Smashers ? Pas de souci ! Défaussez ceux que vous ne voulez pas et piochez-en autant.
Mais une seule fois hein ! Faut pas abuser…

Placez ensuite, face cachée devant vous, les Smashers que vous comptez recruter et défaussez les autres. Dévoilez tous en même temps les Smashers que vous avez retenus et payez les Crédits dus !

Placez les Smashers que vous avez recrutés sur votre Banc Équipe. Ils sont désormais actifs et font partie de votre équipe.
Quand vous recrutez une Légende, positionnez-la face visible à côté de votre Plateau Équipe, tant qu'elle n'a pas été activée.
Pas de panique ! On va voir rapidement comment activer une Légende (page 09).

DESCRIPTION D'UN SMASHER



CODE NAME : XEL'SELIA - BREAKER LÉGENDE

RÉGULIERS ET BOOSTÉS



Attention, vous ne pouvez posséder que 8 Smashers dans votre équipe. Si vous en recrutez un 9e, vous devrez licencier un membre de l'équipe pour faire de la place. Il est interdit de licencier une Légende !

ASTUCE DE SMALKER

C'EST LE MOMENT DE MONTRER VOS TALENTS D'ESPIONNAGE, OBSERVEZ LES CHOIX DE RECRUTEMENT DE VOS RIVAUX ! ATTAQUE, DÉFENSE, RAPIDITÉ, POLYVALENCE, SOYEZ PRÊTS !
NE VOUS INQUIÉTEZ PAS ! LES SPONSORS APPROUVENT CE GENRE DE TECHNIQUES. HÉ HÉ HÉ…



01 PHASE ÉQUIPE

RECRUTEZ-LES TOUS !

LES SMASHERS

Dans cette compétition, vous allez rencontrer deux types de Smasher : les Rookies et les Légendes.

Une Légende est un Smasher qui a été directement contacté par les Sponsors pour intégrer la Legendary Sponsors League.
Ces dieux du Smash Ball sont reconnaissables par leur nom sur leur carte, contrairement aux Rookies qui n'ont pas encore mérité cet honneur et sont des invités temporaires.

Et ces deux types de Smashers se divisent en deux catégories : les Réguliers et les Boostés.
Les Smashers Boostés sont tout simplement ceux qui ont été tirés au sort pour recevoir un petit coup de pouce génétique au début de la compétition.

Tous ont des statistiques différentes, orientées en fonction de leur Rôle. Ces statistiques sont plus ou moins fortes selon leur type (Rookie ou Légende) et selon leur catégorie (Régulier ou Boosté).

Les coûts de recrutement d'un Smasher sont fixés par nos chers Sponsors :
- Recruter un Rookie Régulier coûte 1 Crédit.
- Recruter n'importe quel autre Smasher coûte 2 Crédits.

En cas de doute, pas de souci le coût d'un Smasher est indiqué sur sa carte !
Peut-être que vous ferez l'erreur de vous dire que les Rookies Réguliers ne sont là que pour remplir les trous ! Et bien bonne chance pour gagner sans faire appel à leurs services low cost !

Il existe 5 Rôles de Smasher :



LES SMASHERS APPELÉS ICI "ROOKIES" SONT LOIN D'ÊTRE DES DÉBUTANTS AU SMASH BALL. MAIS TOUS RÊVENT D'INTÉGRER LA LEAGUE ! ET POUR CELA, ILS SONT PRÊTS À ABANDONNER LEUR NOM ET SE FAIRE TRAITER DE "ROOKIES" LE TEMPS D'UNE COMPÉTITION EN TANT QU'INVITÉS...

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le Smash Ball a beaucoup évolué depuis ses débuts. À sa création en 3191, le Rôle du Ranger n'existait pas et les Rôles étaient très peu définis. Ils faisaient référence aux positions sur le terrain et non à l'équipement et au style de jeu.
Aujourd'hui les 5 Rôles de Smasher sont bien définis et on peut les présenter ainsi :



RUNNER

Vifs et agiles, ils amènent la balle en Smash Zone en un éclair.



JUMPER

Avec des sauts puissants, ils prennent de la hauteur pour réagir à toutes les situations.



RANGER

Dégâts, interceptions, handicaps, ces tireurs rapides peuvent presque tout faire !



BREAKER

De véritables obus, ils chargent à grande vitesse et détruisent ce qu'ils rencontrent.



ZONER

Maîtres de leur zone, ils la défendent coûte que coûte. Personne ne traverse sans en payer le prix.

LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ■ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ■ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ■ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ■ LES SPONSORS VOUS AIMENT

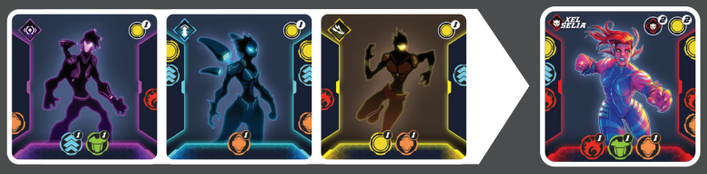
ACTIVER UNE LÉGENDE

Pour avoir le privilège d'envoyer une Légende sur le terrain il faudra licencier des Rookies déjà recrutés. Et oui, ça coûte cher une Légende, en Crédits et en émotions ! Pour être plus précis, voilà ce que les règles imposent :

- Une Légende peut être activée de deux façons :
  - Son Coach défausse de son Banc Équipe 2 Rookies de la même Catégorie et du même Rôle que la Légende.



  - Son Coach défausse de son Banc Équipe 3 Rookies de la même Catégorie que la Légende mais de 3 Rôles différents du sien.



- Une fois activée, une Légende rejoint le Banc de son équipe et peut être utilisée pour tous les matchs, comme n'importe quel Smasher Rookie.

- Une Légende ne peut jamais être licenciée.

LA CARTE RECRUTEMENT

À moins que vous n'ayez fait une connerie, vous devez encore avoir votre Carte Recrutement quelque part près de vous.
Cette carte est unique pour chaque Coach. Elle vous permet tout simplement de remplacer un Rookie à licencier lors de l'activation d'une Légende.

Sur chaque Carte Recrutement, vous verrez qu'il y a au moins 2 Rôles représentés, qui peuvent être Réguliers et/ou Boostés. Ces icônes indiquent quel type de Smasher vous pouvez remplacer.
Cette Carte Recrutement ne sert qu'une seule fois dans le tournoi, alors utilisez-la correctement !



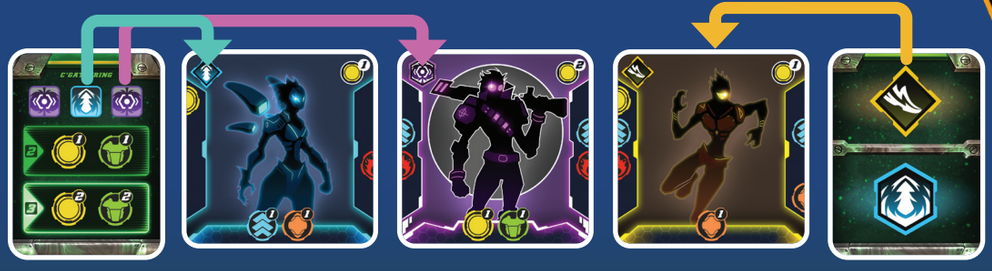
Regardez un peu cette Carte Recrutement par exemple. Elle permet de remplacer un Runner de catégorie Régulier, ou un Jumper de catégorie Boosté pour activer une légende.

ASTUCE DE SMALKER



ESSAYEZ D'UTILISER RAPIDEMENT VOTRE CARTE RECRUTEMENT POUR ACTIVER UNE LÉGENDE. N'ATTENDEZ PAS FORCÉMENT D'AVOIR DE QUOI RECRUTER UNE LÉGENDE BOOSTÉE OU LA CARTE PARFAITE POUR VOTRE STRATÉGIE. VOUS VERREZ QU'IL VAUT SOUVENT MIEUX OBTENIR UNE LÉGENDE RÉGULIÈRE RAPIDEMENT, PLUTÔT QUE PERDRE PLUSIEURS TOURS À ATTENDRE LA LÉGENDE BOOSTÉE QUE VOUS VOULEZ TANT !

S'IL S'AGIT DE VOTRE PREMIER TOURNOI, ESSAYEZ DE RECRUTER DES SMASHERS QUI SONT DE LA MÊME COULEUR QUE LES SYMBOLES EN HAUT DE VOS 2 CARTES COACH, OU QUI CORRESPONDENT À L'UN DES DEUX SYMBOLES DE VOTRE CARTE RECRUTEMENT.



01 PHASE ÉQUIPE

RECRUTEZ-LES TOUS !

« JE M'ATTENDS AU MEILLEUR ET JE DONNE LE MEILLEUR. VOICI LES CRÉDITS. VOICI VOS RÉCOMPENSES. AMUSEZ-VOUS, C'EST UN ORDRE ! »
Styuk à son équipe après leur victoire au fameux Tournoi : Tarblom-101

ACHETER UN ÉQUIPEMENT

Les Sponsors vous permettent de lutter plus efficacement pour 1 Crédit seulement ! Piochez 2 Équipements, ne les montrez pas aux autres et défaussez celui qui ne vous plaît pas ! Vous ne pouvez en acheter et en jouer qu'un seul par tour, lors de la Phase Match. Mais croyez-moi, ça vaut le coup !

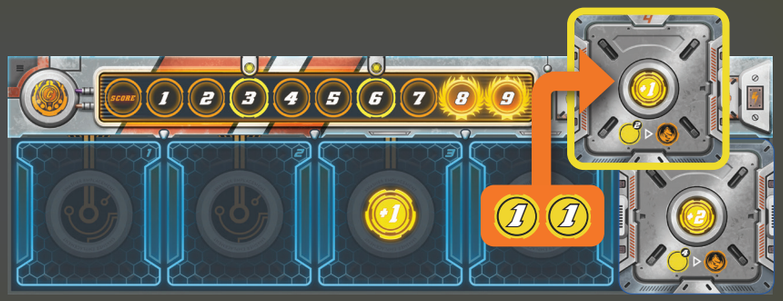
Les Équipements appelés Sabotage sont particuliers, utilisez-les pour annuler l'effet de l'équipement adverse. L'adversaire défausse son Équipement.



Attention, certains Équipements sont très puissants et peuvent avoir un coût supplémentaire à payer au moment de leur utilisation. Cher mais efficace !

DÉVERROUILLER LES EMPLACEMENTS SMASHERS

Vous voyez les 5 emplacements sur votre Plateau Équipe ?
Seuls les emplacements 1 à 3 sont disponibles au début du tournoi.
Pour déverrouiller les emplacements 4 et 5, il va falloir payer les coûts indiqués sur les Cartes Verrouillage, respectivement 2 et 4 .
Lorsque vous débloquez un emplacement, c'est de façon définitive, retirez la Carte Verrouillage du jeu.
Libre à vous ensuite de placer un Smasher ou non dessus lors de vos matchs.



Si à tout moment du tournoi une pioche est vide, prenez sa défausse, mélangez-la et reformez la pioche, avec précaution bien entendu.

02 PHASE STADE

EN ROUTE POUR LA GLOIRE !

OÙ ET CONTRE QUI ?

Affrontez vos destins et retournez la première Carte Match. Elle vous indique contre quel rival et dans quel genre de stade vous allez jouer le prochain match.

Révélez ensuite la Carte Stade du niveau (1 2) indiqué par la Carte Match. Chaque stade a ses propres avantages représentés par des statistiques à gagner.

Au début du match, l'équipe ayant la statistique de Mobilité la plus élevée obtiendra ces bonus. On voit ça juste après !



LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ▪ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ▪ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ▪ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ▪ LES SPONSORS VOUS AIMENT

03 PHASE TACTIQUE

MONTREZ VOTRE POTENTIEL !

METTEZ EN PLACE VOTRE STRATÉGIE !

Choisissez tous une Carte Coach parmi les deux que vous avez et placez-la face cachée devant vous. Et ça, même si vous n'avez pas envie ou qu'elle ne vous sert à rien, vous n'avez pas le choix !

Puis choisissez et placez vos Smashers face cachée sur votre Plateau Équipe. N'oubliez pas qu'une Légende doit être activée pour pouvoir être placée, et que les emplacements 4 et 5 doivent être déverrouillés avant d'être utilisés.

DESCRIPTION D'UNE CARTE COACH



PLACEMENTS À RESPECTER POUR ACTIVER UNE RÉUSSITE

2 *RÉUSSITE MINEURE*

3 *RÉUSSITE MAJEURE*

VOUS GAGNEZ LES EFFETS D'UNE RÉUSSITE SI LE PLACEMENT DE VOS SMASHERS CORRESPOND AU PLACEMENT DEMANDÉ.

LES STATISTIQUES

CRÉDIT MOBILITÉ ATTAQUE DÉFENSE BALLE



ASTUCE DE SMALKER



Et là vous allez dire : « Mais Smalker, comment placer mes Smashers sans tout faire foirer ? »
Et bien essayez de respecter les placements de la Carte Coach ou de compléter les Statistiques Combos de vos Smashers !
Et si vous arrivez à faire les deux, c'est encore mieux !

SELON LA CARTE COACH

Dans l'exemple à droite, deux Runners (symbole jaune) respectent le placement de la Carte Coach. C'est donc la réussite mineure qui est validée. C'est-à-dire que votre équipe obtient un bonus de 2 en Défense, à ajouter aux autres statistiques. C'est bien mais vous pouvez faire mieux !





Dans mon deuxième exemple, il y a bien deux Runners sur votre Plateau Équipe, mais ils ne respectent pas la Carte Coach qui demande d'avoir un espace, occupé ou non, entre les deux Runners.
Vous n'avez donc le droit à rien ! Sauf aux huées des fans...





SELON LES STATISTIQUES COMBOS

Dans cet exemple, vous avez eu une chance et un talent qu'on pourrait qualifier de Sponsorisés (donc génial).
Vous avez réussi l'exploit de combiner beaucoup de Statistiques Combos.

Votre équipe gagne donc : +2 +2 +2 à ajouter à ses autres statistiques.



04 PHASE MATCH

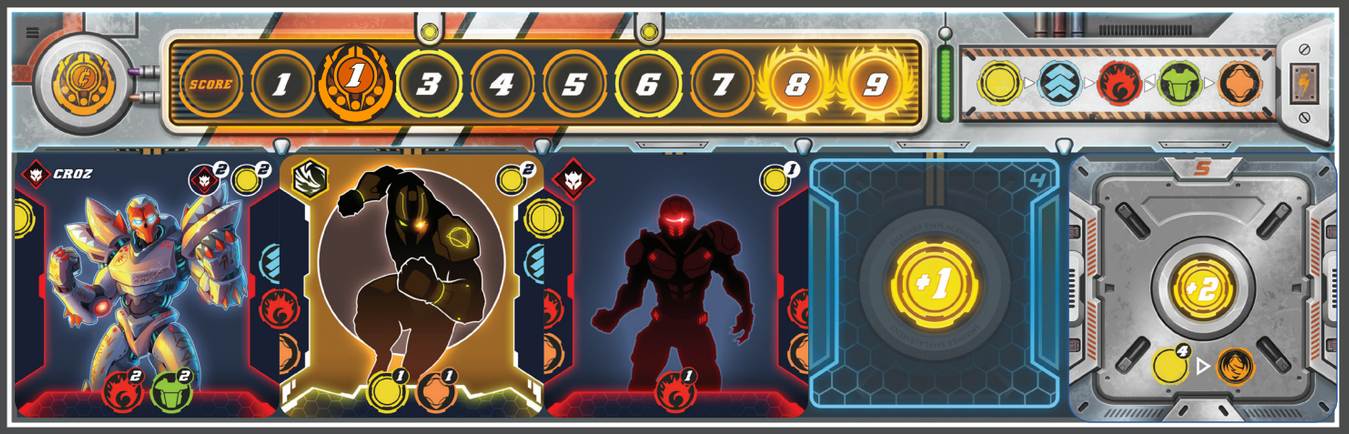
ÉCRASEZ VOS ADVERSAIRES !

RÉVÉLEZ VOS SMASHERS ET VOTRE CARTE COACH. PRÉPAREZ-VOUS À INSULTER VOTRE ADVERSAIRE OU À LE RESPECTER... AU CHOIX.
LES CARTES COACH PEUVENT PARFOIS AVOIR DES EFFETS SPÉCIAUX, APPLIQUEZ-LES TOUJOURS EN PREMIER.

CE MATCH D'EXEMPLE VOUS EST PRESENTÉ PAR LES SPONSORS - GLOIRE À EUX !

J1









UN RAPPEL DE L'ORDRE DE LA PHASE MATCH EST PRÉSENT SUR LE PLATEAU ÉQUIPE

J2





ASTUCE DE SMALKER

C'EST DURANT LA PHASE MATCH QUE VOUS POUVEZ UTILISER UN ÉQUIPEMENT LORS DE LA RÉSOLUTION DES ÉTAPES CI-CONTRE.
UNE FOIS UNE ÉTAPE RÉSOLUE, VOUS NE POUVEZ PAS REVENIR EN ARRIÈRE, ALORS RÉFLÉCHISSEZ BIEN À QUEL MOMENT JOUER VOTRE ÉQUIPEMENT.

LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ■ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ■ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ■ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ■ LES SPONSORS VOUS AIMENT

1 LES CRÉDITS

Récupérez vos Crédits en fonction des statistiques de vos Smashers sur le Plateau Équipe, de votre Carte Coach si sa réussite vous le permet, et des emplacements 3, 4 et 5 du Plateau Équipe s'ils ne sont pas recouverts par un Smasher.
Notez que vous gagnez ces Crédits même si les emplacements sont encore verrouillés.
*Dans l'exemple de la page ci-contre, **J1** gagne en tout 5 et **J2** gagne en tout 4.*

2 STADES ET BOOSTS

L'équipe avec le plus de Mobilité s'empare des Jetons Boost indiqués par la Carte Stade. Vous ne conservez pas les Jetons Boost après le match en cours. Et, en cas d'égalité, personne n'obtient les Jetons.
*Dans l'exemple de la page ci-contre, **J1** possède 2, **J2** possède 3. C'est donc **J2** qui remporte les Jetons Boost.*
*Si **J1** avait eu un équipement augmentant la Mobilité, il aurait pu le jouer pour prendre le dessus (sauf si **J2** en avait joué un également).*

3 ATTAQUE ET DÉFENSE

L'un des Coachs annonce la valeur d'Attaque de son Équipe, l'autre annonce la valeur de Défense de la sienne, et vice-versa.
Et n'oubliez pas de prendre en compte vos Jetons Boost si vous en avez gagné à l'étape précédente, en plus du reste.
Le but est de surpasser la Défense de l'équipe adverse avec son Attaque d'au moins 1 point.
Il ne peut y avoir que 3 résultats possibles :

- Une équipe met l'autre K.O., sans se faire elle-même mettre K.O., elle gagne le match ! 2 points pour le gagnant.
- Les deux équipes se mettent K.O., personne ne gagne, match nul ! 1 point chacune.
- Aucune des deux équipes ne met l'autre K.O., on passe à la Balle !

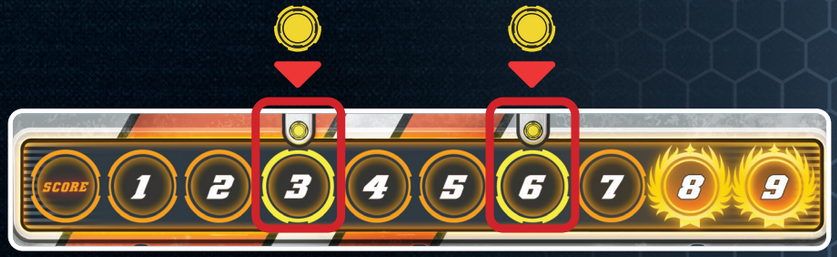
Les points gagnés sont à signaler avec votre Pion Coach sur votre Piste des Scores, en haut du Plateau Équipe.

*Dans l'exemple de la page ci-contre, **J1** possède 4 et 2, tandis que **J2** possède 1 et 4. Aucune équipe n'a assez d'Attaque pour mettre l'autre KO. Jouons la balle !*

4 LA BALLE

Puisque les deux équipes peuvent encore tenir debout, il est temps de voir laquelle atteint la Smash Zone avec la Balle. C'est donc celle avec le plus de Balles qui remporte le match.
Comme pour l'étape précédente, une victoire rapporte 2 points et un match nul en rapporte 1 aux deux équipes.

*Dans l'exemple de la page ci-contre, **J1** possède 3 et **J2** en possède 6. C'est donc une victoire de **J2**.*



LORSQU'UN COACH ATTEINT POUR LA PREMIÈRE FOIS LES CASES 3 ET 6 DE LA PISTE DE SCORE IL GAGNE IMMÉDIATEMENT 1 CRÉDIT.

ATTENTION

UNE IA DANGEREUSEMENT IMPRESSIONNANTE

LES SPONSORS VOUS ASSURENT QU'ELLE EST ÉQUILIBRÉE ■

VOUS VOUS DEMANDEZ COMMENT FAIRE POUR JOUER SI VOUS ÊTES 3, OU MÊME SEUL ?
ET BIEN NOS FORMIDABLES SPONSORS ONT CONÇU UNE IA CAPABLE DE REMPLACER LE COACH QU'IL VOUS MANQUE OU DE VOUS CHALLENGER EN SOLO !

MISE EN PLACE ET DÉPLOIEMENT DE L'IA

CONSIDÉREZ L'IA COMME UN VÉRITABLE COACH, MAIS CELUI-LA VOUS DEVEZ RESPECTER SON INTÉGRITÉ PHYSIQUE EN CAS DE DÉFAITE ! ÇA COÛTE CHER UNE IA !

- Ajoutez 1 Plateau Équipe sur la table comme s'il y avait un joueur de plus. Ce sera le camp de l'IA.
- Prenez ensuite pour l'IA le Deck Coach ***DUTYCOACH***. Inutile de prendre la Carte Recrutement, elle ne lui servira à rien.
- Constituez aléatoirement une pioche de Cartes IA allant de 1 à 6. Vous trouverez leur numéro au dos. La carte 1 doit se trouver en haut de la pile.
- Distribuez à l'IA un Pion Coach comme pour les autres Coachs et placez-le sur la Piste des Scores de son Plateau Équipe.

CARTE IA



Et c'est tout pour la mise en place ! Revenez lire la suite lorsque vous en serez à la Phase Tactique !

AFFRONTER L'IA

Vous affrontez ***DUTYCOACH*** ? Au début de la Phase Tactique, dévoilez l'une des 2 Cartes IA du tour et défaussez l'autre. L'IA ne joue pas de Smashers, les statistiques de la carte dévoilée sont celles de son équipe. Placez vos Smashers normalement sur votre Plateau Équipe. N'hésitez pas à regarder les statistiques de ***DUTYCOACH*** pour assurer votre coup !



NIVEAU DE RÉUSSITE

STATISTIQUES DE L'ÉQUIPE IA

Vous êtes prêt pour la Phase Match ? Alors dévoilez la première carte du Deck Coach de l'IA.

- ***DUTYCOACH*** réussit TOUJOURS ses placements tactiques !
- Ajoutez sa Réussite **2** ou **3** à ses statistiques, en fonction du chiffre indiqué sur la Carte IA.
- L'IA peut gagner des Crédits avec ses cartes Coach uniquement, tous les 2 Crédits gagnés, défaussez-les et piochez un équipement que l'IA joue immédiatement.



AJOUTEZ LES STATS DE LA RÉUSSITE INDIQUÉE

Le match se déroule ensuite normalement, comparez vos statistiques en respectant l'ordre des résolutions. Si ***DUTYCOACH*** gagne ou effectue un match nul, déplacez son Pion Coach pour indiquer ses gains de points.

Voilà vous savez tout ! Ils sont forts nos Sponsors hein ?
(Nous vous conseillons d'acquiescer)

UNE IA SPÉCIALEMENT CONÇUE POUR VOUS ET VOTRE BIEN-ÊTRE, AMUSEZ-VOUS !

LES SPONSORS SONT MERVEILLEUX ■ LES SPONSORS VOUS OFFRENT TOUT ■ LES SPONSORS VOUS FONT VIBRER ■ LES SPONSORS SONT UNIVERSELS ■ LES SPONSORS VOUS AIMENT

PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ

LES SPONSORS VOUS PROPOSENT

C'EST UN BON JOUR POUR ACHETER !

Il est temps de faire votre part et de montrer votre gratitude aux Sponsors en achetant leurs produits ! Spécialement conçus pour nos Smashers, ce serait un véritable crime de ne pas les ajouter à votre collection ! Ils seront également le cadeau* parfait pour un Gatulien cher à votre coeur !

** Les produits vendus ne sont pas des jouets et peuvent être dangereux.***
*** Les Sponsors ne sont pas responsables des dommages occasionnés par l'utilisateur. L'utilisateur sera poursuivi en justice s'il dégrade l'image des Sponsors par l'utilisation de ses produits.*

INFERNO VOUS PROTÈGE



THE LEGENDARY
SMASHER ANNIHILATOR

SA PILE À FUSION DE CATÉGORIE 4 NE VOUS LÂCHERA JAMAIS !
SOYEZ PRÊT À VOUS PROTÉGER CONTRE TOUTE MENACE... OU DEVENEZ VOUS-MÊME LA MENACE !

POUR SEULEMENT 18 997

KAAROK VOUS RENFORCE



THE LEGENDARY
KAARMOR

SES COUCHES EN KAARNIUM™ COMPRESSÉ VOUS GARANTISSENT UNE RÉSISTANCE INÉGALÉE !
SOYEZ LE ROC DONT VOTRE FAMILLE A BESOIN !

POUR SEULEMENT 24 000

LAZIEL VOUS PROPULSE



THE LEGENDARY
MURAN LIGHT

REJOIGNEZ LA FAMILLE MURAN DANS LE MONDE DE L'HYPER-VITESSE !
NE SOYEZ PLUS EN RETARD À VOS RENDEZ-VOUS !

POUR SEULEMENT 9 998

SUWOT VOUS AUGMENTE



THE LEGENDARY
SIGHT BOOSTER DRUG

UNE VUE PERÇANTE QUI PERMET DE SUIVRE LES COUPS ET LES PASSES LES PLUS RAPIDES !
NE LOUPEZ PLUS RIEN DES MATCHS !

POUR SEULEMENT 2 761

LE SAVIEZ-VOUS ?

La Legendary Sponsors League est la ligue de Smash Ball la plus visionnée dans tout Gatôl, et même au dehors. Pourtant, elle contient moins de 0,001 % des Smashers de l'univers. Son succès est dû aux moyens titanesques déployés par les Sponsors pour faire de cette ligue privée un évènement incontournable en ne recrutant que les meilleurs des meilleurs. Dès le premier match, 96 % des Gatuliens visionnèrent le match, ce qui entraîna de nombreux désastres tant les services et systèmes civils furent laissés à l'abandon. Personne ne sembla s'en soucier, le bonheur apporté par cette nouvelle ligue compensait tous les soucis des citoyens !

VOULEZ-VOUS EN SAVOIR PLUS ?

UNIVERSAL LEGENDS

PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ ■ PUBLICITÉ

RÉSUMÉ DES RÈGLES

01 PHASE ÉQUIPE
RECRUTEZ-LES TOUS !

PAGE .7

- Piochez tous 1 carte de votre Deck Coach, 2 au premier match.
- Piochez tous 5 Smashers sans les dévoiler aux autres. Il est possible d'en défausser autant que vous voulez parmi ces 5 Smashers pour en piocher le même nombre, mais une seule fois par tour !
- Placez, face cachée devant vous, les Smashers que vous comptez recruter.
- Défaussez les Smashers que vous ne gardez pas.
- Dévoilez tous en même temps les Smashers que vous avez retenus et payez les Crédits dus. Placez les Rookies sur votre Banc Équipe et les Légendes face visible à côté de votre Plateau Équipe.
Activez ces dernières en licenciant des Rookies immédiatement. L'activation ne peut se faire que durant la Phase Équipe.

Vous pouvez acheter un Équipement, déverrouiller des emplacements du Plateau Équipe, ou conserver vos Crédits pour le tour suivant.

02 PHASE STADE
EN ROUTE POUR LA GLOIRE !

PAGE .10

- Dévoilez la première Carte Match pour déterminer les affrontements du tour.
- Dévoilez une Carte Stade du niveau indiqué par la Carte Match.

03 PHASE TACTIQUE
MONTREZ VOTRE POTENTIEL !

PAGE .11

- Choisissez l'une de vos deux Cartes Coach et placez-la à côté de votre Plateau Équipe.
- Placez face cachée sur votre Plateau Équipe les Smashers que vous voulez utiliser pour le match.

04 PHASE MATCH
ÉCRASEZ VOS ADVERSAIRES !

PAGE .12

- Révélez en même temps que votre adversaire vos Smashers et votre Carte Coach. Appliquez les effets spéciaux des Cartes Coach.
- Récupérez des en fonction de vos Smashers, de votre Carte Coach et des emplacements 3, 4 et 5 du Plateau Équipe s'ils sont libres.
- Vérifiez quel Coach remporte les Jetons Boost du Stade en comparant les .
- Comparez vos valeurs et pour déterminer qui remporte le match :
  - Une équipe met l'autre K.O., sans se faire elle-même mettre K.O., elle gagne le match ! 2 points
  - Les deux équipes se mettent K.O., c'est un match nul ! 1 point
  - Aucune des deux équipes ne met l'autre K.O., on passe à la Balle
- Si personne n'a été mis K.O., comparez maintenant les pour désigner l'équipe gagnante. En cas d'égalité, c'est un match nul !
- Faites progresser vos en fonction du résultat des matchs.
- Vérifiez si un Coach atteint au moins 8 points ou si vous avez joué les 6 matchs du tournoi. Si c'est le cas, la compétition est terminée et le Coach avec le plus de points est vainqueur.
S'il y a égalité, rendez-vous en page 6 pour les détails.
- Si la compétition se poursuit, récupérez vos Smashers puis démarrez un nouveau tour.

RAPPEL DES ICONES



AMUSEZ-VOUS, C'EST UN ORDRE !