

TORAK'S BALLS

トラックのボール



PHIL VIZCARRO

1 À 4 / 10+ / 15MIN

L'HISTOIRE

Faites face au méchant torak à la force bestiale !

On raconte qu'il existe une créature infernale, l'Immoral et Méchant Torak, à la force bestiale, et qu'il est capable d'exaucer n'importe quel vœu, pour peu qu'on lui ramène les 7 Balles de Verre qu'il a perdu lors de ses péripéties passées.

Vous êtes un-e jeune aventurier-e, bien décidé-e à trouver ces 7 Balles de Verre avant tout le monde. Seul problème, la terrible Armée du Nœud Papillon Rouge est à vos trousses !

Affrontez des tonnes de monstres, entraînez-vous pour augmenter votre Ki, et faites des stocks de carburant pour ne pas tomber à court en plein désert !

Une aventure inoubliable !

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 4 dés (idéalement 2 rouges, 2 blancs)
- 1 feuille de jeu par joueur pour les modes compétitifs, 1 commune à tou-te-s pour les modes Duel et Co-op
- 1 crayon par joueur (de couleur différente pour le mode Co-op)

BUT DU JEU

Réunir les 7 Balles de Verre avant les autres et avant de se faire capturer par l'armée.

MODES DE JEU

Tous les modes se jouent comme le mode Solo, à quelques variations près. Vous devez donc commencer par lire les règles du mode Solo pour apprendre à jouer.

MODE SOLO - C'EST PARTI POUR L'AVENTURE !

Dans ce mode, vous allez devoir retrouver les 7 Balles de Verre en 20 tours ou moins, et sans vous faire capturer par la terrible Armée du Nœud Papillon Rouge qui est à vos trousses. Un challenge difficile, mais pas impossible.

LA FEUILLE DE JEU

Une feuille de jeu de Torak's Balls se compose de plusieurs éléments :

1. Carte de l'aventure

C'est là que vous allez vous déplacer et tenter de récupérer les Balles de Verre.

2. Haricots de santé

Ils représentent vos points de vie. Cochez un haricot chaque fois que vous perdez un combat contre un monstre. Lorsque vous devez en cocher un alors que vous n'en avez plus, la partie est finie pour vous. En MODE FACILE, vous disposez de 5 Haricots au lieu de 3.

3. Jauge des Monstres

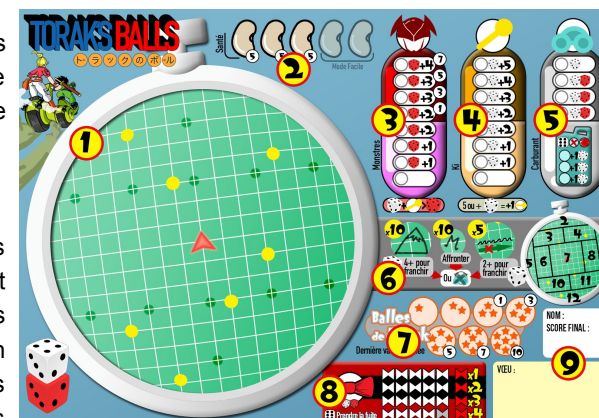
Cochez une case en partant du bas de la Jauge chaque fois que vous battez un Monstre.

4. Jauge de Ki

Cochez une case chaque fois que vous augmentez votre KI, vous rendant plus fort-e face aux Monstres.

5. Jauge de Carburant

Cochez une case en partant du bas, chaque fois que vous choisissez d'utiliser un



Turbo. Lorsque vous devez cocher une case de carburant et que vous n'en avez plus de disponible, la partie prend fin pour vous.

6. Rappel des éléments de décor

Vous indique comment passer chaque élément de décor qui vous bloque le passage.

7. Balles de Verre trouvées

Cochez les Balles dans l'ordre au fur et à mesure que vous les trouvez durant votre périple. La dernière Balle cochée vous rapporte les points indiqués dans la bulle blanche.

8. Armée du Nœud Papillon Rouge

L'Armée vous poursuit sans relâche durant toute la partie. Après chaque tour, cochez une des cases dans l'ordre et résolvez l'action correspondante. Si une troupe vous capture, la partie est finie pour vous.

9. Zone de fin de partie

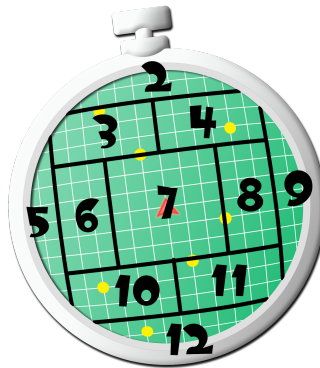
C'est là que vous entrez votre nom, votre score, et votre vœu.

MISE EN PLACE

Vous allez vous déplacer le long des lignes blanches de votre carte du monde. Lorsque les règles parlent d'intersection, il s'agit d'une zone où se croisent deux lignes blanches, qui vous permettent de changer de direction.

Commencez par planter le décor.

- Vous allez devoir placer dans l'ordre : 10 montagnes, 5 rivières et 10 Monstres. Ces éléments vont servir d'obstacles durant la partie.
- Lancez deux dés et dessinez l'élément en question librement dans la section correspondante, en vous référant au tableau ci-contre, et en respectant les éléments suivants :
 - **Aucun élément ne peut se superposer à une Balle de Verre ou à un autre élément.**
 - **Il est possible de mordre avec un élément sur la limite de la section (représentée par une ligne noire sur l'aide ci-contre) où il est dessiné**
- Une fois les 10 montagnes placées, passez aux 5 rivières, puis aux 10 Monstres.
- Une fois que le décor est placé, lancez une dernière fois les dés et placez la première troupe de l'Armée sur la carte.



Sur la feuille de jeu, des points sombres servent de marqueurs de délimitations, pour vous aider à mieux séparer les zones.

Exemple de placement des éléments :



Petite astuce, comme les troupes de l'Armée ne peuvent pas se placer sur une montagne, une rivière ou un monstre, pensez à encercler les Balles de Verre avec ces éléments. Vous éviterez ainsi qu'une Balle de Verre ne soit totalement encerclée par les troupes de l'Armée.

- Les montagnes occupent une intersection et nécessitent un 4 ou plus sur un dé pour être franchies, ou bien rayez un niveau de carburant.
- Les rivières occupent une ligne de 3 cases et peuvent être traversées perpendiculairement, mais pas horizontalement. Elles demandent un résultat de 2 ou plus pour être traversées, ou bien rayez un niveau de carburant.
- Les monstres occupent une intersection et doivent être affrontés et vaincus pour être franchis, ou bien rayez un niveau de carburant.
- Les Troupes de l'Armée du Nœud Papillon Rouge occupent une intersection et ne peuvent pas être affrontés. Il faut obtenir un 6 sur un dé pour pouvoir les fuir, lors du lancer de début de tour, ou bien ils vous capturent.

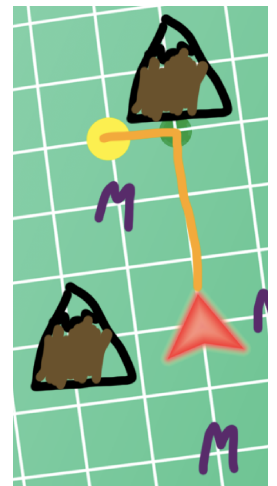
SE DÉPLACER SUR LA CARTE

Une fois le Monde créé, vous allez pouvoir commencer à jouer. Laissez de côté un dé rouge et un dé blanc (ils serviront pour les combats et autres Bonus de déplacement) et lancez les deux dés restants.

En démarrant de la flèche rouge au centre de la carte, vous allez vous déplacer, en lignes droites, selon le résultat des deux dés.

Vous pouvez :

- Vous déplacer deux fois dans la même direction en cumulant les deux résultats



- Aller dans une direction avec la valeur du premier dé, puis dans une autre avec la valeur du second
- Utiliser tout ou partie du résultat du dé pour avancer. Par exemple, vous pouvez choisir de n'avancer que de deux intersections pour un résultat au dé de 5. L'excédent non utilisé est cependant perdu
- Choisir un dé de valeur 5 ou + pour l'allouer à votre entraînement (Ki) ou un dé de valeur 6 pour remplir un Jerrycan de carburant. Dans ces deux cas de figure, ce dé ne vous sert pas à vous déplacer. Vous pouvez le faire pour les 2 dés au lieu d'avancer, si leur résultat le permet
- Dépenser un dé de valeur 2 ou + pour franchir une rivière ou un dé de valeur 4 ou + pour franchir une montagne (tant que la valeur de l'autre dé vous permet de passer de l'autre côté). Vous ne vous déplacez alors qu'avec l'autre dé.
- Croiser votre chemin précédemment tracé, uniquement de façon perpendiculaire

Vous ne pouvez pas :

- Passer deux fois sur la même ligne (il est trop risqué de revenir sur ses pas, avec l'Armée à vos trousses)
- Changer de direction en cours de traçage du résultat d'un dé (par exemple, faire 2 vers le haut et 3 vers la gauche, avec un 5 sur un seul dé)

RAMASSER UNE BALLE DE VERRE

Lorsque vous passez sur un point jaune, vous devez arrêter votre déplacement (l'excédent est perdu) pour ramasser la Balle de Verre correspondante. Cochez la première Balle de Gorak disponible sur votre feuille de jeu, dans l'ordre croissant.



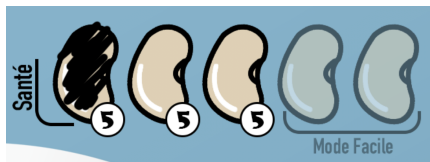
Félicitations, vous approchez du but !

JAUGES ET AUTRES ÉLÉMENTS DE JEU

Haricots de Santé

Les Haricots de santé représentent vos points de vie. Au début de la partie, vous en possédez 3. Chaque fois que vous perdez un combat contre un Monstre, noircissez un haricot. Si vous perdez un combat alors que vos 3 Haricots sont déjà noircis, vous êtes tué-e par le Monstre et la partie prend immédiatement fin pour vous. C'est pas de bol.

Si vous trouvez le jeu trop difficile, vous pouvez jouer en mode Facile et disposer de 5 Haricots de Santé.



Monstres

La jauge des Monstres vous permet de suivre l'évolution des créatures qui peuplent le monde merveilleux de Torak's Balls. Chaque fois que vous arrivez sur une intersection contenant un Monstre, vous devez l'affronter et le vaincre, ou fuir en utilisant du carburant, pour pouvoir quitter la case. Pour cela, lancez un dé blanc et un dé rouge. Pour vaincre le Monstre, le résultat du dé blanc + votre niveau de Ki doit être supérieur à celui du dé Rouge + le niveau de danger du Monstre.

Les premiers Monstres ont un niveau de danger de 0 et seule la valeur du dé rouge compte.

Chaque fois que vous battez un Monstre, cochez une des cases de la jauge, en partant du bas. Rapidement, les Monstres vont devenir plus dangereux et ajouter une valeur (+x) au résultat du dé rouge. Votre seul moyen de les vaincre est alors d'augmenter votre Ki en vous entraînant.



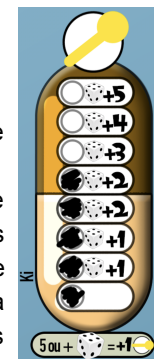
La valeur dans le cercle blanc des 4 derniers monstres est un bonus de points que vous ajoutez à votre score final, si vous avez coché la case Monstre correspondante.

Lorsque vous tombez sur un Monstre avec votre premier déplacement et que vous le battez, vous pouvez utiliser le second dé pour finir votre déplacement. Si vous ne le battez pas, votre tour est fini.

Ki (renforcement de puissance)

La jauge de Ki vous permet de conserver une trace de votre entraînement et de votre montée en puissance.

À tout moment durant la partie, vous pouvez choisir d'allouer un dé disponible d'une valeur de 5 ou + à votre entraînement, au lieu de l'utiliser pour vous déplacer. Cochez alors une case de la jauge de Ki, en partant du bas. À force d'entraînement, vous allez obtenir un bonus de force (de +1 à +5), à ajouter à la valeur du dé blanc lorsque vous affrontez un Monstre. Ces valeurs ne sont pas cumulables entre elles et vous ne comptez que la plus élevée que vous avez cochée.



Carburant

La jauge de Carburant contient deux éléments : **Le carburant** (en haut) et **Les Jerrycan de Boost** (en bas)

Vous déplacer normalement ne consomme pas de carburant. Par contre, vous pouvez choisir de consommer une dose de carburant pour fuir un Monstre, gravir une montagne ou franchir une rivière ou échapper à l'Armée du Nœud



Papillon Rouge, au lieu d'utiliser les dés. Rayez alors une case de carburant (en partant du bas). Si vos 4 cases de carburant sont cochées, vous ne pouvez plus utiliser cette fonction du reste de la partie. Faites attention à la façon dont vous utilisez cette possibilité !

De plus, lorsque vous noircissez la dernière case de carburant, vous n'utilisez plus qu'un seul dé pour vous déplacer !

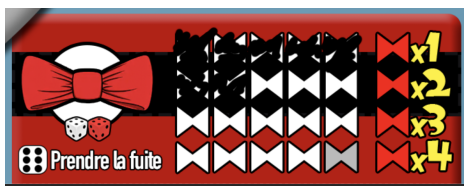


À tout moment durant la partie, vous pouvez choisir d'allouer un dé disponible d'une valeur de 6 pour remplir un Jerrycan de carburant, pour l'utiliser librement plus tard. Ces 3 Jerrycans ne peuvent être utilisés qu'une seule fois chacun, mais peuvent l'être indépendamment ou en même temps. Chaque Jerrycan vous donne un dé de plus sur un lancer de déplacement.

Une fois utilisé, noircissez complètement la ligne du Jerrycan.

L'ARMÉE DU NOEUD PAPILLON ROUGE

L'armée du Nœud Papillon Rouge va déployer ses troupes sur la carte, inlassablement, durant toute la partie, et de plus en plus vite, jusqu'à vous capturer. Vous devez impérativement retrouver les 7 Balles de Verre avant qu'ils ne vous mettent la main dessus, ou tout est fini pour vous, et pour le reste du monde de Torak's Balls !



Lorsque vous avez terminé votre déplacement, noircissez une case de la jauge de l'armée, en partant du haut à gauche.

Vous devez alors placer les troupes de l'Armée du Nœud Papillon Rouge sur la carte (1 troupe à chacun des 5 premiers tours, 2 troupes à chacun

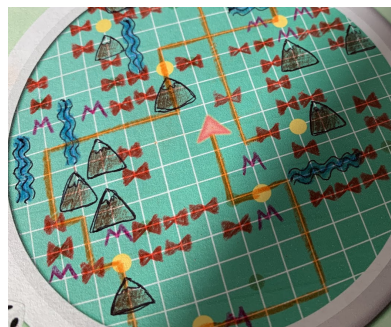
des 5 tours suivants, 3 troupes à chacun des 5 tours suivants et 4 troupes à chacun des 5 derniers tours).

Lancez 2 dés et placez une troupe de l'Armée du Nœud Papillon Rouge (Dessinez un petit nœud papillon) dans la section correspondante, en suivant les règles suivantes :

- *En priorité, si vous vous trouvez dans la même section, la troupe se place directement sur vous et tente de vous capturer !*
- *Une troupe se placera toujours au plus près d'une Balle de Verre se trouvant dans cette section, ou, à défaut, d'une section adjacente.*
- *Si une troupe peut se placer de plusieurs côtés d'une même Balle de Verre, elle se placera du côté le plus proche de votre position actuelle.*
- *Une troupe ne peut pas être placée sur un autre élément ou sur un chemin que vous avez déjà parcouru.*

- *Si vous n'avez plus de place dans la section où vous devez dessiner votre troupe, placez-la sur une section adjacente, le plus près possible de la section indiquée par les dés.*

Répétez cette action autant de fois que vous devez placer de troupes sur ce tour.



Gardez en tête que les troupes de l'Armée du Nœud Papillon Rouge cherchent à tout prix à vous arrêter et à vous barrer la route de la façon la plus efficace possible. Jouez le jeu lorsque vous devrez les placer sur la carte, la partie n'en sera que plus palpitante.

Lorsque vous vous retrouvez sur la même intersection qu'une troupe de l'Armée du Nœud Papillon Rouge, celle-ci tente de vous capturer !

Pour vous enfuir, deux options s'offrent à vous :

Utiliser une dose de Carburant -ou- obtenir un 6 sur un dé lors du lancement de déplacement. C'est là qu'il peut être utile de dépenser des Jerrycan de carburant pour avoir plus de dés à lancer, et donc plus de chances de vous enfuir. En cas de fuite réussie, écartez le dé, vous ne pouvez pas l'utiliser pour vous déplacer.

Lorsque vous êtes à cheval entre deux sections, vous êtes considéré comme vous trouvant sur les deux. C'est très dangereux car cela facilite la tâche des Troupes de l'Armée du Nœud Papillon Rouge. Faites attention !

Vous êtes capturé-e par l'Armée de deux façons possibles :

- Soit une Troupe se trouve sur le même croisement que vous et vous ne parvenez pas à obtenir un 6 lors du lancer de début de tour ou n'avez plus de dose de carburant à dépenser,
- Soit vous n'avez pas mis la main sur les 7 Balles de Verre au terme des 20 tours.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin de plusieurs façons possibles :

- **Vous mettez la main sur les 7 Balles de Verre** : Félicitations, la partie est immédiatement remportée ! Comptez vos points pour la gloire, mais surtout, faites un vœu et qui sait, peut-être se réalisera-t-il !
- **Vous perdez tous vos haricots de Santé** : Patatras ! C'est la fin, vous perdez la vie... et la partie par la même occasion. C'est pas le pied !
- **L'Armée du Nœud Papillon vous capture** : On préfère ne pas vous raconter ce qu'ils vont vous faire. Mais en tout cas une chose est sûre, la partie est finie et bel et bien perdue pour vous.

MODE CO-OP - UN VRAI SHONEN ! (2-4 JOUEURS)

Ce mode permet à 2 à 4 joueurs de partir ensemble à la recherche des Balles de Verre de Gorak.

Tout le monde va jouer simultanément sur la même feuille, chacun jouant avec un crayon de couleur différente.

Vous allez devoir récupérer les 7 Balles de Verre et vous retrouver tous sur la même section pour l'emporter. Il faudra donc parfaitement coordonner vos mouvements et votre stratégie.

- Deux joueurs ne peuvent pas passer par le même chemin et les règles de déplacement sont les mêmes que dans le mode solo.

Quelques différences avec le mode Solo toutefois :

2 joueurs

- Chaque joueur lance 2 dés et se déplace comme dans le mode Solo, puis coche une case de la jauge de l'Armée du Nœud Papillon Rouge.
- Vous n'avez donc que 10 tours au lieu de 20 pour finir. Optimisez chacun de vos déplacements et organisez-vous !
- Si un des deux joueurs est capturé, la partie est perdue pour les deux.

3-4 joueurs

- Lorsque vous lancez les dés de déplacement, un seul joueur lance un dé par joueur (3 pour 3 joueurs, 4 pour 4 joueurs).
- Répartissez-vous les dés comme vous le souhaitez.
- Chaque dé ne peut être pris qu'une seule fois.
- Un joueur peut choisir de ne pas se déplacer, pour allouer le dé à une autre fonction, ou donner deux déplacements à un autre joueur.
- Puis, cochez une case de la Jauge de l'Armée du Nœud Papillon Rouge.
- Si un joueur est capturé par l'Armée du Nœud Papillon Rouge, et qu'il ne possédait pas de Balle de Verre, il est éliminé et la partie continue pour les joueurs restants. Retirez un dé par joueur capturé.
- Si un joueur est capturé par l'Armée du Nœud Papillon Rouge, et qu'il possédait une Balle de Verre, tout le monde a collectivement perdu la partie.

Toutes les jauges sont communes à tous les joueurs.

Une fois que vous avez collectivement récupéré les 7 Balles de Verre, vous devez tous vous retrouver sur la même intersection.

Si vous n'y parvenez pas avant la fin des 20 tours, ou parce que vos déplacements précédents ont rendu ce déplacement impossible, vous perdez tous collectivement la partie.

MODE COMPÉTITIF - CHACUN POUR SOI ! (2+ JOUEURS)

Dans ce mode, chacun va jouer sur sa propre feuille.

Lors de la mise en place, un joueur est désigné pour lancer les dés pour tout le monde. Il va donc lancer 2 dés pour chaque élément à dessiner, et tous les joueurs vont utiliser le même résultat pour préparer leur feuille de jeu, mais en draftant les feuilles.

Sur la feuille devant vous :

- Dessinez 5 des 10 montagnes sur votre feuille...
- Dessinez ensuite les 5 montagnes restantes sur la feuille que vous venez de récupérer...
- Dessinez ensuite les 5 rivières sur la feuille que vous venez de récupérer...
- Dessinez les 5 premiers Monstres sur la feuille que vous venez de récupérer...
- Dessinez les 5 derniers Monstres sur la feuille que vous venez de récupérer...

... puis passez-là au joueur à votre gauche, qui fait de même.

- Puis réunissez toutes les feuilles au centre de la table, face cachée.
- Un joueur les mélange toutes et les distribue au hasard. Vous ne saurez donc pas avant de commencer quelle carte vous allez posséder !

Ce draft permet bien des surprises et vous ne saurez jamais s'il vaut mieux être arrangeant lors du placement des éléments pour vous avantager si vous recevez cette feuille, ou s'il vaut mieux être fourbe, au cas où elle tombe entre les mains d'un autre joueur !

Ensuite, un joueur est désigné comme Héros Actif et lance les dés de déplacement. Tout le monde joue avec les mêmes valeurs et vous allez faire la course aux Balles de Verre.

Dans ce mode, l'Armée du Nœud Papillon Rouge n'attaque pas.

Si un joueur doit affronter un Monstre, il prend les dés de combat et les lance. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, commencez par le Héros Actif et procédez dans le sens horaire.

À la fin de chaque tour, le Héros Actif passe les dés au joueur à sa gauche, qui devient le nouveau Héros Actif, et ainsi de suite.

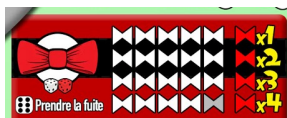
Si un seul joueur trouve la septième Balle de Verre sur son tour, il l'emporte automatiquement. Cependant, si plusieurs joueurs y parviennent sur le même tour, vous devrez faire la somme de vos points.

Le joueur avec le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, les Balles de Verre sont de nouveau éparpillées dans le monde et personne ne l'emporte.

MODE DUEL ASYMÉTRIQUE - POUR LA GLOIRE DE L'EMPIRE ! (2 JOUEURS)

Dans ce mode en 1 contre 1 asymétrique, un des joueurs va incarner les héros, tandis que l'autre va jouer l'Armée du Nœud Papillon Rouge. Les règles du joueur incarnant les héros ne changent pas, seules celles de l'Armée du Nœud Papillon Rouge sont différentes.



Ici, lorsque le joueur incarnant les héros a fini son tour et coché une case de la jauge de l'Armée, c'est au tour de celui qui incarne l'Armée de jouer. C'est lui qui lance deux dés par troupe qu'il doit placer et qui choisit librement où il les place dans la section correspondante, en respectant la règle suivante :

- Une troupe ne peut pas être placée sur un autre élément ou sur un chemin que le héros a déjà parcouru.

Si le héros parvient à trouver les 7 Balles de Verre avant la fin des 20 tours, il remporte la partie.

Si le joueur incarnant l'Armée parvient à le capturer ou à faire durer la partie au-delà des 20 tours, c'est lui qui l'emporte !

TORAK'S BALLS est un "hommajeu" (un jeu hommage) de Phil Vizcarro, à l'œuvre d'Akira Toriyama.

Ce jeu est proposé en téléchargement gratuit et ne peut faire l'objet d'un quelconque échange pécunier. En gros, si vous l'avez acheté ou si vous avez payé quoi que ce soit pour l'obtenir, non seulement vous vous êtes fait avoir, mais en plus vous avez rétribué quelqu'un d'autre que son auteur pour un travail qu'il (le voleur) n'a pas fait.

La mécanique du jeu est ©Phil Vizcarro 2020. Tous droits réservés.