© MK,YN,K/BLP

KODANSHA

no loading GAMES



BLUE LOCK ブルーロック

STRIKER LE MEILLEUR BUTEUR

LIVRE DE RÈGLES

INDEX

ACTIONS p.16
ACTIONS ET RÉACTIONS p.9,10
BONUS DE TIR p.8
CARTONS JAUNES & PÉNALITÉ p.11
COMPARAISON DES SCORES p.10
COMPOSANTS p.3
CONCEPTS GÉNÉRAUX p.6-11
DÉCOMPOSITION DES CARTES p.6
GESTION DU PAQUET DE CARTE p.7
ICÔNES p.16
JOUER DES CARTES p.6
LES CARTES p.7
LES DÉS p.8
MARQUER DES BUTS p.11
MISE EN PLACE p.4, 5
MODES DE JEU p.12,13
- MODE 1V1 ..... p.12,13
- MODE 2V2 ..... p.12,13
- MODE CHACUN POUR SOI 3-4 JOUEURS p.12,13

PERSONNAGES p.14,15
RÈGLE DES 3 SECS & CONTESTATION..... p.11



BUT DU JEU

« Blue Lock – Striker, le meilleur buteur » est un jeu de cartes en temps réel dans lequel votre objectif est de marquer des buts pour votre équipe. Lorsque l'une des équipes obtient 5 jetons de but, celle-ci remporte la partie et elle prend fin.

COMPOSANTS



60 CARTES

15 cartes par personnage



4 ÉCRANS DE PERSONNAGES



10 JETONS DE SCORE



1 JETON BALLON

12 DÉS DE COULEURS

(3 par personnage correspondant à leur couleur)





4 CARTONS JAUNES



4 AIDES DE JEU



1 PLATEAU DE JEU



1 LIVRE DE RÈGLES

MISE EN PLACE



1	Placez le plateau au centre de la table.
2	Chaque joueur laisse de la place pour une pile de défausse.
3	Cartes d'action et zone bonus de tir.
4	Au centre du plateau, placez les cartons jaunes et les jetons de score afin que chaque joueur puisse les atteindre.

5	Déterminez au hasard le premier joueur et donnez-lui le jeton ballon. Il le place devant l'écran du joueur.

6	Quand tous les joueurs sont prêts, lancez vos dés et gardez secret le résultat derrière vos écrans.

7	Ensuite, piochez 3 cartes de votre deck personnel et commencez à jouer.

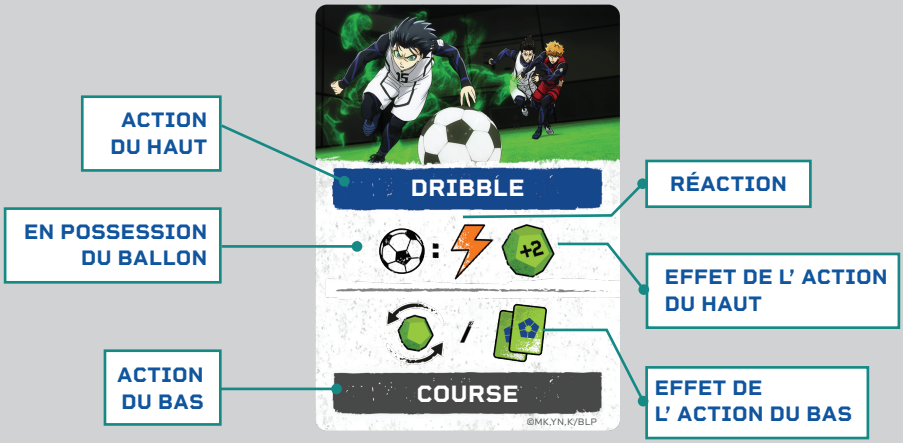


CHAQUE JOUEUR REÇOIT:

- **3** **Dés correspondant au jeu de cartes du personnage**
- **1** **Paquet de cartes représentant leur personnage.**
- **1** **Fiche d'écran du personnage**
- **1** **Aide de jeu**

CONCEPTS GÉNÉRAUX

DÉCOMPOSITION DES CARTES



JOUER DES CARTES

Vous pouvez jouer des cartes une par une ou combiner plusieurs cartes avec la même action en même temps pour la rendre plus forte (sauf pour les cartes TIR). Les cartes jouées vont dans votre pile de défausse.

La partie n'est mise en pause que lorsqu'une action est contestée et que 2 joueurs comparent leur score (voir comparaison des scores). Dans ce cas-ci, criez à voix haute « Pause ». Reprenez la partie une fois l'action résolue.

Si deux joueurs jouent exactement au même moment, comparez leurs dés. Le score le plus élevé a la priorité. En cas d'égalité, choisissez au hasard.



LES CARTES



Chaque carte a 2 options au choix (en haut ou en bas). Lorsque vous jouez une carte, choisissez une option et annoncez-la à voix haute avant d'appliquer son effet. Vous pouvez combiner plusieurs cartes avec la même option pour résoudre une action plus forte (excepté pour TIR), mais vous ne pouvez résoudre qu'une seule action à la fois.

Une fois que votre action est jouée, défaussez les cartes utilisées (ou placez-les dans le bonus de tir si c'est une action PASSE réussie). Vous pouvez maintenant jouer une autre action.

Certaines options, appelées réactions ( ), ne peuvent être utilisées qu'en réponse à l'action d'un autre joueur.
Certaines options ne peuvent être utilisées que lorsqu'un joueur est en possession du ballon ( ).

À tout moment, vous pouvez défausser n'importe quelle carte pour en piocher une autre. Vous pouvez le faire avec plusieurs cartes à la fois.

GESTION DU PAQUET DE CARTE

Vous gérez votre propre paquet de carte. Vous pouvez mélanger votre pile de défausse dans votre paquet à tout moment ou simplement la placer sous votre pile de pioche.

Vous pouvez piocher jusqu'à 3 cartes dès que vous avez moins de 3 en main. Certains effets permettent de piocher plus de cartes. Il n'y a pas de limite de cartes en main.

LE JETON BALLON

Le jeton ballon sert à identifier quel joueur possède le ballon. Lorsqu'un joueur prend possession du ballon, par exemple après un VOL, une INTERCEPTION ou un TIR, il place le jeton ballon devant son écran.



BONUS DE TIR

Pour augmenter votre bonus de tir, vous devez réussir des PASSES. Chaque fois qu'une PASSE est réussie, elle s'ajoute au bonus de tir du joueur. Placez la carte dans votre zone de bonus de tir. Lorsque le ballon est intercepté ou volé, toutes les cartes de la zone de bonus de tir sont défaussées.

Lorsqu'un joueur tente un tir, il ajoute la valeur totale du bonus de tir de son équipe à son score. Que le tir soit réussi ou intercepté, toutes les cartes bonus de l'équipe sont ensuite défaussées.



Ce symbole sur la carte PASSE indique que la force de cette carte comptera pour le bonus de tir si elle est réussie.

LES DÉS

Les dés représentent votre potentiel caché. Ils sont lancés au début de la partie et ne seront relancés que lors d'une action (COURSE, JOUER DUR, etc.). Ils doivent rester cachés derrière votre écran, sauf si vous devez comparer les scores.



Les valeurs que vous pouvez trouver sur les dés sont 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2.





ACTIONS ET RÉACTIONS

PASSE

Si vous avez le ballon, vous pouvez faire une PASSE à un autre joueur (ou à vous-même en chacun pour soi). Si personne ne joue de carte INTERCEPTE la PASSE est réussie : placez la carte utilisée dans votre zone bonus de tir et donnez le ballon au joueur ciblé. Si quelqu'un joue une action INTERCEPTE, comparez vos scores pour déterminer si la PASSE est réussie. En cas d'égalité, toutes les cartes jouées sont défaussées sans aucun effet.

TIR

Si vous avez le ballon, vous pouvez utiliser l'action TIR pour tenter un but. Si personne n'intercepte, vous gagnez un jeton de but. Si quelqu'un joue une action INTERCEPTE, comparez votre score. En tant que tireur, vous bénéficiez du bonus combiné de tir de votre équipe. Si vous obtenez un score supérieur, vous obtenez un jeton de but et vous envoyez le ballon dans le but de l'équipe adverse. Que le TIR soit réussi ou intercepté, le bonus de tir de votre équipe est défaussé. En cas d'égalité, toutes les cartes jouées sont défaussées sans aucun effet.

INTERCEPTE
RÉACTION

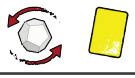
Lorsqu'un TIR ou une PASSE est effectué, vous pouvez tenter d'intercepter le ballon. Comparez vos scores. Si votre score est plus élevé, prenez le ballon et le bonus de tir de votre adversaire est défaussé. En cas d'égalité, toutes les cartes jouées sont défaussées sans aucun effet.

VOL



Vous pouvez tenter de voler le ballon à un autre joueur. Si votre cible ne joue pas de DRIBBLE, vous volez le ballon avec succès. Prenez le ballon et le bonus de tir de votre adversaire est défaussé. Si votre cible joue une carte DIBBLE, comparez vos scores. Si votre score est plus élevé, vous prenez le ballon et le bonus de tir de votre adversaire est défaussé. En cas d'égalité, toutes les cartes jouées sont défaussées sans effet.

JOUER DUR



Lorsque vous jouez dur, choisissez un autre joueur, il doit relancer tous ses dés en secret. Prenez un carton jaune. Si c'est votre deuxième carton jaune, prenez une pénalité (p.11).

DRIBBLE
RÉACTION



Lorsqu' un joueur tente de vous voler le ballon, vous pouvez faire un DRIBBLE pour l'éviter. Comparez vos scores. Si votre score est plus élevé, vous gardez le ballon, et votre bonus de tir reste intact. En cas d'égalité, vous conservez le ballon et toutes les cartes jouées sont défaussées.

COURSE



Lorsque vous jouez l'action COURSE, vous pouvez choisir entre relancer un ou plusieurs dés en secret, ou piocher 2 cartes.

SPÉCIAL



Chaque personnage dispose d'ARMES parmi ses actions de base. Vous pouvez consulter vos ARMES sur l'écran de votre personnage.

COMPARAISON DES SCORES

Lorsqu'une action est contestée, les joueurs doivent comparer leurs scores, la partie se met en pause pour tout le monde. Ces joueurs révèlent leurs dés et additionnent la valeur totale de leur carte jouée et de leurs dés. En cas de TIR, ajoutez le total du bonus de tir au score. Le joueur ayant le score le plus élevé applique l'effet de son action (ne relancez pas les dés). En cas d'égalité, toutes les cartes jouées sont défaussées sans effet à l'exception du bonus de tir.

MARQUER DES BUTS

Pour marquer, un joueur doit jouer une carte TIR. Si personne ne joue une carte INTERCEPTE, l'attaquant marque un but, et son équipe reçoit un jeton de but.

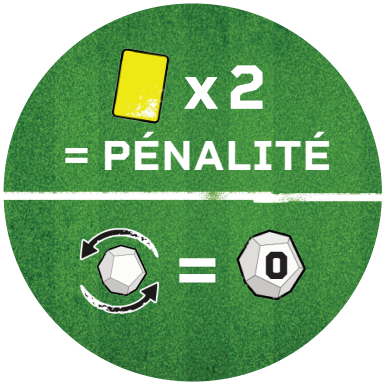
Si une carte INTERCEPTE est jouée, le tireur et l'intercepteur comparent leurs scores. Le bonus de tir est ajouté au score du tireur. Si le score du tireur est le plus élevé, il marque un but, et son équipe reçoit un jeton de but. Le ballon est ensuite placé dans le but adverse et l'équipe adverse choisit qui reçoit le ballon parmi ses joueurs.

RÈGLE DES 3 SECS & CONTESTATION

Lorsqu'une action est jouée, vous devez laisser 3 secondes aux autres joueurs pour réagir. Cela peut donner aux joueurs suffisamment de temps pour défausser quelques cartes et piocher à nouveau au besoin afin de trouver la carte dont ils ont besoin. Si aucune carte n'a été jouée pour contester votre action dans ces 3 secondes , elle réussit automatiquement.

CARTONS JAUNES & PÉNALITÉ

Lorsque vous utilisez l'action JOUER DUR sur un adversaire, vous recevez un carton jaune. Si vous recevez un second carton jaune, vous recevez une pénalité et devez la résoudre avant de pouvoir faire autre chose. Pour résoudre une pénalité, choisissez un dé et lancez-le à plusieurs reprises jusqu'à obtenir un 0. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas jouer de cartes. Une fois que votre dé affiche 0, votre pénalité est terminée et vous pouvez reprendre le jeu. Le dé utilisé pour la pénalité reste à 0. Remettez les cartons jaunes sur leur pile.



MODES DE JEU

Selon le nombre de joueurs, vous pouvez jouer différemment en choisissant un mode de jeu.

Mode tour par tour (introduction)

Ce mode de jeu est suggéré pour enseigner le jeu aux nouveaux joueurs.
En commençant par le joueur qui a le ballon, chaque joueur résout à tour de rôle une action.
Avant de jouer en temps réel, faites le tour de la table dans le sens horaire plusieurs fois.

Mode 1v1

Toutes les règles s'appliquent.
Les PASSES réussies vous reviennent.



Mode 2v2

Toutes les règles s'appliquent. Les PASSES réussies vont à votre partenaire.

Vous pouvez partager des informations comme vous le souhaitez.

Mode chacun pour soi. De 3-4 joueurs

Toutes les règles s'appliquent. Les PASSES réussies vous reviennent. Lors d'un TIR, choisissez un adversaire, il obtient le ballon si vous réussissez. Les joueurs doivent marquer 4 buts pour gagner la partie à 3 joueurs, 3 buts à 4 joueurs.



BLUE LOCK ブルーロック

PERSONNAGES

Chaque personnage possède 2 aptitudes spéciales appelées ARMES. Nous recommandons de jouer quelques parties avant de les intégrer.

YOICHI ISAGI



ÂGE 16

潔 世一

ARME

1) Reprise de volée: Lorsque Isagi reçoit une passe, il peut immédiatement jouer un TIR pour gagner +1 au bonus de tir.

2) Vision de jeu: Isagi peut combiner sa vision de jeu avec n'importe quelle action (sauf TIR) pour augmenter son score. Cette ARME ne peut être utilisée seule.

SEISHIRO NAGI



ÂGE 17

凪 誠士郎

ARME

1) Touche de balle: Lorsque Nagi réussit un VOL. Il peut alors combiner une carte PASSE au VOL pour augmenter le bonus de la PASSE par la valeur du VOL.

2) Contrôle parfait du ballon: Après avoir fait l'action du haut d'une carte, Nagi peut garder la carte en face de lui pour combiner cette action à la prochaine action jouée (sauf TIR). Augmentez cette prochaine action de 1.

HYOMA CHIGIRI

ÂGE 16

千切豹馬



ARME

1) Sprint longue distance: Chigiri peut effectuer une passe à lui-même pour contrer un vol. Comparez les scores normalement, cette action ne peut être combinée avec un DRIBBLE. Cette action s'ajoute au bonus de tir.

2) Vitesse fulgurante: Chigiri peut utiliser cette ARME pour changer la valeur d'un dé montrant un 1 pour 2.

MEGURU BACHIRA

ÂGE 17

蜂楽廻



ARME

1) Dribble élastique: Lorsque Bachira utilise l'action DRIBBLE, elle s'ajoute au bonus de tir. L'action doit être utilisée contre un VOL et réussie.

2) Style égoïste: Bachira peut combiner cette ARME avec un DRIBBLE pour ajouter +1 à son score. Cette ARME ne peut être utilisée seule.

ACTIONS

TIR	Marquez un but. Contré par INTERCEPTE.
PASSE	Passez le ballon. Contré par INTERCEPTE
INTERCEPTE RÉACTION	Prendre le ballon. Contre l'action TIR OU PASSE
VOL	Volez le ballon. Contré par l'action DRIBBLE
DRIBBLE RÉACTION	Gardez le ballon. Contre l'action VOL.
COURSE	Relancez 1 ou plusieurs dés, ou piochez 2 cartes.
JOUER DUR	Obligez un adversaire à relancer. Prenez un carton jaune.
SPÉCIAL	Activez l'ARME 1 ou 2 depuis l'écran du joueur.

ICÔNES



Vous devez être en possession du ballon pour utiliser cette carte.



Réaction permettant de contrer l'effet d'une autre carte.



Piochez 2 cartes.



Recevez un carton jaune. Si c'est votre 2ième carton, vous recevez une pénalité (p.11).



Relancez un ou plusieurs de vos dés.



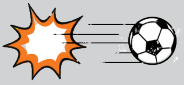
Un adversaire de votre choix relance tous ses dés.



Appliquez l'effet de l'ARME 1 depuis l'écran du joueur.



Appliquez l'effet de l'ARME 2 depuis l'écran du joueur.



Lors de l'action TIR, vous devez additionner les bonus de tir réussis.



Bonus de tir: additionnez le bonus de cette carte lors de l'action TIR si elle est réussie.



Ajoutez +1 à la valeur totale de vos dés lorsque vous comparez les scores.



Ajoutez +2 à la valeur totale de vos dés lorsque vous comparez les scores.

Conception de jeu, conception graphique, développement de jeu et livret de règles

Par No Loading Games Inc.

PUBLIÉ PAR

No Loading Games Inc.
292, ch. Beaulne
Piedmont J0R 1K0
QC, CANADA
www.noloadinggames.com

SOUS LICENCE OFFICIELLE DE

Fabriqué par
No Loading Games
under licence from
KODANSHA Ltd.

©Muneyuki Kaneshiro,Yusuke Nomura, KODANSHA/BLUE LOCK Production Committee.