

# 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 !



# COMMENT DÉFONCER VOS ADVERSAIRES



Decorative symbols



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** !

Decorative symbols

## 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

# 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



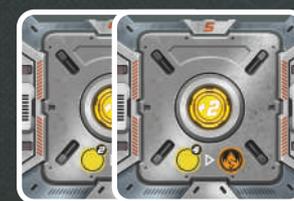
## 19 CARTES STADE



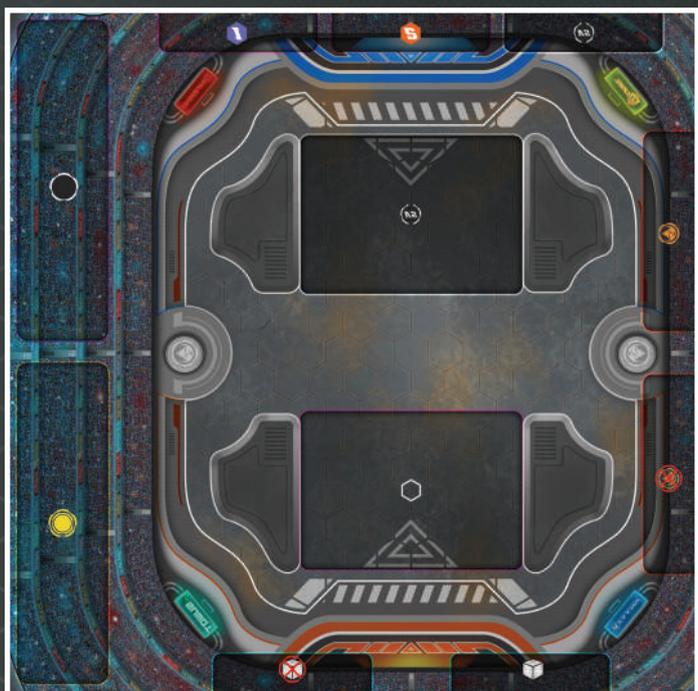
## 12 CARTES IA



## 8 CARTES VERROUILLAGE



## 1 PATEAU STADE



## 18 JETONS BOOST



## 4 BANCS ÉQUIPE



## 40 JETONS CRÉDIT



## 4 PIONS COACH



## 4 PATEAUX 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

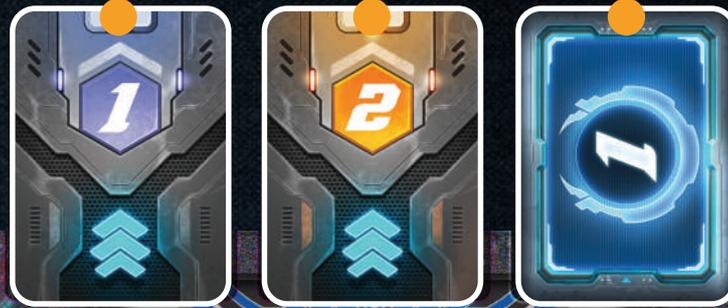
Prenez tous un Plateau Équipe, un Banc Équipe et placez-les devant vous, ensuite :

- 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



### 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.

Défausse des Cartes Smasher

Défausse des Cartes Équipement

### 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.



# 01

## PHASE ÉQUIPE

RECRUTEZ-LES TOUS !

### 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

**NOM DE LA LÉGENDE**

**LICENCIEMENTS NÉCESSAIRES POUR ACTIVER LA LÉGENDE**

**CATÉGORIE ET RÔLE DU SMASHER**

**COÛT DU RECRUTEMENT**

**STATISTIQUES COMBOS (DE CHAQUE CÔTÉ)**

**STATISTIQUES PRINCIPALES**

**CODE NAME : XEL'SELIA - BREAKER LÉGENDE**

### RÉGULIERS ET BOOSTÉS

<b>RÉGULIERS</b> 		
	<b>ROOKIE</b>	<b>LÉGENDE</b>
<b>BOOSTÉS</b> 		
	<b>ROOKIE</b>	<b>LÉGENDE</b>

### 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...



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



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, handicaps, interceptions, 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.

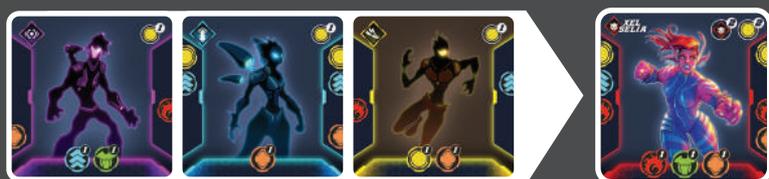
## ACTIVER UNE LÉGENDE

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 défause de son Banc Équipe 2 Rookies de la même Catégorie et du même Rôle que la Légende.



- Son Coach défause 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.



# 02 PHASE STADE

EN ROUTE POUR LA GLOIRE !

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

## 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 !



# 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.

## 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.

## 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



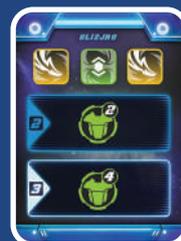
ATTAQUE



DÉFENSE



BALLE



# 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 PRÉSENTÉ 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 RÉOLUTION DES ÉTAPES CI-CONTRE. UNE FOIS UNE ÉTAPE RÉSOUE, VOUS NE POUVEZ PAS REVENIR EN ARRIÈRE, ALORS RÉFLÉCHISSEZ BIEN À QUEL MOMENT JOUER VOTRE ÉQUIPEMENT.



## 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 K.O. 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 D'UN NIVEAU IMPRESSIONNANT

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 !



CARTE 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 Coaches et placez-le sur la Piste des Scores de son Plateau Équipe.



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 !

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.

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)



NIVEAU DE  
RÉUSSITE

STATISTIQUES  
DE L'ÉQUIPE IA



AJOUTEZ LES STATS  
DE LA RÉUSSITE  
INDIQUÉE

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

## 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 cœur !

\* 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 DEVEZ VOUS-MÊME LA MENACE !

POUR SEULEMENT 18 997 



KAAROK  
VOUS RENFORCE



**THE LEGENDARY  
KAARMOR**

SES COUCHES EN KAARNIUM<sup>SM</sup> COMPRESSÉ VOUS GARANTISSENT UNE RÉSISTANCE INÉGALÉE !  
SOYEZ LE ROC DONT VOS PROCHES ONT BESOIN !

POUR SEULEMENT 24 000 



LAZIEL  
VOUS PROPULSE



**THE LEGENDARY  
MURAN LIGHT**

REJOIGNEZ LA FAMILLE MURAN DANS LE MONDE DE L'HYPER-VITESSE !  
AVEC CE PROPULSEUR DE DDS, NE RATEZ PLUS AUCUN 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 Gatol, 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 événement 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



# 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

CRÉDIT	MOBILITÉ	ATTAQUE	DÉFENSE	BALLE	SMASHER	RECRUTEMENT
						
RUNNER	RANGER	BREAKER	JUMPER	ZONER	RÉGULIER	BOOSTÉ
						
RÉUSSITE MINEURE	RÉUSSITE MAJEURE	STADE NIVEAU 1	STADE NIVEAU 2	ÉQUIPEMENT SPONSOR	COACH	MATCH
						

**AMUSEZ-VOUS, C'EST UN ORDRE !**