



ZOKY

UN JEU DE PHIL VIZCARRO



L'HISTOIRE

La Bagarre, y'a qu'ça d'vrai. J'te jure, cette sensation d'avoir les dents de ton adversaire plantées dans tes phalanges, y'a rien de mieux. Alors nous, au lieu d'aller bosser ou d'aller en cours, on se fout sur la tronche du lundi au vendredi. Le weekend ? Le weekend on laisse nos faces tuméfiées dégonfler... Comme ça on peut recommencer dès le lundi!

Mais attention hein, on fait pas ça pour rien non plus. Bah non, mon gars. Si on se colle des golden en riant, c'est surtout pour dominer le plus de Quartiers possibles de Tokyo, le bled dans lequel on zone.

Alors, tu viens jouer avec nous ?

BUT DU JEU

Être le Chef de Gang à avoir le plus de points d'influence à la fin des 5 Journées.

MATÉRIEL

- 40 Zokus (repartis en 5 couleurs)
- 15 cartes Lieutenant
- 40 cartes Quartier
- 1 carte Premier Joueur
- Ce livret de règles
- La Rue (couverture de la boîte)
- Le Poste de Police (intérieur de la boîte)

PRINCIPE

Vous incarnez des Chefs de Gangs de BôsôZoku, des groupes de motards japonais, et envoyez vos sbires, appelés **Zokus**, revendiquer des Quartiers dans différents Arrondissements de Tokyo, à grand renfort de poings américains et de battes cloutées. Durant 5 Journées, vous allez placer ces **Zokus** sur des cartes représentant des Quartiers, puis définir qui les contrôle en se livrant à des Bagarres de Rue avec les autres **Zokus** présents.



Chaque Quartier rapporte ses propres Points d'Influence et combiner plusieurs Quartiers d'un même Arrondissement peut vous faire remporter encore plus de points.

ÉLÉMENTS DU JEU

LES CARTES LIEUTENANT

Dans les Gangs, y'en a toujours qui sont plus forts que les autres. C'est comme ça, il paraît que c'est la génétique (et parfois un peu de consanguinité). En tout cas, à Tokyo, les Lieutenants ont tous un petit truc en plus que les autres n'ont pas. Et je ne parle pas d'un clou planté dans le crâne ou d'un gros orteil en pendentif.

Au début de la partie, vous recevez plusieurs cartes Lieutenant (voir **Mise en Place**). Ces personnages ont tous une capacité utilisable UNE seule fois durant la partie.

- Vous pouvez utiliser un ou plusieurs Lieutenants à n'importe quel moment de la partie.
- Vous pouvez les jouer durant la même phase et ainsi déclencher des combos redoutables.

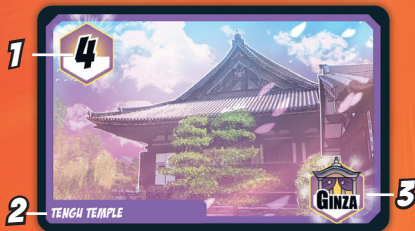
- Une fois la capacité utilisée, posez la carte face visible devant vous. Le Lieutenant est désormais connu des services de Police et ne peut plus rien faire. Ça lui fera les pieds.

LES CARTES QUARTIER

Les Quartiers sont les cartes que vous allez chercher à revendiquer pour marquer des Points d'Influence et remporter la partie.

Lire une carte Quartier :

- 1/ Valeur en points de la carte
- 2/ Nom de la carte
- 3/ Couleur et symbole de l'Arrondissement



TENGU TEMPLE



LE POSTE DE POLICE

Nikku Lapolisu, le super agent, rôde dans Tokyo. Lui et ses autres agents spéciaux n'hésitent pas à arrêter des Zokus qui trainent dans les Quartiers, pour les enfermer 24 heures au Poste de Police, où ils seront ~~fracasés~~ interrogés ~~brutalement~~ dans le respect de la dignité humaine

Au cours de la partie, certains de vos Zokus risquent de se retrouver au Poste de Police. **Ils seront immobilisés durant une Journée.**



Carte Quartier

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend 8 Zokus de la couleur de son choix.
2. Mélangez les cartes Lieutenant et distribuez 3 à chaque joueur :
3. Selon le nombre de joueurs, vous n'allez pas utiliser autant d'Arrondissements.

À 2 joueurs, utilisez 5 Arrondissements

À 3 joueurs, utilisez 6 Arrondissements

À 4 joueurs, utilisez 7 Arrondissements

À 5 joueurs, utilisez 8 Arrondissements

Les Arrondissements non utilisés sont écartés du jeu le temps de la partie.

Mélangez les Arrondissements choisis et placez au centre de la table autant de cartes Quartier que d'Arrondissements sélectionnés. (Exemple : Placez 6 cartes pour une partie à 3 joueurs)

4. La dernière personne à s'être retrouvée dans une bagarre prend la carte Premier Joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 5 Journées, chacune comportant 4 phases :

Début de Journée → **Placement** →
Bagarre → **Fin de Journée**

1. DÉBUT DE JOURNÉE (SAUF LE 1^{ER} JOUR !)

Piochez et placez au centre de la table autant de cartes Quartiers que lors de la mise en place.

2. PLACEMENT

Chacun leur tour, les Chefs de Gangs vont pouvoir poser des Zokus sur les Quartiers pour essayer d'en prendre le contrôle. Cette phase se déroule en 2 tours. Le premier tour se déroule dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, puis le deuxième tour dans le sens inverse en recommençant par le dernier joueur, qui joue donc ses deux tours à la suite.

La pose des Zokus doit respecter les règles suivantes :

- **Le maximum de Zokus à poser est de 4 par tour.**
- **Il ne peut y avoir plus de 3 Zokus du même Gang sur un même Quartier.**
- **Il ne peut y avoir plus de 3 Bandes rivales sur un même Quartier.**

A la fin de la phase de Placement, et avant la phase de Bagarre, s'il y a **un ou deux Zoku(s) d'un seul Gang** sur un Quartier, il(s) le revendique(ent) automatiquement. Le Chef de Gang récupère ses Zokus et place la carte Quartier devant lui.

Chaque Chef de Gang récupère également ses Zokus qui étaient éventuellement détenus au Poste de Police.



Cartes Lieutenants

3. BAGARRE

RÉSOLUTION DES CARTES QUARTIERS

En partant du Quartier le plus en haut à gauche, puis dans le sens de lecture, résolvez chaque Bagarre comme suit :

- Si le Quartier est vide, défausez-le et passez au suivant.
- S'il y a **trois Zokus d'un seul Gang**, la police débarque. Récupérez deux des Zokus et placez le troisième au Poste de Police. Le Gang **ne revendique pas** le Quartier, défausez-le.
- Si au moins deux bandes sont présentes, **il y a Bagarre!**

COMMENT SE BATTRE ?

Tous les Chefs de Gang impliqués dans la Bagarre prennent leurs Zokus présents sur le Quartier, comptent à haute voix "**ITCHI-NI-SAN!**" (un-deux-trois en japonais!) et les lancent simultanément dans la Rue! (le couvercle de la boîte donc)



RÉSOLUTION D'UN ROUND

A. Un Zoku qui atterrit hors de la boîte est sorti de la bagarre et placé dans la réserve de son Chef de Gang.

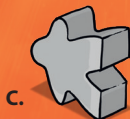
B. Un Zoku allongé sur le ventre est KO et reste ainsi, dans la rue, jusqu'à la fin de la Bagarre.

C. Un Zoku chancelant (posé sur la tranche) est encore dans la Bagarre.

D. Un Zoku allongé sur le dos est encore dans la Bagarre, sauf si ...

E. Un Zoku sur ses pieds peut choisir un adversaire sur le dos (D), et le mettre KO en lui mettant un kick. Retournez le Zoku et laissez-le dans la rue. Dans le cas où plusieurs Zokus se retrouveraient sur leurs pieds, la résolution des kicks se fait dans l'ordre du tour.

F. Si un Zoku est dans une autre position que les 4 précédentes (cassé, en équilibre contre un autre Zoku ou la boîte, sur un autre Zoku...) il est considéré comme chancelant (C) et reste dans la course.



RÉSOLUTION DES BAGARRES

- A la fin de la résolution d'un Round, si une seule bande a encore des Zokus pouvant continuer la bagarre (positions C, D ou E), **elle la remporte. Le Chef de Gang** récupère ses Zokus et la carte Quartier qu'il place devant lui.
- Si plusieurs Gangs sont encore en lice, un deuxième Round est lancé. Puis éventuellement un troisième.
- Si à la fin du troisième Round, il y a encore plusieurs Gangs en train de se Bagarrer: la Police débarque. Placez 1 Zoku de chaque Bande (en commençant par les KO) au Poste de Police. Puis, si une seule bande a encore des Zokus pouvant continuer la bagarre (positions C, D ou E), son Chef de Gang remporte la carte Quartier. S'il reste encore plusieurs bandes, personne ne revendique le Quartier. La carte est défaussée et les Chefs de Gangs récupèrent leurs Zokus.

Tant que vous vous retrouvez en situation de Bagarre, vous êtes obligé de vous battre. Il est interdit de refuser une Bagarre. On n'est pas des lâches.

4. FIN DE JOURNÉE

- Le joueur avec le moins de Zokus dans sa réserve prend **la carte Premier Joueur** pour le tour suivant. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de points devant lui (valeur des cartes uniquement) prend **la carte Premier Joueur**. En cas de nouvelle égalité, le jeton premier joueur est donné au joueur à gauche de celui qui le possédait sur ce tour.
- Les Zokus au Poste de Police ne sont pas récupérés.

FIN DE PARTIE

Une fois la cinquième Journée terminée, la partie prend fin. Il est temps de passer au comptage des points (Voir page 8).

LEXIQUE

Chef de Gang : Joueur

Zoku : Pion représentant un membre d'un Gang

Gang : Il est composé du Chef de Gang, de ses Lieutenants et de Zokus

Bande : Groupe de 1 à 3 Zoku(s) d'un même Gang

Lieutenant : Carte d'un personnage doté d'une capacité spéciale

Quartier : Carte permettant d'obtenir des points en fin de partie

Arrondissement : 5 Quartiers d'une même couleur

REMERCIEMENTS

Merci aux copains d'enfance, pour toutes les conneries, les rêveries et les moments inoubliables qu'on a partagés. Ce jeu, c'est aussi le vôtre. Merci à Monsieur Akira Toriyama et Marcel Gotlib, pour cette culture de l'absurde dans laquelle j'ai grandi et qui m'inspire encore aujourd'hui. Et merci à Dan, pour l'aide précieuse.

Phil Vizcarro

COMPTAGE DES POINTS D'INFLUENCE

Compter, c'est nul, ça fait mal au cerveau. Et c'est vachement moins rigolo que de se coller des patates de bourrin avec les copains. Mais bon... Ça permet de savoir qui a gagné, alors faut quand même le faire.

Attendez, je vais chercher ma calculatrice.

Additionnez les Points d'Influence présents sur tous les Quartiers que vous contrôlez et ajoutez les bonus de points ci-dessous, si la situation se présente :

Chaque carte **Lieutenant encore face cachée** (non-jouée) : **+5 pts**

Chaque Arrondissement dont vous possédez **au moins 3 cartes** : **+5 pts**

Chaque Arrondissement dont vous possédez **les 5 cartes** : **+5 pts**

Si vous possédez **au moins 1 carte de chaque Arrondissement de Quartier** : **+15 pts**

**LE CHEF DE GANG AVEC
LE PLUS DE POINTS D'INFLUENCE
L'EMPORTE!**

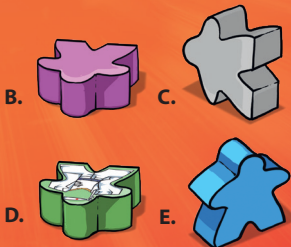
AIDE DE JEU

RÈGLES DE POSE DES ZOKUS:

- Le maximum de Zokus à poser est de 4 par tour.
- Il ne peut y avoir plus de 3 Zokus du même Gang sur un même Quartier.
- Il ne peut y avoir plus de 3 Bandes rivales sur un même Quartier.

RÉSOLUTION DE LA BAGARRE (DÉTAIL P.6)

- B.** est KO et dans la rue.
- C. et D.** peuvent continuer la Bagarre.
- E.** peut kicker **D.**



Édité par DAEDALUS

Illustration: Tim Chiesa, Josselin Grange, Yue, Goodsol HM.

Graphisme: Josselin Grange