

POWER RANGERS

LE JEU

Instructions

2-4 joueurs



Contenu

Plateau de jeu, 3 panneaux de décor, 6 boutons en plastique, 1 feuille d'autocollants, 6 parties de Megazord, 5 pions Power Morpher, 5 pions Power Rangers, 5 pions Dinozord, 12 Soldats d'argile, 4 Extraterrestres, 25 surgénérateurs de puissance, 17 petits supports, 9 grands supports, 4 dés, 1 indicateur de score. (Il peut y avoir quelques supports de plus.)

But du jeu

Etre le premier joueur à anéantir le Roi Sphinx.

La première partie

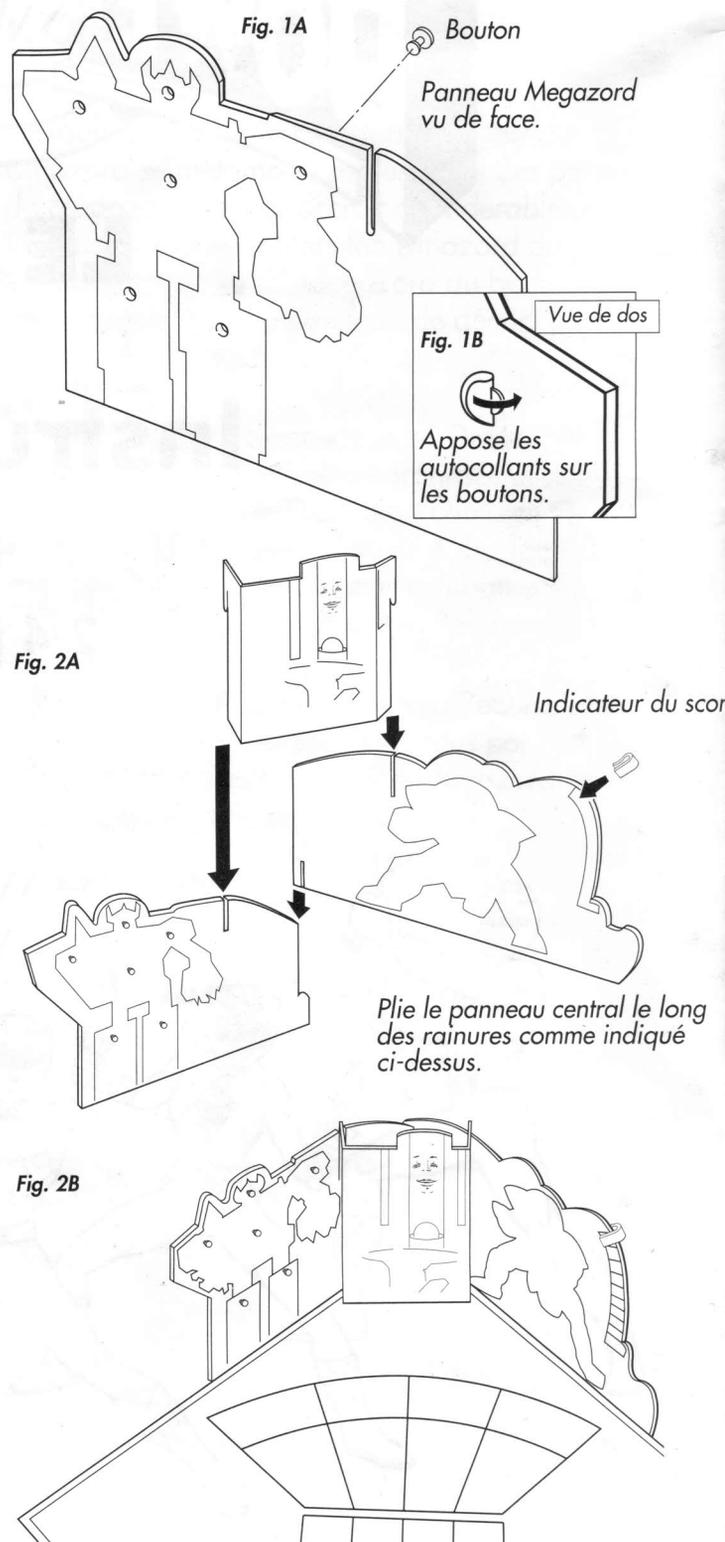
Pour avoir une vue d'ensemble du jeu une fois assemblé, réfère-toi à l'illustration au dos de la boîte. Avec précaution, détache les différents éléments de leur contour comme indiqué ci-dessous. Jette ensuite les contours en carton.

1. Détache les 3 panneaux de décor de leur support en carton. Insère un bouton en plastique dans chacun des 6 trous du Megazord comme indiqué figure 1A. Appose un autocollant blanc sur chaque bouton pour le maintenir sur le panneau comme indiqué figure 1B.

2. Plie le panneau central le long des rainures et accroche-le aux 2 autres panneaux comme indiqué figure 2A.

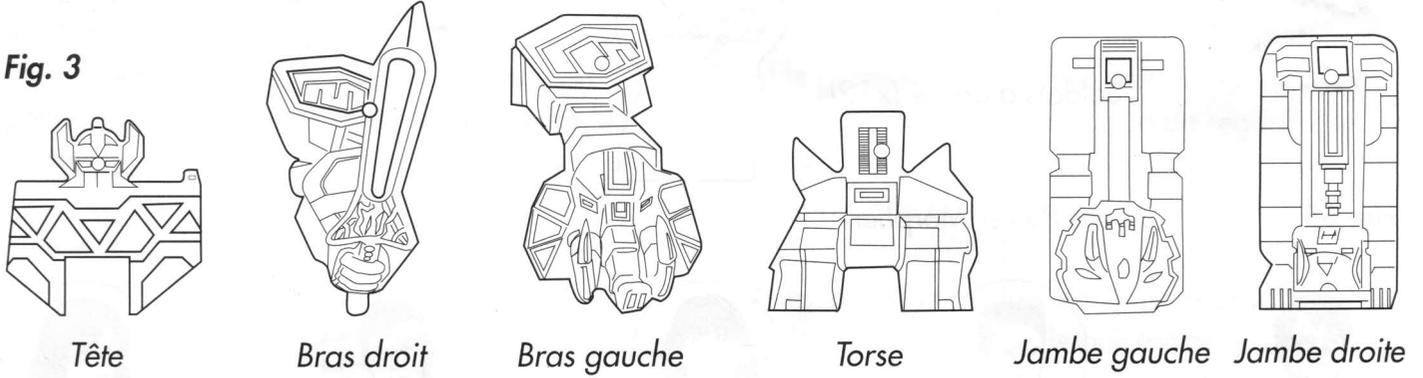
Place l'indicateur de score sur le panneau droit (voir figure 2A).

Place le décor ainsi formé à l'angle du plateau de jeu comme indiqué figure 2B.



3. Détache les 6 parties du Megazord de leur support et enlève la pastille prédécoupée de chaque partie (voir figure 3).

Fig. 3



4. Détache les 5 pions Power Rangers et fixe chacun d'eux sur un petit support en plastique (voir figure 4).

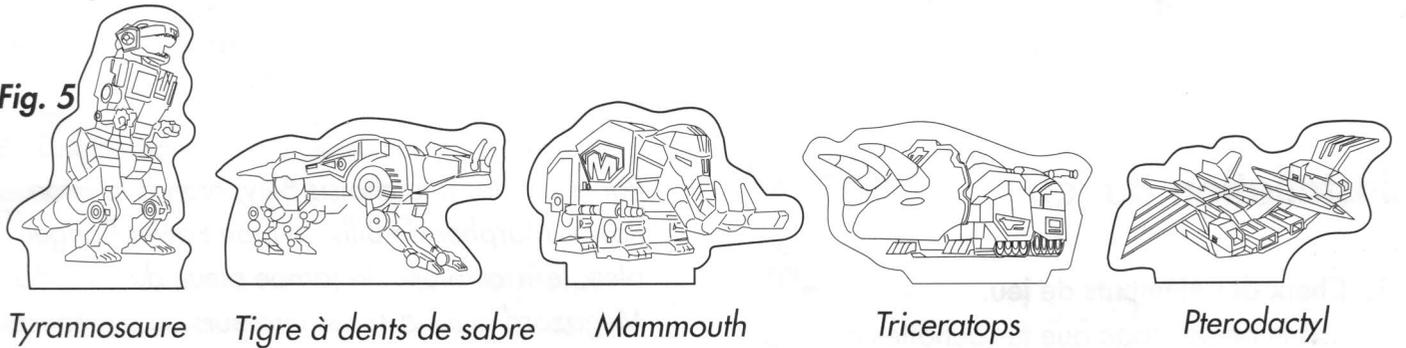
Fig. 4

Power Rangers (x5)



5. Détache les 5 Dinozords et fixe chacun d'eux sur 1 grand support en plastique (voir figure 5).

Fig. 5



6. Prends les 5 jeux de surgénérateurs de puissance (voir figure 6).

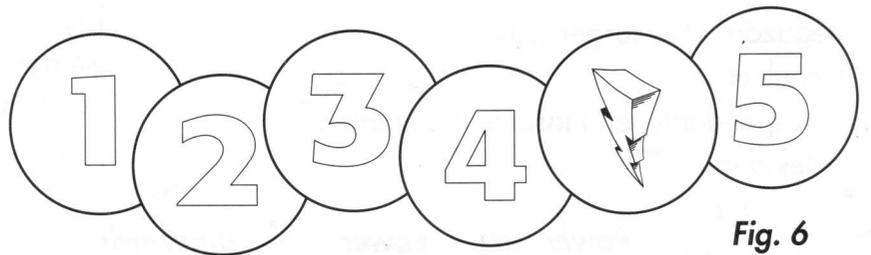
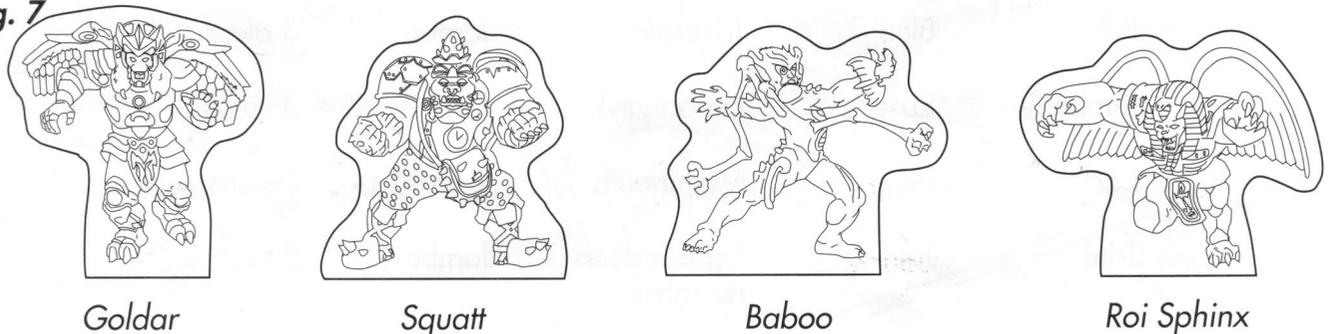


Fig. 6

7. Détache les 4 Extraterrestres (voir figure 7).

Fig. 7



8. Détache les 12 Soldats d'argile et les 5 jetons Power Morpher (voir figure 8A et figure 8B).

Fig. 8A

Soldats d'argile (x12)



Fig. 8B

Jetons Power Morpher



BILLY
Ranger Bleu



ZACH
Ranger Noir



TRINI
Ranger Jaune



JASON
Ranger rouge



KIMBERLY
Ranger Rose

9. **Autocollants numérotés:** applique un autocollant blanc sous chacun des petits supports en plastique restants, et un autocollant rouge sous chacun des grands supports restants.

10. Fixe les 12 Soldats d'argile sur les petits supports.



Installation du jeu

1. Choix des éléments de jeu.

Choisis le personnage que tu souhaites incarner. Prends ensuite le jeton Power Morpher, le pion Power Ranger, le Dinozord, la partie du Megazord et le surgénérateur de puissance de la couleur correspondante, en t'inspirant du tableau ci-dessous:

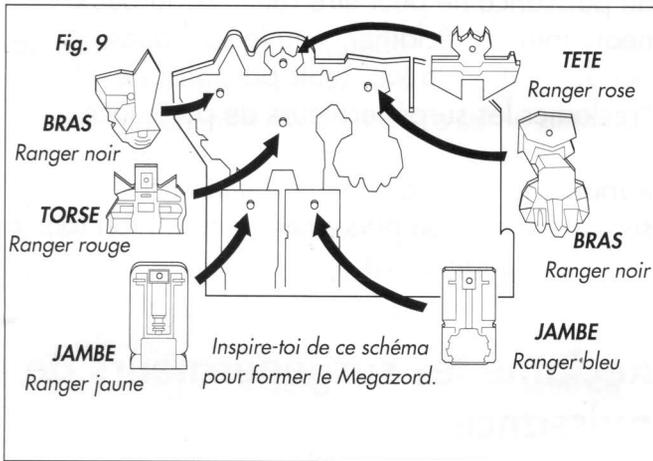
Par exemple, si tu choisis Billy, prends le jeton Power Morpher de Billy, le pion Power Ranger bleu, le Triceratops, la jambe bleue du Megazord et les 5 surgénérateurs de puissance bleus.

Tous les joueurs choisissent leurs pions et les éléments correspondants, ainsi qu'un dé. Mets les éléments restants de côté.

Power Morpher	Power Rangers	Dinozords	Parties du Megazord	Surgénérateur de puissance
Jason	Rouge	Tyrannosaure	Torse	5 rouges
Billy	Bleu	Triceratops	Jambe	5 bleus
Kimberly	Rose	Pterodactyl	Tête	5 roses
Zach	Noir	Mammouth	2 Bras	5 noirs
Trini	Jaune	Tigre à dents de sabre	Jambe	5 jaunes

Le Megazord

Prends les parties du Megazord non-attribuées aux joueurs et fixe-les sur le panneau à l'aide des boutons. Tu auras probablement l'occasion de compléter le Megazord avec la partie en ta possession (voir figure 9 pour la disposition des parties).



* Mélange les 4 grands supports restants. Sans regarder leur niveau de puissance, fixe les 4 Extraterrestres sur chacun d'eux. Chaque joueur en prend un, regarde secrètement sa puissance et le place sur la dernière case de sa ligne de jeu. Tu n'auras plus l'occasion de regarder le niveau de puissance au cours de la partie. Mémoire-le donc bien.

Mets les Extaterrestres non utilisés de côté sans regarder leur niveau de puissance.

* Place tes surgénérateurs de puissance, chiffre visible, devant toi.

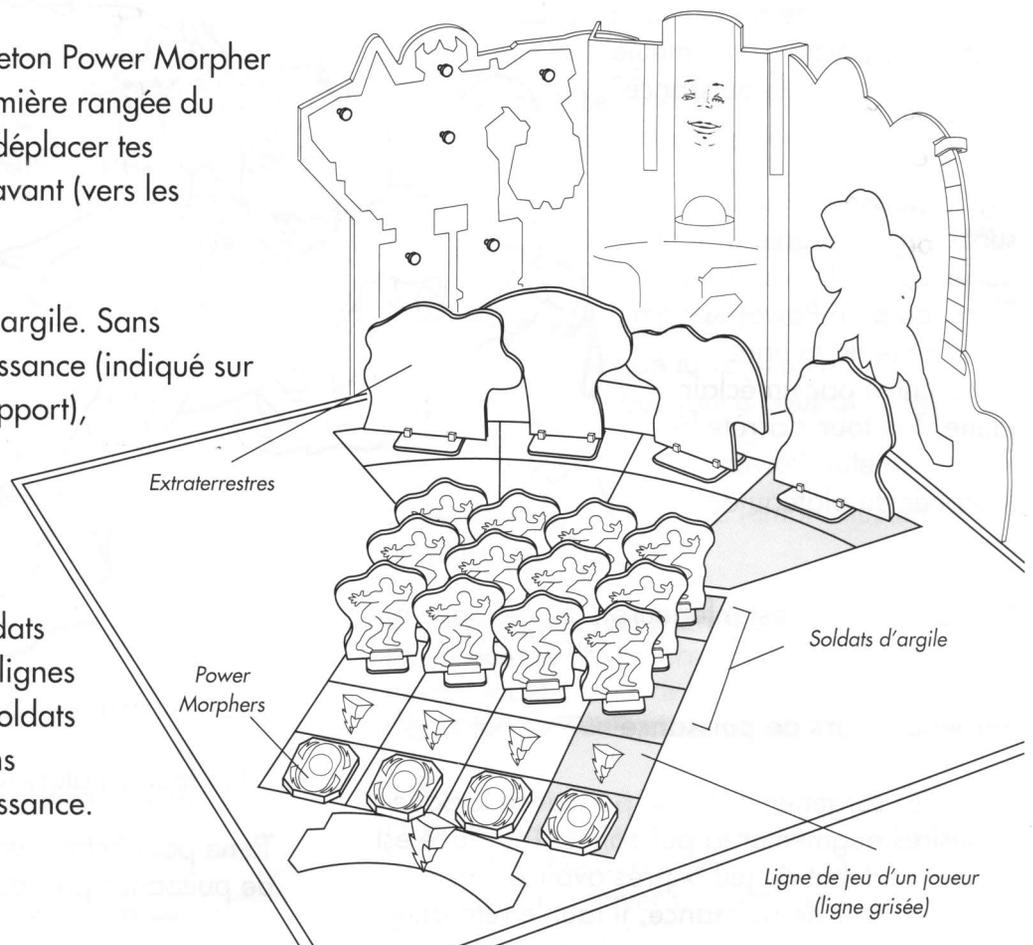
* Assure-toi de mettre l'indicateur du score au-dessus du nombre 28.

2. Disposition des éléments sur le plateau de jeu (voir figure 10).

* Chaque joueur pose son jeton Power Morpher sur une des cases de la première rangée du plateau de jeu. Tu ne peux déplacer tes éléments qu'en ligne vers l'avant (vers les panneaux de décor).

* Mélange les 12 Soldats d'argile. Sans regarder leur niveau de puissance (indiqué sur l'autocollant situé sous le support), place-les sur les 3 rangées de cases, *juste après* la rangée d'éclairs jaunes. Si le nombre de joueurs est inférieur à 4, place des Soldats d'argile uniquement sur les lignes qui sont utilisées. Mets les Soldats d'argile restants de côté sans regarder leur niveau de puissance.

Fig. 10 Partie à 4 joueurs



Début de la partie

Lance un des dés : le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, chacun d'eux relance son dé. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ton but

A chaque tour, tu dois avancer sur ta ligne de jeu en combattant les subordonnés de Rita Repulsa qui se trouvent sur ton chemin. A chaque fois que tu remportes une bataille contre un ennemi, retire-le du plateau de jeu et avance d'une case. Cependant tu ne peux livrer bataille que si tu es un Power Ranger. Pour le devenir, il faut d'abord que tu réalises ta première métamorphose.

I. Métamorphose-toi en Power Ranger

Pour te métamorphoser de Power Morpher en Power Ranger, tu dois obtenir un score supérieur ou égal à 5 avec le dé. Le résultat du lancer de dé détermine en réalité ta puissance. Tu peux la renforcer en ajoutant un ou plusieurs surgénérateurs de puissance. Pour cela, regarde le paragraphe intitulé "surgénérateurs de puissance" plus loin.

* Si ta puissance est supérieure ou égale à 5, tu deviens alors Power Ranger ! Place ton pion Power Ranger sur la case de ta ligne représentée par un éclair jaune. Ton tour s'arrête là. Retire ton jeton Power Morpher du plateau de jeu.

* Si ta puissance est inférieure à 5, réessaye au tour suivant.

Surgénérateurs de puissance

Utilise les surgénérateurs de puissance lorsque tu désires augmenter ta puissance. Leur face est visible au début du jeu. Après avoir utilisé un surgénérateur de puissance, il faut le retourner. Tu peux utiliser tous tes surgénérateurs de

puissance si tu le souhaites, pour augmenter ta puissance pendant un tour, à condition qu'ils ne soient pas déjà retournés.

Avant de lancer ton dé, tu dois annoncer aux autres joueurs quel surgénérateur de puissance tu souhaites utiliser. *Place-le alors sur le plateau de jeu*. Lance le dé et ajoute le nombre inscrit sur le surgénérateur au résultat. Le total représente en fait ta nouvelle puissance. Retourne ensuite le (ou les) surgénérateur(s) utilisé(s). Une fois retourné, un surgénérateur de puissance ne peut être réutilisé. Tu peux néanmoins le réclamer, si tu le souhaites, pendant un autre tour (voir paragraphe "réclamer les surgénérateurs de puissance").

Rappel : tu n'es pas obligé d'utiliser tes surgénérateurs de puissance pendant ton tour si tu ne le souhaites pas.

Réclame tes surgénérateurs de puissance

Pendant ton tour, tu peux choisir de retrouver ta puissance initiale en réclamant tes surgénérateurs de puissance. Tu dois l'annoncer aux autres joueurs. Lance un dé.

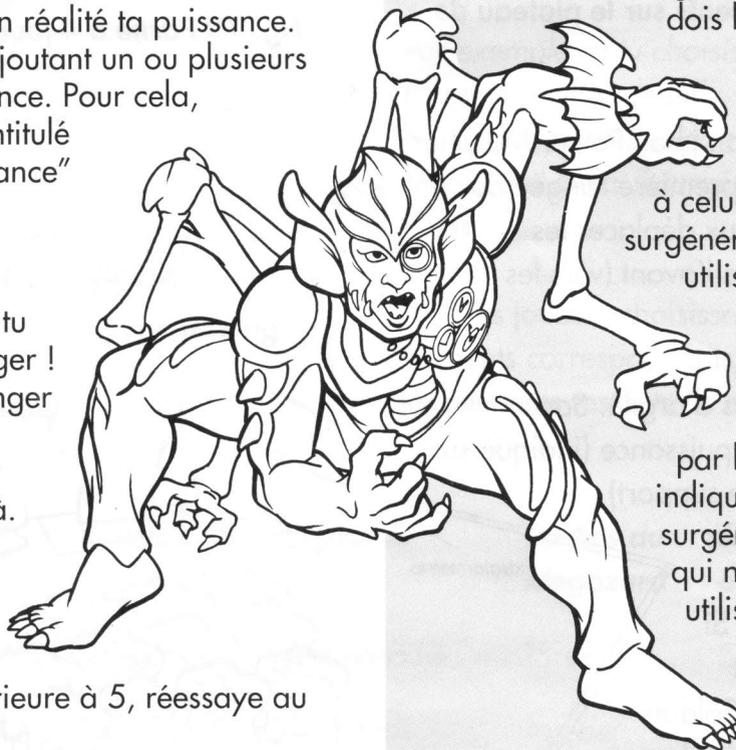
* Si le nombre indiqué par le dé correspond à celui figurant sur un surgénérateur de puissance déjà utilisé, tu peux le réclamer en le retournant à nouveau.

* Si le nombre indiqué par le dé correspond à celui indiqué sur un surgénérateur de puissance qui n'est pas encore utilisé, tu ne peux rien faire.

* Si ton dé indique 6, tu peux retourner n'importe quel surgénérateur de puissance de ton choix.

* Ton tour est alors terminé.

Tu ne peux retourner qu'un seul surgénérateur de puissance par tour.



2. Métamorphose-toi en Dinozord

Combats les Soldats d'argile

Pendant ton tour, en tant que Power Ranger, tu dois combattre et vaincre chacun des 3 Soldats d'argile qui bloquent ton chemin pour devenir ainsi Dinozord. Pour cela, ta puissance doit être au moins égale à celle du soldat d'argile que tu veux combattre. Voici comment t'y prendre :

a. Echange ! Avant le combat, le joueur sur ta gauche peut échanger le Soldat d'argile qui bloque ton chemin avec un autre sur le plateau de jeu.

Tu dois d'abord te retourner pour ne pas voir l'échange éventuel. Le joueur sur ta gauche prend le Soldat d'argile sur ton chemin et regarde secrètement la puissance indiquée sous le support en plastique. Il en prend ensuite un autre sur le plateau de jeu, regarde sa puissance (elle peut aller de 2 jusqu'à 7) et fait l'échange.

Pourquoi faire cet échange ? Un joueur peut décider de placer un Soldat d'argile ayant une puissance *plus élevée* sur ton chemin de façon à rendre ton combat plus difficile.

Ou bien, un joueur peut choisir de remplacer le Soldat d'argile devant toi par un Soldat d'argile moins puissant pour que tu utilises un surgénérateur de puissance plus puissant que nécessaire.

Qu'il y ait eu échange ou pas, tu ne connais pas la puissance des éléments – C'est une surprise.

b. Augmente ta puissance ! Tu peux décider ou non d'augmenter ta puissance en ajoutant le surgénérateur de puissance au résultat de ton dé.

c. Attaque ! Lance un dé pour connaître ta puissance.

d. Sois le plus fort ! En secret, regarde la puissance du Soldat d'argile devant toi et compare-la à celle qui est donnée par ton dé et ton surgénérateur de puissance.

* Si ta puissance est inférieure à celle du

Soldat d'argile, tu as perdu. Ne la révèle pas à tes adversaires. Reste à ta place, ton tour est terminé. Tu peux réessayer au tour suivant.

* Si ta puissance est supérieure ou égale à celle du Soldat d'argile, tu as gagné. Montre bien à tes adversaires sa puissance et retire-le du plateau de jeu. Puis place ton Power Ranger sur la case ainsi libérée. Ton tour est terminé.

A chaque tour, répète ces différentes étapes pour combattre et vaincre le Soldat d'argile qui se trouve sur ton chemin et avance au fur et à mesure. Lorsque tu as détruit le troisième et dernier Soldat d'argile, c'est le temps de la seconde métamorphose ! Retire ton pion Power Ranger du plateau de jeu et place ton pion Dinozord sur la case libre de ta ligne en face de l'Extraterrestre.

3. Métamorphose-toi en Megazord

Combats les Extraterrestres

Pendant ton tour, lorsque tu es devenu Dinozord, tu dois combattre et vaincre l'Extraterrestre qui bloque ton passage pour te métamorphoser en une partie du Megazord. Voici comment t'y prendre.

a. Echange ! Le joueur sur ta gauche peut échanger ton Extraterrestre contre un autre se trouvant sur le plateau. *Pendant l'échange, aucun des joueurs ne doit voir la puissance des Extraterrestres.* Elle peut s'échelonner de 8 à 14.

b. Augmente ta puissance ! Tu dois maintenant décider si oui ou non tu veux utiliser un surgénérateur de puissance pour augmenter ta force.

c. Attaque ! Lance 2 dés (emprunte-en un à un autre joueur).

d. Sois le plus fort ! En secret, regarde la puissance de l'Extraterrestre qui se trouve devant toi et compare-la à celle donnée par tes dés et ton surgénérateur de puissance.

* Si ta puissance est inférieure à celle de l'Extraterrestre, ne la révèle pas aux autres joueurs et reste à ta place. Ton tour est terminé. Tu pourras réessayer au prochain.

* Si ta puissance est supérieure ou égale à celle de l'Extraterrestre, tu as gagné le combat, Montre bien à tes adversaires sa puissance et retire-le du plateau. Avance ton Dinozord sur la case ainsi libérée. Ton tour est terminé. Appose la partie du Megazord que tu possèdes sur le panneau Megazord.

Au tour *suivant*, tu peux soit combattre Rita Repulsa et le Roi Sphinx (qu'il faut affronter à nouveau), soit continuer à réclamer des surgénérateurs de puissance. Pour vaincre le Roi Sphinx, ta puissance doit être au moins égale à 28.

IMPORTANT : Le Roi Sphinx est très fort ; il faudra sans doute le combattre plusieurs fois pour le détruire.

La bataille finale !

Pour gagner la partie, il faut combattre et vaincre le Roi Sphinx que Rita Repulsa a rendu plus puissant que jamais. Tu es aussi très puissant, puisque tu peux utiliser 3 dés pour combattre le roi et même 4 lorsque le Megazord est complet.

Si tu es le premier joueur à tenter de combattre Rita Repulsa et le Roi Sphinx, ta puissance doit être au moins égale à 28 pour gagner. Tu peux renforcer ta puissance en réclamant un surgénérateur de puissance au lieu de combattre (voir paragraphe "Réclame tes surgénérateurs de puissance" page 6). Pour combattre, agit comme suit:

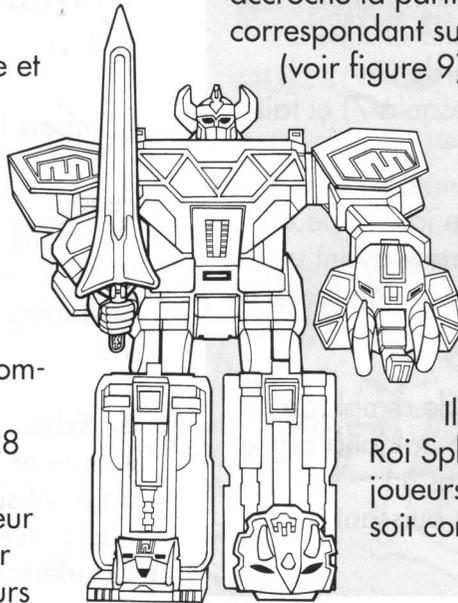
- a. **Augmente ta puissance !** Décide si oui ou non tu souhaites utiliser un ou plusieurs surgénérateur(s) de puissance.
- b. **Attaque !** Lance 3 dés (ou 4 si le Megazord est complet).
- c. **Sois le plus puissant !** Si tu obtiens une

puissance inférieure à celle du Roi Sphinx et de Rita Repulsa, tu as perdu mais il ressort affaibli de la bataille. Déplace l'indicateur du score de 1 point vers le bas. La puissance minimum du Roi Sphinx et de Rita Repulsa est de 20 : il n'est pas possible de l'affaiblir au-delà. Ton tour est terminé. Tu pourras tenter à nouveau ta chance lors de ton prochain tour.

* Si ta force est supérieure ou égale à celle du Roi Sphinx et de Rita Repulsa, tu as gagné !

Le Megazord :

Lorsque tu as battu l'Extraterrestre, ton Dinozord se métamorphose en l'une des parties du Megazord, ce qui accroît considérablement ta puissance. Retire alors ton Dinozord du jeu et accroche ta partie de Megazord au bouton correspondant sur le panneau de décor (voir figure 9).



Lorsque tous les Dinozords se sont métamorphosés et que le Megazord est complet, tu peux lancer 4 dés (au lieu de 3) pour combattre Rita Repulsa et le Roi Sphinx.

Il se peut que Rita Repulsa et le Roi Sphinx soient vaincus par l'un des joueurs avant que le Megazord ne soit complet.

Le vainqueur

Si tu réussis à vaincre le Roi Sphinx et Rita Repulsa, tu as gagné la partie. Le complot diabolique a été déjoué, pour de bon cette fois-ci !