

PRISE EN MAIN RAPIDE DU JEU

BUT DU JEU

Deux camps s'affrontent, l'Alliance Shinobi et l'Akatsuki. Chaque joueur choisit l'un ou l'autre des deux camps au début de la partie.

Le mode Histoire s'effectue en 9 tours de jeu (*voir règles complètes pour le mode "Hokage"*).

Chaque tour de jeu consiste en un combat entre membres de l'Alliance Shinobi et de l'Akatsuki.

Le but du jeu est de remporter le plus d'XP possible en fin de partie.

Vous remportez des points d'expérience dans 3 cas de figure :

1. Lorsque vous battez un Ninja (vous gagnez alors le nombre de points d'expérience indiqué sur sa carte).

2. Lorsque vous remplissez une Mission (vous gagnez le combat et vous remportez alors le nombre de points d'expérience indiqué sur la carte Mission).

3. Lorsque vous remplissez un Ordre de Mission (vous gagnez alors le nombre de points d'expérience indiqué sur la carte Ordre de Mission).

À la fin des 9 tours de jeu, le camp ayant accumulé le plus de points d'expérience remporte la partie.

Note: Le nombre de joueurs dans les différents camps doit être à peu près égal (privilégiez un 3 contre 2 à un 4 contre 1 pour équilibrer les temps de jeu des différents joueurs). Voir p.7 des règles.

LES CARTES



• **26 grandes cartes Ninja** : Retrouvez tous les principaux Ninja les plus importants de Naruto qui vont effectuer les combats lors des tours.

Note : Certaines grandes cartes Ninja ne sont accessibles qu'à partir du tour 5 qui marque le début de la Grande Guerre Ninja.



• **410 cartes Technique** : Cartes personnalisées pour chaque Ninja, ce sont les cartes d'attaque et de défense que vous utiliserez en combat, chaque Ninja a ses 15 ou 18 meilleures techniques personnalisées.



• **30 cartes Renfort** : Cartes à jouer pendant les combats pour vous apporter une aide supplémentaire, vous en avez 1 en début de combat



puis 2 à partir du tour 6 (redonner des PV, appeler un autre Ninja en renfort, gagner des chakras supplémentaires...).

• **30 cartes Mission** (fil conducteur de la partie, missions qui reprennent l'histoire de Naruto Shippuden à travers les combats les plus épiques de Naruto Shippuden).



• **20 cartes Ordre de Mission** (Mission secrète et personnelle). Chaque joueur tire 3 cartes Ordre de Mission au début de la partie et une 4ème carte au début du 5ème tour. Si vous remplissez la/les conditions indiquée(s) sur une carte Mission au cours d'un combat, vous remportez le nombre de points d'expérience associé à cette carte. Vous devez gagner le combat pour pouvoir la jouer.

MISE EN PLACE DU JEU

Séparez les grandes cartes Ninja rouges (Akatsuki) des vertes (Alliance Shinobi). Placez sur chaque grande carte Ninja ses 15 à 18 cartes techniques correspondantes.

Mettez de côté les 9 cartes Ninja *Kabuto*, *Obito* (Decks 1 et 2), *Madara* (Decks 1 et 2), *Jûbi*, *Kaguya*, *Naruto* (Deck 2), *Sasuke* (Deck 2) jusqu'au tour 5.

Faites une pile avec les cartes Ordre de Mission, une autre avec les cartes Renfort et 6 piles avec les cartes Mission (*une avec les cartes «Tours 1-4», une «Tour 5», une «Tour 6», une «Tour 7», une «Tour 8» et une «Tour 9»*). Piochez chacun 3 cartes Ordre de Mission. Voir page 6 du livret de règle.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Exemple du 1er tour de jeu :

Le dernier joueur à avoir regardé un épisode ou lu un manga de Naruto Shippuden commence la partie. **Son tour consiste en un combat contre un joueur du camp adverse** (*alterner les joueurs entre les tours pour équilibrer les temps de jeu*).

Il tire une carte Mission du tas «Tours 1-4». Chaque mission correspond à un combat entre l'Alliance Shinobi et l'Akatsuki (si la mission concerne deux Ninjas du même camp (missions 1, 10, 11 et 14), chaque camp choisit un Ninja de son choix dans son camp pour faire le combat). Pour certaines missions, vous

pourrez choisir de vous battre avec le Ninja de votre camp de votre choix, tandis que pour d'autres, le personnage est imposé (*détail au paragraphe suivant*). Mettons que la carte Mission tirée soit la Mission 8 : Kakuzu vs Kakashi. L'Akatsuki peut choisir d'envoyer Kakuzu ou un autre membre de l'Akatsuki disputer ce combat et l'Alliance Shinobi peut choisir d'envoyer Kakashi ou un autre membre de l'Alliance.

Au début du combat, les 2 joueurs piochent une carte renfort et la conservent aux tours suivants si ils ne la jouent pas.

À partir du tour 6, les 2 joueurs piochent 2 cartes renfort au début de leur tour.

Le combat s'effectue entre les 2 joueurs avec 3 issues possibles :

1. Match nul auquel cas aucun camp ne remporte de points d'expérience si les 2 Ninjas ont encore des PV en fin de round 3

2. Victoire du Ninja de l'Akatsuki si le Ninja adverse n'a plus de PV auquel cas le camp Akatsuki récolte les 3 points d'expérience de la carte de la mission 8 plus les points d'expérience du Ninja de l'Alliance Shinobi qui a été battu (points indiqués sur sa carte Ninja).

3. Victoire du Ninja de l'Alliance Shinobi si le Ninja adverse n'a plus de PV auquel cas le camp de l'Alliance récolte les 3 points de la carte de la mission 8 plus les points d'expérience du Ninja de l'Akatsuki qui a été battu (points indiqués sur sa carte Ninja).

Note 1 : Si vous avez gagné le combat en respectant les conditions d'une ou plusieurs de vos cartes **Ordre de Mission**, vous récoltez en plus les points d'expériences associés à cette/ces carte(s). Remettez ensuite la carte **Ordre de Mission** en dessous de la pile.

Note 2 : Une Mission égale un tour. Ainsi, une partie est composée d'exactly 9 combats. Remettez-les en bas de leurs piles.

FONCTIONNEMENT D'UN COMBAT

Nous verrons ici le fonctionnement d'un combat en un contre un. Pour les combats à deux contre un (tours 6, 7 et 8), référez-vous à la page 10 du livret complet des règles.

Au début du combat, les 2 joueurs piochent une carte renfort (2 à partir du tour 6) qu'ils pourront jouer au cours de ce combat ou d'un combat ultérieur.

Chaque joueur décide du Ninja qu'il va utiliser dans ce combat en fonction des personnages jouables à ce tour.

Une fois le Ninja choisi, le joueur prend sa carte Ninja. Sur la carte Ninja apparaissent le Chakra (en bleu) et les PV (en rouge). Prendre le nombre de jetons Chakra et PV correspondant aux caractéristiques de votre Ninja indiqué sur sa grande carte.

Les rounds

Le combat se termine lorsque l'un des Ninjas n'a plus de PV ou sur une égalité. Un combat est divisé en rounds (3 maximum). Si au bout des 3 rounds, les deux Ninjas ont encore des PV, il y a égalité et personne ne remporte la mission ni les points d'expérience de son adversaire.

Round 1

Prendre les cartes Technique de votre Ninja (entre 15 et 18 selon les personnages). On en retient 15 et on les mélange. On en tire ensuite 6 au hasard parmi ces 15 cartes. Ces cartes servent à vous défendre ou à attaquer l'adversaire. Elles contiennent deux informations importantes : le Chakra que cette technique vous coûte (en bleu) et les dégâts infligés à l'adversaire (en rouge). Après une minute maximum de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes qu'il place face cachée face aux 3 cartes adverses dans le même ordre (carte 1 vs carte 1, carte 2 vs carte 2, carte 3 vs carte 3). Les effets des cartes 1, 2 et 3 se combinent entre elle, choisissez bien le placement de ces 3 cartes lors de chaque round pour faire des attaques surpuissantes.

Chaque joueur retourne ses cartes une à une en même temps en commençant

Conclusion : Le tour se termine à la fin du combat. Le camp adverse désigne un joueur pour commencer le tour 2. Celui-ci tire une carte Mission et défie comme avant un joueur du camp adverse.

Personnages Jouables Tour par Tour (recto cartes)

Tours 1 à 5 : Alliance Shinobi : au choix dans l'Alliance.

Akatsuki : au choix dans l'Akatsuki. Tour 6 : Alliance Shinobi : 2 Ninjas au choix dans l'Alliance + Sasuke. Akatsuki : Jûbi.

Tour 7 : Alliance Shinobi : 2 Ninjas au choix dans l'Alliance + Sasuke. Akatsuki : Obito si vous tirez la Mission 27 et Madara si vous tirez la Mission 28.

Tour 8 : Alliance Shinobi : 2 Ninjas au choix dans l'Alliance + Sasuke. Akatsuki : Kaguya. Tour 9 : Alliance Shinobi : Uzumaki Naruto. Akatsuki : Uchiwa Sasuke.

Note : à partir du tour 5, pensez à remettre les 9 cartes Ninja écartées en début de partie.

par la première. Le joueur ayant l'attaque la plus puissante impacte son adversaire à hauteur des dégâts indiqués sur sa carte (par exemple une attaque infligeant 35 dégâts contre une attaque infligeant 28 dégâts : seule l'attaque infligeant 35 dégâts touche sa cible et lui enlève 35 PV, l'autre attaque tombe à l'eau).

Round 2

Si à la fin du round 1, les 2 Ninjas ont encore des PV, on commence un second round.

Les 3 cartes Technique utilisées par chaque joueur au round 1 sont mises de côté et chaque joueur tire 3 nouvelles cartes parmi les 12 cartes Technique restantes en plus des 3 cartes Technique inutilisées du round 1.

Comme au premier round, après une minute maximum de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes qu'il place face cachée face aux 3 cartes adverses dans le même ordre (carte 1 vs carte 1, carte 2 vs carte 2, carte 3 vs carte 3). N'oubliez pas de combiner vos cartes !

Round 3

Si à la fin du round 2, les 2 Ninjas ont encore des PV, on commence un troisième et dernier round. Si à l'issue de celui-ci, les 2 Ninjas ont encore des PV, il y a égalité.

Note 1 : Certains Ninjas (comme Naruto et Bee) ont deux Chakras. Les additionner pour avoir leur Chakra total.

Note 2 : A chaque début de round, vos Chakras remontent au maximum indiqué sur votre carte Ninja.

Note 3 : Assurez-vous à chaque round d'avoir assez de chakra pour effectuer vos 3 techniques. Si vous utilisez des techniques qui consomment trop de chakra, vous ne pourrez pas utiliser votre 3ème technique durant le round et prendrez l'attaque adverse de plein fouet.

Note 4 : L'effet de la carte placé en dernière position d'un round ne se cumule pas avec la carte 1 du round suivant.