

RÈGLES DU JEU

The logo for 'Naruto Shippuden Deck Battle' is centered on the page. It features the word 'NARUTO' in large, bold, orange and yellow letters with a black outline. Below it, 'SHIPPUDEN' is written in blue, stylized letters with a black outline. At the bottom, 'DECK BATTLE' is written in smaller, orange letters with a black outline. The text is surrounded by a large, circular, orange and yellow flame-like graphic that resembles a Rasengan or a similar chakra attack. The background of the entire page is a collage of various Naruto characters in action, including Kakashi, Sakura, Sasuke, and others, some in their Akatsuki black robes.

NARUTO SHIPPUDEN DECK BATTLE

FACE À LA MENACE AKATSUKI, LE VILLAGE DE KONOHA EST EN PÉRIL.

**CHOISISSEZ VOTRE ÉQUIPE DE NINJAS, RECRUTEZ VOS ALLIÉS,
GÉREZ VOTRE CHAKRA, UTILISEZ VOTRE ARSENAL ET DÉCHAÎNEZ
VOS TECHNIQUES POUR REPOUSSER LES ENNEMIS LES PLUS REDOUTABLES.**

**MAIS RAPPELEZ-VOUS : SI KONOHA DOIT SURVIVRE, SEUL L'UN D'ENTRE VOUS
SERA DIGNE D'ENDOSSER LE MANTEAU DE HOKAGE !**

159 cartes



10 personnages Menace



97 personnages du terrain



40 personnages de départ



12 cartes Jutsu

77 mini cartes



36 missions



28 objets



8 objectifs



5 fléaux



1 jeton 1^{er} joueur



9 jetons Menace



4 jetons Infirmierie



4 jetons Masque



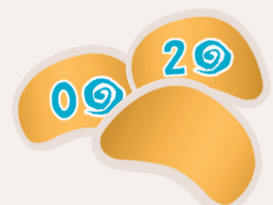
1 jeton Akamaru



1 jeton Lion



3 jetons Insecte



3 jetons Chips



10 marqueurs Force



10 marqueurs Recrutement

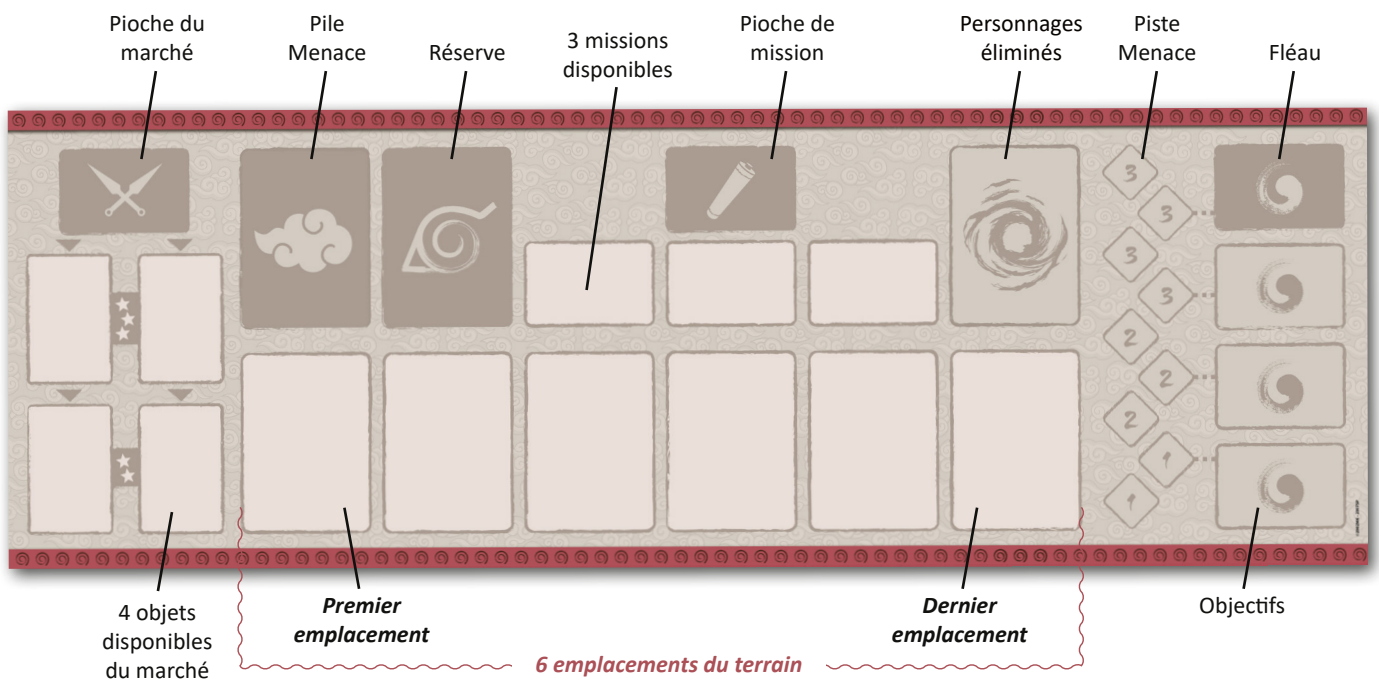


10 marqueurs Activation

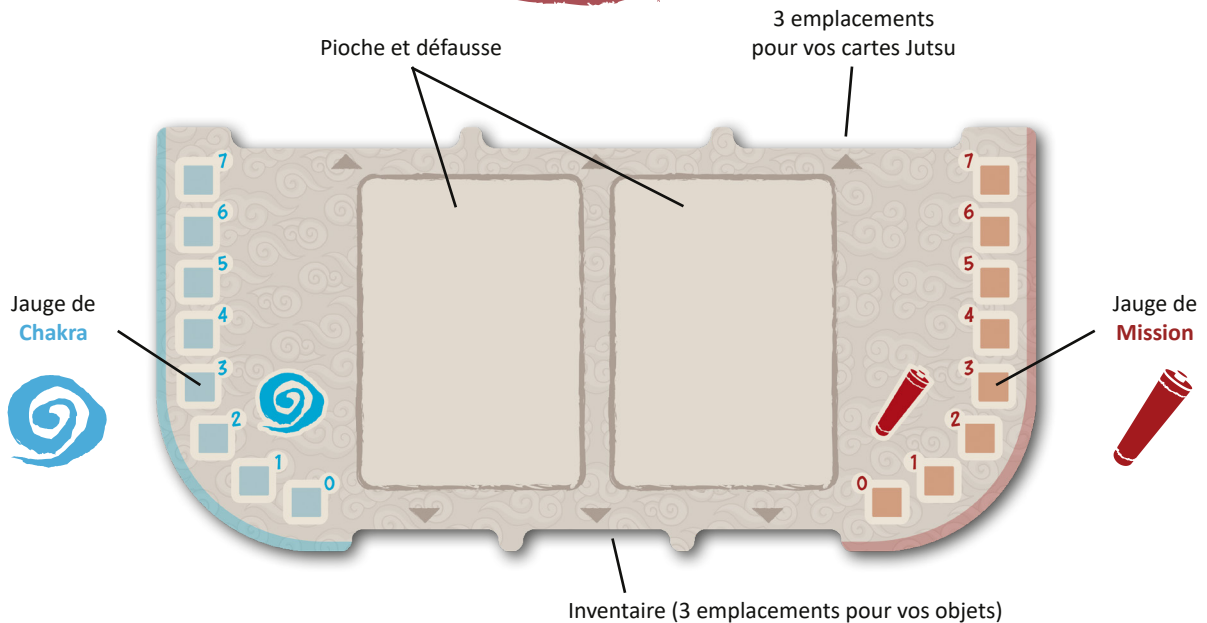


8 cubes (4 bleus et 4 rouges)

1 tapis



4 plateaux



BUT DU JEU

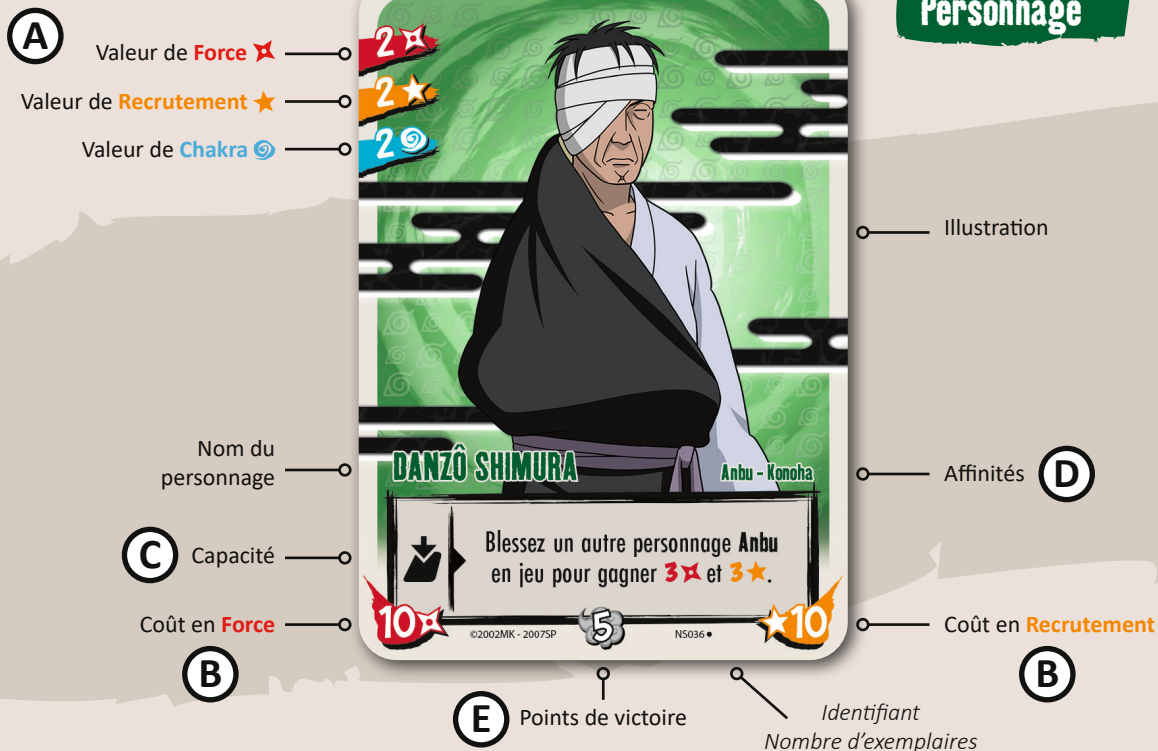
Dans *Naruto Shippuden Deck Battle*, chaque joueur devra recruter des alliés, vaincre des adversaires, débloquer de nouvelles techniques, acquérir des objets, accomplir des missions et, surtout, vaincre la menace Akatsuki.

Chaque personnage recruté ou vaincu rapporte des points de victoire. À la fin de la partie, le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire sera reconnu comme le vainqueur, digne du titre de Hokage.

Mais attention ! L'Akatsuki pourrait renverser la partie si vous ne parvenez pas à repousser leurs assauts.

DÉTAIL DES CARTES

Personnage



A – Valeurs

Un personnage peut posséder des valeurs de **Force** ⚔, de **Recrutement** ★ et de **Chakra** 🌀.

Ces valeurs servent respectivement à :

- **Force** ⚔ : combattre des personnages ou partir en mission.
- **Recrutement** ★ : recruter des personnages ou acheter des objets du marché.
- **Chakra** 🌀 : canaliser pour augmenter sa jauge de **Chakra**.

B – Coûts

Chaque personnage du terrain possède un coût en **Force**, en **Recrutement** ou les deux.

Ce sont les valeurs que vous devez atteindre pour acquérir le personnage (le vaincre ou le recruter).

C – Capacité

Une capacité est un effet spécial propre à un personnage, qui permet d'obtenir divers avantages durant son tour de jeu.

D – Affinités

Un personnage peut avoir une ou plusieurs affinités. Celles-ci permettent de réaliser des combos spécifiques ou de gagner des points de victoire supplémentaires en fonction des objectifs révélés durant la partie.

Exemple : La capacité de Danzō interagit avec des personnages possédant l'affinité « Anbu ».

E – Points de victoire

Les personnages acquis au fil du jeu rapportent des points de victoire en fin de partie.

PIOCHE ET DÉFAUSSE

Chaque joueur possède devant lui sa pioche et sa défausse (toutes deux disposant d'un emplacement sur son plateau).

Durant la partie, si vous devez piocher une carte, vous devez prendre la carte du dessus de votre pioche.

Si votre pioche est vide et que vous devez piocher une carte ou effectuer une action impliquant la pioche, alors vous devez reformer celle-ci : mélangez l'ensemble des cartes de votre défausse et reformez votre pioche, face cachée, sur l'emplacement prévu de votre plateau, puis reprenez l'action interrompue.

Durant la partie, si vous devez défausser un personnage, celui-ci est placé, face visible, dans votre défausse.



Personnage Menace



Les personnages Menace (identifiables par le symbole Menace (?) en bas à droite) sont des personnages spéciaux représentant vos principaux ennemis durant la partie.

Chaque personnage Menace possède un effet de terrain (texte sur fond noir) situé sous sa capacité. Cet effet de terrain est actif seulement lorsque le personnage est sur le terrain.

Ces personnages avancent sur le terrain, vous devez les vaincre avant qu'ils ne s'échappent.

- Effet de terrain
- Symbole Menace (?)

Note : Certains autres personnages possèdent l'affinité Akatsuki, mais ne sont pas considérés comme des personnages Menace.

Personnage de départ



Les 40 personnages de départ sont identifiables grâce au symbole (C) présent en bas de la carte.

Ces personnages ne possèdent pas de coûts et ne rapportent pas de points de victoire en fin de partie.

Parmi les personnages de départ, seuls les **Sensei** possèdent une capacité.

Symbole de personnage de départ (C)

Jutsu



- Nom du personnage
- Technique de niveau 1 (一)
- Technique de niveau 2 (二)
- Technique de niveau 3 (三)

Les cartes Jutsu sont chacune associées à un personnage de départ. Elles proposent trois techniques, allant du niveau 1 au niveau 3. Ces techniques se débloquent durant la partie.

Objet



Nom

- Illustration
- Type d'objet
- Effet

Durant la partie, les personnages en jeu peuvent s'équiper d'objets. Quand un personnage est équipé d'un objet, il peut utiliser l'effet de ce dernier.

Mission



- Nom
- Rang (A, B ou C)
- Coût
- Points de victoire
- Récompense

Durant la partie, vous pouvez valider des missions disponibles sur le tableau des missions afin d'obtenir la récompense indiquée immédiatement et des points de victoire en fin de partie.

Objectif



Nom

Points de victoire de fin de partie

Durant la partie, trois objectifs seront révélés. Ces objectifs concernent tous les joueurs, ils permettent de gagner des points de victoire supplémentaires en fin de partie.

Fléau



Nom

Condition de fin de partie

Durant la partie, un fléau sera révélé. Celui-ci peut changer la condition de fin de partie et le décompte des points de victoire.

Espace Joueur

- ① Chaque joueur prend un **plateau** et place un **cube bleu (Chakra)** et un **cube rouge (Mission)** sur les cases 0 de leur jauge respective, ainsi qu'un **jeton Infirmerie** à côté de leur plateau. Désignez un joueur qui reçoit le **jeton 1^{er} joueur**.
- ② Dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit son **équipe** parmi les quatre disponibles dans la boîte en prenant les 13 cartes associées à celle-ci (10 personnages et 3 cartes Jutsu).

Note : Les personnages de départ et leurs cartes Jutsu qui ne sont pas utilisés peuvent être rangés dans la boîte, ces cartes ne serviront pas pour cette partie.

 - 2a) Glissez vos **3 cartes Jutsu** sous les emplacements prévus de votre plateau. Elles restent cachées en début de partie et ne seront débloquées qu'au fil du jeu. Vous pouvez cependant les consulter à tout moment.
 - 2b) Mélangez vos **10 personnages de départ** pour former une pioche, face cachée, sur l'emplacement prévu de votre plateau.
- ③ Certains personnages de départ possèdent des techniques nécessitant des **jetons spécifiques**. Donnez à chaque joueur concerné ces jetons. Par exemple : 1 jeton Lion pour **Saï**, 3 jetons Chips pour **Chôji**, 3 jetons Insecte pour **Shino** et 1 jeton Akamaru pour **Kiba**.
- ④ Prenez les 5 premières cartes de votre pioche pour constituer votre main de départ.

Exemple pour les cartes de l'Équipe 7.
Disposez les cartes Jutsu de **Naruto, Sakura et Saï** sous les 3 emplacements.

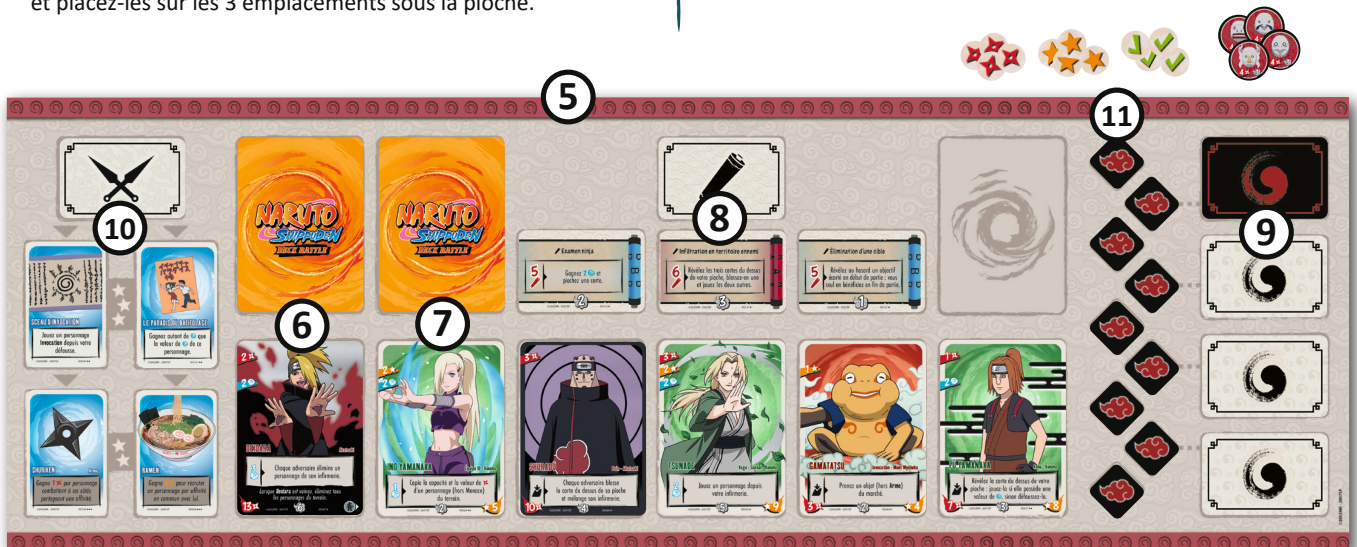


Exemple pour les cartes de l'Équipe 7.
Mélangez les 10 personnages de départ :
1x **Nakashi**, 3x **Naruto**, 3x **Sakura** et 3x **Saï**.

Espace principal de jeu

- ⑤ Déroulez le **tapis** au centre de la table.
- ⑥ Mélangez les **personnages Menace** (🔍) pour former la pile Menace, face cachée, sur l'emplacement prévu du tapis. Révélez le premier personnage Menace et placez-le sur le premier emplacement du terrain (juste en dessous de la pile Menace).
- ⑦ Mélangez les **personnages du terrain** pour former la réserve, face cachée, sur l'emplacement prévu du tapis. Révélez les 5 premiers personnages et placez-les sur les 5 emplacements vides du terrain (à droite du personnage Menace).
- ⑧ Mélangez les **missions** pour former une pioche, face cachée, sur l'emplacement prévu du tapis. Révélez les 3 premières missions et placez-les sur les 3 emplacements sous la pioche.
- ⑨ Mélangez les **objectifs** puis placez 3 objectifs au hasard, face cachée, sur les 3 emplacements prévus du tapis.


Mélangez les **fléaux** puis placez-en une au hasard, face cachée, sur l'emplacement prévu du tapis (au-dessus des 3 objectifs).
- ⑩ Mélangez les **objets** pour former la pioche du marché, face cachée, sur l'emplacement prévu du tapis. Révélez les 4 premiers objets, face visible, sur les 4 emplacements du marché.
- ⑪ Mélangez les **jetons Menace**, face Akatsuki (🔴) visible, et placez-en un sur chaque emplacement de la piste Menace. Placez également les **jetons Masque**, les **marqueurs Force**, **Recrutement** et **Activation** à proximité du tapis.



CONCEPT DU JEU

L'Akatsuki représente une menace constante. Chaque personnage Menace sur le terrain symbolise une attaque imminente ou un plan machiavélique mis en œuvre par ses membres. Leurs méfaits forcent les ninjas de Konoha à se mobiliser. Seuls ceux capables de contrer les membres de l'Akatsuki et de déjouer leurs plans pourront protéger le village et prétendre au titre de Hokage. Le temps presse et la moindre hésitation pourrait sceller le destin de Konoha.

PISTE ET JETON MENACE

La piste Menace permet de suivre l'avancée de la partie. Plus la partie progresse, plus les jetons Menace  y sont retirés. La partie prend fin lorsque le 9^e jeton Menace est retiré (voir page 13).

- Si un personnage Menace quitte le dernier emplacement du terrain : le jeton Menace le plus bas de la piste Menace est retiré.
- Si un personnage Menace est vaincu par un joueur : celui-ci révèle et récupère le jeton Menace le plus bas de la piste Menace et gagne immédiatement la récompense indiquée.




Lorsqu'un jeton Menace est retiré, chaque joueur débloque une technique, puis un objectif peut être révélé (voir ci-dessous).

DÉBLOQUER UNE TECHNIQUE

En début de partie, vos 3 cartes Jutsu ont été placées sous votre plateau : vous ne possédez pas de techniques.

Chaque fois qu'un jeton est retiré de la piste Menace, vous débloquez une technique pour l'un de vos personnages de départ.


Le niveau de la technique que vous débloquez dépend de la valeur indiquée sur l'emplacement du tapis libéré par le jeton Menace :

-  technique de niveau 1 (一) uniquement ;
-  technique de niveau 1 ou 2 (二) ;
-  technique de niveau 1, 2 ou 3 (三).

Important : Vous devez toujours avoir débloqué la technique de niveau 1 avant de pouvoir débloquer la technique de niveau 2 suivante, et de même pour la technique de niveau 3.

Exemple :

Précédemment, vous avez débloqué les techniques de niveaux 1 et 2 de **Sakura** ainsi que la technique de niveau 1 de **Saï**.

Si le 4^e jeton Menace est retiré, vous révélez la valeur  et pouvez choisir de débloquer la technique de niveau 2 de **Saï** ou la technique de niveau 1 de **Naruto**.



RÉVÉLER UN OBJECTIF

Les objectifs et le fléau sont révélés durant la partie.

Chaque fois qu'un jeton est retiré des 2^e, 4^e, 6^e et 8^e emplacements de la piste Menace, l'objectif ou le fléau associé est révélé.

Ces objectifs permettent de gagner des points de victoire supplémentaires en fin de partie.

Exemple :

Le tour du joueur se termine et **Itachi** (le personnage Menace) occupe le dernier emplacement du terrain.

Lors de la phase d'entretien, **Itachi** est déplacé vers la droite et quitte le terrain. Vous retirez le jeton Menace le plus bas de la piste Menace (ici le 4^e de la partie).

En retirant le 4^e jeton Menace, vous révélez le deuxième objectif de la partie et débloquez une technique de niveau 1 ou 2.



Fléau révélé lorsque le 8^e jeton Menace sera retiré.

Objectif révélé lorsque le 6^e jeton Menace sera retiré.

Objectif révélé dès que le 4^e jeton Menace est retiré.

Objectif révélé lorsque le 2^e jeton Menace a été retiré.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent, tour à tour, dans le sens horaire, en commençant par celui qui possède le jeton 1^{er} joueur.

Un tour de jeu est composé d'une succession de trois phases.

- 1. Phase de préparation** : Le joueur joue tous les personnages de sa main et réalise plusieurs actions.
- 2. Phase de déploiement** : Le joueur affecte ses personnages en jeu à différentes manœuvres.
- 3. Phase d'entretien** : Fin du tour du joueur et préparation de l'espace de jeu pour le joueur suivant.

1. Phase de préparation

Cette phase consiste à poser devant vous tous les personnages de votre main. Ces personnages sont maintenant « en jeu ». Lors de cette phase, vous pouvez également réaliser plusieurs actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez réaliser la même action plusieurs fois.

Actions possibles

- Activer la capacité d'un personnage en jeu.
- Activer une technique d'un personnage en jeu.
- Équiper un personnage en jeu d'un objet.
- Défausser un personnage en jeu pour canaliser son **Chakra** ⚡.
- Défausser un personnage en jeu pour l'envoyer en **Mission** 🗡️.
- Soigner le personnage du dessus de son infirmerie.
- Valider une mission disponible.

Notes :

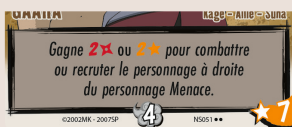
- Si un effet vous fait piocher une carte durant votre tour, cette carte devra être jouée avant la fin de la phase de préparation.
- Profitez de cette phase pour prévoir les futures acquisitions de cartes lors de la phase de déploiement à venir.

A. ACTIVER LA CAPACITÉ D'UN PERSONNAGE EN JEU

La plupart des personnages possèdent une capacité.

Il existe 2 types de capacités.

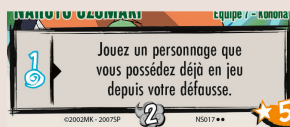
- **Capacité passive** (sur fond sombre) : l'effet est actif durant le tour tant que le personnage est en jeu.
- **Capacité activable** (sur fond clair) : vous pouvez choisir de l'activer **une seule fois par tour** quand vous le souhaitez. Certaines capacités activables vous demandent de dépenser la valeur indiquée en **Chakra** ⚡ (voir page 9).



Capacité passive
(fond sombre)



Capacité activable
(★ = gratuitement)



Capacité activable en
dépensant du **Chakra** ⚡

B. ACTIVER UNE TECHNIQUE D'UN PERSONNAGE EN JEU

Les personnages de départ (hors **Sensei**) possèdent une carte Jutsu (placée sous votre plateau) qui présente 3 techniques.

Ces techniques se débloquent au fil de la partie.

Pour activer une technique, vous devez respecter les conditions suivantes :

- la technique doit avoir été débloquée (être visible au-dessus de votre plateau) ;
- la technique ne doit pas avoir déjà été activée ce tour-ci (une technique ne peut être activée qu'**une seule fois par tour**) ;
- certaines techniques vous demandent de dépenser la valeur indiquée en **Chakra** ⚡ ;
- vous devez désigner un personnage en jeu portant le même nom que celui indiqué sur la carte Jutsu (c'est ce personnage qui utilise la technique).

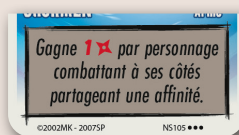
Note : Les personnages de départ servent principalement à activer ces techniques, mais vous pouvez également utiliser des personnages du même nom acquis au fil du jeu.

C. ÉQUIPER UN PERSONNAGE EN JEU D'UN OBJET

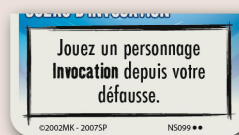
Durant votre tour, vous pouvez équiper un personnage en jeu d'un objet de votre inventaire. L'effet de l'objet est directement lié au personnage qui en est équipé ; comme pour les capacités des personnages, il en existe 2 types.

- **Effet passif** (sur fond sombre) : l'effet est actif durant le tour tant que le personnage est en jeu avec l'objet équipé.
- **Effet activable** (sur fond clair) : vous pouvez choisir de l'activer **une seule fois par tour** quand vous le souhaitez.

Attention : Un personnage ne peut être équipé que d'un seul objet à la fois.



Effet passif
(fond sombre)



Effet activable
(fond clair)

D. DÉFAUSSER UN PERSONNAGE EN JEU POUR CANALISER SON CHAKRA

Le **Chakra** (🌀) est une ressource essentielle qui vous permet d'activer les techniques et les capacités de vos personnages en jeu ou de soigner vos personnages blessés. Canaliser du **Chakra** vous permet d'en accumuler (jauge de gauche de votre plateau).

Vous pouvez défausser un personnage en jeu possédant une valeur de **Chakra** pour augmenter d'autant votre jauge de **Chakra**.

Attention : Votre jauge de **Chakra** est limitée à 7 🌀 maximum.



COMMENT DÉPENSER DU CHAKRA ?

Lorsque vous dépensez du **Chakra** pour activer une technique ou une capacité ou pour soigner un personnage, vous devez diminuer votre jauge de **Chakra** d'autant que la valeur indiquée.

E. DÉFAUSSER UN PERSONNAGE EN JEU POUR L'ENVOYER EN MISSION

Le **Parchemin de mission** (📄) est une ressource essentielle qui vous permet de valider des missions disponibles et ainsi de gagner leur récompense. Envoyer un personnage en mission vous permet d'accumuler des 📄 (jauge de droite de votre plateau).

Vous pouvez défausser un personnage en jeu possédant une valeur de **Force** (🗡️) pour augmenter d'autant votre jauge de **Mission**.

Attention : Votre jauge de **Mission** est limitée à 7 📄 maximum.



Exemples de capacité :

- Vous pouvez activer gratuitement (🗡️) la capacité de **Bisuke**.
- Vous pouvez activer la capacité de **Kakashi** en dépensant 2 🌀.
- Vous pouvez profiter de la capacité passive de **Gaara** tant qu'il est en jeu.

Exemples de technique :

- Vous pouvez activer la technique de niveau 1 de **Naruto** en dépensant 1 🌀 et sa technique de niveau 2 gratuitement (🗡️).
- Vous ne possédez pas de **Sakura** en jeu, donc vous ne pouvez pas activer la technique de niveau 1 de **Sakura**.
- Concernant **Sai**, vous n'avez pas encore débloqué ses techniques.

Exemple pour les objets :

- Si vous équipez **Naruto** du **Kunai**, vous ne pourrez pas l'équiper des **Ramen**, mais vous pourrez les affecter à un autre personnage en jeu.

Exemple de canalisation de Chakra :

- Vous pouvez défausser **Gaara** pour gagner 3 🌀, mais vous ne profiterez plus de sa capacité.

Exemples d'envoi en Mission :



- Seul **Bisuke** ne possède pas de valeur de **Force**, lui seul ne peut pas être défaussé pour gagner des 📄.
- Si vous défaussez **Naruto** pour l'envoyer en mission, il ne fera gagner que 1 📄, car le **Kunai** augmente sa **Force** seulement en combat.



F. SOIGNER LE PERSONNAGE DU DESSUS DE SON INFIRMERIE

Durant votre tour, vous pouvez soigner les personnages du dessus de votre infirmerie grâce à l'effet de votre jeton Infirmerie.

Le jeton Infirmerie possède deux faces.


- **Face A** : permet de dépenser 3  pour jouer le personnage du dessus de votre infirmerie.
- **Face B** : permet de dépenser 2  pour placer dans votre défausse le personnage du dessus de votre infirmerie.

À la fin de votre tour, le jeton Infirmerie est toujours retourné sur la face A.

Si vous soignez un personnage grâce à l'effet de la face A, alors vous devez retourner votre jeton Infirmerie sur la face B. Désormais, durant votre tour, vous ne pouvez utiliser que l'effet de la face B.

Note : Certaines capacités ou techniques permettent également de soigner.



Exemple :
Dépenser 3  permet de jouer **Danzō** depuis l'infirmerie. Le jeton Infirmerie est alors retourné sur l'autre face.



Jeton Infirmerie
(Face A)



Jeton Infirmerie
(Face B)

COMMENT BLESSEUR UN PERSONNAGE ?

Lorsque vous devez blesser un personnage, celui-ci est placé face visible sous votre jeton Infirmerie peu importe sa provenance (terrain, défausse adverse...).

Note : Si d'autres personnages sont déjà présents dans l'infirmerie, le nouveau personnage blessé est placé en dessous de la pile.

Si plusieurs de vos personnages venaient à être blessés en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les placez sous votre jeton Infirmerie.









Exemple :
Lorsque **Deidara** est blessé, il est placé sous **Danzō** et les autres personnages de l'infirmerie.


G. VALIDER UNE MISSION DISPONIBLE

Les missions offrent une alternative stratégique : elles permettent de gagner des récompenses immédiates et des points de victoire supplémentaires en fin de partie.

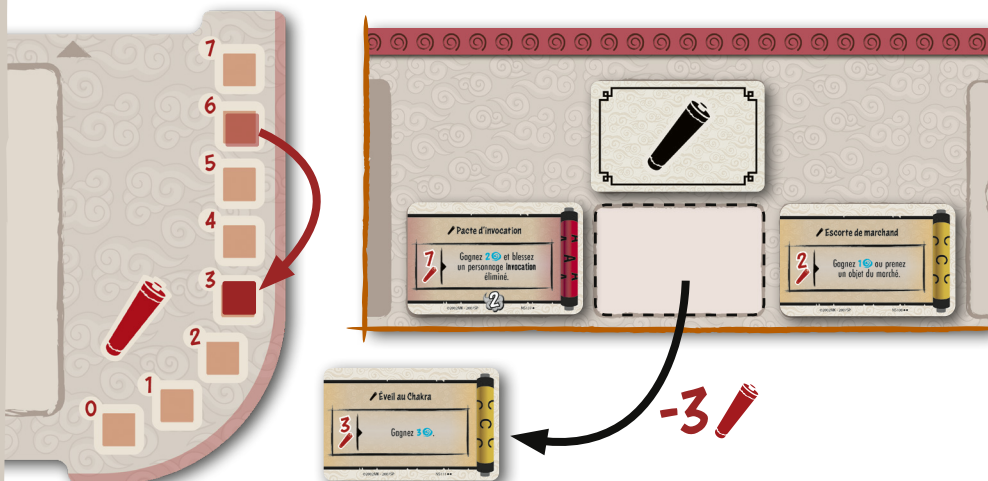
Durant votre tour, 3 missions déterminées au hasard sont disponibles.



Les missions sont réparties en trois niveaux de difficulté.


- **Rang C** : rapides à accomplir, elles nécessitent entre 2  et 3 .
- **Rang B** : un peu plus longues mais rapportant des points de victoire, elles nécessitent entre 4  et 5 .
- **Rang A** : les plus exigeantes et offrant les meilleures récompenses, elles nécessitent entre 6  et 7 .



Durant votre tour, vous pouvez valider une mission disponible en dépensant autant de  que demandé par celle-ci. Vous gagnez immédiatement la récompense indiquée sur la mission, puis vous la placez près de vous. Elle vous sera utile en fin de partie pour gagner des points de victoire supplémentaires.

Note : Vous pouvez valider plusieurs missions durant votre tour.



Exemple :
En dépensant 3 , vous pouvez valider la mission « Éveil au Chakra » et ainsi gagner 3 .

Il vous reste assez de  pour valider la mission « Escorte de marchand ».

Il vous faudra défausser des personnages possédant une valeur de  pour augmenter votre jauge jusqu'à 7  si vous voulez valider la mission « Pacte d'invocation ».

2. Phase de déploiement

Une fois que vous avez joué tous vos personnages et réalisé toutes vos actions, la phase de déploiement commence.

Attention : Pendant la phase de déploiement, vous ne pouvez plus faire les actions de la phase de préparation.

Lors de cette phase, vous pouvez affecter vos personnages en jeu à différentes manœuvres. Vous êtes libre de choisir l'ordre de résolution de celles-ci et pouvez entreprendre plusieurs fois la même manœuvre.


Manœuvres possibles

a) Combattre un personnage du terrain ✖

Certains personnages du terrain possèdent un coût en **Force** et peuvent donc être combattus.

Durant cette phase, vous pouvez affecter un ou plusieurs personnages en jeu possédant une valeur de **Force** pour combattre un personnage du terrain possédant un coût en **Force**.

Commencez par additionner les valeurs de **Force** de vos personnages affectés à un combat. Si le total est égal ou supérieur au coût en **Force** du personnage combattu, celui-ci est vaincu. Le personnage vaincu est placé sous votre infirmerie et les personnages utilisés pour ce combat sont placés dans votre défausse.

Attention : Certains personnages Menace possèdent un effet spécial sur le terrain qui peut ajouter une contrainte lors du combat. Si un personnage Menace est vaincu, un jeton Menace  est retiré de la piste Menace (voir les conséquences à la page 7).

b) Recruter un personnage du terrain ★

Certains personnages du terrain possèdent un coût de **Recrutement** et peuvent donc être recrutés.

Durant cette phase, vous pouvez affecter un ou plusieurs personnages en jeu possédant une valeur de **Recrutement** pour recruter un personnage du terrain possédant un coût de **Recrutement**.

Commencez par additionner les valeurs de **Recrutement** de vos personnages affectés à un recrutement. Si le total est égal ou supérieur au coût de **Recrutement** du personnage que vous souhaitez recruter, celui-ci est recruté. Le personnage recruté est placé dans votre défausse avec les personnages utilisés pour ce recrutement.

c) Acheter un objet du marché ★

Les objets peuvent être obtenus par des capacités ou des techniques de certains personnages, mais ils peuvent aussi être achetés.

Durant cette phase, vous pouvez affecter un ou plusieurs personnages en jeu possédant une valeur de **Recrutement** pour acheter un objet du marché. Le coût d'un objet dépend de son emplacement dans le marché : 2★ en bas ou 3★ en haut.

Commencez par additionner les valeurs de **Recrutement** de vos personnages affectés à l'achat d'un objet. Si le total est égal ou supérieur au coût de l'objet que vous souhaitez acheter, celui-ci est acquis et placé dans votre inventaire.

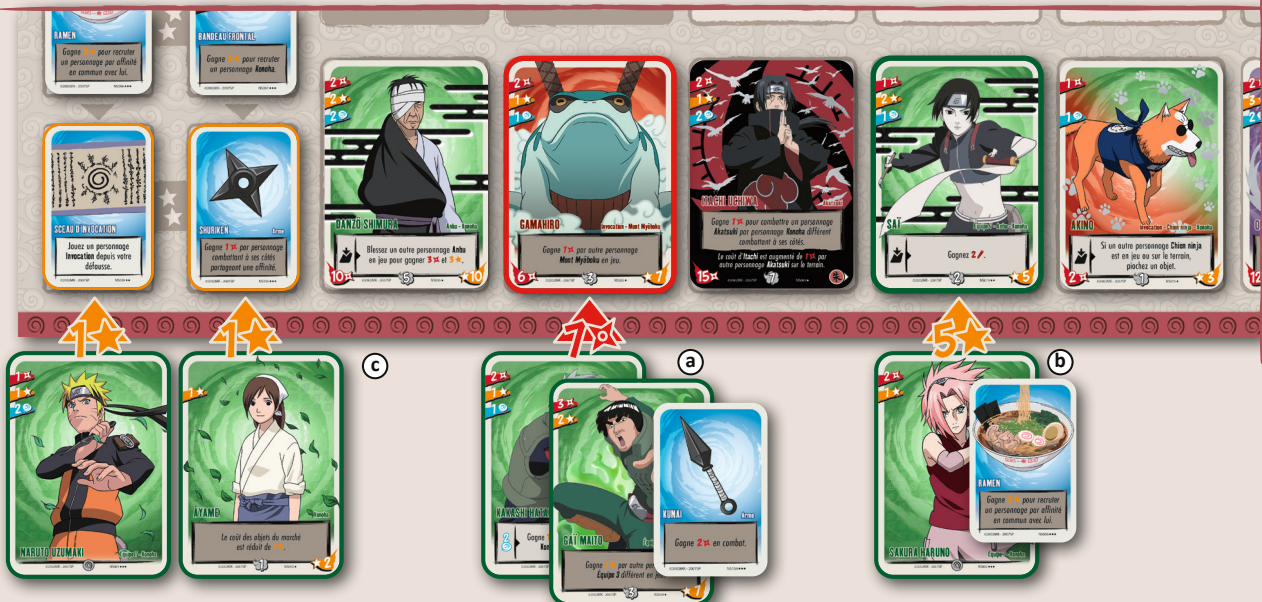
Les personnages utilisés pour cet achat sont placés dans votre défausse.

Attention : Votre inventaire est limité à 3 objets maximum (3 emplacements sous votre plateau). Si votre inventaire est plein, vous pouvez placer un objet de celui-ci sous la pioche du marché afin de libérer une place pour un objet nouvellement acquis.

Notes : ➤ Lors d'une manœuvre, l'excédent de valeur (**Force** ou **Recrutement**) est perdu.

➤ À la fin de la phase de déploiement, les personnages qui n'ont pas été affectés à une manœuvre sont placés dans votre défausse.

➤ Les objets équipés retournent sous la pioche du marché, dans l'ordre de votre choix.



Exemples :

➤ Vous pouvez combattre **Gamahiro** (6 ✖) en déployant **Kakashi** et **Gai** (2+3 ✖) et en équipant l'un d'eux d'un **Kunai** en votre possession (+2 ✖ en combat). **Gamahiro** est alors vaincu et placé sous votre jeton Infirmerie.

➤ Vous pouvez recruter **Saï** (5★) en déployant **Sakura** (1★) et en lui équipant un **Ramen** en votre possession (+2★ par affinité en commun avec **Saï**). **Saï** est alors recruté et placé dans votre défausse.

➤ Grâce à **Ayame**, dont la capacité réduit le coût des objets du marché de 1★, vous pouvez déployer **Naruto** afin qu'il achète le **Sceau d'invocation** (1★) et **Ayame** afin qu'elle achète le **Shuriken** (1★). Les objets achetés sont placés dans votre inventaire (sous votre plateau).

À eux deux, **Naruto** et **Ayame** auraient pu acheter ensemble les **Ramen** (2★) ou le **Bandeau frontal** (2★).

3. Phase d'entretien

Une fois la phase de déploiement terminée, la phase d'entretien commence.

Cette phase marque la fin du tour du joueur et consiste en plusieurs étapes pour préparer l'espace de jeu du joueur suivant.


Appliquez les étapes suivantes dans l'ordre.

1. **Reconstituez votre main** en piochant 5 cartes.

2. Si un personnage Menace est présent sur le terrain, **déplacez-le vers la droite**, en respectant les règles ci-dessous :

- si l'emplacement à sa droite est occupé par un personnage, ce personnage est éliminé et placé sur la pile des personnages éliminés ;
- si l'emplacement à sa droite est vide ou occupé par un personnage possédant l'affinité **Akatsuki** (bord de carte gris foncé), le personnage Menace est déplacé sur l'emplacement suivant vers la droite ;

Note : Dans ce cas, le personnage Menace s'arrête sur ce nouvel emplacement, même si celui-ci est vide ou déjà occupé par un autre personnage. Ce personnage est alors éliminé, même s'il possède l'affinité **Akatsuki**.

- si le personnage Menace quitte le dernier emplacement du terrain, celui-ci retourne sous la pile Menace et un jeton  est retiré de la piste Menace (voir les conséquences à la page 7).

3. **Complétez les emplacements vides du terrain** en respectant les règles ci-dessous :

- si le terrain ne possède plus de personnage Menace, révélez-en un nouveau sur le premier emplacement ;

Note : Si un personnage est déjà présent sur le premier emplacement, il est éliminé. Si ce personnage possède l'affinité **Akatsuki** ou si l'emplacement est vide, appliquez la règle de déplacement décrite ci-dessus.


Attention : Certains personnages Menace possèdent un effet lorsqu'ils sont révélés sur le terrain.

- révéléz, de gauche à droite, de nouveaux personnages depuis le dessus de la réserve pour compléter tous les emplacements vides du terrain.

4. **Complétez les emplacements vides du marché** en respectant les règles ci-dessous :

- si un emplacement de coût 2★ est vide, glissez vers cet emplacement l'objet présent au-dessus, s'il y en a un ;
- révéléz de nouveaux objets depuis le dessus de la pioche du marché pour compléter tous les emplacements vides.

5. **Complétez les emplacements vides des missions** en révélant de nouvelles missions depuis le dessus de la pioche de mission.

6. **Retournez votre jeton Infirmerie** sur la face A, s'il ne l'est pas déjà (soin pour 3 .

7. **Fin du tour :** le joueur à votre gauche débute son tour de jeu.



4 Exemple pour compléter le marché :

Les **Ramen** et le **Bandeau frontal** sont déplacés dans les emplacements vides sous eux. Ensuite, révéléz deux nouveaux objets depuis la pioche du marché pour remplir tous les emplacements vides. Le marché est ainsi à nouveau complet.

JETONS ET MARQUEURS SUPPLÉMENTAIRES

➤ **Jetons Masque** : utilisés avec **Kakuzu** (un personnage Menace). Ces jetons protègent **Kakuzu**, qui ne peut être combattu qu'une fois les 4 jetons Masque vaincus. Chaque jeton Masque possède un coût de 4 ⚔ et doit être combattu indépendamment, comme les autres personnages du terrain. Lorsqu'un joueur détruit un jeton Masque, il le conserve près de lui afin de bénéficier de 3 points de victoire en fin de partie. Les jetons Masque restent sur **Kakuzu** lorsque celui-ci est déplacé sur le terrain. Si **Kakuzu** sort du terrain, les jetons Masque encore présents sur lui sont retirés du jeu.



➤ **Jeton Akamaru** : utilisé avec les techniques de **Kiba**. Le jeton Akamaru peut être placé sur un personnage du terrain (il reste dessus si ce personnage est déplacé sur le terrain). Si un adversaire acquiert le personnage ciblé par le jeton Akamaru, alors le joueur jouant les techniques de **Kiba** pioche une carte et récupère le jeton.



Note : Si la technique de niveau 3 de **Kiba** est activée, le jeton est retiré lorsque le joueur résout le combat.

➤ **Jeton Lion** : ce jeton est placé sur votre plateau lorsque vous activez la technique de niveau 2 de **Saï**. Durant votre tour, vous pouvez retirer ce jeton de votre plateau pour qu'un personnage en jeu gagne 3 ⚔.



Note : Retirer le jeton ne compte pas comme l'activation d'une technique.

➤ **Jetons Insecte** : ces jetons sont placés sur votre plateau lorsque vous activez les techniques de niveau 1 et 3 de **Shino**. Les jetons Insecte n'ont pas d'effet, mais ils peuvent être retirés de votre plateau par la technique de niveau 2 de **Shino**.



➤ **Jetons Chips** : ces jetons sont mélangés et mis de côté au début de la partie. Ils sont placés sur votre plateau lorsque vous activez la technique de niveau 1 de **Chōji**. Lorsque vous récupérez un jeton Chips, vous gagnez le **Chakra** indiqué sur le jeton. Lorsque vous activez la technique de niveau 2 de **Chōji**, mélangez et mettez de côté les jetons comme en début de partie.



➤ **Marqueurs Recrutement, Force et Activation** : ces marqueurs sont disponibles pour vous aider durant la partie. Par exemple, si un personnage en jeu gagne du **Recrutement** ou de la **Force** grâce à une technique ou une capacité, vous pouvez placer ces marqueurs sur le personnage pour vous souvenir du gain. Après avoir activé une technique ou une capacité, vous pouvez placer un marqueur **Activation** dessus pour indiquer qu'elle a déjà été utilisée ce tour-ci.



PRÉCISIONS ET RAPPELS IMPORTANTS

- Les effets des cartes priment sur les règles de jeu.
- Un personnage ne peut être équipé que d'un seul objet. Si un effet (capacité, technique ou autre) permet à un personnage de s'équiper d'un objet alors qu'il en possède déjà un, vous ne pouvez pas l'en équiper.
- Durant votre tour, si un effet vous permet de piocher une carte, celle-ci est prise depuis le dessus de votre pioche et doit être jouée durant votre phase de préparation. Si vous piochez une carte pendant le tour d'un autre joueur, conservez-la avec vos autres cartes en main pour la jouer durant votre tour.
- Vous pouvez consulter les défausses et les personnages sous l'infirmier de chaque joueur ainsi que les personnages éliminés, mais vous ne pouvez pas changer l'ordre des personnages sous l'infirmier ni l'ordre des personnages éliminés.
- Vous ne pouvez pas consulter les personnages dans les pioches, dans la réserve et dans la pile Menace, ni les personnages en main de vos adversaires.
- Si des personnages venaient à être blessés en même temps, le joueur qui les contrôle choisit l'ordre dans lequel ses personnages sont placés sous son infirmier.
- Si un personnage est défaussé ou blessé alors qu'il est équipé d'un objet, l'objet retourne sous la pioche du marché et son effet est perdu.
- Lorsqu'un personnage est éliminé, il est placé sur la pile des personnages éliminés.
- Certains objets, capacités ou techniques apportent des bonus de **Force**. Si l'effet indique « en combat » ou « pour combattre », il ne s'applique que lors d'un combat et ne s'applique pas si le personnage est envoyé en mission.
- Certains objets, capacités ou techniques apportent des bonus de **Recrutement**. Si l'effet indique « pour recruter », il ne s'applique que lors d'un recrutement de personnage et ne s'applique pas pour l'achat d'objet.
- Un gain de **Force** ou de **Recrutement** concerne seulement le personnage qui active l'effet (objet, capacité ou technique).
- Certaines capacités ou techniques permettent de copier une capacité d'un autre personnage. Si vous copiez ainsi une capacité, vous la copiez dans sa totalité (coût et effet) : vous devez donc dépenser le coût en **Chakra** si la capacité en possède un. C'est le personnage copieur qui subit les effets de la nouvelle capacité.

VARIANTES

Pour des parties plus variées, nous vous invitons à découvrir ces modes de jeu. Ceux-ci complexifient un peu le jeu, mais le rendent encore plus stratégique.

Attention : Dans ces modes, les synergies prévues des équipes de départ peuvent être altérées, mais peuvent aussi se révéler encore plus intéressantes.

Mode Chunin

Ce mode permet à chaque joueur de constituer une équipe sur-mesure lors de la mise en place en suivant les étapes ci-dessous.

1. Placez toutes les cartes Jutsu et tous les personnages de départ **Sensei**, face visible, au centre de l'espace de jeu.
2. **Composez votre équipe en sélectionnant les personnages.**
 - **Premier personnage :** Le premier joueur choisit un personnage disponible en prenant sa carte Jutsu. Les joueurs suivants font de même dans l'ordre du tour.
 - **Deuxième personnage :** Le dernier joueur à avoir pris un personnage choisit son deuxième en prenant sa carte Jutsu. Les joueurs suivants font de même dans l'ordre inverse du tour.
 - **Troisième personnage :** Le premier joueur choisit son troisième personnage en prenant sa carte Jutsu. Les joueurs suivants font de même dans l'ordre du tour.
 - **Personnage Sensei :** Le dernier joueur à avoir pris un personnage choisit un personnage de départ **Sensei** disponible, puis le mélange avec les 9 cartes des personnages de départ choisis précédemment (3 × 3). Les joueurs suivants font de même dans l'ordre inverse du tour.

Mode Jonin

Pour des parties encore plus variées, retirez aléatoirement des cartes Jutsu avant de sélectionner vos personnages. Pour cela, suivez les étapes ci-dessous.

1. Mélangez toutes les cartes Jutsu, face cachée.
2. Retirez au hasard et rangez dans la boîte des cartes Jutsu afin de laisser seulement :
 - 6 cartes Jutsu pour une partie à 2 joueurs ;
 - 9 cartes Jutsu pour une partie à 3 joueurs ;
 - 12 cartes Jutsu pour une partie à 4 joueurs.
3. Composez votre équipe comme dans le mode Chunin (voir ci-dessus).

Note : Tous les personnages de départ **Sensei** restent disponibles dans ce mode.

Mode Kage

Ce mode demande une bonne maîtrise des règles de jeu et une connaissance approfondie des personnages de départ.



Les joueurs composent leur équipe simultanément en suivant les étapes ci-dessous.

1. Mélangez toutes les cartes Jutsu, face cachée, puis distribuez-en 3 à chaque joueur.
2. Chaque joueur compose son équipe comme suit.
 - **Premier personnage :** Chaque joueur révèle une carte Jutsu de sa main et la place sous son plateau, puis donne les cartes restantes à son voisin de gauche.
 - **Deuxième personnage :** Chaque joueur révèle une nouvelle carte Jutsu de sa main et la place sous son plateau, puis donne la carte restante à son voisin de gauche.
 - **Troisième personnage :** Chaque joueur révèle la carte reçue et la place sous son plateau.
 - **Personnage Sensei :** Le dernier joueur dans l'ordre du tour choisit un personnage de départ **Sensei** disponible, puis le mélange avec les 9 cartes des personnages de départ choisis précédemment (3 × 3). Les joueurs suivants font de même dans l'ordre inverse du tour.

Note : Tous les personnages de départ **Sensei** restent disponibles dans ce mode.

Variante Expert

Cette variante augmente la difficulté d'acquisition des personnages Menace. Elle peut être jouée avec n'importe quel mode de jeu.

Le coût du personnage Menace présent sur le terrain est augmenté de +1  par jeton  en votre possession.

Note : Le coût augmente indépendamment pour chaque joueur.

1. Phase de préparation

Cette phase consiste à poser devant vous tous les personnages de votre main. Ces personnages sont maintenant « en jeu ». Lors de cette phase, vous pouvez également réaliser plusieurs actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez réaliser la même action plusieurs fois.

Actions possibles

- A. Activer la capacité d'un personnage en jeu.
- B. Activer une technique d'un personnage en jeu.
- C. Équiper un personnage en jeu d'un objet.
- D. Défausser un personnage en jeu pour canaliser son **Chakra** ☯.
- E. Défausser un personnage en jeu pour l'envoyer en **Mission** /.
- F. Soigner le personnage du dessus de son infirmerie.
- G. Valider une mission disponible.

2. Phase de déploiement

Lors de cette phase, vous pouvez affecter vos personnages en jeu à différentes manœuvres. Vous êtes libre de choisir l'ordre de résolution de celles-ci et pouvez entreprendre plusieurs fois la même manœuvre.

Manœuvres possibles

- a) Combattre ✖ des personnages du terrain*.
- b) Recruter ★ des personnages du terrain.
- c) Acheter ★ des objets du marché.

3. Phase d'entretien

Cette phase marque la fin du tour du joueur et consiste en plusieurs étapes pour préparer l'espace de jeu du joueur suivant. Appliquez les étapes suivantes dans l'ordre.

1. Reconstituez votre main en piochant 5 cartes.
2. Déplacez vers la droite le personnage Menace*.
3. Complétez les emplacements vides du terrain.
4. Complétez les emplacements vides du marché.
5. Complétez les emplacements vides des missions.
6. Retournez votre jeton Infirmerie sur la face A (soin 3 ☯).
4. Fin du tour : le joueur à votre gauche débute son tour de jeu.

MENACE

* Si le personnage Menace est vaincu lors de la phase de déploiement ou quitte le terrain lors de la phase d'entretien, alors :

1. Un jeton Menace est retiré de la piste Menace ;
2. Chaque joueur débloque une technique du niveau indiqué sur la piste Menace ;
3. Si c'est le 2^e, 4^e, 6^e ou 8^e jeton Menace qui est retiré, un objectif ou un fléau est révélé.



CRÉDITS

Auteurs :

Maxime Babad
Nicolas Badoux
Robin Dall Armellina

Maquette :

Nicolas Badoux
Vincent Joassin

Rellecteur : Thomas Demongin

Merci aux testeurs :

Julien Butin, Jimmy Cavard,
Julie Denys, Cédric Fraipont,
Joé Grancher, Renaud Jaumot,
Tegnane Ly, Aurélien Melac,
Coralie Melac, Vincent Nguyen Huu,
Yannis Peña



Suivez-nous sur les réseaux sociaux et sur notre site pour en savoir plus sur les nouveautés à venir.



Édité par Wannagame
22, place des Tilleuls - 41700 Cour-Cheverny - France
©Wannagame. Tous droits réservés.



Séparez les éléments avant de trier.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr