

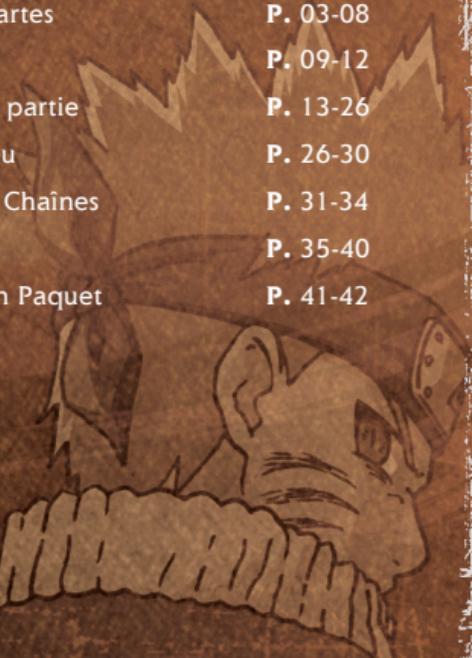
Manuel

NARUTO™ COLLECTIBLE CARD GAME

取
扱
説
明
書

Table des Matières

| | |
|--------------------------------------|-----------------|
| INTRODUCTION | P. 02 |
| I. Introduction aux cartes | P. 03-08 |
| II. Pour commencer | P. 09-12 |
| III. Déroulement de la partie | P. 13-26 |
| IV. Terminologie du jeu | P. 26-30 |
| V. Effets des cartes et Chaînes | P. 31-34 |
| VI. Autres règles | P. 35-40 |
| VII. Comment créer son Paquet | P. 41-42 |



Hokage

Le maître ninja ultime du village de Konoha.

Pour devenir Hokage, il faut de la patience, de l'entraînement et de la discipline, mais il faut surtout être doué de talents extraordinaires.

Très peu sont ceux qui ont obtenu ce titre. Le 4e Hokage a livré son dernier combat pour sauver Konoha.

Naruto n'oubliera jamais comment le 4e Hokage a héroïquement sauvé son village. Malgré le maléfique démon-renard à neuf queues qui brûle en lui, Naruto est déterminé à maîtriser l'art des ninjas dans un monde qui a sombré dans le chaos, la peur et la vengeance. Son rêve : devenir Hokage.



Avec l'entraînement vient la maîtrise.
Avec la maîtrise vient la victoire.



I.

INTRODUCTION AUX CARTES

(CARTES NINJA, CARTES TECHNIQUE, CARTES MISSION
ET CARTES CLIENT)

Types de carte :

Il existe 4 types de carte dans le jeu de cartes à collectionner NARUTO. Chaque type a ses propres atouts pour mener votre village à la victoire. Étudiez-les bien afin de les utiliser efficacement !

Cartes Ninja

Les cartes Ninja représentent les ninjas du monde de NARUTO.

Quand les règles ou les textes parlent des Ninjas, ils font références aux cartes Ninja. Lors de la phase Combat, les Ninjas peuvent lancer des attaques contre l'ennemi, affronter les Ninjas adverses ou protéger leur Village.



- A. Type de carte B. Symbole C. Nom D. Caractéristiques
- E. Coût d'Entrée F. Coût d'Action G. Soutien (état Blessé)
- H. Combat (Injured Status) I. Combat Attribute J. Support (Healthy Status)
- K. Combat (état En forme) L. Effet (voir page 32 : Effets des Ninjas et des Clients)
- M. Indicateur de série N. Citation O. Rareté P. Numéro de carte

REMARQUE : La combinaison "Combat" et "Soutien" représente la "Puissance".

Cartes Technique

Les cartes Technique représentent divers arts ninjas utilisés dans le monde de NARUTO. En utilisant du chakra, les Ninjas peuvent devenir plus forts ou effectuer des attaques mortelles.



- A. Type de carte B. Symbole C. Nom D. Coût de la technique
- E. Effet/Cible/Condition (voir page 21 : Utiliser les cartes Technique)
- F. Citation G. Indicateur de série H. Rareté I. Numéro de carte

Cartes Mission

Les cartes Mission représentent des événements qui ont eu lieu dans le monde de NARUTO. Une seule carte Mission peut être jouée par tour. Grâce à leurs effets variés, ces cartes peuvent vous aider à prendre l'avantage.



- A. Type de carte B. Symbole C. Nom D. Coût d'Entrée
- E. Coût d'Action F. Effet/Cible (voir page 17 : C. (1) Jouer une carte Mission / (2) Jouer une carte Mission "Contre") G. Citation
- H. Indicateur de série I. Rareté J. Numéro de carte

Cartes Client

Les cartes Client représentent les personnages qui offrent des tâches au Village. Elles peuvent aussi représenter des personnages ordinaires. Contrairement aux cartes Ninja, les Clients ne peuvent pas être envoyés au combat. Ces cartes peuvent cependant soutenir les Ninjas et les Villages. Quand les règles ou les textes parlent des Clients, ils font référence aux cartes Client.



- A. Type de carte B. Symbole C. Nom D. Coût d'Entrée
- E. Coût d'Action F. Effet (voir page 32 : Effets des Ninjas et des Clients)
- G. Citation H. Indicateur de série I. Caractéristiques
- J. Numéro de carte K. Rareté

取扱説明書



“Dis-moi lequel
d'entre eux t'a fait ça.”

– Sasuke Uchiwa

II. POUR COMMENCER

AVANT DE DÉMARRER LA PARTIE, VOUS DEVEZ VOUS PRÉPARER. VÉUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES.



Éléments requis pour jouer au jeu

Avant de démarrer la partie, vous devez vous préparer. Veuillez lire attentivement les instructions suivantes.

Deux joueurs

Le jeu de cartes à collectionner NARUTO se joue en duel.

Paquets

Chaque joueur doit avoir un Paquet de cartes du “jeu de cartes à collectionner Naruto”.

Pour préparer votre Paquet :

1. Choisissez les cartes à inclure dans le Paquet.
Votre Paquet doit contenir 50 cartes.
2. Vous pouvez avoir jusqu'à 30 cartes Ninja dans votre Paquet.
Les cartes Ninja “Section” ne sont pas incluses dans ce compte.
3. Vous pouvez avoir jusqu'à 3 cartes portant le même “nom” dans votre Paquet.



Tapis de jeu

Pour jouer au jeu, il vous faut le tapis qui accompagne le Paquet de départ. Chaque joueur a besoin d'un tapis de jeu. Pour former l'aire de jeu, combinez deux tapis de jeu de manière à relier les deux Champs de bataille.



- Zone récompenses de combat : vous y placez les Récompenses de combat pendant la partie.
- Zone paquet : vous y placez votre Paquet.
- Cimetière : vous y placez toutes les cartes défaussées.
- Zone chakra : vous y placez des cartes pour gagner le chakra nécessaire à l'utilisation des cartes Technique. Vous y placez aussi les cartes Technique et Mission utilisées.
- Village : vous y placez les cartes Ninja, Client et Mission "Permanent".
- Indicateur de tour : vous y placez le Marqueur de tour pour compter vos tours. Le marqueur commence sur "0" et avance de 1 à la fin de chacun de vos tours en tant qu'Attaquant.
- Champ de bataille : c'est là que vous envoyez vos Unités combattre les Unités adverses.
- Déroulement de la partie.

Marqueur de tour et pièce Lame ninja

Chaque joueur doit avoir un Marqueur de tour et une pièce Lame ninja. Le Marqueur de tour peut être remplacé par une pièce, un trombone, etc. La pièce Lame ninja peut être remplacée par une vraie pièce.

Marqueur de tour et pièce Lame ninja

1. Combinez deux tapis de jeu. Placez votre Paquet dans la Zone paquet. Mettez ensuite un Marqueur de tour sur le "0" de l'Indicateur de tour.
2. Mélangez votre Paquet. Mélangez ensuite le Paquet de l'adversaire.
3. Déterminez qui joue en premier (à pierre-papier-ciseaux ou à pile ou face). Le gagnant décide s'il joue en premier ou non.
4. Tirez 6 cartes de votre Paquet et mettez-les dans votre main. Si ces cartes ne vous satisfont pas, vous pouvez tirer de nouvelles cartes en suivant ces règles :

Règles pour retirer des cartes

- A. Remettez votre main dans le Paquet et mélangez les cartes.
 - B. Demandez ensuite à l'adversaire de mélanger vos cartes.
 - C. Tirez 5 cartes.
 - D. Si vous n'êtes toujours pas satisfait, vous pouvez retirer des cartes une dernière fois. Répétez les étapes A et B, puis tirez 4 cartes.
5. Une fois les préparations terminées, la partie peut commencer.



III.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LE JEU DE CARTES À COLLECTIONNER NARUTO SE JOUE SELON LA SÉQUENCE SUIVANTE. N'OUBLIEZ PAS QUE CERTAINES CARTES NE PEUVENT ÊTRE JOUÉES QUE PENDANT CERTAINES PHASES.

Déroulement de la partie

Les deux joueurs jouent à tour de rôle.

Le joueur dont c'est le tour est appelé "Attaquant", et l'autre joueur est alors le "Défenseur".

Pendant le tour, la plupart des actions sont effectuées par l'Attaquant.

Seul l'Attaquant peut lancer des attaques.

Le Défenseur peut lancer des actions défensives contre les attaques.

Les joueurs sont chacun leur tour Attaquant puis Défenseur.

Quand les conditions de victoire sont remplies par un joueur, la partie est terminée.



Conditions de victoire

Deux conditions de victoire peuvent être remplies au moment de la phase finale du jeu de cartes à collectionner NARUTO (voir page 25 : Phase finale).

1. Le joueur qui possède au moins 10 Récompenses de combat (voir page 22 : Affrontement) est déclaré vainqueur. Si les deux joueurs ont au moins 10 Récompenses de combat, l'Attaquant actuel est déclaré vainqueur.
2. Le joueur qui n'a plus de carte dans son Paquet est déclaré perdant. Si les deux joueurs n'ont plus de carte dans leur Paquet, l'Attaquant actuel est déclaré perdant.



PHASE DE DÉPART

- A. Tirer une carte

Attaquant

PHASE MISSION

- B. Déployer un ninja
C. (1) Jouer une carte Mission
(2) Jouer une carte Mission "Contre"
D. Charger le chakra
E. Déployer un Client

Attaquant
Attaquant
Défenseur
Attaquant
Attaquant

PHASE ORGANISATION

- F. Organiser une Unité

Attaquant

BATTLE PHASE

- G. Envoyer les Unités de l'Attaquant
H. Envoyer les Unités du Défenseur
I. Échange de techniques
J. Affrontement
K. Retour

Attaquant
Défenseur
Les deux
Les deux
Les deux

PHASE FINALE

- L. Déclarer le vainqueur
M. Ajuster la main
N. Déplacer le Marqueur de tour

Les deux
Attaquant
Attaquant

Phase de départ

A. Tirer une carte

L'Attaquant tire la première carte de son Paquet et la met dans sa main. Les effets générés "Au début du tour..." doivent être utilisés avant de tirer une carte. Lors de son premier tour, le premier joueur ne tire aucune carte et passe directement à la phase Mission.

Phase Mission

L'Attaquant peut effectuer les actions suivantes dans n'importe quel ordre.

- Déployer un Ninja
- Utiliser une carte Mission
- Charger le chakra
- Déployer un Client

B. Déployer un Ninja

L'Attaquant peut déployer dans son Village un Ninja qu'il a en main. Suivez ces règles pour déployer un Ninja :

- Un seul Ninja peut être déployé par tour. Une Embuscade (voir page 38 : Embuscade) compte comme le déploiement d'un Ninja ; le joueur peut donc déployer un Ninja qu'il a en main ou créer une Embuscade avec un Ninja de sa Zone chakra. Si vous avez plus de 1 Ninja portant le même nom dans votre main, un seul d'entre eux peut être déployé dans le Village.

(**EXEMPLE :** Si vous avez un Sasuke Uchiwa dans votre Village, vous ne pouvez pas y placer un autre Sasuke Uchiwa.)

- Le joueur peut placer un Ninja dans son Village même si l'adversaire a un Ninja portant le même nom dans son Village.
- Le coût d'Entrée du Ninja doit être égal ou inférieur au nombre sur lequel est posé le Marqueur de tour du joueur. (Exemple : Iruka (Ninja 008), dont le coût d'Entrée est 2, ne peut être déployé que si votre Marqueur de tour est posé sur le "2" de l'Indicateur de tour ou sur un nombre supérieur.)
- Pour mettre en jeu un Ninja dont le coût d>Action est 1 ou plus, le joueur doit déplacer de sa main vers sa Zone chakra un nombre équivalent de cartes portant le même symbole que le Ninja.

- Les Ninjas déployés sont placés verticalement (état En forme) dans le Village du joueur.
- Déployer des Ninjas ne démarre pas une Chaîne, mais les effets mis en jeu lanceront une Chaîne par la suite. L'adversaire peut répondre au déploiement d'un Ninja à l'aide d'une Mission "Contre" ou d'un effet de carte, à condition que le Timing soit valide (voir page 32 : Chaîne).

C. (1) Jouer une carte Mission / (2) Jouer une carte Mission "Contre"

L'Attaquant peut utiliser une carte Mission de sa main et le Défenseur peut utiliser une carte Mission "Contre" de sa main. Suivez les règles suivantes pour jouer une carte Mission :

- L'Attaquant ne peut jouer qu'une seule carte Mission par tour.
- Le Défenseur ne peut jouer qu'une seule carte Mission "Contre" par tour.
- Le coût d'Entrée de la carte Mission doit être égal ou inférieur au nombre sur lequel est posé le Marqueur de tour du joueur.

(Exemple : Bandeau de Konoha (Mission 003) (Symbole : 雷), dont le coût d'Entrée est 2, ne peut être joué que si votre Marqueur de tour est posé sur le "2" de l'Indicateur de tour ou sur un nombre supérieur.

Si la carte Mission nécessite une cible spécifique, alors le joueur doit choisir la cible au moment de jouer la carte. Si le joueur ne peut pas choisir de cible, la carte Mission ne peut pas être jouée.

Pour mettre en jeu une carte Mission dont le coût d>Action est 1 ou plus, le joueur doit déplacer de sa main vers sa Zone chakra un nombre équivalent de cartes portant le même symbole que la carte Mission (si elle porte 2 symboles, le joueur doit choisir l'un d'eux ou les deux au moment de payer le coût d>Action). Après avoir joué la carte Mission et après avoir appliqué son effet, la carte est mise dans la Zone chakra du joueur.

REMARQUE : Les Missions "Permanent" restent en jeu dans le Village. (voir page 36 : Permanent)

- Jouer une Mission démarre une Chaîne. L'adversaire peut répondre à la Mission à l'aide d'une Mission "Contre" ou d'un effet de carte, à condition que le Timing soit valide (voir page 32 : Chaîne).

D. Charger le chakra

Le joueur peut déplacer des cartes de sa main vers sa Zone chakra. Cette action s'appelle "charger le chakra". Suivez les règles suivantes pour charger le chakra :

- Le joueur peut déplacer autant de cartes que voulu par tour.
- Les effets des cartes déplacées vers la Zone chakra ne seront pas appliqués (sauf indication contraire sur la carte).
- Les cartes mises dans la Zone chakra sont appelées "Chakras".

REMARQUE : Les cartes Mission et Technique sont mises dans la Zone chakra après avoir été jouées, que leurs effets aient été appliqués ou non. Ce déplacement de cartes ne fait cependant pas partie de ce qu'on appelle "charger le chakra".

E. Déployer un Client

L'Attaquant peut déployer dans son Village un Client qu'il a en main.

Les règles suivantes s'appliquent pour déployer un Client :

- Un seul Client peut être déployé par tour.
- Un seul Client par joueur peut être en jeu.
- Le joueur peut placer un Client dans son Village même si l'adversaire a le même Client dans son Village.
- Le coût d'Entrée du Client doit être égal ou inférieur au nombre sur lequel est posé le Marqueur de tour du joueur.
- Pour mettre en jeu une carte Client dont le coût d>Action est 1 ou plus, le joueur doit déplacer de sa main vers sa Zone chakra un nombre équivalent de cartes portant le même symbole que la carte Client (si elle porte 2 symboles, le joueur doit choisir l'un d'eux ou les deux au moment de payer le coût d>Action).

****Le déploiement d'un Client ne compte pas dans la restriction "1 Ninja par tour".**

- Déployer un Client ne démarre pas une Chaîne, mais les effets mis en jeu lanceront une Chaîne par la suite. L'adversaire peut répondre au déploiement d'un Client à l'aide d'une Mission "Contre" ou d'un effet de carte, à condition que le Timing soit valide (voir page 32 : Chaîne).

Phase Organisation

F. Organiser une Unité

L'Attaquant peut rassembler des Ninjas de son Village pour créer des Unités. Suivez ces règles pour organiser une Unité :

- Chaque Unité comprend de 1 à 3 Ninjas.
- Le joueur peut organiser autant d'Unités que voulu.
- Tous les Ninjas du Village doivent appartenir à une Unité.

(**EXEMPLE :** Si le joueur a 4 Ninjas dans son Village, il peut former 4 Unités de 1 Ninja. Il peut aussi choisir de créer 2 Unités de 2 Ninjas, ou 1 Unité de 3 Ninjas et 1 Unité de 1 Ninja.)

Une fois les Unités organisées, le joueur ne peut plus les modifier avant la prochaine phase Organisation.



Lors de son premier tour, le premier joueur ignore la phase Combat qui suit et passe directement à la phase finale.

Phase Combat

Pendant cette phase, les joueurs effectuent des actions dans l'ordre suivant :

- (1) Envoyer les Unités de l'Attaquant
- (2) Envoyer les Unités du Défenseur
- (3) Échange de techniques
- (4) Affrontement
- (5) Retour

G. Envoyer les Unités de l'Attaquant

L'Attaquant peut envoyer ses Unités au combat. Pour cela, l'Attaquant déplace ses Unités vers le Champ de bataille. L'Attaquant peut aussi choisir de ne pas attaquer et de n'envoyer aucune Unité.

L'Attaquant envoie ses Unités en suivant ces étapes :

1. Décider quelle(s) Unité(s) envoyer. L'Attaquant peut envoyer jusqu'à 3 Unités en un tour. L'Attaquant peut décider de n'envoyer aucune Unité.
2. Nommer un "Ninja principal" dans chaque Unité. Les autres Ninjas deviennent des "Ninjas de soutien" et sont placés sur une ligne derrière le Ninja principal. Si l'Unité ne comprend que 1 Ninja, celui-ci est considéré comme étant le Ninja principal.

Cette configuration ne peut pas être modifiée pendant le tour en cours.

H. Envoyer les Unités du Défenseur

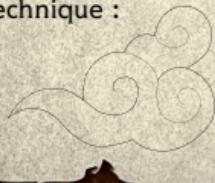
Le Défenseur peut envoyer ses Unités sur le Champ de bataille pour bloquer les Unités de l'Attaquant. Le Défenseur peut aussi choisir de ne pas défendre et de n'envoyer aucune Unité. Le Défenseur envoie ses Unités en suivant ces étapes :

1. Décider quelle Unité envoyer. Le Défenseur peut décider de ne bloquer aucune Unité adverse.
2. Décider quelle Unité adverse bloquer avec cette Unité. Une Unité du Défenseur ne peut bloquer qu'une seule Unité de l'Attaquant.
3. Nommer un "Ninja principal" dans chaque Unité. Les autres Ninjas deviennent des "Ninjas de soutien" et sont placés sur une ligne derrière le Ninja principal. Cette configuration ne peut pas être modifiée pendant le tour en cours.
4. S'il y a plusieurs Unités adverses, le Défenseur retourne à l'étape 1. Quand le Défenseur a bloqué toutes les Unités de l'Attaquant ou quand le Défenseur décide de ne pas bloquer plus d'Unités, les joueurs passent à l'Échange de techniques (voir Échange de techniques dans la section suivante).

Quand une Unité de l'Attaquant est bloquée par une Unité du Défenseur, ces deux Unités se battent. Les Unités de l'Attaquant qui ne sont pas bloquées sont dites "sans adversaire". Les Ninjas des Unités qui n'ont pas été envoyées au combat sont appelés "Ninjas de réserve" pendant ce tour ; ils restent au Village.

I. Échange de techniques

Pendant l'Échange de techniques, les Ninjas sur le Champ de bataille peuvent utiliser les cartes Technique disponibles dans la main de leur joueur respectif. Quand une carte Technique est utilisée, elle s'ajoute à une "Chaîne" (voir page 32 : Chaîne) et ses effets sont appliqués lors de la "Résolution de la chaîne". Voici comment utiliser les cartes Technique :



Utiliser les cartes Technique

Pour utiliser des cartes Technique, suivez ces règles :

1. Choisir l'utilisateur de la carte Technique

Choisissez lequel de vos Ninjas sur le Champ de bataille utilisera la carte Technique. Les Ninjas de réserve et les Clients ne peuvent pas utiliser les cartes Technique. Les cartes Technique possédant un champ "Conditions :" ne peuvent être utilisées que par les Ninjas qui remplissent les conditions indiquées. Ces conditions sont vérifiées lors de l'utilisation initiale de la carte Technique et lorsque la carte est prête à être résolue. Le Ninja sélectionné devient l'utilisateur de la carte Technique jusqu'à l'application de l'effet de cette carte.

2. Choisir la cible de la carte Technique

Les cartes Technique dotées du champ "Cible :" ne peuvent viser qu'une cible précise pour que leur effet s'active. Quand une carte Technique ne mentionne aucune cible, vous n'avez pas besoin de sélectionner une cible. La cible est vérifiée lors de l'utilisation initiale de la carte Technique et lorsque la carte est prête à être résolue.

3. Payer le coût de la Technique

Défaussez le nombre de Chakras indiqué par le coût de la Technique sur la carte. Si le coût de la Technique nécessite certains symboles, défaussez les Chakras portant le ou les symboles concernés. Quand le coût de la Technique est un simple nombre, défaussez le nombre correspondant de Chakras, sans tenir compte des symboles. Vous ne pouvez pas défausser plus de Chakras que le nombre indiqué par le coût de la Technique. Exemple : si vous utilisez une carte Technique dont le coût de la Technique est 1, vous devez défausser une carte de la Zone chakra portant le symbole Feu, plus n'importe quelle autre carte de la Zone chakra (soit 2 cartes en tout). Si un coût de Technique indique aussi "X", le coût imprimé est payé en premier.

La valeur du "X" est ensuite déterminée et le nombre correspondant de cartes dans la Zone chakra est défausonné. Cela ne fait pas partie du coût de la Technique, il s'agit d'une addition à ce coût. S'il y a plusieurs "X", chaque "X" doit être égal à la même valeur, et un nombre équivalent de Chakras pour chaque "X" doit être défausonné. Lorsque la procédure ci-dessus se déroule sans problème, l'utilisation de la carte Technique est effectuée et la carte rejoint une Chaîne, ce qui signifie qu'elle est en cours d'utilisation. Si les conditions ci-dessus ne sont pas remplies, l'effet de la carte Technique ne peut pas être utilisé et la carte Technique est renvoyée dans la main du joueur (voir page 32 : Chaîne).

J. Affrontement

Il s'agit du combat entre les Unités qui ont été envoyées lors des étapes (1) et (2). Calculez tout d'abord la Puissance d'unité des Unités qui ont été envoyées.

Puissance d'unité = "Combat" du Ninja principal + "Soutien" du ou des Ninjas de soutien

(S'il y a deux Ninjas de soutien dans l'Unité, ajoutez la valeur Soutien des DEUX Ninjas à la valeur Combat du Ninja principal.) Lors d'un Combat mental, utilisez le "Mental d'unité*".

Mental d'unité = Total des valeurs Mental* des Ninjas dans l'Unité

Pour connaître les règles du Combat mental, référez-vous à la description suivante en remplaçant les mots "Puissance d'unité" par "Mental d'unité".

Le processus de l'Affrontement est différent pour les Unités en combat et pour les Unités sans adversaire.



Unités sans adversaire

Si une Unité n'est pas bloquée quand commence l'Affrontement, cette Unité est considérée comme étant une Unité sans adversaire, ce qui signifie que son attaque n'a pas été repoussée par l'ennemi. Cette Unité remporte alors des Récompenses de combat en fonction de sa Puissance d'unité :

Puissance d'unité égale ou inférieure à 4 - Récompense de combat normale

Tirez 1 carte du dessus du Paquet de l'adversaire et mettez-la dans votre Zone récompenses de combat en la gardant face cachée.

Puissance d'unité égale ou supérieure à 5 - Récompense de victoire écrasante

Tirez 2 cartes du dessus du Paquet de l'adversaire et mettez-les dans votre Zone récompenses de combat en les gardant face cachée.

Unités en combat

Si une Unité est bloquée par une Unité du Défenseur, les deux Unités se battent. Pour ce combat, comparez votre Puissance d'unité à celle de l'adversaire. Le résultat se calcule comme ceci :

Différence de puissance entre 1 et 4 - Victoire/Défaite

L'Unité ayant la Puissance d'unité la plus faible est vaincue. Le Ninja principal de l'Unité vaincue subit 1 pt de dégâts (voir Dégâts dans la section suivante).

Différence de puissance égale ou supérieure à 5 - Victoire écrasante/Défaite absolue

L'Unité ayant la Puissance d'unité la plus faible est écrasée.

Le Ninja principal de l'Unité vaincue subit 2 pts de dégâts et chaque Ninja de soutien subit 1 pt de dégâts (voir Dégâts dans la section suivante).

Puissances égales - Égalité

Les Ninjas principaux des deux Unités subissent 1 pt de dégâts (voir Dégâts dans la section suivante).

La séquence ci-dessus s'appelle l'"Affrontement" et s'applique à toutes les Unités qui ont été envoyées au combat. Si l'Attaquant a envoyé plusieurs Unités, il décide dans quel ordre gérer les combats de ses Unités, que ces dernières aient des adversaires ou non.

Dégâts et Ninjas blessés

Dégâts

En temps normal, les Ninjas sont placés verticalement (état En forme). Vous devez les placer horizontalement (état Blessé) quand ils subissent 1 pt de dégâts. S'ils subissent encore des dégâts, les Ninjas sont défaussés. Quand un Ninja en forme subit 2 pts de dégâts, il est directement défausssé sans passer par l'état Blessé.



État En forme
(vertical) Les
Ninjas dans cet
état sont des
Ninjas en forme

État Blessé (horizontal) Les
Ninjas dans cet état sont
des Ninjas blessés

Ninjas blessés

Quand les Ninjas sont blessés, ils souffrent de certains handicaps :

- 1) Les valeurs "Combat" et "Soutien" de l'état Blessé s'appliquent.
- 2) L'effet des Ninjas blessés est annulé. Un effet précédé par "Valide :" reste cependant applicable même en cas de blessure. Un Ninja blessé peut retrouver la forme grâce aux effets curatifs de certaines cartes. Quand l'effet d'une carte vous demande de "soigner" un Ninja blessé, remettez le Ninja verticalement, c'est-à-dire dans la position de l'état En forme.



K. Retour

Après l’Affrontement, toutes les Unités qui ont été envoyées sur le Champ de bataille retournent dans leur Village. Leurs Ninjas deviennent alors des Ninjas de réserve et conservent leur état actuel. En d’autres termes, un Ninja blessé au combat reste blessé. Les Ninjas qui ont été défaussés après avoir subi 2 pts de dégâts ne retournent pas au Village.

Phase finale

Suivez la procédure suivante pendant la phase finale :

L. Déclarer le vainqueur

Les joueurs vérifient si l’un d’eux a rempli les conditions de victoire :

1. Le joueur qui a au moins 10 Récompenses de combat “a infligé des dégâts colossaux au Village adverse” et remporte la partie.
Si les deux joueurs ont au moins 10 Récompenses de combat, l’Attaquant actuel est déclaré vainqueur.
2. Si un joueur n’a plus de carte dans son Paquet, “son Village souffre d’une pénurie de main-d’œuvre” et il perd la partie. Si les deux joueurs n’ont plus de carte dans leur Paquet, l’Attaquant actuel est déclaré perdant.

Si un joueur n'a plus de carte dans son Paquet mais s'il a 10 Récompenses de combat, il remporte la partie car la règle 1 s'applique avant la règle 2. Si aucun joueur n'est déclaré vainqueur, passez à l'étape "M".

M. Ajuster la main

Si l’Attaquant a 7 cartes ou plus dans sa main à la fin de son tour, il doit défausser les cartes surnuméraires jusqu'à ne plus avoir que 6 cartes en main. Si l’Attaquant a 6 cartes ou moins à la fin de son tour, aucune action n'est nécessaire. Le Défenseur ne défausse aucune carte, quel que soit le nombre de cartes dans sa main.

N. Déplacer le Marqueur de tour

L’Attaquant fait avancer de 1 case le Marqueur de tour sur son Indicateur de tour. Les effets qui sont générés “À la fin du tour” sont appliqués après le déplacement du Marqueur de tour. Si aucun joueur n'est déclaré vainqueur, commencez un nouveau tour. Le joueur qui était Attaquant lors du tour précédent devient Défenseur, et vice-versa.

IV. TERMINOLOGIE DU JEU

LE JEU DE CARTES À COLLECTIONNER NARUTO UTILISE DES TERMES SPÉCIAUX.
RÉFÉREZ-VOUS À LA LISTE QUI SUIT LORSQUE VOUS JOUEZ.

取扱説明書



Votre Village

Votre Village est votre foyer. C'est là que restent vos Ninjas et Clients en jeu quand ils ne vont pas au combat. Ici, toutes les cartes sont face visible.

Village de votre adversaire

Le Village de votre adversaire. C'est là que restent les Ninjas et Clients en jeu de l'adversaire quand ils ne vont pas au combat. Ici, toutes les cartes sont face visible.

Main

Les cartes dans votre main sont tenues de manière que l'adversaire ne voie que leur dos. Vous ne voyez pas quels types de carte se trouvent dans la main de l'adversaire, mais vous pouvez compter combien de cartes il a.

Récompenses de combat

Les cartes mises dans la Zone récompenses de combat représentent les Récompenses de combat. L'une des conditions de victoire requiert d'obtenir 10 Récompenses de combat. Vous en obtenez en attaquant et défendant avec succès lors des combats. Les récompenses sont placées face cachée. Vous pouvez compter le nombre de cartes dans la Zone récompenses de combat.

Chakra

Il s'agit des cartes placées dans la Zone chakra pour payer le coût des Techniques. Ces cartes sont placées face visible et les deux joueurs peuvent en examiner le contenu.

Charger le chakra

Charger le chakra signifie que vous déplacez des cartes de votre main vers votre Zone chakra. Les cartes ainsi converties en chakra sont toujours mises dans la Zone chakra de leur possesseur.

Cartes défaussées

Les cartes défaussées ont été défaussées, déplacées ou envoyées vers le Cimetière. Elles sont posées face visible et les deux joueurs peuvent en examiner le contenu.

Paquet

Les cartes du Paquet d'un joueur sont toujours disposées face cachée et aucun joueur ne peut en examiner le contenu ou retourner le Paquet de manière à pouvoir voir la face des cartes, que ce soit pendant la partie ou pendant le mélange du Paquet. Les joueurs peuvent compter le nombre de cartes dans n'importe quel Paquet, mais sans changer l'ordre des cartes.

"Possesseur d'origine" et "votre carte"

Le "possesseur d'origine" est le joueur qui avait la carte dans son Paquet au début de la partie. Les cartes dans votre Village ou sur votre Champ de bataille sont "vos cartes" ; vous pouvez gérer ces cartes. En général, le possesseur de cartes joue ses cartes dans son Village. Certains effets peuvent cependant placer des cartes dans le Village adverse pendant la partie. Dans ces conditions, on considère que ces cartes sont celles de l'adversaire sans qu'il en soit le possesseur d'origine (ce sont simplement "ses cartes"). Toutes les cartes mises dans la Zone chakra, défaussées ou renvoyées dans la main d'un joueur sont toujours mises dans la Zone chakra de leur possesseur, défaussées dans le Cimetière de leur possesseur ou renvoyées dans la main de leur possesseur. Le possesseur d'origine des cartes ne change pas.

Rang

Certains Ninjas ont un Rang en guise de caractéristique. Les Rangs sont les suivants, du plus faible au plus élevé :

Étudiant de l'académie > Genin > Chunin > Jonin extra >
Jonin > Chef de village/Ninja légendaire

EXEMPLE : Quand un Rang est "Genin ou inférieur" sur l'effet d'une carte, cela comprend Étudiant de l'académie et Genin. Quand il est "Chunin ou supérieur", cela comprend Chunin, Jonin, Jonin extra et Chef de village. Ninja légendaire et Chef de village sont des Rangs différents, mais Ninja légendaire est considéré de même niveau que Chef de village.

REMARQUE : 1) "Ninja chasseur" et "Ninja déserteur" ne sont pas des Rangs. Mais si leur description indique par exemple "(Chunin)", ils sont considérés comme des Ninjas de ce Rang.

2) Les animaux et les Ninjas non humains n'ont pas de Rang. Ces Ninjas n'ont pas non plus de sexe.

Attributs de combat

L'Attribut de combat indique le style de combat du Ninja. Voici des exemples d'Attributs de combat :

| | | | | | | | |
|---|----------|---|------------|---|------------|---|---------|
| 忍 | Ninjutsu | 武 | Arme | 精 | Esprit | 牙 | Crocs |
| 幻 | Genjutsu | 炎 | Feu | 影 | Ombre | 蟲 | Insecte |
| 体 | Taijutsu | 霧 | Brouillard | 食 | Nourriture | 氷 | Glace |

- Il existe plein d'autres Attributs de combat.

X

X peut indiquer n'importe quel nombre sauf 0 sur la ligne du coût des Techniques. Cependant, bien que X soit noté sur la ligne de coût d'une Technique, il ne s'agit pas du coût, mais du nombre de cartes supplémentaires qui doivent être défaussées une fois la Technique payée.

(+ X / -X)

Indique les additions ou soustractions à la Puissance du Ninja (à gauche, Combat ; à droite, Soutien).

"Genin"

"Genin" indique les Ninjas et Clients qui ont "Genin" comme caractéristique. De même, "Konoha" indique que la caractéristique du Ninja est "Konoha".

"Genin" + "Homme"

"Genin" + "Homme" indique les Ninjas et Clients qui ont "Genin" et "Homme" comme caractéristiques.

Mental : X

Cela indique le niveau de connaissance des Ninjas, une valeur utilisée lors des Combats mentaux. Les Ninjas sans "Mental : X" sont considérés comme ayant "Mental : 0". La valeur Mental d'un Ninja ne change jamais, même quand il est blessé.

Annuler

Cela signifie que l'effet de la carte ne peut pas être appliqué. Le coût de la carte n'est pas remboursé. Si l'effet de la carte est annulé, le coût de l'effet n'est pas remboursé.

Affrontement

Il s'agit du calcul des résultats des combats entre les Unités envoyées sur le Champ de bataille lors de la phase Combat.

Combat mental

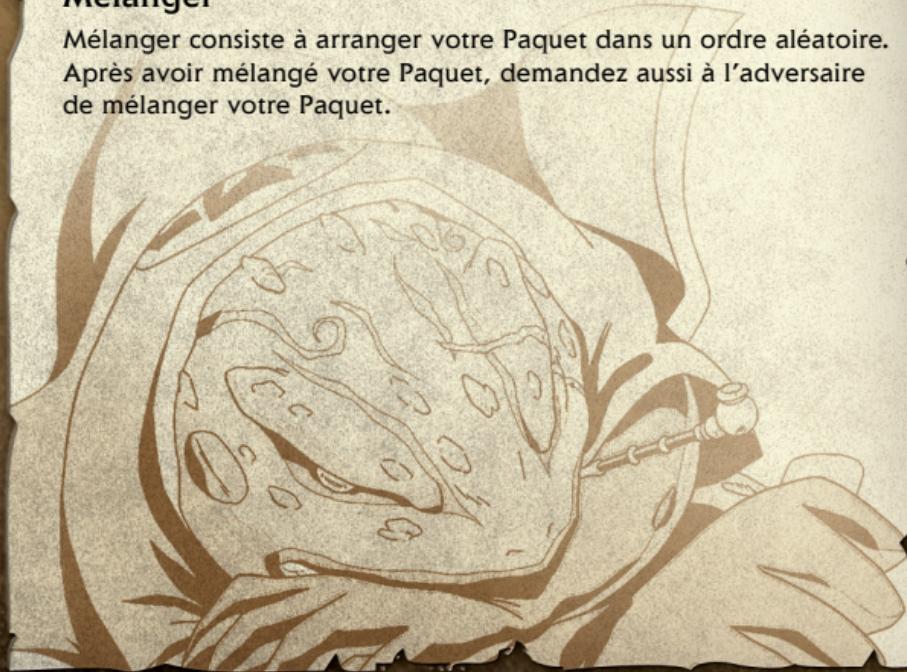
Cela indique que l'Affrontement est calculé en utilisant le Mental au lieu de la Puissance d'unité.

Pièce Lame ninja

Une pièce Lame ninja est utilisée pour prendre une décision. Choisissez quel côté est face, puis lancez la pièce Lame ninja à environ 1 mètre en l'air pour être sûr qu'elle tourne plusieurs fois.

Mélanger

Mélanger consiste à arranger votre Paquet dans un ordre aléatoire. Après avoir mélangé votre Paquet, demandez aussi à l'adversaire de mélanger votre Paquet.



V.

EFFETS DES CARTES ET CHAÎNES

LE JEU DE CARTES À COLLECTIONNER NARUTO SE JOUE SELON LA SÉQUENCE SUIVANTE.
N'OUBLIEZ PAS QUE CERTAINES CARTES NE PEUVENT ÊTRE JOUÉES QUE PENDANT
CERTAINES PHASES.



Effets des Ninjas et des Clients

Le texte d'effet d'un Ninja est valide tant que le Ninja est en jeu et en forme. Néanmoins, les effets dont le texte commence par "Valide :" restent valides même si le Ninja est blessé. L'effet d'une carte Client en jeu est valide en permanence.

Utiliser les effets des Ninjas et des Clients dans le Village ou sur le Champ de bataille.

Pour utiliser les effets des Ninjas et des Clients, suivez ces règles :

- 1) Les effets des Ninjas ou des Clients ne peuvent être utilisés que si la carte est en jeu (sauf indication contraire sur la carte).
- 2) Les effets des Ninjas ou des Clients ne peuvent être utilisés qu'avec le Timing adéquat.
- 3) Si l'effet d'un Ninja ou d'un Client indique que le joueur peut faire une action, cet effet ne peut être utilisé qu'une fois par tour.
- 4) Quand un joueur veut utiliser l'effet d'un Ninja ou d'un Client, il doit dire qu'il utilise cet effet. L'effet entier est alors ajouté à une Chaîne et s'applique lors de la résolution de la Chaîne (voir ci-dessous : Chaîne).
- 5) Les effets des Ninjas ou des Clients n'ont pas de coût lors de leur activation ou placement dans une Chaîne. Toutes les actions du ou des joueurs notées sur la carte sont appliquées quand l'effet est résolu.

Chaîne

Quand l'effet d'un Ninja ou d'un Client est activé, une carte Technique utilisée ou une carte Mission jouée (ou une carte Mission "Permanent" activée), cela lance une Chaîne. Pendant celle-ci, un autre effet peut être déclenché en réponse, à condition que le Timing soit valide. L'effet en réponse peut être appliqué avant l'application du premier effet. La Chaîne obéit à la procédure suivante :

- 1) Une Chaîne démarre quand un effet est utilisé.

REMARQUE : S'il veut utiliser un effet, l'Attaquant peut choisir en premier. Lors des Chaînes qui suivent, les joueurs alternent pour décider l'effet de qui utiliser en premier.

2) Pendant la Chaîne, un joueur décide s'il veut ou non répliquer avec un autre effet. Quand les deux joueurs décident de répliquer en même temps, le joueur qui n'a pas utilisé l'effet précédent a la priorité quant à l'utilisation du prochain effet.

3) Répétez l'étape 2 ci-dessus jusqu'à ce que les deux joueurs décident de ne pas ajouter d'effets supplémentaires, puis passez à la Résolution de la chaîne.

* Même si l'effet d'une seule carte est utilisé, cela s'appelle une Chaîne.

Résolution de la chaîne

Lors de la Résolution de la chaîne, les effets s'appliquent dans l'ordre inverse de leur utilisation.

Donc, les effets s'appliquent du dernier effet utilisé au premier effet utilisé. Pour les cartes Technique et Mission (hors "Permanent"), une fois l'effet appliqué, mettez la carte utilisée dans la Zone chakra du joueur.

Quand un effet est prêt à être résolu, si l'un des textes "Conditions", "Cible" ou "Effet" n'est pas légal, la carte n'est pas résolue et son effet n'est pas appliqué. Toutes les cartes Technique et Mission (hors "Permanent") dont la résolution a échoué sont aussi déplacées vers la Zone chakra du joueur. Le coût dépensé pour les effets ainsi ratés n'est pas remboursé.

- Si un Ninja utilise une Technique et si ce Ninja est retiré du jeu avant la résolution de l'effet, cette Technique échoue et la carte est déplacée vers la Zone chakra du joueur.
- Toute Technique utilisée par un Ninja dont l'effet n'a pas été appliqué est quand même considérée comme utilisée. Les coûts des effets ratés ne sont pas remboursés.
- Si une Mission ou une Technique vise plusieurs cibles et si certaines de ces cibles sont retirées du jeu (ou deviennent non ciblables) avant l'application de l'effet, les cibles restantes sont quand même affectées quand les effets sont appliqués.

- Si toutes les cibles de Mission ou de Technique sont retirées avant l'application de l'effet, la Mission ou la Technique échoue et la carte est déplacée dans la Zone chakra du joueur.
- Si l'effet d'un Ninja est activé et ajouté à une Chaîne et si ce Ninja est retiré du jeu avant l'application de l'effet, l'effet ne peut pas être résolu.
- Si l'effet d'un Ninja qui n'est pas "Valide :" est activé et si ce Ninja passe en état Blessé avant l'application de l'effet, l'effet ne peut pas être résolu.

Vous pouvez générer autant de Chaînes que voulu pendant un tour.



AUTRES RÈGLES

VI.

IL EXISTE QUELQUES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES NON ABORDÉES PAR LES AUTRES PARTIES

Double symbole *

Toutes les cartes Client et certaines cartes Ninja "Section" et Mission ont deux symboles. Ces symboles sont interchangeables. Le joueur peut utiliser le symbole qu'il veut en tant que Chakra. Néanmoins, on ne peut pas les compter comme deux Chakras.

Unités de 4 Ninjas ou plus

Si une Unité compte 4 Ninjas ou plus à la suite d'un effet, aucune action ne pourra être effectuée avant la phase Organisation de votre tour. À ce moment-là, l'Unité doit être dissoute et vous devez préparer une nouvelle Unité de 3 Ninjas au maximum.

Descriptions spéciales de l'effet

Valide : un effet avec cette description est valide même quand le Ninja est blessé.

Conditions : les conditions d'utilisation de la carte Technique. Les Ninjas ne remplissant pas les conditions ne peuvent pas l'utiliser. Les conditions d'une carte Technique sont vérifiées au moment de l'utilisation et quand elle est prête à être résolue.

Cible : la cible de la carte. Si la cible indiquée n'existe pas, la carte est inutilisable. Certaines cartes ont 2 cibles ou plus. La cible d'une carte Technique est vérifiée quand la Technique est utilisée et quand elle est prête à être résolue.

Effet : l'effet de la carte. Applique l'effet concerné, comme indiqué ci-dessous :

Soin - Permet de remettre en forme un Ninja blessé.

Contre - Ces cartes Mission ne peuvent être utilisées que pendant le tour de l'adversaire.

Permanent - Les cartes Mission avec cette description sont différentes des cartes Mission normales. Quand la carte est utilisée, elle doit être placée dans son Village. L'effet de la carte Mission est valide tant qu'elle s'y trouve.

Permanent(X) - Les cartes Mission avec cette description sont différentes des cartes Mission normales. Quand la carte est utilisée, elle doit être placée dans son Village. Quand les cartes Mission avec cette description sont placées dans le Village, placez X pièces Lame ninja sur la carte. Quand votre tour arrive, retirez l'une des pièces Lame ninja. Après avoir retiré la dernière pièce de la carte, changez la carte Mission en Chakra en la déplaçant dans la Zone chakra. Le texte sur la carte Mission est valide tant que la carte est en jeu.

Croissance

Si vous avez une carte Ninja avec cette caractéristique dans votre main durant votre phase Mission, vous pouvez la mettre en jeu à la place d'un Ninja de votre Village qui a le même nom. Le Ninja qui est remplacé devient alors du Chakra. Placez une pièce Lame ninja (symbolisant une "pièce Croissance") sur le Ninja qui vient d'être mis en jeu. Les coûts d'Action ne sont pas nécessaires pour mettre un Ninja en jeu en appliquant l'effet Croissance. Les Ninjas ayant déjà des pièces Croissance ne peuvent pas être remplacés par un nouveau Ninja.

La pièce Croissance ajoute aussi + 1 / + 1 au Ninja. L'état (Blessé ou En forme) du précédent Ninja se reporte sur le nouveau Ninja. Si le précédent Ninja avait des effets de ciblage, de pièce ou autres, ces effets se reportent eux aussi. La Croissance n'est pas considérée comme un déploiement normal de Ninja, alors il n'y a pas de limite d'utilisations pendant un tour. Un Ninja placé dans le Village pendant le tour en cours ne peut pas être remplacé par Croissance pendant le même tour.

Section

Si vous avez une carte Ninja avec cette caractéristique dans votre main durant votre phase Mission, vous pouvez la mettre en jeu à la place d'un Ninja de votre Village qui a l'un des noms indiqués sur la carte Ninja "Section". Le coût d'Entrée du Ninja "Section" doit être inférieur ou égal au nombre indiqué par le Marqueur de tour du joueur sur son Indicateur de tour. Pour mettre en jeu un Ninja "Section" dont le coût d'Action est 1 ou plus, le joueur doit déplacer de sa main vers sa Zone chakra un nombre équivalent de cartes portant le même symbole que le Ninja (vous choisissez l'un des symboles au moment de payer le coût d'Action).

Le Ninja qui a été remplacé devient du Chakra. Si le Ninja précédent avait des effets de ciblage, de pièce ou autres, ces effets sont supprimés pour le Ninja "Section".

Le Ninja "Section" entre en jeu avec l'état En forme, quel que soit l'état du Ninja que le Ninja "Section" a remplacé. Jouer un Ninja "Section" n'est pas considéré comme un déploiement normal, alors il n'y a pas de limite d'utilisations pendant un tour. Néanmoins, vous ne pouvez remplacer un Ninja "Section" que par un autre Ninja "Section" portant un nom différent.

Quand une carte nécessite par exemple un Rang ninja, un Attribut de combat ou une caractéristique, si la carte Section possède plusieurs de ces éléments, le Ninja "Section" est considéré comme les ayant tous sur sa carte.

Contrairement au placement d'un Ninja avec l'effet Croissance, un Ninja placé dans votre Village pendant un tour peut être remplacé par un Ninja "Section" pendant le même tour. Si vous avez les deux Ninjas indiqués sur la carte dans votre Village, vous ne pouvez pas en remplacer un par le Ninja "Section". Les Ninjas "Section" n'entrent pas dans le compte des 30 Ninjas maximum de votre Paquet, mais les Ninjas "Section" portant le même nom sont limités à 3 par Paquet. Les cartes Ninja avec cette caractéristique ne peuvent être mises en jeu que par le biais de la Section. Aucun autre effet ne peut mettre en jeu un Ninja avec la caractéristique Section.

Embuscade

Si vous avez une carte Ninja avec cette caractéristique dans votre Zone chakra durant votre phase Mission, vous pouvez la déployer. Mettre un ninja en Embuscade compte comme un déploiement et obéit donc à la règle "1 Ninja par tour". Comme avec le déploiement des Ninjas, tous les coûts de Tour, d'Action et d'Entrée doivent être payés quand le Ninja est mis en Embuscade.

Nom de la carte

(A) Composition du Paquet

1. Le nombre de fois qu'une même carte peut être dans un Paquet dépend du nom de la carte. Il ne peut y avoir que 3 cartes maximum portant le même nom dans un Paquet.
2. Le nom pris en compte pour la composition du Paquet est le nom complet imprimé sur la carte, y compris les éléments entre parenthèses. Si une carte a un nom avec des parenthèses et une autre carte non, les deux cartes sont considérées comme ayant des noms différents.

EXEMPLE : "Shukaku (Gaara du désert)" N 177, "Gaara du désert" N 178 et "Gaara du désert (mode Possédé)" N 179 sont 3 noms de carte différents. Un joueur peut donc avoir 3 cartes N 177, 3 cartes N 178 et 3 cartes N 179 dans son Paquet.

(B) "Nom : X"

1. Les cartes Ninja et Client peuvent avoir une caractéristique "Nom : X". Quand la partie commence, ces cartes Ninja et Client doivent être considérées comme portant deux noms, quelle que soit la zone dans laquelle elles se trouvent.

EXEMPLE : "Shukaku (Gaara du désert)" N 177 et "Gaara du désert (mode Possédé)" N 179. Elles ont toutes les deux la caractéristique "Nom : Gaara du désert". Un joueur ne peut donc pas avoir N 177 et N 179 ou toute autre carte portant le nom "Gaara du désert" en jeu en même temps, seulement l'une d'elles.

EXEMPLE : "Yukie Fujikaze" C 023 porte la caractéristique "Nom : Koyuki Kazahara". Si un effet de carte permet à un joueur de chercher une carte Client portant le nom "Koyuki Kazahara" dans son Paquet, ce joueur peut choisir C 023.

2. 2. Les cartes Ninja et Client peuvent avoir une caractéristique "Nom : X". Pour la composition du Paquet, ces cartes Ninja et Client doivent être considérées uniquement selon le nom de la carte (comme indiqué en (A)-1) et non selon le "Nom : X".

EXEMPLE : "Shukaku (Gaara du désert)" N 177 et "Gaara du désert (mode Possédé)" N 179. Elles ont toutes les deux la caractéristique "Nom : Gaara du désert". Un joueur ne peut donc pas avoir N 177 et N 179 ou toute autre carte portant le nom "Gaara du désert" en jeu en même temps, seulement l'une d'elles.

EXEMPLE : "Yukie Fujikaze" C 023 porte la caractéristique "Nom : Koyuki Kazahara". Si un effet de carte permet à un joueur de chercher une carte Client portant le nom "Koyuki Kazahara" dans son Paquet, ce joueur peut choisir C 023.



VII.

AUTRES RÈGLES

MAÎTRISEZ LA CRÉATION DE VOTRE PAQUET,
FAITES PREUVE D'ORGANISATION ET D'IMAGINATION !

Comment créer son paquet

Voici un exemple de répartition des cartes du Paquet :

| | |
|------------------------|------------------|
| Cartes Ninja | 30 Cartes |
| Cartes Ninja "Section" | 02 Cartes |
| Cartes Client | 02 Cartes |
| Cartes Technique | 10 Cartes |
| Cartes Mission | 06 Cartes |
| Total | 50 Cartes |

Le nombre de cartes de chaque type dépend de l'orientation du Paquet. Après avoir joué plusieurs fois, vous pouvez ajuster le Paquet selon vos préférences. Par exemple, il se peut que vous vouliez ajouter des cartes Client disponibles dans les Packs d'extension Naruto à votre Paquet.

Types de symbole

La plupart des coûts des cartes Technique ont des symboles associés (Foudre, Feu, Eau, Vent ou Terre). Faites en sorte que les cartes de votre Paquet soient cohérentes avec les symboles des cartes Technique que vous comptez utiliser. Si vous avez trop de symboles différents, vous risquez de ne pas pouvoir utiliser vos cartes Technique quand vous le voulez !

Par exemple, si vous voulez ajouter "Katon : Boule de feu suprême (Technique 010)" à votre Paquet, le coût est "火火①". Vous devez donc avoir d'autres cartes avec un symbole Feu, comme "Sasuke Uchiwa (Ninja 002)", "Kakashi Hatake (Ninja 011)" et "Mission de capture du chat Tora (Mission 006)".

Intégration de combos

En combinant les effets de 2 cartes ou plus, un "Combo" peut avoir un effet renforcé. Par exemple, si vous utilisez "Manipulation des ombres (Technique 023)" sur un Ninja ennemi avant "Possession (Technique 022)", vous pouvez cibler des Ninjas puissants, comme les Jonin, alors que cela est impossible avec seulement "Possession". De nombreuses cartes peuvent ainsi faire partie d'un combo simple ou complexe. Étudiez les combinaisons de cartes pour découvrir de nouveaux combos et les ajouter à votre Paquet ! En utilisant un puissant combo, vous pouvez renverser une situation, ce qui rend la partie encore plus excitante.



BAN
DAI

取扱



説明書