

BYTMYN NIN1Y

ニンジャバットマン





CONTENU

- 6 grandes cartes Super-Héros BATMAN NINJA™
 21 cartes de deck commun
- 5 grandes cartes Super-Vilain BATMAN NINJA™ 1 carte de Règles

Chaque joueur commence la partie en prenant un Super-Héros BATMAN NINJA**. Puis choisissez n'importe quel deck commun issu d'une boîte de base DC COMICS Deck-Building, mélangez-le stéparez-le en 2 piles. Mélangez les 21 nouvelles cartes de deck commun de BATMAN NINJA** avec l'une des 2 piles, puis placez cette nouvelle pile au-dessus de l'autre créant ainsi votre deck commun. Mettez de côté la carte du Super-Vilain Le Joker, mélangez les 4 autres Super-Vilains et mettez-les dans une pile face visible. Mettez Le Joker, avec un coût de 9, au sommet de la pile. Ce sera le premier Super-Vilain que vous affronterez dans chaque partie.

Nouveau mot clé : Ninjutsu. Les cartes Ninjutsu que vous jouez vous offrent de nouvelles options stratégiques. Vous pouvez jouer la carte normalement pour déclencher l'effet en haut du cartouché de texte, ou bien perdre le contrôle de la carte et la mettre dans la Réserve pour déclencher l'effet Ninjutsu. Si vous le faites, vous bénéficiez des 2 effets de la carte : celui de base et l'effet Ninjutsu (dans cet ordre). Si vous n'activez pas le Ninjutsu au moment où vous jouez la carte, vous ne pouvez pas la mettre dans la Réserve plus tard dans votre tour. Vous ne pouvez bénéficier du Ninjutsu que d'une carte en VOTRE possession.

Ceci peut créer une Réserve avec plus de 5 cartes, mais ne rajoutez de nouvelles cartes dans la Réserve entre chaque tour que si celle-ci contient moins de 5 cartes. Vous ne contrôlez plus la carte que vous mettez dans la Réserve mais vous continuez à bénéficier de ses effets comme une carte que vous avez jouée à ce tour. **ATTENTION**: Si vous activez un effet Ninjutsu, vous ne pouvez pas acheter ou gagner la carte que vous avez mise dans la Réserve durant le même tour.

Nouvelle mécanique : cartes attachées aux Super-Vilains. Les Super-Vilains dans ce Crossover sont tous des grandes cartes et ne rentreront pas dans votre deck. Au lieu de cela, les joueurs vont attacher des cartes de la Réserve aux côtés des cartes Super-Vilains correspondant à leur type (appelés « emplacements »). Lorsqu'un joueur bat un Super-Vilain, il gagne chaque carte attachée à celui-ci. Règles spéciales Batman Ninja^{**}: Une seule fois durant votre tour, s'il y a un emplacement libre sur le Super-Vilain actif qui correspond au type d'une carte de la Réserve, attachez une carte de ce type de la Réserve à l'emplacement correspondant. Vous pouvez faire cela à tout moment durant votre tour. Vous devez attacher une carte (et une seule) si possible, avant de mettre fin à votre tour. Pour attacher une carte, mettez-la face visible contre le bord de la carte Super-Vilain de la couleur correspondante.

Un Super-Vilain peut être battu même si ses 4 emplacements ne sont pas remplis. Après avoir gagné les cartes attachées, appliquez l'effet de Revanche (voir ci-dessous) du Super-Vilain. A la fin de votre tour, retournez la carte Super-Vilain et mettez-la de côté. Assemblez les cartes de Super-Vilains pour voir leur château s'agrandir...

Une fois que les 5 Super-Vilains ont été battus, il vous reste un dernier obstacle titanesque à affronter : la puissance des 5 châteaux combinés .! Tant que les 5 châteaux ne sont pas assemblés, l'effet de Pile Permanente ne s'applique pas et le mégachâteau ne peut pas être hattu

Nouveau mot clé. Revanche. C'est en quelque sorte l'inverse d'un effet Révelation. Lorsqu'un joueur bat un Super-Vilain, sa Revanche a lieu immédiatement (et non à la fin du tour). Vous pouvez garder une Défense en main pour éviter cette Attaque. La Revanche du Joker n'affecte que le joueur qui l'a battu, alors que les effets Revanche des autres Super-Vilains affectent tous les joueurs.

CLARIFICATION DE CARTES SPÉCIFIQUES

Super-Héros Batman : L'effet « Piochez une carte » ne se résout qu'après les autres effets de la carte jouée.

Bataplane : La carte que vous jouez est défaussée normalement à la fin du tour.

Dieu Chauve-souris : Cette carte est mélangée normalement au deck commun au début de la partie.

« Mis de côté » signifie que la carte est écartée du jeu et seules certaines cartes de ce paquet Crossover neuvent interapir avec elle.

Colonie : Si vous déclenchez le Ninjutsu de cette carte et que vous trouvez/choisissez Dieu Chauve-souris, lorsque celle-ci doit être mise dans la Réserve à la fin du tour, mettez-la de côté et remplacez-la

Monkichi : Les cartes peuvent être attachées à des Super-Vilains normaux venant d'un autre paquet. Lorsque n'importe quel joueur bat un Super-Vilain avec des cartes attachées, celui-ci garde les cartes supplémentaires.

CRÉDITS

Game Design Matt Hyra Nathaniel Yamaguchi

Cryptozoic Entertainment

Co-CEO & Fondateur John Sepenuk John Nee Conception graphique Shane Smith John Vineyard Directeur créatif Adam Sblendorio Chef produtt Dekan Viheeler Editeur Shairia Fouladi

Don't Panic Games

Président Cedric Littardi

Direction éditorial Sébastien Rost

Traduction Nosa Lion

Maquette Apolline Cartier

Production Semanusculle Doll

Marion Stromboni