

An illustration of three anime characters: Sakura Haruno on the left with pink hair and a red top; Naruto Uzumaki in the center with spiky yellow hair, wearing his orange jumpsuit and headband, holding a kunai; and Sasuke Uchiha on the right with black hair, wearing a blue shirt and headband, also holding a kunai. They are set against a red background with white clouds. The title 'NARUTO NINJA ARENA' is written in large, stylized, colorful letters across the bottom of the illustration.

NARUTO NINJA ARENA

RÈGLES DU JEU

© 2002 MASASHI KISHIMOTO



NARUTO NINJA ARENA

VOICI VENU LE MOMENT DES ÉPREUVES DU CHÛNIN !

Naruto, Sasuke, Sakura et Shikamaru vont avoir une occasion unique de s'affronter et de s'entraîner pour maîtriser leurs **TECHNIQUES** et **POUVOIRS** spéciaux. Les jeunes ninjas vont utiliser au mieux leurs compétences pour essayer de vaincre leurs rivaux en infligeant des **DÉGÂTS** qui s'accumuleront pour donner des **BLESSURES**, des **K.O.** et même pire, une élimination.

Le dernier ninja debout l'emporte !

CRÉDITS

Un jeu de la team **KAEDAMA**
(Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière)

Édité par **DON'T PANIC GAMES**

| | |
|--|---|
| Président : Cedric Littardi | Traduction : Nicolas Lion |
| Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost | Correction : Sarah Touzeau |
| Chef de projet : Ghislain Masson | Fabrication : Nicolas Aubry ( SYNERGY GAMES) |
| Conception graphique : Vincent Diez | 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France |

www.dontpanicgames.com

© 2002 MASASHI KISHIMOTO

LE SYSTÈME ROLL & CLASH

Naruto : *Ninja Arena* est le premier jeu qui utilise le système Roll & Clash. Pendant la partie, vous lancez vos dés aussi vite que possible et activez des techniques en utilisant les résultats sans interrompre le jeu. Tout le monde joue en même temps dans une bataille frénétique où il faut être le dernier ninja debout !

CONTENU

En plus de ce livret de règles, voici ce que vous trouverez dans les boîtes de *Ninja Arena* :

BOÎTE DE BASE :

- 4 plateaux Ninja double face
- 4 tuiles Pouvoir double face (une pour chaque ninja)
- 1 grande tuile Uzumaki 
- 4 dés noir & blanc et 16 dés colorés
- 40 pions de dégâts 
- 1 jeton des ombres de Shikamaru
- 4 cubes de blessure

GENIN PACK :

- 6 plateaux Ninja double face
- 6 tuiles Pouvoir double face (une pour chaque ninja)
- 1 tuile éventail de Temari
- 2 dés noir & blanc et 8 dés colorés
- 20 pions de dégâts 
- 2 cubes de blessure



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un plateau Ninja et sa tuile Pouvoir correspondante et le place devant lui. Le plateau Ninja est posé face personnage (avec son nom), la tuile Pouvoir en dessous, face inactive.

Il s'agit du ninja que vous jouerez pendant la partie.

Chaque joueur prend 1 dé noir & blanc et 4 dés colorés.

La tuile Uzumaki  est placée au centre de l'aire de jeu, à portée de tout le monde.

Formez une pile de pions de dégâts  et placez-la de façon à ce que tout le monde puisse les attraper.

Un cube de blessure est placé dans l'emplacement le plus à gauche en haut du plateau Ninja (près du symbole cœur ).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans *Naruto : Ninja Arena*, tout le monde joue en même temps sans attendre son tour. Les joueurs prennent leurs 5 dés (1 noir & blanc, 4 colorés) et les lancent en même temps pour être le premier à obtenir les faces demandées par l'une de ses techniques.





À chaque lancer, les joueurs peuvent lancer tout ou une partie de leurs dés, et aussi souvent que nécessaire. Ils peuvent mettre des dés sur leur plateau Ninja afin de mieux identifier quelles faces manquent pour activer une technique.

Quand un joueur est en position d'activer une technique grâce à ses dés, il doit placer les dés correspondants sur la technique utilisée et distribuer les pions de dégâts ♦ devant le plateau des joueurs visés.

Pendant ce temps, les autres joueurs continuent de lancer leur dés !

Une fois que la technique est résolue, le joueur peut reprendre ses dés et continuer de les lancer jusqu'à obtenir une nouvelle technique ou jusqu'à ce que quelqu'un active son Pouvoir.

RÈGLE SPÉCIALE :



Le symbole de spirale sur le dé noir & blanc est un joker et peut remplacer n'importe quelle face de dé (noir & blanc ou coloré).

LA TUILE POUVOIR :

La 3^e technique de chaque ninja est appelée Pouvoir et elle fonctionne différemment des autres techniques, d'où sa présence sur une tuile.

Une fois qu'un joueur obtient les 5 symboles correspondant à sa tuile Pouvoir, il doit frapper la tuile Uzumaki 🌀 au centre de la table avec sa main.

Tous les autres joueurs doivent alors interrompre ce qu'ils faisaient et frapper à leur tour la tuile Uzumaki 🌀. Le jeu est alors mis en pause pour résoudre les 3 étapes suivantes :



1. DÉGÂTS :

Celui qui a frappé la tuile Uzumaki 🌀 en dernier prend 2 pions de dégâts ♦ supplémentaires.

Exemple : Cela n'arrive pas très souvent, mais cette fois Sasuke a été trop lent et a réagi en dernier. Il ajoute 2 pions de dégâts ♦ aux 10 qu'il avait déjà reçus pendant ce tour.

2. DISTRIBUTION DES BLESSURES :

Chaque joueur (à l'exception de celui qui a activé sa tuile Pouvoir) prend des blessures en fonction des pions de dégâts ♦ placés devant lui.

Chaque fois qu'un joueur prend autant de dégâts que le niveau de blessure indiqué par le marqueur sur son plateau Ninja, il décale son cube de blessure d'un cran vers la droite et enlève les pions de dégâts ♦ correspondants. S'il reste des dégâts ♦, il répète l'opération. S'il n'y en a pas assez, ces pions de dégâts sont défaussés.

*Exemple : Sasuke a 13 pions de dégâts ♦ devant lui et doit donc déplacer son cube sur la troisième blessure **///** de son plateau Ninja ($6+6=12$). Il défausse ensuite ses pions de dégâts ♦ (y compris le 13^e qui n'a pas causé de blessures).*



3. POUVOIR :

Le joueur qui a activé sa tuile Pouvoir la retourne 🔄. Son effet est maintenant disponible. Toutes les autres tuiles Pouvoir sont retournées sur leur face inactive.

Une fois que ces 3 étapes ont été résolues, chaque joueur récupère ses 5 dés dans sa main.

Le jeu peut reprendre normalement : tout le monde lance ses dés simultanément et essaye d'activer ses techniques en lançant et relançant ses dés jusqu'à ce qu'une tuile Pouvoir soit à nouveau activée.

Si pendant l'étape de distribution des blessures, un joueur décale son cube de blessure sur le dernier espace de son plateau Ninja, son personnage est K.O. Il retourne son plateau Ninja ☹️ et continue de jouer, cette fois pour essayer de reprendre connaissance.



Chaque ninja ne peut reprendre connaissance qu'une seule fois par partie. Si un ninja est K.O. à nouveau après avoir repris connaissance, il est éliminé de la partie ☠️.

Pour reprendre connaissance, il faut lancer les dés en même temps que les autres joueurs et essayer d'obtenir la combinaison indiquée sur le verso du plateau Ninja. En cas de succès, le joueur doit frapper de la main la tuile Uzumaki 🌀 au centre de l'aire de jeu. Tous les autres doivent alors cesser ce qu'ils faisaient et frapper à leur tour la tuile Uzumaki 🌀. Le jeu est alors mis en pause et on résout les 2 étapes suivantes :

1. Le dernier joueur à avoir frappé la tuile Uzumaki 🌀 prend 2 pions de dégâts supplémentaires.
2. Le joueur qui a réussi à faire sa combinaison de reprise de connaissance retourne son plateau Ninja et place son cube de blessure sur la dernière blessure 🗡️.

⚠ ATTENTION : Si un plateau Ninja est sur sa face K.O., les autres joueurs ne peuvent pas lui distribuer de pions de dégâts **♦**. Cependant, si un joueur K.O. frappe la tuile Uzumaki **🌀** en dernier, il est éliminé du jeu **☠**.

De même, si quelqu'un fait une erreur (comme frapper la tuile Uzumaki, activer une technique sans les dés correspondants, etc.), il prend immédiatement une blessure **!**.

Quand votre Pouvoir est activé, vous pouvez toujours le réactiver et donc éviter de reprendre des blessures pour ce tour !

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête quand tous les joueurs sauf un sont K.O. ou éliminés **☠**.
Le dernier ninja debout l'emporte !



LE MODE DUEL

Pour obtenir des parties plus palpitantes à 2 joueurs, nous vous recommandons d'utiliser cette variante.

Lors d'une partie à 2 joueurs, chaque joueur prend 2 ninjas (donc 2 plateaux et leurs tuiles Pouvoir correspondantes).

Il place les deux plateaux l'un sur l'autre en laissant apparaître seulement la première technique de celui du dessous. Il place un cube de blessure sur chacun des plateaux Ninja.

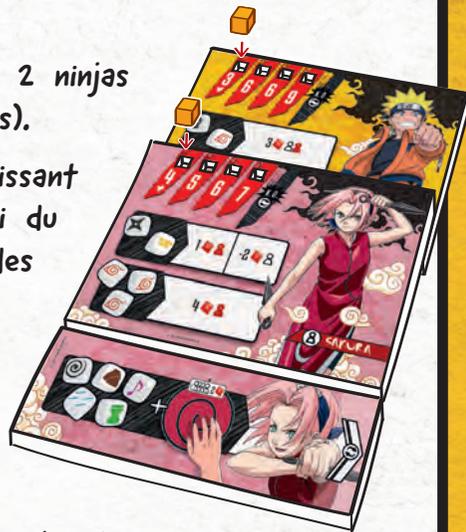
Il prend ensuite la tuile Pouvoir du plateau du dessous comme dans le jeu à plus de 2 joueurs (le Pouvoir du plateau Ninja du dessous est placé sur le côté pour le moment).

Lors des lancers de dés, le jeu se déroule comme avec plus de joueurs, mais avec une technique additionnelle pour chaque ninja.

Lorsqu'un joueur active son Pouvoir, après la distribution des blessures, son adversaire a la possibilité de changer de ninja actif. Il inverse donc ses plateaux, mettant dessous celui qui était dessus, toujours en laissant la première technique visible. De même, il remplace la tuile Pouvoir du premier ninja par celle du second.

Dans ce mode de jeu, il n'y a pas de K.O.

Dès que l'un des deux ninjas d'un joueur est censé être K.O., il a perdu la partie !



POUVOIRS DE NARUTO



MULTI CLONAGE

Distribuez 3 pions de dégâts ♦ à un de vos voisins.



FÛTON : L'ORBE TOURBILLONNANT

Distribuez 2 pions de dégâts à un joueur OU 5 à un joueur qui n'a pas de pion de dégâts ♦.



INVOCATION : GAMABUNTA

Ajoutez 1 pion de dégâts ♦ à toutes vos attaques. Prenez ce pion parmi ceux devant votre plateau.



POUVOIRS DE SAKURA



PERMUTATION

Distribuez 1 pion de dégâts ♦ à un joueur ET enlevez 2 pions de dégâts ♦ parmi ceux devant votre plateau.



DÉDOUBLEMENT

Distribuez 4 pions de dégâts ♦ à un joueur.



CONTRÔLE DU CHAKRA

Il faut 10 pions de dégâts ♦ pour vous blesser.



POUVOIRS DE SASUKE



LA FUREUR DU LION
Distribuez 2 pions de dégâts à un joueur.



RAITON : LES MILLE OISEAUX
Répartissez 6 pions de dégâts entre les autres joueurs ET ajoutez 1 pion de dégâts devant votre plateau.



MARQUE MAUDITE D'OROCHIMARU
Ajoutez 2 pions de dégâts à toutes vos attaques



POUVOIRS DE SHIKAMARU



MANIPULATION DES OMBRES
Distribuez 2 pions de dégâts à un joueur ET placez votre jeton des ombres sur la tuile Uzumaki .



L'ENTRELACEMENT DES OMBRES
Distribuez 3 pions de dégâts à un joueur. Il doit compter jusqu'à 3 avant de pouvoir retoucher ses dés.



DÉVERSER DU CHAKRA
Distribuez 3 pions de dégâts à un joueur à chaque fois que vous obtenez au moins un lors d'un lancer de dés.



LE JETON DES OMBRES : Si ce jeton est placé sur la tuile Uzumaki , le premier joueur à frapper cette tuile prend 3 pions de dégâts . Le jeton retourne alors devant Shikamaru. Shikamaru ne prend pas de dégâts par ce jeton.





PERSONNAGES DE L'EXTENSION

POUVOIRS DE ROCK LEE



POING FORT

Distribuez 1, 3 ou 5 pion(s) de dégâts à un adversaire (en fonction de vos faces de dés).



TORNADE DE KONOHA

Distribuez 2 pions de dégâts à chacun de vos voisins.



LA PORTE INITIALE

Placez 7 pions de dégâts sur votre tuile Pouvoir. Ajoutez 1 pion de dégâts à vos attaques, pris sur cette tuile tant qu'il y en a. Si vous perdez votre Pouvoir, les dégâts restants sur cette tuile vont devant vous.



POUVOIRS DE TENTEN



LES DRAGONS JUMEAUX

Répartissez 3 pions de dégâts parmi les autres joueurs.



PUISSANCE DES ARMES CÉLESTES

Distribuez 2 pions de dégâts à tous les joueurs. Si un joueur a son Pouvoir activé, ajoutez 2 pions de dégâts .



LA DÉFLAGRATION DU DRAGON DE FEU

Quand vous perdez votre Pouvoir, distribuez 4 pions de dégâts à chacun de vos voisins.



POUVOIRS DE HINATA



POING SOUPLE

Distribuez 2 pions de dégâts  à un joueur ET enlevez 1 pion de dégâts  qui était devant vous.



LES 64 POINGS DU HAKKE

Répartissez 5 pions de dégâts  parmi les autres joueurs (minimum 1 par joueur).



BYAKUGAN

Annulez les 2 prochaines attaques contre vous.



POUVOIRS DE KIBA



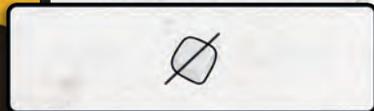
LA DANSE DU CHIEN

Distribuez 2 pions de dégâts  à l'un de vos voisins ET 1 pion de dégâts  à l'autre.



LES CROCS LACÉRANTS

Distribuez 2 pions de dégâts  à un joueur ET ajoutez 2 pions de dégâts  pour chacune de vos blessures .



AKAMARU

Vous pouvez ignorer un dé pour compléter une technique.



POUVOIRS DE TEMARI



LA TRANCHEUSE DE VENT

Distribuez 1 pion de dégâts à un joueur et activez votre tuile éventail.



LE GRAND OUVRAGE DU DRAGON

Distribuez 2 pions de dégâts à chacun de vos voisins

INVOCATION :

LA DANSE DU FAUCHEUR

Vous pouvez convertir chaque dé en un autre dé de votre choix.



LA TUILE ÉVENTAIL :

Quand cette technique est activée, placez votre tuile éventail devant votre plateau Ninja et placez 3 pions de dégâts dessus.

À chaque fois qu'un joueur distribue des dégâts à Temari, distribuez 1 des pions présents sur l'éventail à l'attaquant.

Quand l'éventail est vide, le Pouvoir est désactivé et la tuile enlevée jusqu'à la prochaine fois.



POUVOIRS DE GAARA



SHURIKEN DE SABLE

Distribuez 4 pions de dégâts  à un de vos voisins.



SARCOPHAGE DE SABLE

Distribuez 2 pions de dégâts  à un joueur.
Prenez-les depuis les pions devant votre plateau
ou votre tuile Pouvoir.



BOUCLIER DE SABLE

S'il n'y a pas de pions de dégâts  sur
cette tuile, placez les prochains pions
de dégâts  que vous recevez dessus.
Quand vous perdez votre Pouvoir, placez
les dégâts  qui étaient dessus devant
vous.



TOMBEAU DU DÉSERT

Répartissez 6 pions de dégâts 
parmi les autres joueurs.





ÉGALEMENT
DISPONIBLE : **GENIN PACK**
L'EXTENSION AVEC
6 NOUVEAUX PERSONNAGES

