

RÈGLES DU JEU

NARUTO

SHIPPUDEN

NINJA ARENA

 2-4	 10+	 15 min
---	---	---



NARUTO SHIPPUDEN NINJA ARENA

LA GRANDE GUERRE NINJA APPROCHE !

Jour après jour, la menace des Akatsuki grandit ! Il est temps pour nos héros, désormais aguerris, de s'entraîner pour maîtriser leurs nouvelles techniques et pouvoirs spéciaux. Les ninjas vont utiliser au mieux leurs compétences pour infliger des dégâts et mettre leurs adversaires K.-O. ou hors-combat !

Le dernier ninja debout l'emporte !

Et une fois que vous maîtriserez les subtilités du combat ninja, il sera alors temps d'affronter de terribles duos du Akatsuki, des adversaires redoutables qui nécessitent d'être à plusieurs pour les vaincre !

CRÉDITS

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

Édité par **DON'T PANIC GAMES**

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet : Ghislain Masson
Conception graphique : Sébastien Rost

Traduction : Nicolas Lion
Correction : Mélissa Veludo
Fabrication : Nicolas Aubry ( SYNERGY GAMES)
Don't Panic Games 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

LE SYSTÈME ROLL & CLASH



Ce jeu 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 ! Ce jeu est compatible avec les autres jeux Roll & Clash dont NARUTO : Ninja Arena et ses extensions Genin Pack et Sensei Pack.

CONTENU

En plus de ce livret de règles, voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- 4 plateaux Ninja double face
- 4 tuiles Pouvoir double face
- 1 plateau Duo double face
- 2 tuiles Pouvoir Duo double face
- 1 tuile double face Uzumaki/Akatsuki  
- 4 dés noir & blanc et 12 dés colorés
- 6 dés gris Akatsuki
- 50 pions de dégâts 
- 1 jeton Izanami de Itachi
- 4 cubes de blessure



MISE EN PLACE

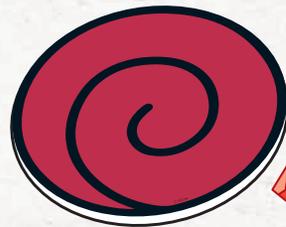
Chaque joueur choisit un plateau Ninja et sa tuile Pouvoir correspondante et le place devant lui. Le plateau Ninja est posé face personnage (avec son nom), la tuile Pouvoir en dessous, face inactive. Il s'agit du ninja que vous jouerez pendant la partie.

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

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

Formez une pile de pions de dégâts  et placez-la de façon 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 SHIPPUDEN : 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 leurs 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 leurs 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 troisième 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/Akatsuki   au centre de la table avec sa main.

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



1. DÉGÂTS :

Le joueur qui a frappé la tuile Uzumaki/Akatsuki   en dernier prend 2 pions de dégâts  supplémentaires.

Exemple : Cela n'arrive pas très souvent, mais cette fois, Kakashi 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.

Tous ceux qui ont frappé la tuile Akatsuki  avec une main différente de celui qui l'a frappé en premier prennent 2 points de dégâts  supplémentaires. Ces points peuvent se cumuler avec les 2 points de dégâts obtenus après avoir frappé la tuile en dernier. **Une fois les dégâts distribués, la tuile   est retournée sur son autre face.**

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 : Kakashi a 11 pions de dégâts  devant lui et doit donc déplacer son cube sur la troisième blessure  de son plateau Ninja (5 + 5 = 10). Il défausse ensuite ses pions de dégâts  (y compris le 11^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/Akatsuki 🌀👹 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/Akatsuki 🌀👹. Le jeu est alors mis sur pause et on résout les 2 étapes suivantes :

- 
1. Le dernier joueur à avoir frappé la tuile Uzumaki/Akatsuki   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 . Prenez garde, car les jetons de dégâts déjà présents vont alors continuer à s'accumuler.

 **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/Akatsuki   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 dessus 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. Les dégâts sont distribués sur la tuile du ninja du dessus.

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 !



MODE COMBAT DE BOSS



1. MISE EN PLACE :

Dans ce mode de jeu (3 et 4 joueurs), les ninjas vont devoir jouer ensemble et affronter un seul autre joueur qui va incarner un duo d'adversaires Akatsuki. Le joueur qui incarne le duo Akatsuki choisit la face du plateau Duo qui lui convient et la tuile Pouvoir correspondante. Les versos non choisis ne seront pas utilisés dans la partie. Les autres joueurs incarnent un ninja comme dans une partie classique et sélectionnent chacun le plateau et la tuile Pouvoir d'un ninja.

2. PLATEAU DUO :

Le duo ne peut pas se relever d'un K.-O. Dès qu'il ne peut plus prendre de blessures, les ninjas l'emportent. Le joueur Akatsuki utilise des dés spécifiques : les 6 dés gris Akatsuki ainsi qu'un dé noir. Chaque personnage utilise les dés provenant de sa boîte. Les duos Akatsuki utilisent des techniques, comme les ninjas, mais ils peuvent également les cumuler pour obtenir de puissantes combinaisons. Ainsi, chaque fois que le joueur incarnant l'Akatsuki réussit à déclencher la technique de gauche et la technique de droite de son plateau, il active à la place la technique « combo » indiquée au milieu du plateau joueur Akatsuki (voir pages 14-15).

Les Akatsuki sont victorieux si tous les ninjas sont K.-O.

3. LES NINJAS :

Les joueurs qui affrontent le duo n'ont que 3 dés de couleur et 1 dé noir. Cependant, ils vont pouvoir se prêter des résultats de dés, une fois ceux-ci lancés. Les joueurs hors-combat continuent de lancer leurs dés et de les partager. Les ninjas sont victorieux si le duo Akatsuki ne peut plus encaisser de blessures. Les Techniques qui distribuent des dégâts  aux autres joueurs n'affectent que le duo et pas ses coéquipiers. En revanche, un joueur qui frapperait en dernier la tuile Uzumaki/Akatsuki   prend toujours la pénalité correspondante même si c'est un coéquipier qui a frappé le premier.

COMBINER LES BOÎTES DE JEU

COMBINER VOTRE JEU AVEC NARUTO : NINJA ARENA :

NARUTO SHIPPUDEN : Ninja Arena n'est pas le seul jeu Naruto à utiliser le système Roll & Cash. Vous pouvez mélanger son matériel et ses personnages avec ceux de NARUTO : Ninja Arena sans changer les règles du jeu. Néanmoins, vous devrez utiliser la tuile Uzumaki/Akatsuki  fournie dans cette boîte et chaque personnage utilise les dés de son jeu.

Le matériel supplémentaire de NARUTO : Ninja Arena permet également de jouer à 5 ou 6 joueurs.

AVEC NARUTO : NINJA ARENA GENIN PACK :

Appliquez les mêmes consignes que ci-dessus.

AVEC NARUTO : NINJA ARENA SENSEI PACK :

Appliquez les mêmes consignes que ci-dessus. Vous pouvez appliquer les règles alternatives proposées page 11 du livret de règles du Sensei Pack.

J'AI TOUTES LES BOÎTES ! :

N'hésitez pas à varier les ninjas dans une limite de 6 joueurs. Les consignes restent les mêmes !

POUVOIRS DE NARUTO



FRAPPE DES CRAPAUDS

Enlevez 1 pion de dégâts devant vous et distribuez 1 pion de dégâts à un adversaire.



ORBE TOURBILLONNANT GÉANT

Distribuez 5 pions de dégâts à un autre joueur. Si la tuile Akatsuki est présente, ajoutez un pion de dégâts devant vous.



MODE ERMITE

Distribuez 2 pions de dégâts à un autre joueur.



POUVOIRS DE SAKURA



IMPACT DE LA FLEUR DU CERISIER

Distribuez 4 pions de dégâts à un joueur et ajoutez 2 pions de dégâts devant votre plateau.



CRÉATION ET RENOUVEAU SUPRÊMES

Si aucun de vos dés ne correspond aux faces indiquées, distribuez 2 pions de dégâts à un autre joueur et enlevez 3 pions de dégâts parmi ceux devant votre plateau.



CONTRÔLE DU CHAKRA

Distribuez 5 pions de dégâts à votre voisin de gauche et enlevez 3 pions de dégâts devant le plateau de votre voisin de droite.



POUVOIRS DE KAKASHI



LES MILLE OISEAUX

Distribuez 1 pion de dégâts  par face  obtenue au dé à un autre joueur.



KALÉIDOSCOPE HYPNOTISANT DU SHARINGAN

Distribuez 2 pions de dégâts  à chaque joueur. Pour pouvoir rejouer normalement, chaque joueur, y compris Kakashi, doit obtenir 1  / 2  (selon la face de la tuile centrale).



LE MUR DE BOUE MULTIPLE

Quand vous recevez des pions de dégâts , posez-les sur votre tuile de Pouvoir jusqu'à ce qu'il y en ait 6. Quand le pouvoir est désactivé ou réactivé, les pions posés dessus sont défaussés.

POUVOIRS DE SAÏ



COURANT D'ENCRE

Enlevez 1 pion de dégâts  à un autre joueur puis distribuez un pion de dégâts  à un autre joueur en le prenant parmi ceux devant votre plateau.



TOILE AUX MONSTRES FANTOMATIQUES

Répartissez 5 pions de dégâts  entre vos deux voisins.



ASSAUT DU TIGRE AUX AGUETS

Vous pouvez convertir chaque face de dé  en une autre face de votre choix.



POUVOIRS DES BOSS



POUVOIRS DE KISAME



CLONAGE AQUEUX

Distribuez 1 pion de dégâts ♦ à chacun des autres joueurs.



Répartissez 3 pions de dégâts ♦ aux autres joueurs en les prenant si possible devant vous. Puis distribuez 1 pion de dégâts ♦ à chaque joueur.



LA VAGUE EXPLOSIVE

Distribuez 4 pions de dégâts ♦ à un autre joueur. Ajoutez 1 pion de dégâts ♦ devant vous.



Répartissez 10 pions de dégâts ♦ parmi les autres joueurs avec un minimum de 2 pions. Ajoutez 3 pions de dégâts ♦ devant vous.

ATTAQUE DU MÉGALODON SUPRÊME

Ajoutez 1 pion de dégâts ♦ à toutes vos attaques.

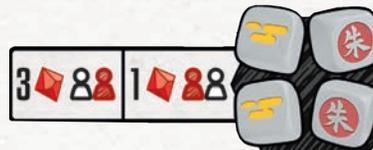


POUVOIRS DE ITACHI



LA BOULE DE FEU SUPRÊME

Distribuez 1 pion de dégâts ♦ à un autre joueur en le prenant devant vous.



LA TECHNIQUE DE BALSAMINE

Distribuez 3 pions de dégâts ♦ à votre voisin de gauche et distribuez 1 pion de dégâts ♦ à votre voisin de droite.

IZANAMI

Placez le jeton Izanami sur une technique d'un autre joueur. Elle ne peut être utilisée tant que le joueur n'a pas réalisé ☯ ☯. Récupérez alors le pion Izanami.

POUVOIRS DES BOSS

POUVOIRS DE SASORI



BRUINE DE LIMAILLE DE FER

Enlevez 4 pions de dégâts  parmi ceux devant votre plateau.



Distribuez 3 pions de dégâts  à chacun des autres joueurs et enlevez 6 pions de dégâts  parmi ceux devant votre plateau.



LE MONDE DE LIMAILLE DE FER

Déplacez jusqu'à 3 pions de dégâts  d'un joueur à un autre.



Distribuez 2 pions de dégâts  à un autre joueur puis déplacez tous les pions de dégâts  d'un joueur à l'autre.

MARJONNETTISTE

Lancez 1 dé de couleur pour chaque adversaire. Placez un de ces dés dans la réserve de dégâts. À chaque fois qu'une technique utilisant la face indiquée par votre dé est utilisée, le personnage reçoit 1 pion de dégâts . Récupérez les dés ainsi placés si le pouvoir est désactivé.



POUVOIRS DE DEIDARA



C1

Distribuez 1, 2 ou 4 pions de dégâts  à chacun des autres joueurs.



C4

Distribuez 3 pions de dégâts  à un autre joueur ou 5 à un joueur qui n'en a pas, ou 8 si vous-même n'en avez pas devant vous.

C0

Après chacun de vos lancers, placez autant de pions de dégâts  sur la tuile Pouvoir que de faces . Dès que vous retournez la tuile, répartissez les pions posés parmi les autres joueurs.

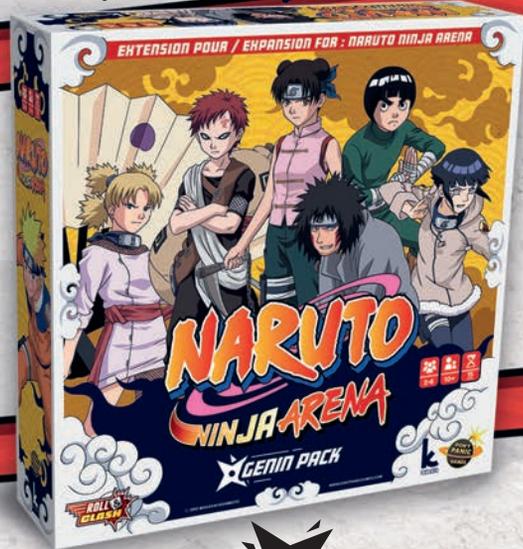
ÉGALEMENT DISPONIBLES:

NARUTO NINJA ARENA



★ GENIN PACK

L'EXTENSION AVEC
6 NOUVEAUX PERSONNAGES



★ SENSEI PACK

LES MAÎTRES ENTRENT
DANS L'ARÈNE !



CES JEUX SONT COMPATIBLES AVEC VOTRE JEU
NARUTO SHIPPUDEN NINJA ARENA !