

EXTENSION POUR : NARUTO NINJA ARENA



WWW.DONTPANICGAMES.COM

© 2002 MASASHI KISHIMOTO

NARUTO

VINJA ARENA

SENSEI PACK

SHONEN JUMP

Pendant que les apprentis ninjas s'activent dans les Épreuves de Chūnin, les sensei, ces combattants accomplis, observent en coulisse.

Bientôt, l'envie de se mesurer aux élèves les plus prometteurs, ou même de se tester entre eux, devient irrésistible !

Grâce à cette extension, découvrez les capacités ravageuses de 6 puissants sensei de l'univers de *Naruto*. Déclenchez de nouvelles attaques, des Techniques inédites et activez de redoutables Pouvoirs !

PRÉSENTATION

Naruto : Ninja Arena – Sensei Pack vous propose 6 nouveaux personnages. Ils fonctionnent selon les mêmes règles que celles présentées dans le jeu de base.

CONTENU

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

- 6 plateaux Ninja double face
- 6 tuiles Pouvoir double face (une pour chaque ninja)
- 1 jeton Morsure
- 2 jetons Serpent
- 1 jeton Pièce de Gai

POUVOIRS DE TSUNADE



CHOC DU CERISIER

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



PAUME CURATIVE

Distribuez 2 pions de dégâts à un joueur ET enlevez 3 pions de dégâts parmi ceux devant votre plateau.



PERTURBATION DES IMPULSIONS DU CORPS

Lors de la prochaine activation de pouvoir, distribuez 5 pions de dégâts au joueur ayant frappé la tuile Uzumaki juste avant vous.

POUVOIRS DE JIRAYA

ORBETOURBILLONNANT

Distribuez des pions de dégâts à un joueur en fonction du chiffre indiqué à côté de votre niveau de blessure actuelle.

INVOCATION - DESTRUCTION

DES ÉCHOPPES

Distribuez 2 pions de dégâts à tous les autres joueurs ET répartissez 3 pions de dégâts parmi les autres joueurs.

GARDIEN D'AIGUILLES

Vous bénéficiez d'une Technique spéciale : distribuez 1 pion de dégâts à un joueur ET enlevez 3 pions de dégâts parmi ceux devant votre plateau.



9⁴



POUVOIRS D'OROCHIMARU

SPÉCIFICITÉ D'OROCHIMARU:

Quand Orochimaru se relève d'un K.O., il redémarre sur la première case de blessures.

POIGNE DU SERPENT SPECTRAL

Si vous n'avez pas obtenu de ni de , distribuez 2 pions de dégâts à un joueur ainsi qu'un jeton Serpent s'il n'est pas déjà attribué (voir page suivante).

MARQUE MAUDITE

Distribuez 3 pions de dégâts à un joueur ainsi que le jeton Morsure s'il n'est pas déjà attribué (voir page suivante).

PERMUTATION

À chaque Technique que vous réussissez, enlevez 1 pion de dégâts parmi ceux devant votre plateau.



JETONS SERPENT :

Un joueur qui reçoit un jeton Serpent doit immédiatement placer un de ses dés sur ce jeton. Pour récupérer ce dé et pouvoir s'en servir à nouveau, il doit se débarrasser du jeton Serpent en obtenant un résultat lors d'un lancer. Rendez alors le jeton Serpent à Orochimaru.



JETON MORSURE :

Lors de la résolution des blessures, le joueur qui possède le jeton Morsure est considéré comme ayant 3 pions de dégâts ♦ de plus. Néanmoins, ces pions, et donc ce jeton, ne sont pas défaussés. Il ne pourra s'en débarrasser qu'en obtenant 3 ☺ avec ses dés. Rendez alors le jeton Morsure à Orochimaru.



POUVOIRS DE KAKASHI



SHARINGAN

Distribuez 1 pion de dégâts à tous les joueurs. Ils doivent former une tour avec tous les dés qu'il n'ont pas encore attribués avant de pouvoir les relancer.

L'ÉCLAIR POURFENDEUR

Distribuez à un joueur 2 pions de dégâts par utilisé lors de cette technique.

ART DES PUPILLES

Prenez au hasard la tuile Pouvoir d'un personnage non utilisé lors de cette partie et placez-la, face active, sur votre tuile Pouvoir. Vous bénéficiez de ses effets jusqu'à ce que vous perdiez votre Pouvoir (dans ce cas, replacez la dans la boîte).



POUVOIRS DE GAI

GRANDE TORNADE DE KONOHA

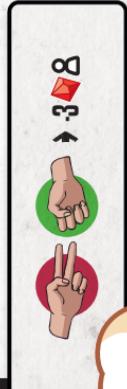
Lancez le jeton Pièce de Gai. S'il retombe sur la face distribuez 4 pions de dégâts à un joueur et ajoutez 1 pion de dégâts devant votre plateau. S'il retombe sur la face distribuez 2 pions de dégâts à tous les autres joueurs.

IRRUPTION FRACASSANTE

Tapez sur la tuile Uzumaki . C'est une feinte : les autres joueurs qui tapent prennent 3 pions de dégâts .

PIERRE-FEUILLE-CISEAUX

Quand un joueur vous distribue des pions de dégâts , jouez une manche de Pierre-Feuille-Ciseaux contre lui. Si vous gagnez, enlevez 3 pions de dégâts parmi ceux devant votre plateau.



POUVOIRS DE HOKAGE LE TROISIÈME

DOTON : COULEÉE DE BOUE

Distribuez 3 pions de dégâts  à un joueur.
Il doit relancer un dé de son choix placé sur une Technique ou un Pouvoir.

KATON : ENBRASSEMENT

INFERNAL DU DRAGON

Distribuez 5 pions de dégâts  à un joueur OU distribuez 2 pions de dégâts  au joueur qui a son pouvoir actif puis désactivez son pouvoir.



3 




5 







EMPRISONNEMENT DES MORTS

Lors de la distribution des blessures, vous ne pouvez pas prendre plus d'une blessure.
Défaussez ensuite tous vos pions de dégâts .



MAX!



RÈGLES ALTERNATIVES

POUR LES PROS : Criez le nom de votre Technique quand celle-ci est réalisée avant d'en appliquer les effets !

POUR LES SUPER-PROS : Appliquez la règle précédente en reproduisant la gestuelle de la Technique !

Un jeu de la team KAE DAMA

(Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière)



Édité par DON'T PANIC GAMES

Président : Cédric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Ghislain Masson

Conception graphique : Vincent Diez, Apolline Cartier

Traduction : Ghislain Masson

Correction : Nicolas Lion, Philippe Vallotti

Fabrication : Nicolas Aubry (SYNTERGY)
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com

★ GENIN PACK

ÉGALEMENT
DISPONIBLE :
DE NOUVEAUX PERSONNAGES
POUR JOUER JUSQU'À 6 JOUEURS !



© 2002 MASASHI KISHIMOTO