

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



The background of the cover features a collage of characters from the Naruto Shippuden anime. In the center, a large, glowing orange and yellow flame-like shape contains the face of Naruto Uzumaki with his signature whisker marks and a headband. To the left, characters like Tsunade, the Third Hokage, and Gaara are visible. To the right, characters like Sasuke, Sakura, and Kakashi are shown. The overall color palette is dominated by the bright orange and yellow of the central flame, with various colors from the characters' clothing and the background sky (pink and purple) adding to the visual richness.

NARUTO SHIPPUDEN

COMBATS DE NINJAS

RÈGLES DU JEU

PRÉSENTATION DU JEU :

Le monde des Ninjas court un grand danger : la terrible organisation Akatsuki cherche, par tous les moyens, à récupérer les 9 démons à queues pour contrôler le monde.

Lors d'une partie, choisissez votre camp entre l'Akatsuki et l'Alliance Shinobi et entamez les combats entre ninjas !

Lequel incarnerez-vous ?

La partie se déroule en 2 temps, faites les Missions 1 à 20 entre le Tour 1 et 4 puis affrontez les plus puissants Ninjas de Naruto Shippuden lors de la Grande Guerre à partir du Tour 5.

SOMMAIRE :

I. But du jeu	P2
II. Mode de jeu	P2
III. Contenu du jeu	P3
IV. Présentation des cartes	P3-P5
1. Les cartes Mission	P3
2. Les cartes Ordre de Mission	P4
3. Les grandes cartes Ninja	P4
4. Les cartes Technique (Jutsu)	P5
5. Les cartes Renfort	P5
V. Mise en place du jeu	P6
1. Organisation d'une partie selon le nombre de joueurs	P7
VI. Déroulement d'une partie	P8
1. Déroulement d'un combat	P8
• Explication détaillée d'un combat	P8
• Partie à 2 joueurs en 9 Tours	P9
• Combats à 2 Ninjas contre 1	P10
• Règles d'or des combats	P10
• Exemple d'une partie entière à 2 joueurs	P10
• Exemple détaillé d'un combat en 3 Round ..	P10-13
VII. Histoire des Missions.....	P14-15
VIII. Liste des Ninjas et effets des cartes Technique	P16

I. BUT DU JEU

Gagnez le plus grand nombre de **points d'expérience (XP)** par camp et remportez la partie selon le mode choisi : **(Histoire ou Hokage).**

Un seul camp pourra remporter la victoire en fin de partie.

Il existe **3 moyens pour obtenir des points d'expérience** quel que soit le mode de jeu choisi :

- 1• *Vaincre un Ninja et remporter les points d'expérience indiqués sur sa Grande Carte Ninja.*
- 2• *Accomplir votre Mission en gagnant le combat lors de votre Tour et prenez les points indiqués sur la carte Mission.*
- 3• *Réunir les conditions de votre Ordre de Mission en fin de combat et obtenir des points d'expérience supplémentaires.*

II. MODE DE JEU

• Mode Histoire (2 à 6 joueurs – 45 à 90 minutes)

La partie se termine à la **fin du Tour 9**. Le camp qui obtient le plus de points d'expérience (XP) remporte le jeu. Il n'y a qu'un seul combat par tour et par camp, soit 9 combats en tout dans une partie, quel que soit le nombre de joueurs.

• Mode Hokage (2 à 6 joueurs – 20 à 60 minutes)

La partie se termine en fin de tour lorsqu'un camp obtient le nombre de Points d'Expérience fixé en début de partie **(30, 40 ou 50 points).**

Le camp du joueur qui atteint le **nombre de Points d'Expérience décidé en début de partie**, remporte la partie même s'il n'est pas allé jusqu'à la fin du Tour 9.

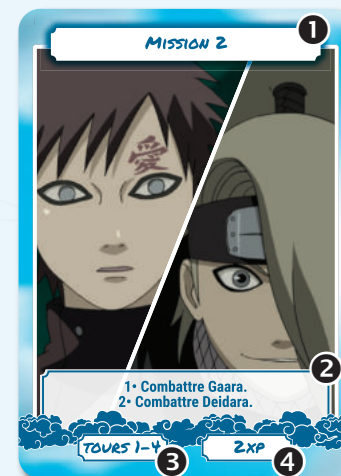
- 30 points d'expérience (durée de jeu 20 – 45 minutes)
- 40 points d'expérience (durée de jeu 30 – 90 minutes)
- 50 points d'expérience (durée de jeu 60 – 120 minutes)

III. CONTENU DU JEU

- 30 cartes Mission • 20 cartes Ordre de Mission • 26 grandes cartes Ninjas
- 410 cartes Technique (Jutsu) • 30 cartes Renfort.

IV. PRÉSENTATION DES CARTES

1. LES CARTES MISSION



① Numéro de la Mission.

② Ninja à combattre selon votre camp.

③ Tour du jeu.

④ Points d'expérience (XP) à gagner en cas de victoire lors du combat.

Les cartes Missions indiquent le Ninja à affronter lors de votre tour selon votre camp (1- **Alliance Shinobi** ; 2- **Akatsuki**), une fois le tour terminé, remettez la carte en bas de sa pile.

Les Missions 1 à 10 vous permettent de revivre le premier tiers de l'histoire : du retour de Naruto au village de Konoha avec Jiraya jusqu'au combat de Sasuke contre Orochimaru.

Les Missions de 11 à 20 vous permettent de revivre le second tiers de l'histoire du départ de Sasuke du repaire d'Orochimaru jusqu'au conseil des cinq Kage.

Les Missions de 21 à 30 vous permettent de revivre le dernier tiers de l'histoire soit toute la Grande Guerre.

Une seule carte Mission est tirée par tour donc Il n'y a **qu'un seul combat par tour** quel que soit le nombre de joueur.

Le Ninja qui remporte le combat gagne les points de la Mission.

Le joueur **qui fait son tour** choisit le Ninja qu'il veut faire combattre (Condition ci-après).

Uniquement lors de votre tour :

- Si vous faites partie de **l'Alliance Shinobi**
 - **Tour 1 à 8** : Vous pouvez choisir le Ninja indiqué sur la carte Mission tirée ou un autre Ninja de votre camp.
 - **À partir du Tour 9** : Prenez le Ninja indiqué sur la carte.
- Si vous faites partie de **l'Akatsuki**
 - **Tour 1 à 4** : Vous pouvez choisir le Ninja indiqué sur la carte Mission tirée ou un autre Ninja de votre camp.
 - **À partir du Tour 5** : Prenez le Ninja indiqué sur la carte.

Attention ! Certains Ninjas ne peuvent pas être joués à n'importe quel tour, vérifiez au dos de sa Grande carte Ninja à quel tour vous pouvez l'utiliser (voir la liste page 16).

Le gagnant du combat prend 1 à 7 Points d'Expérience (XP) selon la difficulté de la Mission et du combat à mener.

Exemple : Au Tour 1 le joueur 1 pioche la carte Mission 2 Gaara Vs Deidara.

• Si le joueur fait partie du camp de **l'Alliance Shinobi**, il peut choisir Gaara ou un autre Ninja de son camp et devra affronter Deidara ou un autre Ninja choisit par l'Akatsuki.

• Si le joueur fait partie du camp de **l'Akatsuki**, il peut choisir Deidara ou un autre Ninja de son camp et devra affronter Gaara ou un autre ninja choisi par l'alliance Shinobi.

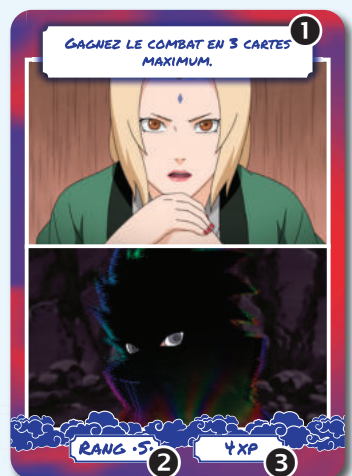
• **En cas de victoire** lors du combat : gagnez les XP du Ninja vaincu, les XP de la Mission réalisée lors de votre tour et les points XP de votre Ordre de Mission **si vous avez réuni les conditions en fin de combat.**

• **En cas d'égalité**, personne ne prend de point (ni de la Mission, ni du Ninja adverse, ni de l'ordre de Mission).

• **En cas de défaite** lors du combat, le joueur victorieux prend les points de la Mission + ceux de votre Ninja vaincu + les points d'expérience de son ordre de Mission **si les conditions sont réunies.**

Voir page 7 « Organisation des Tours selon le nombre de joueurs » si vous jouez à plus de 2 joueurs.

2. LES CARTES ORDRE DE MISSION



❶ Condition obligatoire pour accomplir votre ordre de Mission et gagner les points d'expérience de la carte.

❷ Rang de la Mission :

- Rang D ou C = 1 point d'expérience
- Rang B = 2 points
- Rang A = 3 points
- Rang S = 4 points

❸ Points d'Expérience à gagner.

Il s'agit d'une Mission secrète donnée en début de partie par un supérieur de votre camp pour remporter plus de Points d'Expérience par tour uniquement si vous gagnez le combat.

Accomplissez vos ordres de Mission selon ce qui est indiqué en haut de la carte ❶ et gagnez de 1 à 4 Points d'Expérience selon le rang d'importance et le danger de l'ordre de Mission.

Vous commencez la partie avec **3 cartes** Ordre de Mission mais vous en **obtenez une 4e** au début de la Grande Guerre (Tour 5).

Exemple :

La carte « Gagnez le combat en 3 cartes maximum. » signifie qu'il faut **gagner le combat** en 1 Round maximum (1 combat = 1, 2 ou 3 Rounds maximum et chacun des 3 rounds se composent de 3 cartes à jouer pour chacun des 2 joueurs, le round se termine lorsqu'un Ninja n'a plus de PV), vous obtenez ainsi les XP de votre carte Ordre de Mission

RÈGLES D'OR

- Pour accomplir un ordre de Mission, vous devez impérativement remporter le combat et remplir la condition de l'ordre de Mission.
- Remettez la carte utilisée en dessous de sa pile « Ordre de Mission ».
- Lorsqu'une carte vous permet d'utiliser la **moitié** de vos PV ou Chakras, prenez le résultat **arrondi à la valeur supérieure**. Exemple : Deidara a 45 PV, pour réaliser l'ordre de mission, il devra perdre maximum 22 PV. S'il en perd 23 pendant le combat, il ne pourra pas remplir les conditions de son ordre de mission.

3. LES GRANDES CARTES NINJA



❶ Nombre de Chakras à utiliser par Round lors d'un combat.

❷ Certains Ninjas (Naruto, Killer Bee et Gaara) possèdent un second Chakra (celui de leur démon à queues). Ils peuvent l'utiliser en plus de leur Chakra 1 lors de chaque round de 3 cartes.

Vous ne pouvez pas utiliser plus de Chakras avec vos 3 cartes Technique que ceux indiqués sur la carte de votre Ninja (sauf utilisation de carte Renfort ou non utilisation de tous vos Chakras lors du round précédent).

Si vous n'avez plus de Chakra pour jouer votre 3e carte, vous prenez les dégâts de l'attaque adverse s'il s'agit d'une attaque.

❸ Nombre de Points de vie (PV) de votre Ninja.

Quand un Ninja n'a plus de PV à la fin du Round 1, il perd le combat. Faites un Round 2 puis un Round 3 tant que votre Ninja ou celui de l'adversaire a encore des PV.

❹ Nom du Ninja et cartes Technique associées.

Prenez seulement les cartes Technique correspondant au deck du Ninja utilisé pour le combat.

❺ Nombre de points d'expérience que votre adversaire peut récupérer s'il vous bat.

❻ Il est indiqué à l'arrière de la grande carte Ninja, à quel tour vous pouvez jouer le Ninja.

❼ Certains Ninjas ne peuvent être joués que durant la Grande Guerre et à des tours précis.

(voir Classement des Ninjas Page 16)

4. LES CARTES TECHNIQUE (JUTSU)

Il en existe plus de 400, correspondant au 26 grandes cartes Ninjas disponibles dans le jeu.

Chaque Ninja a son propre Deck de 15 à 18 cartes Technique.

Naruto, Sasuke, Obito et Madara ont des cartes Deck 2 qui s'additionnent aux cartes Deck 1 à partir du Tour 7.

À partir du Tour 7, pour Naruto, Sasuke, Obito et Madara vous utilisez seulement leurs Chakras et PV inscrits sur leurs grandes cartes Deck 2.

Exemple : Naruto aura 25 Chakras et 85 PV au Tour 7.

Prenez toutes les cartes Technique de votre Ninja lors de chaque combat. Pour le Round 1, piochez-en 6 par Ninja et placez-en 3 devant vous. Piochez-en 3 de plus pour le Round 2 et 3 autres pour le Round 3 (si vous ou votre ennemi avez encore des PV). Dans ce cas, vous utiliserez 9 cartes maximum lors d'un combat long (3 Rounds de 3 cartes). Défaussez en fin de Round les 3 cartes jouées lors du Round.



❶ Nom de l'attaque.

❷ Certaines techniques infligent des dégâts à votre propre Ninja lorsqu'elles sont utilisées. Retirer les PV à la fin de l'attaque.

❸ Nombre de **Chakras** nécessaire pour jouer la carte.

❹ Nombre de **Dégâts** que le Ninja adverse va recevoir si son attaque est moins puissante que la vôtre.

❺ **Effet** de la carte qui peut se combiner avec la carte suivante. (voir résumé des effets Page 16).

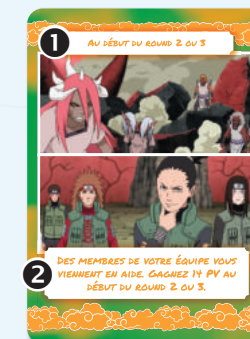
Attention : L'effet de la carte placé en 3e position lors d'un Round fonctionne uniquement sur la carte 3 de ce round. L'effet ne continue pas sur la 1er carte du Round suivant. Ne jouez donc pas de carte avec un effet "Enchaînement" sur votre 3e carte d'un round car elle ne sera pas prise en compte sur la carte suivante.

5. LES CARTES RENFORT

Ce sont vos cartes bonus à utiliser lors d'un combat.

Chaque joueur en pioche une seule au début de chaque combat.

- Vous pouvez les conserver et en jouer plusieurs lors de chaque Round si les conditions le permettent ❶.
- À partir du Tour 6 piochez 2 cartes Renfort par combat.
- Ces cartes sont à usage unique, remettez-les en bas de leur pile une fois utilisées.
- Certaines cartes vous permettent de faire un combat à 2 contre 1. (voir combat à 2 contre 1 page 10)



❶ Moment où vous pouvez jouer la carte.

❷ Effet de la carte, à appliquer pendant le combat.

RÉSUMÉ D'UN COMBAT DE NINJA

Chaque Round est composé de 3 cartes technique. Chaque combat se déroule en 1, 2 ou 3 Rounds maximum. Au Round 1, chaque joueur prend **6 cartes** de sa pile de carte Technique.

Après 1 minute maximum de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes qu'il place face cachée face aux 3 cartes adverses et dans le même ordre ! (carte 1 face à la carte 1 adverse, carte 2 vs carte 2 et carte 3 vs carte 3).

Chaque joueur retourne sa carte **en même temps**. Le joueur ayant l'attaque la plus puissante, fait perdre les dégâts de son attaque directement à son adversaire. Prenez bien en compte l'effet de la carte jouée et créez des combos hyper puissants. (voir Déroulement d'un combat page 8-9).

Si à la fin du Round 1 les 2 Ninjas ont toujours des points de vie, faites un Round 2.

Défaussez les cartes jouées et piochez 3 nouvelles cartes que vous ajoutez à celles non utilisées du round 1 pour faire le Round 2, vous devez avoir **6 cartes en main au début de chaque Round**.

Faites pareil à la fin du Round 2 et un ultime Round 3 si vous ou votre ennemi a encore des PV.

V. MISE EN PLACE DU JEU

Chaque Ninja détient entre 15 et 18 cartes Technique.

Séparez chacune des grandes cartes Ninja entre les vertes et les rouges selon votre camp.

Placez sur chaque grande carte Ninja les cartes Technique correspondant à son Deck.

Mettez de côté les grandes cartes Ninja : **Kabuto, Obito Deck 1+2, Madara Deck 1+2, Jûbi, Kaguya, Naruto Deck 2 et Sasuke Deck 2** que vous prendrez au Tour 5 (Grande Guerre Ninja). (Voir page 16).

Chaque joueur reçoit **3 cartes Ordre de Mission en début de partie quel que soit le nombre de joueurs, piochez en une 4e au début du tour 5.**

Au début de chaque combat, les 2 joueurs piochent **1 carte Renfort.**

Dès le **Tour 6, les joueurs piochent 2 cartes Renfort** par combat au lieu d'une.

Faites **6 tas** avec les cartes Mission (1 tas avec les cartes bleues où est indiqué au dos « **Tour 1 à 4** », un autre tas avec les cartes oranges Grande Guerre où est indiqué au dos « **Tour 5** » ainsi de suite jusqu'au **6e tas** où est indiqué au dos « **Tour 9** »).

Camp 1- Alliance Shinobi



Camp 2- Akatsuki



Cartes à mettre de côté jusqu'au Tour 5

Cartes à mettre de côté jusqu'au Tour 5

Pioche des cartes Mission



Autres pioches



I. ORGANISATION D'UNE PARTIE SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

Qui commence ?

Le joueur qui commence la partie (joueur 1) est le dernier à avoir regardé un épisode ou lu un manga de Naruto Shippuden.

Il choisit son camp entre **l'Akatsuki** ou **l'Alliance Shinobi**.

• Mode Histoire :

• Pour une partie à 2 joueurs en 9 tours

Les joueurs 1 et 2 font un seul combat à chaque tour.

• Pour une partie à 3 joueurs en 9 tours

Le 1er joueur choisit son camp et décide s'il joue seul ou à 2 dans son camp..

Les 2 joueurs du même camp font un combat tous les 2 tours.

• Pour une partie à 4 joueurs en 9 tours

Déterminez qui seront les 1ers et 2nds joueurs de chaque camp et alternez à chaque tour les joueurs de chaque camp :

Tour	Alliance Shinobi (AS)	VS	Akatsuki (AK)
1	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 1
2	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 2
3	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 2
4	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 1
5	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 1
6	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 2
7	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 2
8	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 1
9	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 1

• Pour une partie à 5 joueurs en 9 tours

Procédez comme suit :

Tour	Alliance Shinobi (AS)	VS	Akatsuki (AK)
1	Joueur (AS) 3	VS	Joueur (AK) 1
2	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 2
3	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 1
4	Joueur (AS) 3	VS	Joueur (AK) 2
5	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 1
6	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 2
7	Joueur (AS) 3	VS	Joueur (AK) 1
8	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 2
9	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 1

• Pour une partie à 6 joueurs en 9 tours

Tour	Alliance Shinobi (AS)	VS	Akatsuki (AK)
1	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 1
2	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 2
3	Joueur (AS) 3	VS	Joueur (AK) 3
4	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 3
5	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 1
6	Joueur (AS) 3	VS	Joueur (AK) 2
7	Joueur (AS) 1	VS	Joueur (AK) 2
8	Joueur (AS) 2	VS	Joueur (AK) 3
9	Joueur (AS) 3	VS	Joueur (AK) 1

• Mode Hokage :

La répartition des joueurs se fait comme pour le mode Histoire.

La partie se termine en fin de tour lorsqu'un camp obtient le nombre de Points d'Expérience fixé en début de partie (**30, 40 ou 50 points**).

Le camp du joueur qui atteint le **nombre de Points d'Expérience décidé en début de partie**, gagne même s'il n'est pas allé jusqu'à la fin du Tour 9.

Si aucun joueur n'a atteint le nombre de points fixé en début de partie à la fin du 9ème tour, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Qui gagne en fin de partie :

À la fin, quel que soit le nombre de joueurs et le mode de jeu, le camp qui obtient le plus grand nombre de Points d'Expérience remporte la partie.

VI. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Choisissez le mode de jeu que vous souhaitez pour toute la partie, selon le temps ou la condition de victoire.

• Mode Histoire (2 à 6 joueurs – 45 à 90 minutes)

La partie se termine à la **fin du Tour 9**. Le camp qui a le plus de Points d'Expérience (XP) gagne. Il n'y a qu'un seul combat par tour et par camp, soit 9 combats en tout dans une partie quel que soit le nombre de joueurs.

• Mode Hokage (2 à 6 joueurs – 20 à 60 minutes)

La partie se termine en fin de tour lorsqu'un camp obtient le nombre de Points d'Expérience fixé en début de partie (**30, 40 ou 50 points**).

Le camp du joueur qui atteint le **nombre de Points d'Expérience décidé en début de partie**, gagne même s'il n'est pas allé jusqu'à la fin du Tour 9 et quel que soit le nombre de joueurs.

La partie se déroule en 2 temps :

1- Avant la Grande Guerre

Lors des Tours 1 à 4, faites les Missions des cartes bleues où est indiqué au dos « **Tour 1 à 4** ».

Quel que soit le nombre de joueurs, faites un seul combat par tour et ne retournez qu'une seule carte Mission par tour.

Un combat peut se terminer en 1, 2 ou 3 Rounds maximum.

Le Tour 1 se termine à la fin du 1er combat, le Tour 2, à la fin du 2e combat, le 3e Tour à la fin du 3e combat et le Tour 4 à la fin du 4e combat.

2- La Grande Guerre

Lors des Tours 5 à 9, faites les Missions des cartes oranges. Au dos de ces cartes est indiqué de quel tour il s'agit. Prenez la carte Mission correspondante au tour que vous jouez.

Au Tour 9, quel que soit votre camp, faites le combat final entre Naruto (Deck 2) et Sasuke (Deck 2).

• Comptage des points obtenus à chaque tour de jeu

Quel que soit le mode de jeu, le nombre de joueurs ou le tour de jeu :

- **Seul le gagnant du combat** prend les Points d'Expérience (XP) du Ninja vaincu.

- Il prend aussi les XP de la carte Mission du Tour.

- Le joueur qui a remporté le combat peut valider une ou plusieurs cartes Ordre de Mission si les conditions sont réunies.

I. DÉROULEMENT D'UN COMBAT

• Partie à 2 joueurs en 9 Tours

Après avoir fait la mise en place du jeu (page 6) et désigné les camps selon le nombre de joueurs (page 7).

Le Tour 1 commence, le joueur 1 qui joue l'Alliance Shinobi retourne une carte Mission, elle indique le Ninja du camp adverse qu'il doit affronter.

◀ Du Tours 1 à 4 ▶

Avant le combat, chaque joueur prend **15 cartes Technique** du Ninja qu'il a choisi pour faire le combat. Chaque joueur mélange son tas de carte Technique et **il en pioche 6** pour faire son Round 1.

Chaque joueur doit prendre le nombre de **jetons PV et Chakras** indiqués sur sa grande carte Ninja.

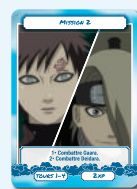
Au début du Round 1, prenez le nombre de jetons Chakras indiqué sur votre grande carte Ninja (À utiliser lors du Round 1).

Au début du round 2, conservez vos Chakras non utilisés lors du round 1 et récupérez en plus tous les Chakras indiqués sur votre grande carte Ninja (À utiliser lors du Round 2).

Au début du round 3, conservez vos Chakras non utilisés lors du round 1 et 2 et récupérez en plus tous les Chakras indiqués sur votre grande carte Ninja (À utiliser lors du Round 3).

Chaque joueur pioche **1 carte Renfort** pour l'aider lors du combat.

À partir du Tour 6, chaque joueur reçoit 2 cartes Renfort.



Exemple : Le joueur 1 a pioché la carte **Mission 2 « Gaara Vs Deidara »**. Sachant qu'il fait partie du camp de l'**Alliance Shinobi**, il peut choisir Gaara ou un autre Ninja de son camp et devra affronter un Ninja du camp de l'Akatsuki. Il décide de faire combattre Gaara.

• Explication détaillée d'un combat

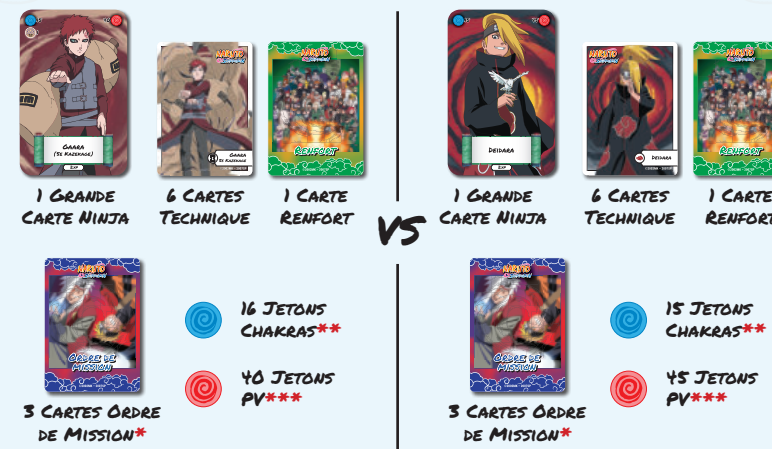
Le combat se déroule en 3 Rounds maximum.

Au Round 1 chaque joueur place ses 3 cartes Technique en face des 3 cartes adverses dans le même ordre.

Résolution 1 : chaque joueur retourne sa carte N°1 en même temps. L'attaque la plus puissante inflige ses dégâts au Ninja adverse, le gagnant ne subit pas de dégâts. Par contre, l'effet des 2 cartes N°1 sont toujours à prendre en compte, même pour le perdant (*voir P.16 la liste des effets*). Résolution 2 : idem pour les cartes N°2. Résolution 3 : idem pour les cartes N°3.

Si aucun des Ninjas n'a été éliminé, faites un second Round puis un 3e s'il reste des PV aux 2 Ninjas.

Main de chaque joueur :



**Cartes reçues en début de partie.*

***Chakras à utiliser par round de 3 cartes maximum, défaussez les jetons utilisés après avoir fait la résolution de chaque carte Technique.*

****Les PV du Ninja sont pour tout le combat.*

Après 1 minute maximum de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes Technique parmi les 6 qu'il a en main et les place face cachée devant les 3 cartes adverses.

• Les effets des cartes 1, 2 et 3 peuvent se combiner entre elles, choisissez-les bien lors de chaque round.

• Par round de 3 cartes, le Ninja ne peut utiliser plus de chakras que ceux indiqués sur sa grande carte Ninja. Jiraya par exemple, a 19 chakras par round, ses 3 cartes technique jouées ne peuvent dépasser les 19 chakras sauf si le joueur utilise une carte Renfort permettant d'obtenir du Chakra supplémentaire lors d'un round ou s'il lui reste des Chakras non utilisés lors des round 1 et 2.

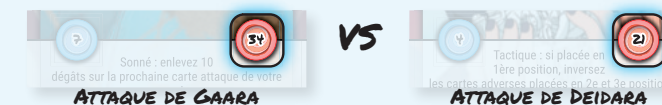
Round 1 :

Au début du combat les joueurs décident du sens de dévoilement des cartes. Chaque joueur retourne sa carte 1 **en même temps que le joueur adverse et résout le combat.**



Le combat se déroule en 3 Rounds de 3 cartes maximum. Il y aura donc au maximum 18 techniques jouées si le combat se termine à la fin du Round 3.

Le joueur qui a l'attaque la plus puissante fait perdre les dégâts inscrits sur sa carte directement à son adversaire, sauf si celui-ci esquive ou contre-attaque (*voir combat Itachi Vs Sasuke P11-13*).



Ici, Gaara inflige 34 dégâts à Deidara qui lui reste : 45-34= 11 PV jusqu'à la fin du combat.

Dès qu'un joueur n'a plus de PV, le combat est terminé.

Si à la fin du Round 1 les 2 Ninjas ont toujours des PV, faites un Round 2 puis un Round 3 si les 2 joueurs ont encore des PV.

Round 2 et 3 :

Défaussez les cartes jouées et piochez 3 nouvelles cartes, vous devez avoir **6 cartes en main au début de chaque Round**.

Prenez à nouveau le nombre de jetons Chakra de votre Ninja que **vous pouvez cumuler aux Chakras non utilisés** lors du Round précédent.

Il est important de bien prendre le temps de regarder les effets de chacune des 6 cartes et de choisir les 3 cartes Technique de son Ninja qui vont parfaitement se combiner entre elles pour faire des attaques surpuissantes et éliminer le Ninja adverse.

Rappel : L'effet de la carte placé en 3e position ne fonctionne pas pour la carte placé au round suivant. Par exemple, si vous placez en 3e position une carte avec l'effet "Enchaînement", la carte suivante n'augmente pas les dégâts sur une carte attaque.

Le gagnant remporte les XP du Ninja vaincu + les XP de la carte Mission piochée en début de tour + les XP de la carte Ordre de Mission si les conditions sont réunies.

Le Ninja vaincu sort de la partie.

Le tour suivant peut démarrer, un des 2 joueurs pioche à nouveau une carte Mission et un second combat démarre au tour suivant, idem pour les Tours 3 et 4.

◀ À partir du Tour 5 ▶

La Grande Guerre démarre ! Prenez les cartes Ninja mises de côté lors de la première phase de mise en place (**Kabuto, Obito Deck 1+2, Madara Deck 1+2, Jûbi, Kaguya, Naruto Deck 2 et Sasuke Deck 2**).

Prenez également les Ninjas éliminés lors des Tours 1 à 4.

Réalisez les Missions de la Grande Guerre en piochant les cartes dans l'ordre des tours. Commencez par les 5 cartes « **Tour 5** » puis la carte « **Tour 6** » ainsi de suite jusqu'à la carte « **Tour 9** ». Lors de chaque tour, faites les combats comme détaillés précédemment.

• Combats à 2 Ninjas contre 1

Pendant ces tours, vous allez faire des combats à **2 Ninjas contre 1**.

Avant le combat, chaque joueur prend **15 cartes Technique** de chaque Ninja et les mélange séparément.

Le joueur 1 qui a 2 Ninjas pioche **6 cartes Technique de son Ninja principal et 3 autres cartes Technique de son Ninja secondaire**. Il aura donc en main **9 cartes Technique et 2 cartes Renfort**.

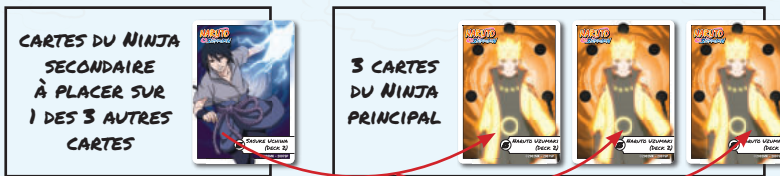
Le joueur 2 (Akatsuki) aura 1 seul Ninja avec **6 cartes Technique**.

Seulement au début du tour 5, chaque joueur pioche une 4e et dernière carte ordre de Mission.

Les joueurs prennent le nombre de **jetons PV et Chakras** indiqués sur leur Ninja principal, **le joueur 1 ajoute 5 PV et 5 Chakras** à ses jetons quel que soit le 2e Ninja.

Par exemple s'il choisit Naruto (Deck 2) pour Ninja principal et Sasuke (Deck 2) en tant que Ninja secondaire, il aura 25+5 Chakras par Round et 85+5 PV pour tout le combat.

Après 1 minute de réflexion, le joueur 1 choisit 3 cartes Technique de son Ninja principal parmi celles qu'il a en main et les place face cachée devant les 3 cartes adverses puis il place 1 carte Technique de son Ninja secondaire sur une de ses trois cartes déjà en place.



Vous ne pourrez utiliser qu'une seule fois par Round la carte Technique de votre Ninja secondaire qui vient s'additionner à la carte Technique de votre Ninja principal.

Les 2 effets des cartes s'appliquent. Si ce sont **2 cartes Attaque** : **additionnez les 2 valeurs** de l'attaque pour faire une attaque combinée surpuissante mais qui peut être simplement esquivée par l'adversaire avec une seule carte contre ou esquive.

Dès qu'un joueur n'a plus de PV le combat est terminé.

Le gagnant remporte les XP des Ninjas vaincus + les XP de la carte Mission piochée en début de tour + les XP de la carte Ordre de Mission uniquement si les conditions sont réunies. Par exemple si vous jouez avec Naruto et Sasuke (Deck2) et que votre adversaire vous bat, il gagne les XP de Naruto + 5 XP de Sasuke.

Si à la fin du Round 1 les 2 joueurs ont toujours des PV, faites un Round 2 puis un Round 3 si vous avez encore des PV.

Au Round 2 et 3 : Défaussez les cartes jouées, **le joueur 1 pioche 3 nouvelles cartes du Ninja principal et 3 autres du Ninja secondaire**. **Le joueur adverse ne pioche que 3 cartes.**

Prenez à nouveau le nombre de jeton Chakra de vos Ninjas que **vous pouvez cumuler aux Chakras non utilisés** lors du Round précédent.

RÈGLES D'OR

• *Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Renfort lors de chaque Round si besoin.*

• *Tour 1 à 4 le Ninja qui perd le combat est éliminé, il ne pourra revenir qu'à partir du Tour 5.*

• *Tour 6 à 7 le Ninja qui perd le combat est éliminé, il ne pourra revenir qu'à partir du Tour 9 si c'est Naruto ou Sasuke.*

• *Un Ninja ne peut être utilisé que si les tours indiqués au dos de la grande carte correspondent. Par exemple : Jiraya ne peut pas être joué pendant la grande Guerre. Jûbi, Kabuto, Obito, Madara et Kaguya ou Sasuke deck 2 et Naruto deck 2 ne peuvent pas être joués avant la Grande Guerre du tour 5 (voir liste P16).*

• *Il y a égalité lors du combat si il reste des PV aux 2 Ninjas à la fin du Round 3, dans ce cas aucun joueur ne prend de point de la carte Mission, ni de l'Ordre de Mission ni du Ninja adverse.*

• *Si les attaques sont de même valeur, rien ne se passe.*

• *Si vous n'avez pas assez de Chakras pour jouer votre 3e carte pendant un combat, vous prenez automatiquement les dégâts de l'attaque adverse.*

• Exemple d'une partie entière à 2 joueurs

Faites la mise en place du jeu (page 6)

Tour 1 : Au début du tour 1, le premier joueur choisit son camp Akatsuki et le second joueur l'Alliance Shinobi.

Ils choisissent leur mode de jeu et décident de faire le Mode Hokage, le premier qui obtient plus de 30 points d'expérience remporte la partie.

Le joueur 1 retourne une carte Mission, Il n'y a qu'un seul combat et une seule Mission par tour.

Il retourne la Mission 13 Jiraya contre Nagato qui est une Mission à 4 points d'expérience.

Chaque camp peut choisir lors du tour 1 à 4 de jouer un autre Ninja de son camp pour faire le combat mais les 2 joueurs décident de garder les 2 Ninjas de la carte Mission. Chaque joueur prend alors 15 cartes Technique de sa pile de carte (Jiraya pour le camp

Alliance Shinobi et le joueur 1 du camp Akatsuki prend 15 cartes au choix du deck de Nagato) qu'il mélange et chaque joueur pioche 6 cartes pour faire le round 1. De plus, chaque joueur reçoit une carte Renfort qu'il peut conserver pour la suite de la partie si besoin.

Après 2 Rounds, le vainqueur du combat est Jiraya. **Le joueur du camp Alliance Shinobi gagne alors les 4 Points d'expérience de la Mission + 4 points d'expérience de la carte Ninja Nagato soit 8 points lors de son tour 1.** Nagato ne peut plus être joué avant le round 5 car il est éliminé suite à sa défaite. Il pourra revenir lors du tour 5 de la grande guerre uniquement. Le tour 1 se termine à la fin du 1er combat. Le joueur du camp Akatsuki ne prend aucun point ni de la carte Mission car il a perdu le combat, ni du Ninja qui l'a vaincu, ni des cartes Ordre de Mission car pour cela, il doit gagner impérativement le combat.

Tour 2 résumé du 2e combat : Le joueur 2 retourne la Mission du tour 2, c'est la Mission 5 Sakura contre Sasori. Le joueur du camp de l'Akatsuki choisit d'envoyer Sasori mais le joueur du camp Alliance Shinobi décide d'envoyer Kakashi pour faire le combat.

Chaque joueur prend alors 15 cartes Technique de sa pile de carte (Kakashi pour le camp Alliance Shinobi et Sasori prend 15 cartes au choix du deck de Sasori) qu'il mélange et chaque joueur pioche 6 cartes pour faire le round 1. De plus, chaque joueur reçoit une carte Renfort. Après 1 minute de réflexion, le joueur du camp Alliance Shinobi joue **sa carte Renfort « volez 2 Chakras au round 1 à votre adversaire avant le début du combat »**. Kakashi a donc 18 jetons Chakras au lieu de 16 et Sasori n'a plus que 14 Chakras au lieu de 16. Il n'a pas assez de Chakras pour jouer sa 3e carte du round 1. Le joueur de l'Alliance Shinobi place ses 3 cartes face cachée contre les 2 premières cartes du joueur Akatsuki qui n'a pas assez de Chakras dans cet exemple pour jouer 3 de ses 6 cartes en main.

Le joueur de l'Alliance Shinobi en profite pour faire un combat hyper puissant avec Kakashi.

Résolution des Cartes 1 : Kakashi place en carte 1, "esquive de clone" qui contre la carte attaque 1 de Sasori "Bruine de limaille" car la substitution n'est ni une contre-attaque ni une esquive. L'effet de la carte 1 de Sasori ne fonctionne pas contre le clone de Kakashi.

Résolution des Cartes 2 : La carte 2 de Sasori est "l'attaque du 3e Kazekage" mais Kakashi a en carte 2 "contre-attaque", il prend donc la moitié des dégâts de l'attaque de Sasori, qui a en effet Leurre : votre ennemi reçoit quand même la moitié des dégâts, s'il a placé une carte contre-attaque ou esquive. Résultat : Kakashi perd 17 PV (33/2 arrondi au supérieur). L'effet de la 2e carte de Kakashi est un enchaînement signifiant que sa carte suivante qui est la 3e du Round 1 et va augmenter de 14 la prochaine carte attaque de Kakashi seulement si c'est une carte attaque.

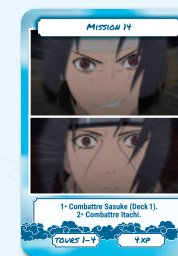
Résolutions des Cartes 3 : La 3e carte de Kakashi est la carte "Susano" qui fait perdre 39 dégâts à Sasori + 14 dégâts de la carte "contre-attaque" précédente de Kakashi. Sasori n'a pas pu jouer de 3e carte par manque de chakra, il perd donc 53 PV (39 + 14). Il en a seulement 52 sur sa grande carte Ninja; il perd le combat. **Le joueur du camp Alliance Shinobi prend donc 3 points d'expérience de la carte Mission 5 + 2 points d'expérience de la grande carte Ninja Sasori** qui est éliminé jusqu'au tour 5. Le joueur du camp Alliance Shinobi décide de valider les cartes ordre de Mission Rang S à 3 Points d'Expérience « gagnez le combat sans utiliser de carte « Focalisation » ou « Anticipation » + la carte ordre de Mission Rang S « gagnez le combat en 3 cartes maximum » à 4 points d'expérience. Le joueur du camp Alliance Shinobi gagne donc 12 points d'expérience lors du tour 2 (2+3+3+4). Il est donc à 8 points pour le tour 1 et 12 points pour le tour 2 soit 20 points d'expérience en 2 tour. Le joueur du camp Akatsuki est toujours à 0 point.

Tour 3 : Le joueur 1 retourne la carte Mission du 3e tour, il s'agit de la carte Mission 9, Naruto contre Kakuzu. Le joueur du camp Akatsuki décide d'envoyer Kisame qui va combattre Naruto. Après 3 Rounds, Kisame gagne le combat, il prend les 3 points d'expérience de la carte Mission 9 + les 3 points d'expérience de la carte Naruto + les 3 points d'expérience de l'ordre de Mission « Battez un Ninja qui a plus de PV » de rang A + la carte Ordre de Mission de Rang C à 2 points « Gagnez le combat sans utiliser de carte Esquive ou Feinte ».

Le joueur du camp Alliance Shinobi est à 20 points mais le joueur du camp Akatsuki vient de gagner pendant le tour 3 **11 points d'expérience (3+3+3+2 = 11)**.

• Exemple détaillé d'un combat en 3 Rounds

Tour 4 : le joueur 2 pioche la carte **Mission 14 : Sasuke (Deck 1) VS Itachi**.



Sasuke n'a pas encore rejoint l'Akatsuki donc il se bat sans le savoir pour les intérêts de l'Alliance Shinobi pour cette Mission seulement.

Le joueur 1 de l'Alliance Shinobi a cumulé 2 cartes Renfort lors des tours précédents car il en a utilisé une lors du Tour 2.

Le joueur 2 de l'Akatsuki a cumulé lors des tours précédents 3 cartes Renfort car il n'en a pas utilisé encore.

COMBAT DÉTAILLÉ EN 3 ROUNDS SASUKE VS ITACHI



VS

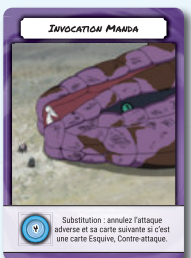


• Round 1 :

Chaque joueur prend **15 cartes Technique** du Ninja qu'il a choisi pour faire le combat, les jetons PV de son Ninja et le nombre de jeton Chakras indiqués sur sa grande carte pour le Round 1. Chaque joueur mélange son tas de carte Technique et **il en pioche 6** pour faire son Round 1.

Après 1 minute de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes Technique parmi les 6 qu'il a en main et les place face cachée devant les 3 cartes adverses.

Joueur 1
Sasuke



Joueur 2
Itachi



1 Résolution des cartes 1 : Les 2 joueurs commencent le combat par des illusions qui s'annulent mais Itachi perd 2 dégâts pour utiliser sa carte.

Conclusion : Sasuke ne perd pas de PV, il lui en reste 59. Itachi perd 2 PV, il lui en reste 59.

2 Résolution des cartes 2 : L'attaque du clone d'Itachi est contré par l'invocation de Sasuke. Mais l'effet de la carte d'Itachi continue sur la carte suivante.

3 Résolution des cartes 3 : L'effet de la carte d'Itachi et de Sasuke ne fonctionne pas sur la carte suivante car elles sont placées en dernière position du Round 1.

Par contre, le coup de poing d'Itachi est plus fort que Shuriken de foudre de Sasuke, il inflige donc 20 dégâts à Sasuke.

Par conséquent, Sasuke perd 20 PV sur cette attaque, il lui reste 39 PV et Itachi 59 PV.

Itachi a utilisé seulement 15 Chakras. Il en aura 3 en plus qu'il pourra utiliser lors du Round 2.

Sasuke a utilisé seulement 15 Chakras. Il en aura 3 en plus qu'il pourra utiliser lors du Round 2.

Continuez le combat pour un second Round car il reste des PV aux 2 Ninjas.

Défaussez les jetons Chakras utilisés ainsi que les 3 cartes Technique utilisées par Sasuke et Itachi lors du Round 1. Elles ne peuvent plus être utilisées lors de ce combat.

• Round 2 :

Chaque joueur pioche 3 nouvelles cartes Technique qu'il ajoute à ses 3 cartes restantes du Round 1 et récupère 18 jetons Chakras.

Après 1 minute de réflexion, chacun choisit 3 cartes Technique parmi les 6 qu'il a en main et les place face cachée devant les 3 cartes adverses.

Joueur 1
Sasuke



Joueur 2
Itachi



1 Résolution des cartes 1 : Sasuke est dans l'illusion d'Itachi, il perd les dégâts de sa propre attaque soit 19 PV en moins. **Il lui reste donc 20 PV.**

Itachi en perd 4 car il utilise excessivement son Mangekyo Sharingan, il lui reste 55 PV.

2 Résolution des cartes 2 : L'attaque de Sasuke fait perdre 27 PV à Itachi car la carte attaque d'Itachi ne fait perdre que 26 dégâts.

L'effet de la carte de Sasuke ne fonctionne pas car la carte n'est pas placée en 1ere position.

Itachi n'a plus que 28 PV et Sasuke 20 PV.

3 Résolution des cartes 3 : L'effet des cartes d'Itachi et de Sasuke ne fonctionnent pas sur la carte suivante car elles sont placées en dernière position du Round 2.

Les 2 attaques ont la même puissance, aucun Ninja ne perd de PV.

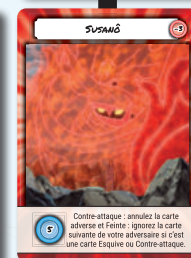
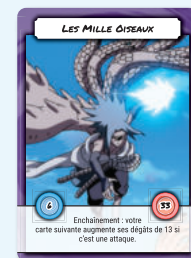
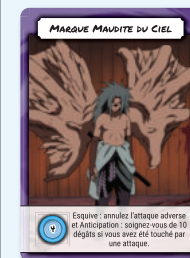
Itachi a utilisé seulement 16 Chakras lors du round 2, il en avait 3 restants du Round 1 auxquels s'ajoutent 2 non utilisés lors du round 2. Il aura donc 5 Chakras en plus à utiliser pour le round 3.

Sasuke a utilisé seulement 14 Chakras lors du round 2, il en avait 3 restant du round 1 auxquels s'ajoutent 4 de plus. Il aura donc 7 Chakras en plus à utiliser pour le Round 3.

• Round 3 :

Chaque joueur pioche 3 nouvelles cartes Technique qu'il ajoute à ses 3 cartes restantes du Round 2.

Après 1 minute de réflexion, chacun choisit 3 cartes Technique parmi les 6 qu'il a en main et les place face cachée devant les 3 cartes adverses.



1 Résolution des cartes 1 : L'attaque d'Itachi est esquivée par Sasuke avec sa carte "Marque Maudite" qui est une esquive. Il reçoit donc la moitié des dégâts (arrondi au supérieur) de la carte d'Itachi soit 18 PV. Il reste 2 PV à Sasuke mais l'effet de sa carte

« Anticipation » lui permet de récupérer 10 PV supplémentaires. **Il lui reste donc 12 PV.**

Itachi perd 2 PV sur sa carte Amaterasu, **il lui reste 26 PV.**

2 Résolution des cartes 2 : L'attaque de Sasuke fait perdre 37 PV à Itachi. Il restait 26 PV à Itachi moins 3 pour avoir utilisé Susanô, il perd donc le combat (26-3-37).

2 : Itachi décide d'utiliser sa carte Renfort « Résurrection » qui lui permet de revenir avec 3 PV.

Il reste toujours 12 PV à Sasuke et 3 PV à Itachi.

3 Résolution des cartes 3 : L'attaque des Mille Oiseaux est contrée par le Susanô d'Itachi. Mais Itachi perd 3 PV pour avoir utilisé une second fois le Susanô. Il perd donc le combat.

Itachi a utilisé 18 Chakras lors de ce Round. Il lui reste 5 Chakras en fin de combat.

Sasuke a utilisé 19 Chakras lors de ce Round, il en avait conservé 7 des 2 Rounds précédents. **Il lui reste donc 6 Chakras en fin de combat.**



• Conclusion du combat :

Sasuke dévoile sa carte Ordre de Mission : « Gagnez le combat, il doit vous rester plus de 4 Chakras non utilisés à la fin du combat ».

Il valide donc son Ordre de Mission de Rang «B» qui lui rapporte 2 XP, il gagne les 4 Points d'Expérience de la carte Mission 14 + les 4 XP de la grande carte Ninja Itachi. Il obtient au total 10 Points d'Expérience lors de ce tour.

La condition de victoire déterminée en début de partie pour le mode Hokage était d'atteindre en premier les 30 Points d'Expérience.

Le camp Alliance Shinobi l'emporte au Tour 4 avec 30 XP contre 11 XP pour le joueur du camp Akatsuki.

VII. HISTOIRE DES MISSIONS

Mission 1 : Naruto est de retour au village de Konoha après un entraînement de 2 ans et demi avec son maître Jiraya. Naruto est parti pour se défendre contre l'Akatsuki qui tente de capturer les 9 démons à queues afin de ressusciter Jûbi pour prendre contrôle du monde. Naruto est l'un des réceptacles de ces démons à queues. Il a dans son corps le démon à 9 queues. Entraînez-vous au combat, affrontez Kakashi avec Naruto (deck 1) ou Sakura.

Mission 2 : L'Akatsuki, l'organisation criminelle, la plus recherchée du monde Ninja cherche à s'emparer du démon à une queue qui se trouve dans le corps de Gaara, le 5ème Kazekage. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Gaara. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Deidara.

Mission 3 : L'équipe 4 de Gaï Sensei tente de sauver Gaara retenu captif par l'Akatsuki. Après avoir immobilisé l'équipe 4, Kisame affronte Gaï en un contre un. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Kisame. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Gaï.

Mission 4 : Naruto et Kakashi veulent aussi secourir Gaara. En chemin, il tombe sur l'un des Ninjas les plus puissants de l'Akatsuki, Itachi Uchiwa. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Itachi. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto (deck 1) ou Kakashi.

Mission 5 : Après avoir été séparés de Naruto et de Kakashi, Chiyo et Sakura affrontent Sasori, membre de l'Akatsuki. Sakura et Chiyo affrontent directement Sasori dans un duel sans merci. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de votre camp et affrontez Sasori. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Sakura.

Mission 6 : Pendant que Sakura affronte Sasori, Naruto et Kakashi font face à Deidara. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Deidara. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto (deck 1) ou Kakashi.

Mission 7 : L'équipe 7 de Naruto part à la recherche de Sasuke grâce à la victoire de Sakura, ils ont des renseignements sur sa localisation. L'équipe tombe face à Kabuto et Orochimaru. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Orochimaru. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto (deck 1).

Mission 8 : L'équipe numéro 10 accompagnée de Kakashi part à la rencontre de Kakuzu et Hidan pour venger la mort d'Asuma. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Kakuzu. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Kakashi.

Mission 9 : Kakuzu résiste aux attaques de l'équipe 10, Naruto vient de terminer son entraînement et les rejoint. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Kakuzu. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto (deck 1).

Mission 10 : Sasuke décide d'assassiner son maître Orochimaru très affaibli qui veut s'emparer de son corps. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Orochimaru. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Sasuke.

Mission 11 : Après avoir vaincu son maître, Sasuke part du repaire et croise de Deidara qui démarre les hostilités. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Deidara. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Sasuke.

Mission 12 : L'explosion de Deidara alerte l'équipe 7 de Naruto qui part vérifier l'origine de l'explosion. En chemin Naruto tombe sur Itachi. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Itachi. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto (deck 1).

Mission 13 : Jiraya a localisé le lieu où se trouve le chef de l'Akatsuki, il se rend sur place et tombe sur le dieu local, « Pain ». Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Nagato. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Jiraya.

Mission 14 : L'heure des comptes a sonné : la vengeance de Sasuke sur son frère Itachi va commencer. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Itachi. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Sasuke.

Mission 15 : Sasuke est envoyé par Obito pour capturer le démon à huit queues, détenu par Killer Bee, le frère adoptif du Raikage. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Sasuke. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Killer Bee.

Mission 16 : Pain attaque le village de Konoha. Toutes les forces du village se font massacrer. Le dernier pilier de la défense est Kakashi. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Nagato. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Kakashi.

Mission 17 : « Shinra Tensei » Konoha est réduite en miettes mais Naruto est de retour pour sauver Konoha de l'annihilation totale. Après avoir fini son entraînement pour maîtriser le mode ermite, il affronte les 6 corps de Pain. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Nagato. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto.

Mission 18 : Par haine pour le monde des Shinobi, Sasuke s'en prend aux quatre Kages lors de leur conseil. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Sasuke. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter soit Ônoki, Gaara ou A le 4ème Raikage.

Mission 19 : Kisame se rend au village de Kumo et tente de récupérer le démon à huit queues. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Kisame. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter soit Killer Bee ou A le 4ème Raikage.

Mission 20 : Sakura retrouve Sasuke qui vient de finir son combat contre Danzo ! L'équipe 7 est réunie mais Sasuke reste guidé par sa folie et s'attaque à ses anciens amis. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Sasuke. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter soit Naruto, Sakura ou Kakashi.

4ème GRANDE GUERRE

Mission 21 : La 4ème Grande Guerre Ninja est lancée ! Après avoir unifié l'ensemble des villages, Kabuto riposte en utilisant le pouvoir « Edo Tensei » qui ressuscite les morts. Disposant des cadavres de grands guerriers, l'Alliance Shinobi doit faire face à ces puissants ennemis. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Deidara ou Kabuto. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Ônoki.

Mission 22 : Nagato et Itachi en Edo Tensei affrontent Naruto et Killer Bee. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Itachi ou Nagato. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Naruto (deck 1) ou Killer Bee.

Mission 23 : Le grand Madara se retrouve face aux 5 kages. Sûr de lui, il ne craint personne et ne fuit pas le combat. Les 5 kages vont tenter de battre celui qui rivalise avec Hashirama, le 1er Hokage de Konoha. L'Alliance Shinobi compte sur ses commandants pour gagner la guerre. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Madara. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Gaara, Ônoki et A, le 4e Raikage.

Mission 24 : Après s'être libéré de « Edo Tensei » de Kabuto, Itachi l'affronte avec Sasuke. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Kabuto. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Itachi ou Sasuke (deck 1).

Mission 25 : Kakashi, Gaï, Naruto et Killer Bee se battent contre Obito. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez un des Ninjas de l'Alliance et affrontez Obito (deck 1). Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez un des Ninjas de votre camp pour affronter Kakashi, Gaï, Naruto ou Killer Bee.

Mission 26 : Jûbi est réveillé, il est prêt à éradiquer pour de bon l'Alliance Shinobi. Sa puissance est telle que tous les Ninjas encore debout doivent s'attaquer à lui pour avoir une petite chance de le détruire. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, **choisissez 2 Ninjas de l'Alliance et affrontez Jûbi**. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez Jûbi et affrontez 2 des Ninjas de l'Alliance Shinobi de votre choix. (Voir règle combat à 2 contre 1).

Mission 27 : Obito devient le réceptacle de Jûbi et il fait face à toute l'Alliance Shinobi. Les gagnants du duel auront un avantage décisif sur l'issue de la Grande Guerre. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, **choisissez 2 Ninjas de l'Alliance Shinobi** et affrontez Obito réceptacle de Jûbi (deck 1 + 2). Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez Obito et affrontez 2 Ninjas de l'Alliance Shinobi de votre choix. (Voir règle combat à 2 contre 1).

Mission 28 : Madara vient de ressusciter et il fait face seule à toute l'Alliance Shinobi. Le dernier combat de la grande guerre démarre. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, **choisissez Naruto (Deck 2) et Sasuke (Deck 2)** et affrontez Madara (deck 1 +2). Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez Madara et affrontez 2 des Ninjas de l'Alliance Shinobi de votre choix. (Voir règle combat à 2 contre 1).

Mission 29 : Terrible nouvelle sur le champ de bataille ! Alors que Madara venait d'être défait, la princesse Kaguya renaît dans son corps et absorbe tous les Chakras des Ninjas tombés au combat. Si vous jouez l'Alliance Shinobi, **choisissez 2 Ninjas de l'Alliance** et affrontez Kaguya. Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez Kaguya et affrontez Sasuke (deck 2) et Naruto (deck 2). (Voir règle combat à 2 contre 1).

Mission 30 : Traîtrise ! Sasuke fait à nouveau part de son envie de changer le monde. Naruto tente de retenir son ami. Alors que les deux Shinobi sont à pleine puissance, ce dernier combat scellera l'avenir du monde ! Si vous jouez l'Alliance Shinobi, choisissez Naruto (deck 2) et affrontez Sasuke (deck 2). Si vous jouez l'Akatsuki, choisissez Sasuke (deck 2) et affrontez Naruto (deck 2).

• Classement des Ninjas par puissance

Ninja	Chakra	PV	Tour de jeu
Jûbi	30	120	6 uniquement
Kaguya Ôtsutsuki	28	115	8 uniquement
Madara Uchiwa (DECK2)	25	110	7 uniquement
Obito Uchiwa (DECK2)	23	90	7 uniquement
Naruto Uzumaki (DECK2)	16 + 9 = 25	85	7, 8 et 9
Sasuke Uchiwa (DECK2)	23	84	7, 8 et 9
Madara Uchiwa (DECK1)	23	82	5 uniquement
Obito Uchiwa (DECK1)	18	60	5 uniquement
Kabuto	20	70	5 uniquement
Killer Bee	14 + 8 = 22	68	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Nagato	22	68	1, 2, 3, 4, 5
A - 4e Raikage	20	65	1, 2, 3, 4, 5, 6
Ônoki - 3e Tsuchikage	19	63	1, 2, 3, 4, 5, 6
Jiraya	19	62	1, 2, 3, 4
Itachi Uchiwa	18	61	1, 2, 3, 4, 5
Naruto Uzumaki (DECK1)	11 + 9 = 20	60	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Sasuke Uchiwa (DECK1)	18	59	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Orochimaru	17	58	1, 2, 3, 4, 5, 6
Kakashi Hatake	16	57	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Gaï Maito	16	57	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Sakura Haruno	16	55	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Kisame Hoshigaki	21	54	1, 2, 3, 4
Sasori	16	52	1, 2, 3, 4, 5
Gaara	15 + 1 = 16	50	1, 2, 3, 4, 5, 6
Kakuzu	15	48	1, 2, 3, 4, 5
Deidara	15	45	1, 2, 3, 4, 5

■ Ninjas à jouer uniquement pendant la Grande Guerre.

■ Autres Ninjas.

• Résumé des effets des cartes Technique

Toutes les cartes Technique utilisées ont les effets ci-dessous quel que soit le Ninja.

Seul le nombre (X) des dégâts change selon la puissance du Ninja.

Tactique : si placée en 1ère position, inversez les cartes adverses placées en 2e et 3e position lors de ce round.
Feinte : vous ignorez la carte suivante de votre adversaire si c'est une carte Esquive ou un Contre-attaque.
Esquive : ignorez la carte adverse et votre attaque suivante augmente ses dégâts de X.
Esquive : annulez la carte adverse et Anticipation : soignez-vous de X dégâts si vous avez été touché par une attaque.
Contre-attaque : annulez la carte adverse et Enchaînement : votre carte suivante augmente ses dégâts de X si c'est une attaque.
Contre-attaque : annulez la carte attaque adverse et infligez X dégâts à votre ennemi.
Contre-attaque : annulez la carte adverse et Anticipation : soignez-vous de X dégâts si vous avez été touché par une attaque.
Contre-attaque : annulez la carte adverse et Feinte : vous ignorez la carte suivante de votre adversaire si c'est une carte Esquive ou une Contre-attaque.
Enchaînement : votre carte suivante augmente ses dégâts de X si c'est une attaque.
Ruse : votre ennemi reçoit quand même 1/3 des dégâts de votre attaque s'il a placé une carte Contre-attaque ou Esquive.
Piège : votre ennemi reçoit quand même 2/3 des dégâts de votre attaque s'il a placé une carte Contre-attaque ou Esquive.
Leurre : votre ennemi reçoit quand même la moitié des dégâts de votre attaque s'il a placé une carte Contre-attaque ou Esquive.
Sonné : enlevez X dégâts sur la prochaine carte attaque de votre ennemi.
Focalisation : votre prochaine carte ne nécessite que la moitié de son coût Chakra.
Imparable : les cartes Contre-attaque ou Esquive adverses sont inefficaces face à cette attaque.
Contre / Dojutsu / Illusion : votre ennemi utilise son attaque contre lui. Il perd donc les dégâts de son attaque ou prend X dégâts s'il a placé une carte Contre-attaque ou Esquive.
Anticipation : soignez-vous de X dégâts si vous avez été touché par une attaque.
Substitution : annulez l'attaque adverse et sa carte suivante si c'est une carte Esquive, Contre-attaque ou Feinte.

Retrouvez toutes nos vidéos du jeu sur notre chaine Youtube Topi Games
Pour les questions relatives au jeu : contact@topi-games.com

Remerciement : Ryo Sensei TV

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

BUT DU JEU

Deux camps s'affrontent, l'Alliance Shinobi et l'Akatsuki. Chaque joueur choisit l'un ou l'autre des deux camps au début de la partie.

Le mode Histoire s'effectue en 9 tours de jeu (*voir règles complètes pour le mode "Hokage"*).

Chaque tour de jeu consiste en un combat entre membres de l'Alliance Shinobi et de l'Akatsuki.

Le but du jeu est de remporter le plus d'XP possible en fin de partie.

Vous remportez des points d'expérience dans 3 cas de figure :

1. Lorsque vous battez un Ninja (vous gagnez alors le nombre de points d'expérience indiqué sur sa carte).

2. Lorsque vous remplissez une Mission (vous gagnez le combat et vous remportez alors le nombre de points d'expérience indiqué sur la carte Mission).

3. Lorsque vous remplissez un Ordre de Mission (vous gagnez alors le nombre de points d'expérience indiqué sur la carte Ordre de Mission).

À la fin des 9 tours de jeu, le camp ayant accumulé le plus de points d'expérience remporte la partie.

Note : Le nombre de joueurs dans les différents camps doit être à peu près égal (privilégiez un 3 contre 2 à un 4 contre 1 pour équilibrer les temps de jeu des différents joueurs). Voir p.7 des règles.

LES CARTES



• **26 grandes cartes Ninja** : Retrouvez tous les principaux Ninja les plus importants de Naruto qui vont effectuer les combats lors des tours.

Note : Certaines grandes cartes Ninja ne sont accessibles qu'à partir du tour 5 qui marque le début de la Grande Guerre Ninja.



• **410 cartes Technique** : Cartes personnalisées pour chaque Ninja, ce sont les cartes d'attaque et de défense que vous utiliserez en combat, chaque Ninja a ses 15 ou 18 meilleures techniques personnalisées.



• **30 cartes Renfort** : Cartes à jouer pendant les combats pour vous apporter une aide supplémentaire, vous en avez 1 en début de combat

puis 2 à partir du tour 6 (redonner des PV, appeler un autre Ninja en renfort, gagner des chakras supplémentaires...).



• **30 cartes Mission** (fil conducteur de la partie, missions qui reprennent l'histoire de Naruto Shippuden à travers les combats les plus épiques de Naruto Shippuden).



• **20 cartes Ordre de Mission** (Mission secrète et personnelle). Chaque joueur tire 3 cartes Ordre de Mission au début de la partie et une 4ème carte au début du 5ème tour. Si vous remplissez la/les conditions indiquée(s) sur une carte Mission au cours d'un combat, vous remportez le nombre de points d'expérience associé à cette carte. Vous devez gagner le combat pour pouvoir la jouer.

MISE EN PLACE DU JEU

Séparez les grandes cartes Ninja rouges (Akatsuki) des vertes (Alliance Shinobi). Placez sur chaque grande carte Ninja ses 15 à 18 cartes techniques correspondantes.

Mettez de côté les 9 cartes Ninja Kabuto, Obito (Decks 1 et 2), Madara (Decks 1 et 2), Jûbi, Kaguya, Naruto (Deck 2), Sasuke (Deck 2) jusqu'au tour 5.

Faites une pile avec les cartes Ordre de Mission, une autre avec les cartes Renfort et 6 piles avec les cartes Mission (*une avec les cartes «Tours 1-4», une «Tour 5», une «Tour 6», une «Tour 7», une «Tour 8» et une «Tour 9»*). Piochez chacun 3 cartes Ordre de Mission. Voir page 6 du livret de règle.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Exemple du 1er tour de jeu :

Le dernier joueur à avoir regardé un épisode ou lu un manga de Naruto Shippuden commence la partie. **Son tour consiste en un combat contre un joueur du camp adverse** (*alterner les joueurs entre les tours pour équilibrer les temps de jeu*).

Il tire une carte Mission du tas «Tours 1-4». Chaque mission correspond à un combat entre l'Alliance Shinobi et l'Akatsuki (si la mission concerne deux Ninjas du même camp (missions 1, 10, 11 et 14), chaque camp choisit un Ninja de son choix dans son camp pour faire le combat). Pour certaines missions, vous

pourrez choisir de vous battre avec le Ninja de votre camp de votre choix, tandis que pour d'autres, le personnage est imposé (*détail au paragraphe suivant*). Mettons que la carte Mission tirée soit la Mission 8 : Kakuzu vs Kakashi. L'Akatsuki peut choisir d'envoyer Kakuzu ou un autre membre de l'Akatsuki disputer ce combat et l'Alliance Shinobi peut choisir d'envoyer Kakashi ou un autre membre de l'Alliance.

Au début du combat, les 2 joueurs piochent une carte renfort et la conservent aux tours suivants si ils ne la jouent pas.

À partir du tour 6, les 2 joueurs piochent 2 cartes renfort au début de leur tour.

Le combat s'effectue entre les 2 joueurs avec 3 issues possibles :

1. Match nul auquel cas aucun camp ne remporte de points d'expérience si les 2 Ninjas ont encore des PV en fin de round 3

2. Victoire du Ninja de l'Akatsuki si le Ninja adverse n'a plus de PV auquel cas le camp Akatsuki récolte les 3 points d'expérience de la carte de la mission 8 plus les points d'expérience du Ninja de l'Alliance Shinobi qui a été battu (points indiqués sur sa carte Ninja).

3. Victoire du Ninja de l'Alliance Shinobi si le Ninja adverse n'a plus de PV auquel cas le camp de l'Alliance récolte les 3 points de la carte de la mission 8 plus les points d'expérience du Ninja de l'Akatsuki qui a été battu (points indiqués sur sa carte Ninja).

Note 1 : Si vous avez gagné le combat en respectant les conditions d'une ou plusieurs de vos cartes Ordre de Mission, vous récoltez en plus les points d'expériences associés à cette/ces carte(s). Remettez ensuite la carte Ordre de Mission en dessous de la pile.

Note 2 : Une Mission égale un tour. Ainsi, une partie est composée d'exactly 9 combats. Remettez-les en bas de leurs piles.

FUNCTIONNEMENT D'UN COMBAT

Nous verrons ici le fonctionnement d'un combat en un contre un. Pour les combats à deux contre un (tours 6, 7 et 8), référez-vous à la page 10 du livret complet des règles.

Au début du combat, les 2 joueurs piochent une carte renfort (2 à partir du tour 6) qu'ils pourront jouer au cours de ce combat ou d'un combat ultérieur.

Chaque joueur décide du Ninja qu'il va utiliser dans ce combat en fonction des personnages jouables à ce tour.

Une fois le Ninja choisi, le joueur prend sa carte Ninja. Sur la carte Ninja apparaissent le Chakra (en bleu) et les PV (en rouge). Prendre le nombre de jetons Chakra et PV correspondant aux caractéristiques de votre Ninja indiqué sur sa grande carte.

Les rounds

Le combat se termine lorsque l'un des Ninjas n'a plus de PV ou sur une égalité. Un combat est divisé en rounds (3 maximum). Si au bout des 3 rounds, les deux Ninjas ont encore des PV, il y a égalité et personne ne remporte la mission ni les points d'expérience de son adversaire.

Round 1

Prendre les cartes Technique de votre Ninja (entre 15 et 18 selon les personnages). On en retient 15 et on les mélange. On en tire ensuite 6 au hasard parmi ces 15 cartes. Ces cartes servent à vous défendre ou à attaquer l'adversaire. Elles contiennent deux informations importantes : le Chakra que cette technique vous coûte (en bleu) et les dégâts infligés à l'adversaire (en rouge). Après une minute maximum de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes qu'il place face cachée face aux 3 cartes adverses dans le même ordre (carte 1 vs carte 1, carte 2 vs carte 2, carte 3 vs carte 3). Les effets des cartes 1, 2 et 3 se combinent entre elle, choisissez bien le placement de ces 3 cartes lors de chaque round pour faire des attaques surpuissantes.

Chaque joueur retourne ses cartes une à une en même temps en commençant

Conclusion : Le tour se termine à la fin du combat. Le camp adverse désigne un joueur pour commencer le tour 2. Celui-ci tire une carte Mission et défie comme avant un joueur du camp adverse.

Personnages Jouables Tour par Tour (recto cartes)

Tours 1 à 5 : Alliance Shinobi : au choix dans l'Alliance.

Akatsuki : au choix dans l'Akatsuki. Tour 6 : Alliance Shinobi : 2 Ninjas au choix dans l'Alliance + Sasuke. Akatsuki : Jûbi.

Tour 7 : Alliance Shinobi : 2 Ninjas au choix dans l'Alliance + Sasuke. Akatsuki : Obito si vous tirez la Mission 27 et Madara si vous tirez la Mission 28.

Tour 8 : Alliance Shinobi : 2 Ninjas au choix dans l'Alliance + Sasuke. Akatsuki : Kaguya. Tour 9 : Alliance Shinobi : Uzumaki Naruto. Akatsuki : Uchiwa Sasuke.

Note : à partir du tour 5, pensez à remettre les 9 cartes Ninja écartées en début de partie.

par la première. Le joueur ayant l'attaque la plus puissante impacte son adversaire à hauteur des dégâts indiqués sur sa carte (par exemple une attaque infligeant 35 dégâts contre une attaque infligeant 28 dégâts : seule l'attaque infligeant 35 dégâts touche sa cible et lui enlève 35 PV, l'autre attaque tombe à l'eau).

Round 2

Si à la fin du round 1, les 2 Ninjas ont encore des PV, on commence un second round.

Les 3 cartes Technique utilisées par chaque joueur au round 1 sont mises de côté et chaque joueur tire 3 nouvelles cartes parmi les 12 cartes Technique restantes en plus des 3 cartes Technique inutilisées du round 1.

Comme au premier round, après une minute maximum de réflexion, chaque joueur choisit 3 cartes qu'il place face cachée face aux 3 cartes adverses dans le même ordre (carte 1 vs carte 1, carte 2 vs carte 2, carte 3 vs carte 3). N'oubliez pas de combiner vos cartes !

Round 3

Si à la fin du round 2, les 2 Ninjas ont encore des PV, on commence un troisième et dernier round. Si à l'issue de celui-ci, les 2 Ninjas ont encore des PV, il y a égalité.

Note 1 : Certains Ninjas (comme Naruto et Bee) ont deux Chakras. Les additionner pour avoir leur Chakra total.

Note 2 : A chaque début de round, vos Chakras remontent au maximum indiqué sur votre carte Ninja.

Note 3 : Assurez-vous à chaque round d'avoir assez de chakra pour effectuer vos 3 techniques. Si vous utilisez des techniques qui consomment trop de chakra, vous ne pourrez pas utiliser votre 3ème technique durant le round et prendre l'attaque adverse de plein fouet.

Note 4 : L'effet de la carte placé en dernière position d'un round ne se cumule pas avec la carte 1 du round suivant.