NARUTO
SHIPPUDEN
LE JEU DE SOCIÉTÉ
Yoka
BOARDGAMES

Matériel

6 Cartes et 6 Figurines Héros

Chaque héros jouable est représenté par 1 figurine et 1 carte aux caractéristiques suivantes :

- **A**. **Force** : Nombre de dés lancés par combat.
- **B**. **Chakra** : Ressource pour jouer des cartes **Technique**.
- **C**. **Stratégie** : Nombre de cartes **Technique** en main.
- **D**. **Jauge d'Expérience** *(seulement sur la face A).*
- **E**. **Talent** *(optionnel).*

Face A

Face B
(utilisée en mode Facile)

84 Cartes Technique

Chaque héros possède 14 cartes **Technique** qui lui permettent d'activer des effets durant la partie.

Il y a 2 types de cartes (**Combat** et **Soutien**).

À noter : Le symbole présent et le verso de la carte permettent d'identifier facilement à quel héros elle appartient.

Combat (cartes au parchemin rouge)

Le joueur peut en jouer une seule par combat.

- **A**. Coût en **Chakra**.
- **B**. Nom de la carte et symbole du héros.
- **C**. Effet déclenché si le joueur obtient une icône **Pouvoir** lors de son lancer de dé.
- **D**. Augmente la **Force** du héros pour le combat en cours.

1 Plateau de jeu

Le plateau à déplier comprend :

- **A**. L'espace de jeu.
- **B**. La piste de capture.
- **C**. La piste de score.
- **D**. Les emplacements des cartes Akatsuki en jeu.

Soutien (cartes au parchemin bleu)

Le joueur peut en jouer à tout moment de la partie.

- **A**. Coût en **Chakra**.
- **B**. Nom de la carte et symbole du héros.
- **C**. Effet déclenché automatiquement par la carte, une fois celle-ci jouée.

20 Cartes et 1 Figurine Akatsuki

Chaque membre de l'Akatsuki est représenté par une carte aux caractéristiques suivantes :

- **A**. **Santé** : Nombre de points de **Santé**.
- **B**. **Défense** : Nombre de **Coups** à atteindre au lancer de dés pour infliger une blessure au membre de l'Akatsuki.
- **C**. **Talent** *(optionnel).*

La figurine noire de Tobi sert à représenter les cartes Akatsuki sur le plateau de jeu.

40 cubes rouges : Santé

Représentent les points de **Santé** des personnages en jeu.

20 cubes bleus : Chakra

Représentent les points de **Chakra** des personnages en jeu, ressource utilisée pour jouer des cartes **Technique**.

10 cubes verts : Expérience

1 cube **Expérience** est placé en début de partie sur le « 0 » de la **jauge d'Expérience** de chaque héros en jeu.

Un héros gagne 1 point d'**Expérience** lorsqu'il élimine un ennemi et améliore ainsi certaines caractéristiques.

*À noter : Vous pouvez également utiliser ces cubes pour signaler l'**Immobilisation** d'un ennemi ou la **Paralysie** d'un héros.*

7 dés spéciaux

6 dés Combat : utilisés lorsqu'un héros combat un ennemi.

1 dé Spécial : utilisé lors de combats faces à certains ennemis.

20 pions : Piège bleu

Placés face cachée sur certaines zones du plateau, ils ralentissent la progression des joueurs.

20 pions : Piège rouge

Remplacent les bleus lors des parties en mode de jeu Expert.

9 Pions : Victoire

Servent au décompte des tours de jeu. Ils sont ensuite placés sur la piste de score face Konoha ou Akatsuki suivant le résultat des rounds.

8 pions : Invocation

Interviennent en cours de partie pour signaler la présence d'ennemis additionnels.

Objectif

L'Akatsuki, avec à sa tête le mystérieux Tobi, cherche à créer l'arme ultime en ressuscitant Gedô Mazô. L'alerte est donnée par le village de Suna, où les membres de l'Akatsuki essaient de retirer Shukaku du corps de Gaara, le premier des démons nécessaires à la résolution du plan.
Les meilleurs ninjas de Konoha sont envoyés aux quatre coins des pays voisins avec pour mission d'éliminer chaque membre de cette organisation criminelle.

Les joueurs gagnent si ils éliminent Tobi & Gedô Mazô.

Mise en place

Plateau

A. Déplier le plateau de jeu et placer la figurine noire de Tobi sur le village de Suna (zone n°1).

B. Placer 1 pion Piège, face cachée, sur chaque zone libre du plateau (les 20 zones non numérotées).

C. Poser un pion Victoire sur le « 1 » de la piste de capture.

D. Mélanger les cartes Akatsuki pour former une pioche face cachée, puis placer 2 cartes face cachée sur les emplacements prévus (à 2 ou 3 joueurs, on ne place qu'1 carte).

Joueurs

E. Choisir un héros, prendre sa carte et placer sa figurine sur Konoha (zone n°9).

F. Mélanger ses 14 cartes **Technique** pour former une pile face cachée.

G. Piocher autant de cartes **Technique** que la **Stratégie** indiquée sur la carte de son héros. Il est recommandé de jouer avec les cartes de sa main posées sur la table, face visible, pour coopérer plus facilement.

H. Prendre 3 cubes **Santé** et autant de cubes **Chakra** qu'indiqué sur la carte de son héros.

I. Placer un cube **Expérience** sur le « 0 » de sa **Jauge d'Expérience**.

Héros

Naruto Uzumaki

Héros principal de la série, Naruto est un aspirant ninja du village caché de Konoha qui rêve de devenir Hokage.
Il est également le réceptacle de Kyûbi, le Démon Renard à Neuf Queues.
Malgré son enfance difficile, il est aujourd'hui considéré comme un héros par tout son village.
(Techniques offensives - Facile)

Sakura Haruno

Sakura Haruno est un ninja de niveau moyen du village caché de Konoha.
Disciple de Tsunade, la 5e Hokage, elle est amoureuse de Sasuke Uchiwa.
Ses talents résident dans sa force surhumaine et sa maîtrise du ninjutsu médical.

(Techniques de soins - Facile)

Kakashi Hatake

Mentor des principaux protagonistes de l'histoire, Kakashi est un ninja de niveau supérieur du village caché de Konoha.
Aussi fort qu'intelligent, il est connu pour son utilisation du Sharingan, une pupille que normalement, seuls les Uchiwa possèdent.
(Techniques offensives - Facile)

Rock Lee

Rock Lee est un ninja de niveau moyen du village caché de Konoha. C'est aussi le disciple de maître Gaï, un ninja aux techniques excentriques.
Malgré son incapacité à utiliser autre chose que le taijutsu, c'est un ninja de tout premier ordre aux techniques dévastatrices et à la vitesse inégalée.
(Techniques offensives - Facile)

Sai

Personnage énigmatique du clan de la racine, Saï rejoint l'équipe Kakashi après le retour de Naruto.
Bien qu'au début, ses intentions soient malveillantes, il changera de comportement au contact de Naruto et ses amis. C'est un spécialiste des techniques utilisant l'encre.
(Techniques à distances - Difficile)

Shikamaru Nara

D'un naturel nonchalant, Shikamaru est un fin stratège qui préfère d'ordinaire utiliser ses capacités pour trouver le meilleur moyen de ne rien faire plutôt que pour remplir des missions.
Si la situation l'exige, il est capable de mettre au point les meilleures tactiques pour atteindre ses objectifs.
(Techniques d'immobilisation - Difficile)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est une succession de 9 rounds où les joueurs doivent éliminer les cartes Akatsuki en jeu.
Chaque round se joue en 3 tours de jeu (4 tours de jeu en mode Facile).

DÉBUT D'UN ROUND

Phase des joueurs *(début d'un tour de jeu)*

Les joueurs s'organisent (comme une vraie équipe) pour déterminer l'ordre dans lequel chacun d'eux va faire ses **2 actions**.

À noter : Un héros peut faire 2 fois la même action.

- **Se déplacer**
- **Méditer** (+1 Chakra)
- **Combattre**

Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions, la phase des joueurs prend fin et la phase de l'Akatsuki commence.

Phase de l'Akatsuki *(fin d'un tour de jeu)*

1. Chaque ennemi révélé inflige 1 blessure à 1 des héros présent dans sa zone.
   À noter :
   - Les joueurs choisissent lequel des héros présents dans la zone subit la blessure.
   - Un héros peut subir plusieurs blessures lors d'un même tour de jeu.
   - Certains ennemis ont un talent offensif lors de cette phase.
   *- Un ennemi **immobilisé** n'inflige pas de blessure, mais retire son **immobilisation**.*

2. Chaque joueur récupère 1 cube **Chakra**.
   Chaque joueur peut défausser 1 carte **Technique** de sa main puis complète entièrement sa main en piochant de nouvelles cartes **Technique**.
   À noter :
   *- Un héros ne peut pas posséder plus de cubes **Chakra** et de cartes **Technique** qu'indiqués sur la carte de son héros.*
   *- Si un joueur ne peut plus piocher de cartes **Technique**, sa défausse est mélangée pour créer une nouvelle pioche.*

3. Le pion Victoire est déplacé, si possible, de « 1 » sur la piste de capture et les joueurs jouent **un nouveau tour de jeu**.
   Le round peut également prendre fin lors de cette phase, si le pion Victoire ne peut plus être déplacé (cf. page suivante).

DÉCOUPAGE DE LA PARTIE

Round 1
- Tour 1*
  - *Phase des joueurs*
  - *Phase de l'Akatsuki*
- Tour 2*
- Tour 3

▼

Round 2

▼

...

▼

Round 9
Affrontement des boss

** La fin du round peut intervenir à la fin des tours 1 et 2.*

FIN DU ROUND

Round perdu

Le round est perdu si au moins 1 carte Akatsuki est encore en jeu à la fin du dernier tour de jeu.

Le pion Victoire est déplacé sur la piste de score face Akatsuki, les cartes Akatsuki encore en jeu sont remises sous la pioche.

Round gagné

Le round est gagné si les joueurs éliminent les 2 cartes Akatsuki avant la fin d'un tour de jeu.

À noter : La fin du round peut donc intervenir à la fin des tours 1 et 2.

Le pion Victoire est déplacé sur la piste de score face Konoha.

La figurine noire de Tobi est déplacée sur la zone suivante (1 / 2 / 3 / ...), un nouveau pion Victoire est posé sur le « 1 » de la piste de capture et 2 nouvelles cartes Akatsuki face cachée sont mises en jeu (à 2 ou 3 joueurs, on ne place qu'1 carte).
Un nouveau round a lieu.

9E ROUND

Ce dernier round se passe au village caché de Konoha (zone n°9) et met obligatoirement en jeu les cartes Akatsuki directement révélées des deux boss du jeu : Tobi et Gedô Mazô.

À noter : Lors du 9e round, il n'est plus possible de se soigner avec l'action de méditer à Konoha (cf. page suivante).

Partie perdue

Si au moins 1 des boss est encore en jeu à la fin du dernier tour de jeu.

Partie gagnée

Les joueurs éliminent les 2 boss avant la fin du dernier tour de jeu.

MODE DE JEU

Afin d'adapter les parties aux joueurs présents autour de la table, différents modes de jeu vous sont proposés.

Avant de commencer une partie en mode Expert, il est recommandé de s'exercer plusieurs fois en mode Normal.

Utiliser les personnages principaux comme Naruto et Sakura plutôt que les personnages de soutien comme Saï et Shikamaru facilitera le déroulement de la partie.

	Nombre de tours de jeu	Carte héros	Carte Tobi	Pions Pièges
Facile *CHUUNIN*	4	Face B Pas d'Expérience	Face A	Bleus
Normal *GENIN*	3	Face A	Face A	Bleus
Expert *JUUNIN*	3	Face A	Face B	Rouges

Actions

Se déplacer

Pour 1 action, un héros peut se déplacer.

A. Le joueur déplace alors sa figurine de 1 ou 2 zones adjacentes (reliée par un chemin).

B. Si un héros se déplace sur une zone avec un ennemi (figurine noire de Tobi ou pion Piège), le déplacement est interrompu.

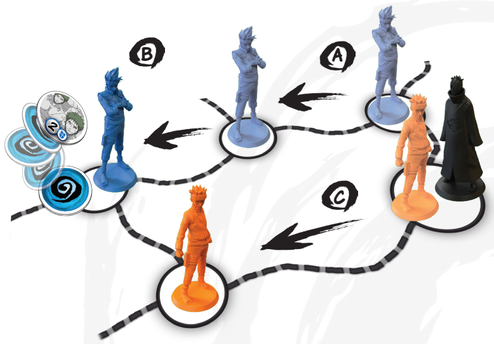
À noter :

- Dans ce cas les ennemis sont révélés (retournés).

- Certains ennemis ont un talent d'entrée en jeu lorsqu'ils sont révélés.

C. Un héros ne peut pas quitter une zone où se trouve un ennemi, à moins d'utiliser 2 actions pour se déplacer.

À noter : Le talent « Vol » permet de ne pas subir les règles « B » et « C » ci-dessus.



Méditer

Pour 1 action, un héros peut récupérer 1 cube **Chakra**.

Si le héros est à Konoha (zone n°9), il récupère également 1 cube **Santé** (cet effet n'est pas pris en compte durant le round 9).

*À noter : Un héros ne peut pas posséder plus de 3 cubes **Santé**.*

Si un héros perd tous ses cubes Santé

- il perd toute son **Expérience**
- il subit une **Paralysie**

Paralysie

Un héros peut se retrouver **Paralysé** si :

- Le héros ne possède plus de cube **Santé**.
- Le héros subit 1 blessure d'un pion Zetsu.
- Le héros subit les **Talents** de certains ennemis.

Un héros Paralysé ne peut plus faire d'action jusqu'à la fin de la partie.

*À noter : Un héros **Paralysé** peut continuer à jouer des cartes **Soutien**.*

Combattre

Pour 1 action, un héros peut combattre un ennemi révélé présent sur sa zone.

*À noter : certaines cartes **Combat** signalent le talent **Distance** et permettent d'attaquer un ennemi révélé d'une zone adjacente.*

- Combattre consiste à cibler un ennemi et à lancer autant de dés que la **Force** de son héros.
  Pour augmenter sa **Force** lors d'un combat, le joueur peut ajouter 1 carte **Combat**.
- Pour faire perdre 1 point de **Santé** à un ennemi, la valeur totale de **Coups** indiquée par les dés lancés doit être supérieure ou égale à la **Défense** de l'ennemi.
  À noter : Certains ennemis ont un talent défensif lorsqu'on les combat.

4 Coups

*Ce lancer de dés permet d'infliger 1 blessure à Kisame qui possède 4 de **Défense***

- Un dé dévoilant l'icône **Pouvoir** active le pouvoir de la carte **Combat** jouée (1 fois seulement par combat) que l'attaque soit réussie ou non.
- L'ennemi est retiré du jeu si celui-ci n'a plus de points de **Santé**. Le héros responsable gagne 1 point d'**Expérience** et déplace, si possible, son cube **Expérience** de « 1 » sur sa jauge. Atteindre certains paliers, améliore les caractéristiques du héros.

Exemple de combat

3 + 1 = 4

En lançant une attaque avec Naruto (3 en **Force**) et en dépensant 3 cubes **Chakra** pour ajouter 1 carte **Combat** : Multi clonage supra (+1 **Force**) , le joueur lance 4 dés.

Vide | 1 Coup | 2 Coups | 1 Pouvoir

Total = 3 Coups + Pouvoir

Ce lancer est suffisant pour éliminer 1 pion Zetsu avec 2 ou 3 de **Défense**, mais il ne permet pas d'infliger 1 blessure à Kisame qui a 4 de **Défense**.

L'effet déclenché par l'icône **Pouvoir** du dé permet néanmoins à Naruto de faire 2 actions supplémentaires.

Dé spécial

Lorsqu'un joueur combat certains ennemis, il doit commencer par jeter le dé Spécial. Celui-ci apporte un bonus à l'ennemi suivant la face du dé obtenue :

- Face « Défense » : L'ennemi possède 1 point de **Défense** supplémentaire pour ce combat
- Face « Sharingan » : L'ennemi active le talent « Sharingan » indiquée sur sa carte
- Face « Rinnegan » : L'ennemi active le talent « Rinnegan » indiquée sur sa carte

DÉBUT DE PARTIE

Cette aide de jeu permet de découvrir le déroulement d'un début de partie (Mode Normal à 3 joueurs).

1er TOUR DE JEU (1er Round)

PHASE DES JOUEURS

Naruto décide de commencer et de rejoindre Suna pour éliminer le membre de l'Akatsuki.

Action 1 : Mouvement interrompu par un pion piège qui révèle un Zetsu avec 2 de **Défense**.
Action 2 : Combattre le pion Zetsu
- Naruto lance 3 dés (3 en **Force**)
- Le total des dés est de 2 **Coups**, juste suffisant pour infliger 1 blessure et ainsi éliminer le pion Zetsu.
- Naruto gagne 1 point d'**Expérience**.

Sakura décide de suivre Naruto.

Action 1 : Mouvement de 2 cases, le pion piège sur la case d'arrivée révèle un Zetsu avec 3 de **Défense**.
Action 2 : Combattre le pion Zetsu
- Sakura dépense 2 **Chakra** pour jouer la **Technique** « For intérieur » qui lui ajoute 1 de **Force** et augmente ainsi sa chance d'éliminer le pion Zetsu.
- Sakura lance 5 dés (4+1 en **Force**)
- L'icone **Pouvoir** d'un dé déclenche l'effet de la carte ; la face vide du lancé est remplacée par 1 **Coup**.
- Le total des dés est de 5 **Coups**, largement suffisant pour infliger 1 blessure et ainsi éliminer le pion Zetsu.
- Sakura gagne 1 point d'**Expérience**.

Kakashi, en accord avec les joueurs, décide d'anticiper les apparitions de l'Akatsuki en se dirigeant directement vers la zone n°2.

Action 1 : Mouvement interrompu par un pion piège qui révèle un Parchemin explosif.
- Kakashi perd 1 cube de **Santé**.

Action 2 : Mouvement interrompu par un pion piège qui révèle un Zetsu avec 2 de **Défense**.

PHASE D'AKATSUKI

- ***Attaque des ennemis*** : Le pion Zetsu sur la case de Kakashi l'attaque. Kakashi dépense 1 **Chakra** pour jouer la **Technique** « Permutation » afin d'éviter la blessure et ainsi ne pas subir la paralysie du Zetsu.
- ***Gain de Chakra*** : Sakura et Kakashi récupèrent chacun 1 cube de **Chakra**.
- ***Pioche*** : Naruto défausse sa **Technique** « Mode chakra de Kyûbi » qu'il ne peut pas jouer en début de partie. Chaque joueur pioche 1 **Technique** pour compléter sa main.
- ***Fin de tour*** : Le round continu car 1 carte Akatsuki est encore en jeu. Le pion Victoire est déplacé sur le 2 de la piste de temps et un nouveau tour de jeu commence.

2nd TOUR DE JEU

PHASE DES JOUEURS

Sakura décide de commencer ce tour de jeu.

Action 1 : Mouvement d'1 case pour rejoindre Suna, ce qui révèle la carte Akatsuki de Deidara (3 **Santé** et 4 **Défense**).
Action 2 : Combattre Deidara.
- Sakura lance 4 dés (4 en **Force**)
- Le total des dés est de 3 **Coups**, insufisant pour infliger 1 blessure à Deidara.
- Sakura dépense 1 **Chakra** pour jouer la **Technique** « Dédoublement » et obtient 1 action supplémentaire.

Action 3 : Combattre Deidara.
- Sakura lance 4 dés (4 en **Force**).
- Le total des dés est de 5 **Coups** et permet d'infliger 1 blessure à Deidara qui possède désormais 2 points de **Santé**.

Naruto décide de rejoindre Sakura pour terminer le travail.

Action 1 : Mouvement de 2 cases pour rejoindre Suna.
Action 2 : Combattre Deidara.
- Naruto dépense 3 **Chakra** pour jouer la **Technique** « Kata des crapauds » qui lui ajoute 1 de **Force** et augmente ainsi sa chance de blesser Deidara.
- Naruto lance 4 dés (3+1 en **Force**).
- L'icone **Pouvoir** d'un dé déclenche l'effet de la carte « Kata des crapauds », Deidara subit directement 1 blessure et possède désormais 1 point de **Santé**.
- Le total des dés est de 3 **Coups**, insuffisant pour infliger 1 blessure à Deidara.
- *Kakashi dépense 1 **Chakra** pour jouer la **Technique** « Métamorphose » et ainsi diminuer de 1 la **Défense** de Deidara pour ce combat.*
- Les 3 **Coups** suffisent alors pour infliger 1 blessure à Deidara qui est alors éliminé.
- Naruto gagne 1 point d'**Expérience**.
- L'effet du talent de Deidara se déclenche quand celui-ci est éliminé infligeant 1 blessure à tous les héros de la zone. Naruto et Sakura perdent alors 1 cube de **Santé** chacun.

Kakashi, rassuré par l'élimination de Deidara, termine le tour de jeu en continuant sa stratégie de progression vers la zone n°2.

Action 1 : Combattre le pion Zetsu.
- Kakashi lance 3 dés (3 en **Force**).
- Le total des dés est de 3 **Coups**, suffisant pour infliger 1 blessure et ainsi éliminer le pion Zetsu.
- Kakashi gagne 1 point d'**Expérience**.

Action 2 : Kakashi décide de ne pas prendre de risque en se déplaçant sur un piège et décide de Méditer.
- Kakashi gagne 1 cube de **Chakra**.

PHASE D'AKATSUKI

- ***Attaque des ennemis*** : Aucun ennemi n'est révélé, les joueurs sont en sécurité ce tour.
- ***Gain de chakra*** : Naruto et Sakura récupèrent chacun 1 cube de **Chakra**.
- ***Pioche*** : Chaque joueur pioche 1 **Technique** pour compléter sa main.
- ***Fin de tour*** : Aucune carte Akatuki n'est en jeu, les joueurs ont gagné ce round et le pion Victoire est déplacé sur le 1 de la piste de score face Konoha. Un nouveau round commence.

Astuce : Si les joueurs avaient temporisé le round en n'éliminant pas Deidara si vite, ils auraient bénéficié d'un tour supplémentaire de jeu afin de commencer le round suivant dans de meilleures conditions. Deidara aurait néanmoins infligé 1 blessure à Naruto ou Sakura.

Ennemis

Carte Akatsuki

Personnages aux talents défensifs à prendre en compte lorsqu'un héros les combat :

Itachi Uchiwa:
Si un joueur combat Itachi, il lance le dé Spécial.
Si le dé tombe sur la face Sharingan, Itachi invoque Susanô qui devient la cible du combat (mettre le pion Susanô en jeu sur la zone de la figurine de Tobi).

Nagato :
Si un joueur combat Nagato, il lance le dé Spécial.
Si le dé tombe sur la face Rinnegan, Nagato est immédiatement remplacé par le 1er personnage « Pain » de la pioche avec une **Défense** réduite de 1 qui devient la cible du combat *(la pioche est ensuite mélangée).*

Konan :
Esquive la première blessure infligée chaque tour.

Tendô (Pain) :
Ignore les attaques au corps à corps.

Ningendô (Pain) :
Annule 1 icône **Pouvoir** par lancer de dés contre elle.

Personnages aux talents à prendre en compte dès leur entrée en jeu (lorsqu'ils sont dévoilés) :

Sasori :
Invoque 1 pion Marionnette (mettre le pion Marionnette en jeu sur la zone de la figurine de Tobi).

Jigokudô (Pain) :
Les membres de l'Akatsuki éliminés sont mélangés dans la pioche.

Kakuzu :
Possède 5 points de **Santé**.

Personnage au talent à prendre en compte lorsqu'il est éliminés :

Deidara :
Lorsque Deidara n'a plus de points de **Santé**, il inflige 1 blessure à tous les héros de la zone et celles adjacentes.

Personnages aux talents offensifs à prendre en compte lors de la phase de l'Akatsuki :

Kisame Hoshigaki:
Inflige 1 blessure supplémentaire par cartes **Combat** jouées contre lui ce tour.

Hidan :
Si Hidan inflige 1 blessure, il gagne 1 point de **Santé**.

Gakidô (Pain) :
Le héros blessé ce tour perd 1 **Chakra**.

Chikushôdô (Pain) :
Invoque 1 pion Créature par tour (mettre un pion Créature en jeu sur la zone de la figurine de Tobi).

Shuradô (Pain) :
Le héros blessé ce tour subit 1 blessure supplémentaire.

Personnage aux talents variés :

Zetsu :
Lorsque Zetsu entre en jeu, il obtient 1 point de **Santé** + un nombre de points de **Santé** égal au nombre de pions Piège sur le plateau.

Lorsqu'un pion Piège est retiré du plateau, Zetsu subit 1 blessure.

Si à la fin du round, Zetsu est éliminé, un pion Piège est remis face cachée sur chaque zone libre du plateau.

Pion Piège bleu

10 Zetsu niveau 1 (2 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Il **Paralyse** le héros blessé.

5 Zetsu niveau 2 (3 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Il **Paralyse** le héros blessé.

5 Parchemins explosifs :
Inflige 1 blessure à 1 héros dans la zone puis est retiré du plateau.

Pion Invocation

1 Susanô :
Protecteur avec 4 de **Défense** et 1 **Santé**.
Invoqué par Itachi.

1 Marionnette :
Protecteur avec 4 de **Défense** et 1 **Santé**.
Invoquée par Sasori.

3 Serpents :
Protecteur avec 3 de **Défense** et 1 **Santé**.
Invoqués par Orochimaru.

3 Créatures :
Protecteur avec 2 de **Défense** et 1 **Santé**.
Invoquées par Chikushôdô.

Boss du jeu

Tobi :
Lorsqu'un joueur combat un ennemi dans la zone de Tobi, il lance le dé Spécial.

Si le dé tombe sur la face Sharingan ; le héros est **Paralysé** et le combat est interrompu.

Si le dé tombe sur la face Rinnegan ; le **Pouvoir** de la carte **Combat** jouée est annulé (face B seulement).

Gedô Mazô :
Lorsque Gedô Mazô entre en jeu, il obtient un nombre de points de **Santé** égal au nombre de joueurs et un nombre de points de **Défense** égal à 1 + le nombre de pions Victoire sur la face Akatsuki de la piste de score.

À la fin du tour, Gedô Mazô n'inflige pas 1 blessure à 1 héros mais à tous les héros présents sur le plateau.

Pion Piège rouge

8 Zetsu niveau 2 (3 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Il **Paralyse** le héros blessé.

5 Parchemins explosifs :
Inflige 1 blessure à un héros dans la zone puis est retiré du plateau.

Personnages aux talents défensifs à prendre en compte lorsqu'un joueur les combat :

Sasuke (4 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Si un joueur combat Sasuke, il lance le dé Spécial.
Si le dé tombe sur la face Sharingan, l'attaque est retournée contre le héros (le **Pouvoir** est annulé).

Danzô (4 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Si un joueur combat Danzô, il lance le dé Spécial.
Si le dé tombe sur la face Sharingan, l'attaque échoue.

Karin (4 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Jouer une carte **Combat** contre Karin coûte 1 **Chakra** de plus au joueur.

Personnages aux talents offensifs à prendre en compte lors de la Phase de l'Akatsuki :

Orochimaru (4 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Invoque 1 pion Serpent (mettre un pion Serpent en jeu sur la zone de la figurine de Tobi).

Jûgo (4 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Si Jûgo blesse un héros, il gagne 1 point de **Défense** supplémentaire jusqu'à son élimination.

Personnages aux talents à prendre en compte dès leur entrée en jeu :

Kabuto (1 **Santé**) :
Possède la **Défense** et le **talent** du dernier membre de l'Akatsuki éliminé.

Suigetsu (4 de **Défense** et 1 **Santé**) :
Sa **Défense** augmente de 1 sur les zones aquatiques.

F.A.Q.

Si la carte Zetsu est éliminée, dois-je remettre immédiatement des pions Piège sur les zones libres du plateau ?

Non, les pions Piège sont remis à la fin du round, qu'il soit gagné ou non.

Les pions Piège non dévoilés comptent-ils pour le nombre de point de Santé de Zetsu ?

Oui, tous les pions Piège présents sur le plateau comptent.

Un pion Piège parchemin explosif qui est retiré du plateau enlève-t-il 1 point de Santé à Zetsu et rapporte-t-il 1 point d'Expérience au héros qui l'a dévoilé ?

Si le pion Piège parchemin explosif est dévoilé, il est directement retiré du jeu et Zetsu perd 1 point de Santé. Par contre celui-ci n'étant pas un ennemi, il ne rapporte pas de point d'Expérience au héros qui l'a dévoilé.

Est-ce normal si nous n'arrivons pas à gagner la partie du premier coup ?

Oui, c'est pourquoi différents modes de jeux existent. Il est recommandé dans ce cas de jouer en mode Facile et de prendre des personnages principaux comme Naruto, Sakura ou Kakashi.
Il est également possible d'adapter la difficulté du jeu comme bon vous semble ; en jouant en mode Normal avec un tour de jeu supplémentaire, avec un cube de Santé de plus ou en retirant 1 ou 2 cartes Zetsu de la pioche.

À quoi sert le « 0 » de la piste de capture ?

Le « 0 » permet aux joueurs d'avoir 4 tours de jeu au lieu de 3 par round en mode Facile. Ainsi il sera plus facile d'éliminer les membres d'Akatsuki en jeu.

Est-ce normal que je ne possède pas assez de Chakra pour jouer certaines cartes Technique ?

Oui, certaines Techniques nécessitent plus de Chakra qu'indiqué au départ sur la carte du héros, mais l'Expérience accumulée lors de la partie permet d'augmenter cette caractéristique. Ainsi vous pourrez jouer ces Techniques plus tard dans la partie.
En début de partie les Techniques non jouables peuvent être défaussées à la fin de la phase de l'Akatsuki pour être remplacées et ainsi revenir plus tard dans votre main.

Peut-on utiliser une carte Combat signalant le talent Distance, au corps à corps ?

Oui, une carte Combat signalant le talent Distance peut être utilisée au corps à corps.

Que veut dire la mention : Zone aquatique seulement, sur la technique « Dragon aqueux » de Kakashi ?

Elle signale que le Pouvoir de cette Technique ne se déclenche que sur les zones aquatiques (marquées d'un symbole « goutte »). Cependant la Technique peut être jouée sur n'importe quelle zone du plateau.

Un round peut-il être gagné lors du 1er ou 2e tour de jeu ? Si oui, termine-t-on les tours de jeu restants avant de commencer un nouveau round ?

En effet, le round peut être gagné lors du 1er ou 2e tour de jeu. Dans ce cas, les joueurs terminent le tour de jeu mais ne peuvent pas jouer les tours de jeu restants, c'est directement la fin du round.

Lexique

Action : Durant son tour, un joueur peut faire 2 actions. Certains Talents et Techniques permettent d'augmenter le nombre d'actions possible.

Immobilisation : Effet appliqué aux ennemis par certaines Techniques. Un ennemi immobilisé ne peut pas attaquer durant son tour, l'Immobilisation est retirée à la fin de la phase Akatsuki.

Paralysie : Effet appliqué aux héros par certains ennemis ou en cas de perte totale de points de Santé. Un héros paralysé ne peut plus faire d'action jusqu'à la fin de la partie, mais la Paralysie peut être retiré par certaines Techniques.

Invoquer : Certains ennemis invoquent des pions qui sont placés sur la même zone que leur invoquateur.

Protecteur : Oblige les héros à combattre cet ennemi avant ceux de la même zone.

Zone : Ce sont les 29 zones du plateau sur lesquelles vont évoluer les héros.

Zone libre : Zone du plateau non numérotée où n'est pas déjà présent un personnage ou un pion Piège.

Zone aquatique : Zone marquée d'un symbole « goutte ».

Force : Nombre de dés lancés par attaque.

Chakra : Ressource utilisée pour jouer les cartes Technique.

Stratégie : Nombre maximum de cartes Technique en main au début d'un tour.

Pouvoir : Icône du dé permettant d'activer le pouvoir d'une carte Combat jouée.

Coup : Icône du dé dont le total est additionné pour essayer d'infliger une blessure à un ennemi.

Défense : Valeur minimale de Coups à faire lors d'un lancer de dés pour infliger une blessure.

Santé : Nombre de points de Santé d'un personnage. Un ennemi qui n'a plus de Santé est retiré du jeu. Un héros qui n'a plus de Santé perd toute son Expérience et subit une Paralysie.

Blessure : Le personnage blessé perd 1 cube Santé.

Crédits

Auteurs : Nicolas Badoux & Cyril Marchiol

Sculpteurs : Cyril Farudja & Muhammet Ay

Nous remercions tous les gens ayant participé au développement de ce jeu, les équipes de Tsume, Mediatoon Licensing et TV Tokyo et tous les testeurs : Sébastien Agogué, Guillaume Hémery, Mickael Gros, Patrick Grange, Patrick Tran, Sabrina Marchiol, Jeoffrey Renauld, Gérald Hoarau, Greezia, Benoit Huot, David Roussier, Nathalie Boudon, Sundus Ay, Murat Ay, Gabriel Durnerin, Théo Rivière, Delphine Lemoine, Nao Yoshida et Aya Yanai.

Un remerciement spécial à Masashi Kishimoto pour son univers incroyable.

Suivez nous sur Facebook YokaOfficiel

Suivez nous sur Twitter YokaOfficiel

©2015 Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.
©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

Fabriqué en Chine

Aide de jeu

Déroulement du round

Les 8 premiers rounds consistent à éliminer les cartes Akatsuki en jeu en 3 tours de jeu.
Chaque tour de jeu commence par la phase des joueurs et se termine par la phase de l'Akatsuki.

Phase des joueurs

Chaque joueur joue ses **2 actions**.

- **Se déplacer**
- **Méditer**
- **Combattre**

Phase de l'Akatsuki

1. Chaque ennemi révélé inflige 1 blessure.
2. Chaque joueur récupère 1 cube **Chakra** et pioche des cartes **Technique**.
3. Le pion Victoire progresse sur la piste de Capture.
4. Nouveau tour de jeu ou fin de round.

Fin du round

Round perdu

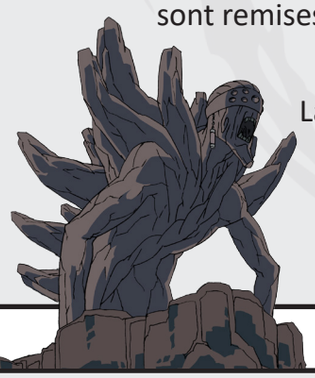
Si 1 carte Akatsuki est encore en jeu à la fin du dernier tour de capture.

Le pion Victoire est déplacé sur la piste de score face Akatsuki, les cartes Akatsuki encore en jeu sont remises sous la pioche.

Round gagné

Si plus aucune carte Akatsuki n'est en jeu à la fin d'un tour de capture.

Le pion Victoire est déplacé sur la piste de score face Konoha.



La figurine noire de Tobi est déplacée sur la zone suivante et un nouveau pion Victoire est posé sur la piste de capture.

Un nouveau round a lieu

Fin de partie

Lors du 9e round, les joueurs affrontent les boss du jeu : Tobi et Gedô Mazô dans Konoha (zone n°9).

Partie perdue

Si 1 des deux boss est encore en jeu à la fin du dernier tour de capture.

Partie gagnée

Les joueurs éliminent les 2 boss avant la fin du dernier tour de capture.