

NARUTO



LIVRET DE RÈGLES

404
EDITIONS

**DE 3 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 8 ANS**

MATÉRIEL

32 cartes *Ninja*

6 tuiles *Mission*

4 tuiles *Mission ratée*

1 tuile *Village*

1 jeton *Konoha*

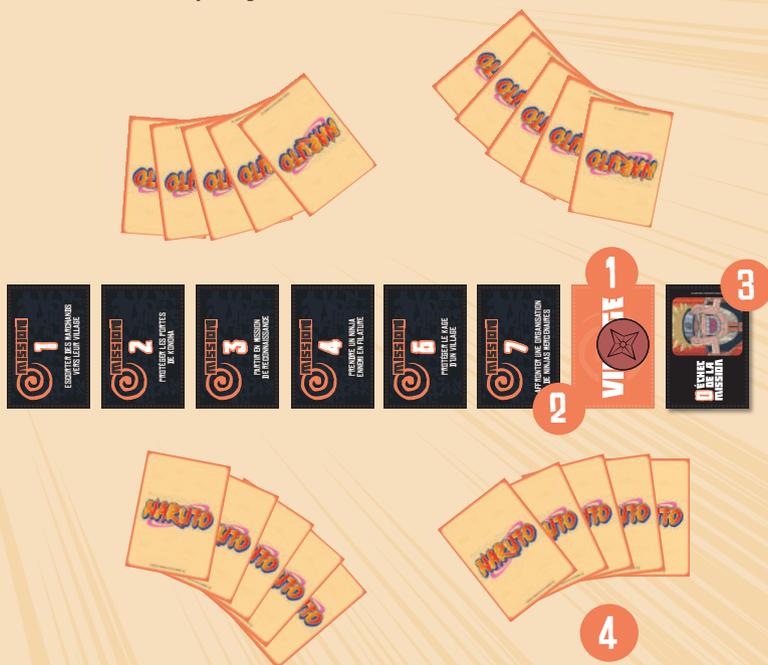
BUT DU JEU

Le jeu *Naruto – Au secours de Konoha* est un jeu coopératif.

Les parties se déroulent en 4 manches. Lors de chaque manche, les joueurs doivent former une équipe de ninjas la plus puissante possible pour accomplir ensemble des missions. Chaque mission réussie leur octroie des points qui déterminera leur performance à l'issue de la partie.

MISE EN PLACE

- 1 Placez la tuile *Village* et le jeton *Konoha* sur cette tuile, au centre de la table.
- 2 Placez les tuiles *Mission* à la suite de la tuile *Village*, en ligne, de la plus grande valeur à la plus petite. Il n'y a pas de tuile *Mission* de valeur 5.
- 3 Mélangez les tuiles *Mission ratée* pour former une pioche. Placez-la face cachée à portée des joueurs.
- 4 Mélangez les 32 cartes *Ninja* et distribuez-en 5 à chaque joueur. Laissez le reste de côté.



CARTE NINJA

Une carte Ninja dispose des informations suivantes :



- A → **Nom** : il peut apparaître sur d'autres cartes pour indiquer une synergie.
- B → **Force** : La valeur en force de la carte (elle peut être négative).
- C → **Type** : Un des symboles suivants
👁️ 👑 🎯 👊 💧
- D → **Synergie** : la possession de certaines autres cartes modifie la force d'un Ninja, positivement ou négativement. Ici, la carte Sakura a 2 en force.

Elle a 4 en force si le joueur possède également la carte Sasuke, mais ne vaut plus qu'1 en force si le joueur possède la carte Ino (2-1).

E → **Équipe** : elle est représentée par la couleur et la forme du cartouche. Ici, le cartouche forme un demi-ovale, mais il peut être de forme triangulaire, carrée, ronde etc.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 4 manches. Chaque manche peut faire plusieurs tours.

- ➔ Lors de chaque manche, les joueurs sélectionnent **simultanément** une carte *Ninja* parmi les 5 de leur main et la font passer (simultanément et face cachée) à leur voisin de gauche.
- ➔ Ils prennent connaissance de leur nouvelle main et décident alors ensemble s'ils estiment être assez puissants pour faire la mission indiquée OU s'ils estiment qu'ils sont trop faibles pour partir en mission et dans ce cas, un nouveau tour de jeu commence.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 DÉPLACEMENT DU JETON KONOHA
- 2 PASSAGE DE CARTES
- 3 PARTIR EN MISSION ?

1 DÉPLACEMENT DU JETON KONOHA

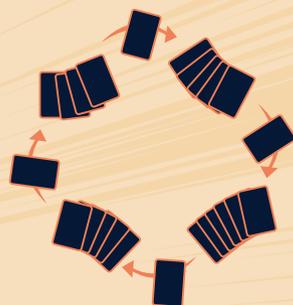
Déplacez le jeton *Konoha* sur la tuile suivante (par exemple, si le jeton est sur la tuile *Village*, placez-le sur la tuile directement à côté, celle qui rapporte 7 points).



2 PASSAGE DE CARTES

Chaque joueur sélectionne une carte *Ninja* de sa main et la passe, face cachée, à son voisin de gauche.

Chaque joueur prend connaissance de sa nouvelle carte, en même temps, et l'intègre à sa main.



Exemple d'un passage de cartes à 4 joueurs.

COMMUNIQUER

Après la **PHASE 2 Passage des cartes**, les joueurs peuvent communiquer pour donner à leurs coéquipiers une idée de la force de leur main. Cette communication est soumise à des règles : les joueurs ne peuvent en aucun cas annoncer exactement quelles cartes ils ont en main. Ils peuvent uniquement donner une indication générale de la force de leur équipe sans donner de valeur : « *mon équipe est vraiment nulle, mon équipe est pas mal, mon équipe est fabuleuse, etc.* »

3 PARTIR EN MISSION ?

Les joueurs décident ensemble s'ils partent en mission (celle sur laquelle se trouve le jeton *Konoha*) ou non.

➔ Dans le cas où les joueurs décident de partir en mission, ils doivent révéler leurs mains respectives et indiquer leur total de force.

Pour réussir une mission, il faut qu'en additionnant les forces de chaque main, l'équipe atteigne un seuil de force de :

- 30 à 3 joueurs
- 50 à 5 joueurs
- 40 à 4 joueurs
- 60 à 6 joueurs

EXEMPLE DE MAIN :



Lee a une valeur de **2** (Gaï n'étant pas présent).

Hinata a une valeur de **3** (2+1) grâce au symbole (GAI) de **Lee**

Kakashi a une valeur de **4** (3+1) grâce au bonus que lui confèrent les ninjas de son équipe **D** (ici, Sasuke).

Gaara vaut **-1** car **Kakashi** le neutralise légèrement.

Sasuke a normalement une valeur de **4**, mais il perd 2 points de force à cause de la présence d'un ninja (ici, Gaara). Il vaut donc **2**.

Le joueur avec cette main a donc une valeur de force de $2+3+4-1+2 = 10$.

Si le seuil de force est atteint ou dépassé, la mission est réussie.

Les joueurs récupèrent la tuile *Mission* où se trouvait le jeton *Konoha* et la mettent de côté, puis ils replacent ce jeton sur la tuile *Village*.

La ligne de missions est toujours ordonnée de manière décroissante mais contient maintenant une mission de moins. La manche prend fin.

Si le seuil de force n'est pas atteint, la mission est ratée. Les joueurs replacent le jeton sur la tuile *Village* et récupèrent une tuile *Mission ratée* qu'ils mettent de côté, face *Pouvoir* visible (voir **Mission ratée et pouvoirs**). La manche prend fin.



- ➔ Dans le cas où les joueurs décident de ne pas partir en mission les joueurs débutent un nouveau tour en recommençant par la phase I) *Déplacement du jeton Konoha*.

EXEMPLE DE MISSION RATÉE : Les 3 joueurs de cette partie décident de partir en mission. Malheureusement, ils n'obtiennent qu'une force de 28 en tout (12+12+4) et n'atteignent pas le seuil nécessaire de 30. La mission est un échec.



Les joueurs replacent alors le jeton *Konoha* sur le village et piochent une carte *Mission ratée* qu'ils placent de côté, face visible. Ils pourront l'utiliser lors d'une manche ultérieure.

MISSION RATÉE ET POUVOIRS :

Lorsque les joueurs ratent une mission, ils récupèrent une tuile *Mission ratée* qui leur donnera un pouvoir lors d'une manche à venir.

Il existe 4 tuiles *Mission ratée* avec 4 pouvoirs différents. Ces pouvoirs sont utilisés par les joueurs qui doivent décider ensemble d'en bénéficier.

Dans ce cas, la tuile *Mission ratée* dont le pouvoir a été utilisé est retournée face cachée. Chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois.

LES 4 POUVOIRS



Augmentez votre force totale de 1 par joueur présent



Choisissez un joueur, il peut prendre la première carte *Ninja* de la pioche (il dispose donc de 6 cartes pour cette manche)



Un joueur peut proposer une carte de sa main aux autres joueurs (il ne disposera donc que de 4 cartes, tandis qu'un autre joueur en aura 6)



Les joueurs peuvent faire un passage de carte (étape 2) sans déplacer le jeton (étape 1)

FIN DE PARTIE :

La partie se termine à l'issue de la 4^e manche que la mission soit réussie ou non.

Les joueurs additionnent les points de leurs missions réussies (celles mises de côté) et se réfèrent au tableau ci-dessous pour évaluer leur réussite.

SCORE DE MISSION	GRADE	APPRÉCIATION
0 - 3	BOL DE NOUILLES	Vous tenez plus du ramen que du ninja... Persévérez !
4-10	ASPIRANT NINJA	Vous avez enfin atteint l'Académie. Faites vos preuves maintenant !
11-16	NINJA DE MOYENNE-CLASSE	Vos capacités à mener une équipe et élaborer un plan efficace ne sont plus à prouver.
17-19	NINJA SUPÉRIEUR	Vous êtes des ninjas hors pair, admirés par les plus jeunes. L'Histoire se souviendra de vos exploits en mission.
20	KAGE	Vous faites partie des ninjas les plus puissants du monde Shinobi. Vous mettez votre force au service de la paix tout en inspirant tous les ninjas de votre village

SI VOUS AVEZ CES CARTES DANS VOS MAINS, VOICI COMMENT ELLES FONCTIONNENT :



Asuma, **Kurenai**, **Gaï** et **Kakashi** gagnent 1 en force pour chaque autre carte Ninja de la même équipe qu'eux (même couleur et forme de cartouche) dans votre main.



S'il y a une ou plusieurs cartes avec le symbole  dans votre main, **Sasuke** perd 2 en force.

Si **Neji** est dans votre main, **Hinata** perd 2 en force. **Hinata** gagne 1 en force pour chaque carte **Ninja** avec le symbole  dans votre main.



Si vous avez **Sakura** dans votre main, calculez d'abord sa force en appliquant ses éventuels bonus/malus, puis doublez sa valeur.



Drochimaru vaut -4 mais il est possible de diminuer son malus.

Drochimaru vaut -2 si vous possédez 3 cartes avec des symboles différents dans votre main (par exemple une carte avec , une carte avec  et une carte avec .

Drochimaru vaut 0 si vous possédez plus de 3 symboles différents dans votre main.

Jiraya gagne 3 en force si vous possédez au moins une des deux cartes suivantes dans votre main : **Drochimaru** ou **Tsunade**.



Hokage le 3^e gagne 1 en force pour chaque carte avec un symbole différent dans votre main.

Par exemple, si vous possédez une carte *Ninja* avec le symbole  et une carte avec le symbole , **Hokage le 3^e** gagne 2 de force et vaut donc 4.

S'il y a au moins une autre carte avec le symbole  dans votre main, **Kabuto** vaut -2.



Zaku, Temari et Kankurô annulent la valeur d'une et une seule carte de votre main avec le symbole indiqué. La force de la carte visée est égale à 0 malgré tous ses éventuels bonus/malus. Si vous possédez plusieurs cartes avec le symbole visé, vous choisissez quelle carte est touchée.



Gaara gagne 1 en force pour chaque carte avec le symbole ♣ dans votre main.

Pour chaque carte avec le symbole ♠ que vous possédez dans votre main, **Naruto** gagne 2 en force.



Ebisu et **Shizune** gagnent 1 en force si vous possédez dans votre main 2 cartes de l'équipe jaune ▲.

Ebisu et **Shizune** gagnent 3 en Force si vous possédez dans votre main les 3 cartes de l'équipe jaune ▲.



404 éditions, un département d'Édi8
92 avenue de France, 75013 Paris

© 2022, 404 éditions

©2002 MASASHI KISHIMOTO

Auteurs : Team Kaedama

Maquette : Studio Twist

ISBN : 979-1-0324-0572-7

Dépôt légal : octobre 2022

Achevé d'imprimer en mai 2022 par Toppan en Chine

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées
à la jeunesse, modifiée par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.