



Début du tour :

Piocher une carte est obligatoire

Attention ! Les effets qui s'utilisent « au début du tour » s'appliquent uniquement après avoir pioché.

Phase de préparation au combat :

Les 4 actions possibles durant cette phase (mettre en jeu un Ninja, utiliser une Tactique, transformer une ou plusieurs cartes de ta main en chakra, appeler un Client) n'ont pas d'ordre défini.

Une carte Tactique « interruption » peut être utilisée à n'importe quel moment de la phase de préparation au combat de l'adversaire.

Mise en jeu des cartes Ninja :

Il existe plusieurs possibilités pour qu'un joueur puisse placer un Ninja sur son camp :

1) lors de la Phase de préparation au combat, en respectant le tour et le coût d'appel. Un seul ninja peut être mis en jeu de cette manière par tour.

2) Par l'effet d'une carte : suivre les indications mentionnées sur le texte. Sauf indication, il n'est pas nécessaire de respecter le coût et le tour d'appel.

Phase de formation des équipes :

Attention ! Former une équipe ou en modifier la formation met fin à la phase de préparation au combat. Il n'est donc plus possible de créer du chakra, appeler un Ninja et/ou un Client, ou jouer une Tactique à partir du moment où une équipe a été formée et/ou modifiée.

Phase de bataille :

1. Déclarations

Déclaration d'attaque : le joueur actif désigne les équipes qu'il souhaite envoyer à l'attaque. Dans chaque équipe qui attaque composée de plusieurs Ninjas, il doit déterminer quel Ninja est en 1ère ligne.

Déclaration de défense : le joueur inactif peut désigner un nombre d'équipes égal ou inférieur au nombre d'équipes envoyées en attaque pour participer à la défense.

Il décide à ce moment à quelles équipes attaquantes les équipes en défense choisies seront opposées.

Dans chaque équipe qui défend composée de plusieurs Ninjas, il doit déterminer quel Ninja est en 1ère ligne.

A ce moment du tour, les équipes attaquantes qui ne sont pas défendues sont appelées « équipes non-combattantes », et les Ninjas qui n'ont pas été envoyés en attaque ou en défense sont appelés « Ninjas au repos ».

C'est à la fin de leurs déclarations respectives d'attaque et de défense que les joueurs peuvent appliquer les effets de leurs Ninjas ayant pour condition «si [cette carte] participe au combat...* ».

Pour les Ninjas de l'attaquant, dans le cas des effets ayant pour condition « si [cette carte] participe au combat* et est – ou n'est pas – défendue, ou opposée », l'effet s'applique à la fin de la déclaration de défense de l'adversaire.

Un effet de ce type qui se résoudrait plus tard dans le tour (au Jugement de combat, à la Fin du tour, ...) est résolu à partir du moment où il a été activé, que le Ninja qui en est la source soit toujours présent sur le terrain ou pas.

Les effets devant être résolus « lors de l'Enchaînement de Techniques » ne peuvent être appliqués que si au moins un Enchaînement a été effectué, c'est-à-dire si au moins une Technique a été jouée.

Les effets devant être résolus « lors de l'Echange de Techniques » peuvent être appliqués même si aucun Enchaînement n'a été effectué, c'est-à-dire si aucune Technique n'a été jouée.

Les effets devant être résolus « au Jugement de Combat » s'appliquent avant le calcul des forces de combat des équipes qui s'affrontent.

* Notez que certains textes utilisent des expressions différentes, comme « si [cette carte] est envoyée au combat... », ou encore « si [cette carte] participe à l'action... ». Leurs effets s'appliquent néanmoins de la même façon que dans les deux points précédents.

2. Echange de Techniques

Les cartes Techniques ne peuvent être jouées qu'avec des Ninjas que vous contrôlez, mais ces derniers ne sont pas nécessairement des Ninjas dont vous êtes propriétaire.

Peuvent utiliser une Technique tous les Ninjas participant à la bataille, qu'ils soient défendus ou non.

Priorité : c'est le joueur actif (attaquant) qui a la priorité pour démarrer un Enchaînement de Techniques. S'il le fait (en utilisant une Technique), c'est alors le joueur inactif (défenseur) qui prend la priorité pour pouvoir répondre en utilisant à son tour une Technique. Si l'attaquant ne souhaite pas démarrer d'Enchaînement, le défenseur peut alors en démarrer un. Si aucun des deux joueurs ne souhaite démarrer d'Enchaînement, on passe à l'étape suivante (le Combat).

Si l'un des deux joueurs ne souhaite pas jouer de techniques, son adversaire peut tout de même continuer de jouer d'autres techniques et/ou d'autres enchaînements.

Attention ! : si l'attaquant ne joue pas de technique, et que le défenseur fait de même, l'attaquant ne pourra donc plus lors de cette même phase décider de commencer un enchaînement.

Il y a un « Enchaînement de Techniques » si au moins une technique est jouée.

Le nombre d'Enchaînements de Techniques n'est pas limité.

Un joueur peut effectuer plusieurs enchaînement de Techniques même si son adversaire n'en fait aucun.

Pour pouvoir jouer une Technique, le joueur doit d'abord désigner l'utilisateur de la Technique. Il désigne ensuite sa cible, puis il paye le prix requis en plaçant le chakra nécessaire à la Poubelle. La Technique est alors lancée.

Résolution : dans le cas d'un Enchaînement de Techniques comprenant plusieurs Techniques, celles-ci sont résolues dans l'ordre inverse de leur lancement (la dernière Technique lancée est la première à être résolue). Pour résoudre une Technique, chaque joueur doit d'abord vérifier que les conditions d'application sont toujours remplies, c'est-à-dire que la cible soit toujours conforme à celle désignée lors du lancement, et que l'effet soit toujours applicable.

Attention ! L'utilisateur n'est pas une condition nécessaire à l'application au moment de la résolution sauf si celui-ci est mentionné dans la cible.

Autrement dit, si le mot « utilisateur » ne figure pas dans « la cible » alors la disparition de celui-ci n'empêche pas la technique d'être résolue.

Lors de la résolution, si la cible n'est plus applicable ou différente, la Technique est annulée.

Différente = il faut toujours tenir compte du nom de la carte, puis d'éventuelles conditions mentionnées dans l'encart « cible » de la carte Technique.

Exemple : si la cible est un Ninja, le joueur doit désigner le nom de ce ninja au moment du lancement.

Si la technique cible par exemple « un homme », le joueur doit désigner le nom du ninja ciblé qui en plus est « un homme ».

Au moment de la résolution, la cible doit toujours porter le même nom et être « un homme ».

Dans le cas d'une équipe prise pour cible, le joueur nomme les ninjas la composant. Ainsi au moment de la résolution, les mêmes ninjas doivent être présents pour que la cible soit toujours valable.

Précisions sur les cibles :

Les différentes cibles que l'on retrouve dans le texte des cartes techniques permettent de distinguer deux éléments concernant la cible : le nom et le nombre.

Le nom : "Ninja", "Equipe", "Utilisateur", "Technique", "Gain"...

Le nombre : "un", "une", "Les", "tous", "Toutes", "X"...

Il est donc possible de faire la différence entre :

"Une équipe" et "Les ninjas de l'équipe" par exemple
ou encore

"Toutes les équipes" et "Tous les Ninjas"...

Si on considère le "nom" en premier lieu pour déterminer la cible de la technique, puis le nombre en second, cela me permet de savoir qui peut vraiment être pris pour cible, et donc qui peut échapper au ciblage.

Ainsi, si on parle de "Ninjas", on doit considérer d'abord ce que cela représente puis savoir combien peuvent être ciblés.

"Tous les ninjas" doit être compris comme : "tous les ninjas ciblables"

La cible comprendrait donc l'ensemble des ninjas "ciblables" désignés lors de l'activation de la Technique. Ceux ne pouvant être "ciblés" pour une raison ou pour une autre étant ainsi écartés.

De la même manière, si le mot qui désigne la cible est "Equipe" ; alors on regardera si cela concerne une ou plusieurs.

Si toutes les Equipes sont concernées, on les considérera tout de même individuellement.

Celles ne pouvant être "ciblées" pour une raison ou pour une autre étant ainsi écartées...

Mais le mot "ninja" n'étant pas ici employé, un "ninja" dans une équipe ne pourra échapper au ciblage, car il n'est pas pris en compte individuellement au sein de l'équipe... (il aurait fallu écrire : "tous les ninjas de l'équipe" ou "tous les ninjas de toutes les équipes"...).

Dans le cas : "Cible : Tous les Ninjas qui combattent contre l'utilisateur".

On cible ici des Ninjas, qu'il faut identifier au moment du lancement de la Technique. Il faut donc désigner chaque Ninja ciblable se trouvant dans l'équipe opposée à celle de l'utilisateur. Au moment de la résolution, il faut vérifier si ces Ninjas ciblés sont toujours présents, et s'ils sont toujours dans l'équipe opposée à celle de l'utilisateur.

Récapitulatif et exemple :

Au moment de l'activation, chaque élément de la cible est identifié. (voir précision sur le mot cible plus haut)

Le processus de choix des cibles (individualisation et identification) doit également être appliqué au moment de la résolution.

Pour chaque cible ainsi identifiée, il faut appliquer la phrase suivante :

"A la résolution d'une Technique, si une cible de cette Technique a été modifiée (inciblable, absente, différente...), alors l'effet de la Technique est annulé pour cette cible."

Exemple :

Si 3 de mes ninjas sont ciblés par une première Technique visant "les ninjas combattant contre l'utilisateur" au moment de l'activation de celle-ci, et que l'un d'eux est enlevé de l'équipe par une autre Technique, alors la première Technique s'applique aux deux autres au moment de la résolution.

De la même façon, si un 4e ninja arrive dans mon équipe, la Technique s'applique aux 3 ninjas désignés à l'activation seulement.

En revanche, si 3 de mes ninjas sont ciblés par une première Technique visant "l'équipe qui combat contre l'utilisateur" au moment de l'activation de celle-ci, et que l'un d'eux est enlevé de l'équipe par une autre Technique, alors la première Technique est annulée, car la cible (l'équipe) a subi une modification.

De la même façon, si un 4e ninja arrive, la Technique est annulée car là aussi la cible a subi une modification.

Techniques qui n'ont pas d'effet direct sur le champ de Bataille

(Si par exemple, l'effet vise le deck de l'adversaire, des cartes en Chakra etc...) :

La disparition de l'utilisateur n'annule pas la technique.

De plus, si cet utilisateur passe sous le contrôle de l'adversaire avant la résolution de la technique visant le deck adverse, l'effet de cette technique ne se retourne pas pour autant contre le joueur l'ayant activée.

Techniques qui prennent le contrôle d'un ninja adverse :

Rappel des règles de base (p12):

Tu ne peux pas avoir en même temps 2 ninjas qui portent le même nom dans ton camp.

Tu peux Appeler un ninja dans ton camp, même s'il y a un ninja du même nom dans le camp de ton adversaire.

A cela il faut ajouter ces précisions :

Il n'est donc pas possible de prendre le contrôle d'un ninja si un ninja de même nom est déjà dans le camp du joueur.

Il faut se référer à l'effet de la carte ayant entraîné le contrôle du ninja adverse.

Si cette durée est limitée : (exemple jusqu'à la fin du tour)

le ninja ciblé passe dans le camp adverse.

Le joueur qui a pris le contrôle ne peut pas mettre en jeu un ninja portant le même nom tant que le ninja pris à l'adversaire est présent.

Le joueur "propriétaire" du ninja ne peut non plus également appeler un ninja de même nom car le ninja pris par l'adversaire reviendra.

Si la durée n'est pas mentionnée :

Le ninja ciblé passe dans le camp adverse.

Le joueur qui a pris le contrôle ne peut plus mettre en jeu un ninja portant le même nom tant que le ninja pris à l'adversaire est présent. Le joueur "propriétaire" du ninja peut appeler un ninja de même nom car le ninja pris par l'adversaire ne reviendra pas.

Techniques permettant la mise en jeu d'un Ninja :

Il faut tout d'abord vérifier que la Technique est toujours valable au moment de la résolution : Si l'utilisateur disparaît ou si l'équipe est différente, la Technique est annulée.

Exemple : si le joueur contrôlant Naruto utilise Invocation [TE-163] mais que son adversaire utilise Sexy-meta [TE-110] sur Naruto, au moment de la résolution, une fois le Sexy-méta résolu, Naruto change d'équipe. (il est contrôlé par l'adversaire)

Aussi l'équipe de l'utilisateur a été modifiée par rapport à l'équipe désignée au moment du lancement, donc Invocation [TE-163] n'est plus applicable.

3. Combat (ou Jugement de Combat)

Cette étape se divise en deux actions : déterminer les gains que vont remporter les équipes « non-combattantes », et définir s'il y a « Victoire », « Victoire écrasante », ou « Match nul » pour les équipes « combattantes ».

Par convention, c'est le joueur inactif (défenseur) qui décide de l'ordre de résolution des Jugements de Combat. Il est libre de décider s'il comptabilise les gains remportés par les équipes « non-combattantes » avant ou après avoir déterminé le résultat des équipes « combattantes ».

Rappel : Force de combat de l'équipe = Valeur de combat du ninja en 1ere ligne + valeurs de renforts des ninjas « en renfort »

Gains des équipes « non-combattantes » : si l'équipe a une force de combat inférieure ou égale à 4, elle remporte 1 gain (notez que même une équipe ayant une force de combat égale à 0 ou négative remporte 1 gain si elle n'est pas défendue). Si l'équipe a une force de combat égale ou supérieure à 5, elle remporte 2 gains.

Résultats des équipes combattantes : Il faut comparer la force de combat des deux équipes qui s'affrontent. L'équipe ayant la plus grande force de combat obtient une « Victoire » ou une « Victoire écrasante », en fonction de la différence entre sa force de combat et celle de l'équipe adverse.

Si la différence entre leurs forces de combat est inférieure ou égale à 4, l'équipe ayant la plus grande remporte une « Victoire », et inflige 1 blessure au Ninja en première ligne de l'équipe perdante.

Si la différence entre leurs forces de combat est égale ou supérieure à 5, l'équipe ayant la plus grande remporte une « Victoire écrasante », et inflige 2 blessures au Ninja en première ligne de l'équipe perdante, ainsi qu'une blessure à chaque éventuel Ninja en renfort derrière lui.

Si leurs forces de combat sont égales, il y a « Match nul », et les Ninjas en 1ère ligne de chaque équipe subissent 1 blessure.

Si un Ninja en première ligne d'une équipe quitte celle-ci (en étant tué ou à cause de tout autre effet le faisant quitter la zone de jeu) avant le jugement de combat par l'effet d'une carte technique, les règles suivantes sont appliquées :

Aucun Ninja en renfort ne remplace le Ninja perdu en première ligne
Le jugement de combat portera sur les valeurs de renfort des Ninjas "en renfort"
En cas de "simple" « Défaite », les Ninjas en renfort d'une équipe qui a perdu son Ninja en première ligne ne prennent aucune blessure (la blessure reçue en cas de défaite n'est pas reportée sur l'un d'entre eux).

En cas de « Défaite écrasante », les Ninjas en renfort ne prennent qu'une seule blessure chacun, exactement comme si le Ninja en première ligne était encore présent (les 2 blessures du Ninja qui était en première ligne n'étant pas reportées).

Si une équipe qui défend lors d'un combat est retirée de ce même combat avant le jugement de combat, l'équipe attaquante gagne des gains normalement en fonction de sa force de combat, comme si elle n'avait pas du tout été défendue.

Attention ! Il est important de ne pas confondre « valeur de combat » et « force de combat », notamment dans le cadre de l'utilisation de certaines Techniques visant à modifier l'une ou l'autre de ces valeurs. La valeur de combat d'un Ninja est le premier chiffre de sa force de combat, le second étant la valeur de renfort.

Exemple : Kakashi Hatake NI-11 (« valide ») a une valeur de combat de 5 et une valeur de renfort de 3. Sa force de combat est donc de 8.

Généralités

Tour 9 et au-delà : Une fois arrivé au tour 9, le compteur de tour ne bouge plus. Les tours continuent normalement et il n'y a pas de retour au tour 0 après le tour 9.

Les tours 9 et suivants signifient que vous pouvez poser un Ninja de n'importe quel tour

Ninjas ayant la caractéristique « évolution » : Les ninjas ayant la caractéristique "évolution" ne changent pas de position s'ils évoluent.

En d'autres termes, lorsque l'on fait évoluer un ninja qui est en position "Blessé", la carte ninja mise en jeu par ce biais arrivera elle aussi en position blessé

Ninjas ayant la caractéristique « groupe » : Les ninjas ayant la caractéristique "groupe" ne changent pas de position s'ils sont appelés.

En d'autres termes, lorsque l'on appelle un groupe grâce à un ninja qui est en position "Blessé", la carte ninja mise en jeu par ce biais arrivera elle aussi en position blessé.

On ne peut appeler un groupe que si 1, et 1 seul des deux ninjas le composant est déjà présent sur le terrain.

