



k
acodama

© 2002 MASASHI KISHIMOTO

REGLAMENTO

gen  games

ROLL CLASH

DON'T PANIC GAMES



¡EL EXAMEN DE GRADO MEDIO ESTÁ EN PLENA EBULLICIÓN!

Es la oportunidad perfecta para que Naruto, Sasuke, Sakura y Shikamaru se enfrenten en combates frenéticos y practiquen sus **TÉCNICAS** y **PODERES** especiales. Los jóvenes ninjas usarán sus habilidades lo mejor que puedan para intentar vencer a sus rivales infligiéndoles **DAÑO** que causará **HERIDAS**, **NOQUEOS** y, finalmente, la **ELIMINACIÓN** final.

¡El último ninja en pie ganará!

CRÉDITOS

Un juego creado por **KAEDAMA**

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

© 2002 MASASHI KISHIMOTO

Publicado por **DON'T PANIC GAMES**

Presidente: Cédric Littardi

Traducción: Nicolas Lion

Director de Publicaciones: Sébastien Rost

Jefe de producción: Nicolas Aubry ( **SYNERGY GAMES**)

Jefe de Proyecto: Ghislain Masson

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Diseño Gráfico: Vincent Diez

www.dontpanicgames.com

Editado en español por **GEN X GAMES**

Traducción: Jens de Fries

Maquetación: WAH! Studio

MECÁNICA DEL FRENESÍ DE DADOS

Naruto — NINJA ARENA es el primer juego que usa la “Mecánica del Frenesí de Dados”. Durante la partida, lanzarás tus dados todo lo rápido que puedas y usarás los resultados para activar técnicas sin que la partida se detenga para los demás. ¡Todos jugaréis al mismo tiempo en una batalla frenética por ser el último ninja en pie!

COMPONENTES

Además de este libreto de reglas, podrás encontrar en las cajas:

JUEGO BÁSICO:

- 4 Tableros Ninja a doble cara
- 4 Tableros de Poder a doble cara (uno para cada ninja)
- 1 gran Tablero Uzumaki 
- 4 Dados blancos y negros y 16 dados de colores
- 40 Fichas de Daño 
- 1 Ficha de sombra de Shikamaru
- 4 Clips marcadores

PACK GRADO INFERIOR:

- 6 Tableros Ninja a doble cara
- 6 Tableros de Poder a doble cara (uno para cada ninja)
- 1 Ficha de abanico de Temari
- 2 Dados blancos y negros y 8 dados de colores
- 20 Fichas de Daño 
- 2 Clips marcadores



PREPARANDO LA PARTIDA

Cada jugador elige un Tablero Ninja y su Tablero de Poder correspondiente. Coloca el Tablero Ninja con el lado del personaje (con el nombre) hacia arriba. Coloca el Tablero de Poder con su lado inactivo hacia arriba debajo del Tablero Ninja. ¡Este será el ninja con el que jugarás durante la partida!

Cada jugador toma 1 dado negro y 4 dados de colores.

Coloca el Tablero Uzumaki  en el centro del área de juego, al alcance de todos los jugadores.

Forma un montón con las Fichas de Daño  y déjalo al alcance de todos los jugadores.

Coloca el clip en el espacio de color en la parte superior izquierda de tu Tablero Ninja (cerca del símbolo de corazón ).



CÓMO JUGAR

En Naruto — NINJA ARENA, todos los jugadores juegan al mismo tiempo sin que haya que esperar a que te toque tu turno. Los jugadores toman sus 5 dados (1 negro y 4 de colores) y los lanzan al mismo tiempo intentando ser el primero en sacar la combinación de resultados adecuada para completar una de sus Técnicas.





Cuando lancéis los dados, podréis relanzar cualquier cantidad de ellos las veces que haga falta. Podéis ir apartando los dados con los resultados que os gusten o ponerlos encima del Tablero para identificar qué resultados os faltan para completar la Técnica que queréis activar.

Cuando alguien sea capaz de activar una Técnica gracias a los resultados de sus dados, primero deberá colocar esos dados sobre la técnica correspondiente y luego distribuir la cantidad indicada de Fichas de Daño  entre el (o los) jugador(es) objetivo.

Mientras tanto, los demás no deben parar de lanzar sus propios dados.

Una vez realizada la Técnica, su ejecutor recupera los dados y continúa lanzándolos hasta que pueda activar de nuevo una Técnica. Esto continúa hasta que alguien pueda activar su Poder.



REGLA ESPECIAL:



El símbolo de la espiral en el dado blanco y negro puede usarse como un comodín, por lo que puede sustituir cualquier otro resultado.

EL TABLERO DE PODER

Resolver la Técnica de Poder, o simplemente Poder (la tercera Técnica de cada ninja), funciona de manera diferente a las otras.



Una vez que alguien consigue los 5 resultados correspondientes a su Tablero de Poder, ese jugador deberá golpear el Tablero Uzumaki  en el centro del área de juego. En ese momento, la partida se detiene para resolver los siguientes 3 pasos:



1. DAÑO:

Quien haya golpeado el Tablero Uzumaki  en último lugar recibirá 2 Fichas de Daño  adicionales.

Ejemplo: no suele ocurrir, pero esta vez el genio Sasuke ha sido el último en reaccionar, por lo que añade 2 Fichas de Daño  a las 10 que ya había recibido esta ronda.

2. CONTAR DAÑOS:

Todos los jugadores (con la excepción de quien haya activado su Poder) reciben Heridas  dependiendo del número de Fichas de Daño que tengan. Cada vez que un jugador recibe tanto daño como su actual nivel de heridas, mueve su clip marcador hacia delante. Después, descarta TODAS sus Fichas de Daño (a menos que sea el jugador que haya activado su Poder).

Ejemplo: Sasuke ahora tiene 13 Fichas de Daño  delante de sí, por lo que deberá mover el clip a la tercera Herida  de su Tablero Ninja ($6+6=12$). Luego, descartará todas sus Fichas de Daño  (incluyendo la ficha sobrante, que no llega a causar Herida).



3. PODER:

El jugador que haya activado su Poder voltea su Tablero de Poder : ahora su efecto está activo. Los Tableros de Poder de los demás jugadores se voltean para mostrar el lado inactivo.

Una vez resueltos estos tres pasos, todos los jugadores deben volver a tomar sus 5 dados en sus manos.

La partida continúa de la manera habitual: todos lanzarán y relanzarán sus dados simultáneamente intentando activar sus Técnicas hasta que alguien active su Tablero de Poder.

Si durante la fase CONTAR DAÑOS un jugador llega a tapan su última Herida en el Tablero Ninja, pasa a estar NOQUEADO. Deberá darle la vuelta 🔄 a su Tablero Ninja y seguirá jugando para intentar recuperar la consciencia.



Cada ninja solo puede recuperar su consciencia una vez durante la partida. Si te noquean por segunda vez (después de haberte recuperado una vez), quedarás eliminado de la partida para siempre ☠️.

Para recuperar la consciencia, el jugador noqueado deberá lanzar sus dados como es habitual e intentar conseguir los resultados en la parte de atrás de su Tablero Ninja. Si lo consigue, deberá golpear el Tablero Uzumaki 🟡 en el centro del área de juego. Todo el mundo deberá detener la partida y se resuelven estos 2 pasos:

1. Quien haya golpeado el Tablero Uzumaki 🟡 en último lugar recibe 2 Fichas de Daño 💎.
2. El jugador que ha conseguido el combo de recuperación vuelve a girar 🔄 su Tablero Ninja al lado de personaje y pone el marcador en la última herida 🔪.

/\ IMPORTANTE: Mientras el Tablero Ninja esté por el lado “noqueado”, ese jugador no podrá recibir Fichas de Daño ♦. Sin embargo, si estás noqueado y golpeas el Tablero Uzumaki ●, en último lugar (por el motivo que sea), quedarás inmediata y permanentemente eliminado ☠.

Si en cualquier momento un jugador se equivoca (golpeando el Tablero Uzumaki ● o activando una Técnica cuando no tocaba, etc.), esa persona recibe una Herida / inmediatamente.

¡Aunque tu Poder esté activado podrás intentar volver a activarlo para evitar recibir Heridas ese turno!

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando todos los jugadores menos uno queden noqueados o eliminados ☠.

¡Ese último jugador gana la partida!



MODO DUELO

¡Si quieres jugar una partida aún más alucinante con dos jugadores, te recomendamos este modo de juego!

En el Modo Duelo, cada jugador elige dos ninjas (tomando sus correspondientes Tableros Ninja y Tableros de Poder).

Luego, coloca un tablero encima del otro dejando visible la primera Técnica del Tablero Ninja que quede abajo.

Coloca un clip marcador en la esquina superior izquierda de cada Tablero Ninja. Usa el Tablero de Poder de tu ninja principal y colócalo debajo del Tablero Ninja como siempre. Deja el Tablero de Poder de tu ninja secundario a mano.

El resto del juego funciona de la manera habitual, pero puedes usar una técnica adicional: la de tu ninja secundario.

Cuando un jugador usa su Poder, después de resolver los 3 pasos habituales, su oponente puede decidir intercambiar sus ninjas. En ese caso cambia los Tableros Ninja de posición, siempre dejando la primera técnica visible, y sustituye también el Tablero de Poder.

En este modo de juego no existe el NOQUEO. ¡En cuanto uno de los dos ninjas de un jugador vaya a ser NOQUEADO, todo el equipo de ese jugador pierde inmediatamente la partida!



TÉCNICAS DE NARUTO



MULTIPLICACIÓN OCULTA DE CUERPO

Dale 3 Fichas de Daño a un ninja adyacente a ti.



RASENGAN, ESFERA ESPIRAL

Dale 2 Fichas de Daño a cualquier ninja o 5 Fichas de Daño a un ninja que aún no tenga ninguna Ficha de Daño .



JUTSU DEL HECHICERO: GAMABUNTA

Añade 1 Ficha de Daño a tus ataques. Toma esas fichas de tu daño sufrido.



TÉCNICAS DE SAKURA



TÉCNICA DEL CAMBIAZO

Dale 1 Ficha de Daño a cualquier ninja y quítate 2 Fichas de Daño de tu daño sufrido.



DUPLICACIÓN DE CUERPO

Dale 4 Fichas de Daño a cualquier ninja.



CONTROL DE CHAKRA

Tus Heridas requieren 10 Fichas de Daño .



TÉCNICAS DE SASUKE



GOLPE DEL LEÓN

Dale 2 Fichas de Daño a cualquier ninja.



CHIDORI, MIL PÁJAROS

Divide 6 Fichas de Daño como quieras entre los demás ninjas. Tú recibes 1 Ficha de Daño adicional.



SELLO MALDITO

Añade 2 Fichas de Daño a tus ataques.



TÉCNICAS DE SHIKAMARU



TÉCNICA DE LA SOMBRA IMITADORA

Dale 2 Fichas de Daño a cualquier ninja y coloca tu Ficha de Sombra sobre el Tablero Uzumaki .



TÉCNICA DE SOMBRA COSIDA

Dale 3 Fichas de Daño a cualquier ninja. Ese ninja debe contar hacia atrás 3 segundos antes de poder continuar lanzando sus dados.



ESTRATEGIA BRILLANTE

Dale 3 Fichas de Daño a cualquier ninja cada vez que saques AL MENOS un en tus lanzamientos de dados.



LA FICHA DE SOMBRA: Cuando esta ficha está sobre el Tablero Uzumaki , el primer ninja en golpearlo recibe 3 Fichas de Daño . La Ficha de Sombra vuelve a Shikamaru. Shikamaru no recibe Fichas de Daño por golpear el tablero.





PERSONAJES DE LA EXPANSIÓN



TÉCNICAS DE ROCK LEE



PUÑO DURO (TÉCNICAS DURAS)

Dale 1, 3 o 5 Fichas de Daño  a cualquier ninja (dependiendo de los dados usados).



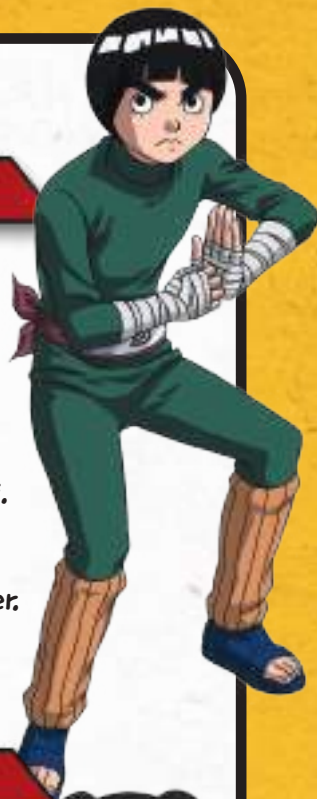
VENTISCA DE LA HOJA

Dale 2 Fichas de Daño  a los ninjas adyacentes a ti.



APERTURA

Coloca 7 Fichas de Daño  sobre tu Tablero de Poder. Añade 1 Ficha de Daño  a tus ataques y toma esas fichas de tu Tablero de Poder. Cuando pierdas tu Poder, debes tomar tú las fichas restantes.



TÉCNICAS DE TENTEN



DRAGONES GEMELOS

Divide 3 Fichas de Daño  entre los demás ninjas.



CONTROL DE ARMAS: CADENA DE DESTRUCCIÓN

Dale 2 Fichas de Daño  a todos los ninjas (si un ninja tiene activado su Poder, dale 2 Fichas de Daño  adicionales).



GOLPE DEL DRAGÓN EXPLOSIVO

Cuando pierdas tu Poder, dale 4 Fichas de Daño  a los ninjas adyacentes a ti.



TÉCNICAS DE HINATA



PUÑO BLANDO (TÉCNICAS BLANDAS)

Dale 2 Fichas de Daño a cualquier ninja y quítate 1 Ficha de Daño de tu daño sufrido..



64 PUNTOS HAKKE

Divide 5 Fichas de Daño entre los demás ninjas (mínimo 1 Ficha por ninja).



OJO BLANCO

Cancela los siguientes dos ataques de los que seas objetivo.



TÉCNICAS DE KIBA



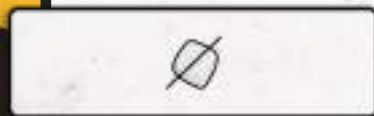
MULTIPLICACIÓN BESTIAL

Dale 2 Fichas de Daño a un ninja adyacente a ti y 1 Ficha de Daño al otro ninja adyacente a ti.



COLMILLO PERFORADOR

Dale 2 Fichas de Daño a cualquier ninja y añade 2 Fichas de Daño más por cada Herida que haya sufrido Kiba .



AKAMARU

Puedes ignorar un dado a la hora de completar tus Técnicas.



TÉCNICAS DE TEMARI



REMOLINO DE VIENTO

Dale 1 Ficha de Daño  a cualquier ninja y activa tu Tablero de Abanico.



JUTSU DE VIENTO.

GRAN LABOR DEL DRAGÓN

Dale 2 Fichas de Daño  a los ninjas adyacentes a ti.



INVOCACIÓN: COMADREJA

Puedes convertir cada  en otro resultado a tu elección.



EL TABLERO DE ABANICO:

Cuando actives esta habilidad, coloca el Tablero de Abanico encima de tu Tablero Ninja y pon 3 Fichas de Daño  sobre él.

Cada vez que un ninja dé Fichas de Daño  a Temari, dale una de las 3 Fichas de Daño  a ese ninja.

Cuando el Tablero de Abanico esté vacío, queda desactivado y debes separarlo de tu Tablero Ninja.



TÉCNICAS DE GAARA



4 8

SHURIKEN DE ARENA

Dale 4 Fichas de Daño ♦ a un ninja adyacente a ti.



2 8

SARCÓFAGO DE ARENA

Dale 2 Fichas de Daño ♦ a cualquier ninja. Tómalas de tu propio daño sufrido o de tu Tablero de Poder.



ESCUDO DE ARENA

Si no hay Fichas de Daño ♦ sobre este tablero, coloca las Fichas de Daño ♦ que fueras a recibir a partir de ahora sobre él. Cuando pierdas tu Poder, recibes las Fichas de Daño ♦ que haya sobre este tablero.



6 8

FUNERAL DEL DESIERTO

Divide 6 Fichas de Daño ♦ entre los demás ninjas.





TAMBIÉN DISPONIBLE:
PACK  **GRADO INFERIOR**
**¡EXPANSIÓN CON
6 PERSONAJES NUEVOS!**



k
kaedama

© 2002 MASASHI KISHIMOTO

gen  games

**ROLL &
CLASH**

**DON'T
PANIC
GAMES**