



**Naruto Collectible Card Game
Manual em Português
Versão 1.0.1**

Tradução e Adaptação de Fabian Balbinot

<http://www.livrariadoinfinito.com.br>

Atributos e tipos de cards

Ninja:

Cada card de Ninja representa um dos diversos shinobis do universo de Naruto. Durante a fase de Combate, estes personagens são enviados em times para atacar as vilas de seus adversários, que serão protegidas por outros ninjas. Conheça a seguir os atributos e detalhes que aparecem nos cards de Ninja.



- A-Tipo do Card B-Símbolo C-Nome D-Características
E. Custo de Entrada F-Custo de Mão
G-Suporte (Injured) H-Combate (Injured)
I. Atributo de Combate
J-Suporte (Healthy) K-Combate (Healthy)
L-Efeito M-Símbolo de Expansão N-Texto Ilustrativo
O-Raridade P-Número do Card

Missões:

Cards de Missão representam diversos incidentes e eventos do mundo de Naruto. Apenas um card de Missão pode ser jogado a cada turno.



A-Tipo do Card B-Símbolo C-Nome
D-Custo de Entrada E-Custo de Mão
F-Efeito/Alvo G-Texto Ilustrativo H-Símbolo de Expansão
I-Raridade J-Número do Card

Cientes:

Cards de Clientes representam pessoas que contratam os serviços de proteção, escolta e espionagem que são oferecidos pelas vilas ninjas. Clientes não podem atacar ou bloquear como os ninjas, porém possuem diversos efeitos que auxiliam os ninjas durante o jogo.



A-Tipo do Card B-Símbolos C-Nome
D-Custo de Entrada E-Custo de Mão
F-Atributos G-Efeito H-Símbolo de Expansão
I-Raridade J-Número do Card K-Texto Ilustrativo

Jutsu:

Cards de Jutsu correspondem às habilidades especiais, truques e golpes que os ninjas conseguem aplicar durante uma batalha. Jutsus normalmente modificam o status do próprio ninja, de seus aliados ou inimigos, ou mesmo do campo de batalha.



A-Tipo do Card B-Símbolo C-Nome
D-Custo do Jutsu E -Efeito/Alvo/Requerimento
F-Símbolo de Expansão G-Raridade
H-Número do Card I-Texto Ilustrativo

Preparação para o Jogo

Como Jogar Naruto Collectible Card Game

Iniciando a partida.

Jogadores:

Cada partida de Naruto é jogada por apenas **2 Jogadores**.

Construção do Deck:

-Um deck de Naruto deve ter **EXATAMENTE 50 CARDS***. Nem mais, nem menos.

-Um deck não pode ter mais do que 30 NINJAS*.

-Um deck pode ter no máximo 3 cards com um mesmo nome (*ex.: o deck pode ter apenas três cards de Ninja chamados Sasuke Uchiha, três cards de Jutsu chamados Kunai, e assim por diante, mesmo que os três Sasukes ou as três Kunai sejam de modelos diferentes*).

* o número de cards (originalmente 40) e a quantidade máxima de Ninjas em um deck (originalmente 25) foram modificados na versão 6 do Manual de Regras Oficial de Naruto.

O **nome INTEIRO** de um card deve ser considerado na construção de um deck. Por exemplo, os cards Gaara of the Desert, Gaara of the Desert (Possessed Mode) e Shukaku (Gaara of the Desert) possuem nomes diferentes, portanto pode-se incluir 3 cards de cada em um mesmo deck, totalizando 9 cards.

Play Sheet:

Um Play Sheet (campo de jogo) é uma espécie de tabuleiro que é útil aos jogadores, principalmente os iniciantes, pois auxilia na identificação das várias zonas, regras e componentes do jogo. O Play Sheet costuma vir em starter decks de Naruto e é opcional para cada jogador.

Campo de Batalha



Modelo de Playsheet

Moeda:

Alguns cards desencadeiam efeitos que exigem que uma ou mais moedas sejam lançadas. Tenha sempre uma moeda à mão quando for jogar Naruto.

Marcador de Turno:

A contagem de turnos é de suma importância em uma partida de Naruto. Boa parte dos cards podem ser jogados apenas em um determinado turno, portanto é imprescindível que algum tipo de contador seja usado para marcar o turno de jogo. Um ou mais dados podem ser usados como marcadores de turnos.

Preparação para o Jogo:

- 1-Abra seu Play Sheet na mesa (opcional).
- 2-Cada jogador embaralhe seu próprio deck e a seguir embaralha o deck de seu oponente.
- 3-Use a moeda ou sorteio para decidir quem começará o jogo.
- 4-Compre **6** cards de seu deck. Se quiser, você pode trocar sua mão, aplicando a regra de Mulligan.

Regra de Mulligan

Caso sua mão inicial não tenha vindo com os cards que você esperava, coloque sua mão de volta em seu deck e embaralhe-o bem. A seguir, seu oponente reembaralha seu deck e você pode comprar uma nova mão com **5** cards. Esta operação de troca de mão é chamada de Mulligan.

Se ainda assim sua mão não vier a contento, você poderá fazer um novo Mulligan, reembaralhando os 5 cards em seu deck e comprando **4** novos cards. Esta será sua mão final - você pode usar o Mulligan **no máximo duas vezes** por partida.

- 5-Assim que a etapa de preparação for cumprida, o jogo pode começar.

Termos de Jogo (Palavras Chave)

Nota do tradutor: Optei por manter diversas palavras-chave de Naruto em inglês nesta tradução, pois as mesmas aparecem em inglês nos cards do jogo e podem ser mais facilmente identificadas desta forma.

Sua Vila - Your Village

Esta é a zona de jogo onde são alocados seus próprios recursos. Ninjas, Missões e outras Permanentes contam como sendo parte de sua Vila. Os cards em sua Vila são considerados como estando em jogo.

Vila Inimiga - Enemy Village

Onde se encontram os recursos de seu oponente. Os cards na Vila Inimiga também são considerados como estando em jogo.

Campo de Batalha - Battlefield

A zona de jogo onde os seus times que foram enviados para a batalha enfrentam os times adversários.

Mão - Hand

Os cards em sua mão ficam escondidos de seu oponente. Você pode ver os cards de sua mão, mas não pode ver os cards da mão de seu oponente, e vice-versa. No entanto, qualquer jogador poderá pedir quantos cards há na mão de seu adversário, e vice-versa.

Prêmios de Batalha - Battle Rewards

Esta zona do jogo é relacionada com os pontos ganhos através de vitórias nos ataques à Vila Inimiga. Quando seus times de Ninjas atacam sem serem bloqueados, você ganha ao menos 1 Battle Reward, que não pode ser revelado e deve ser mantido na área de Prêmios, de face para baixo. Sempre que um jogador obtiver 10 Battle Rewards ele vence o jogo.

Chakra

Cards de Chakra são estocados em uma area específica da mesa, pois são utilizados para pagar custos de cards de Jutsu (entre outros) durante a partida.

Pilha de Descartes - Discard

Cards que foram descartados são colocados nesta pilha, e não podem mais ser usados, salvo se indicado no texto de algum card.



Atributos de Combate - Combat Attributes

Os Atributos de Combate (esfera marrom no canto inferior direito do card) representam o estilo de combate de cada Ninja. Abaixo está uma lista com alguns Combat Attributes e seus respectivos símbolos.

武 : 「Weapon」	炎 : 「Flame」	体 : 「Taijutsu」	霧 : 「Mist」
忍 : 「Ninjutsu」	精 : 「Soul」	影 : 「Shadow」	食 : 「Food」
幻 : 「Genjutsu」	牙 : 「Fang」	蟲 : 「Insect」	氷 : 「Ice」

Ordem do Turno

Andamento do Jogo

Os papéis de atacante e defensor são desempenhados por ambos os jogadores, alternadamente, conforme o jogo avança.

Durante o turno de cada jogador, aquele jogador é considerado o **Atacante**, enquanto seu adversário fará as vezes de **Defensor**. No turno do adversário, estes papéis se invertem. Isto acontece sucessivamente até o momento em que alguma das **Condições de Vitória** seja cumprida, finalizando a partida.

Dano - Damage

Geralmente, os cards de Ninja são colocados na area de jogo na posição vertical ou **Saudável (Healthy)**. Quando este Ninja recebe **1 ponto de dano (1 damage)**, o card é virado para a posição horizontal ou **Ferido (Injured)**.



Quando o Ninja Injured recebe **mais 1 ponto de dano**, ele é descartado. Se algum Ninja, Healthy ou Injured receber **2 pontos de dano** de uma vez só, ele deve ser descartado de imediato.

Lembre-se que Ninjas e outros cards que forem **descartados (discarded)** devem ser colocados na **Pilha de Descarte (Discard)**, e não na **Área de Chakra**.

Funcionamento dos Ninjas Injured

Ninjas Feridos (Injured) normalmente sofrem modificações em seus valores de Combate e Suporte, e nas suas habilidades:

- Os valores Injured de Combate e Suporte indicados na lateral do card (itens G e H, na primeira página deste manual) passam a ser válidos para aquele Ninja.
- O texto de Efeito (item L na primeira página deste manual) não pode mais ser usado, exceto nos Efeitos que sejam precedidos pelo termo **Valid**, que torna o efeito ativo, mesmo quando o Ninja estiver ferido.

Início do Turno

A) Comprar um card

Pegue o card que estiver no topo de seu deck e coloque-o em sua mão.
Lembre-se: **efeitos que acontecem no Início do Turno ocorrem ANTES da etapa de Compra daquele turno.**
(confirmado em <http://www.bandaic.com/naruto/showthread.php?t=47129>)

Fase de Missão - Mission Phase

Você pode executar quaisquer das seguintes ações, em qualquer ordem, durante a sua Fase de Missão:

- B) Jogar um Ninja - Deploy a Ninja
- C) Evoluir Ninjas – Growth Ninjas
- D) Jogar Pelotões – Deploy Platoon
- E) Jogar uma Missão – Use Mission
- F) Carregar Chakra - Charge Chakra
- G) Jogar um Cliente - Deploy a Client

B) Jogar um Ninja - Deploy a Ninja

Você pode baixar em sua Vila qualquer card de Ninja que esteja em sua mão, desde que siga as seguintes regras:

- Você pode baixar apenas UM card de Ninja por turno;
- Você pode ter apenas UM único Ninja de um determinado nome em sua Vila. Por exemplo, se já existe um card chamado “Uchiha Sasuke” em sua Vila, você NÃO PODE baixar um outro card chamado “Uchiha Sasuke”. No entanto, se houver um card chamado “Uchiha Sasuke” na Vila de seu Oponente e NENHUM “Uchiha Sasuke” em sua própria Vila, você pode baixar um outro “Uchiha Sasuke” de sua mão em sua Vila.

Name: X

Alguns cards de Ninja e Clientes possuem a característica **Name: X**, que significa que o card em questão também é conhecido pelo nome X. Quando o jogo se inicia, estes cards são considerados como possuindo **ambos os Nomes**, sem levar em conta as zonas de jogo em que aqueles cards se encontrem.

Por exemplo, os cards de Ninja Gaara of the Desert, Gaara of the Desert (Possessed Mode) e Shukaku (Gaara of the Desert) possuem a característica Name: Gaara of the Desert, o que significa que apenas UM deles poderá estar na mesa de um jogador. Da mesma forma, se um card permitir que você procure por um card chamado Gaara of the Desert em seu deck, você

poderá procurar por quaisquer dos cards citados, no entanto, um card que procure por um card chamado Shukaku permitirá que você procure apenas pelo Ninja Shukaku (Gaara of the Desert).

- O Custo de Entrada (item E na primeira página deste manual) do Ninja a ser baixado deve ser IGUAL OU MENOR que o Turno em que o jogador se encontra.
- Se o Ninja a ser baixado tem um Custo de Mão maior que zero (item F na primeira página deste manual), você deve colocar uma quantidade de cards igual ao número ali indicado, de sua mão em sua Área de Chakra. Estes cards devem possuir o mesmo Símbolo (item B na primeira página deste manual) que o Ninja que está sendo baixado.

Cards de Ninja são normalmente baixados na posição **Saudável (Healthy)**.

Emboscada - Ambush

Alguns Ninjas lançados nas últimas séries de Naruto possuem a característica de Emboscada (Ambush). Estes ninjas podem ser jogados tanto de sua mão quanto da sua área de Chakra. Jogar um Ninja com Ambush de sua área de Chakra funciona de forma exatamente igual a jogar um Ninja de sua mão: os custos de Mão e Turno devem ser pagos e o Ninja jogado de sua área de Chakra irá contar como o Ninja do turno.

C) Evoluir Ninjas – Growth Ninjas

Se você tiver um card de Ninja com a Característica **Growth** (“crescimento” ou Evolução) em sua mão durante sua Fase de Missão, você poderá colocá-lo no lugar de um Ninja em sua Vila que possua o mesmo nome que aquele card, desde que o Ninja em sua Vila **não tenha sido baixado neste turno**.

Nesse caso, o Ninja que foi substituído é enviado para sua pilha de Chakra, e o novo Ninja recebe uma **moeda (Growth Coin)**, que irá simbolizar seu crescimento. Não é necessário pagar-se o Custo de Mão (item F na primeira página deste manual) para se colocar um Ninja em jogo usando Growth e Ninjas que já evoluíram e estiverem marcados com Growth Coins não poderão ser substituídos por novos Ninjas Growth.

O marcador Growth Coin concede +1/+1 para o Ninja. O Status Saudável (Healthy) ou Ferido (Injured) do Ninja substituído deve ser aplicado ao novo Ninja ao ser feito o Growth, assim como quaisquer outros efeitos aos quais o Ninja original esteja sujeito – como por exemplo Missões permanentes que tenham o Ninja original como alvo.

Fazer Growth não é considerado como Baixar um Ninja em sua Vila, por isso não há limite para a quantidade de Ninjas que um jogador poderá evoluir com Growth por turno.

D) Jogar Pelotões – Deploy Platoon

De forma semelhante ao Growth, se você tiver um card de Ninja com a Característica **Platoon** (Pelotão) em sua mão durante sua Fase de Missão, você poderá colocá-lo no lugar de um Ninja em sua Vila que possua algum dos nomes indicados naquele card. Como em Growth, o Ninja que foi substituído é enviado para sua pilha de Chakra. Baixar um Pelotão também não é considerado como Baixar um Ninja em sua Vila, por isso não há limite para a quantidade de pelotões que um jogador poderá baixar por turno.

Como ocorre ao baixar um Ninja em sua Vila, o Custo de Entrada (item E na primeira página deste manual) do Ninja a ser baixado deve ser IGUAL OU MENOR que o Turno em que o jogador se encontra, e o Custo de Mão (item F na primeira página deste manual) também deverá ser pago, caso ocorra - como os Pelotões possuem dois Símbolos (item B na primeira página deste manual), o jogador que baixou o Pelotão poderá mover um card de qualquer um destes símbolos de sua mão para a pilha de Chakra, ao pagar o Custo de Mão do Pelotão.

Existem algumas diferenças entre fazer Growth com um Ninja e baixar um Pelotão. De modo diverso ao que ocorre em Growth, Pelotões **NÃO PODEM ser baixados normalmente**, como outros Ninjas (ver (1)Deploy a Ninja – Baixar um Ninja em sua Vila) –, e tanto o Status quanto quaisquer outros efeitos aos quais o Ninja original esteja sujeito **não são aplicados** ao Pelotão quando este entra em jogo. Pelotões sempre entram em jogo com o Status Saudável (Healthy), e todas as moedas e efeitos aos quais o Ninja original estava sujeito são eliminados. Também é possível substituir um Ninja por um Pelotão **no mesmo turno** em que o Ninja foi baixado em sua Vila, ao contrário do que acontece em Growth.

Um Pelotão também pode ser substituído por outro Pelotão no mesmo turno em que o primeiro entrou em jogo, porém ele **só poderá ser substituído por um outro Pelotão de nome diferente**. Por exemplo, não se pode substituir um Pelotão chamado “Sakura Haruno – Ino Yamanaka” por outro Pelotão “Sakura Haruno – Ino Yamanaka”, mas poderá se substituir este Pelotão por um Pelotão chamado “Sasuke Uchiha – Sakura Haruno”. Da mesma forma, você **não poderá** baixar um Pelotão **caso ambos os Ninjas indicados no Pelotão se encontrem em sua Vila**. O Pelotão “Sakura Haruno – Ino Yamanaka” não poderá ser baixado caso haja um Ninja chamado “Sakura Haruno” e um Ninja chamado “Ino Yamanaka”, ao mesmo tempo, em sua Vila.

Se um card requer determinadas características, como Ninja Ranks ou Combat Attributes (verifique a primeira página deste manual), e se um Pelotão possuir diversas destas características, aquele Pelotão é considerado como tendo todas as características requeridas pelo card.

Rank

A maior parte dos Ninjas apresentam uma determinada **Graduação (Rank)** entre suas Características. Estas Graduações obedecem a seguinte escala, da **menor (lower)** para a **maior (higher)** importância:

Academy Student → Genin → Chunin →

Special Jonin → Jonin → Satoosa ou Sannin

Se, por exemplo, um Jutsu tiver como Exigência (Requirement) que apenas um **Chunin or higher Rank (ou Chunin ou maior Graduação)** possa utilizá-lo, isso significa que Ninjas de Rank equivalente a Chunin, Special Jonin, Jonin, Satoosa ou Sannin podem usar o Jutsu em questão, e apenas Genin e Academy Student **NÃO** poderão usá-lo.

Ninjas com Rank Satoosa e Sannin possuem o mesmo nível de graduação.

Pelotões **não contam** como um dos 25 Ninjas permitidos durante a montagem de seu deck, porém, como acontece com os demais cards, você só poderá utilizar um máximo de três cópias de cada Pelotão com um mesmo Nome em seu baralho.

E) Jogar uma Missão – Use Mission

Nesta etapa do turno você pode usar praticamente qualquer card de Missão que esteja em sua mão. Entretanto, o uso de cards de Missão deve seguir as seguintes regras:

- Você pode usar apenas **um único** card de Missão a cada turno;
- Como acontece com os cards de Ninja, o Custo de Entrada (item D na segunda página deste manual) da Missão a ser baixada deve ser IGUAL OU MENOR que o Turno em que o jogador se encontra;
- A maior parte das Missões possuem Custo de Mão maior que zero (item E na segunda página deste manual), e você deve colocar uma quantidade de cards de sua mão igual ao número ali indicado em sua Área de Chakra. Estes cards devem possuir o mesmo Símbolo (item B na segunda página deste manual) que a Missão que está sendo baixada.
- Muitas Missões exigem um “alvo” (Target). Se não for possível encontrar um alvo ou alvos adequados para uma Missão, ela não poderá ser jogada.
 - Missões em cujo texto apareça a palavra **Counter** só podem ser jogadas pelo **jogador Defensor** durante a fase de Missão **do jogador Atacante**. Após ter jogado uma Missão e seus efeitos terem sido aplicados, transfira o card de Missão para sua Área de Chakra. Note que algumas Missões possuem em seus textos o termo **Permanent**. Estas Missões permanecem em jogo indefinidamente, ou durante um determinado número de turnos (indicado por **Permanent (X)**).

Funcionamento das Missões Permanent e Permanent (X)

- Tanto os cards de **Missão Permanent** como os de **Missão Permanent (X)** ficam na mesa ao serem jogados e seus efeitos se aplicam enquanto eles estiverem em jogo. A diferença é que quando uma **Missão Permanent (X)** é jogada, ela é colocada na mesa como uma Missão Permanente, porém **X marcadores Ninja Blade deverão ser colocados sobre o card**. No início do turno do controlador daquele card de Missão, aquele jogador retira um dos

marcadores Ninja Blade daquele card. Quando o último marcador Ninja Blade tiver sido removido, o card de Missão Permanent (X) deve ser colocado na área de Chakra de seu dono.

Dono e Controlador de um card

O **Dono Original (Original Owner)** de um card é o jogador que possuía aquele card em seu deck antes do início da partida, no entanto, alguns cards, em sua maioria Missões Permanent, podem ser anexados a algum dos cards de um oponente. Se isso acontecer, estes cards continuam com o mesmo Dono, porém estarão na Vila do oponente e sob o Controle daquele jogador enquanto estes cards estiverem em jogo – o oponente em questão é o **Controlador** destes cards. Estes cards retornam para o seu dono caso saiam de jogo - por exemplo, uma Missão Permanent sob o controle de um oponente será colocada na Área de Chakra de seu dono assim que sair de jogo.

F) Carregar Chakra - Charge Chakra

Nesta etapa, cards em sua mão podem ser transferidos diretamente para sua Área de Chakra. Isto é chamado como Carregar Chakra.

Para Carregar Chakra, verifique as seguintes regras:

- Não há limite para a quantidade de cards que um jogador pode transferir de sua mão para sua Área de Chakra durante a Fase de Missão de um mesmo turno.
- Os efeitos dos cards que forem transferidos para a Área de Chakra desta forma não se verificam.
- Cards enviados para a Área de Chakra passam a ser considerados Chakra no decorrer do jogo.

Nota: Cards de **Missão** e **Jutsu** são enviados para a Área de Chakra após seus efeitos terem sido aplicados ao jogo.

G) Jogar um Cliente - Deploy Client

Nesta etapa do turno você pode baixar um card de Cliente que esteja em sua mão. Entretanto, o uso de Clientes deve seguir as seguintes regras:

- Só pode haver um único card de Cliente em sua Vila – se você tiver um Cliente, não poderá baixar outro antes que o primeiro seja retirado de sua Vila.
- Se seu oponente tiver um Cliente com um determinado nome, você poderá baixar um Cliente com o mesmo nome em sua própria Vila.
- Como os Ninjas e as Missões, os Clientes podem ter Custos de Turno e de Mão, que devem ser observados sempre que um card de Cliente for jogado.

Cards com dois Símbolos

Todos os cards de **Clientes** e **Platoons**, e algumas das novas Missões apresentam **DOIS SÍMBOLOS**. Ao serem jogados estes cards, caso haja algum **Custo de Mão**, este poderá ser pago com uma quantidade equivalente de cards de **quaisquer daqueles símbolos**. Enquanto estiverem na **Área de**

Chakra, cards com dois símbolos contam como apenas **UM Chakra**, de **qualquer um dos símbolos** indicados no card.

Fase de Organização - Organization Phase

H) Formação de Times – Assemble Teams

*No início desta fase, os Times do Jogador Atacante **são desmontados**.
(confirmado em <http://www.bandaicg.com/naruto/showthread.php?p=640258>)

Nesta etapa de seu turno, o **Jogador Atacante** pode organizar os Ninjas de sua Vila de modo a criar Times. Para montar seus Times, os jogadores devem seguir as seguintes regras:

- Você pode montar qualquer número de Times. (confirmado em <http://www.bandaicg.com/naruto/showthread.php?t=53252>)
- Cada Time pode ter de **1 a 3 Ninjas**.
- Cada jogador só pode usar Ninjas que estejam em sua própria Vila para montar seus Times.

Após ter montado seus Times, o jogador não poderá modificá-los até sua próxima Fase de Organização.

Times com mais de Quatro Ninjas

Se algum Time de um jogador ficar com **4 ou mais Ninjas** devido a algum efeito, aquele Time permanece desta forma até o início da Fase de Organização daquele jogador, quando o time em questão será desmontado.

Em seu primeiro turno, o jogador que iniciar o jogo poderá montar Times normalmente, porém NÃO PODERÁ ATACAR, e passará diretamente ao FINAL DO TURNO após concluir sua Fase de Organização.

Fase de Combate - Battle Phase

Durante a Fase de Combate, o processo descrito abaixo deve ser seguido na ordem indicada:

- I) **Enviar Times Atacantes - Send out Attacking Teams**
- J) **Enviar Times Defensores - Send out Blocking Teams**
- K) **Troca de Jutsu - Exchange of Jutsu**
- L) **Showdown**
- M) **Retorno**

I) **Enviar Times Atacantes - Send out Attacking Teams**

O jogador que estiver em seu próprio turno é chamado de **Jogador Atacante**, e poderá enviar seus Times para atacar a Vila do adversário, o **Jogador Defensor**. Para enviar seus Times para o ataque, o Jogador Atacante move os Times que irão participar do ataque para a frente, de modo a indicar que eles estão atacando.

O Jogador Atacante envia seus Times para o ataque de acordo com as seguintes regras:

- O Jogador Atacante deve escolher quais Times irá enviar. Pode-se enviar no máximo **3 Times** ao ataque em um mesmo turno (confirmado em <http://www.bandaicg.com/naruto/showthread.php?t=53252>). O Jogador Atacante poderá optar por não enviar nenhum Time ao ataque.
- O Jogador Atacante decide qual será o **Líder (Head Ninja)** de cada um de seus Times Atacantes. Cada outro Ninja integrante destes Times deve ser colocado na **retaguarda (Back Ninjas)** de seus respectivos Times. Após ter sido decidida, esta configuração de Head e Back Ninjas não poderá mais ser modificada durante este turno.

J) **Enviar Times Defensores - Send out Blocking Teams**

O **Jogador Defensor (Blocker)** pode enviar seus próprios Times para interceptar os Times do Jogador Atacante, movendo-os para a frente na mesa, de forma a indicar quais Times Atacantes estão sendo bloqueados, e por quais Times Defensores.

O Jogador Defensor envia seus Times para interceptar os Times Atacantes de acordo com as seguintes regras:

- **Para cada Time Atacante**, o Jogador Defensor poderá enviar **um Time Defensor**. Não se pode enviar mais de um Time Defensor para bloquear um único Time Atacante (confirmado em <http://www.bandaicg.com/naruto/showthread.php?t=53252>). O Jogador Defensor também poderá escolher não enviar nenhum de seus Times para bloquear. O Jogador Defensor decide quais Times Defensores irão bloquear quais Times Atacantes.
- O Jogador Defensor decide qual será o **Líder (Head Ninja)** de cada um de

seus Times Defensores. Cada outro Ninja integrante destes Times deve ser colocado na **retaguarda (Back Ninjas)** de seus respectivos Times. Após ter sido decidida, esta configuração de Head e Back Ninjas não poderá mais ser modificada durante este turno.

Quando um Time Atacante é bloqueado por um Time Defensor, os dois times são considerados como **estando em Combate (Battling)**, da mesma forma que os Times Atacantes que não forem bloqueados são considerados como **não estando em Combate (non-Battling)**. Todos os Ninjas que tiverem sido enviados para o combate como Atacantes ou Defensores são considerados como estando no **Campo de Batalha (Battlefield)**, ao passo que os que não tiverem sido enviados para o Combate são chamados **Ninjas de Apoio**, ou **Stand-By Ninjas**.

Nota: **Cientes** não são considerados Ninjas e, portanto, não podem participar do Combate.

K) Troca de Jutsu - Exchange of Jutsu

Apenas durante a Troca de Jutsu, os jogadores podem utilizar os cards de **Jutsu** que houver em suas mãos. Quando um card de Jutsu é usado, ele é incluído em uma **Série (Chain)** de Jutsu, e seu efeito será aplicado quando nenhum jogador quiser adicionar novos Jutsu à Série.

Veja a seguir as regras para o uso de Jutsu:

- Decida qual será o **Usuário (User)** do card de Jutsu – Escolha o **Usuário** de um card de Jutsu entre os Ninjas que estiverem **em Combate**, no Campo de Batalha. **Ninjas de Apoio (Stand-By) ou Cientes NÃO podem usar Jutsu**. Quando um card de Jutsu tiver alguma **Exigência (Requirements)** em seu **texto (E)**, ele só poderá ser usado por um Ninja que cumpra as Exigências especificadas no card. Após você ter escolhido um Ninja para usar um Jutsu, aquele Ninja passa a ser considerado Usuário daquele Jutsu.

- Escolha o **Alvo (Target)** - Se houver um **Alvo** em um card de Jutsu, você deve escolher um alvo de acordo com o que estiver especificado no texto do card – algumas vezes “o alvo” pode ser vários alvos, como por exemplo mais de um Ninja. Se o Jutsu não especificar nenhum alvo, pule esta etapa. Vale lembrar que as regras para **escolha de Alvos de Missões** seguem estes mesmos critérios.

- Pague o **Custo (D)** do Jutsu – Para pagar o **Custo de um Jutsu (item D no card de Jutsu, no início deste manual)**, você deve **descartar um número de cards de sua Pilha de Chakra equivalente ao Custo indicado no card de Jutsu**. Se o Custo indicado naquele card apresentar **símbolos** (como por exemplo 火), você deverá descartar cards da pilha de Chakra que tenham aqueles mesmos símbolos. Se o Custo indicar um **número**, descarte aquele mesmo número de cards de Chakra, de quaisquer símbolos.

Por exemplo, se um card de Jutsu tiver o Custo de 火火2 você deverá

descartar dois cards com símbolo 火 e dois outros cards quaisquer de sua Pilha de Chakra. Você irá descartar um total de 4 cards para pagar este Custo.

Lembre-se que os cards de Clientes e Platoons, e algumas das novas Missões apresentam DOIS SÍMBOLOS. Enquanto estiverem na Área de Chakra, cards com dois símbolos contam como apenas **UM Chakra**, de **qualquer um dos símbolos indicados no card**.

Quando os procedimentos acima (escolha do Usuário, do Alvo e pagamento do Custo e cumprimento das Exigências) tiverem sido executados sem nenhum problema, o uso do Jutsu estará concluído e o card de Jutsu em questão será incluído com sucesso em uma **Série (Chain) de Jutsu**. Cards de Jutsu que não cumpram algum dos procedimentos acima **NÃO** poderão ser jogados (não terão efeito).

Série de Jutsu (Chain)

Quando algum Ninja consegue usar um card de Jutsu, uma **Série de Jutsu** (ou **Chain**) é iniciada. Durante uma Série de Jutsu, novos cards de Jutsu podem ser usados, ampliando a seqüência. Quando mais nenhum Ninja utilizar cards de Jutsu, os efeitos de cards de Jutsu da Série são aplicados, a partir do **último** card de Jutsu que tiver sido jogado (veja Resolução de uma Série de Jutsu, mais adiante). Veja a seguir como isso funciona:

1) Quando um Ninja usar um Jutsu, uma Série de Jutsu é iniciada. O **Jogador Atacante** tem a prioridade de escolher se irá usar ou não um Jutsu, inaugurando uma Série de Jutsu. Caso ele não use nenhum card, seu adversário poderá jogar um Jutsu, iniciando ele próprio a Série.

2) Enquanto a Série de Jutsu ocorre, os jogadores podem continuar jogando cards de Jutsu e aumentando a série. A partir daí, os jogadores se alternam no uso de Jutsu. Sempre que um jogador usar um Jutsu, seu oponente terá o direito de “responder” a esse Jutsu, usando um novo Jutsu ou não, e assim por diante. Dois jogadores não podem jogar cards de Jutsu ao mesmo tempo – se isso ocorrer, o oponente do jogador que tiver jogado o último card de Jutsu terá a preferência e poderá jogar seu card primeiro.

3) A etapa 2, acima, é repetida até o momento em que ambos os jogadores declararem que não irão mais jogar cards de Jutsu. Quando isto ocorrer, proceda para a próxima etapa, de **Resolução de uma Série de Jutsu**. Mesmo se apenas **um único Jutsu** tiver sido jogado, ele ainda é referido como uma Série de Jutsu.

Resolução de uma Série de Jutsu (Settlement of a Chain)

Durante a **Resolução de uma Série de Jutsu**, os efeitos dos cards de Jutsu jogados em uma Série **são aplicados NA ORDEM INVERSA à qual eles foram jogados**. Em outras palavras, os efeitos são aplicados a partir do último Jutsu jogado, até chegar ao primeiro. **Logo que o efeito de um card de Jutsu tiver sido aplicado, mova aquele card para a pilha de Chakra de**

seu dono.

Se a Exigência (Requirements), o Alvo (Target) ou o Efeito de um Jutsu forem **inválidos**, ou seu Usuário **não estiver mais** no Campo de Batalha (Battlefield) quando o Efeito do Jutsu tiver de ser aplicado, o card de Jutsu **falha** e seu efeito **não é aplicado**. Cards de Jutsu que falharem também são movidos para a pilha de Chakra de seu usuário.

Séries de Jutsu podem ser iniciadas livremente, tantas vezes quantas os jogadores quiserem, em um mesmo turno. Para iniciar uma nova Série de Jutsu, deve se esperar a Série anterior ter sido concluída – não podem ocorrer duas Séries de Jutsu ao mesmo tempo.

Quando ambos os jogadores optarem por não usar mais nenhum Jutsu, após terem sido aplicados os efeitos da última Série de Jutsu, a etapa de Troca de Jutsu é concluída e o jogo segue para a etapa seguinte, o Showdown.

L) Showdown

Nesta etapa é que acontece a batalha entre os Ninjas que foram enviados para o combate durante as etapas (1) Enviar Times Atacantes - Send out Attacking Teams e (2) Enviar Times Defensores - Send out Blocking Teams.

Em primeiro lugar, deve-se calcular o **Poder de um Time (Team Power)** de cada um dos times que tiverem sido enviados para o combate.

Poder de um Time (Team Power) = Valor de Combate do Líder (Head Ninja) + Valor de Suporte de TODOS os Ninjas de retaguarda (Back Ninjas)

Lembre-se que o valor de Combate de cada card de Ninja é o que aparece **ANTES da barra (/)** e o valor de Suporte é o que aparece **APÓS a barra...**

K-Combate



J-Suporte

Lembre-se também que os valores de Combate e Suporte de um Ninja podem variar caso ele esteja Saudável (Healthy) ou Ferido (Injured).

Por último, se houver mais de um Back Ninja em um time, some os valores de Suporte de AMBOS ao valor de Combate do Head Ninja.

Mental Power Battle

Às vezes podem acontecer as chamadas **Batalhas Mentais (Mental Power Battle)**. Nestes casos, o que importa são os valores de **Mental Power**

(confira nas Características - D) de cada Ninja. Batalhas Mentais só ocorrem quando os efeitos de um ou mais cards assim exigirem. Para calcular o **Poder Mental de um Time (Team Mental Power)** para cada um dos times que tiverem sido enviados para uma Batalha Mental, basta que os valores de Mental Power dos integrantes de cada time sejam somados:

Poder Mental de um Time (Team Mental Power) = Soma dos valores de Mental Power de todos os Ninjas do Time

Veja a seguir as regras para o cálculo dos resultados do Showdown. As regras são iguais para as Batalhas Mentais e convencionais – basta apenas que, caso a batalha seja uma **Batalha Mental**, você substitua a expressão **Poder de um Time (Team Power)** por **Poder Mental de um Time (Team Mental Power)** quando estiver verificando as informações a seguir.

O processo de cálculo dos resultados do Showdown acontece de forma diferente para Times que estiverem **em Combate (Battling)** e para os Times Atacantes que não forem bloqueados (**non-Battling**).

Times não bloqueados (non-Battling)

Se um Time Atacante não tiver sido bloqueado, aquele Time é considerado como um Time que não entrou em combate (**non-Battling**) no início da etapa de Showdown. Isso significa que aquele Time foi bem sucedido ao atacar a Vila do Oponente, e será recompensado com um número de **Prêmios de Batalha (Battle Rewards)** de acordo com o valor de **Poder do Time (Team Power)**.

- **Se o Poder de um Time (Team Power) não bloqueado for 4 ou menos - Prêmio de Batalha Normal (Normal Battle Reward):** Nesse caso você ganha 1 Prêmio de Batalha (Battle Reward) – pegue o card do topo do Deck de seu Oponente e, sem olhar para ele, coloque-o com a face para baixo em sua pilha de Prêmios de Batalha (Battle Rewards).

*Lembre-se que mesmo os Times com Team Power **menor ou igual a 0 (zero)** irão vencer um Normal Battle Reward caso não tenham sido bloqueados.

- **Se o Poder de um Time (Team Power) não bloqueado for 5 ou mais - Prêmio de Batalha Especial (Outstanding Battle Reward):** Aqui, você ganha 2 Prêmios de Batalha (Battle Rewards) – pegue os 2 cards do topo do Deck de seu Oponente e, sempre sem olhar para eles, coloque-os com a face para baixo em sua pilha de Prêmios de Batalha (Battle Rewards).

Times bloqueados e seus bloqueadores (Battling Teams)

Battling teams são Times que foram bloqueados ou estão bloqueando, e, portanto, encontram-se em batalha contra outros Times.

Quando uma batalha entre Times acontece, você deve comparar o Team Power do Time bloqueado com o Team Power do Time bloqueador para definir que será o vencedor da batalha. Confira a seguir como isso funciona:

- A diferença entre os Team Powers fica entre 1 e 4: Victory/Defeat
Se a diferença entre os Team Powers do Time bloqueado e do Time bloqueador for um número entre 1 e 4, o time com maior valor de Team Power é o vencedor da batalha, e terá ganho uma **Vitória (Victory)**. O Time com menor valor de Team Power terá sofrido uma **Derrota (Defeat)**, e o **Head Ninja** deste Time derrotado receberá **1 ponto de dano (1 damage)**.

LEMBRE-SE...

Poder de um Time (Team Power) = Valor de Combate do Líder (Head Ninja) + Valor de Suporte de TODOS os Ninjas de retaguarda (Back Ninjas)

K-Combate



J-Suporte

- A diferença entre os Team Powers é igual a 5 ou mais: Outstanding Victory/Complete Defeat

Se a diferença entre os Team Powers do Time bloqueado e do Time bloqueador for um número igual a 5 ou maior, o time com maior valor de Team Power é o vencedor da batalha, e terá ganho uma **Vitória Notável (Outstanding Victory)**. O Time com menor valor de Team Power terá sofrido uma **Derrota Completa (Complete Defeat)**. Neste caso, o **Head Ninja** deste Time derrotado receberá **2 pontos de dano (2 damage)**, e os **Back Ninjas** irão receber **1 ponto de dano (1 damage)** cada.

- A diferença entre os Team Powers é igual a 0 (Team Powers são iguais): Draw

Caso os Team Powers de ambos os times sejam iguais, ocorre um **Empate (Draw)**, e os **Head Ninjas** de ambos os times irão receber 1 ponto de dano.

M) Retorno

Nesta etapa, as batalhas foram concluídas e os Times são considerados como tendo retornado às suas vilas. Nesse ponto do turno, **TODOS** os Ninjas são considerados como sendo **Ninjas de Apoio**, ou **Stand-By Ninjas**, e mantêm seu status (Ninjas Feridos (Injured) permanecem virados e Ninjas descartados permanecem nas Pilhas de Descarte).

Final do Turno - End Phase

O seguinte processo ocorre durante o Final do Turno:

N) Verificar se algum dos jogadores venceu a partida

O) Ajuste de Mão

P) Mover o Marcador de Turnos (Turn Marker)

N) Verificar se algum dos jogadores venceu a partida

As **Condições de Vitória (Victory Conditions)** são checadas na ordem abaixo para se verificar se algum jogador ganhou a partida:

1. Um jogador que possua **10 Battle Rewards** é considerado o vencedor da partida. Se ambos os jogadores tiverem 10 Battle Rewards ao mesmo tempo, o **Jogador Atacante** é considerado o vencedor.
2. Se um jogador **não tiver mais nenhum card em seu deck**, ele perde a partida. Se ambos os jogadores não tiverem mais nenhum card em seus decks, o **Jogador Atacante** é considerado o perdedor.

- **Caso um jogador não tenha mais cards em seu deck, mas possua 10 Battle Rewards, ele é considerado o vencedor da partida, pois a Victory Condition 1, acima, é checada em primeiro lugar, concedendo-lhe a vitória.**

Caso nenhuma das Condições de Vitória tenha sido verificada, o jogo prossegue para a etapa seguinte, o Ajuste de Mão.

O) Ajuste de Mão

Se o **Jogador Atacante** tiver 7 ou mais cards em sua mão, ele deverá descartar cards de sua mão até ficar com apenas 6 cards. Caso possua 6 cards ou menos na mão, o Jogador Atacante não precisará descartar nenhum card nesta etapa. O **Jogador Defensor** ignora esta etapa, mesmo tendo 7 ou mais cards em sua mão.

Lembre-se que cards descartados vão para a **Pilha de Descarte**, e não para a **Área de Chakra**.

P) Mover o Marcador de Turnos (Turn Marker)

Mova o seu Marcador de Turnos para o próximo número (por exemplo, se ele estiver marcando 3, mude o valor para 4).

Quaisquer efeitos que sejam gerados No Final do Turno (At the End of the Turn) serão aplicados nesta etapa.

Ao final desta etapa, caso nenhum jogador seja considerado o vencedor da partida, o turno termina e então o turno seguinte é iniciado, com a inversão dos papéis dos jogadores - o **Jogador Atacante** torna-se o **Jogador Defensor** e vice-versa.

Etapas do Turno - Resumo

Fase de Início - Start Phase		
A) Comprar um card - Draw a card	Jogador Atacante - Attacker	Efeitos que são desencadeados no início do turno (beginning of turn) ocorrem ANTES do jogador comprar o card do turno



Fase de Missão - Mission Phase		
<i>Estas etapas (B a G) podem ser executadas (ou não) em qualquer ordem.</i>		
B) Jogar um Ninja - Deploy a Ninja (uma vez por turno)	Jogador Atacante - Attacker	O Jogador Atacante pode evoluir quantos Ninjas quiser, desde que aqueles Ninjas tenham começado o turno em sua Vila.
C) Evoluir Ninjas – Growth Ninjas	Jogador Atacante - Attacker	
D) Jogar Pelotões - Deploy Platoon	Jogador Atacante - Attacker	
E) Jogar uma Missão – Use Mission (uma vez por turno)	Jogador Atacante - Attacker	O Jogador Defensor poderá jogar cards de Missão do tipo COUNTER apenas na Fase de Missão de seu oponente.
F) Carregar Chakra - Charge Chakra	Jogador Atacante - Attacker	Um Cliente NÃO PODE ser jogado se o jogador já tiver um outro Cliente qualquer na mesa.
G) Jogar um Cliente - Deploy Client (uma vez por turno)	Jogador Atacante - Attacker	



Fase de Organização - Organization Phase		
H) Formação de Times - Assemble Teams	Jogador Atacante - Attacker	No início desta fase, os Times do Jogador Atacante são desfeitos. Novos Times (ou os mesmos) com no máximo 3 ninjas cada podem ser formados.





Fase de Combate - Battle Phase		
<i>O jogador Atacante que iniciar a partida pula esta fase.</i>		
I) Enviar Times Atacantes - Send out Attacking Teams	Jogador Atacante - Attacker	<i>O jogador Atacante escolhe os Head Ninjas de seus times.</i>
J) Enviar Times Defensores - Send out Blocking Teams	Jogador Defensor - Blocker	
K) Troca de Jutsu - Exchange of Jutsu	Jogadores Atacante e Defensor - Attacker/Blocker	<i>Ninjas Atacantes e Defensores são considerados em Combate no Battlefield.</i>
L) Showdown	Jogadores Atacante e Defensor - Attacker/Blocker	
M) Retorno	Jogadores Atacante e Defensor - Attacker/Blocker	



End of Turn – Final do Turno	
N) Verificar se algum dos jogadores venceu a partida	Jogadores Atacante e Defensor - Attacker/Blocker
O) Ajuste de Mão (máx. 6 cards)	Jogador Atacante - Attacker
P) Mover o Marcador de Turnos	Jogador Atacante - Attacker



TURN DO Oponente

Você encontra decks, boosters e cards avulsos de Naruto Collectible Card Game na Livraria do Infinito – visite nosso site

<http://www.livrariadoinfinito.com.br>

Encontrou algum erro neste manual? Entre em contato com o autor da tradução enviando mensagem para jebb@magicjebb.com.br