



RÈGLE DU JEU

BUT DU TOURNOI

Deviendras-tu un maître du Spinjitzu ? Choisis ton adversaire et prépare-toi au combat. Empare-toi des armes de ton adversaire pour gagner la partie !

AVANT DE JOUER

Chaque joueur a besoin des éléments suivants :

- Un personnage Ninjago et la carte personnage correspondante.
- Une toupie.
- Trois armes.
- Tu ne peux avoir qu'**UNE** arme d'or.
- Quatre cartes combat.
- Si tu possèdes plus de quatre cartes combat, tu peux les rassembler pour former un deck de combat. Mélange ton deck de combat et place-le face cachée. Au début du combat, pioche quatre cartes dans ton deck de combat.
- **Tu ne peux pas avoir de cartes en double dans ton deck de combat.**

JOUER UN TOUR DE COMBAT

Place une arme dans la main de ton personnage et pose ton personnage sur ta toupie. Place toujours les deux pieds de ton personnage au milieu de la toupie. Place toujours les armes afin qu'elles puissent frapper le personnage adverse pendant un lancer. Tu ne peux utiliser qu'un accessoire pour la tête, tel qu'un masque ou un casque pendant le combat. Si tu perds ton accessoire pour la tête, tu ne peux pas le remplacer.



Les armes **NE PEUVENT PAS FRAPPER** un personnage adverse.



Les armes **PEUVENT** frapper un personnage adverse.



RÈGLE DU JEU

1. CARTES COMBAT



Tu peux jouer une carte combat si ton personnage possède un niveau de pouvoir égal ou supérieur. Compare les niveaux de pouvoir de chaque carte combat avec le niveau correspondant sur ta carte personnage.

Au début de chaque partie, chaque joueur peut jouer **UNE** carte, chacun son tour. Pendant le premier tour, le joueur le plus jeune joue sa carte en premier. Dans les tours suivants, le joueur qui a **GAGNÉ** le tour précédent joue sa carte en premier.

- Seules les cartes Piège, Construction, Confusion ou Force peuvent être jouée au début d'un tour. Les cartes Contrôle peuvent être jouées uniquement après le lancer des toupies (voir la section 3).
- Si tu dispose d'une carte Force mais que tu ne l'utilises pas immédiatement, place-la devant toi afin de l'utiliser pendant le lancer.

**TU NE PEUX PAS SUPERPOSER LES CARTES DANS L'aire DE JEU.
SI UNE CARTE COMBAT CONTREDIT LES RÈGLES DE JEU, LA CARTE COMBAT L'EMPORTE ET PEUT ÊTRE JOUÉE.**



2. TOURNE !

Lorsque vous êtes prêts, vous criez tous les deux « Ninja GO !» et vous lancez vos toupies l'une contre l'autre. Vise pour toucher la toupie de ton adversaire au milieu de la zone de jeu.

Tu **PERDS** le tour si ton personnage tombe de ta toupie ou si ta toupie touche une carte piège jouée par ton adversaire. Si cela arrive aux deux joueurs, tu perds si ça t'arrive en **PREMIER**.

Le lancer est un **MATCH NUL** si aucun personnage ne tombe ou si aucune toupie ne touche une carte piège d'un adversaire, ou si cela arrive aux deux joueurs en même temps.



RÈGLE DU JEU

3. CARTES COMBAT

Certaines cartes combat te permettent de changer le cours du jeu après avoir perdu ou gagné, ou de changer le résultat d'un match nul. Après avoir lancé, chaque joueur a le droit de jouer **UNE** carte, chacun son tour. Tu peux alors jouer une carte Contrôle ou Force uniquement. Une carte Contrôle doit être jouée immédiatement.



APRÈS UN LANCER TU NE PEUX
JOUER QU'UNE CARTE CONTRÔLE
OU FORCE

4. LE COMBAT CONTINUE

Si le lancer entraîne un **MATCH NUL**, les deux joueurs reprennent leurs toupies et les lancent à nouveau. Tu ne peux pas changer ton arme, mais tu peux redresser ton personnage et replacer une arme lâchée dans la main de ton personnage, si nécessaire. Toute carte jouée au début du tour reste en jeu.

Si tu **GAGNES** le tour, prends l'arme utilisée par ton adversaire pendant le combat. Place l'arme à côté de l'aire de jeu. Elle est maintenant hors jeu. Fais maintenant ce qui suit avant le prochain tour de combat.

- Enlève toutes les cartes toujours en jeu et mets-les face sur le dessus à côté de la zone de jeu. Ces cartes sont maintenant hors jeu.
- Si tu joues avec un deck de combat et que tu as moins de quatre cartes dans la main, pioche **UNE** carte de ton deck. Tu ne peux jamais avoir moins de quatre cartes combat.
- Place ton personnage sur ta toupie et place une arme dans la main de ton personnage.

REMPORTE LE COMBAT

Si tu prends toutes les armes de ton adversaire, tu gagnes le combat.

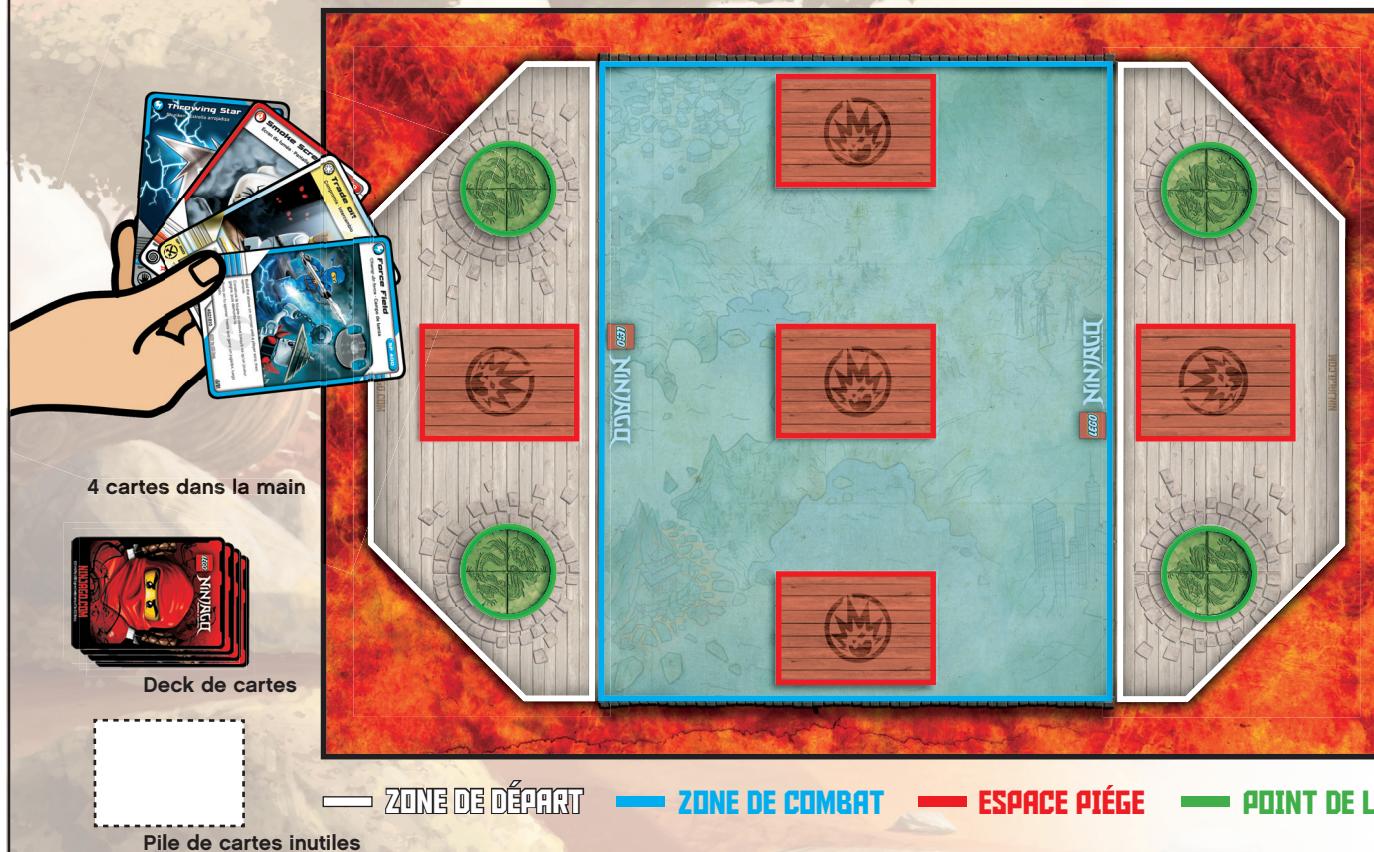
Lorsque le combat est fini, assure-toi de garder uniquement ton propre personnage, ta toupie, tes armes et tes cartes.



RÈGLE DU JEU

ARÈNE SPINJITZU

L'arène Spinjitzu est disponible en ligne pour que tu la télécharges et que tu l'imprimes. Au début du combat, pose l'arène Spinjitzu au milieu de la zone de jeu, puis joue avec les règles supplémentaires suivantes :



- Si tu joues une carte posée à plat ou debout dans la zone de jeu, tu dois la jouer dans l'un des cinq espaces pièges. Chaque espace Piège ne peut contenir qu'un seule carte.
- Tu dois commencer ton lancer depuis l'un des deux points de lancer dans ta zone de départ.
- Ta toupie doit entrer dans la zone de combat pendant le lancer.
- Tu perds le lancer si ta toupie reste dans la zone de départ ou sort de l'arène Spinjitzu.