

MYTHOS TCG

10+

NARUTO

KONOHA SHIDŌ



Règlement



Table des matières

Table des matières	2
Aperçu du jeu	3
Informations sur les cartes	
Cartes Personnage	4
Cartes Mission	6
Jetons	7
Comment construire votre premier deck	7
Mise en place	8
Phases d'un tour	9
Phase de Début	9
Phase d'Action.....	10
Phase de Mission	10
Phase de Fin	11
Comment jouer les cartes Personnage	12
Personnages cachés.....	13
Évolution d'un Personnage.....	15
Jeton Edge	16
Jetons Power	17
Effets.....	17
Fin du jeu	18
Bonnes pratiques	18
Glossaire	19

MYTHOS TCG



KONOHA SHIDŌ

Bienvenue dans l'univers

NARUTO MYTHOS TRADING CARD GAME

Dans le jeu NARUTO Mythos Trading Card Game, vous et votre adversaire incarnez les Kage de vos villages ninja respectifs et vous vous affronterez pour déterminer qui dirige le groupe le plus puissant. Envoyez vos ninjas accomplir des missions, et établissez une stratégie afin de marquer plus de points que votre adversaire.

Aperçu du jeu

Chaque partie de NARUTO Mythos TCG se déroule en quatre tours.

À la fin du 4ème tour, le joueur ayant obtenu le plus de points de mission remporte la partie. Prenez des décisions stratégiques sur quels ninjas vous enverrez en mission afin de sécuriser la victoire. À chaque tour, le nombre de missions augmente, multipliant les occasions pour les deux joueurs de renverser le cours du combat en leur faveur.





Informations sur les cartes

CARTES PERSONNAGE

Les cartes Personnages représentent vos ninjas, envoyez les sur les cartes Mission mises en jeu.

NOM DU PERSONNAGE - Le nom du personnage. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Personnage portant le même nom par mission.

TITRE DU PERSONNAGE - Un qualificatif qui distingue cette carte d'autres cartes portant le même nom de Personnage.

COÛT EN CHAKRA - Le nombre de Points Chakra requis pour jouer cette carte.

POWER - La puissance d'une carte. Elle est utilisée pour remporter une carte Mission.

EFFET - Les cartes dotées d'un effet comportent aussi des icônes indiquant leur moment d'activation :

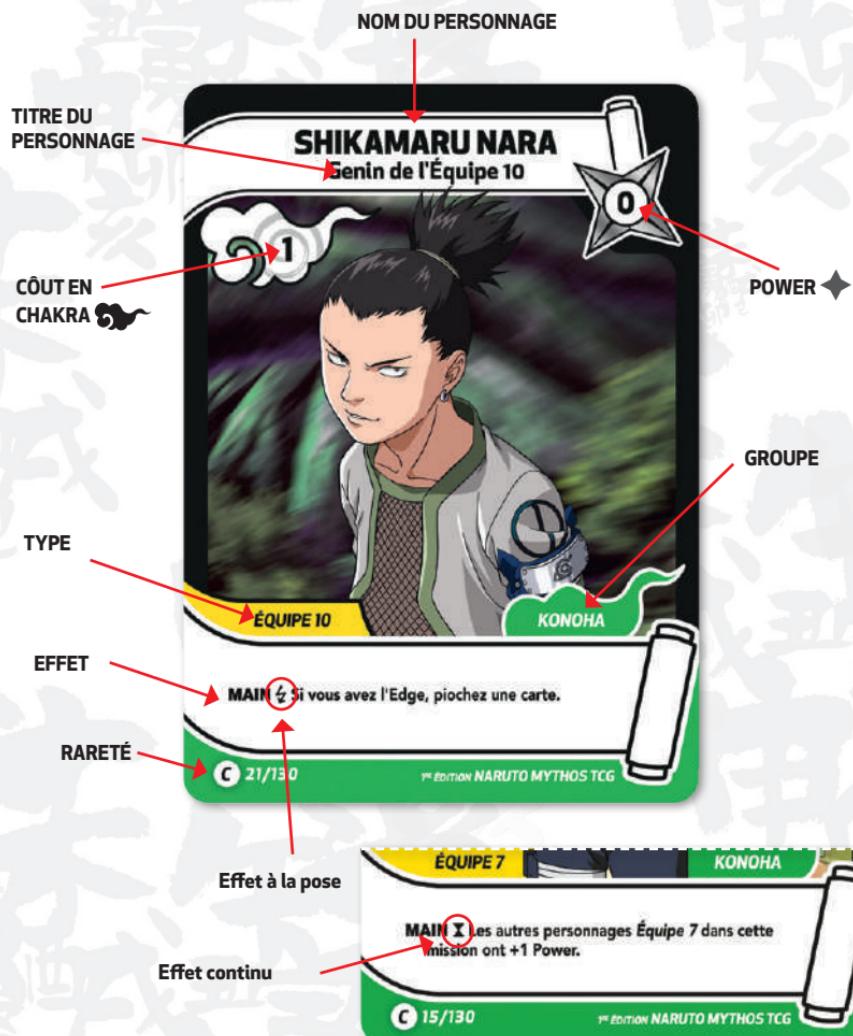
À la pose : S'active lorsque le personnage est joué face visible.

Continu : Reste actif tant que le personnage est face visible sur le terrain.

RARETÉ - Représente la probabilité de trouver cette carte dans un booster.

TYPE - Les types peuvent avoir une importance dans les interactions avec d'autres cartes et effets.

GROUPE - Le groupe du personnage, qui peut interagir avec d'autres effets.





CARTES MISSION

Toutes les cartes Mission offrent une récompense sous la forme d'un nombre de **Points Mission** de base 1, ainsi que des points supplémentaires en fonction de leur rang pendant le jeu.

Le rang d'une carte Mission est déterminé par le tour durant lequel la carte est jouée. Par exemple, la carte Mission jouée au 1er tour est considérée comme une **mission de rang D** et donne 1 Point de Mission supplémentaire, tandis que la carte Mission jouée au début du 2ème tour sera une **mission de rang C** et attribuera 2 Points de Mission supplémentaires. De la même façon, les **missions de rang B** et **mission de rang A** entreront en jeu respectivement au 3ème et 4ème tour et offriront 3 Points de Mission ou 4 Points de Mission supplémentaires.

TITRE - Le titre de la Mission.

POINTS MISSION - Le nombre de points de base attribués au vainqueur de cette mission.

EFFET - Effets qui s'activent au moment de la Phase d'évaluation de mission ou tant que la mission est en jeu.



JETONS

Dans le **Starter Pack** du jeu de cartes à échanger NARUTO Mythos Trading Card Game, vous trouverez un ensemble de jetons utilisés pour suivre vos **Points de Chakra**  et vos **Points de Mission**  durant la partie. Placez les jetons dans votre zone de jeu et ajustez-les au cours de la partie lorsque vos points augmentent ou diminuent. Vous trouverez également un **Jetton Edge**  donnez-le au joueur qui a l'initiative durant les missions (nous y reviendrons plus tard).

Si vous n'avez pas de jetons avec vous, n'hésitez pas à utiliser de petits objets tels que des dés ou à créer vos propres jetons afin de suivre vos points!



POINTS DE CHAKRA



POINTS DE MISSION



JETON EDGE

Comment construire votre premier deck

Votre Deck doit contenir un minimum de **30 Cartes Personnage**.

Vous pouvez inclure un nombre illimité de cartes Personnage portant le même nom, mais seulement jusqu'à 2 exemplaires d'une version spécifique d'un personnage. La version du personnage est indiquée par le nom de l'extension et le code numérique situé en bas de la carte. Les Variant Art d'un même personnage codé ne sont pas considérées comme une version différente.



Exemple : Vous pouvez inclure un nombre illimité de cartes **Naruto Uzumaki** dans votre Deck, mais uniquement jusqu'à 2 exemplaires de **Naruto Uzumaki - Genin du Village de la Feuille (1^{er} Edition 9/130)**

Autre que votre propre deck, chaque joueur choisit également 3 Cartes Mission à être utilisées dans le match. Ces Cartes Mission NE SONT PAS mélangées avec votre deck, et sont mélangées entre-elles avec les Cartes Mission choisies par votre adversaire durant la mise en place de la partie.



30 CARTES PERSONNAGE
(max. 2 exemplaires
de la même version
de Personnage)



3 CARTE MISSION



Mise en place

Déterminez aléatoirement le joueur qui commence, avec un lancer de dé par exemple. Ce joueur reçoit le **Jeton Edge** .

Chaque joueur mélange les **3 cartes Mission** qu'ils ont choisi pour cette partie, les posent face cachée et en sélectionne 2 aléatoirement. Ces 2 cartes de chaque joueur sont ensuite mélangées afin de former le **deck de Mission**, comprenant au total **4 cartes**. Chaque joueur aura donc une carte Mission qui ne sera pas utilisée pour cette partie et qui doit être mise de côté, face cachée.

Chaque joueur mélange son Deck et pioche **5 cartes**. Chaque joueur peut décider de renvoyer toutes les cartes de sa main dans son Deck, le mélanger à nouveau puis repiocher 5 cartes de son Deck. Chaque joueur ne peut faire cette action qu'une seule fois.



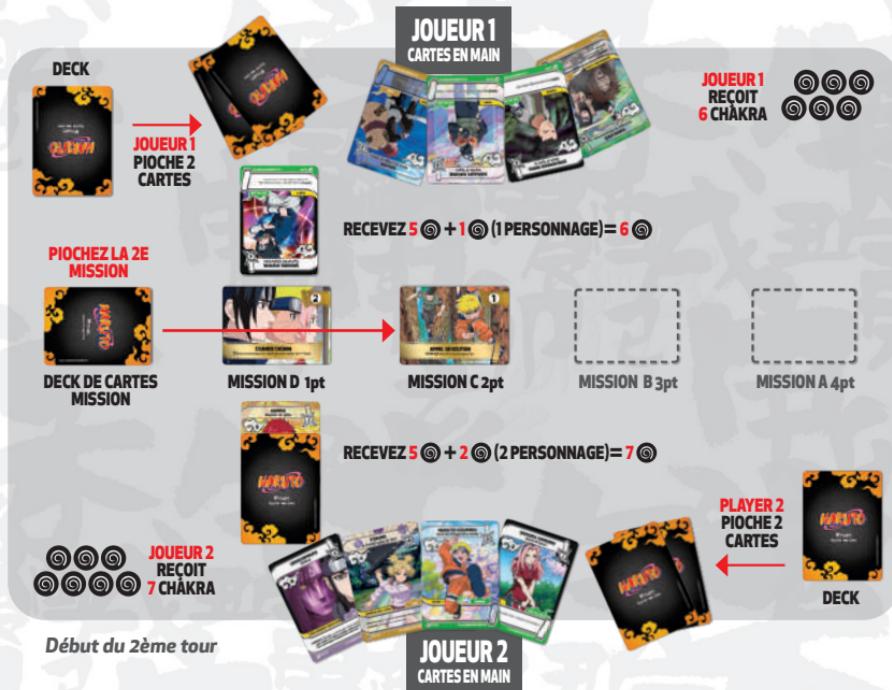
Phases d'un tour

PHASE DE DÉBUT → PHASE D'ACTION → PHASE DE MISSION → PHASE DE FIN → PHASE DE DÉBUT D'UN NOUVEAU TOUR

Les détails de chaque phase d'un tour sont détaillés ci-dessous.

Phase de Début

Tout d'abord, une **Carte Mission** est jouée depuis le dessus du **Deck de Mission** et placée face visible entre les joueurs, s'ajoutant à celles déjà présentes. Puis, chaque joueur gagne **5 Points de Chakras** ainsi qu'**un point supplémentaire pour chaque Carte Personnage** qu'ils ont en jeu, incluant les personnages cachés. Enfin, chaque joueur pioche 2 cartes de son Deck puis vous passez à la Phase d'Action.



Phase d'Action

Le joueur avec le **Jeton Edge**  commence cette phase.

À tour de rôle, les joueurs vont jouer 1 Carte Personnage sur une mission présente sur le terrain. Les Cartes Personnage peuvent être jouées depuis la main **face visible**, ou **cachées** en étant jouées **face cachée**.

Un joueur peut également choisir de révéler une Carte Personnage cachée qui a été jouée face cachée lors d'un tour précédent (voir *Comment jouer une Carte Personnage*). Un joueur qui ne peut ou ne souhaite pas jouer plus de Cartes Personnage peut décider de passer son tour. Le premier joueur d'un tour décident de passer bénéficiera du **Jeton Edge** sur le tour suivant. Une fois qu'un joueur a décidé de passer, l'autre joueur peut faire plusieurs actions à la suite jusqu'à décider de passer à son tour. Souvenez-vous que le joueur qui bénéficie du Jeton d'Initiative sur le tour sera gagnant sur une mission en cas d'égalité. Une fois que les deux joueurs ont passé, passez à la **Phase de Mission**.

Phase de Mission

Comparez la puissance totale des Cartes Personnage de chaque joueur, en commençant par la mission de **rang D**. Le joueur avec le plus de puissance sur une mission remporte cette dernière, et dans le cas d'une égalité, le joueur avec le **Jeton Edge**  la remporte. Une fois que le gagnant de cette mission a été déterminé, ce joueur doit activer tous les **effets Score** présents sur la Carte Mission ou sur ses Cartes Personnage assignées à cette mission. Vous devez avoir au moins **1 de Puissance** pour remporter une mission et activer les effets Score.

Procédez de la même manière pour toutes les autres cartes Mission, dans l'ordre de leur rang (**D > C > B > A**).

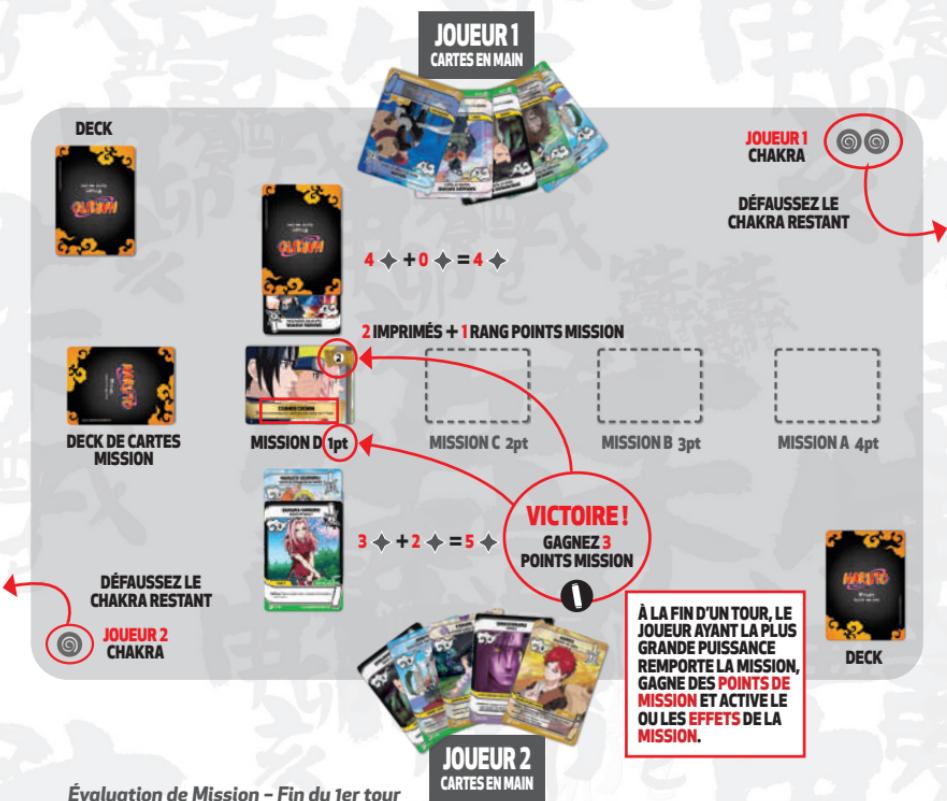
Vous devriez disputer un nombre de missions égal au numéro du tour en cours.

EFFET SCORE
DE LA MISSION



POINTS DE SCORE
DE LA MISSION

2 POINTS 



Phase de Fin

Le tour en cours se termine.

Si c'est la fin du **4ème tour**, procédez à la comparaison des scores totaux. Sinon, chaque joueur défaut les **points de Chakra** restants de sa réserve ou les **Jetons Power** \diamond actuellement sur des Cartes Personnage, puis un nouveau tour commence avec une Phase de début.



Comment jouer les cartes Personnage

Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez jouer une Carte Personnage ou passer votre tour. Si vous décidez de passer votre tour, vous ne participerez plus à la Phase d'action jusqu'à ce que celle-ci se termine.

Vous avez plusieurs choix lorsqu'il s'agit de jouer une Carte Personnage, vous pouvez :

- Jouer un Personnage de votre main **face visible** sur une mission, en payant son **coût en Chakra** . Activez ensuite ses effets.
- Jouer un Personnage de votre main **face visible** sur une mission. Ce personnage est maintenant **caché**. N'activez pas ses effets.
- Révéler et jouer un **Personnage caché** lors d'un tour précédent, en payant son **coût en Chakra** . Activez ensuite ses effets, y compris les effets **AMBUSH**. Révéler un Personnage caché est considéré comme jouer un Personnage.

N'oubliez pas que **vous ne pouvez avoir qu'un seul Personnage** de votre côté avec le même **nom de Personnage** sur une même mission.

Pour payer le **coût en Chakra** , dépensez des Points de Chakra d'une valeur équivalente depuis votre réserve de Chakra. Vous pouvez vérifier vos Personnages cachés afin de vous assurer de pouvoir payer leur coût pour les révéler.

Après avoir joué un Personnage **face visible**, activez ses **effets Main**.

Après avoir joué une carte, c'est maintenant à votre adversaire de jouer une carte s'il le souhaite, à condition qu'il n'ait pas déjà passé son tour. Si votre adversaire a déjà passé son tour, vous pouvez continuer de jouer jusqu'à ce que vous décidiez de passer également.



Jouer une carte **face visible**

Personnages cachés

Au lieu de jouer une Carte Personnage face visible, vous pouvez choisir de la jouer **face cachée**, ce qui signifie alors qu'elle est cachée. Pour jouer une carte de cette façon, vous devez payer **1 Chakra** (peu importe le coût écrit sur la carte). Une carte cachée est considérée comme ayant un coût et une puissance de 0 si elles sont ciblées par un effet d'une Carte Personnage.

Vous pouvez également révéler une carte cachée en payant le **coût en Chakra** qui y est indiqué. Cela est traité comme si vous jouiez un personnage, de ce fait les effets qui vous permettent de jouer un personnage s'appliquent aussi aux personnages cachés.

Lorsque vous révélez un personnage caché, vous pouvez appliquer ses **effets Main** et **AMBUSH**. Attention, les effets **AMBUSH** ne sont pas activés si vous jouez un Personnage directement face visible, sans le jouer préalablement en face caché.

Vous pouvez toujours cacher et révéler des personnages, même s'ils n'ont aucun effet **AMBUSH**.



LES EFFETS AMBUSH
NE PEUVENT ÊTRE
ACTIVÉS QU'EN
RÉVÉLANT UNE
CARTE CACHÉE.

NARUTO



DECK DE CARTES MISSION



MISSION D 1pt



MISSION C 2pt



MISSION B 3pt



MISSION A 4pt



JOUEUR 2
CHAKRA



POUR JOUER UNE CARTE FACE-CACHÉE, LE
COÛT EN CHAKRA EST DE 1 \odot



JOUEUR 2
CARTES EN MAIN



DECK

Jouer une carte cachée face-basse



DECK DE CARTES MISSION



MISSION D 1pt



MISSION C 2pt



MISSION B 3pt



MISSION A 4pt



PAYEZ LE COÛT EN CHAKRA DU
PERSONNAGE (4 \odot) POUR LE
RÉVÉLER, PUIS APPLIQUEZ L'EFFET.



JOUEUR 2
CHAKRA



JOUEUR 2
CARTES EN MAIN



DECK

Révélation d'un Personnage Caché

Évolution d'un Personnage

Comme indiqué précédemment, vous ne pouvez pas assigner des cartes Personnage portant le même nom à la même mission. Cependant, vous pouvez améliorer un personnage en jouant une carte Personnage du même nom mais avec un **coût en Chakra** plus élevé (Et non avec un coût identique ou inférieur).

Dans ce cas, vous ne payez que la différence de **coût en Chakra** au lieu du coût total de la nouvelle carte Personnage.

*Par exemple, jouer une carte qui a un **coût de Chakra de 5** au-dessus d'une carte du même nom coûtant **4** ne vous demandera qu'**1 Chakra**.*

*En Évoluant un personnage, jouez la nouvelle carte au-dessus de l'ancienne. Le texte de l'ancienne carte n'est plus pris en compte, puis appliquez les effets **effets MAIN et UPGRADE** de la nouvelle carte.*

Les personnages évolués comptent comme **un seul Personnage** : Si un effet doit le cibler, il s'applique à l'ensemble de la pile (Par exemple en battant un personnage évolué, défaussez toutes les cartes se trouvant en dessous).

Les personnages évolués conservent le **statut** de la carte précédente.

*Par exemple, en évoluant une carte Personnage qui a des **Jetons Power** sur elle, transférez-les sur la nouvelle carte Personnage jouée.*

Les effets **UPGRADE** ne peuvent être activés que lorsque vous améliorez une carte déjà présente sur le terrain.



PLACEZ LA NOUVELLE CARTE
AU-DESSUS DE L'ANCIENNE
SE TROUVANT DÉJÀ SUR UNE MISSION.

LES EFFETS « UPGRADE »
NE PEUVENT ÊTRE ACTIVÉS
QUE LORSQUE VOUS
AMÉLIOREZ UNE CARTE
DÉJÀ PRÉSENTE SUR LE
TERRAIN.

NARUTO



Jeton Edge

Le premier joueur à passer durant la Phase d'action prend (ou conserve) le Jeton Edge.

Le joueur détenant ce jeton remporte toute égalité lors de la Phase de Mission et sera le premier à jouer le tour suivant.

Jetons Power

Les **Jetons Power** ♦ sont utilisés pour suivre la valeur de Puissance d'une Carte Personnage lorsque celle-ci change. Lorsque la Puissance d'un Personnage augmente, ajoutez simplement un Jeton sur le Personnage pour indiquer sa Puissance actuelle. À la fin de chaque tour, retirez tous les Jetons de Puissance se trouvant sur les Personnages.

Le moyen principal d'ajouter des Jetons de Puissance à un Personnage est via l'**effet POWERUP**.

Les personnages cachés peuvent recevoir des Jetons de Puissance, ce qui modifiera leur valeur de Puissance. Les Jetons de Puissance restent sur un personnage lorsqu'il se passe de caché à visible (et vice-versa).

Effets

Les **effets** des cartes sont appliqués selon le moment indiqué, et dans l'ordre indiqué sur la carte (Activez les effets d'une carte de haut en bas). Tous les effets sont considérés comme optionnels, sauf indication contraire dans leur texte.

Si jouer une carte Personnage déclenche un effet sur une autre carte déjà en jeu, appliquez d'abord cet effet avant ceux de la nouvelle carte Personnage jouée. S'il y a plusieurs effets qui se déclenchent en même temps, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent.

Fais attention : Certains effets UPGRADE modifient des parties d'autres effets, par exemple :



Souvenez-vous d'intégrer la modification quand vous appliquez l'effet MAIN.



Fin du jeu

À la fin du 4ème tour, le joueur ayant obtenu le plus de points de Mission remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le Jeton d'Initiative à la fin de la partie est le vainqueur.

MISSION	JOUEUR 1				JOUEUR 2			
	D	C	B	A	D	C	B	A
1er tour	1+3	-	-	-	0	-	-	-
2e tour	1+3	0	-	-	0	2+2	-	-
3e tour	0	0	3+2	-	1+3	2+2	0	-
4e tour	1+3	0	3+2	0	0	2+2	0	4+3
Total partiel	12	0	10	0	4	12	0	7
TOTAL	22			23 victoire !				

Exemple de comptage tour-par-tour

Bonnes pratiques

- Vous pouvez toujours regarder vos personnages cachés.
- Vous devez toujours être clair dans l'ordre des personnages que vous jouez, surtout pour les personnages cachés : veuillez ne pas les déplacer pendant la partie et aidez votre adversaire à comprendre l'ordre si besoin.

Glossaire

Deck : Votre Deck de cartes. Si vous devez piocher dans votre Deck et qu'il n'y a plus de cartes, rien ne se passe.

Pile de défausse : Zone de jeu où vos cartes défaussées sont placées. Ne réarrangez pas l'ordre des cartes pendant la partie, sauf si un effet l'indique.

MAIN : Effet qui se déclenche lorsque vous jouez le Personnage.

UPGRADE : Effet qui se déclenche lorsque vous jouez un Personnage sur un autre Personnage du même nom qui a un coût inférieur.

AMBUSH : Cet effet se déclenche uniquement lorsque vous jouez (c.-à-d. révélez) ce personnage depuis son état caché.

SCORE : Cet effet se déclenche lorsque vous remportez la mission.

CHAKRA +X : Ce Personnage fournit X points de Chakra supplémentaires lors de la Phase de Début (en plus du Chakra généré normalement).

POWERUP +X : Placez X Jetons Puissance sur un Personnage. Si ce n'est pas précisé, la cible est le personnage déclenchant l'effet.

Caché : Toute carte Personnage posée face cachée.

Non-caché : Toute carte Personnage posée face visible.

Défaite : Le personnage est placé dans la pile de défausse de son propriétaire.

Cacher : Le personnage est retourné face cachée.

Déplacer : Placez le personnage sur une autre mission, en suivant ce qui est indiqué par l'effet.

Prendre le contrôle : La carte est temporairement sous votre contrôle. Si un effet doit la retirer du jeu, elle retourne sous le contrôle de son propriétaire d'origine. Vous pouvez suivre la propriété des cartes avec la méthode de votre choix.

NARUTO



Game design by
Studio Supernova:
Marcello Bertocchi, Luca Ricci
basé sur une idée de Alessio Meda.

Auteur : Fulvio Giorgio Fantino © 2025 – Tous droits réservés
Titre de l'œuvre : MythosTrading Card Game – Règlement Officiel (Mythos Engine™)