

MYTHOS TCG

14+

NARUTO

SHINOBI SHIREN



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
Supports	18
Fin du jeu	21
Bonnes pratiques	21
Plan de jeu simplifié	22
Glossaire	23



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 :

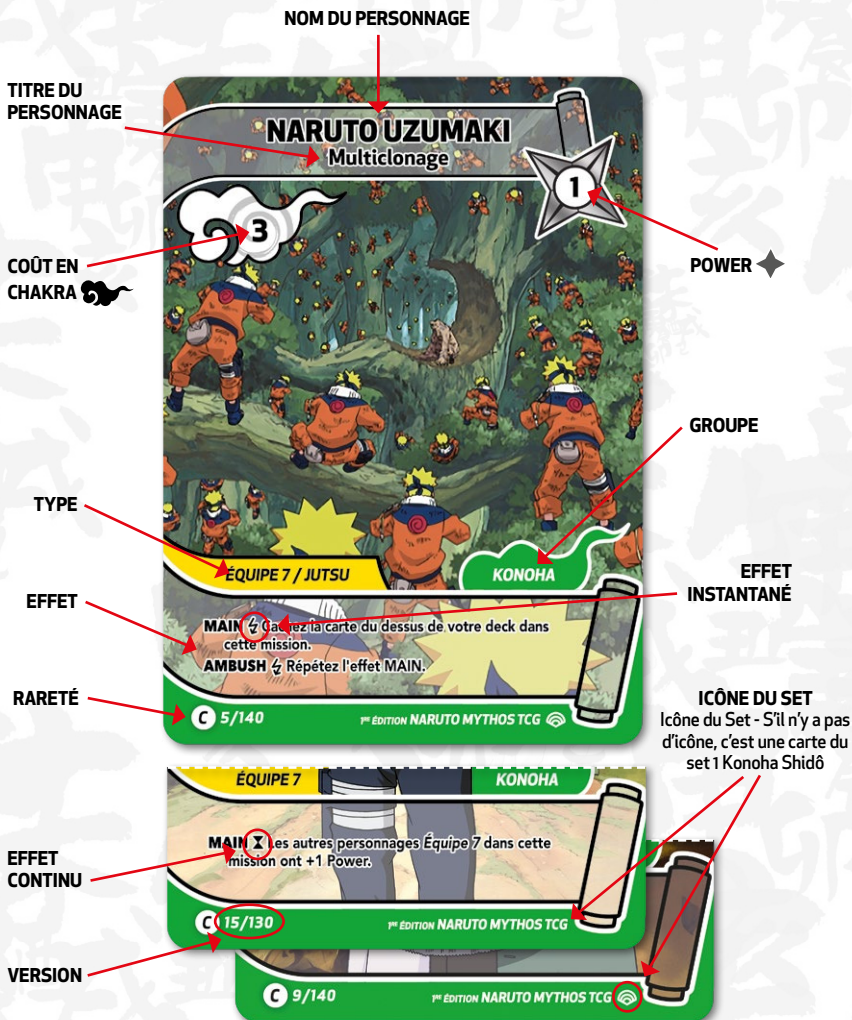
 **Instantané** : S'active lorsque le personnage est joué face visible.

 **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.



POINTS MISSION ①

TITRE

EFFET



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 **Jeton 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 (1ère 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.



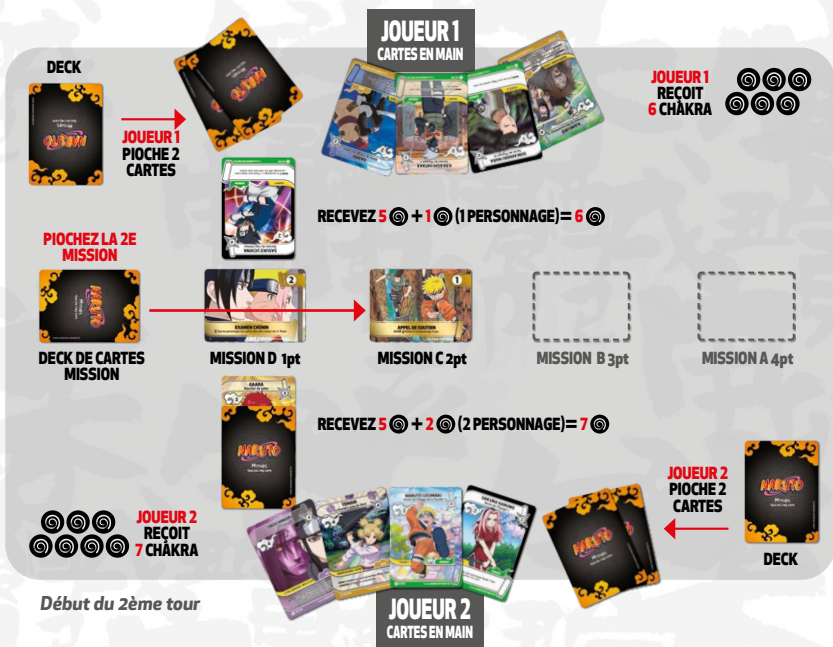
Phases d'un tour

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 décidant 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 Edge 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

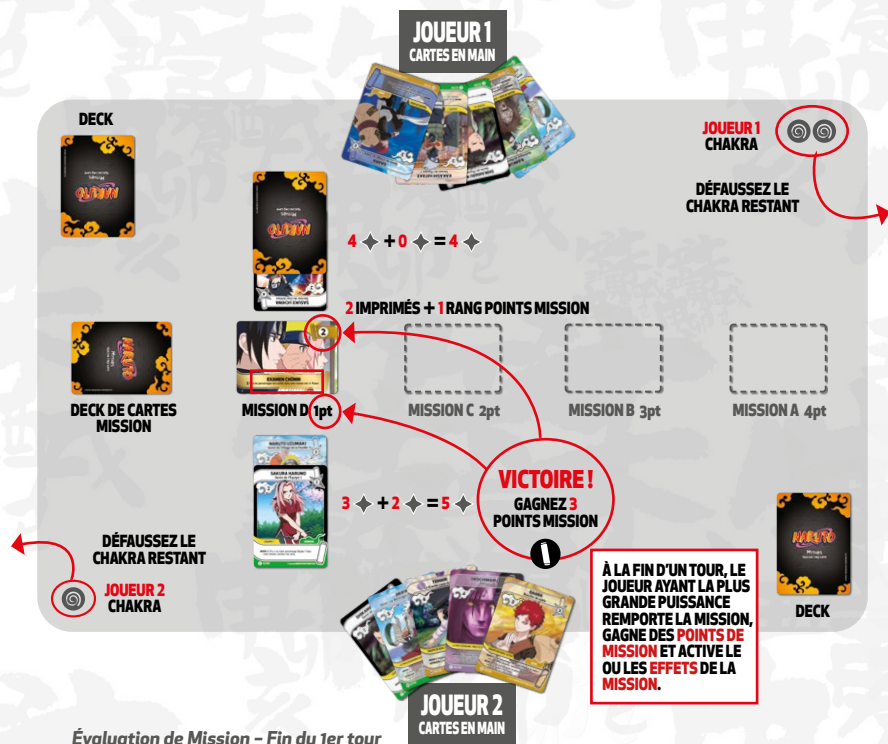


POINTS DE SCORE
DE LA MISSION

2 POINTS 

EXAMEN CHÛNIN

✗ Tous les personnages non cachés dans cette mission ont +1 Power.



Évaluation de Mission - Fin du 1er tour

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 défausse les **points de Chakra** ☯ restants de sa réserve ou les **Jetons Power** ♦ 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'1 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.

N'oubliez pas que vous pouvez toujours jouer et révéler un personnage Caché, même s'il n'a pas d'effets AMBUSH.



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



DECK DE CARTES MISSION



MISSION D 1pt



MISSION C 2pt



MISSION B 3pt



MISSION A 4pt



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



JOUEUR 2 CHAKRA



JOUEUR 2 CARTES EN MAIN



DECK

Jouer une carte cachée face-baïsse



DECK DE CARTES MISSION



MISSION D 1pt



MISSION C 2pt



MISSION B 3pt



MISSION A 4pt



PAYEZ LE COÛT EN CHAKRA DU PERSONNAGE (4 ☯) 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.



NOTE : Vous pouvez effectuer la mécanique d'upgrade même avec une carte sans le mot clé UPGRADE.

JOUEUR 1
CARTES EN MAIN

JOUEUR 1
CHAKRA

DECK

DECK DE CARTES MISSION

MISSION D 1pt

MISSION C 2pt

MISSION B 3pt

MISSION A 4pt

- PAYEZ SEULEMENT LA DIFFÉRENCE DE CHAKRA (5 - 4 = 1)
- ACTIVEZ L'EFFET UPGRADE (S'IL Y EN A UN)

JOUEUR 2
CHAKRA

JOUEUR 2
CARTES EN MAIN

DECK

Amélioration d'une carte

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 Power sur le Personnage pour indiquer sa Puissance actuelle.

À la fin de chaque tour, retirez tous les Jetons Power se trouvant sur les Personnages. Le moyen principal d'ajouter des Jetons Power à un Personnage est via l'**effet POWERUP**.

Les personnages cachés peuvent recevoir des Jetons Power, ce qui modifiera leur valeur de Puissance. Les Jetons Power 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 à la pose (⚡) sont considérés comme optionnels sauf cas contraire indiqué dans le texte. Tous les effets continus (X) sont toujours actifs.

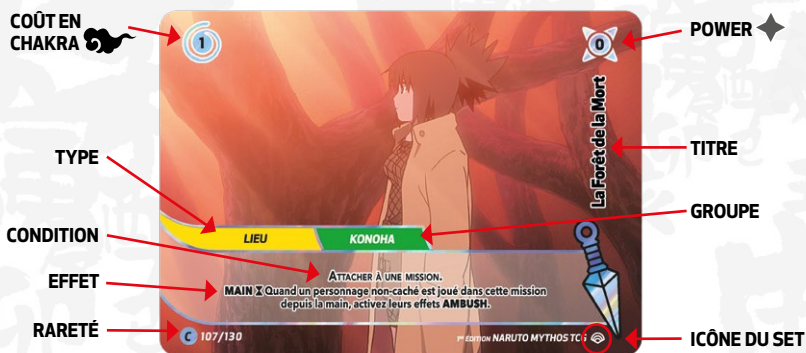
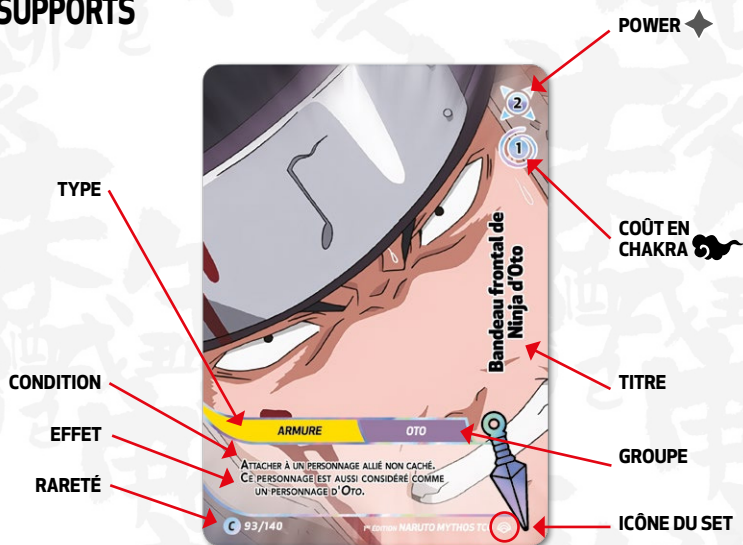
Si jouer une carte Personnage déclenche un effet sur une autre carte déjà en jeu, appliquez d'abord cet effet avant ceux de la nouvelle carte Personnage jouée. S'il y a plusieurs effets qui se déclenchent en même temps, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces effets s'appliquent.

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



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

SUPPORTS



Les **Supports** sont un nouveau type de carte qui améliorent des Personnages (Exemple 1,2) ou des Missions (Exemple 3) en jeu et modifient comment fonctionnent ces missions.

Pour jouer un Support, vous devez avoir un hôte valide, chaque Support précise à quel type de carte en jeu il peut être attaché. (* condition page 18)

Lorsque vous jouez un Support, glissez la carte sous le côté droit de la carte hôte, cela permet de laisser les effets et la POWER du Support visibles.

Chaque carte (Personnage et Mission) peut avoir **un seul Support par joueur attaché**, pour un maximum de **2 Supports par carte** (Exemple 3). Lorsque vous jouez un Support sur une carte qui a déjà un de vos Support attaché, vous devez envoyer à la défausse celui qui était précédemment attaché.

Exemple 1



**ATTACHER À UN
PERSONNAGE ALLIÉ**

Exemple 2



**SUPPORT ENNEMI ATTACHÉ
À MON PERSONNAGE**

Exemple 3

SUPPORT ENNEMI ATTACHÉ À UNE MISSION



ATTACHÉ À UNE MISSION

- **Les Supports ne sont pas des personnages.**
Les effets qui ciblent un personnage n'affectent pas les supports et vice versa.
- Additionnellement, les Supports face recto **ne génèrent pas de Chakra** au début du Tour.
- Les Supports peuvent être placés **face caché** comme des personnages cachés, en suivant les règles normales. Quand joué depuis caché, les règles pour les supports s'appliquent normalement (page 13), si aucun hôte valide n'est disponible dans la mission à ce moment, le support ne peut pas être joué.
- Si l'état d'un hôte change, ce qui viendrait à ne plus remplir la condition du Support, envoyez immédiatement le Support à la défausse.

Effets et Conditions

Certains Supports modifient le **Power d'un Personnage**, s'ajoute ou se soustrait à la Power totale du personnage lorsque l'on vérifie pour des effets de carte ou pour Score une mission. (Exemple 4).

Exemple 4

• AJOUTER OU SOUSTRAIRE DES POINTS DE **POWER**
(4 ♦ + 1 ♦ = 5 ♦)

1 + 2 = 3 **POINTS DE MISSION**

Certains Supports de mission ont une **valeur de Power**. Ajoutez cette valeur à votre total lorsque vous comparez lors de la phase de Score.

Exemple 5

4 ♦ + 2 ♦ = 6 ♦ **POINTS DE POWER**

Si un Support dit "Attacher à un personnage allié non caché" (Exemple 6), si le personnage devient caché, le Support est envoyé à la défausse.

Exemple 6

• ATTACHER À UN PERSONNAGE ALLIÉ NON CACHÉ

ÉTAPE 1

ÉTAPE 2

ENVOYEZ LE SUPPORT À LA DÉFAUSSE

Lorsqu'un personnage avec un Support quitte le jeu, le Support est envoyé à la défausse.

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 Edge 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.

Plan de jeu simplifié

0. AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

- 0.1 Activez tous les **effets** début de partie.
- 0.2 Les deux joueurs **mélangent leur deck**.
- 0.3 Les deux joueurs piochent **5 cartes**.
- 0.4 Le joueur avec le jeton Edge choisit de **mulligan** ou non (mélanger sa main dans le deck et piocher 5 nouvelles cartes).
- 0.5 L'autre joueur à le même choix concernant le **mulligan**.

1. PHASE DE DÉBUT

- 1.1 Révélez et **mettez en jeu la prochaine mission**.
- 1.2 Les deux joueurs **gagnent 5 Chakra +1** par personnage qu'ils ont en jeu.
- 1.3 Les deux joueurs **piochent 2 cartes**.
- 1.4 Activez tous les **effets** début de tour.

2. PHASE D'ACTION

- 2.1 Le joueur avec le jeton Edge **joue une carte** (Personnage ou Support) **ou passe**.
- 2.2 L'autre joueur **joue une carte** (Personnage ou Support) **ou passe**. Répétez jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé.
- Le premier joueur à **passer** prend le **jeton Edge** pour le prochain tour.

3. PHASE DE MISSION

- 3.1 Comparez la **Power** totale et **score la mission D**
(Le jeton Edge gagne en cas d'égalité)
- Répétez pour chaque autre mission active dans l'ordre (C,B,A)

4. PHASE DE FIN

- 4.1 **Activez** tous les **effets** fin de tour.
- 4.2 **Retirez** tout Chakra et **Power Token** restants.
- 4.3 Démarrez un nouveau tour.

Glossaire

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.

FIRST STRIKE: Cet effet se déclenche seulement si ce personnage est le premier que vous jouez ce tour.

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.

Power de base: La Power imprimée sur la carte, en ignorant les effets, les supports et les power token s'appliquant sur la carte.

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 devait la retirer du jeu, elle revient sous le contrôle de son propriétaire d'origine. Vous pouvez suivre la propriété des cartes avec la méthode de votre choix. Si la source du contrôle devient cachée, quitte le jeu ou change de côté, la cible contrôlée retourne à son propriétaire (dans la même mission, mais de son côté).

Ennemi: Une carte du côté de jeu de l'adversaire. Tous les personnages de votre adversaire sont considérés comme des personnages ennemis.

Allié: Une carte de votre côté du jeu. Vos personnages sont considérés comme alliés de tous vos autres personnages. Un personnage n'est pas allié à lui-même.

Quitter le jeu: Lorsqu'une carte en jeu passe d'une mission vers la pile de défausse, la main ou le deck. Toutes les autres cartes placées sous elle sont défaussées.

DUEL: Cett effet se déclenche uniquement si le personnage mentionné après ce mot clé est présent dans cette mission (Allié ou Ennemi).

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: Mythos Trading Card Game – Règlement Officiel (Mythos Engine™)

©2002 MASASHI KISHIMOTO