



SHONEN JUMP
NARUTO
SHIPPUDEN

VIZ SHONEN JUMP

©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

Conheça toda linha Naruto:
www.elka.com.br



JOGO
RANK
NINJA

SHONEN JUMP
NARUTO
SHIPPUDEN

ITACHI UCHIHA

ITACHI DO CLã UCHIHA É UM NINJA RE-FOLHA, MEMBRO DA AKATSUKI

GENJUTSU	500
CHAKRA	255
INTELIGÊNCIA	50

SAKURA HARUNO

SAKURA É UMA NINJA DA VILA OCULTA DA FOLHA, MEMBRO DO TIME 7. É ESPECIALISTA EM CURAS APÓS SER APRENDIDA POR SUO PAI.

GENJUTSU	306
CHAKRA	255
INTELIGÊNCIA	408

KAKASHI HATAKE

KAKASHI É UM NINJA DA VILA OCULTA DA FOLHA, PROFESSOR DE NARUTO, SASUKE E SAKURA, CONHECIDO COMO O NINJA COPIADOR POR POSSUIR UM SHARANGAN, UM PODER OCULAR PODEROSO.

GENJUTSU	459
CHAKRA	306
INTELIGÊNCIA	500

ROCK LEE

ROCK LEE É UM NINJA DA VILA OCULTA DA FOLHA, SEU FOCO É EM TÉCNICAS DE LUTA INCANSÁVELMENTE E CONSEGUIU ABRIR OS OZOS CHAKRAS, TENDO SUPER FORÇA.

GENJUTSU	51
CHAKRA	153
INTELIGÊNCIA	408

NARUTO UZUMAKI

NINJA DA VILA OCULTA DA FOLHA QUE DESDE SEU NASCIMENTO TEM A BESTA DE NOVE CAUDAS SELADA EM SEU CORPO. SEU SONHO É SE TORNAR O CHEFE DA VILA.

GENJUTSU	204
CHAKRA	500
INTELIGÊNCIA	306



+ 6
ANOS



Componentes: 55 cartas, 1 tabuleiro, 16 moedas,
1 regra e adesivos.

CONQUISTA NINJA cartas e moedas

a partir de
2
participantes

Objetivo:

Conquistar o maior número de cartas ao longo do jogo.

Preparação do Jogo:

- Cole os adesivos nas moedas. Distribua as moedas entre os jogadores com o verso para baixo. Durante o jogo as moedas podem ficar viradas para cima. Cada jogador deve ter o mesmo número de moedas.

Exemplo:

2 jogadores – 8 moedas para cada.

3 jogadores – 5 moedas para cada jogador, sai 1 moeda do jogo.

4 jogadores – 4 moedas para cada.

- Embaralhe as cartas antes de iniciar a partida. As cartas devem ser distribuídas igualmente entre os jogadores. Elas devem ficar com o verso virado para cima, sem que os jogadores vejam as cartas que receberam.

- Cada carta contém cinco atributos sobre os personagens de Naruto. Essas informações que serão comparadas a cada rodada.

Os atributos são:

Ninjutsu	Conhecimento sobre técnicas ninjas.
Genjutsu	Conhecimento sobre técnicas mentais.
Taijutsu	Conhecimento sobre técnicas de combate corporal.
Chakra	Resistência e a quantidade de energia do chakra.
Inteligência	Inteligência e QI do personagem.

- O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas será o primeiro a jogar.

Como jogar:

A cada rodada, o jogador da vez vira a sua primeira carta do seu monte e escolhe um atributo (o que tenha maior valor e que possa vencer os demais jogadores).

Em seguida ele fala aos demais o atributo escolhido e o seu valor.

Cada jogador vira também a primeira carta do seu monte, e diz o valor do atributo escolhido pelo jogador da vez.

O jogador que tiver o maior valor ganha a rodada, recebendo as cartas dos oponentes. As cartas conquistadas devem formar um monte a parte e não serem misturadas com o monte que os jogadores têm em mãos.

No caso de empate, ambas as cartas permanecem no centro da mesa. Os jogadores que empataram viram a próxima carta do seu monte e compara o valor do mesmo atributo escolhido na rodada empatada. Quem tiver o valor mais alto leva todas as cartas que estão na mesa. (as cartas acumuladas e atuais).

Moedas Shuriken (Estrela Ninja) – Shuriken é uma arma ninja de arremesso utilizada na arte marcial do Ninjustu. As moedas shuriken tem o poder de somar 100 pontos no atributo escolhido na carta. A moeda tem que ter a mesma cor da carta que está na batalha. Elas podem ser usadas a qualquer momento e depois são descartadas do jogo.



Moedas Sharingan (Poder Ocular): A Moeda Sharingan tem o poder de trocar uma carta na hora da batalha pela a do outro jogador. Ela pode ser usada a qualquer momento e depois é descartada do jogo.

Há apenas uma moeda desse tipo no jogo. Ela pode ser usada a qualquer momento e depois é descartada. (não pode ser reutilizada no jogo).

O jogo segue desta forma até que acabem todas as cartas de todos os jogadores. Lembrando que as cartas conquistadas devem sempre ficar em um monte separado das cartas da mão.

Fim do jogo:

Ao acabarem as cartas, os jogadores devem contar o número de cartas conquistadas. Quem tiver o maior número de cartas é o vencedor!

DISPUTA NINJA cartas, moedas e tabuleiro

2
participantes

Objetivo:

Conquistar o maior número de cartas ao longo do jogo.

Preparação do Jogo:

- Embaralhe as cartas antes de iniciar a partida. As cartas devem ser distribuídas igualmente entre os jogadores, elas devem ficar com o verso virado para cima, sem que os jogadores vejam as cartas que receberam.

- Distribua 8 moedas para cada jogador com o verso para baixo. Durante o jogo as moedas podem ficar viradas para cima.

- Posicione o tabuleiro entre os dois jogadores.

Como jogar:

Os jogadores pegam as cinco primeiras cartas do topo dos seus montes. As cartas devem ser colocadas no tabuleiro, cada jogador deve escolher qual carta fica em cada espaço, obedecendo o maior valor de atributo.

A cada rodada um jogador deve escolher um dos atributos das cartas para comparar com a do oponente e batalhar.

Cada jogador coloca a carta do atributo escolhido, virada para cima, no campo central do tabuleiro.

O jogador que tiver o maior valor ganha a rodada, recebendo a carta do oponente. As cartas conquistadas devem ficar em um monte separado para a contagem final.

Caso haja empate, ambas as cartas permanecem no centro da mesa. Os jogadores comparam as próximas cartas com outro atributo até desempatar. O ganhador leva as cartas acumuladas no centro da mesa.

Na disputa, cada jogador pode usar as moedas que recebeu no início do jogo. A regra é a mesma da versão anterior do jogo.

A cada rodada, os jogadores escolhem um atributo que ainda não foi comparado para batalhar até comparar todas as cartas que foram separadas.

Ao acabar as cartas do tabuleiro, os jogadores devem separar mais cinco cartas do topo do seu monte e distribuí-las novamente nos espaços assinalados até que todas as cartas tenham “batalhado”.

Fim do jogo:

Ao acabarem as cartas, os jogadores devem contar o número de cartas conquistadas. Quem tiver o maior número será o vencedor!

