RÈGLES DU JEU

Cette histoire raconte le sort des villages connus sous les noms de MASHIRAZUKA et YONAKIZAWA. La sérénité berce ces deux villages, mais le traité de paix en vigueur depuis une centaine d'années touche à sa fin. Les chefs de chaque village, se haïssant, rassemblent et préparent leurs plus grands Ninjas pour envahir le village ennemi. Qui sortira vainqueur de cette folle quête de vengeance ?

MATÉRIEL

3 dés (rouge, bleu et vert)

20 cartes Ninja

recto

verso

3 *Ninjutsu « Caché dans l'Ombre » - Ciseaux (rouge)*
3 *Youjutsu « L'Art Obscur » - Feuille (vert)*
3 *Kenjutsu « La Force de l'Épée » - Pierre (bleu)*
1 *Shogun - Joker (rouge, vert et bleu)*

X2

11 tuiles Champ de Bataille

2 cartes Aide de jeu

APERÇU ET BUT DU JEU

Chacun d'entre vous contrôle les 10 Ninjas élus pour défendre votre village et assouvir votre vengeance. Déplacez judicieusement vos Ninjas sur le chemin menant au Village ennemi et répartissez-les suivant leurs compétences pour préparer au mieux vos combats. Guidez vos Ninjas jusqu'au Village de votre adversaire et prenez-en le contrôle pour sortir victorieux de cet affrontement.

Vous pouvez remporter la partie de deux manières :

- soyez le premier à atteindre le Village ennemi et à en prendre le contrôle,
- ou éliminez tous les Ninjas ennemis.

ÉLÉMENTS DE JEU

CARTES NINJA

Les cartes Ninja représentent vos meilleurs guerriers, prêts à défendre votre Village et à prendre le contrôle du Village ennemi. Elles se différencient chacune par une catégorie de combat (Pierre, Feuille, Ciseaux ou Joker), une force (1, 2, 3 ou 4), un nom et un symbole Village au dos (Singe ou Loup).

TUILES CHAMP DE BATAILLE

Tuiles Village

Les deux tuiles Village représentent les villages à défendre et à contrôler pour chaque joueur. Au dos de celles-ci sont représentés les deux symboles Village (Singe et Loup) et le nom du Village est indiqué à côté du symbole auquel il appartient.

Tuiles Chemin

Les tuiles Chemin représentent le chemin à parcourir pour rejoindre le Village ennemi, sur lequel vos guerriers Ninjas vont s'affronter. Toutes les tuiles comportent deux symboles Village (Singe et Loup) et des points (●, ●●, ●●●, etc...) au dos, qui indiquent dans quel sens les poser sur la table lors de la mise en place.

DÉS

Les dés sont de trois couleurs (vert, rouge et bleu) qui correspondent aux catégories de combat des Ninjas de votre village. Ils représentent les déplacements possibles de vos Ninjas sur le Champ de Bataille.

MISE EN PLACE

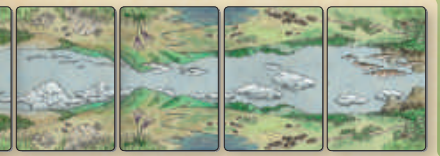
1. Alignez les **9 tuiles Chemin** (A) au centre de la table.

REMARQUE *Pour avoir un chemin harmonieux, vous pouvez placer les tuiles Chemin en respectant les symboles Village (tous les symboles Singe d'un côté et tous les symboles Loup de l'autre) et l'ordre proposé, de gauche à droite, par les points accompagnant les symboles Village (○, ○○, ○○○, etc.).*

2. Ajoutez une **tuile Village** (B) de chaque côté des tuiles Chemin.

3. Choisissez chacun un Village et prenez les 10 Ninjas correspondants.

Sens de la marche



VILLAGE LOUP

4. Placez votre **Shogun** C en dessous de votre Village.

5. Mélangez le reste de vos **Ninjas** D et placez-les **aléatoirement**, face visible, comme suit :
   - 3 sur le Shogun
   - 3 sous la 1ère tuile Chemin
   - 2 sous la 2ème tuile Chemin
   - 1 sous la 3ème tuile Chemin

6. Le joueur le plus silencieux prend les **dés** E et devient le premier joueur.

VILLAGE SINGE

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs tours composés de deux grandes phases : le déplacement des Ninjas et le combat. Vous devenez le joueur actif à tour de rôle jusqu'à ce que l'un de vous remporte la partie.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À votre tour de jeu, lancez les dés puis effectuez les actions suivantes :

1. Déplacement des Ninjas
- Choisissez un dé pour déterminer votre déplacement.
- Déplacez un ou plusieurs Ninjas en direction du Village ennemi (dans le sens de la marche).

2. Combat
- Résolvez le combat si vous rencontrez des Ninjas ennemis sur le Champ de Bataille.

Choisissez, si vous le souhaitez, un autre dé inutilisé et répétez ces actions.

Déplacement des Ninjas

1. **Choisissez un dé :**
- Le **chiffre** indiqué par le dé correspond au **nombre de mouvements** (1, 2 ou 3) que vous devez effectuer avec un ou plusieurs de vos Ninjas.
- La **couleur** du dé correspond **au type de Ninja** (Pierre, Feuille ou Ciseaux) que vous pouvez déplacer.

Par exemple, si vous choisissez le dé vert indiquant 3, vous pourrez déplacer un de vos Ninjas d'exactement trois tuiles sur le Champ de Bataille, dans le sens de la marche.

Vous ne pouvez utiliser chaque dé qu'une seule fois par tour.

Le Shogun peut être déplacé avec n'importe quel dé, mais une seule fois par tour.

2. **Choisissez un de vos Ninjas de la couleur indiquée par le dé.** Le Ninja choisi pour le déplacement ne peut pas avoir plus de deux Ninjas au-dessus de lui.

3. **Déplacez le Ninja choisi sur le Champ de Bataille du nombre exact de tuiles indiqué par le dé, dans le sens de la marche :**

   - Si un ou deux autres Ninjas se trouvent au-dessus du Ninja choisi, déplacez-les tous sans changer l'ordre des cartes.

- Si un ou plusieurs Ninjas se trouvent déjà sur la tuile de destination, placez les nouveaux Ninjas par-dessus.

- Si vous dépassez le Village ennemi, votre Ninja s'arrête devant celui-ci et le surplus de mouvements est perdu.

Vous ne pouvez pas battre en retraite volontairement et déplacer un Ninja dans le sens contraire de la marche. Vous devez toujours avancer vers le village ennemi.

Combat

Si vos Ninjas s'arrêtent sur une tuile où se trouvent déjà un ou plusieurs Ninjas ennemis, vous déclenchez un combat.

Seule la carte du dessus de chaque équipe de Ninjas est active dans le combat, qui est résolu de cette manière :

- **Les deux Ninjas sont de catégories de combat (couleurs) différentes :**
  - La **Pierre** bat les **Ciseaux**
  - Les **Ciseaux** battent la **Feuille**
  - La **Feuille** bat la **Pierre**

Le Shogun est toujours considéré comme étant de la même couleur que l'ennemi.

Le Ninja vainqueur reste sur le Champ de Bataille, et le perdant est retiré du jeu.

- **Les deux Ninjas sont de la même catégorie de combat (couleur) et de forces différentes : le Ninja avec la force la plus élevée l'emporte.**

Le Shogun commence le combat avec une force de 4. À chacune de ses victoires durant ce combat, sa force est temporairement diminuée d'autant de force que le ou les Ninjas vaincus.

Par exemple, votre Shogun se bat contre un Ninja **2** *et gagne le combat. Sa force diminue alors de 2 pour la suite du combat. Durant le même combat, il se bat ensuite contre un Ninja* **1** *. Il remporte le combat et sa force est maintenant de 1.*

Le Ninja vainqueur reste sur le Champ de Bataille, et le perdant est retiré du jeu.

- **Les deux Ninjas sont de la même catégorie de combat (couleur) et de la même force : c'est une égalité.**

Les deux Ninjas battent en retraite et se déplacent d'une tuile vers leur Village respectif.

S'ils se battent sur un Village, le Ninja qui ne peut pas battre en retraite perd le combat et est retiré du jeu. Le Ninja vainqueur reste sur le Village.

S'il reste des Ninjas de chaque côté de la tuile Champ de Bataille, le combat continue. Comparez de nouveau les Ninjas du dessus de chaque équipe.

Lors de la retraite d'un Ninja, il se peut qu'un nouveau combat survienne. Dans ce cas terminez d'abord le combat en cours avant de résoudre celui-ci. Si plusieurs combats sont déclenchés simultanément à la suite d'une retraite, commencez par résoudre le combat le plus proche du Village du joueur actif.

Vous ne pouvez pas déplacer d'autres Ninjas avant d'avoir résolu le ou les combats.

Le combat prend fin lorsqu'il n'y a plus de Ninjas se faisant face sur le Champ de Bataille.

À la fin du combat, si le Shogun a survécu, sa force est restaurée à 4.

Après avoir résolu les phases ↳*Déplacement des Ninjas* et ↳*Combat* avec le dé choisi, vous pouvez répéter ces phases avec un autre dé inutilisé.

FIN DU TOUR

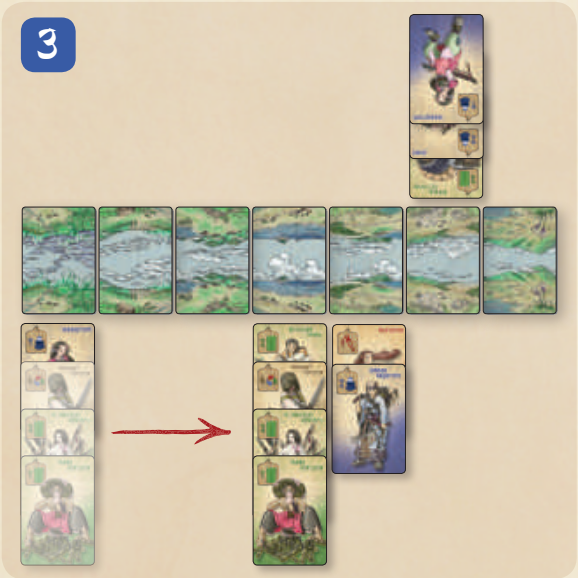
Votre tour prend fin lorsque vous avez utilisé tous vos dés ou lorsque vous décidez de vous arrêter sans utiliser le ou les dés qu'il vous reste. Donnez alors l'ensemble des dés à votre adversaire, qui devient le joueur actif.

Vous devez utiliser au moins un dé avant de pouvoir choisir de vous arrêter, si vous le souhaitez.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

1. Vous lancez vos 3 dés.

2. Vous choisissez le dé bleu 3 et décidez de déplacer votre Shogun (et les deux Ninjas qui se trouvent dessus) de trois tuiles Champ de Bataille dans le sens de la marche. Aucun Ninja ennemi ne se trouve sur cette tuile, il ne se passe rien. Vous pourriez arrêter votre tour ici, mais vous décidez de continuer.



3. Vous choisissez le dé rouge 1 et déplacez votre Ninja 1 (avec les Ninjas qui se trouvent dessus) d'une tuile Champ de Bataille dans le sens de la marche. Deux Ninjas ennemis se trouvent sur cette même tuile, ce qui déclenche un combat.

4. Pour le combat, vous comparez votre première carte Ninja avec la première carte Ninja de votre adversaire :

❶ Votre Ninja 2 est plus fort que le Ninja 1 de votre adversaire. Le Ninja ennemi est vaincu et retiré du jeu.

❷ Ensuite, votre Ninja 2 est de la même force que le Ninja 2 ennemi. C'est une égalité, et les deux Ninjas battent en retraite vers leur Village respectif.

❸ Pour finir, votre Ninja 1 bat le Ninja 3 adverse, donc le Ninja ennemi est vaincu et retiré du jeu tandis que votre Ninja reste sur la tuile Champ de Bataille où il se trouve.

5. Il vous reste le dé vert 2 à jouer. Vous pouvez déplacer votre Ninja 1 ou votre Ninja 3 . Cependant, vous ne pouvez pas déplacer votre Ninja 2 , puisqu'il y a trois Ninjas au-dessus de lui, ni votre Shogun puisqu'il a déjà été déplacé à ce tour.

6. Vous décidez de ne pas jouer le dé vert 2. Vous donnez les dés à votre adversaire, et votre tour de jeu se termine.

FIN DE LA PARTIE

Vous remportez la partie immédiatement lorsqu'une de ces deux situations est rencontrée :

- Un de vos Ninjas se trouve dans le Village ennemi à la fin de votre tour.
- Tous les Ninjas ennemis sont éliminés.

CRÉDITS

Auteur : Katsumasa Tomioka • **Illustrations** : Shigeto Murata
Couverture : Florent Maudoux • **Gestion de projet** : Virginie Gilson
Responsable de gamme : Ludovic Papaïs
Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Remerciements pour la relecture : *Arnaud Derlon, Philippe Gérard, Olivier Auger, David Cohen, Romain Loussert et Matthieu Bonin*

SUIVEZ-NOUS SUR

© 2014 Table Cross. © 2016 IELLO pour la version française.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT
WWW.IELLO.COM