

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NINJUTSU™

Battle of the Ninjas



INHALT

- Spielbrett
- 1 Roter und 1 schwarzer Soke (Ninjutsu-Meister)
- 14 Rote und 14 schwarze Ninjas (9 Ninjas mit 1 Stern, 5 Ninjas mit 2 Sternen)
- 30 Standfüße für Ninjas
- 45 Rote Waffenkarten
- 45 Schwarze Waffenkarten
- 5 Rote Aktionskarten
- 5 Schwarze Aktionskarten



- 10 Schuriken (Ninja-Sterne)
- Stacheldrahtzaun aus Karton
- Dojo (Kampfkunstraum) auf der Innenseite der Box
- 6 Würfel (6-seitig, 8-seitig, 12-seitig)

CONTENU

- Plateau de jeu
- 1 Soké rouge et 1 Soké noir (Grands-Maîtres du Ninjutsu)
- 14 Ninjas rouges et 14 Ninjas noirs (9 Ninjas à 1 étoile, 5 Ninjas à 2 étoiles)
- 30 Socles de Ninjas
- 45 Cartes d'armes rouges
- 45 Cartes d'armes noires
- 5 Cartes d'action rouges
- 5 Cartes d'action noires

- 10 Shurikens (étoiles Ninjas)
- Barrière de barbelés
- Dojo (champ de bataille) à l'intérieur de la boîte
- 6 Dés (à 6 faces, à 8 faces et à 12 faces)

INHOUD

- Spelbord
- 1 Rode en 1 zwarte Soke (Ninjutsu-leraar)
- 14 Rode en 14 zwarte Ninja's (9 Ninja's met 1 ster, 5 Ninja's met 2 sterren)
- 30 Houders voor de Ninja's
- 45 Rode wapenkaarten
- 45 Zwarte wapenkaarten
- 5 Rode actiekaarten
- 5 Zwarte actiekaarten

- 10 Shuriken (Ninjasterren)
- Hek met prikkeldraad
- Dojo (gevechtsruimte) aan de binnenkant van de doos
- 6 Dobbelstenen (6-zijdig, 8-zijdig, 12-zijdig)

BUT DU JEU

Le gagnant sera le joueur qui parviendra en premier à découvrir et à battre le Soké de son adversaire.

PRÉPARATION

- Ouvrez le plateau de jeu et montez la barrière de barbelés dans les fentes prévues à cet effet au milieu du plateau de jeu.
- L'un des deux joueurs prend les Ninjas rouges et l'autre les Ninjas noirs.
- Chaque joueur prend les 15 figurines de sa couleur : 1 Soké, 9 Ninjas à une étoile et 5 Ninjas à 2 étoiles. Fixez les figurines sur les socles. Chaque joueur place les figurines de sa couleur sur les cases de sa couleur (3 premières rangées du haut et du bas du plateau de jeu). Veillez à ce que votre adversaire ne puisse pas voir vos Ninjas. Et pensez à choisir une case stratégique pour le Soké et pour les Ninjas !
- Chaque joueur prend les 5 cartes d'action et les 45 cartes d'armes de sa couleur.
- Les joueurs empilent les cartes d'action (faces cachées) devant eux. Ces cartes d'action peuvent être jouées au choix pendant un tour d'assaut. Seule exception, la « Nouvelle Carte d'armes » expliquée à la rubrique « Cartes d'action ».
- Chaque joueur bat les cartes d'armes de sa couleur et les empile faces cachées à côté du plateau de jeu (pioche), en face de la pioche de son adversaire (voir illustration 1).
- Chaque joueur prend 3 Shurikens (étoiles Ninjas) et les pose devant lui. Posez les 4 Shurikens restantes à côté du plateau de jeu.
- Retournez le couvercle de la boîte – le Dojo – et placez-le sur la table à portée des deux joueurs.
- Chaque joueur prend 3 dés de sa couleur.

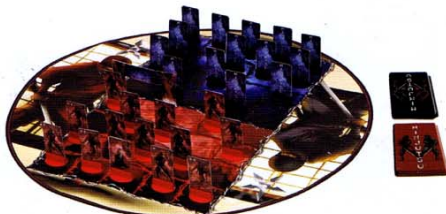


illustration 1

LE JEU

Chaque joueur prend le dé à six faces correspondant à sa propre couleur et le lance dans le Dojo. C'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui commence. Ce joueur sera appelé « joueur A » : c'est lui qui se lance en premier dans la bataille. C'est donc lui qui prend la main pour démarrer le jeu.

Chaque assaut (tour de jeu) se joue en 3 étapes : 1. Retournement des cartes d'armes
2. Mouvements des Ninjas
3. La bataille

1. RETOURNEMENT DES CARTES D'ARMES

- Le joueur A attaque en retournant 3 cartes d'armes qu'il aligne **de gauche à droite** sur la table. Le joueur B prend à son tour trois cartes d'armes qu'il aligne **de gauche à droite** sur la table en face de celles du joueur A (voir illustration 2).
- Les 2 joueurs comparent leurs cartes une à une pour voir qui a la carte la plus élevée (étoiles en bas de la carte). Le joueur A peut avancer d'une case par carte supérieure à celle de son adversaire (voir étape 2 : « Mouvements des Ninjas »). Si le joueur A n'a pas de carte plus forte que celles de son adversaire, il ne peut pas déplacer de Ninjas et son « tour d'assaut » est



illustration 2

terminé : la main passe au joueur B.

Remarque : Même si ses cartes l'emportent sur celles du joueur A, le joueur B ne peut pas déplacer de Ninjas ! Tant que le joueur A a la main, le joueur B peut seulement se défendre. Il devra attendre d'avoir la main – et donc de pouvoir attaquer à son tour – pour déplacer ses Ninjas.

- À la fin de chaque tour d'assaut, chaque joueur empilera les cartes jouées à côté du plateau de jeu (« défausse ») : chaque joueur aura donc sa propre défausse.
- Lorsque toutes les cartes d'armes auront été jouées, chaque joueur battra les cartes de sa défausse et les cartes seront réutilisées.
- Si les 3 cartes d'armes d'un joueur l'emportent sur celles de son adversaire, le gagnant recevra un Shuriken (voir Shuriken).
- Si le joueur A possède une ou plusieurs cartes d'armes de même valeur que celles du joueur B, les deux joueurs doivent piocher une ou plusieurs nouvelles cartes et les poser de gauche à droite sur les cartes de même valeur.

2. MOUVEMENTS DES NINJAS

- Chaque tour de jeu comporte au maximum trois étapes (une par carte d'armes). Seule exception, la « Carte de saut » expliquée à la rubrique « Cartes d'action ».
- Les Ninjas peuvent avancer et reculer en ligne droite ou en diagonale.
- Pendant chaque tour de jeu, le joueur qui a la main peut manœuvrer soit un seul Ninja soit plusieurs.
- Les Ninjas ne peuvent pas être placés sur une case déjà occupée par un Ninja de la couleur du joueur qui a la main.
- Les Ninjas doivent contourner la barrière de barbelés à moins que le joueur ne joue la carte « Ninja rampant » (voir « Cartes d'action »).
- Pendant son tour d'assaut, le joueur qui a la main peut attaquer plusieurs Ninjas.

Exemple : Si le joueur A a pendant son tour d'assaut deux cartes qui l'emportent (plus grand nombre d'étoiles) sur celles du joueur B, il peut soit faire avancer un Ninja de deux cases, soit faire avancer deux Ninjas d'une case.

3. LA BATAILLE

- Si un joueur place un Ninja sur une case déjà occupée par un Ninja de son adversaire, il y a bataille ! Retournez les Ninjas pour découvrir leur rang. Leur nombre d'étoiles (indiqué en haut) détermine le choix du dé (voir illustration 3).
- La bataille se déroule dans le Dojo : les joueurs s'y affrontent en lançant les dés (voir illustration 4).



illustration 3



illustration 4

Remarque sur le lancer de dés :

Pour les Ninjas à 1 étoile, c'est le dé à six faces qui sera choisi.
Pour les Ninjas à 2 étoiles, c'est le dé à huit faces qui sera choisi.
Pour le Soké, c'est le dé à douze faces qui sera choisi.
Plus le dé a de faces, plus le joueur a de chances de gagner !

Lancer de dés

- Le joueur qui a fait le plus de points gagne le Ninja de son adversaire. Ce Ninja est alors enlevé du plateau de jeu et ne participe plus au jeu.
- En cas d'égalité, le Ninja de l'attaquant retourne à la case sur laquelle il se trouvait et le Ninja de l'attaqué ne bouge pas.
- Ne mettez pas les mains dans le Dojo pendant le lancer de dé ! Et ne les placez pas non plus au-dessus du Dojo !
- Les joueurs ont le droit de jouer un Shuriken pour être autorisés à relancer le dé (voir « Shuriken »).
- Si le dé tombe en dehors du Dojo, vous perdez la bataille – et votre Ninja.

SUGGESTION : Pour ajouter encore plus de piment au jeu, si un joueur pense qu'il n'a aucune chance de faire mieux que son adversaire, il peut tout de même essayer de lui mettre des bâtons dans les roues ! Pour diminuer la valeur du lancer de dé du premier joueur, le second joueur aura alors le droit de lancer son dé contre celui qui vient d'être joué. Attention, ne trichez pas en mettant les mains dans le Dojo pendant le lancer de dé ! Et ne les placez pas non plus au-dessus du Dojo !

Shuriken (étoile Ninja)

- Les joueurs peuvent jouer un Shuriken pour avoir le droit de relancer le dé – et essayer ainsi de sauver leur Ninja. Comment faire ? Jetez tout simplement votre Shuriken dans le Dojo !
- En ce cas, le seul joueur autorisé à relancer le dé est celui qui a joué un Shuriken.
- Le joueur qui a la main peut jouer tous ses Shurikens s'il en a envie !
- Les Shurikens joués restent dans le Dojo et ne peuvent plus être gagnés. Il n'est donc pas possible de jouer plus de 10 Shurikens pendant la partie.
- Si les 3 cartes d'armes retournées par un joueur l'emportent sur celles de son adversaire, ce joueur a droit à un Shuriken supplémentaire (voir également « Retournement des cartes d'armes »).

Exemple:

Les joueurs ont retourné les cartes d'armes et constaté que trois cartes du joueur A l'emportaient sur celles du joueur B. Le joueur A gagne un Shuriken supplémentaire et peut s'avancer de 3 cases – à moins que le joueur B ne joue la « Nouvelle Carte d'armes » (voir « Cartes d'action »).

Étape 1 : Le joueur A pose son Ninja sur une case déjà occupée par un Ninja du joueur B.

Étape 2 : Les deux joueurs regardent le rang des Ninjas (nombre d'étoiles en haut) et prennent chacun le dé correspondant.

Étape 3 : Le joueur A lance le dé en premier et fait un 5. Comme ce chiffre est élevé, le joueur B essaie de faire bouger le dé du joueur A en lançant son propre dé dans l'espoir que le dé tombera sur un moins bon résultat. Malheureusement, le dé du joueur A reste sur le 5 et le dé du joueur B tombe sur le 4. Comme le joueur B n'a pas envie de perdre son Ninja, il joue un Shuriken et relance le dé. Il fait maintenant un 6. Comme le joueur A ne décide de jouer lui aussi un Shuriken, le joueur B gagne le Ninja du joueur A.

Étape 4 : Le joueur A avance un autre Ninja sur la case où se trouve un autre Ninja du joueur B.

Étape 5 : Les deux joueurs regardent le rang des Ninjas (nombre d'étoiles en haut des cartes) et prennent chacun le dé correspondant.

Étape 6 : Le joueur A attaque ce Ninja en lançant le dé et fait un 3. Le joueur B fait un 5. Comme le joueur décide de ne pas jouer de Shuriken, le joueur B gagne le Ninja du joueur A.

Étape 7 : Le joueur A avance un autre Ninja sur une case vide. Le tour d'assaut du joueur A est terminé et la main passe au joueur B.

Tour de jeu suivant

C'est maintenant le joueur B qui donne l'assaut en franchissant les trois étapes décrites ci-dessus.

- Il retourne en premier les cartes d'armes.
- Si ses cartes l'emportent sur les cartes retournées par son adversaire, il déplace son ou ses Ninjas.
- S'il arrive sur une case occupée pour un Ninja de l'autre joueur, il se lance dans la bataille !

C'est maintenant au joueur A de se défendre : c'est même tout ce qu'il peut faire (tour de jeu défensif).

Cartes d'action

- Les cartes d'action peuvent être jouées par le joueur qui a la main et qui joue donc son « tour d'assaut ». Seule exception, la « Nouvelle Carte d'armes » qui peut être jouée indifféremment par les deux joueurs.
- Les cartes d'action seront jouées après le retournement des cartes d'armes et avant de déplacer un Ninja.
- Chaque carte d'action ne peut être jouée qu'une seule fois. Elle sera ensuite retirée du jeu.
- Les joueurs ne peuvent jouer qu'une seule carte d'action à la fois.



Carte de saut

Grâce à cette carte, le joueur peut faire sauter son Ninja par-dessus un Ninja de son adversaire ! À condition toutefois que le Ninja ennemi se trouve dans une case qui touche à la sienne. Le joueur fera alors avancer son Ninja du nombre de cases autorisé. Exemple : s'il a retourné trois cartes d'armes plus élevées, il pourra faire avancer de 3 cases le Ninja de son choix.



Carte « Ninja rampant »

Le joueur est obligé de jouer cette carte pour faire passer son Ninja sous la barrière de barbelés. Sans cette carte, les ninjas doivent contourner la barrière de barbelés.



Carte de capture

Le Ninja du joueur qui a la main « capture » un Ninja de l'adversaire placé au premier rang. Le joueur qui joue cette carte enlève donc un Ninja de l'adversaire sans avoir à livrer de bataille.

► Attention, le Soké ne peut pas être capturé. Si le Soké est « pris », l'adversaire saura où il se trouve : le Soké sera alors remplacé sur la même case. Le Ninja qui l'a attaqué sera lui aussi remplacé sur la case où il se trouvait. Le joueur pourra ensuite faire avancer son Ninja du nombre de cases calculé à partir des cartes d'armes retournées.

Suggestion : Utilisez votre Carte de capture pour les Ninjas placés au dernier rang. C'est souvent l'emplacement choisi pour les Ninjas les plus forts et le Soké.



Nouvelle Carte d'armes

Le joueur qui joue la « Nouvelle Carte d'armes » a le droit de retourner 3 nouvelles cartes. Par contre, son adversaire ne peut pas le faire : l'autorisation ne vaut que pour le joueur qui a joué la carte.

Suggestion : Jouez cette carte si votre adversaire retourne trois cartes d'armes plus fortes que les vôtres. Vous pourrez ainsi l'empêcher de gagner un Shuriken supplémentaire.



Le Joker

Le joueur est libre de choisir l'action qu'il préfère. Le Shuriken dessiné sur le Joker signifie que le joueur a le droit d'échanger son Joker contre un Shuriken – du moins s'il y en reste encore.

Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui parviendra en premier à découvrir et à battre le Soké de son adversaire.