Marek Mydel, Piotr Stankiewicz



UN JEU D'INTUITION TACTIQUE

Les premiers flocons fondant sur les toits du village annonçaient l'arrivée de l'hiver. Cette année avait été bonne pour le village, le doux climat avait permis d'abondantes récoltes : la grange débordait de sacs de riz, de légumes frais, et de poisson séché... Pourtant, les populations locales savaient que tout ceci disparaîtrait avant l'arrivée de l'hiver. Chaque année, une bande de mystérieux guerriers descendait de sa forteresse, dissimulée loin dans la montagne, pour remplir les réserves de son clan.

Cependant, après toutes ces années, le chef du village avait enfin décidé d'agir. Il avait d'abord convaincu les siens de tenir tête aux pillards vêtus de noir. Puis il rassembla autant d'or que possible (ce qui représentait seulement quelques pièces, gagnées en commerçant avec la ville voisine) et fit passer le mot, espérant que des samouraïs répondent à son appel à l'aide.

Son appel fut entendu. Non par de nobles guerriers, mais par un groupe de ronins débraillés, des soldats sans maître prêts à se battre pour la gloire et un bon repas chaud. Le chef du village leur promit un abri pour l'hiver à venir, ainsi que tout l'or qu'il avait réussi à amasser s'ils parvenaient

à protéger le village et à repousser les ninjas.

À présent, le chef du village commence à regretter sa décision : l'appétit des sept guerriers est insatiable, et les regards qu'ils jettent fréquemment aux jeunes filles du village sont inquiétants, alors qu'il est bien difficile de se prononcer sur leur courage. Cependant, la neige a commencé à tomber et dans à peine deux semaines elle condamnera le col de la montagne, rendant toute traversée impossible. Si les guerriers de l'ombre veulent attaquer, ils vont devoir le faire rapidement.

Les ronins rempliront-ils leur rôle? Parviendront-ils à repousser les assaillants assez longtemps pour que le prix à payer soit trop élevé pour le clan de ninjas? Ou au contraire, les ninjas écraseront-ils les ronins et pilleront-ils les réserves du village? Aux joueurs d'écrire cette histoire...



APERÇU DU JEU

7 Ronin est un jeu tactique, de bluff et d'intuition pour 2 joueurs s'affrontant dans le Japon féodal. L'un incarne le chef d'un mystérieux clan de ninjas, de mystiques guerriers assassins, qui veulent voler les récoltes d'un village pour remplir leurs propres réserves. L'autre incarne sept ronins, des samouraïs sans seigneur, engagés pour protéger le village. Chacun devra surpasser son adversaire pour planifier ses mouvements, anticiper les actions de l'ennemi et effectuer les meilleurs choix selon les circonstances.

BUT DU JEU

Le joueur qui dirige les ninjas (appelé l'Attaquant) doit conquérir le village pour l'emporter.

Le joueur contrôlant les ronins (appelé **le Défenseur**) doit repousser les attaques des ninjas et protéger les villageois.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'Attaquant gagne immédiatement si :

• À n'importe quel moment de la partie il a éliminé tous les ronins et possède au moins un Marqueur Ninja sur le Plateau Village ou dans sa Réserve de Ninjas.

Sans défenseurs, le village est à nouveau à la merci du clan ninja.

- À la fin de la l'Étape 3 de la Phase de Combat :
- Il occupe 5 Zones différentes ;
- OU BIEN, il occupe 2 Champs et 2 autres Zones.

Les ninjas ont envahi le village, et peuvent désormais repousser toute tentative de les déloger.

Le Défenseur gagne immédiatement si :

- À n'importe quel moment de la partie il a éliminé tous les ninjas du Plateau Village et que la Réserve de Ninjas est vide. (Le Défenseur n'a pas besoin d'avoir encore des ronins en jeu. Tant qu'il élimine tous les ninjas, il l'emporte.)

 Le clan ninja a été éliminé une bonne fois pour toutes.
- La Phase Finale du 8^{ème} tour est atteinte et que l'Attaquant n'a pas atteint ses conditions de victoire. (Peu importe le nombre de Marqueurs Ninja dont il dispose encore.)

Les importantes chutes de neige forcent les ninjas à se replier dans leur repaire, sans quoi ils risquent la mort.

Afin de pleinement explorer les options tactiques offertes par le jeu, il est recommandé aux joueurs de refaire une partie en changeant de camp.

MISE EN PLACE

- (1) Choisissez ou déterminez aléatoirement l'Attaquant et le Défenseur.
- Placez le **Plateau Village** au centre de la table.
- 3 Placez le Marqueur Temps sur la case 1 de la Piste Temps.
- (1) Chaque joueur prend le Plateau Planification et le Paravent qui correspond à son rôle, puis cache son Plateau derrière son Paravent afin que l'adversaire ne puisse pas le voir.
- © L'Attaquant prend 40 Marqueurs
 Ninja pour former sa Réserve de Ninjas
 initiale. Il les place sur sa Tuile Chef
 Ninja: le Défenseur doit pouvoir vérifier à
 tout moment de la partie combien de ninjas
 il lui reste (à l'exception de la Phase de
 Planification).
- 6 L'Attaquant met de côté les Marqueurs Ninja restants : ils forment la **Réserve Générale** où il place tous les Marqueurs Ninja inutilisés. L'Attaquant sera parfois amené à prendre des Marqueurs de la Réserve Générale afin de renforcer sa Réserve de Ninjas ou bien pour infliger des Blessures.
- (1) Le Défenseur prend les 7 Marqueurs Ronin et place les 7 Tuiles Ronin en évidence, afin que l'Attaquant puisse savoir à tout moment de la partie combien de Blessures ont été infligées à chaque ronin.
- 3 Placez les 2 Marqueurs Temple près du Plateau Village.
- 1 Placez la Fiche de Référence (au dos de ce livret) à portée de main.

Vous êtes prêts à commencer la partie!



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de 7 Ronin se déroule en 8 tours, représentant les 8 jours que dure l'attaque des ninjas. Chaque tour est divisé en 3 Phases, chacune composée de plusieurs Étapes. Les 3 Phases et leurs Étapes sont décrites dans les pages suivantes.

I. Phase de Planification

- 1. Déployer secrètement les Marqueurs Ronin et Ninja
- 2. Révéler les Plateaux Planification et déplacer les Marqueurs vers le Plateau Village

II. Phase de Combat

- 1. Résoudre les Capacités des ronins
- 2. Infliger les Blessures et retirer les Marqueurs Ronin éliminés
- 3. Résoudre les Effets des Zones Occupées

III. Phase Finale

- 1. Retirer les Marqueurs Ronin du Plateau Village
- 2. Résoudre la Piste Temps et avancer le Marqueur Temps





PHASE DE PLANIFICATION

1. Déployer les Marqueurs Ronin et Ninja

Caché derrière son paravent, chaque joueur utilise son Plateau Planification, pour y déployer ses Marqueurs comme expliqué ci-dessous. Les Marqueurs sont déployés sur les Zones des Plateaux Planification qui correspondent aux zones identiques sur le Plateau Village.

L'Attaquant:

- Il prend secrètement en main autant de Marqueurs Ninja qu'il souhaite de sa Réserve de Ninjas.
- Il peut déployer ses Marqueurs sur un nombre de Zones égal ou inférieur au **Niveau de Menace** du tour en cours. Ce Niveau de Menace apparaît sur la Piste Temps (voir page 5).
- Il n'a pas le droit de déployer plus de Marqueurs Ninja que la Limite de Déploiement de la Zone lui autorise. Toutes les Limites de Déploiement sont indiquées sur les Plateaux Planification et sur le Plateau Village. Elles peuvent être augmentées grâce à l'Effet du Marché (voir page 17).
- Il doit déployer un nombre de Marqueurs Ninja au moins **égal à la Force d'Attaque Minimum actuelle**. Par exemple, au tour 2 il doit déployer au minimum 2 Marqueurs, alors qu'au tour 5 il doit déployer au moins 4 Marqueurs. S'il ne peut pas déployer le nombre minimum de Marqueurs Ninja requis, il doit déployer tous les Marqueurs Ninja dont il dispose.
- Quel que soit le Niveau de Menace, l'Attaquant peut en plus déployer
- 1 Marqueur au Marché (voir page 5).

Exemple: Camille (l'Attaquant) prend secrètement 7 Marqueurs Ninja dans sa main pour que Vincent (le Défenseur) ne puisse pas les voir. Puis il les déploie comme ci-dessous sur son Plateau Planification. De plus, il en déploie un au Marché et conserve les 2 derniers qu'il remettra dans sa Réserve de Ninjas lorsque les Plateaux seront révélés.

PLATEAU PLANIFICATION DE L'ATTAQUANT



Le Défenseur :

- Il prend les Marqueurs Ronin en main. Il doit déployer tous ses Marqueurs disponibles.
- Il ne peut déployer qu'un seul Marqueur Ronin sur une même Zone. En d'autres termes, chaque Zone ne peut être défendue que par un seul Ronin. La seule exception est Tasuke, qui peut être déployée seule ou bien accompagner un autre ronin (voir page 12).
- Il n'a pas le droit de déployer de Marqueur sur le Marché, sauf s'il contient au moins un Marqueur Ninja (voir page 5).

Suite de l'exemple: pendant ce temps, Vincent déploie secrètement ses Marqueurs Ronin sur son Plateau Planification, en essayant d'anticiper les actions de Camille, comme suit:

PLATEAU PLANIFICATION DU DÉFENSEUR



Lorsque les deux joueurs sont prêts, vous pouvez passer à l'étape suivante.

ERREURS LORS DU DÉPLOIEMENT

Si un joueur enfreint une règle par inadvertance pendant qu'il déploie ses Marqueurs (par exemple s'il dépasse la Limite de Déploiement, ou place trop de Marqueurs Ronin ensemble) les joueurs reprennent tous leurs Marqueurs et recommencent l'étape 1 de la Phase de Planification.

ÉTAT DES ZONES

Zone Occupée (ninjas uniquement) : une Zone contenant uniquement des Marqueurs Ninja. Important lors de l'Étape 3 de la Phase de Combat.

Zone Contestée (ninja & ronin): une Zone contenant à la fois des Marqueurs Ronin et des Ninja. Cet état ne sera possible que temporairement, car soit le ronin soit tous les ninjas présents seront éliminés lors de la Phase de Combat.

Zone Libre (aucun ninja): une Zone ni Occupée, ni Contestée. Elle peut contenir un Marqueur Ronin.

2. Révéler les Plateaux Planification et déplacer les Marqueurs vers le Plateau Village

Chaque joueur soulève son Paravent et déplace les Marqueurs de son plateau Planification vers les Zones correspondantes du Plateau Village. Les Marqueurs Ninja doivent être placés sur les espaces désignés près des limites des Zones qu'ils attaquent, tandis que les Marqueurs Ronin doivent être placés à l'intérieur des Zones qu'ils défendent (voir ci-dessous). L'Attaquant renvoie tous les Marqueurs Ninja inutilisés dans sa Réserve de Ninjas.

Suite de l'exemple : lorsque Camille et Vincent sont prêts, ils soulèvent leur Paravent et déplacent leurs Marqueurs de leur Plateau Planification vers les Zones correspondantes sur le Plateau Village. Camille place ses Marqueurs Ninja vers le bord extérieur des Zones choisies tandis que Vincent place ses Marqueurs Ronin au centre des Zones qu'il a choisies.



PHASE DE COMBAT

1. Résoudre les Capacités des Ronins

Le Défenseur résout les Capacités de ses ronins dans l'ordre de son choix. Chaque Capacité peut être utilisée une seule fois par tour. Certaines Capacités ne peuvent être utilisées que lorsqu'une condition est réunie : par exemple lorsqu'un Marqueur Ronin se trouve sur une Zone Libre (ou au contraire, sur une Zone Contestée). Si cette condition n'est pas remplie, la Capacité du ronin concerné est ignorée pour ce tour. Un ronin n'a pas le droit d'utiliser sa Capacité si l'Attaquant a placé un Marqueur Temple sur sa Tuile Ronin (voir page 15). Pour une description détaillée des Capacités des ronins, voir page 12-13.

Pour utiliser leur Capacité:

- Musashi et Yobu doivent se trouver sur une Zone Contestée.
- Yumi, Hayai et Taiko doivent se trouver sur une Zone Libre.

Exemple: Musashi se trouve sur la Tour de Guet. Cette Zone est attaquée par 1 ninja. Vincent utilise la capacité de Musashi pour obliger Camille à retirer le Marqueur Ninja de cette Zone. Camille le place directement dans la Réserve Générale et Musashi ne subit aucune Blessure.

2. Infliger les Blessures et retirer les Marqueurs éliminés

Si une Zone contient à la fois un Marqueur Ronin, et un ou plusieurs Marqueurs Ninja (ce qui en fait une Zone Contestée), le Défenseur déplace tous ces Marqueurs Ninja sur la Tuile Ronin, et les place sur ses Points de vie. Cela correspond aux Blessures infligées, et dorénavant ces Marqueurs Ninja sont considérés comme des Blessures. Aucune Tuile Ronin ne peut recevoir plus de Blessures qu'elle ne comporte de Points de vie. Si, à n'importe quel moment du jeu, une Tuile Ronin

contient autant de Blessures que de Points de vie (tous les emplacements sont remplis), le Ronin est immédiatement éliminé.



ÉLIMINER UN RONIN

Lorsqu'un ronin est éliminé, le Défenseur retire tous les Marqueurs Ninja de sa Tuile Ronin et les remet dans la Réserve Générale . Puis, il retourne sa Tuile Ronin et pose le Marqueur Ronin correspondant dessus. Un ronin éliminé ne peut jamais revenir en jeu. Ainsi, la Capacité soin de Taiko ne peut pas soigner de ronin éliminé (voir page 13).

Exemple : lors de la Phase de Planification, Vincent a déployé Musashi (avec 2 Blessures) dans le Champ (dont la Limite de Déploiement est de 2). Cette Zone contient déjà 2 Marqueurs Ninja. Au même moment, Camille y déploie un nouveau Marqueur Ninja. Après avoir déplacé tous les marqueurs sur le Plateau Village, Musashi est donc dans la Zone avec 3 Marqueurs Ninja (les 2 déjà présents plus le nouveau). Malgré l'utilisation de la Capacité de Musashi qui permet d'éliminer un Marqueur Ninja lors de la Phase de Combat sans prendre ce dégât, Vincent doit placer les 2 Marqueurs Ninja restants sur la tuile de Musashi, ce qui l'élimine. Si Tasuke avait été présente dans la même Zone, Vincent aurait pu lui attribuer certaines Blessures et ainsi sauver Musashi.

Touş les Marqueurs Ninja qui ne peuvent être déplacés sur des Tuiles Ronin, et les Marqueurs Ninja qui attaquent des Zones sans ronin sont déplacés vers le centre des Zones concernées sur le Plateau Village, indiquant ainsi qu'ils occupent désormais ces Zones. Ils y resteront jusqu'à ce qu'ils soient retirés par une Capacité ou suite à la résolution d'un combat. Si l'Attaquant occupe une Zone, il sera autorisé à utiliser son Effet lors de l'Étape 3 de la Phase de Combat.

3. Résoudre les Effets des Zones Occupées

L'Attaquant résout les Effets des Zones Occupées dans l'ordre de son choix. Il peut utiliser chaque Effet **une fois par tour**. Pour une description détaillée des Effets des Zones, voir pages 14 à 16. À la fin de cette Phase, après avoir résolu les Effets des Zones Occupées, l'Attaquant vérifie si:

• Il occupe 5 Zones différentes;

OU

• Il occupe **2 Champs et 2 autres Zones**. Si c'est le cas, il remporte immédiatement la partie!



PHASE FINALE

1. Retirer les Marqueurs Ronin du Plateau Village

Le Défenseur retire tous les Marqueurs Ronin du Plateau Village et les place près de son Paravent, sauf si l'Attaquant a résolu l'Effet de l'Enclos pendant ce tour. En effet, cela force le Défenseur à laisser un ronin, choisi par l'Attaquant, sur le Plateau Village (2 Ronins si l'Auberge a copié cet Effet). Tout ronin restant sur le Plateau Village ne prend pas part à la prochaine Phase de Planification : il reste où il se trouve.

De plus, il est important de noter que :

- Si l'Attaquant a résolu l'Effet du Temple lors du tour précédent, le Défenseur retire le Marqueur Temple de la Tuile Ronin (ou des Tuiles Ronin, si l'Auberge a copié cet Effet).
- L'Attaquant n'a pas le droit de retirer ou déplacer des Marqueurs Ninja placés sur le Plateau Village. Ils continuent d'occuper les Zones sur le Plateau Village et ne peuvent être retirés que suite à un combat ou quand l'Attaquant utilise l'Effet du Cimetière (voir page 16).



2. Résoudre la Piste Temps et avancer le Marqueur Temps

Le Défenseur vérifie s'il s'agit de la fin du 8ème tour : si c'est le cas, il remporte immédiatement la partie! Sinon, les joueurs vérifient quelle incidence la Piste Temps va avoir sur ce tour.

À partir du 4ème tour, certains ninjas sont affamés et retournent en montagne, dans leur forteresse. Ceci est représenté par l'icône de Pertes Ninja sur la Piste Temps. Ainsi, si le tour en cours est marqué de ce symbole, l'Attaquant retire immédiatement I Marqueur Ninja de sa Réserve de Ninjas et le remet dans la Réserve Générale. S'il ne lui reste aucun Marqueur dans sa Réserve de Ninjas, il n'en retire aucun.

Enfin, l'Attaquant avance le Marqueur Temps d'une case vers le haut sur la Piste Temps : sa position actuelle indique le nouveau Niveau de Menace (le nombre de Zones sur lesquelles l'Attaquant peut déployer des ninjas) et la Force d'Attaque pour le tour à venir. Un nouveau tour peut désormais commencer depuis la Phase de Planification. La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs l'emporte.

PRÉCISIONS

- Les Limites de Déploiement définissent combien de ninjas peuvent être déployés à chaque tour. Ainsi, il est tout à fait possible que le nombre de Marqueurs Ninja présents sur une Zone du Village dépasse la Limite de Déploiement puisque les Marqueurs peuvent se cumuler d'un tour sur l'autre.
- Le Défenseur peut utiliser les Capacités des ronins uniquement lors de l'Étape I de la Phase de Combat. (Par exemple, Musashi ne peut pas éliminer les Marqueurs Ninja placés sur le Plateau suite à l'utilisation de l'Effet du Passage, et Yobu ne peut pas les déplacer.)
- Si, après avoir retiré un Marqueur Ninja, l'Attaquant ne possède plus aucun Marqueur sur le Plateau Village ni dans sa Réserve de Ninjas, le Défenseur remporte immédiatement la partie!
- Si une Zone contient à la fois Tasuke et un autre ronin, le Défenseur décide de l'attribution des Blessures. Par exemple, si le Défenseur subit 3 Blessures il peut déplacer 1 Marqueur Ninja sur la Tuile de Tasuke, et les 2 restants sur l'autre Tuile ronin.
- Suite à l'utilisation de certains Effets de Zones, il peut arriver que de nouveaux Marqueurs Ninja soient placés sur le Plateau Village en dehors de l'Étape 2 de la Phase de Combat. Si l'Attaquant les place sur une Zone contenant un Marqueur Ronin, infligez les Blessures normalement.
- Il est possible d'utiliser l'Effet de l'Auberge pour copier l'Effet d'un des Champs, afin de remplir les conditions de victoire.

Exemple: après avoir résolu le combat, Camille occupe les trois zones suivantes : le Passage, le Cimetière, et l'un des Champs. Il utilise l'Effet du Passage pour déployer 2 Marqueurs Ninja sur l'Auberge, défendue par Yumi (qui n'a plus qu'un seul Point de vie restant). Vincent doit infliger I Blessure à Yumi, ce qui l'élimine immédiatement. Grâce au Marqueur Ninja restant, Camille occupe désormais la Zone de l'Auberge : son Effet permet à Camille de copier l'Effet d'une autre Zone déjà occupée. Il décide de copier le Champ. Il occupe dorénavant 4 Zones : le Passage, le Cimetière, I Champ normal et l'Auberge (qui compte provisoirement comme un Champ). Étant donné que Camille occupe 2 Champs et 2 autres Zones, il remporte immédiatement la partie!

• En revanche, si l'Attaquant (qui contrôle les 2 Champs et l'Auberge) décide d'utiliser l'Effet de l'Auberge pour copier l'Effet d'un Champ, on considère qu'il occupe 4 Zones (voir l'Effet des Champs page 15). Ainsi, il n'y a pas d'avantage supplémentaire à occuper les 2 Champs et utiliser l'Auberge pour copier un Champ.



CAPACITÉS DES RONINS

Ci-dessous la description de toutes les Capacités des ronins disponibles pour le Défenseur. Leur Capacité nécessite parfois que certaines conditions soient remplies afin de pouvoir s'activer. De plus, chaque Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, et uniquement lors de l'Étape 1 de la Phase de Combat.

TASUKE

Points de vie 3



et avoir une mort glorieuse.

Capacité

Tasuke peut se déployer et rester sur la même Zone qu'un autre ronin. Lors d'un combat, le Défenseur décide de la répartition des Blessures entre Tasuke et l'autre ronin. Les Blessures peuvent être réparties même si elles sont infligées lors de phases différentes, notamment suite à l'Effet du Passage. En revanche, Tasuke n'a pas le droit d'encaisser de Blessures infligées à un autre ronin suite à la résolution d'un Effet de Zone visant cet autre ronin (par exemple le Puits ou la Tour de Guet). Dans ce cas c'est l'Attaquant qui choisit quel ronin subit les Blessures et elles lui sont infligées directement.

Cette dernière représentante d'une noble famille de Samouraïs vit cachée, se faisant passer pour un simple soldat. Elle espère ainsi venger le meurtre des siens

Points de vie 3



YOBU

Sa réputation de guerrier redoutable est connue dans toutes les provinces voisines. On raconte que son cri de guerre peut même faire fuir un tigre enragé.

Capacité (en Zone Contestée)

Le Défenseur peut déplacer jusqu'à 2 Marqueurs Ninja de la Zone Contestée où se trouve Yobu vers 1 ou 2 Zones adjacentes. Le Défenseur choisit le nombre et la destination des ninjas déplacés.

Exemple: il peut déplacer 1 ninja vers une Zone adjacente, 2 ninjas vers la même Zone adjacente, ou bien 1 ninja dans chacune des deux Zones adjacentes.

Points de vie 3



YUMI

Cet archer hors pair traverse le pays à la recherche de cibles pour ses flèches et il n'existe pas de plus grand défi pour lui que de tuer l'un de ces guerriers de l'ombre.

Capacité (en Zone Libre)

Si Yumi se trouve sur une Zone Libre, le Défenseur peut retirer 1 Marqueur Ninja directement de la Réserve de Ninjas de l'Attaquant (qu'il place dans la Réserve Générale). S'il n'y en a plus, sa Capacité est ignorée.

Points de vie 4



MUSASHI

Pour Musashi, la Voie du Guerrier est une seconde nature, et son talent d'épéiste illustre parfaitement sa philosophie.

Capacité (en Zone Contestée)

Le Défenseur retire I Marqueur Ninja de la Zone Contestée où se trouve Musashi. Ce Marqueur peut être présent depuis un tour précédent ou bien avoir été déployé pendant le tour actuel. Ce Marqueur ne devient pas une Blessure, il est simplement remis dans la Réserve Générale. Musashi ne peut pas utiliser sa Capacité plus tard dans le tour. Par exemple, il lui est impossible d'éliminer un Marqueur Ninja déplacé en utilisant l'Effet du Passage.

Points de vie 5



HAYAI

Hayai est un cavalier accompli, son destrier lui permet de frapper là où les défenseurs affaiblis ont besoin de lui.

Capacité (en Zone Libre)

Si Hayai se trouve sur une Zone Libre, il peut se déplacer sur n'importe quelle Zone Occupée. Le Défenseur place le Marqueur de Hayai sur la nouvelle Zone choisie. Ce mouvement n'est bloqué par aucun Marqueur. Hayai ne peut pas être placé dans la même Zone qu'un autre ronin (sauf Tasuke).

Points de vie 5



TAIKO

Ce sohei (moine-guerrier) maîtrise à la fois les arts martiaux et les pouvoirs magiques de guérison des mystérieux shugenja. Cela le rend indispensable sur tout champ de bataille.

Capacité (en Zone Libre)

Si Taiko se trouve sur une Zone Libre, le Défenseur peut retirer 1 Blessure (1 Marqueur Ninja) de n'importe quelle Tuile Ronin, excepté celle de Taiko. Le Marqueur est remis dans la Réserve Générale. Taiko ne peut pas soigner ses propres Blessures ou des Blessures infligées plus tard dans le tour. De plus, il ne peut pas soigner un ronin qui a été éliminé.

Points de vie 7



KABE

Vétéran ayant survécu à des dizaines de campagnes et des centaines de batailles, il est aussi solide que son armure lourde et couvert de cicatrices gagnées lors de victoires aujourd'hui oubliées.

Capacité

Kabe n'a pas de Capacité mais de nombreux Points de vie. Ainsi, l'Effet du Temple n'a aucune incidence sur lui.

EFFETS DES ZONES

Tous les Effets des Zones ne bénéficient qu'à l'Attaquant. Une Zone doit être Occupée, sans quoi son Effet ne peut être utilisé. L'Attaquant ne peut utiliser chaque Effet qu'une seule fois par tour et uniquement lors de l'Étape 3 de la Phase de Combat. Il choisit l'ordre dans lequel il utilise les Effets.

La seule exception est le Marché qui n'est pas considéré comme une Zone et ne compte donc pas pour les conditions de victoire, Niveau de Menace et Effets des Zones.



LA TOUR DE GUET

Utilisée quotidiennement pour surveiller les feux, elle offre également une position avantageuse aux ninjas pour faire tomber une pluie de flèches sur leurs adversaires.

Limite de Déploiement : 1

Effet

L'Attaquant inflige une Blessure à chaque ronin dont le Marqueur se trouve sur l'une des deux Zones adjacentes à la Tour de Guet (L'Auberge et un des Champs). Il prend les Marqueurs Ninja pour toutes ces Blessures directement de la Réserve Générale et les place sur les Tuiles Ronin concernées.



LA GRANGE

La Grange est remplie de provisions. La nouvelle de sa capture se répand comme une traînée de poudre et attire de nouveaux pillards.

Limite de Déploiement : 2

Effet

L'Attaquant gagne 2 nouveaux Marqueurs Ninja. Il prend ces Marqueurs de la Réserve Générale et les place dans sa Réserve de Ninjas.



LE PUITS

Une des tactiques habituelles des impitoyables ninjas consiste à empoisonner les points d'eau. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'un ronin ne tombe dans le piège.

Limite de Déploiement : 1

Effet

L'Attaquant choisit un ronin : il subit une Blessure. L'Attaquant prend un Marqueur Ninja de la Réserve Générale, et le place sur la Tuile du ronin choisi.

L'AUBERGE



Un espion judicieusement placé peut faire des miracles : semer le chaos, répandre des rumeurs auprès des villageois, et laisser à ses alliés suffisamment de temps pour exploiter l'indécision des défenseurs.

Limite de Déploiement : 1

Effet

L'Attaquant choisit une autre Zone Occupée : il copie et résout son Effet. Rappelez-vous qu'occuper uniquement l'Auberge ne vous apportera aucun bénéfice, car son Effet n'est efficace qu'en conjonction avec les Effets d'autres Zones.

Exemple : si l'Auberge copie la Tour de Guet, elle se comporte comme une seconde Tour de Guet, infligeant des Blessures à chaque ronin dans les Zones adjacentes à l'Auberge. Dans ce cas, elle permet d'infliger une Blessure à chaque ronin dans la Zone du Cimetière et dans la Zone de la première Tour de Guet.

L'ENCLOS

Lâcher des chevaux et des boeufs paniqués au milieu des défenseurs peut ruiner les meilleures stratégies défensives et immobiliser les ronins en infériorité numérique.

Limite de Déploiement : 2

Effet

L'Attaquant choisit un ronin : lors de ce tour, son Marqueur n'est pas retiré du Plateau Village lors de l'Étape I de la Phase Finale. Ainsi, ce ronin devra rester dans la même Zone pendant le prochain tour.



LES CHAMPS

Il y a deux parcelles de Champs et elles sont les lieux les plus importants du village. La simple pensée que les Champs puissent être recouverts de sel ou de voir leurs derniers plants ravagés par le feu font regretter aux villageois leur décision de s'opposer aux ninjas.

Limite de Déploiement : 2 / 3

Effet

Si l'Attaquant occupe 2 Champs différents, on considère qu'il occupe 3 Zones au lieu de 2 en ce qui concerne les conditions de victoire.

Important: il peut copier cet Effet avec l'Auberge. Occuper 1 Champ et utiliser l'Auberge pour copier l'Effet des Champs compte comme 3 Zones Occupées. En revanche, occuper les 2 Champs et utiliser l'Auberge pour copier l'Effet des Champs n'apporte pas de bénéfice supplémentaire. En effet, s'il contrôle les 2 Champs et l'Auberge, on considère que l'Attaquant occupe 4 Zones et il lui manquerait encore une Zone pour remplir les conditions de victoire.



LE CIMETIÈRE

Cet endroit est le lieu de regroupement idéal pour les ninjas car il est réputé hanté. Les populations locales évitent soigneusement de s'en approcher, même en plein jour.

Limite de Déploiement : 2

Effet

L'Attaquant retire jusqu'à 2 Marqueurs Ninja du Plateau Village et les place dans sa Réserve de Ninjas. Les Marqueurs peuvent provenir d'1 ou 2 Zones différentes. Cet Effet est le seul moyen pour l'Attaquant de retirer des Marqueurs Ninja du Plateau Village. Attention, il n'a pas le droit d'utiliser cet Effet pour retirer des Marqueurs Ninja du Marché!



LE PASSAGE

Ce passage étroit entre les champs est le chemin le plus rapide pour accéder au cœur du village, permettant aux ninjas de frapper aux points faibles.

Limite de Déploiement : 2

Effet

L'Attaquant déplace jusqu'à 2 Marqueurs de sa Réserve de Ninjas sur la Zone de son choix. Si cette Zone contient un ronin, les Blessures sont attribuées immédiatement (voir l'Étape 2 de la Phase de Combat). Si après avoir utilisé l'Effet du Passage, et après avoir résolu le Combat, l'Attaquant occupe une Zone grâce aux ninjas qu'il vient d'y placer, il peut utiliser son Effet normalement (car il choisit l'ordre de résolution des Effets des Zones). Si l'Attaquant n'a pas de Marqueurs Ninja dans sa Réserve de Ninjas, cet Effet n'a aucune incidence.

Exemple: l'Attaquant occupe la Zone du Passage. Il peut donc déplacer jusqu'à 2 Marqueurs de sa Réserve de Ninjas vers la Zone de son choix. Il choisit de placer 2 Marqueurs sur la Tour de Guet. Comme il n'y avait aucun ronin sur la Tour de Guet, l'Attaquant occupe désormais cette Zone et pourra utiliser son Effet.



LE TEMPLE

Les ninjas n'ont pas d'honneur et ne craignent aucun dieu : ils iront jusqu'à profaner le temple de la divinité locale pour saper le moral des villageois et de leurs défenseurs.

Limite de Déploiement : 1

Effet

L'Attaquant choisit un Ronin : pendant le prochain tour, sa Capacité est annulée et ne peut pas être utilisée. Placez un Marqueur Temple sur sa Tuile Ronin pour indiquer qu'il subit cet Effet. Le Défenseur retirera le Marqueur Temple au lieu d'activer la Capacité, de son Ronin.





Des ninjas déguisés en simples villageois peuvent facilement créer une diversion pour l'attaque... Jusqu'à ce que des ronins les remarquent.

L'Attaquant peut toujours y déployer 1 Marqueur Ninja (et un seul) sans tenir compte du Niveau de Menace ou d'une Limite de Déploiement.

Effet

Pour chaque Marqueur Ninja présent au Marché, au début de la Phase de Planification, l'Attaquant peut augmenter une Limite de Déploiement de 1.

Exemple : s'il y a 2 Marqueurs Ninja au Marché, l'Attaquant peut déployer 5 Marqueurs dans une Zone dont la Limite de Déploiement est de 3, ou bien déployer 3 Marqueurs dans 2 Zones dont la Limite de Déploiement est de 2, et ainsi de suite.

Le Défenseur n'a pas le droit de déployer de ronin au Marché tant qu'il ne contient pas au moins un Marqueur Ninja au début de la Phase de Planification. Quand un Ronin est déployé au Marché, il élimine tous les Marqueurs Ninja présents sans subir aucune Blessure (y compris celui qui vient tout juste d'être déployé). Tous les Marqueurs Ninja ainsi éliminés retournent dans le Réserve Générale.

Le Marché est un lieu à part et ne compte pas comme une Zone :

- Il n'est pas compté comme une des 5 Zones à occuper par l'Attaquant pour l'emporter.
- Le Défenseur ne peut pas utiliser les Capacités des ronins au Marché et l'Attaquant ne peut utiliser aucun Effet de Zone pour affecter le Marché ou ronin s'y trouvant.
- Le Marché n'est pas considéré comme adjacent aux autres Zones.

En résumé:

- Au Marché, Hayai ne peut s'y déplacer en utilisant sa Capacité. De la même façon, Yobu
 ne peut pas déplacer des Marqueurs Ninja qui y sont présents, Taiko ne peut pas utiliser sa
 Capacité de soin, Yumi ne peut pas éliminer de Marqueurs Ninja de la Réserve de Ninjas, et
 Tasuke ne peut pas y être présente avec un autre ronin.
- L'Effet du Puits ne peut infliger aucune blessure à un Ronin présent au Marché. De la même façon, l'Enclos ne peut pas y bloquer de ronin, la Tour de Guet n'y inflige jamais de Blessures, le Temple ne peut y annuler aucune Capacité, le Passage ne peut y déplacer aucun Marqueur Ninja et le Cimetière ne peut pas y retirer de Marqueurs Ninja. Enfin, l'Auberge ne peut pas copier l'Effet du Marché.

BON JEU!



CRÉDITS





Conception du jeu : Marek Mydel et Piotr Stankiewicz / Couverture et illustrations : Aleksander Karcz | Mise en page et édition : Monika Stojek de Transdesign et Nick Banjai de Grey Fox Games | Édition Anglaise : Marek Mydel de Transdesign | Joshua Lobkowicz et Owen Reismann de Grey Fox Games

Testeurs : Robert Ciombor, Dawid "GrayFox" Chmura, Patryk "Trepan" Cwalina, Jacek "Darken" Gołębiowski, Paweł "Gearanvil" Grzebieluch, Jakub Gumienny, Konrad "Ernie" Mazurek, Marek Mydel, Zbigniew Oelke, Łukasz Okupniak, Bartek Pikulski, Maciej "Lucek" Sabat, Monika Stojek, Robert Diabeł" Szatanik, Olga Szatkowska, Piotr Szatkowski, Michał Zaczek, Rafał Żarowski, l'équipe de *Badger's Nest* et les habitués des événements ludiques organisés à Cracovie par *Cracow Game Initiative*.

Les auteurs voudraient exprimer leur plus grande gratitude envers **John Wick** dont la passion pour tout ce qui touche au Japon a inspiré les fans dans le monde entier. Nous voulons également remercier Maciej Sabat pour avoir montré le prototype à John et passé une sacré nuit à le tester.







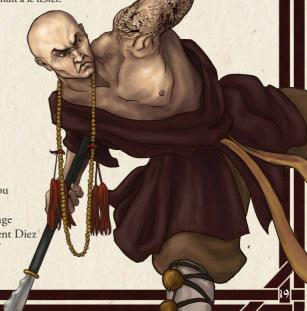
Shogun : Cédric Littardi

Responsable d'édition : Antoine Davrou

Chef de produit : Estelle Cang

Responsable marketing : Camille Lepage Maquettiste : Sébastien Lhotel & Vincent Diez

Traduction française: Frédérick Wulff



FICHE DE RÉFÉRENCE

DÉROULEMENT D'UN TOUR

I. Phase de Planification

- 1. Déployer les Marqueurs Ronin et Ninja
- 2. Révéler les Plateaux Planification et déplacer

les Marqueurs vers le Plateau Village

II. Phase de Combat

- 1. Résoudre les Capacités des ronins (Défenseur)
- 2. Infliger les Blessures et/ou retirer les Marqueurs ronin éliminés (Défenseur)
- 3. Résoudre les Effets des Zones Occupées. L'Attaquant vérifie s'il atteint les conditions de victoire (5 Zones Occupées différentes ; OU occuper 2 Champs et 2 autres Zones)

III. Phase Finale

- 1. Retirer les Marqueurs Ronins du Plateau Village
- 2. Résoudre la Piste Temps et avancer le Marqueur du Temps.

ÉTAT DES ZONES

Zone Occupée: uniquement des Marqueurs Ninja

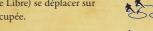
Zone Libre: aucun Marqueur Ninja

Zone Contestée: Marqueurs Ninja et Ronin

CAPACITÉS DES RONINS



Hayai : (Zone Libre) se déplacer sur une Zone Occupée.



Yobu: (Zone Contestée) Déplacer jusqu'à 2 Marqueurs Ninja sur une Zone adjacente.



Yumi : (Zone Libre) Retirer un Marqueur Ninja de la Réserve de Ninjas.



Musashi : (Zone Contestée) Retirer un Marqueur Ninja de sa Zone.



Taiko : (Zone Libre) Retirer une Blessure d'un autre ronin.



Tasuke: Peut se trouver sur une Zone contenant un autre ronin.

Kabe: Aucune.

EFFETS DES ZONES DU VILLAGE



La Tour de Guet: infliger une Blessure à chaque ronin sur une Zone adjacente.



Le Temple: choisir un ronin: sa capacité est annulée pour le prochain tour (placer un Marqueur).



La Grange : déplacer 2 ninjas de la Réserve Générale vers la Réserve de Ninjas.



Le Cimetière : renvoyer jusqu'à 2 ninjas du Village vers la Réserve de Ninjas.



Le Puits: choisir un ronin et lui infliger une Blessure.



Le Passage: déplacer jusqu'à 2 ninjas de la Réserve de Ninjas vers 1 Zone du Village.



L'Auberge : copier et utiliser la capacité d'une autre Zone Occupée.



Les Champs : 2 Champs Occupés comptent comme 3 Zones Occupées.



L'Enclos: choisir un ronin – il doit rester sur le plateau à la fin du tour.



Le Marché: augmenter de 1 la Limite de Déploiement d'une Zone au choix pour chaque ninja présent. Ne compte pas comme une Zone du Village.