

99 NINJAS

COLLECTION MICRO DOJO

1-2 Joueurs • 15 min • Âge 10+

Sept ennemis se dressent sur votre chemin : des Daimyos rebelles qui refusent de reconnaître le pouvoir du Shogun.

Avec l'aide de trois clans de Ninjas mercenaires, éliminez leurs protecteurs Samourais et permettez à votre propre Daimyo d'accéder au pouvoir.



> Voir au verso pour les règles solo.

Les joueurs marquent des points en utilisant les Ninjas de leur Clan actuel pour éliminer les Samourais et les Daimyos ennemis.

Le Dénouement Final survient lorsque :

1. Les sept Daimyos ennemis ont été éliminés.

ou

2. La pioche de cartes Ninja est vide.

Le vainqueur est le joueur qui obtient un score positif dans au moins 2 des 3 Clans Ninja après le Dénouement Final.

En cas d'égalité, le score positif total le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de jetons Daimyo est déclaré vainqueur.

4. Marquer des points Samourai

À votre tour, marquez 1 point pour chaque Samourai que vous recouvrez d'un Ninja de votre Clan (exemple : S).

5. Marquer des points Daimyo

Un Daimyo ennemi est éliminé s'il n'y a plus de Samourais dans les 8 cases autour de lui. Dans ce cas, effectuez ces étapes :

a. Placez votre jeton Daimyo avec le plus petit numéro sur le Daimyo ennemi.

b. Votre adversaire retourne son jeton Daimyo avec le numéro le plus élevé sur le côté Faveur.

c. Marquez autant de points que le nombre de Ninjas de votre Clan adjacents au Daimyo recouvert.

d. Votre adversaire marque autant de points que le nombre de Ninjas de son Clan adjacents à ce Daimyo.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et place ses 8 jetons sur sa carte Score.
2. Placez les plateaux Daimyo pour former un carré de 2 x 2, sans autre contrainte.
3. Placez les 3 cubes au milieu des pistes de Score de la couleur correspondante.
4. Posez 3 cartes Clan Ninja (1 de chaque couleur), face Ninja visible, et défaussez les trois autres.
5. Placez la boîte de jeu pour que les Techniques imprimées à l'intérieur soient visibles par tous les joueurs.
6. Mélangez les cartes Ninja et placez la carte Couverture sur le dessus. Chaque joueur tire une carte du bas de cette pile et la place devant lui.
7. Désignez un premier joueur. Le deuxième joueur prend une des trois cartes Clan Ninja disponibles, puis le premier joueur choisit parmi les deux restantes. La dernière carte sera le Clan Neutre.



8 jetons
Joueur Bleu
1 carte Score
Bleu



carte
Clan
Ninja



carte
Clan
Ninja

4 plateaux Daimyo



29 cartes Ninja



1 carte Couverture



8 jetons
Joueur Vert
1 carte Score
Vert



carte
Clan
Ninja



Jouer un tour :

1. **Échanger votre carte Clan** avec le Clan Neutre (facultatif).
 2. **Activer une ou plusieurs techniques**, en payant le ou les coûts associés (facultatif).
 3. **Placer votre carte Ninja**, et en piocher une autre. Si vous ne pouvez pas placer votre carte, défaussez-la et tirez-en une autre, mais ne la placez pas.
 4. **Marquer des points Samourai**, si possible.
 5. **Marquer des points Daimyo**, si possible.
- C'est ensuite à l'autre joueur d'effectuer son tour.

Détails des étapes :

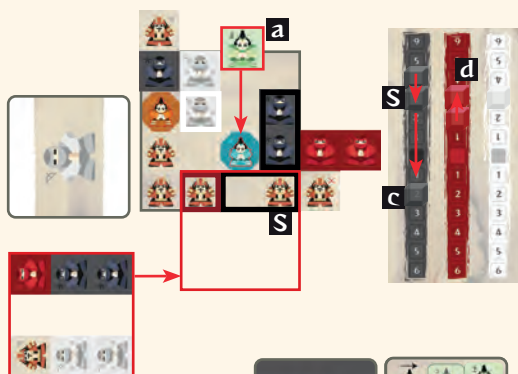
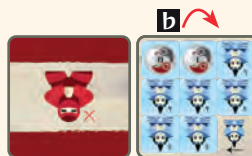
1. Changer de Clan

Au début de votre tour, vous pouvez échanger votre carte Clan avec celle du Clan Neutre.

2. Activer des Techniques

Les techniques (voir ci-après) sont utilisables durant votre tour. Pour en activer une, mettez de côté le nombre de jetons Faveur indiqué au bas de la carte. Ces jetons Faveur ne sont plus utilisables jusqu'au Dénouement Final.

Exemple :



Rappel : Les joueurs ne marquent des points que dans leur Clan Actuel.

3. Placer une carte Ninja

- Au moins un Ninja doit être adjacent à un Daimyo ennemi non couvert. (Les 8 espaces autour sont adjacents).
- Les cartes Ninja peuvent être retournées et/ou pivotées.
- Le Daimyo ne peut pas être couvert par un Ninja ou un Samourai.
- Un Ninja ne peut pas en couvrir un autre.
- Un Ninja peut couvrir un Samourai.
- Un Samourai peut couvrir un Ninja ou un autre Samourai.
- Les cartes Ninja peuvent être placées en dépassant du bord du plateau.

Note : les cartes des joueurs sont visibles.

Le Dénouement Final

La partie se termine par une étape de calcul des points qui décide du vainqueur.

1. Les joueurs rassemblent tous leurs jetons Faveur dépensés et non dépensés, ainsi que les jetons Daimyo placés, en conservant leur face. Attention : si la partie se termine parce qu'il n'y a plus de cartes, les jetons Daimyo non placés sont retournés face Faveur.
2. Les joueurs attribuent secrètement leurs jetons Daimyo et Faveur aux pistes de score des Clans en les plaçant sur leur carte Score.
3. Révéler les jetons. Ajustez les pistes en conséquence.

Exemple : Ici, le Joueur Vert gagne :



COMMENT JOUER

MARQUER DES POINTS

LISTE NOIRE

Liste Noire est un module optionnel qui permet aux joueurs de donner la priorité (ou de s'opposer) à des Daimyos de couleur particulière.

Avant l'étape 6 de la Mise en place, chaque joueur prend une des cartes Auto/Liste Noire et la place devant lui avec les 7 Daimyos révélés.

Note : chaque joueur doit avoir une liste différente de Daimyos.

Lorsqu'un joueur élimine un Daimyo, s'il est actuellement le plus haut des Daimyos restants sur la liste, ce joueur marque 1 point bonus dans son Clan actuel.



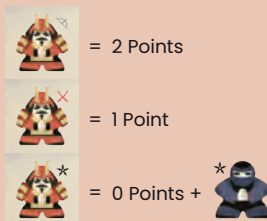
RONIN

Ronin est un module optionnel avec lequel les Samourais sont liés à des Clans de Ninjas particuliers.

Pour éliminer les Daimyos, les joueurs peuvent ignorer les Samourais qui correspondent à leur Clan actuel (*ils ne marquent pas de points à l'étape 5c*).

Les joueurs gagnent 1 point supplémentaire lorsqu'ils couvrent un Samourai du Clan de leur adversaire, mais 0 point lorsqu'ils couvrent l'un des leurs.

Exemple : Le Joueur est Noir, l'Adversaire est Blanc



TECHNIQUES DE CLAN

Techniques de Clan est un module optionnel qui ajoute des pouvoirs supplémentaires.

Lors de l'étape 4 de la Mise en place, placez les cartes Clan Ninja avec leurs capacités face visible.

Les Techniques de Clan fonctionnent de la même manière que les techniques de base, mais vous ne pouvez activer que la Technique de Clan de votre Clan actuel.



MODE SOLO

MISE EN PLACE SOLO

Créez et mélangez le **paquet Auto** en utilisant les 7 cartes A. La difficulté peut être augmentée du niveau 0 au niveau 7 en remplaçant les cartes de ce paquet par celles de la version B :

Niveau 1 - 1B, 2A, 3A, 4A, 5A, 6A, 7A
Niveau 5 - 1B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6A, 7A

Créez et mélangez le **paquet Score** en utilisant les 7 cartes restantes. Les deux paquets doivent être placés face cachée (côté Liste Noire visible).

Puis effectuez la Mise en place avec les changements suivants :

5. Seul vous tirez une carte Ninja.

6. Vous êtes le premier joueur. L'Automate reçoit au hasard une carte Clan Ninja parmi les 3.

Attention : N'utilisez pas de module.

TOUR DE L'AUTOMATE

1. **Tirez** la carte du dessus du paquet Auto. Placez-la sur les cartes précédemment tirées afin qu'elle recouvre le côté droit de la dernière carte (voir ci-dessous).

2. L'Automate effectue l'**action** indiquée en haut à gauche de la carte :

- Rester : Conservez le Clan actuel.
- Échanger : Échangez avec le Clan Neutre.
- Voler : Échangez avec votre Clan.

3. **Marquez des points** pour le Clan actuel de l'Automate en additionnant tous les chiffres de la rangée du milieu :



Si le paquet Auto est vide, remélangez-le.

TECHNIQUES

INFORMATIONS

Shinobi-tri : Échangez votre Clan avec celui de votre adversaire.

Chimon : Vous pouvez couvrir n'importe quel nombre d'autres Ninjas ce tour-ci.

Ten-Mon : Tirez 1 carte Ninja, puis défaussez 1 carte Ninja.

★ **Intonjutsu** : Considérez tous les espaces vides comme des Ninjas Noirs pendant ce tour.

Boryaku : Tirez 1 carte Ninja. Jouez les deux cartes ce tour-ci dans n'importe quel ordre.

✗ **Kayakujutsu** : Les Samourais marquent 1 point Bonus ce tour-ci.

Kenjutsu : Les Ninjas Rouges marquent 1 point Bonus ce tour-ci, lors de l'élimination des Daimyos.

△ **Hensojutsu** : Jusqu'à 2 autres Ninjas peuvent être considérés comme Blancs ce tour-ci.

Choho : Jusqu'à 2 Samourais peuvent être considérés comme des Ninjas Blancs ce tour-ci.

MARQUER DES POINTS

Les points Daimyo de l'Automate

Si le marqueur de score atteint ou doit dépasser la 6^e case de la piste de l'Automate, suivez ces étapes :

1. Placez le jeton Daimyo le plus faible de l'Automate sur le Daimyo ennemi le plus haut (disponible), indiqué sur la pioche Score.
2. Placez la carte Score du haut, *face cachée*, sur la piste de score du Clan actuel de l'Automate.
3. Descendez le marqueur de score jusqu'à la case 5.
4. Retournez votre pion Daimyo le plus élevé sur Faveur et marquez vos points selon l'étape 5c de la section Comment jouer.
5. Remélangez le paquet Auto. *Ne mélangez pas le paquet Score.*
6. L'Automate effectue l'action Changer de Clan.

Vos points Daimyo

Marquez vos points Daimyo avec ces changements :

Au début de l'étape d, placez la carte Score du haut, *face visible*, sur la piste de score du Clan actuel de l'Automate, puis marquez des points pour l'Automate comme d'habitude.

Calcul des points

La partie se termine lorsque tous les Daimyos ont été éliminés.

1. Attribuez vos jetons Daimyo et Faveur aux pistes de Score.
2. Révélez les cartes Score de l'Automate et attribuez les points en utilisant les nombres indiqués au bas des cartes.



+6 +4 +1

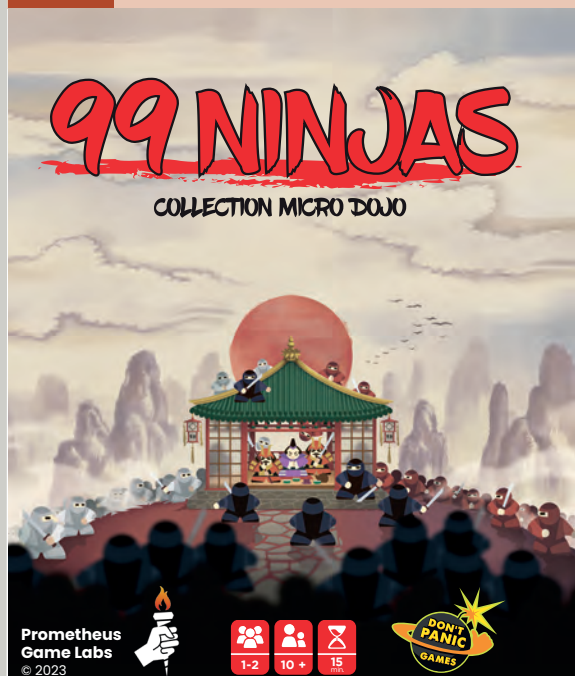


+3 +4 +4



99 NINJAS

COLLECTION MICRO DOJO



Prometheus
Game Labs
© 2023

