

NINJA TAISEN

Jeu de cartes
pour 2 joueurs
environ 20 minutes
âges de 8 ans et plus

C'est une histoire dans laquelle tous les villages shinobi étaient concernés ... Le traité de paix qui était en vigueur depuis une centaine d'années touche à sa fin, et deux chefs qui se haïssent à cause d'une vengeance ont rassemblé et préparé leurs guerriers les plus talentueux. Le but : atteindre et prendre le village caché de l'ennemi. Seuls les plus rapides et les plus intelligents seront victorieux.

Les joueurs contrôlent un groupe de 10 ninjas chacun, dont le but est d'atteindre le village ennemi. Le premier joueur qui atteint le village ennemi, ou qui élimine les forces ennemies l'emporte.

CONTENTS

3 dés (rouge, vert, bleu)

20 cartes Ninja – 2 séries des cartes suivantes :

3 Kenjutsu "la force de l'épée" – rouge

()

3 Ninjutsu "dans l'ombre" – vert

()

3 Youjutsu "l'art obscur" – bleu

()

1 Chef – joker ()

11 Cartes terrain

9 champs de bataille 2 villages cachés



2 Cartes aide de jeu



- ① Type : un des trois.
- ② Puissance : 1-3. Plus c'est élevé plus fort c'est.



FIN DE LA PARTIE

Vous l'emportez si :

- **Contrôle** – Un de vos ninjas est dans le village ennemi à la fin de votre tour.
- **Élimination** – vous avez battu tous les ninjas ennemis.

AVANCER

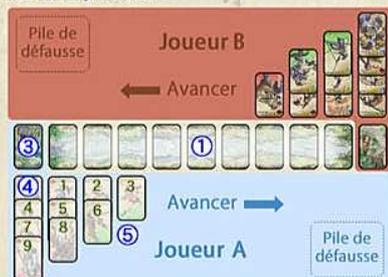
Avancer vos ninjas vers le village ennemi.

- ① Choisissez un de vos dés inutilisés. Voici de combien vous allez vous déplacer.
 - Vous ne pouvez utiliser chaque dé qu'une seule fois par tour.
- ② Choisissez un de vos ninjas de la même couleur que le dé que vous avez choisi.
 - Vous ne pouvez pas choisir un ninja qui a 3 ninjas ou plus sur lui.
 - Le chef peut se déplacer grâce à n'importe quel dé mais une seule fois par tour.
- ③ Déplacez le ninja choisi d'autant de cases (le nombre du dé choisi) vers la droite.
 - Si le ninja a d'autres ninjas sur lui, déplacez-les tous comme une équipe, sans en changer l'ordre.
 - S'il y a un ninja (ou plusieurs) sur la destination, mettez les nouveaux ninjas dessus.
 - Si vous vous déplacez au-delà du village ennemi, arrêtez-vous juste sur le village.
 - Vous ne pouvez pas battre en retraite volontairement.



PRÉPARATION

- ① Alignez les 9 champs de bataille entre les deux joueurs.
- ② Les deux joueurs prennent 1 carte village caché et une série de 10 cartes ninja.
- ③ Les deux joueurs placent leur village caché à gauche de la carte la plus à gauche dans la ligne de bataille, c'est-à-dire que les villages seront chacun à l'opposé de cette ligne.
- ④ Les deux joueurs placent leur carte de chef sous leur carte village.
- ⑤ Chaque joueur mélange ses cartes ninja et les aligne face visible comme indiqué sur le schéma.
- ⑥ Le joueur le plus silencieux prend les dés et devient le premier joueur.



TOUR DE JEU

Pendant son tour, un joueur fait les actions suivantes :

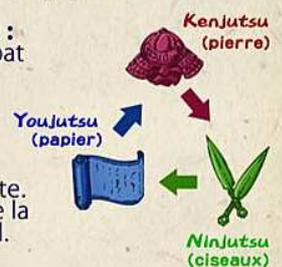
- ① Lancer les trois dés.
- ② Déplacer ses ninjas vers le village ennemi (➔ **AVANCER**).
- ③ Si ses ninjas ont rencontré l'ennemi, il y a combat (➔ **COMBAT**).
- ④ S'il a toujours des dés inutilisés, il peut revenir en ②. Sinon, ou s'il ne veut pas avancer plus loin, il donne les dés à son adversaire qui joue son tour.

Cela se répète jusqu'à ce que l'un des deux joueurs l'emporte.

COMBAT

S'il y a des ninjas des deux parties sur le même champ de bataille, ils s'affrontent !

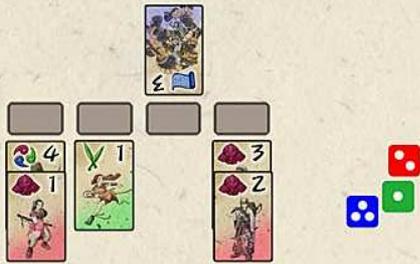
- ① Seule la carte du dessus de chaque équipe est impliquée dans le combat :
 - **Si elles sont de types différents :** Le Kenjutsu bat le Ninjutsu qui bat le Youjutsu qui bat le Kenjutsu. Le chef est toujours considéré comme étant de la même couleur que l'ennemi.
 - **Si elles sont du même type :** Le nombre le plus élevé l'emporte. Si elles sont du même type et de la même valeur, c'est un match nul.
 - ② Résultats du combat
 - Le vainqueur reste.
 - Le perdant est défaussé (placez-le dans une pile de défausse).
 - En cas d'égalité, les deux ninjas battent en retraite d'une case vers leur village. S'ils se battent sur un village, le ninja qui ne peut pas battre en retraite est vaincu.
 - ③ S'il y a des ninjas restants de chaque côté on reprend à partir de ①.
 - Si le chef l'a emporté, sa puissance est temporairement diminuée d'autant de puissance qu'il y a sur la carte qu'il a vaincue.
 - ④ Le combat se termine lorsqu'un des deux camps (ou les deux !) n'a plus de ninjas.
 - Si le chef a survécu, sa puissance est restaurée à 4.
- Il se peut qu'un nouveau combat survienne lors de la retraite d'un ninja. Dans ce cas, terminez d'abord le combat en cours, ensuite résolvez les combats qui sont dus à la retraite. S'il y a plusieurs combats en même temps, résolvez d'abord le combat qui est le plus proche du village appartenant au joueur dont c'est le tour.



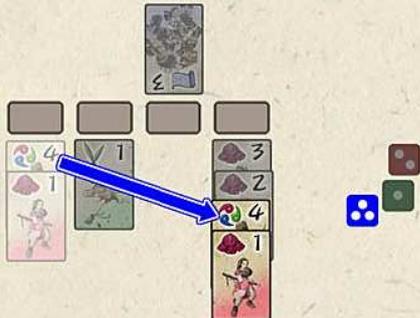
EXEMPLES

Voici quelques exemples de situation de jeu.
Reportez-vous à ces exemples si vous avez des difficultés avec les règles.

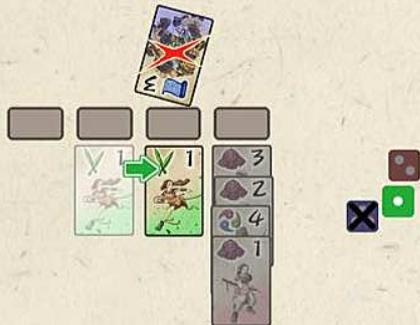
AVANCER



① Le joueur lance ses 3 dés.



② Il choisit le bleu [3], et il décide de déplacer son **Chef** (et aussi le ninja qui était sur son **Chef**) de trois cases. Il pourrait arrêter son tour ici, mais il décide de continuer.



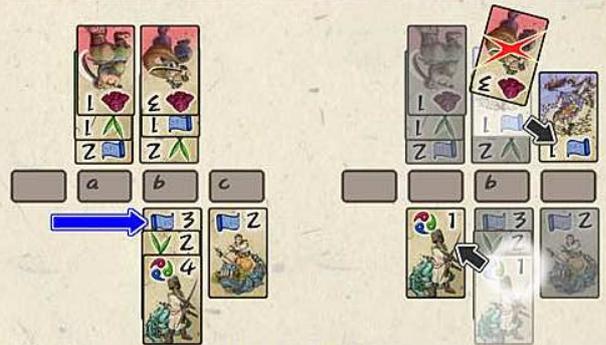
③ Il choisit le vert [1], et il déplace son **Ninjutsu 1** d'une case. Il y a un ninja ennemi à cet endroit, ils se combattent. Mais le **Ninjutsu** bat les **Youjutsu**, donc le **ninja Youjutsu 3** est vaincu.



④ Il lui reste le dé rouge à jouer. Il pourrait déplacer son **ninja Kenjutsu 1** ou **Kenjutsu 2**. Cependant il ne peut pas déplacer son **ninja Kenjutsu 3** car il a trois ninjas sur lui. Il ne peut pas non plus déplacer son **Chef**, car il a déjà été déplacé pendant ce tour.

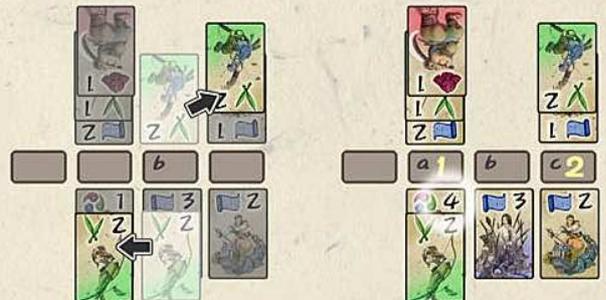
⑤ Le joueur décide de ne pas du tout utiliser le dé rouge. Il donne les dés à son adversaire et met fin à son tour de jeu.

COMBAT QUI SE TERMINE PAR UN MATCH NUL



① Des ninjas se sont déplacés et ils se rencontrent sur la même case. C'est un combat !

② Tout d'abord les premières cartes du dessus, le **Chef** bat le **Kenjutsu 3**, et voit sa puissance réduite à 1, donc le combat suivant contre le **Youjutsu 1** se termine par 1 match nul. Les deux cartes battent en retraite d'une case.



③ La rencontre principale continue avec **Ninjutsu 2** contre **Ninjutsu 2** ; c'est un autre match nul et ils battent en retraite. La seule carte qui reste est un **Youjutsu 3**, donc le combat principal [b] est maintenant terminé.

④ Un nouveau combat commence, et la puissance du **Chef** est restaurée à 4. Il y a maintenant deux nouveaux combats, [a] et [c]. [a] est le combat le plus proche du village du joueur dont c'est le tour, donc on résout ce combat d'abord.



⑤ Combat en [a]: Tout d'abord, le **Ninjutsu 2** perd contre le **Kenjutsu 1**. Ensuite le **Chef** bat le **Kenjutsu 1** et le **Ninjutsu 1**, mais sa puissance est réduite à 2 donc c'est un match nul avec les **Youjutsu 2**, les deux battent donc en retraite.

⑥ Ceci termine le combat [a], mais il y a toujours des combats en [b] et [c]. [b] étant plus proche du village du joueur dont c'est le tour, il est donc résolu avant [c]. Tout ceci se fait pendant le même tour, c'est le résultat d'un seul déplacement. On ne peut pas réaliser d'autres déplacements tant que tous les combats n'ont pas été résolus.

CRÉDITS

Auteur: **Katsumasa Tomioka**
<http://itosuginoki.blogspot.jp>

Illustrateur: **Shigeto Murata**
<http://pixiv.me/monjaengine>

Traduction Française:
Stéphane Athimon
Natacha Athimon-Constant
Philippe Mayné
Yannick Deplaedt

Imprimeur: **TACHIKITA PRINT**
<http://tachikita.jimdo.com>

NINJA TAISEN
忍者対戦

Les personnages de **KAGEZARU**

Le clan *Kagezaru* est constitué des guerriers chassés au loin de leurs terres. La difficulté de leur vie caché au sein de *Mashirazuka*, a forcé ces féroces guerriers à exceller dans "les arts impossibles". Sans jamais être remarqué, leur force de frappe incroyable a été employée dans l'ombre de nombreux conflits, décidant discrètement du résultat de la bataille.

Sarutobi Hikojurou — 猿飛 彦十郎

Un géant, même dans sa famille connue pour être de grands guerriers. Il manipule aisément un axe à deux mains d'une seule main, le balançant si violemment qu'il peut couper ses ennemis en deux. Même s'il est devenu le chef de son clan, il cache son visage, oubliant sa personne et agissant uniquement comme le chef de son clan, mais sa grande sagesse l'a toujours entouré de beaucoup de confiances et pas seulement parmi ceux qui le connaissait d'avant.

Mochizuki Kiheita — 望月 鬼平太

L'ancien homme du front d'un clan de voleurs des montagnes, cet homme compte uniquement sur sa force pure et sur son épée de la taille d'un homme qu'il fait tourner. Quand l'état a décidé d'opérer à une élimination des voleurs et que son ancien chef a été tué, il est arrivé dans le clan *Mashirazuka*, rencontrant les nouveaux pouvoirs ninja, il a décidé de renouer avec la voie du sabre. En apprenant que *Tanba Bokusen* était mêlé à la chasse aux voleurs, il a promis de se venger.

Shino — 志乃

Né d'une famille reconnue pour sa maîtrise de l'épée et portant haut et fort le nom de sa famille. Son attaque rafale ressemble à une danse et est si rapide qu'aucune technique d'épée basé sur les méthodes traditionnelles ne peut rivaliser. Elle s'entraîne et se bat avec *Hikojurou* depuis son plus jeune âge.

Mamiya Heishirou — 間宮 平志郎

Un maître qui n'a passé sa vie qu'auprès de son épée. Pour lui, un mouvement d'épée équivalait à découper peut importe ce qui se trouve sur son chemin. Même avec une épée en bois, son mouvement inextinguible et déterminé découpera la roche en deux. Une armure, ou une prière ne vous sauvera pas.

Misagomaru — 鶯丸

A été abandonné bébé dans la montagne, et il a été adopté par le clan *Kagezaru*. Il est très préoccupé par le fait de ne pas être un enfant du clan et il s'est entraîné tellement fort, qu'il est devenu suffisamment habile pour pouvoir sauter d'arbre en arbre tel un écureuil. Aussi incroyable que cela puisse paraître, il a vu le véritable visage de *Inugami Doujun* mais il n'a pas encore compris son importance.

Konokage Sasuke — 木陰 佐介

Un maître en possession des esprits, il peut rentrer dans l'esprit des animaux et contrôler chacun de leurs mouvements. Expert en contrôle de batraciens, il dispose d'une grande diversité de grenouilles pour faire son incantation. Une parfaite compréhension de l'être humain est nécessaire pour pouvoir maîtriser cet art difficile, *Konokage* est un homme d'une extrême observation, capable de comprendre les motivations de tous.

Kikyô — 桔梗

Elle a une grande expertise en botanique et n'a pas son pareil quand il est question de poisons. Elle peut les employer dans la nourriture ou pour soigner les plaies, et contrôler la vie, la mort et même les esprits des gens.

Orin — お凜

Elle maîtrise les instruments de musique, et ses notes magnifiques peuvent charmer non seulement les hommes mais aussi les bêtes. Ses aptitudes avec le *Biwa*, la technique nuage d'essaim, avec lequel elle peut contrôler des nuées d'insectes avec ses cordes seulement, la protège des hommes de sabres les plus habiles. Elle considère *Konokage Sasuke* comme un frère.

Hanaoka Kirie — 華岡 桐絵

Les insidieuses mines empoisonnées de gaz *Ryuen* "souffle du dragon" est connu pour être si difficile à maîtriser ceux qui l'ont essayé ce sont trouvés empoisonnés. Kirie n'est pas une exception et maîtrise cet art sur la durée d'une vie soutenue par les bons soins de *Kikyô*. Les gens disent que maintenant, elle n'est rien de moins que l'incarnation de *Ryuen*.

Hiraga Retsusai — 平賀 烈斎

Anciennement forgeron de précision, mais il était tellement intrigué par les mécanismes compliqués qu'il a fini par quitter ses affaires pour affiner son art ? Il expérimente des armes mécaniques et des projectiles, et peut importe la mission qu'il reçoit tant qu'il peut tester quelque chose de nouveau, il sera toujours partant. Sa machine géante, *Shishigumo* "Lion Araigné", qu'il emploie dans les combats, est si puissante qu'il peut écraser les hommes et les bêtes.



Les personnages de **KUDOUSHU**

Le **Kudoushu** est une société secrète d'informations, rassemblant des guerriers sans maître et des voyageurs des alentours. Il détiennent beaucoup de secrets à propos la société actuelle et sur les arts martial. Ils ont participé à beaucoup de bataille, sous le leadership de **Inugami Doujun**. **Yonakizawa** est le nom de leur village caché où toutes leurs connaissances sont rassemblées.

Inugami Doujun — 狗神道順

Il fait le boulot et ne se soucie pas des dommages collatéraux ; C'est un mercenaire qui participe dans toutes les batailles. Son unique but est de gagner, sans se battre si possible, mais s'il doit aller au combat, il emploiera son épée en croix qu'il a lui même inventé et qui l'a laissé invaincu. Peu connait son réel visage, et personne ne sait pourquoi il a créé cette organisation, mais beaucoup sont ceux qui ont un passé sombre qui viennent attiré par son infamie.

Yosano Yuri — 与謝野百合

Né comme un samourai, élevé et entraîné dans la voie du sabre dans le dojo de son père. Sa compétence épée-dégainée est incomparable ; Aucun autre guerrier du dojo, n'a pu encore éviter ou parer sa long détente ressemblant à un serpent. Transcendé par la maîtrise du sabre de **Momochi Kansuke**, elle a quitté le monde des shinobi.

Sanada Masayuki — 真田正雪

Une grande curiosité l'a fait étudier de nombreux arts, éveillant son intérêt pour les armes. Son style est de toujours employer l'arme la plus adaptée à la situation, et il n'hésite pas à tuer pour acquérir une nouvelle arme et lui offrir un éventuel plus large pour plus tard. Il poursuit **Hiraga Retsusai**, après avoir entretenu qu'il employait une arme vraiment unique.

Momochi Kansuke — 百地勘助

Non content d'avoir un nombre incroyable de compétence en maîtrise du sabre, **Momochi** a maîtrisé l'art de **Mukoku**, "null-time" pour employer son autorité absolue pour faire fainter son adversaire, et l'art de **Muken**, "null pace", l'abillité de trancher plusieurs mètres devant lui. Il bouge silencieusement, au point que ses adversaires ne remarquent pas qu'il sont déjà mort. Son corp ne montre pas de signes de fatigue malgré son grand age.

Matsuribi — 纏火

Elle a perdu son village dans un attaque incendiaire, et s'est depuis entraîné à maîtriser les arts secret du feu. Elle emploie des souris enflammé pour mettre le feu et a appris l'art de la danse des flammes, cette capacité à se déplacer instantanément d'un feu à l'autre. Elle est avec **Kudoushu** dans le but de perfectionner cet art et par la me occasion découvrir comment **Hattori Yazaemon** était impliqué dans l'incidie qui a ravager son village.

Mikumo Saizou — 三雲才藏

Il est né avec **Joutengan** "capacité des yeux clairs" qui ne lui permet pas seulement de voir à travers l'obscurité et le brouillard, mais aussi savoir exactement où les choses qui bougent se trouvera quelques instants plus tard. En employant sa compétence au maximum, il maîtrise l'art de l'arc à flèche. Il a une soif de vengeance contre **Mamiya Heishirou** qui a tué son maître.

Hattori Yazaemon — 服部 弥左衛門

Sans rivale et sans égal en ce qui concerne les armes à feu. Il a appris ce qui pouvait être appris des autres, il expérimente et construit sa propre arme, et saisit chaque chance où il peut les essayer sur des gens. Il n'emploie pas de le fusil comme moyen de faire la guerre mais il emploie la guerre comme un moyen d'employer ses armes, et il ira se battre sur les champs de batailles à la moindre occasion.

Tanba Bokusen — 丹波卜占

Un assassin qui deteste se compliquer le travail, et il est plutôt spécialisé dans les malédictions mortelles. Il ne quite pas **Yonakizawa** mais il a mémorisé toutes les informations entrant dans le village et il est le déclencheur de beaucoup d'événements. Employant en duel l'art des aiguilles invisibles, et en enfonçant ses ongles dans un fétiche à l'effigie de son ennemie et finalement l'épinglant dans le sol.

Myouzan Jinnai — 妙山 陣内

Enfermé sur lui même dans une vie d'entraînement dans une tentative d'échapper à la séduction du monde mais il finit par employer ses compétences pour gagner de l'argent. Cela ne l'empêche pas de devenir un maître, et il peut invoquer les démons pour posséder son vajra, les contrôlant comme des marionnettes. Il investigate les secrets de **Fujibayashi Randayu**, convaincu que son rituel de resurrection sera source de nombreuses richesses.

Fujibayashi Randayu — 藤林 蘭大夫

Un divinateur et medium qui emploie son assiette Feng shui pour lire le future; Une absolue nécessité pour **Kudoushu**. Il ne lui suffit pas de tout connaître, Il expérimente aussi des rituels interdits de réincarnation, un rituel interdit qui permet aux morts de marcher comme s'il était vivant. Elle évite la compagnie, et personne ne connaît ses origines ou son âge mais elle a été vue parlant aimablement avec d'anciens squelettes trouvés sur d'anciens champs de batailles.

