

## Shinobi Arts

### L'histoire

C'est le temps des guerres. Une partie inconnue de cette guerre a été réalisée par des personnes qui se cachent dans l'ombre, bien loin des glorieux champs de bataille. Grâce à leur entraînement intensif, ils ont atteint une agilité surhumaine et une maîtrise des arts mystérieux et des techniques qui leur permettent de voler des biens de grandes valeurs ainsi que des informations. Ils s'appelaient « les shinobis » - ceux qu'on ne voyait pas.

Cette nuit un autre combat est sur le point d'être déclenché. Certains utilisent leurs capacités physiques pour se faufiler dans le donjon, à la recherche du parchemin sur lequel sont inscrites des informations vitales et cruciales. Les autres utilisent leurs compétences magiques pour attaquer l'autre shinobi, et pour leur voler ses secrets.

Plusieurs shinobi approchent silencieusement du donjon, tous sont en quête de l'objet qui aura le plus de valeur, mais qui sera le vainqueur ?

### Aperçu du jeu

Durée : 20 minutes

3 à 5 joueurs

Les joueurs sont tous des shinobis (ninjas), employés par un des lords féodaux. Ils doivent tous voler des objets de grandes valeurs dans les donjons. Vous faites équipe avec des partenaires aux techniques puissantes, et parfois vous devez coopérer avec un autre shinobi du même clan.

Les shinobis sont tous entraînés dans l'art des shinobis (le ninjutsu), qu'ils utilisent pour mettre la main sur des objets, et pour se battre contre d'autres shinobi. Mais l'art des shinobis n'est pas toujours efficace ; il ne peut pas être utilisé encore et encore. Vous devez être capable de juger quand utiliser quoi.

Les objets que vous voyez ont tous des effets spéciaux différents, et leur valeur diffèrent selon les autres objets qui sont présents. Le shinobi qui réussit à rapporter chez lui l'objet qui a le plus de valeur gagne un point d'honneur. Le premier joueur qui atteint un certain nombre de points d'honneur, gagne le respect de tous les autres shinobi et remporte la partie.

### Contenu

#### 8 cartes de partenaire

Elles représentent le shinobi partenaire. Ils ont tous des pouvoirs spéciaux très puissants, mais ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par manche.

#### 6 cartes d'allégeance (de 3 sortes)

Elles représentent le lord que les joueurs servent. Les joueurs qui ont la même allégeance font partie de la même équipe. Avec un membre d'équipe c'est plus facile de gagner, mais l'honneur reçu est moindre.

#### 5 cartes d'honneur

Elles représentent l'honneur reçu par les joueurs. Un des côtés indique un « 1 », l'autre côté indique un « 2 »

#### 24 cartes shinobi arts (de 12 sortes)

Elles représentent les arts que le joueur shinobi peut utiliser. Basiquement elles sont de deux sortes : « les compétences », qui sont le combat, les shurikens et autres attaques physiques, et « l'art » : de l'hypnose, des illusions et tous les autres arts mystérieux. Chaque carte indique si elle peut être utilisée en attaque ou en défense.

### 8 cartes objets

Elles représentent les objets que les joueurs veulent voler. Elles ont toutes une valeur de base et un effet spécial. Ces deux données ensemble forment la valeur finale de la carte.

En plus des cartes partenaires, allégeance, honneur, shinobi arts et objet, il y a aussi 5 cartes d'aperçu du jeu sur lesquelles il y a la liste des partenaires et des objets.

### **Mise en place**

La partie se déroule en un certain nombre de manches. Au début d'une manche, faites les actions suivantes :

1. Mélangez les cartes partenaire, face cachée, et distribuez-en une à chaque joueur. Les cartes restantes ne seront pas utilisées pendant cette manche.
2. Mélangez les cartes shinobi arts, face cachée, et distribuez-en 3 à chaque joueur. Le reste est placé pour former une pioche face cachée.
3. Mélangez les cartes allégeance, face cachée, et distribuez-en 1 à chaque joueur. Les cartes restantes ne seront pas utilisées pendant cette manche.
4. Chaque joueur révèle sa carte allégeance. Les autres cartes ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.
5. Alignez le nombre de cartes objet (le nombre de joueurs + 1) dans la zone de jeu (par exemple, 4 cartes pour 3 joueurs). Le reste des cartes forme une pioche face cachée.
6. pour la toute première manche, choisissez le premier joueur de la façon qui vous convient.

### **Mise en place initiale (à 3 joueurs)**

Joueur 2

Joueur 3

Shinobi arts (pioche)

Cartes objet

Cartes objet (pioche)

Cartes honneur

Joueur 1

shinobi arts

Endroit pour les cartes objet

Carte partenaires

Carte allégeance

\* Les cartes partenaires et les cartes allégeance restantes ne sont pas utilisées pendant cette manche.

### **Tour de jeu**

#### **1. Tour des joueurs**

A chaque manche, les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur de la manche. Dès que les conditions de fin de manche sont remplies, la manche est terminée. Pour plus de détails sur le tour d'un joueur, reportez-vous à la partie « Actions des joueurs »

#### **2. Fin d'une manche**

Dès que 2 joueurs dans une partie à 3 ou 4 joueurs, ou 3 joueurs dans une partie à 5 joueurs ont quitté le donjon, la fin de la manche est déclenchée, et les joueurs encore présents dans le donjon ont encore 1 tour chacun. Déterminez ensuite le vainqueur.

### **3. Déterminer le vainqueur**

Tous les joueurs révèlent leurs objets, et appliquent leurs effets spéciaux. Les objets restants dans la zone de jeu ne comptent pas dans l'objectif des effets spéciaux.

Le joueur qui a l'objet de plus grande valeur dans cette manche, est déclaré vainqueur. Le vainqueur de la manche, et l'autre joueur faisant partie de son équipe, recevront de l'honneur pour cette manche. Un vainqueur seul recevra 2 points, s'ils étaient deux dans l'équipe gagnante, ils gagnent 1 point chacun. Les joueurs qui ont gagné des points prennent une carte honneur qui correspond, et ils la placent sur la face correspondante.

La manche est ensuite terminée et une nouvelle peut alors commencer. Le vainqueur de la manche devient le premier joueur de la manche suivante.

### **4. Fin de la partie**

Dès qu'un joueur a atteint 3 points d'honneur, il gagne la partie. Il est alors considéré comme le maître de tous les shinobis. Si plusieurs joueurs atteignent 3 points d'honneur pendant la même manche, ils se partagent la victoire.

\* Il n'est pas permis de révéler des informations sur les objets ou les cartes shinobi arts que vous seul pouvez connaître – même si c'est pour un joueur de votre équipe ! Vous devez essayer de deviner ce que les autres joueurs sont sur le point de faire, en observant leurs déplacements.

### **Action des joueurs**

Lors de son tour, un joueur a approximativement sept actions possibles.

#### Actions principales

Les trois actions suivantes sont appelées actions principales. Le joueur DOIT réaliser une, et seulement une de ces actions. Deux d'entre elles nécessitent une carte shinobi arts. Veuillez vous reporter à la partie « shinobi arts » pour savoir comment utiliser ces cartes.

*Investigation* : Regardez une des cartes objet dans la zone de jeu.

Regardez secrètement une des cartes objet qui n'a pas encore été prise par les autres joueurs. Pour réaliser cette action vous n'avez pas besoin de cartes shinobi.

*Voler* : Prenez une des cartes objet dans la zone de jeu.

Choisissez une des cartes objet de la zone de jeu qui n'a pas encore été prise et prenez-la. Pour pouvoir le faire, le joueur dont c'est le tour doit utiliser une carte (n'importe laquelle) shinobi arts.

*Attaquer* : Attaquez un autre joueur et volez-lui sa carte objet.

Utilisez une de vos cartes shinobi arts pour attaquer un autre joueur. Si l'attaque est réussie, vous pouvez lui voler sa carte objet. Pour plus de détails reportez-vous à la partie « Attaquer d'autres joueurs ».

### **Remarque 1 : Gagner des objets.**

Transporter un objet de grande valeur est quelque chose d'extrêmement difficile pour les shinobis. Aucun shinobi ne peut transporter plus d'1 objet. Si un shinobi qui a déjà un objet en récupère un autre, un de ces objets doit être remis dans la zone de jeu.

Le joueur est autorisé à d'abord mélanger les deux cartes, pour pouvoir dissimuler celui qu'il veut garder.

### **Remarque 2 : Attaquer d'autres joueurs**

Les attaques contre les autres joueurs sont réalisées de la manière suivante :

### *1. Annoncer la cible*

Tout d'abord, vous devez annoncer qui vous attaquez.

### *2. Choisir quelle carte shinobi arts utiliser lors de l'attaque*

Vous devez utiliser une de vos cartes shinobi arts qui peut être utilisée pour l'attaque. Ce sont soit des cartes de « compétences d'attaque » ou des cartes « l'art de l'attaque ».

Certaines cartes shinobi arts ont à la fois la compétence et l'art. Pour ces cartes, vous devez choisir si vous utilisez la compétence ou l'art.

### *3. Défense*

Si le joueur cible possède une carte shinobi arts qui peut être utilisée en défense, il peut se défendre en utilisant cette carte. Une « compétence de défense » protégera contre une « compétence d'attaque » et une carte « art de la défense » protégera contre une carte « art de l'attaque ». L'utilisation d'une carte de défense n'est pas obligatoire, même si vous pouviez le faire.

Si l'attaque ne rencontre pas de défense, l'attaque est réussie, et l'assaillant gagne l'objet du défenseur. La défense a réussi, l'objet n'est pas volé.

### **Icônes des cartes shinobi arts**

Compétence d'attaque

Attaque du type compétence

Compétence de défense

Protège contre les attaques de type compétence

Art de l'attaque

Attaque de type art

Art de la défense

Protège contre les attaques de type art

### **Actions libres**

Les actions suivantes sont appelées « actions libres », et elle peuvent être réalisées avant ou après l'action principale, n'importe quel nombre de fois.

### *Capacité du shinobi*

Utilisez l'effet spécial d'une carte shinobi arts.

Certaines cartes shinobi arts ont un « effet spécial ». En les utilisant, vous pouvez réaliser une action différente de l'action principale.

Utiliser l'effet d'une carte shinobi arts est considéré comme avoir utilisé la carte en question.

Veuillez noter que vous ne pouvez utiliser des cartes shinobi arts qu'une fois par tour (reportez-vous à la partie « Utiliser des cartes shinobi arts »).

### *L'art secret*

Révélez votre carte de partenaire, et utilisez son puissant effet. Certains arts secrets ont un moment spécial où il faut le jouer, et certains peuvent être utilisés en dehors de votre tour. Chaque carte de partenaire ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche.

### *Indépendance*

Quittez votre clan

Si vous ne voulez pas partager votre victoire avec votre coéquipier, vous pouvez choisir de quitter votre clan et ainsi devenir indépendant. En utilisant une carte shinobi arts, vous laissez vos disciples derrière vous, et vous pouvez défausser votre carte allégeance. Vous marquerez 1 seul point d'honneur si vous gagnez en tant que shinobi indépendant. Cependant le coéquipier que vous avez quitté, n'est pas indépendant, mais il est seul dans son équipe et il marquera 2 points d'honneur s'il gagne.

### **Remarque 3 : Utiliser des cartes shinobi arts**

Chaque carte shinobi arts peut être utilisée deux fois par manche. Cependant, chaque carte shinobi ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Par exemple, vous ne pouvez pas d'abord utiliser les effets spéciaux d'une carte « compétence », et ensuite dans le même tour, utiliser la même carte pour voler un objet ou pour attaquer un autre joueur.

Pour garder une trace du nombre de fois que vous avez utilisé une carte shinobi arts, la première fois que vous l'utilisez retournez la face visible. La seconde fois que vous l'utilisez, défausser-la.

Face cachée

Première fois

face visible

Deuxième fois

Défaussée

### *Passer son tour*

C'est une action que les joueurs peuvent réaliser à part des actions principales et des actions libres.

### *Quitter le donjon*

Terminez vos recherches et quittez le donjon.

Le joueur termine ses recherches et quitte le donjon. Il est possible de réaliser cette action même si vous n'avez pas d'objet. Vous êtes temporairement sorti du jeu, et vous restez en dehors du jeu jusqu'à ce que ce soit le moment de déterminer le vainqueur de la manche, et vous ne pouvez plus du tout être la cible d'effets.

Cette action doit avoir été annoncée et réalisée avant que vous ne fassiez autre chose pendant votre tour. Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez déjà fait quelque chose d'autre pendant ce tour.

Un joueur qui n'a plus de cartes shinobi arts réalisera automatiquement cette action au début de son tour, même s'il n'a pas encore utilisé sa carte art secret (partenaire).

### **Remarque 4 : Les spécificités des cartes objet**

L'objet « porte-clefs » a un effet spécial qui annule tous les effets spéciaux des autres objets. Cela est vrai pour tous les objets sauf pour la « boîte » ; par exemple il annule l'effet spécial du code de papier « si un autre joueur a le document secret, vous gagnez ». Au moment de déterminer le vainqueur de la manche, à la fin de la manche, seules les valeurs de base des objets dont les effets spéciaux ont été annulés, sont prises en compte.

\*Les illustrations et le texte de ce jeu sont soumis aux copyrights. Ne pas utiliser sans autorisation.

\*Ce jeu est une œuvre de fiction, et toutes ressemblances avec des personnes ou des groupes de personnes ayant existé ou existants ne serait que fortuite.

Editeur : Qbist Inc.

Auteur : Seiji Kanai

Illustration de la boîte, cartes partenaire : Namako

Cartes shinobi arts, objets, cartes allégeance : Ebi

Production, conception graphique : Naoki Sakura, Yuya Kasai (Qbist Inc)

Imprimé chez Tachikita Print

Questions :

Qbist Inc

<https://www.qbist.co.jp/>

Kanai Factory (game design)

<http://kanaifactory.web.fc2.com>

© Kanai Factory © QBIST Inc.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :