

SHINOBI



«Shinobi» est un jeu tactique, où les joueurs endossent le rôle d'agents secrets au service de puissants clans, à l'époque du Japon féodal. Chacun des cinq clans veut assoir sa domination sur le royaume, et unifier le Japon sous sa bannière. Mais même la plus nombreuse et puissante des armées peut devenir inutile si les ordres qu'elle reçoit sont des faux, rédigés pour la faire tomber dans une embuscade et détruire son général. Vous pouvez intriguer pour le compte des 5 clans, mais qui vous servez réellement est un mystère qui ne sera levé qu'à la fin de la partie. Les joueurs devront être rusés et avoir un coup d'avance s'ils veulent mener leur clan à la victoire.

Avant le début du jeu mélangez les cartes à dos rouge, et distribuez en une à chaque joueur. Cette carte indique à quel clan vous êtes rattaché ; gardez cette information secrète jusqu'à la fin du jeu. S'il y a moins de 5 joueurs, les cartes restantes sont remises dans la boîte : personne ne doit voir quels clans participent au jeu. Mélangez ensuite

le paquet de cartes à dos bleu, et placez-le au centre de la table. Choisissez le premier joueur au hasard. Chaque joueur pioche 4 cartes avant de commencer la partie.

Devant chaque joueur se trouve sa province, dans laquelle sont déployées des forces des différents clans.

Au cours de son tour de jeu, un joueur doit donner 3 ordres :



Premier ordre – c'est un ordre de déploiement. Le joueur choisit une des cartes de sa main et la place face visible dans la province d'un autre joueur. On peut jouer des cartes de n'importe quel clan.

Deuxième ordre – le joueur peut placer une carte dans sa province ou déplacer des armées d'une autre province.

Dans le premier cas le joueur place une carte de sa main devant lui (dans sa province).

Dans le deuxième cas le joueur déplace une carte d'une province d'un autre joueur vers une autre. Il est interdit de déplacer des armées depuis sa province, par contre on peut déplacer des troupes d'une autre province vers la sienne. S'il y a plusieurs cartes d'un même clan dans une province, on les empile pour faciliter le décompte. Chaque pile représente une armée d'un clan.

Troisième ordre c'est un ordre d'attaque. Le joueur doit toujours attaquer s'il en a la possibilité. Le joueur ne peut donner un ordre d'attaque qu'aux armées présentes dans sa province. Vous ne pouvez attaquer que des armées présentes dans d'autres provinces. Vous pouvez attaquer avec n'importe quel clan. La force de l'armée de ce clan est égale au nombre de cartes dans cette armée. Vous pouvez attaquer une armée plus faible (moins de cartes dans sa pile). Vous ne pouvez pas attaquer une armée du même clan. Vous ne pouvez pas non plus attaquer une armée qui a déjà été modifiée ce tour ci au cours des ordres précédents (cartes ajoutées lors du déploiement, carte Ninja, troupes déplacées).



Lors de l'attaque, le joueur choisit laquelle des armées présente dans sa province attaque, et choisit sa cible (une armée d'un autre clan, dans une autre province) L'armée qui est attaquée subit des pertes, et on retire une carte de sa pile.

Les ordres sont résolus dans cet ordre : on ne peut pas combattre puis déployer des troupes par exemple.

A la fin de son tour, chaque joueur complète sa main à 4 cartes (il pioche donc 1 ou 2 cartes). Ensuite, le joueur assis à sa gauche effectue son tour.



Ninja. Et que serait le Japon féodal sans Ninja ! Il y a 3 cartes Ninja dans le jeu. On peut les différencier facilement des cartes clans par l'absence d'armoiries (de mons). Le joueur peut jouer un ninja au lieu de faire son premier ordre. Il choisit une armée dans une province adverse et retire du jeu une carte de sa pile, puis défausse son Ninja. On ne peut pas utiliser un Ninja contre une armée de sa propre province. Vous ne pouvez pas attaquer une armée ayant été la cible d'un Ninja pendant ce tour.

Lorsque la pioche est épuisée, tous les joueurs rejouent une dernière fois. Le joueur ayant pioché la dernière carte sera donc le dernier à jouer. Une fois la partie terminée, les joueurs révèlent leur carte secrète reçue au début de la partie. Le gagnant est celui dont le clan a le plus de cartes en jeu (dans l'ensemble des provinces). En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le plus de cartes de son clan dans sa province

P.S. Souvenez-vous que dans une partie à 2 ou 3, il y a des clans que personne ne joue. Utilisez-le à votre avantage. Les clans neutres ne comptent pas lors du décompte final et ne peuvent donc pas gagner la partie.

© LLC Rightgames, 2012 All right reserved

Author: Danila Gorunov

Remerciements spéciaux: I. Gambachidze, S. Machine, A. Mironov, A. Osipenko, I. Tulovsky.