

NINJATO

DANS LE JAPON DU 12^E SIÈCLE, les clans Taira et Minamoto se disputent le pouvoir tandis que Go-Shirakawa, l'Empereur retraité, dresse ses rivaux les uns contre les autres. Une de ces trois factions parviendra à imposer le nouvel ordre social à venir. Dans l'ombre de cette aristocratie, une poignée de ninjas conspire à exploiter le chaos. Raids audacieux, maîtrise des compétences et intrigues subtiles sont essentiels pour établir son honneur. Lorsque la nouvelle aube se lèvera, un ninja prospérera en tant que Ninjato, l'Épée Invisible de la famille régnante.

1 plateau de jeu. Le plateau est découpé en lieux qui proposent différentes actions : le Dojo, le Sensei, le Palais, le Pavillon et les Maisons des 5 Clans.



15 jetons Clan. Il y a 5 jetons pour chaque Clan. Ils servent à indiquer quel Clan contrôle une Maison et le niveau d'Honneur de celle-ci.



19 tuiles Compétence de Sensei. Ces tuiles aident les ninjas dans leur lutte de différentes manières.



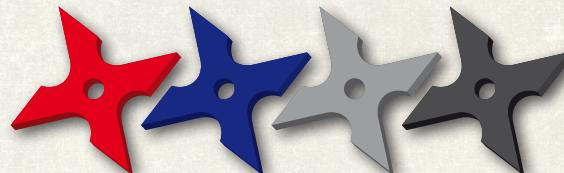
90 jetons Trésor. Les Trésors sont gagnés en battant les Gardes des Maisons et servent à gagner des Émissaires ainsi qu'à propager des Rumeurs.



30 cartes Rumeur. Ces cartes donnent des bonus d'Honneur à la fin de la partie.

1 sac. C'est un sac enchanté, mais sa magie n'est pas détectable.

1 compteur de tours. Utilisé pour indiquer le tour en cours.



12 Shuriken (étoiles de ninja), 12 pions en bois. Chaque joueur reçoit 3 Shuriken de sa couleur pour indiquer ses actions et 3 pions : un pour indiquer l'ordre du tour et deux pour indiquer son Honneur.



52 cartes Dojo. Ces cartes sont utilisées pour attaquer les Maisons et acheter des Compétences.



21 cartes Émissaire. Les Émissaires vous permettent d'échanger des Trésors contre de l'Honneur et de gagner l'allégeance des Clans.



40 cartes Garde et 20 cartes Garde d'Elite. Les Gardes protègent les Trésors des Maisons. Les Gardes d'Elite sont plus difficiles à battre que les Gardes normaux.

Mise en place du jeu

PLACEZ LE PLATEAU au centre de la table. Chaque joueur prend 3 shuriken d'une couleur et les pions en bois associés. Mettez un pion de chaque joueur dans un récipient, puis piochez-les au hasard un par un pour les placer sur la **piste d'ordre du tour** 1 au centre du plateau. Ceci détermine l'ordre de jeu du premier tour. Les deux autres pions de chaque joueur sont placés au début de la **piste d'Honneur** 2. Les joueurs gardent leurs 3 shuriken devant eux.

Mélangez les **cartes Garde** 3 et **Garde d'Elite** 4 en deux piles différentes face cachée. Piochez et placez sur chaque **Maison** 5 une carte Garde face visible en tant que **Sentinelle**.

Prenez un jeton Clan de valeur 2 et un de valeur 4 pour le Clan Taira (rouge) et placez-les sur deux différentes **Maisons de Clan**. Faites de même pour le Clan Minamoto (bleu). Placez le pion de valeur 6 du Clan Go-Shirakawa (vert) 6. Placez les pions Clan restants en pile près du plateau de jeu. Mélangez les pions Trésor dans le sac et placez 3 Trésors dans chaque Maison 7, côté clair visible (face rouge cachée).

Séparez les 3 tuiles Compétence de Sensei **Hensojutsu** (Déguisement) et mettez-les en pile face cachée près de la case Sensei 8. Ensuite, mélangez les tuiles Compétence restantes et placez-les en une grande pile face cachée près des tuiles **Hensojutsu** 9. Piochez autant de tuiles que de joueurs de la grande pile et placez-les face visible chez le Sensei.

Mélangez les **cartes Émissaire** et placez-en 4 face visible sur le **Palais** 10. Placez les cartes Émissaire restantes en une pile face cachée près du plateau.

Mélangez les **cartes Rumeur** et placez-en 4 face visible sur le **Pavillon** 11. Placez les cartes Rumeur restantes en une pile face cachée près du plateau.

Mélangez les **cartes Dojo** et distribuez-en 4 à chaque joueur. Mettez 3 cartes Dojo face visible sur les cases Dojo et placez le paquet restant face cachée près du Dojo 12.

Placez le compteur de tours sur la case 1 de la **piste de tour** 13.

Vous êtes maintenant prêts à jouer !



Déroulement du jeu

ENDOSSANT LE RÔLE D'UN MAÎTRE NINJA, chaque joueur s'entraîne dans le Dojo, apprend les Compétences ésotériques du Sensei, cambriole les Maisons des Clans pour s'emparer de Trésors fabuleux, influence les Émissaires, répand des Rumeurs dans le Pavillon pour, au final, devenir le plus légendaire ninja de son époque.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place un shuriken sur un lieu et applique immédiatement les règles de ce lieu. Une fois que tous les joueurs ont placé 3 shuriken, le tour est terminé. Le jeu dure 7 tours. Les joueurs marquent des points à la fin des tours 3, 5 et 7. À la fin du jeu, le joueur avec le plus d'Honneur gagne la partie.



Vous placez un shuriken à chaque tour pour réaliser immédiatement l'action sélectionnée. Ici, vous utilisez la force pour attaquer la Maison.

Le Dojo

PLACEZ UN SHURIKEN ICI pour prendre des cartes Dojo dans n'importe quelle combinaison de cartes face visible ou cachée au sommet de la pioche. Le nombre de cartes Dojo dépend du nombre de cartes que vous avez déjà en main. Si vous n'avez pas de carte Dojo, prenez-en quatre. Si vous en avez une, prenez-en trois. Si vous avez deux cartes Dojo ou plus, prenez-en deux. Après avoir pris toutes vos cartes, remplacez les cartes prises face visible par des cartes du sommet de la pioche. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez les cartes de la défausse pour faire un nouveau paquet.

Limite de la main

Si vous avez plus de 7 cartes Dojo en main après en avoir pris, défaussez-en jusqu'à en avoir 7.

S'il y a déjà un shuriken sur le Dojo, placez le votre sur celui-ci. À la fin du tour, la pile de shuriken du Dojo détermine l'ordre des joueurs pour le prochain tour. Le joueur dont le shuriken est sur le dessus est le premier joueur, et ainsi de suite en descendant dans la pile (si un joueur a placé plusieurs shuriken au Dojo, seul celui placé le plus haut est pris en compte).

Exemple : Supposons que l'ordre du tour actuel soit Tom, Mike, Eve et Brandon. Pendant le tour, Brandon place un shuriken au Dojo. Plus tard, Mike en place un sur celui de Brandon. Tom et Eve ne placent pas de shuriken au Dojo. L'ordre de la pile est donc Mike – Brandon. L'ordre des joueurs pour le tour suivant sera Mike, Brandon, Tom et Eve.

Actions

À son tour, chaque joueur place un shuriken sur le plateau et réalise une des actions suivantes :

LE DOJO : Prenez des cartes Dojo.

LE SENSEI : Apprenez une Compétence utile pour cambrioler les Maisons.

LES MAISONS DES CLANS : Jouez des cartes Dojo pour vaincre les Gardes et récupérez des Trésors.

LE PALAIS : Dépensez des Trésors pour gagner des points et prendre une carte Émissaire.

LE PAVILLON : Dépensez des Trésors pour gagner des points et prendre une carte Rumeur.

Shuriken

Les sites où sont déjà placés des shuriken restent accessibles.



Les cartes Dojo ont une valeur entre 1 et 5.

Les Maisons des Clans

Les cartes Garde ont une valeur entre 1 et 5.



Ceci est une Maison classique contrôlée par le Clan Taira. Sa Sentinelle face visible est un Samouraï de valeur 5 qui protège un Parchemin (le Trésor côté clair de moindre valeur). Il y a des Gardes inconnus qui protègent chacun les autres Trésors - un Vase et de l'Or.



Le "Soutien" Une carte Dojo de valeur 3 peut être jouée comme une carte Dojo normale, mais peut aussi être utilisée avec une autre carte Dojo, comme un soutien qui donne + 1 ou - 1 à cette carte. Vous pouvez jouer plusieurs Soutiens sur une même carte Dojo.

VOUS CAMBRIOLEZ DES MAISONS POUR GAGNER DES TRÉSORS. Chaque Trésor est protégé par un Garde. La Sentinelle est le Garde face visible que vous connaissez à l'avance, les autres Gardes sont en embuscade. À chaque fois que vous battez un Garde, vous prenez un Trésor et le mettez sur votre shuriken. Vous devez alors décider si vous quittez la Maison ou si vous attaquez le Garde suivant (pour gagner un nouveau Trésor). Pour attaquer le Garde suivant, annoncez 'Banzai !'. Si vous battez tous les Gardes d'une Maison, vous faites baisser le niveau d'Honneur du Clan qui perd la Maison et faites monter l'Honneur du Clan qui la récupère.

La valeur des Trésors varie de 2 à 5 points d'Honneur. Même si la valeur de l'Or est variable, il est considéré comme le Trésor de plus grande valeur possible dans une Maison. Le côté clair d'un jeton Trésor indique qu'il est protégé par un Garde normal, tandis que le côté rouge indique qu'il est protégé par un Garde d'Elite. Au fur et à mesure que vous battez les Gardes, vous commencez par prendre les Trésors clairs en commençant par ceux de moindre valeur, puis les Trésors côté rouge, également en commençant par ceux de moindre valeur.



Force ou Discrédition ?

Pour lancer votre attaque, placez un shuriken sur le côté Force ou le côté Discrédition d'une Maison.

- Pour la Force, vous devez jouer une carte Dojo de valeur supérieure à celle du Garde
- Pour la Discrédition, vous devez jouer une carte Dojo de valeur inférieure à celle du Garde.

Les égalités ne permettent pas de gagner !



Supposons que vous avez en main ces cartes Dojo :

Votre main est plutôt 'discrète', et vous décidez de placer votre shuriken sur la case Discrédition . Pour vaincre la Sentinelle de valeur 5, vous jouez votre . Vous prenez alors le jeton Trésor côté clair de moindre valeur, le Parchemin, et le mettez sur votre shuriken. Vous laissez la Sentinelle sur la Maison pour le moment.

Vous décidez d'annoncer 'Banzai !', ce qui indique aux joueurs qu'ils doivent retourner un autre Garde - un Garde normal puisqu'il reste des Trésors côté clair dans la Maison. Ils retournent un Garde de valeur 1 - vous devez jouer votre carte ainsi que votre carte en soutien pour vaincre ce Garde. Vous prenez ensuite le Trésor côté clair de moindre valeur, le Vase .

Annoncer 'Banzai !'

Prenons un instant pour parler de la décision d'annoncer 'Banzai !'. Dire 'Banzai !' indique aux autres joueurs qu'ils vont devoir retourner une carte Garde et que vous allez l'affronter. Si vous annoncez 'Banzai !' et que vous n'arrivez pas à battre le Garde, c'est un échec. Vous ne récupérez qu'un seul Trésor parmi ceux sur votre shuriken – défaussez tous les autres Trésors qui sont dessus. Si vous décidez de partir au lieu d'annoncer 'Banzai !', vous récupérez tous les Trésors sur votre shuriken. Dans tous les cas, vous laissez les Trésors restants sur la Maison.

 Revenons à notre exemple. Il reste un Trésor côté clair dans la Maison : l'Or. Vous annoncez 'Banzai !' et un Garde portant le symbole d'Alarme est retourné !

Alarme !



Lorsqu'un Garde portant un symbole d'Alarme est retourné, piochez immédiatement un Trésor dans le sac et placez-le côté clair visible dans la Maison. Ensuite, prenez le Trésor clair de plus grande valeur et retournez-le sur son côté rouge. Ainsi, l'alarme augmente les Trésors d'une Maison, mais le meilleur Trésor est protégé par une carte Garde d'Élite. Dans notre exemple, vous piochez un Trésor pour l'alarme – un Jade. Vous retournez ensuite le Trésor de plus grande valeur – l'Or – sur son côté rouge. Poursuivant votre tour, vous battez le Garde de valeur 3 en jouant un , et placez le Jade sur votre shuriken.

L'Or est toujours dans la Maison. Vous devez décider d'annoncer 'Banzai !' ou non, tout en sachant que vous devrez affronter un Garde du paquet d'Élite puisque le Trésor restant est sur son côté rouge.

Vous décidez de partir. Vous prenez le Vase, le Parchemin et le Jade sur votre shuriken et laissez l'Or sur sa face rouge dans la Maison. Vous piochez un Trésor dans le sac que vous mettez côté clair dans la Maison. La Sentinelle récupère et reste dans la Maison.



Vaincre un Garde d'Élite rapporte des points d'Honneur à la fin de la partie comme indiqué ici.



Certains Gardes d'Élite ont des valeurs différentes selon que vous attaquez en Force ou en Discrédition. Celui-ci a une valeur de 5 si vous attaquez en Force, et une valeur de 1 si vous attaquez en Discrédition.

Certains Gardes d'Élite sont en fait deux Gardes. Contre celui-ci, vous devez vaincre un Garde de valeur 3 et un Garde de valeur 5.

5

Gardes donnant l'alarme

 Certains Gardes normaux portent un symbole d'Alarme.

Les symboles d'Alarme sur les Sentinelles sont ignorés.

On peut piocher plusieurs Gardes donnant l'alarme dans une même Maison. Un ninja malchanceux peut donc devoir faire face à plusieurs Gardes d'Élite durant un même cambriolage.

Victoire

Si vous battez tous les Gardes d'une Maison, vous prenez tous les Trésors. Vous remplacez également le jeton Honneur du Clan qui se trouvait sur la Maison par un jeton d'un autre Clan. La Maison reste vide jusqu'à la fin du tour – la Sentinel est défaussée.

Échouer ou Partir

Après avoir récupéré le(s) Trésor(s) sur votre shuriken (cf. Annoncer 'Banzai !'), ajoutez 1 Trésor côté clair visible dans la Maison. Laissez la Sentinel sur la Maison – elle récupère. La Maison peut de nouveau être cambriolée ce tour, par vous ou par un autre joueur.

Conservez les Élites vaincues !

Toutes les cartes Garde piochées sont défaussées après avoir été combattues, à l'exception des Gardes d'Elite vaincus – conservez ceux-ci pour marquer leurs points lors du décompte final.



Les jetons Clan représentent les *mon* de chaque Clan. Les *mon* japonais correspondent aux blasons européens. Comme ceux-ci, ils étaient généralement portés en bannière ou cousus sur les vêtements.

Le *mon* de Taira est un papillon, celui de Minamoto est une feuille de bambou et celui de Go-Shirakawa représente le chrysanthème impérial.



Apprentissages

Pendant les tours 1 à 4, il y a autant de Compétences disponibles chez le Sensei que le nombre de joueurs.

Pendant les tours 5 à 7, le Sensei n'enseigne qu'une seule Compétence – le *Hensojutsu* (Déguisement) – à un seul élève.

Mélanger les cartes

Pendant la partie, il est possible d'épuiser la réserve de cartes Dojo ou Garde. Lorsque c'est le cas, mélangez les cartes défaussées en un nouveau paquet.

Si vous n'avez aucune Compétence de la Voie du Serpent, vous devez défausser une carte Dojo de valeur 1 pour apprendre Shinobi-iri.



Donne -2 à une carte Dojo.

"Un nuage de fumée, tel une brise, frôle le garde."

Changement du contrôle de Clan

Chaque Maison a une valeur de 2, 4, 5, 6 ou 8 points d'Honneur pour un Clan. Tout au long de la partie, le contrôle des Maisons passe d'un Clan à un autre. Ce changement de contrôle a lieu lorsque tous les Gardes d'une Maison sont vaincus. Vous devez alors remettre le jeton de contrôle du Clan dans la pile et le remplacer par n'importe quel jeton d'un autre Clan. La Maison est laissée vide de Trésor jusqu'à la fin du tour. Personne ne peut plus y placer de shuriken.

Les Émissaires vous donnent de l'Influence sur un Clan – cf. *Le Palais*, page 8. Pour savoir comment l'Honneur des Maisons est attribué aux joueurs, référez-vous à la *Phase de décompte des points* page 9.



Si vous vainquez tous les Gardes d'une Maison contrôlée par Minamoto, vous devez remplacer le jeton Minamoto par un jeton Taira ou Go-Shirakawa.

Le Sensei

RENDEZ VISITE AU SENSEI EN PLACANT UN SHURIKEN pour apprendre une Compétence. Choisissez une Compétence en défaussant la carte Dojo indiquée sur la tuile de Compétence. Un ? indique que vous pouvez défausser n'importe quelle carte Dojo. Vous pouvez apprendre des Compétences de différentes Voies. Une fois que vous avez appris une Compétence d'une Voie particulière (Serpent, Tigre, Grue), vous n'avez plus besoin de défausser de carte Dojo pour apprendre une Compétence de cette Voie.

Exemple : Vous défaussez une carte Dojo de valeur 5 pour apprendre la Compétence Tigre Kenjutsu, de la Voie du Tigre. Lors d'une prochaine visite au Sensei, vous n'aurez pas besoin de défausser une carte pour choisir une nouvelle Compétence de la Voie du Tigre.

Vous ne pouvez utiliser une Compétence qu'une seule fois par tour. Lorsque vous le faites, retournez la tuile Compétence face cachée. Si vous apprenez deux fois la même Compétence, vous pouvez utiliser chaque tuile une fois par tour. À la fin du tour, retournez vos tuiles Compétence utilisées face visible.

La plupart des Compétences vous aident à cambrioler les Maisons. La Compétence *Hensojutsu* (Déguisement) est unique dans le sens où elle est utilisée lors de la *Phase de décompte* (cf. page 9).



Donne +1 ou -1 à une carte Dojo.

"La Voie de la main ouverte."



Donne +2 à une carte Dojo.

"La distraction est une épée."



Transforme la valeur de la carte Dojo jouée en 0.

"Un artiste d'ombre."



Faites comme si vous aviez joué une carte Dojo de valeur 2 ou 4.

"L'astuce du Démon."



Transforme la valeur de la carte Dojo jouée en 6.

"Rapide telle une lame."

Exemple : Vous cambriez une Maison protégée par une Sentinelle de valeur 2 en utilisant votre Discréption. Vous utilisez votre Compétence Intonjutsu (Dissimulation) pour transformer une carte Dojo 5 en 0 et vaincre la Sentinelle. Vous annoncez 'Banzai !' et un Tsuba d'Élite apparaît – il a une valeur de 3 contre la Discréption.

Vous utilisez votre Compétence Boryaku (Tactique) comme une carte Dojo de valeur 2 pour le battre – vous n'avez même pas besoin de jouer une carte Dojo pour cela. Vous conservez la carte d'Élite Tsuba pour le décompte de points final.



Échangez un Trésor sur votre shuriken contre n'importe quel Trésor dans la Maison.

Cette carte peut être jouée à n'importe quel moment durant un cambriolage, même après un échec. Si vous échangez un Trésor côté clair sur votre shuriken contre un Trésor côté rouge dans la Maison, vous devez ensuite retourner sur sa face rouge le Trésor de plus grande valeur restant dans la Maison.

"Les sens aiguisés de l'éclaireur."

Exemple : Vous attaquez une Maison en Force et elle ne contient plus qu'un Jade sur son côté rouge. Confiant, vous annoncez 'Banzai !', mais malheureusement, un double Garde d'Élite est pioché. Vos cartes Dojo en main vous permettent d'en battre un, mais pas les deux.

Décidant d'en tirer le meilleur parti, vous utilisez votre

Compétence Choho (Espionnage) pour échanger un Éventail sur votre shuriken contre le Jade. Comme le Jade était sur son côté rouge, l'Éventail est mis dans la Maison également sur son côté rouge. Puisque vous avez échoué, vous ne pouvez garder qu'un seul Trésor de sur votre shuriken, mais au moins, ce sera un Jade de grande valeur.



Remettez face visible n'importe quelle Compétence, sauf Hensojutsu (Déguisement). La Compétence retournée peut de nouveau être utilisée ce tour.

"L'esprit est plus fort que le corps."



Changez votre mode d'attaque, de Force à Discréption ou de Discréption à Force, pour le reste du cambriolage dans cette Maison. Cette Compétence peut être utilisée après qu'un nouveau Garde a été révélé. Le changement de mode d'attaque sera valable pour tous les autres Gardes rencontrés dans cette Maison.

Exemple : Un Garde de valeur 5 est révélé alors que vous attaquez en Force. Utilisez votre Compétence Seishin-teki pour passer à la Discréption et jouez un 3 pour vaincre le Garde.

"L'esprit en mouvement doit être clair."



Gagnez 1 Influence supplémentaire d'un de vos Émissaires corrompus portant un symbole Masque. Si vous possédez plus d'une Compétence Hensojutsu, vous devez choisir des Émissaires différents pour chacune.

"L'illusion devient réalité."

Le Palais

Corrompre les Émissaires

Lorsqu'un Émissaire arbore des Trésors particuliers, ces Trésors sont nécessaires à sa corruption. Par exemple, si une carte Émissaire montre un Éventail et un Jade, vous devez défausser un Éventail et un Jade pour marquer immédiatement 7 points d'Honneur.

D'autres Émissaires peuvent nécessiter différents types de Trésors et donc accorder des points d'Honneur de façon variable. Par exemple, un Émissaire peut réclamer 1 Trésor de n'importe quel type plus trois autres Trésors d'un autre type mais identiques. Vous pourrez corrompre cet Émissaire avec 1 Vase et trois Jades (19 points d'Honneur), ou bien 4 Éventails (8 points d'Honneur) ou 1 Parchemin et 3 Vases (15 points d'Honneur), etc.

L'Or est un Joker

L'Or peut remplacer n'importe quel Trésor de votre choix et possède la valeur du Trésor choisi. Dans l'exemple précédent, vous pourriez corrompre l'Émissaire en payant 1 Éventail, 2 Vases et 1 Or – l'Or prenant la valeur du Vase. Ceci vous rapporterait 14 points d'Honneur.

Dépenser des Trésors

Les Trésors défaussés sont conservés en une pile près du plateau de jeu. Si vous épusez les Trésors contenus dans le sac, remettez-y les Trésors défaussés.

Rumeurs cachées

Après avoir acheté une carte Rumeur, vous pouvez la conserver face cachée jusqu'à la fin de la partie. Les cartes Rumeur et les cartes Dojo sont les seules informations que les joueurs gardent secrètes durant la partie.

PLACEZ UN SHURIKEN PRÈS DU PALAIS pour corrompre un Émissaire en défaussant les Trésors qu'il exige pour marquer immédiatement la valeur de ces Trésors en points d'Honneur. Prenez l'Émissaire et placez-le face visible devant vous. Lors de chaque phase de comptage des points, le premier et le second joueur avec le plus d'Émissaires d'un Clan vont marquer des points d'Honneur supplémentaires ou gagner une carte Rumeur. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant l'Émissaire le plus âgé de ce Clan qui l'emporte - cf. *Phase de décompte*, page 9.

Indique que vous pouvez utiliser la Compétence Hensojutsu (Dguisement) sur cet Émissaire.



Cet Émissaire réclame 1 Trésor de n'importe quel type et trois Trésors identiques d'un autre type.

Cet Émissaire réclame exactement 1 Vase et 1 Jade.

Le Pavillon

PLACEZ UN SHURIKEN PRÈS DU PAVILLON pour répandre une Rumeur favorable parmi la noblesse. Vous devez défausser les 1 ou 2 Trésors indiqués sur la carte Rumeur pour pouvoir la prendre. Comme pour les Émissaires, vous gagnez immédiatement les points d'Honneur équivalents aux Trésors dépensés. Certaines cartes Rumeurs peuvent être achetées avec n'importe quels Trésors, d'autres nécessitent des Trésors particuliers.

Les Rumeurs fonctionnent mieux si elles ont un peu de substance pour les étayer. Par exemple, si vous avez au moins une carte Rumeur "Le Plus Grand des Guerriers", vous marquerez plus de points si vous avez vaincu beaucoup de Gardes d'élite.

Cf. *Bonus de fin de partie*, page 10.

Indique que vous devez accumuler des tuiles Compétence pour récupérer des points de bonus avec cette Rumeur.

Cette carte Rumeur coûte 1 Jade.



Fin du Tour

À LA FIN DE CHAQUE TOUR, faites les choses suivantes :

Modifiez l'ordre du tour. La pile de shuriken au Dojo détermine l'ordre des joueurs pour le tour suivant. Le joueur avec le shuriken le plus haut dans la pile est le premier, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pile. Les joueurs qui ne sont pas dans la pile passent dernier sans modifier leur ordre entre eux. Après cela, les joueurs récupèrent leurs shuriken.

Récupérez les Compétences. Les joueurs retournent leurs tuiles Compétence utilisées sur leur face visible.

Réapprovisionnez le Sensei. Défaussez les tuiles Compétence face visible restantes. Piochez autant de tuiles Compétence que de joueurs de la grande pile et placez-les face visible chez le Sensei. Les Compétences de la grande pile qui n'ont pas été prises après le tour 4 sont défaussées. À partir du tour 5, piochez et placez face visible chez le Sensei une tuile Compétence *Hensojutsu* (Déguisement) de la petite pile.

Réapprovisionnez les Maisons vides. Si une Maison ne contient pas de Trésor (tous ses Gardes ont été vaincus), piochez et placez 3 Trésors côté clair sur cette Maison. Ensuite, piochez et placez un nouveau Garde sur la Maison, qui devient sa Sentinelle. Si cette Sentinelle devait donner l'alarme, ignorez l'alarme (ne rajoutez pas de Trésor dans la Maison pour cette alarme).

Réapprovisionnez le Palais et le Pavillon. S'il y a moins de 4 Émissaires au Palais, piochez et révélez des Émissaires jusqu'à ce qu'ils soient 4. Faites la même chose pour les Rumeurs du Pavillon.

Phases de décompte. Avancez le marqueur de tour sur la case suivante. À la fin des tours 3, 5 et 7, faites un décompte des points comme indiqué ci-dessous. Après le tour 7, le décompte des bonus est réalisé après la phase de décompte des points.

Phases de décompte

APRES LES TOURS 3, 5 ET 7, il y a une phase de décompte des points.

Pour chaque Clan, les deux premiers joueurs avec le plus d'Émissaires reçoivent une récompense. Chaque Émissaire d'un Clan représente 1 Influence dans ce Clan. Les égalités entre deux joueurs au sein d'un Clan sont remportées par le joueur ayant l'Émissaire le plus âgé de ce Clan.

Pour commencer, dans l'ordre du tour, les joueurs avec la Compétence *Hensojutsu* (Déguisement) annoncent lesquels de leurs Émissaires ils vont cibler. Les joueurs ne peuvent choisir que les Émissaires portant le symbole ☺.

Exemple : Vous avez 2 Émissaires chez Go-Shirakawa, dont un avec le symbole ☺. Vous décidez d'utiliser votre *Hensojutsu* sur cet Émissaire, ce qui vous donne un total de 3 Influences.

Les décomptes sont réalisés dans l'ordre des Clans indiqué sur la piste de tour. Par exemple, lors du décompte du tour 3, Go-Shirakawa est récompensé en premier, puis Taira et enfin Minamoto. Donnez les récompenses au premier de chaque Clan dans l'ordre, puis au second de chaque Clan dans l'ordre.

Le joueur qui possède le plus d'influence dans un Clan a le choix : marquer autant de points d'Honneur que les valeurs indiquées sur les jetons Clans des Maisons de ce Clan ou prendre gratuitement une carte Rumeur du Pavillon. Le joueur ne défausse pas de Trésor (et donc ne marque aucun point) s'il prend gratuitement la Rumeur. Après que chaque premier joueur a choisi, le second joueur reçoit ce que le premier a laissé.

Les bonus des Rumeurs ne sont marqués qu'à la fin de la partie (cf. *Bonus de fin de partie*, page 10).

Exemple

À la fin du tour 5, les Maisons des Clans sont réparties comme ceci :



Taira



Minamoto



Go-Shirakawa

Le joueur ayant le plus d'influence d'Émissaires de Taira a le plaisir de choisir l'Honneur des Maisons et marque 14 points sur la piste de score.

Le joueur ayant le plus d'influence chez Minamoto est fâché des 2 pauvres points disponibles sur l'Honneur des Maisons et choisit donc une carte Rumeur à la place.

Le premier joueur chez Go-Shirakawa prend les 8 points d'Honneur des Maisons.

Ensuite, les joueurs à la deuxième place dans chaque Clan reçoivent la récompense restante. Taira prend une carte Rumeur, Minamoto 2 points d'Honneur des Maisons et Go-Shirakawa une carte Rumeur.

Réapprovisionnez de nouveau le Pavillon

Remettez des cartes Rumeur sur le Pavillon après le décompte.

Bonus de fin de partie

À LA FIN DU DERNIER TOUR, APRÈS LA PHASE DE DÉCOMPTE, attribuez les Bonus de fin de partie. Les joueurs reçoivent des points supplémentaires pour leurs cartes Rumeur, leurs Trésors inutilisés et les Gardes d'Élite qu'ils ont vaincus.

Bonus des Rumeurs

La plupart des cartes Rumeur agissent comme des multiplicateurs pour d'autres éléments que vous avez récupérés – une "série" est complète avec 3 éléments. Si vous avez 1 rumeur d'un type, le multiplicateur est de 1. Si vous avez 2 rumeurs d'un même type, le multiplicateur est de 2. Si vous possédez 3 rumeurs du même type, le multiplicateur est de 4. Si vous possédez plus de 3 rumeurs d'un même type, vous avez 2 séries différentes.

Exemple : Supposons que vous ayez 2 cartes Rumeur "Maître des Arts Secrets". Deux cartes Rumeur identiques donnent un multiplicateur de 2. Comme vous avez récupéré 4 tuiles Compétence, vous marquez 8 points d'Honneur. Si vous aviez eu une troisième carte "Maître des Arts Secrets", le multiplicateur de 4 vous aurait donné 16 points d'Honneur.

Exemple : Supposons que vous ayez 3 cartes "De Puissants Amis" et deux autres cartes Rumeur. Ceci vous rapporterait 20 points d'Honneur.



Ces cartes Rumeur vous donnent des points supplémentaires si vous en avez 3 identiques.



"Des Ennemis sans Honneur" marque des points en fonction du nombre de joueurs qui possèdent ce type de cartes.



Chaque jeton Trésor inutilisé vaut 1 point d'Honneur.



Les Gardes d'Élite donnent les points d'Honneur indiqués sur leur bannière – ces deux cartes rapportent un total de 3 points d'Honneur.

"Des Ennemis sans Honneur"

Ces cartes donnent des points de façon particulière – elles ne donnent pas de multiplicateur. Si vous êtes le seul joueur avec ce type de carte Rumeur, chacune vous rapporte 6 points d'Honneur. Si deux joueurs possèdent ce type de carte Rumeur, chacune rapporte 4 points d'Honneur à son propriétaire. Si trois joueurs ou plus ont ce type de carte Rumeur, chacune rapporte 2 points d'Honneur à son propriétaire.

Exemple : Supposons que vous ayez 2 cartes "Des Ennemis sans Honneur" et qu'un autre joueur en ait 1. Vous recevez 8 points d'Honneur et il en reçoit 4. Si aucun autre joueur n'avait eu de carte "Des Ennemis sans Honneur", vous auriez marqué 12 points.

Bonus des Trésors inutilisés

Vous recevez 1 point d'Honneur pour chaque jeton Trésor restant en votre possession – quel que soit le type de Trésor.

Bonus des Gardes d'Élite

Pour chaque Garde d'Élite que vous avez battu pendant la partie, vous recevez 1 ou 2 points d'Honneur, selon ce qu'indique la carte Garde d'Élite.

Gagner la partie

LE JOUEUR AYANT LE PLUS DE POINTS D'HONNEUR GAGNE LA PARTIE ! Tous les autres joueurs doivent s'incliner respectueusement devant le vainqueur et ranger le jeu. Lorsque vous vous inclinez, faites-le avec respect ! Vous êtes en présence de votre supérieur !

En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Émissaires l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur possédant l'Émissaire le plus âgé (quel que soit son Clan) qui l'emporte !

Notes Historiques

L'ÉPOQUE DE HEIAN, de 794 à 1185, fut la dernière ère classique de l'histoire du Japon. Ce fut l'âge d'or de la culture japonaise, particulièrement pour les arts. Influencés par les idées venues de Chine, les japonais s'épanouirent dans la peinture, l'architecture, la poésie et particulièrement dans la littérature. Bien que l'Empereur ait été censé régner, il partageait le pouvoir avec plusieurs clans familiaux et le soutien de la classe militaire montante des bushis.

Le plus grand accomplissement artistique fut sans doute le *Dit du Genji*, écrit par une dame de la cour, Murasaki Shikibu. Ce classique éternel est l'un des premiers romans jamais écrits. Il est certainement le premier à insister autant sur la psychologie des personnages. La vie à la cour impériale y est décrite de l'intérieur avec un incroyable souci du détail. Le code social de l'époque mettait l'accent sur la grâce, le rang, les manières et les coutumes. Les nobles improvisaient des variations sur des courts poèmes tanka pour s'exprimer en allusions voilées.

La lutte de pouvoir dont le Ninjato tira parti débuta en 1156, à la suite de la répression de la Rébellion de Hogen. Grâce à l'aide qu'ils fournirent, les clans Taira et Minamoto gagnèrent plus de poids dans le gouvernement et Go-Shirakawa devint empereur. Mais cette collaboration ne dura pas.

Go-Shirakawa prit rapidement sa "retraite" pour exercer le pouvoir depuis les coulisses, comme un empereur cloîtré, plus puissant que les séries d'empereurs qui lui succédèrent. En 1159, le chef du clan Taira, Taira no Kiyomori, partit en pèlerinage en laissant le Palais Impérial mal défendu. Le clan rival Minamoto se saisit de cette opportunité et occupa le Palais. Go-Shirakawa fut emprisonné.

Lorsque Taira no Kiyomori revint, il négocia sa reddition à Minamoto. Le clan Minamoto se laissa aller à l'imprudence et Go-Shirakawa s'échappa et trouva refuge auprès de Taira. La reddition avait été une ruse. Avec la permission de Go-Shirakawa, le clan Taira attaqua le clan Minamoto au Palais Impérial. Après quelques escarmouches, les Taira semblèrent battre en retraite et les Minamoto se ruèrent en masse hors du Palais à leur poursuite. C'était une autre ruse. La seconde armée de Taira se précipita pour reprendre le Palais. Pris en étau par les forces de Taira, sans possibilité de retraite, les Minamoto furent vaincus.

Durant les 20 années suivantes, Taira no Kiyomori consolida son pouvoir avec l'aide de Go-Shirakawa. Le clan Taira dirigea de manière de plus en plus autoritaire, élevant le népotisme à des niveaux jamais atteints et ignorant les problèmes des provinces. Les autres clans se sentirent humiliés.

Les fondations du pouvoir finirent par se fissurer, initiant une série d'événements connue sous le nom de Guerre de Gempei. Après l'abdication d'un autre empereur, Go-Shirakawa soutint son fils, le Prince Mochihito, pour qu'il accède au trône. Mais Taira no Kiyomori décida de nommer son neveu Antoku comme empereur. Les relations avec Go-Shirakawa se dégradèrent. Le Prince Mochihito leva les armes contre le clan Taira et sa prétention démesurée. La réponse des Taira ne se fit pas attendre : ils traquèrent Mochihito et l'exécutèrent.



Jeux Heian

Un jeu populaire de l'époque Heian reposait sur la poésie Tanka, un quintet de structure 5-7-5-7-7. Le premier tercet de 5-7-5 évoquait une image, tandis que le second distique de 7-7 commentait le tercet ou envoyait l'idée dans une autre direction.

Lors d'une fête Heian, on désignait des arbitres, les nobles se divisaient en équipes et on lançait le jeu. Les jeux de mots astucieux s'appuyaient sur des calembours, la répétition de mots descriptifs donnés, l'utilisation de rimes ou de débuts de mots identiques, etc. Parfois, une équipe se chargeait du premier tercet et l'autre devait le compléter en trouvant un distique amusant ou ironique. Être doué pour le Tanka conférait un statut enviable.

Notes de Conception

Plusieurs livres ont influencé la création de *Ninjato*. *Le monde à l'envers : La dynamique de la société médiévale*, de Pierre-François Souyri, a été un ouvrage déterminant dans l'approche de la vie dans le Japon médiéval. De nombreux autres jeux pourraient être tirés de cette fascinante et complexe période historique.

Les concepts du jeu s'inspirent de la dépense flexible de *L'Âge de Pierre*, de Brunnhofer et Tummelhofer, de la prise de risque du *Diamant de Moon* et Faidutti et de l'impératif de planification des *Princes de Florence* de Kramer et Ulrich.

Nous ne sommes pas simplement des admirateurs de ces jeux : nous les amenons régulièrement à la table pour y jouer en famille ou entre amis.

Conception

Adam West
Dan Schnake

Illustrations

Drew Baker
(www.drewbaker.com)

Conception graphique

Peter Gifford
(www.universalhead.com)

Traduction

Nicolas Doguet

Relecture

Gabriel Durnerin

Testeurs

Mark Anderson, Scott Arens,
Greg Beilach, Gary Duell, A. C.
Harrison, Chuck Jajuga, Don
Jennings, Sean Johnson, Steve
Labun, Scott McAhren, Jerry
Matczack, Hans Messersmith, Carl
Pacey, Sheamus Parkes, Daniel
Patterson, Jessica Patterson, Kent
Raquet, Eric Robbins, Jackie Ross,
Charlie Schaefer, Abe Schnake,
Izzy Schnake, Kristin Settle, Paul
Settle, Peter Settle, Boyd Steere,
Noel Stonehouse, Michael Strunk,
John Taylor, Chris Weller, Scott
Weller, Jason Wendling, Sean
Wilson, Sam Zitin.

Remerciements spéciaux

aux "habitants" de
www.BoardGameGeek.com

Nous attendons vos avis, nos questions, etc.

www.iello.info / contact@iello.fr



© 2010 Z-Man Games, Inc.

© 2011 IELLO pour l'édition
française

Le feu était allumé et Minamoto no Yoritomo prit les armes avec le soutien de Go-Shirakawa. Le clan Taira reçut un choc lorsque Kiyomori fut emporté par la fièvre en 1181. Les années suivantes, une série de batailles culmina lors de la bataille navale de Dna-no-ura, un célèbre événement de l'histoire du Japon. Au total, 1 300 vaisseaux s'affrontèrent dans un détroit entre deux des quatre îles principales qui composent le Japon. Il y eut une série de duels d'archerie, suivies d'abordages et de combats au corps-à-corps au gré des marées qui donnaient l'avantage à un camp puis à l'autre.

L'événement crucial se produisit lorsqu'un général Taira changea de camp pour se ranger au côté de Minamoto. Non seulement il vint avec ses armées, mais de plus il indiqua aux Minamoto la position du vaisseau de l'empereur Antoku et de ses insignes. Le clan Minamoto concentra son attaque et annihila le clan Taira. Au final, l'Empereur Antoku, Tokiko, la veuve de Kiyomori et de nombreux samouraïs Taira préférèrent se jeter à l'eau plutôt que d'être capturés.

Minamoto no Yoritomo devint le premier véritable Shogun avec une influence nationale sur le Japon. L'Empereur devint une simple figure emblématique, le pouvoir des samouraïs s'accrut et le système du shogunat s'établit pour les 650 années suivantes. L'époque de Heian venait de toucher à sa fin.

Le Ninja

AVEC LE NINJA, ÉGALEMENT APPELÉ SHINOBI, il est difficile de déterminer où s'arrête l'histoire et où commence la légende. En tant que groupe spécialisé, les ninjas n'entrent pas en scène avant le 15ème siècle. Toutefois, les légendes de ninjas solitaires remontent bien à plus tôt. Au 8ème siècle, le Kojiki, ou "Chronique des faits anciens", conte une histoire ressemblant à celle d'un ninja. Dans celle-ci, Yamoto Takeru se déguise en charmante demoiselle et assassine deux chefs d'un clan rival.

Les ninjas ont toujours été associés à l'idée de discrétion et d'invisibilité. Les Daimyos craignaient leurs talents d'assassins, bien qu'il y ait peu de preuves de tels actes.

Le fameux pyjama noir du ninja a été inventé par le théâtre Kabuki à la fin du 17^{ème} siècle. Les vrais ninjas préféraient se déguiser en moines, en gardes ou en n'importe quoi d'autre qui leur permettrait de passer inaperçu. En plus de leur épée *ninjato*, les ninjas utilisaient de nombreuses armes inhabituelles, comme le shuriken (qui étaient parfois à demi enfouis dans le sol pour retarder des poursuivants).

Les traces historiques des exploits des ninjas sont minces et consistent surtout en des récits épars d'espionnage et de sabotages. Leurs prouesses étaient-elles de simples légendes ? Il est bon de noter que contrairement au samouraï idéalisé, le ninja était issu des classes inférieures. Et la propagande vantant le code d'honneur du guerrier loyal était plus utile aux élites dirigeantes que de sournoises "unités spéciales". Peut-être que le dernier tour des ninjas a été de ne laisser que peu de traces pour ceux qui allaient les chercher.

