



INTRODUCTION

Le soleil est sur le point de se lever, il ne vous reste que quelques minutes pour vous infiltrer dans les nobles maisons de la ville et tenter de dérober les plus beaux trésors de leurs propriétaires.

Mais attention, d'autres ninjas de la région sont sur le coup. Programmez malicieusement vos actions, vos attaques et vos déplacements. Faites preuve d'habileté, de souplesse et de malice pour entrer dans la légende des plus grands ninjas !

BUT DU JEU

Au terme de la nuit (soit 6 tours), soyez le ninja avec les coffres ayant le plus de valeur. Pour cela, vous allez devoir bien planifier vos actions.

MISE EN PLACE

- 1 ➤ Placez le plateau de jeu Village au centre de la table.
- 2 ➤ Installez au hasard les 11 plus gros bâtiments dans le village, en veillant à les répartir équitablement. Puis installez les 5 bâtiments restants sur 5 bâtiments déjà mis en place pour former des étages.
- 3 ➤ Posez au hasard les 2 arbres dans le village, sur le sol, jamais sur un bâtiment.
- 4 ➤ Sur les 11 bâtiments, placez au hasard les 28 jetons Coffre (roses et jaunes) par groupes de 2 ou 3 jetons, face Coffre visible.
- 5 ➤ Prenez chacun 1 ninja avec le matériel qui lui est associé : 1 plateau Sac à dos et 1 planificateur d'actions et placez-les devant vous.
- 6 ➤ Mettez le plateau Compte tour à côté du village et placez le marqueur Lune sur le chiffre 1.
- 7 ➤ Formez une réserve de jetons Blessure puis les installer avec les 2 cordelettes à côté du village.
- 8 ➤ Choisissez un premier joueur qui place devant lui le jeton 1^{er} joueur.
- 9 ➤ Posez à tour de rôle le ninja du joueur à votre droite sur un des bâtiments du village, en commençant par le premier joueur et en respectant le sens horaire.

Note : plusieurs joueurs peuvent démarrer sur le même bâtiment.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu Village
- 1 plateau Compte tour
- 1 marqueur Lune
- 2 arbres
- 16 bâtiments
- 1 planche de stickers pour décorer les murs de vos bâtiments
- 4 ninjas et 4 socles en plastique
- 4 plateaux Sac à dos
- 4 planificateurs d'actions
- 28 jetons Coffre (24 roses - Bonus ou Valeur de 1 à 3, 4 jaunes - Valeur de 4 ou 5)
- 12 jetons Blessure
- 1 cordelette de combat (avec 1 poing)
- 1 cordelette de déplacement (avec 1 grappin)
- 1 pion 1^{er} joueur et 1 socle en plastique



TOUR DE JEU

Une partie de Ninja Night se déroule en 6 tours de jeu, représentant les 6 minutes avant le lever du soleil. C'est le moment idéal pour faire un raid !

Un tour de jeu se décompose en 2 phases :

- A** ➤ Choix de ses actions
- B** ➤ Résolution des actions

A> Choix de ses actions

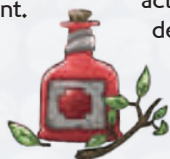
Prenez votre planificateur d'actions et choisissez secrètement, à l'aide des molettes, les 2 actions que vous ferez à votre tour (cf. **Les actions**). Puis posez-le face cachée en attendant que tous les joueurs aient fait leur choix. On passe alors à la phase B.

B> Résolution des actions

Retournez votre planificateur face visible tous en même temps pour révéler vos 2 actions.

Dans le sens horaire, à partir du premier joueur, résolvez votre première action (1). Une fois toutes les premières actions résolues, résolvez les deuxièmes actions (2) de la même manière.

Les actions ne sont pas obligatoires ! Si vous le souhaitez, vous pouvez ne pas réaliser une action que vous avez choisie.



Puis avancez le marqueur Lune d'un cran. Le pion 1^{er} joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Une nouvelle manche peut commencer.

LES ACTIONS

SE DÉPLACER :

1 > Désignez le bâtiment où vous souhaitez déplacer votre ninja.

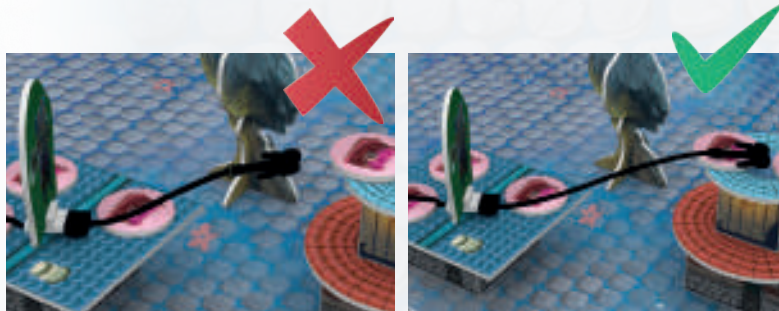
2 > Prenez la **cordelette de déplacement** et déplacez le curseur afin de pouvoir matérialiser la distance estimée entre votre ninja et le bâtiment ciblé.

Note : vous pouvez repositionner votre ninja sur le toit du bâtiment où il se trouve avant de faire un mouvement. Placez le curseur devant le socle de votre ninja puis bloquez la cordelette avec l'aide de celui-ci.

3 > Vérifiez que la distance estimée est bonne : Tenez fermement votre ninja (bloquez la cordelette), tendez la cordelette et vérifiez **qu'au moins une partie du grappin touche le toit du bâtiment ciblé et qu'il n'en dépasse pas**.

Si le grappin touche le toit, placez votre ninja sur le bâtiment de destination.

Si le grappin ne touche pas le toit, votre ninja reste sur son toit de départ et subit une blessure (voir Blessures).



IMPORTANT



- Lors de l'estimation, vous devez obligatoirement vous tenir en dehors du village. Tenez la cordelette près de vous, pas de triche !
- Vous pouvez pousser le ninja d'un autre joueur s'il gêne pour la

vérification. Remettez-le à sa place après la vérification !

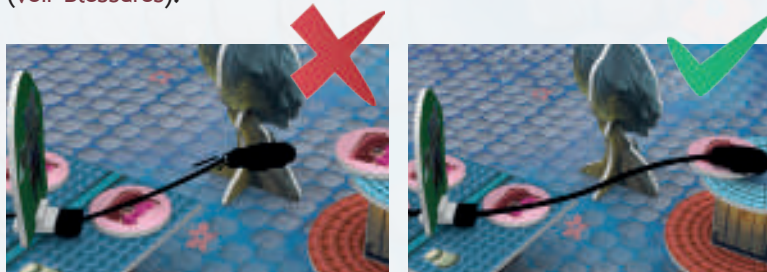
- Il est impératif que votre ninja ne bouge pas de sa place pendant la vérification et que la cordelette soit bien tendue.
- Déplacez-vous toujours de toit en toit, jamais au sol !
- Lors d'un déplacement, la cordelette ne doit jamais passer au dessus d'un obstacle plus haut que le bâtiment de départ, tel qu'un arbre ou un autre bâtiment.

ATTAQUER :

Si vous avez choisi cette action, vous pouvez attaquer un ninja se trouvant sur un autre bâtiment que le vôtre. Procédez exactement de la même manière que l'action « se déplacer » mais en prenant la cordelette de combat.

Si votre estimation est juste, déplacez votre ninja sur le bâtiment ciblé et votre adversaire subit une blessure (voir Blessures).

Si votre estimation est fausse, votre ninja reste sur son toit de départ (voir Blessures).



RAMASSER :

Si vous avez choisi cette action, vous pouvez prendre tout ou partie des jetons présents sur le toit où se trouve votre ninja. Mettez le(s) jeton(s) choisi(s) sur un des emplacements libres de votre plateau Sac à dos.

Un sac à dos peut contenir au maximum 4 jetons, 1 par emplacement et pas un de plus. Les jetons Coffre sont toujours placés face Coffre visible.

Attention ! Les jetons Coffre jaunes ne peuvent être ramassés qu'au 5^e et 6^e tours de jeu.

On peut se défausser à tout moment d'un ou plusieurs de ses jetons (voir règle Autres actions possibles) pour faire de la place et en ramasser d'autres.



VOLER :

Si vous avez choisi cette action, vous pouvez prendre un jeton de votre choix chez un autre joueur dont le ninja se trouve sur le même bâtiment que le vôtre.



SOIN :

Si vous avez choisi cette action, vous pouvez soigner UNE de vos blessures. 1 jeton Blessure présent sur votre plateau Sac à dos retourne à la réserve.

Autres actions possibles :

- Lors de votre tour, vous pouvez défausser un ou plusieurs jetons gratuitement de votre sac à dos en le déposant face Coffre visible sur le bâtiment où se trouve votre ninja.
- Lors de votre tour de jeu, vous pouvez aussi utiliser un ou plusieurs bonus (voir Bonus).

Blessures :

Vous subissez une blessure quand vous ratez votre action de déplacement ou d'attaque ou lorsqu'un adversaire a réussi son attaque contre vous. Prenez un jeton Blessure et placez-le sur un des emplacements libres de votre sac à dos. Si vous n'avez aucun emplacement libre, prenez un jeton de votre choix de votre sac à dos et posez-le sur le toit où votre ninja se trouve, face Coffre visible. Puis ajoutez le jeton Blessure sur votre sac à dos.

Pas la peine de s'acharner, un joueur ne peut recevoir que 4 blessures au maximum !

Un ninja ayant subi 4 blessures n'est pas éliminé du jeu, mais il est contraint de se soigner lors de ses prochaines actions pour espérer ramasser de nouveaux jetons.

Bonus :

Vous pouvez jouer autant de jetons Bonus que vous le souhaitez à votre tour de jeu.

Vous pouvez les utiliser avant / pendant / après votre action. Ce qui signifie que vous pouvez jouer directement un jeton Bonus sans le mettre dans votre sac à dos.

Une fois utilisé, défaussez le jeton Bonus en le posant à côté de votre sac à dos.

Les bonus ainsi défaussés pourront servir en cas d'égalité en fin de partie.



Shuriken : Vous pouvez blesser un ninja adverse à distance, **sans vous déplacer ni risquer une blessure**, en procédant de la même manière que pour l'action « attaquer », à l'aide de la cordelette de combat.

Si votre estimation est fausse, rien ne se passe mais défaussez tout de même le jeton Shuriken.



Kunai : Vous pouvez faire défausser un jeton Coffre à un adversaire, **sans vous déplacer ni risquer une blessure**, en procédant de la même manière que pour l'action « attaquer », à l'aide de la cordelette de combat.

Si votre estimation est réussie, choisissez un jeton du sac à dos de votre adversaire puis posez-le sur le toit où se trouve son ninja. Placez les jetons face Coffre visible.

Si votre estimation est fausse, il ne se passe rien mais défaussez votre jeton Kunai.

FIN DU JEU :

La partie prend fin au terme du 6^e tour (6^e minute).

Chaque joueur additionne la valeur des jetons Coffre roses et jaunes collectés.

Le joueur avec la valeur totale la plus élevée gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de coffres avec des valeurs gagne la partie.

Si l'égalité perdure, le joueur ayant joué le moins de jetons Coffres Bonus l'emporte.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Le jeu se déroule exactement de la même façon qu'à 3 et 4 joueurs.

Excepté que vous devez toujours placer les jetons Coffre face Valeur et Bonus visible, que ce soit sur votre plateau Sac à dos que sur un bâtiment.

VARIANTE POUR LES NINJAS EXPÉRIMENTÉS

Lorsque vous vérifiez votre estimation (attaque, déplacement ...), vous devez avoir la totalité de votre poing/grappin sur le toit, sinon cela est considéré comme un échec.

Remerciements de l'auteur :

Malo Sallet ma super ninja ! Mam's, Pierre et Chris, Anaïs et Nathan Sahut ainsi mes belles familles. Johann Rivat pour son soutien indéfectible et les bêtas tests des nombreuses versions! Sans oublier, Fred Valenti, Stephane Belot, Xa Glorieux et Toph Mathevon, Lysiane Bazola, Fred Jacques, et tous les testeurs et les pros pour leurs retours. Un merci particulier à Mimo de Blue Orange pour son enthousiasme et le super travail fait sur ce jeu.



Potion : Elle permet de soigner toutes vos blessures. Tous les jetons Blessure de votre sac à dos retournent dans la réserve.



Engrenage : Vous pouvez reprogrammer une de vos actions avant de la résoudre.



Grappin : Vous pouvez déplacer votre ninja sur un des bâtiments les plus proches et sans en estimer la distance ni risquer une blessure.

