

SHINOBI

WAT-AAH!



REGLES DU JEU

Sommaire

Un peu d'histoire.....	2
But du jeu.....	2
Contenu.....	3
Description d'une carte Shinobi.....	3
Le mode Petit Scarabée.....	4
Le mode Grand Maître.....	6
Dictionnaire du parfait petit ninja...	10
Questions au Grand Maître.....	10
Crédits.....	11
Aide de jeu.....	12



Un peu d'histoire...

L'Empire de la Lune fait face à de nombreuses menaces. La Faille est à nouveau ouverte, servant de passage aux créatures tapies dans l'Ombre depuis des millénaires. Mais le danger vient aussi de l'intérieur... L'Empereur, fils de la Lune, est vieillissant et les seigneurs jadis fidèles tentent désormais de prendre le pouvoir. Pour cela, ils font appel aux guerriers d'élite que sont les ninjas, adeptes de la voie du Shinobi. Les clans sont enfin prêts pour la guerre !

WAT-AAH!

But du jeu

En tant que seigneur assoiffé de pouvoir, vous envisagez de poser votre honorable postérieur sur le trône impérial. Pour cela, vous aurez recours aux grands clans de ninjas qui vous permettront d'imposer votre puissance militaire face à vos adversaires. Pour faire simple, votre but est de mettre un grand WAT-AAH ! dans la face de vos ennemis !

Deux modes de jeu vous sont proposés :

- **Le mode Petit Scarabée** vous permettra de vous initier tout en souplesse à l'art du Shinobi grâce à des parties courtes.
- **Le mode Grand Maître** vous entraînera au cours de ses trois manches vers un affrontement final des plus surprenants !

Contenu

- 94 cartes *Shinobi* (grand format) comprenant 81 cartes *Clan* (9 cartes par clan), 4 cartes *Ronin* et 9 cartes *Yôkai*.



- 10 cartes *Temple de l'Ombre*.



- 10 cartes *Cour Impériale*.



- 5 cartes *Boss*.



- 1 jeton *Chushu de l'Empereur* (prononcez «chouchou»).



- 4 jetons *Maître Ninja*.



- 48 pions *Ninja* (4 couleurs).



- 1 plateau de jeu.



Description d'une carte Shinobi

Voici une carte du clan de la Carpe possédant une valeur de force égale à 1.



Force de la carte

Nom du Clan

Pouvoirs du Clan

Durant la partie, les cartes d'un même clan sont posées à la verticale (1).

Les cartes *Ronin* et *Yôkai* se présentent de la même façon que les cartes *Clan* et peuvent être posées avec celles-ci. Cependant, les cartes *Yôkai* se distinguent par leur cadre en bambou (2).

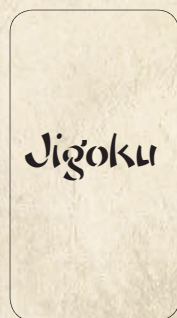


Le mode Petit Scarabée

Mise en place

Dans ce mode, vous aurez besoin des cartes *Shinobi* et des jetons *Maître Ninja*.

- Chaque joueur prend un jeton *Maître Ninja* qu'il place devant lui.
- Les cartes *Shinobi* forment la pioche commune. Mélangez cette pioche puis placez-la au centre de la table, face cachée. Juste à côté, un espace est réservé au *Jigoku* (la défausse). En cours de partie, si la pioche *Shinobi* est vide, mélangez les cartes du *Jigoku*. Ces cartes forment la nouvelle pioche *Shinobi*.
- Chaque joueur retourne la première carte de la pile *Shinobi*. Celui qui révèle la carte indiquant la plus haute valeur de force sera le premier joueur de la partie.



En cas d'égalité, répétez ce processus. Les cartes ainsi révélées sont placées face visible dans le *Jigoku*.

- Chaque joueur reçoit 8 cartes de la pile *Shinobi* afin de constituer sa main de départ, sauf le premier joueur qui n'en reçoit que 7.

Comment jouer ?

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Le tour d'un joueur se compose de **3 phases** :

- 1. Piocher des cartes.**
- 2. Poser des cartes.**
- 3. Défausser une carte.**

1. Piocher des cartes (obligatoire)

Il existe **2 façons de piocher des cartes** :

- **Recruter** : le joueur pioche la première carte de la pile *Shinobi* et l'ajoute à sa main sans la montrer aux autres joueurs.

OU

- **Se corrompre** (bouh, c'est mal !) : le joueur pioche la première carte de la pile *Shinobi*. Après l'avoir montrée aux autres joueurs, il la place face cachée sous son jeton *Maître Ninja*. Puis il pioche autant de cartes de la pile *Shinobi* que la **valeur de force de cette carte + 2**.

Désormais, les cartes placées sous le jeton *Maître Ninja* forment la pile *Corruption* du joueur. Les valeurs des cartes de la pile *Corruption* seront des points négatifs lors du décompte de fin de partie (voir p. 6).



Exemple : Bruce n'est pas satisfait de sa main et pense que piocher une seule carte (**recruter**) durant son tour n'aura pas un impact suffisant. Il décide donc de **se corrompre**. Il révèle la première carte de la pioche : c'est un ninja du clan du Corbeau d'une force de 3. Il place cette carte face cachée sous son jeton Maître Ninja puis pioche 5 cartes de la pile Shinobi (carte de force 3 + 2).

2. Poser des cartes (facultatif)

Il existe 2 façons de poser des cartes :

• **Poser un clan :** une fois par tour, le joueur peut former 1 clan en posant 2, 3 ou 4 cartes du même clan.



Les règles de pose sont les suivantes :

- Un clan est composé d'un maximum de 4 cartes.
- Un joueur doit poser un nouveau clan qui n'est pas déjà présent devant lui.
- Le pouvoir d'un clan est activé dès la pose des cartes.
- 2 cartes d'un même clan posées activent le pouvoir .
- 3 ou 4 cartes d'un même clan posées activent le pouvoir .
- Le **Ronin** est considéré comme un joker et peut remplacer une carte de n'importe quel clan.


OU

• **Renforcer un clan :** une fois par tour, le joueur peut poser 1 ou plusieurs cartes sur un clan déjà en jeu.

Les règles de pose sont les suivantes :

- Un clan est composé d'un maximum de 4 cartes.
- Un joueur peut renforcer un clan en posant 1, 2 ou 3 cartes de ce même clan (accompagné ou non d'un Ronin). Si 2 ou 3 cartes sont posées, le pouvoir  ou  est aussitôt déclenché mais ne prend pas en compte les cartes déjà en jeu.
- Un joueur peut renforcer un clan en posant 1 carte **Yôkai** sur ce même clan. Le pouvoir de celle-ci est aussitôt déclenché. 1 carte **Yôkai** est obligatoirement posée seule sur un clan déjà en jeu.

Exemple : C'est le tour de Bruce. Avec les cartes qu'il a en main il peut au choix :

- **poser un nouveau clan** composé de trois ninjas du clan de la Carpe (le pouvoir  est aussitôt déclenché).

- **renforcer son clan** composé de trois ninjas du clan du Dragon soit en jouant un 4ème ninja de ce clan (le pouvoir n'est pas déclenché puisqu'une seule carte du clan du Dragon est posée) ; soit en jouant 1 carte **Yôkai** sur ce même clan, déclenchant ainsi le pouvoir de ce **Yôkai**.

- Bruce peut également choisir de **ne rien jouer du tout**.

Attention ! Un clan en jeu doit comporter au moins une carte de ce même clan pour être considéré comme un clan. Les cartes **Ronin** ou/et **Yôkai** ne constituent pas un clan à elles seules. Si ces dernières se retrouvent sans carte **Clan** suite à l'effet d'un pouvoir (**Araignée** ou **Crapaud**), elles sont détruites et placées dans le **Jigoku**.

3. Défausser une carte (obligatoire)

S'il a encore des cartes en main, le joueur défausse une carte de sa main et la place dans le **Jigoku** face visible. Son tour est terminé. C'est au tour du joueur situé à sa gauche de jouer.



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur pose son 4ème clan (et en applique le pouvoir). Chaque joueur détermine la force totale de ses troupes **en additionnant les valeurs des cartes posées devant lui.**

A ce total, chacun **soustrait la valeur des cartes de sa pile Corruption.**

Le joueur possédant le total final le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité pour la première place, le joueur le moins corrompu parmi les joueurs à égalité l'emporte. Si l'égalité persiste, refaites une partie !

Exemple de décompte final :



$$9 + 12 = 21$$

$$21 - 3 = 18$$

Le score final de Chuck est de 18 points.

Le mode Grand Maître

Désormais, vous êtes un maître Ninja accompli. Alors à vous le mode Grand Maître ! Ce mode de jeu comprend **3 manches successives** dont le déroulement est identique à celui du mode Petit Scarabée. Cependant, vous devrez placer vos pions *Ninja* à la fin de chaque manche et découvrir l'identité du *Boss Final* afin de marquer un maximum de points de victoire (🌟) lors du décompte final.

Mise en place

Dans ce mode, vous aurez besoin de la totalité du matériel de jeu.

- Placez le plateau au centre de la table. Mélangez séparément les cartes *Shinobi* (1), *Temple de l'Ombre* (2) et *Cour Impériale* (3) puis placez-les en pile aux emplacements dédiés, face cachée.

- Mélangez les cinq cartes *Boss*. L'une d'entre elles est écartée **face cachée**. Parmi les 4 cartes restantes, l'une est placée face cachée sur la case *Combat Final* et devient le *Boss Final* (4). Les trois dernières cartes sont posées face cachée à côté du plateau de jeu et seront appelées *Leurre* (5).

- Chaque joueur prend 12 pions *Ninja* et 1 jeton *Maître Ninja* de même couleur (6).

- Chaque joueur retourne la première carte de la pile *Shinobi*. Celui qui révèle la carte indiquant la plus haute valeur de force sera le premier joueur de la partie. En cas d'égalité, répétez ce processus. Les cartes ainsi révélées sont placées face visible dans le *Jigoku*.

• Chaque joueur reçoit 8 cartes de la pile *Shinobi* afin de constituer sa main de départ, sauf le premier joueur qui n'en reçoit que 7. Ce dernier prend également le jeton *Chushu de l'Empereur* (7) qu'il place devant lui.



Comment jouer ?

Le déroulement d'un tour de jeu est identique à celui du mode Petit Scarabée. Cependant, le nombre de points marqués à la fin d'une manche aura des conséquences sur le nombre de pions *Ninja* que vous pourrez placer sur le plateau de jeu.

Une manche se termine dès qu'un joueur pose son quatrième clan (et en applique le pouvoir). Chaque joueur détermine la force totale de ses troupes en additionnant les valeurs des cartes posées devant lui. A ce total, chacun soustrait la valeur des cartes de sa pile *Corruption* (voir exemple de décompte p.6). Le total final de chaque joueur détermine son classement et le nombre de pions *Ninja* qu'il reçoit de sa réserve.

Attention ! Les cartes encore en main à la fin d'une manche sont gardées pour la manche suivante. Après la phase de pose de pions *Ninja*, seules les cartes posées durant la manche et les cartes de la pile *Corruption* sont placées dans le *Jigoku* face visible.

Classement

- A 2 joueurs :
4 pions *Ninja* pour le **premier**.
2 pions *Ninja* pour le **second**.
- A 3 joueurs :
4 pions *Ninja* pour le **premier**.
3 pions *Ninja* pour le **deuxième**.
1 pion *Ninja* pour le **troisième**.
- A 4 joueurs :
4 pions *Ninja* pour le **premier**.
3 pions *Ninja* pour le **deuxième**.
2 pions *Ninja* pour le **troisième**.
1 pion *Ninja* pour le **quatrième**.



En cas d'égalité pour une même place, tous les joueurs à égalité reçoivent le même nombre de pions *Ninja*. De plus, les joueurs suivants prennent la place laissée vacante. Si tous les joueurs sont à égalité, ils sont tous considérés comme étant premiers.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, Bruce et Michelle sont à égalité pour la 1ère place avec un total de 25 points. Ils reçoivent 4 pions *Ninja* chacun de leur réserve personnelle. Chuck reçoit 3 pions *Ninja* car il se retrouve en 2ème place malgré son piètre score de 10 points qui lui aurait valu la 3ème place si les autres joueurs n'avaient pas été à égalité.

- Une fois le classement effectué, le vainqueur de la manche reçoit le jeton *Chushu de l'Empereur*. Si, plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le moins corrompu qui reçoit ce jeton. Si l'égalité persiste, le détenteur du jeton de la manche précédente décide à qui il donne ce précieux jeton.
- Puis, chaque joueur prend un nombre de pions *Ninja* de sa réserve déterminé par sa place dans le classement. Enfin, le dernier joueur au classement active gratuitement l'un des deux pouvoirs du *Temple de l'Ombre* (voir **Les lieux du plateau** p.8).

Pose des pions Ninja

En commençant par le possesseur du jeton *Chushu de l'Empereur*, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un ou plusieurs pions *Ninja* (en pile) sur les différents lieux du plateau de jeu : **Cour Impériale**, **Missions** ou **Combat Final** (voir description des lieux ci-contre).

Les règles de pose sont les suivantes :

- Durant son tour de pose, un joueur doit placer un ou plusieurs pions *Ninja* sur un seul et même lieu.
- S'il lui reste des pions, le joueur devra attendre son prochain tour de pose pour placer ses pions *Ninja* restants sur un autre lieu ou bien le même.
- Un joueur ne pose que les pions *Ninja* qu'il a reçu à la fin de la manche (voir **Classement** p.7).

Une fois que tous les joueurs ont posé leurs pions *Ninja*, la manche suivante peut démarrer. Le détenteur du jeton *Chushu de l'Empereur* est le premier joueur de la manche suivante.

Fin de la partie

La fin de la partie intervient à la fin de la troisième manche. Une fois le classement puis la pose des pions *Ninja* effectués, la carte **Boss Final** placée en début de partie sur la case **Combat Final** est révélée.

Le décompte de fin de partie se déroule de la manière suivante :

- 10 points de victoire 🌟 pour chaque pion *Ninja* présents sur la case **Cour Impériale**.
- 10 points de victoire 🌟 pour chaque pion *Ninja* présents sur la case **Missions**.
- X points de victoire 🌟 selon le nombre de pions *Ninja* présents sur la case **Combat Final**. Chaque Boss possède un système de décompte spécifique (voir description p. 9).

Le joueur possédant le total final le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité pour la première place, le joueur le moins corrompu à la fin de cette manche parmi les joueurs à égalité l'emporte. Si l'égalité persiste, plusieurs vainqueurs sont honorés.

Les lieux du plateau

Le Temple de l'Ombre : seul le dernier joueur du classement (voir **Classement** p.7) peut y avoir accès. On ne place jamais de pion *Ninja* sur ce lieu.

Deux choix s'offrent à lui :

- piocher 2 cartes de la pile **Temple de l'Ombre**, en choisir une et replacer l'autre sous la pile. La carte choisie est posée face visible et sera utilisable durant la prochaine manche, puis défaussée à la fin de celle-ci. Son pouvoir est permanent.

OU

- Consulter secrètement l'une des 3 cartes **Leurre** (👁️) puis la reposer face cachée.

La Cour Impériale : un seul pion *Ninja* peut être placé par manche et par joueur sur ce lieu.

Un joueur ayant posé un pion *Ninja* à cet endroit reçoit immédiatement la première carte de la pile **Cour Impériale** qu'il place face cachée devant lui. Elle sera utilisable durant la prochaine manche et défaussée après utilisation (ou à la fin de la prochaine manche si elle n'a pas été utilisée).

A la fin de la partie, chaque pion *Ninja* placé sur la case **Cour Impériale** rapportera 10 🌟 à son propriétaire.



Missions : Vos ninjas ont été envoyés en mission et vous rapportent de précieux renseignements ! Dès que le total de pions *Ninja* d'un joueur présents sur ce lieu atteint un chiffre pair, ce même joueur peut consulter secrètement l'une des 3 cartes *Leurre* (👁️) puis la reposer face cachée.

A la fin de la partie, chaque pion *Ninja* placé sur ce lieu rapportera 10 🌟 à son propriétaire.



Combat Final : Au cours de la partie, les joueurs vont placer leurs pions *Ninja* sur cette case (carte) en fonction des informations qu'ils auront recueillies en consultant les cartes *Leurre*. Ainsi, ils découvriront la véritable identité du *Boss Final*.



Les points de victoire gagnés en fin de partie varient en fonction des caractéristiques des cartes *Boss* :

Dégâts: pions *Ninja* perdus par chaque joueur sur la case *Combat Final* dès révélation de la carte *Boss Final*.

Pions *Ninja* encore présents sur la case *Combat Final* après **Dégâts**.



Points de victoire reçus en fonction du nombre de pions *Ninja* que chaque joueur possède encore sur la case *Combat Final* après **Dégâts**.

• **Grugazor :** si Grugazor est le *Boss Final*, chaque joueur perd 2 pions *Ninja* qu'il avait placé sur la case (carte) *Combat Final*. Puis, chaque pion *Ninja* restant rapportent 30 🌟 à son propriétaire (120 au maximum).



• **Dark Shogun :** si le Dark Shogun est le *Boss Final*, chaque joueur ayant un ou plusieurs pions *Ninja* sur la case (carte) *Combat Final* gagne 50 🌟.



• **Zombies :** si la horde de zombies est le *Boss Final*, chaque joueur perd 1 pion *Ninja* qu'il avait placé sur la case (carte) *Combat Final*. Si un ou plusieurs joueurs n'ont pas ou plus de pions *Ninja* sur cette case, chacun d'entre eux perd 30 🌟.



• **Gaijins :** si l'armée de gaijins est le *Boss Final*, les joueurs ayant 2 pions *Ninja* ou moins sur la case (carte) *Combat Final* perdent 30 🌟. Pour chaque pion *Ninja* au-dessus de 2 présents sur cette case, les joueurs gagnent 30 🌟 (90 au maximum).



• **Ma' Maho :** si Ma' Maho est le *Boss Final*, chaque joueur perd 10 🌟 pour chaque pion *Ninja* présents sur la case (carte) *Combat Final* (-50 au maximum).



De plus, si un ou plusieurs joueurs n'ont pas de pions *Ninja* sur cette case, chacun d'entre eux perd 50 🌟.



Dictionnaire du parfait petit ninja

Défausser : placer une ou plusieurs de sa main dans le *Jigoku* (face visible).

Détruire : envoyer une carte ou un clan déjà en jeu dans le *Jigoku* (face visible).

Jigoku : dans le jeu, il s'agit de la défausse (face visible) des cartes *Shinobi*. Historiquement, le Jigoku est l'Enfer de la mythologie japonaise.

Pile Corruption : il s'agit des cartes placées sous le jeton *Maître Ninja* lorsqu'un joueur décide d'effectuer l'action *Se corrompre*. Une carte corrompue est une carte présente dans la pile *Corruption*.

Pile Shinobi : il s'agit de la pioche principale du jeu. Elle comprend les cartes *Clan*, *Ronin* et *Yôkai*. Historiquement, le terme «shinobi» est un synonyme de «ninja».

Yôkai : dans le jeu, il s'agit de cartes *Shinobi* dont chaque exemplaire est unique. Historiquement, les yôkai sont des esprits et des créatures fantastiques de la mythologie japonaise.



Questions au Grand Maître

Peut-on poser 2 clans du même type devant soi ?

Non. Un joueur ne peut former qu'un seul clan de chaque type.

Est-on obligé d'appliquer l'effet d'un pouvoir lorsque celui-ci est déclenché ?

Oui. Même si l'effet du pouvoir ne peut s'appliquer, le clan ou le Yôkai concernés peuvent être posés.

Peut-on jouer les Yôkai sur n'importe quel clan (exemple : jouer le Tengu sur un clan de l'Araignée) ?



Oui. Les Yôkai peuvent être joués sur n'importe quel clan.

Peut-on jouer plusieurs Yôkai différents dans le même tour ?

Non. Un Yôkai vient toujours *renforcer* un clan et se joue seul sur celui-ci.

Peut-on jouer plusieurs Yôkai sur un même clan mais lors de tours différents ?

Oui. La seule limite d'un clan est son nombre maximum de cartes (4). On peut jouer plusieurs Yôkai sur un même clan, mais pas pendant le même tour.

Lorsqu'on pose 4 cartes d'un même clan, peut-on choisir d'appliquer 2 fois consécutives le pouvoir , plutôt qu'une seule fois le pouvoir  ?

Non.

A-t-on un nombre limité de cartes en main ?

Non.




Peut-on poser une seule carte Clan lors de l'action «Poser un clan» ?

Non. L'action *Poser un clan* nécessite au moins 2 cartes.

Un ninja seul forme-t-il un clan ?

Oui. Une carte *Clan* seule compte dans le nombre de clans nécessaire pour clore la partie et est toujours considérée comme un clan.

Renforcer un clan avec 2 ou 3 cartes de ce même clan déclenche-t-il le pouvoir de ce clan ?

Oui. Si l'on renforce un clan avec 2 ou 3 cartes, on déclenche le pouvoir  ou . Attention ! Les cartes de ce même clan déjà en jeu ne sont pas prises en compte. Par exemple, 1 carte *Clan* venant renforcer 2 cartes du même clan déjà en jeu ne déclenche pas le pouvoir .

Dans le mode Grand Maître, peut-on placer des pions Ninja sur le Temple de l'Ombre ?

Non. On ne place jamais de pions *Ninja* sur le *Temple de l'Ombre*. Seuls les joueurs derniers au classement bénéficient de ses effets.

Dans le mode Grand Maître, si tous les joueurs sont à égalité lors du classement de fin de manche, ont-ils accès aux pouvoirs du Temple de l'Ombre ?

Non. Les joueurs sont tous considérés comme étant premiers. Ils n'ont donc pas accès au *Temple de l'Ombre*.

Dans le mode Grand Maître, plusieurs joueurs à égalité pour la dernière place du classement peuvent-ils tous accéder au Temple de l'Ombre ?

Oui.

Pour plus de commodités, peut-on empiler ses pions Ninja de même couleur sur un lieu ?

Oui, c'est même vivement conseillé !

Le jet de pions Ninja dans la face d'un adversaire est-il autorisé ?

Non. Cela peut occasionner de graves lésions. Pensez à l'honneur de vos partenaires... et surtout au vôtre !

Crédits

Conception du jeu : Théo Rivière

Développement : Purple Brain Creations

Illustrations : Naïade

Graphismes : Mikaël Brodu, Olivier Trocklé et Purple Brain Creations.

Relecture : Peggy Cogny, Gabriel Durnerin, Ludovic Papaïs, Olivier Jahchan, Pierre Charriot, Max Charuel, Mikaël Brodu, la Bad Beer & Bad Geek team.

Remerciements de l'auteur

Tout d'abord merci de tenir ces règles entre vos mains et bonnes parties ! Merci à Elodie pour son inspiration. Merci à Florian pour les soirées à débattre sur les règles. Merci à Chloé pour le proto «bien écrit». Merci à Léa et Romain pour leur soutien. Merci à Eli et à Yanna pour les après-midi test. Merci à Guillaume d'avoir été le premier testeur. Merci à Benjamin pour les conseils. Merci à Benoît pour sa confiance.

Remerciements de l'éditeur

A tous ceux qui s'habillent en pyjama noir...

Retrouvez Purple Brain Creations sur :



Résumé d'un tour de jeu

1. Piocher des cartes (obligatoire):

Recruter OU **Se corrompre**

(1 carte)

(X cartes)

2. Poser des cartes (facultatif):

Poser un clan OU **Renforcer un clan**

(2, 3 ou 4 cartes Clan/Ronin) (1, 2 ou 3 cartes Clan/Ronin **OU** 1 carte Yōkai)

3. Défausser une carte (obligatoire).

Mode Grand Maître Fin de manche

1. Classement

• A 2 joueurs :

4 pions *Ninja* pour le **premier**.

2 pions *Ninja* pour le **second**.

• A 3 joueurs :

4 pions *Ninja* pour le **premier**.

3 pions *Ninja* pour le **deuxième**.

1 pion *Ninja* pour le **troisième**.

• A 4 joueurs :

4 pions *Ninja* pour le **premier**.

3 pions *Ninja* pour le **deuxième**.

2 pions *Ninja* pour le **troisième**.

1 pion *Ninja* pour le **quatrième**.

2. Transmission du jeton *Chushu de l'Empereur* au vainqueur de la manche.

3. Activation du *Temple de l'Ombre* par le (les) dernier(s) joueur(s) de la manche.

4. Pose des pions *Ninja*.

Fin de la partie

Mode Petit Scarabée (1 manche)

Dès qu'un joueur pose son 4ème clan (et en applique le pouvoir).

Mode Grand Maître (3 manches)

- Fin d'une manche : Dès qu'un joueur pose son 4ème clan. (et en applique le pouvoir).

- Fin de la partie : fin de la 3ème manche après classement, révélation du **Boss Final** et décompte.


Les Boss


 0	Dark Shogun					 0	Gajins						
	0	1	2	3	4	5+		0	1	2	3	4	5+
	0	+50	+50	+50	+50	+50		-30	-30	-30	+30	+60	+90


 2	Grugazor					 0	Ma' Maho						
	0	1	2	3	4	5+		0	1	2	3	4	5+
	0	+30	+60	+90	+120	+120		-50	-10	-20	-30	-40	-50

 1	Zombies					
	0	1	2	3	4	5+
	-30	0	0	0	0	0

Décompte final - Mode Grand Maître

• 10 points de victoire  pour chaque pion *Ninja* présents sur la case *Cour Impériale*.

• 10 points de victoire  pour chaque pion *Ninja* présents sur la case *Missions*.

• X points de victoire  selon le nombre de pions *Ninja* présents sur la case *Combat Final*. Chaque Boss possède un système de décompte spécifique (voir ci-dessus).