

NINJA CAMP

8+ 2-4 30'

Bonjour ! J'espère que vous avez bien dormi la nuit dernière, car Sensei Saru a préparé une bonne journée d'entraînement pour vous ! Retenez bien vos leçons, soyez le plus rapide et le plus rusé des élèves, car seul le meilleur pourra devenir le disciple du Sensei Saru. Serez-vous capable de relever ce défi ?

OBJECTIF DU JEU

Le but du jeu est de remporter la meilleure note en récupérant des cartes Technique. Les cartes Technique ont chacune une note située dans leur coin en haut à droite.

MATÉRIEL



8 cartes Technique de départ
(4 sets de 2 cartes)



5 cartes Piège
+ 3 cartes Mur



56 cartes Technique (7 sets de 8 cartes)



13 cartes Clan Ninja



16 Ninjas en bois



1 aide de jeu

MISE EN PLACE

- Donnez à chaque joueur deux cartes Technique de départ et quatre ninjas de même couleur.
- Distribuez une carte Clan Ninja à chaque joueur. Les joueurs placent cette carte devant eux, face visible. Puis, ils placent un de leur ninja sur leur carte Clan Ninja pour rappeler leur couleur. Les cartes Technique de départ et les ninjas non utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez les cartes Technique, Piège et Mur ensemble et placez-les de façon aléatoire, face visible, afin de former le terrain d'entraînement.

Pour une partie à deux joueurs, placez 48 cartes dans une grille de 8x6. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, placez 56 cartes dans une grille de 8x7.



PLACEMENT

- Le joueur qui a visité le plus récemment un dojo est le premier joueur. En commençant par lui, et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un de ses ninjas sur une carte Technique de la grille, jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses trois ninjas.
- Les joueurs doivent placer leurs ninjas sur trois cartes Technique de type différent et qui ne sont pas des murs. Par exemple, vous ne pouvez pas commencer le jeu sur trois cartes Sprint ou sur deux cartes Sprint et un mur.
- Le dernier joueur à placer un ninja commence la partie.

IMPORTANT : Il ne peut jamais y avoir plusieurs ninjas sur une même carte Technique.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur actif doit suivre ces trois étapes dans l'ordre :

1. Choisir une action
2. Déplacer un ninja
3. Récupérer une carte

1. CHOISIR UNE ACTION

Lors de cette étape, le joueur actif choisit une des trois actions suivantes :

- **Jouer une carte Technique** de sa main, puis la placer dans sa pile de défausse.
- **Activer le pouvoir de son Clan Ninja**, puis retourner sa carte Clan Ninja. Note : Les cartes Clan Ninja ne peuvent être utilisées qu'une seule fois durant la partie.
- **Passer son tour.** Si un joueur ne peut pas jouer de cartes Technique ou utiliser le pouvoir de son Clan Ninja, il doit passer. Un joueur peut choisir de passer même s'il peut jouer une carte. Une fois qu'un joueur a passé, il est hors-jeu pour le reste de la partie.



2. DÉPLACER UN NINJA

Le joueur actif déplace **un de ses ninjas** comme indiqué sur la carte Technique/Clan Ninja qu'il vient de jouer.

NOTE : *Un joueur doit être capable d'exécuter totalement l'action de sa carte pour la jouer.*

À moins que ce ne soit indiqué sur la carte, un joueur **ne peut pas** :

Le joueur place sa carte Technique sur sa pile de défausse, à côté de sa carte Clan



Puis il déplace son Ninja comme indiqué sur la carte Technique jouée



- Se déplacer en diagonale
- Se déplacer au travers, par-dessus ou finir son mouvement sur un espace vide, un mur ou un autre ninja
- Se déplacer sur une même carte deux fois durant le même tour ou revenir sur sa case de départ

3. RÉCUPÉRER UNE CARTE

Le joueur récupère la carte Technique ou la carte Piège sur laquelle se trouvait son ninja au début de son mouvement et l'ajoute à sa main. Cette étape crée des espaces vides dans le terrain d'entraînement au fur et à mesure de la partie.



Le joueur récupère la carte Technique sur laquelle il se trouvait

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les joueurs ont passé, la partie est terminée.

Les joueurs récupèrent les cartes Technique occupées par leurs ninjas sur le terrain d'entraînement et les placent dans leur pile de défausse.

Chaque joueur additionne les notes des cartes Technique de leur main et de leur pile de défausse.

Le joueur avec la meilleure note est déclaré vainqueur et gagne la place très convoitée de disciple du Sensei Saru !

En cas d'égalité, le joueur qui a joué en dernier gagne.



Auteur : Adam E. Daulton Illustrations : Jacqui Davis

Développement : Travis R. Chance et Nick Little

Direction Artistique : Travis R. Chance

Graphisme : Chris Byer / Henri Kermarrec

©2017 Action Phase Games. Tous droits réservés.

www.actionphasegames.com • Indianapolis, Indiana • Distribution exclusive de l'édition française par Matagot • 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris

ACTION PHASE
GAMES

