

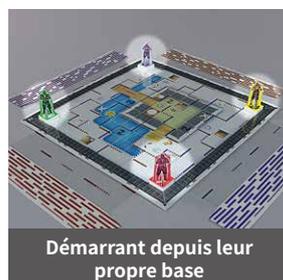
Aperçu du jeu

Un jeu de chasse au trésor faisant appel à votre esprit et au ninjutsu dans un château en forme de labyrinthe mouvant.

| Joueurs: 2-4 | Temps: 15-90 min. | Ages: 10+ |

◆ Objectif

Chaque joueur incarne un Ninja envoyé au château par leur chef de guerre avec une mission spéciale. Depuis leur base, dans le labyrinthe du château, collectez des Trésors, Cristaux et Jetons Ninja/Invocation indiqués par la carte Mission. Retournez à votre base afin de mener à bien votre mission.



◆ Mener à bien la mission

Pour collecter des Trésors, Cristaux et Jetons Ninja/Invocation, le Ninja doit:

- 1: Acquérir des objets sur les cases du château
- 2: Attaquer les autres Ninja
- 3: Invoquer et manipuler les Gardiens des Trésors (GdT, spectres)



◆ Tour de jeu

Les joueurs repètent leur tour de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.
Durant leur tour, les joueurs, [A] déplacer leur propre Ninja, et [B] faire glisser les murs (feuilles transparentes) pour un total de 3 mouvements.



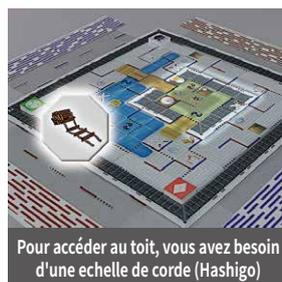
◆ Déplacer votre Ninja

Votre Ninja peut se déplacer librement sur une case entourée par des murs. En s'arrêtant sur une case représentant un Trésor (4 types) et/ou en passant à travers une case représentant un Crystal, vous pouvez acquérir chaque objet. Faites glisser les murs qui bloquent votre progression afin de créer un nouveau chemin pour votre Ninja. Les escaliers cachés permettent à votre Ninja d'utiliser des passages secrets.



◆ Utilisation des outils : 1

Pour entrer dans l'Eau ou accéder au toit, un objet spécifique est requis, Take et Hashigo.
Pour acquérir (ou échanger) des outils, vous devez passer à travers les cases Outil. Cependant, que la chance soit avec vous durant le tirage au sort !



✦ Utilisation des outils : 2

D'autres utilisations d'outils incluent Nawa pour escalader les murs, Nuno pour se cacher (pour éviter d'être attaqué), Kekkai pour protéger Ninja du GoT (spectres) et Kusuri pour soigner une blessure.

*L'utilisation d'un Outil n'est pas comptée comme un déplacement.



Nawa (grapin) pour escalader les murs



Nuno (cape en tissu) pour prévenir une attaque



Kekkai (barrière spirituelle) pour protéger votre Ninja des spectres



Kusuri (Medecine) pour guerir vos blessures

✦ Utilisation des armes : 1

Pour attaquer un autre Ninja, vous avez besoin d'une arme comme un Tsume, un Katana ou un Shuri. Pour acquérir (ou échanger) des armes, vous devez passer sur une case Arme. Encore une fois, ce sera une chance au tirage ! Incluant également une arme défensive, un Kemuri



Pour attaquer un autre Ninja, une arme est nécessaire



Tsume, Katana, and Shuri pour l'attaque



Passer à travers une case Arme pour en acquérir



Armes défensive, Kemuri pour vous échapper

✦ Utilisation des armes : 2

Si l'attaque est réussie, ce ninja vole un objet (Trésor, Crystal ou un outil) à son adversaire, et gagnent un jeton Shinobi.

Le défenseur est blessé et renvoyé à sa base de départ.

*Faire une attaque (en utilisant une Arme) ne compte pas comme un mouvement.



Si l'attaque est réussie



Vole un objet à votre adversaire



Prenez aussi un jeton Shinobi



Le Ninja vaincu est renvoyé blessé

◆ Manipuler le Gardien des Trésors (GdT, Spectres)

En faisant glisser les feuilles, si la case centrale montre le symbole du Yin-Yang fusionné, a GdT (Oni, Rokuro, Kappa ou Tengu) peut être invoqué. Le nombre de mouvement du GdT est indiqué sur sa carte et essaie de capturer et d'emprisonner une autre Ninja, le forçant à se defaire d'un Trésor. Si c'est un succès, le joueur prend un jeton d'Invocation



Le symbole Yin-Yang est fusionné sur la case centrale



Piochez une carte et manipuler le spectre invoqué



Capturez un autre Ninja, le forçant à se defaire d'un Trésor



En cas de succès, prenez un jeton d'Invocation

◆ Chanceux ou pas ? 1 : Kaeru, la grenouille porte-bonheur

Ne désespérez pas si un autre Ninja ou un GdT (spectre) prend votre Trésor ou votre objet. Vous pouvez tirer un Kaeru (grenouille porte-bonheur). Soyez patient, elle sera convertie en points en fin de partie !



Si un autre Ninja ou un spectre prend votre Trésor ou votre objet



Tirer un Kaeru, la grenouille porte-bonheur



Ne retourner pas le jeton durant la partie

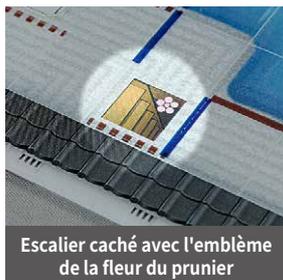


Convertissez les en points à la fin de la partie en les retournant.

◆ Chanceux ou pas ? 2 : Gacha, l'inattendu

S'arrêter à l'escalier caché avec l'emblème de la fleur de prunier est un pari. Retournez une carte Gacha et suivez les instructions.

Des événements inattendus se produisent : vous pouvez obtenir ou perdre des objets, votre emplacement peut changer instantanément, etc.



Escalier caché avec l'emblème de la fleur du prunier



Retourner une carte Gacha et suivez les instructions



Pour le meilleur ou le pire, des événements inattendus se produisent

Aperçu du jeu

◆ Point culminant du jeu

Placer tous les jetons acquis sur votre plateau personnel. Lorsque vous atteignez le nombre requis, faites flotter le drapeau de votre base pour marquer et dites « Retour ! »
Maintenant, pourrez-vous retourner à votre propre base en toute sécurité ?



◆ Fin de partie

Pendant le retour à votre Base, si par une carte Gacha, un autre Ninja ou GdT, vous êtes en dessous des exigences de la mission, c'est un échec.
Abaissez le drapeau et continuez à jouer.
Une fois le retour réussi à la base, le jeu est terminé !



◆ Score

Tous les joueurs comptent leur points.
Le joueur avec le score le plus élevé gagne.



20 points par Jeton



10 points par Jeton



5 points par Crystal



+30 points



2 points par Outil



2 points par Arme



0-15 points par Jeton