



- 8 ans et plus
- 2 joueurs
- 15 à 20 minutes par partie

Ce qui se trouve dans la boîte

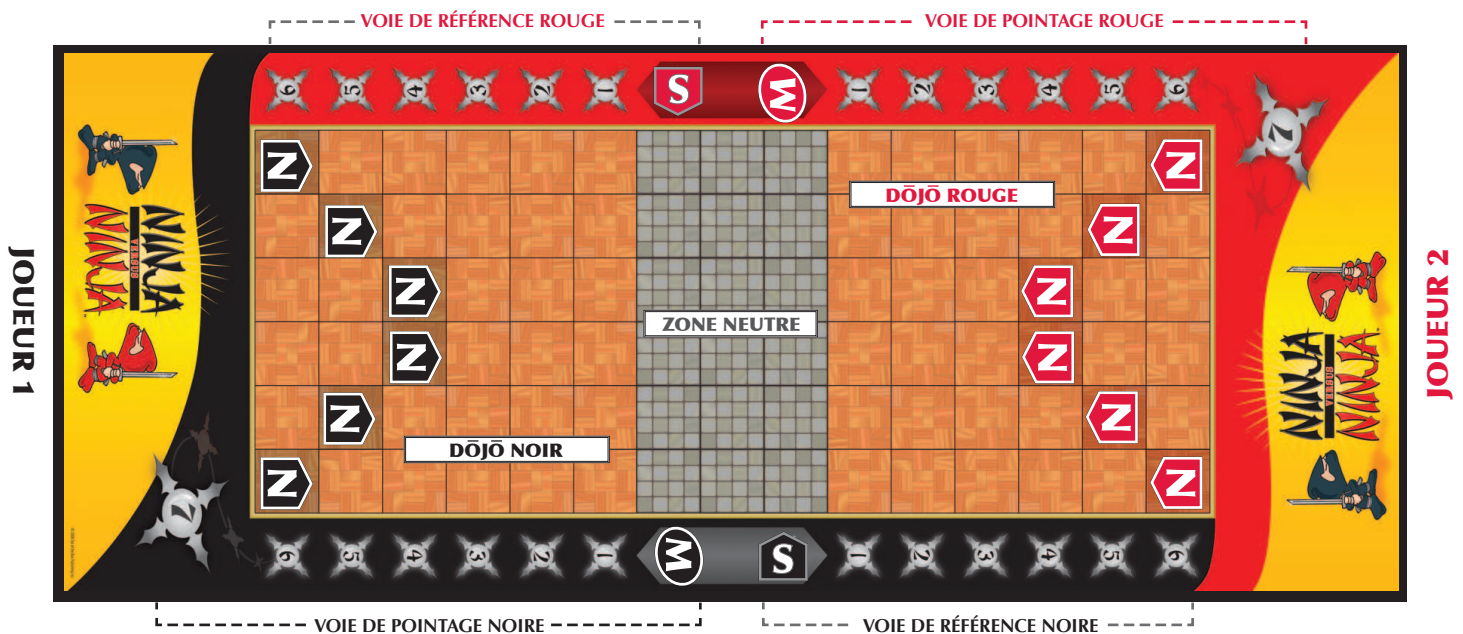
- 6 Ninjas noirs
- 6 Ninjas rouges
- 2 maîtres Ninjas—un rouge et un noir
- 2 Ninjas de référence—un rouge et un noir
- 2 dés à quatre côtés
- Plaquette de jeu
- Feuille de règlements

L'objectif du jeu *Ninja Versus Ninja*™

Dans le jeu *Ninja Versus Ninja*, chaque joueur contrôle une équipe de Ninjas tentant de défendre leur dōjō et de s'aventurer dans le dōjō de l'adversaire pour marquer des points. Il y a deux façons de gagner : accumulez sept points ou éliminez tous les Ninjas de l'adversaire.

Préparation

1. Donnez au joueur 1 six Ninjas noirs, le maître Ninja noir et le Ninja de référence noir. Donnez au joueur 2 six Ninjas rouges, le maître Ninja rouge et le Ninja de référence rouge.
2. Placez la plaquette de jeu entre les deux joueurs, comme il est indiqué dans le graphique ci-dessous.
3. Placez les maîtres Ninja rouge et noir sur les voies de pointage comme il est indiqué ci-dessous.
4. Placez les Ninjas de référence rouge et noir sur les voies de référence comme il est indiqué ci-dessous.
5. Placez les Ninjas sur la plaquette de jeu de la façon indiquée, avec les Ninjas noirs dans le dōjō noir et les Ninjas rouges dans le dōjō rouge. Les Ninjas doivent faire face au dōjō adversaire au début de la partie.



Comment jouer

Chaque joueur lance les deux dés et le joueur qui obtient le total le plus élevé joue le premier.

Un tour consiste à jeter les deux dés et à déplacer un Ninja le nombre d'espaces correspondant exactement au nombre obtenu avec les dés. *Reportez-vous à la section Déplacements de Ninja pour connaître les déplacements permis.*

- Un Ninja se déplace à l'intérieur de son dōjō d'attache ou il part en mission. Lorsqu'un Ninja quitte son dōjō d'attache, ce Ninja est considéré comme étant en mission. Aller en mission est la seule façon de gagner des points. *Reportez-vous à la section Partir en mission.*

- Un Ninja peut éliminer un Ninja adverse lorsqu'il se trouve à l'intérieur de son dōjō d'attache ou lorsqu'il est en mission. Si le déplacement d'un Ninja se termine sur un espace occupé par le Ninja d'un adversaire, le Ninja de l'adversaire est retiré de la planchette de jeu et demeure hors du jeu pour le reste de la partie. Aucun point n'est gagné pour l'élimination de Ninjas.

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur ait accumulé sept points ou éliminé tous les Ninjas de l'adversaire.

Comment gagner

Le premier joueur à accumuler sept points, ou à éliminer tous les Ninjas de l'adversaire, gagne la partie *Ninja Versus Ninja*.

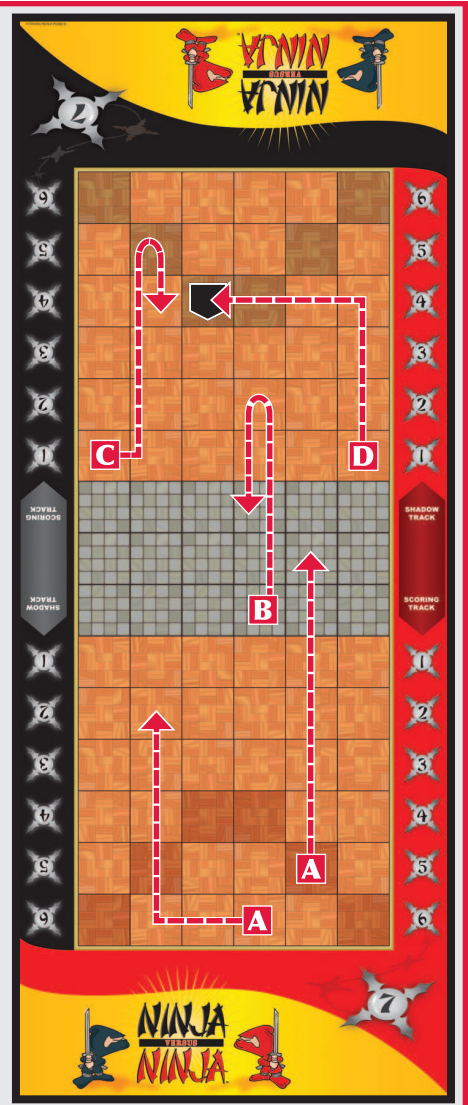
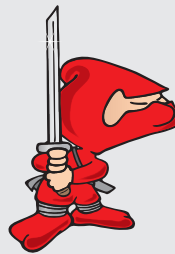
Déplacements de Ninja

Déplacements permis

- Un joueur ne peut déplacer que ses propres Ninjas.
- Les Ninjas doivent se déplacer le long d'une voie libre. Si un des espaces de la voie est bloqué par un Ninja, noir ou rouge, cette voie ne peut pas être utilisée.
- Les déplacements en ligne droite et en forme de L dans toutes les directions, sont permis lors de chaque tour. Un déplacement en forme de L est un déplacement avec un, et un seul, virage de 90°, quel que soit le nombre d'espaces du déplacement. **A**
- Un revirement est permis durant les trois tours pendant lesquels un Ninja est en mission. Un revirement est lorsqu'un Ninja se déplace hors de son dōjō d'attache, puis recule sur la même voie, vers son dōjō d'attache, le tout pendant un même tour. Un revirement n'est permis qu'à l'intérieur du dōjō de l'adversaire. **B**
- Un revirement peut être combiné à un déplacement en forme de L. **C**
- Les déplacements qui se terminent sur un espace occupé par le Ninja d'un adversaire sont permis. Le Ninja de l'adversaire est alors éliminé du jeu et retiré de la planchette de jeu. **D**

Déplacements non permis

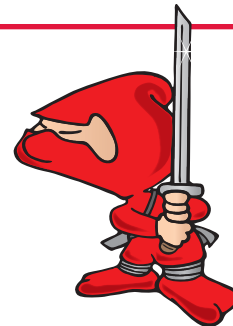
- Les déplacements en diagonale.
- Les déplacements qui doivent sauter par-dessus des Ninjas rouges ou noirs.
- Les revirements à l'intérieur du dōjō d'attache du joueur ou de la zone neutre.
- Les déplacements qui comprennent plus d'un virage de 90°.
- Les déplacements qui se terminent sur un espace occupé par le propre Ninja d'un joueur.



Partir en mission

Lorsqu'un Ninja quitte son dōjō d'attache, il commence une mission.

- Une mission doit être terminée dans un total de trois tours consécutifs.
- Chaque joueur ne doit avoir qu'un seul Ninja en mission à la fois.
- Les Ninjas ne sont pas obligés d'utiliser les trois tours d'une mission et peuvent revenir lors du deuxième tour ou même, lors du premier tour.
- Pendant une mission, un Ninja n'est pas obligé d'entrer dans le dōjō de l'adversaire et il peut revenir en ayant simplement atteint la zone neutre.
- Lorsqu'un Ninja retourne dans son dōjō d'attache, il est pivoté à son orientation originale (face au dōjō d'attache de l'adversaire) et demeure dans cette orientation jusqu'à ce qu'il commence une mission.
- Si un joueur possède un Ninja en mission, il peut décider d'utiliser un tour pour déplacer un autre de ses Ninjas, mais ce tour compte comme un des trois déplacements pour le Ninja en mission.
- Une mission doit être terminée dans un total de trois tours consécutifs.



Les trois tours d'une mission

Après chaque tour d'une mission, le Ninja est pivoté pour indiquer le nombre de tours qu'il lui reste pour retourner à son dōjō d'attache.

TOUR 1

Le tour pendant lequel le Ninja quitte son dōjō d'attache est le premier tour d'une mission. À la fin de ce tour, le Ninja est pivoté de 90° dans le sens horaire pour indiquer qu'il doit être retourné au dōjō d'attache avant les deux prochains tours de ce joueur.



POSITION
DU NINJA
APRÈS LE
TOUR 1

TOUR 2

Lors du deuxième tour d'une mission, le Ninja est pivoté d'un autre 90° dans le sens horaire pour indiquer qu'il doit être retourné au dōjō d'attache lors du troisième tour de ce joueur. Ce Ninja est pivoté que le joueur décide de le déplacer ou non.



POSITION
DU NINJA
APRÈS LE
TOUR 2

TOUR 3

Lors du troisième tour d'une mission, le Ninja doit être retourné à son dōjō d'attache, sinon, il est éliminé de la partie et retiré de la planchette de jeu. Si le Ninja est retourné au dōjō d'attache, il est pivoté de 180° jusqu'à son orientation originale.



POSITION
DU NINJA
APRÈS LE
TOUR 3

Comment marquer des points

Pour marquer des points, un Ninja doit se déplacer hors de son dōjō d'attache, à travers la zone neutre, jusque dans le dōjō de l'adversaire et revenir en toute sécurité dans son dōjō d'attache, tout cela dans les trois tours d'une mission. Le nombre de points obtenu dépend de la distance atteinte par le Ninja dans le dōjō de l'adversaire.

- Le Ninja de référence est utilisé pour indiquer le nombre de points qui pourraient être gagnés lors d'une mission. Lorsqu'un Ninja se déplace dans le dōjō de l'adversaire, le Ninja de référence est déplacé sur la voie de référence jusqu'au nombre correspondant à la rangée la plus éloignée atteinte par le Ninja.
- Si le Ninja en mission est éliminé par un Ninja adversaire ou ne retourne pas à son dōjō d'attache en trois tours ou moins lors de cette mission, aucun point n'est gagné et le Ninja est retiré de la planchette de jeu. Le Ninja de référence est retourné à la position de départ sur la voie de référence.
- Lorsqu'un Ninja en mission retourne dans son dōjō en toute sécurité, le maître Ninja enregistre le pointage en se déplaçant sur la voie de pointage jusqu'à l'espace indiqué par la position du Ninja de référence. Le Ninja de référence est alors retourné à la position de départ sur la voie de référence.



Conseils stratégiques

Jouez selon les probabilités

La sécurité de tout espace sur la planchette est déterminée par ce que l'autre joueur doit rouler pour éliminer votre Ninja pendant qu'il occupe cet espace. Si votre adversaire doit rouler un 2 ou un 8 pour éliminer votre Ninja, cet espace est alors relativement sécuritaire. Si votre Ninja peut être éliminé avec un 4, un 5 ou un 6, cet espace est alors très risqué.

Prenez ce que vous pouvez obtenir

Si votre Ninja en est à son troisième tour d'une mission et que votre lancé des dés est insuffisant pour retourner ce Ninja dans votre dōjō d'attache, tentez alors d'éliminer un des Ninjas de votre adversaire. Vous perdrez votre Ninja de toute façon, alors pourquoi ne pas tenter de profiter de cette situation fâcheuse.

Jouez de façon défensive

Parfois, il est avantageux de garder vos Ninjas vers l'arrière pour protéger votre dōjō. Vous ne pouvez pas marquer de points avec cette stratégie, mais vous serez en meilleure position pour éliminer les Ninjas de votre adversaire.

Gardez vos amis proches et vos ennemis encore plus proches

Dans le dōjō de votre adversaire, si votre Ninja est à côté d'un Ninja de votre adversaire, il n'est pas possible pour ce Ninja d'éliminer le vôtre (les deux dés ne peuvent donner que les nombres de 2 à 8). Des Ninjas adjacents peuvent aussi vous protéger en bloquant la voie vers votre Ninja.

Comment protéger votre dōjō

Si votre adversaire est entré dans votre dōjō et qu'il tente de retourner dans le sien pour marquer des points, la meilleure façon de procéder est souvent d'utiliser votre propre Ninja pour lui bloquer la sortie. Forcer ce Ninja à parcourir un ou deux espaces de plus peut être suffisant pour l'empêcher de retourner dans son dōjō au cours des trois tours alloués pour cette mission.

**OUT
OF THE
BOX**®

You can play!

Out of the Box Publishing Inc.
609 Bennett Road
Dodgeville, WI 53533
800-540-2304
info@otb-games.com
www.otb-games.com

Concept original Tushar Gheewala

Équipe de conception pour jouer le jeu Max Osterhaus, Ellen Winter,
Al Waller, Mark Alan Osterhaus

Illustration et conception graphique John Kovalic
Cathleen Quinn-Kinney

Développement de la production Tom Strom, Matt Mariani