

NINJA DICE (règle en français, traduction Pierre Guntzer)

Ninja Dice est un stop ou encore dynamique dans lequel les joueurs incarnent des ninjas qui se battent pour le pouvoir. Chaque round, vous allez affronter une Maison remplie de défis et utiliser vos compétences de ninja pour les battre. Vous gagnez des trésors pour les défis que réussissez et gagnez des trésors bonus si vous remportez tous les défis de la Maison. Mais il faut être rapide car les autres ninjas lancent eux aussi des dés et vont essayer de vous voler vos trésors.

Vue d'ensemble

Dans Ninja Dice les joueurs incarnent des Ninjas s'affrontant pour déterminer qui est le plus puissant Ninja parmi eux.

Vous allez affronter des Maisons comportant des défis (dé noir) et vous allez utiliser vos capacités de Ninja (dé blanc) pour réussir ces défis, mais les autres joueurs utiliseront le dé de menace (dé blanc à faces colorées) pour essayer de vous arrêter.

Vous allez remporter des trésors pour les défis réussis, et si vous parvenez à remporter tous les défis d'une Maison vous gagnerez un trésor bonus.

Le Ninja ayant le trésor le plus important après trois rounds de défis incroyablement difficiles est le gagnant !

Défis et compétences

Le dé Maison représente les trois types de défis auquel vous êtes confronté. Le casque symbolise un garde, le personnage portant un kimono est un habitant et le verrou est un verrou. Chaque tour, vous serez confronté aux défis d'une Maison générée en jetant les dés noirs Maison.

Le dé de compétence représente les compétences des Ninja que vous utiliserez pour battre les défis des Maisons. L'étoile est votre compétence de combat, la forme masquée est votre compétence de furtivité et le piolet votre compétence de crochetage. Vous jetterez ces dés pour obtenir les compétences dont vous avez besoin pour remporter les défis de Maison.

Chaque Maison propose de multiples défis. Vous aurez besoin d'une compétence pour remporter un défi. La plupart des dés Maison ont un seul défi, mais certains en ont deux.

Pour battre un verrou vous aurez besoin d'un piolet. Pour battre un garde vous aurez besoin d'un camouflage ou d'un combat. Pour battre un résident vous aurez également besoin d'un camouflage ou d'un combat.

Pour combattre plus d'un garde il vous faudra utiliser uniquement des camouflages ou uniquement des combats. Il n'est pas possible d'utiliser un ou des camouflages sur certains gardes et de combattre les autres.

Le même principe s'applique pour les résidents : il vous faudra battre tous les résidents avec le même type de compétence (par exemple, la seule façon de battre trois résidents est d'utiliser soit trois camouflages, soit trois combats).

Si vous êtes confrontés à la fois à des gardes et des résidents, vous pouvez combattre les gardes et vous dissimuler aux résidents, et vice versa.

Le dé de compétence comporte également une face visage qui peut être utilisée pour remplacer l'une des trois compétences de base : combattre, se dissimuler ou crocheter. Le visage agit exactement comme s'il était l'une de ces trois compétences de base.

L'icône fortune boostera l'une des autres compétences obtenues, mais elle suit une règle spéciale. La face fortune comporte une ligne sur la face avant du dé. Tout dé de compétence qui est partiellement ou complètement en face du dé de fortune peut être boosté et compte comme quatre compétences de ce type.



Dans cet exemple, le camouflage, le combat ou le crochetage peuvent être boostés par le dé de fortune, mais pas le visage.

Vous utiliserez le dé de fortune avec la compétence de votre choix. Cette compétence agira désormais comme si vous aviez tiré quatre fois le dé correspondant. Si vous boostez un visage, il se transformera en quatre combats, quatre crochetages ou quatre dissimulations.

Il est possible que plusieurs fortunes ciblent le même dé de compétence. Dans ce cas, on ajoute simplement les dés correspondant (deux fortunes transforment en huit compétences, etc...)

Battre une maison

Si vous battez tous les défis d'une Maison vous gagnerez un trésor basé sur la difficulté de la Maison. Vous gagnerez également un bonus si vous n'avez combattu personne ! (Voir Score plus bas).

Relances et sabliers

Si vous ne pouvez pas battre tous les défis d'une Maison, vous pouvez choisir de relancer n'importe lequel de vos dés de compétence. Vous pouvez relancer un dé que vous veniez de lancer aussi bien qu'un dé sauvegardé lors d'un des lancers précédents. Mais à chaque fois que vous lancerez un dé de compétence, les autres joueurs lanceront un dé de menace pour essayer de vous arrêter.

Le dé de menace a un sablier qui représente le temps qui passe. Une fois qu'un total de quatre sabliers ont été obtenus durant votre tour, celui-ci prend fin immédiatement et vous ne gagnez aucun trésor !

Si vous ne voulez pas tenter votre chance en relançant des dés, vous pouvez choisir de mettre fin à votre tour et de conserver les compétences que vous avez déjà obtenues. Vous gagnerez un trésor pour chaque dé Maison que vous avez battu.

Flèches et flèches attrapées

Le dé de menace comporte des flèches qui représentent les joueurs s'attaquant les uns les autres pour se voler des trésors.

La flèche a une ligne sur sa face avant, tout comme la fortune. Chaque dé de compétence ou de menace qui est partiellement ou complètement en face de la flèche peut être pris pour cible par la flèche. Le joueur qui a obtenu la flèche peut voler un trésor au joueur qui a obtenu le dé ciblé !

Un symbole de flèche attrapée apparaît sur le dé de menace et le dé de compétence.

Chaque flèche attrapée vous protège contre toutes les flèches à ce tour. Même si un de vos dés pourrait être pris pour cible par une flèche, on ne peut pas vous voler de trésor pendant ce lancer.

Mise en place

Chaque joueur a cinq jetons trésor.

Le joueur qui a vu le plus récemment un film de ninja devient le premier joueur. Donner au premier joueur cinq dés de compétence.

Donner au joueur à droite du premier joueur quatre des dés de Maison (garder les deux derniers dés de Maison de côté pour le moment).

Donner à chaque joueur, excepté au premier joueur, un dé de menace (conserver les dés de menace restants de côté pour le moment).

Déroulement du jeu

Le joueur avec les dés Maison les lance et les dispose dans une zone commune de la zone de jeu.

Le Ninja actif (le joueur avec les dés de compétence) prévient les autres joueurs qu'ils doivent se tenir prêts à lancer afin que tous les joueurs lancent leurs dés de compétence et de menace en même temps. « Ninjas, prêts, lancez ! » (Chaque fois que le Ninja actif lance les dés de compétence les autres joueurs lanceront le dé de menace).

Ne touchez pas aux dés, laissez-les exactement là où ils ont atterri !

En commençant par le joueur à gauche du Ninja actif et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur vérifie s'il a tiré une flèche. Ils peuvent voler un trésor à un joueur dont le dé de compétence ou le dé de menace peut être pris pour cible par la flèche (note : un dé de compétence conservé lors d'un précédent lancer peut être pris pour cible par une flèche ; un sablier d'un tour précédent ne peut pas être pris pour cible).

Après que toutes les flèches ont déterminé leurs cibles et que des trésors ont été volés, sélectionnez tous les dés de menace qui ne sont pas des sabliers et placez-le de côté. Déplacez ensuite tous les sabliers près du dé de Maison. Ils resteront près de celui-ci pour le reste du tour du Ninja actif et ne seront pas rejoués.

S'il y a un total de quatre sabliers le tour du joueur actif prend fin immédiatement et il ne collecte aucun trésor !

Le Ninja actif vérifie maintenant ses résultats fortune. Si une fortune qu'il vient juste de jouer peut prendre pour cible une compétence que le joueur souhaite booster, la fortune est désormais associée à cette compétence, et déplacée à côté du dé de compétence. La fortune y restera associée jusqu'à la fin du tour du Ninja actif. Une fortune peut être associée à une compétence sauvegardée d'un précédent lancer.

Le Ninja actif vérifie maintenant s'il a obtenu les compétences pour battre les défis de la Maison. Notez qu'un dé Ninja peut remplacer n'importe quelle compétence, même s'il avait déjà remplacé une compétence différente lors d'un lancer précédent. Si le Ninja actif dispose des compétences requises pour battre l'ensemble des compétences de la Maison, il collecte les trésors en fonction de la difficulté de la Maison et son tour se termine (Voir Score plus loin). Si le Ninja actif ne dispose pas des compétences requises pour battre l'ensemble de la Maison, il peut choisir de mettre fin à son tour et de collecter un trésor pour chaque dé de Maison qu'il aura pu défaire avec ses compétences.

Ou alors, s'il veut pousser plus loin sa chance, le Ninja actif peut choisir n'importe lesquels de ses dés de compétence et les rejouer. Il peut choisir un dé qui vient juste d'être lancé ou alors un dé sauvegardé lors d'un précédent lancer. Tout dé qui n'est pas rejoué peut être réarrangé n'importe où sur la zone de jeu, selon les souhaits du joueur (les fortunes doivent restés à côté des dés qu'elles boostent). Si une compétence qui est boostée par une fortune est rejouée, le dé de fortune associé doit également être rejoué. Réarranger astucieusement les dés sauvegardés peut aider à les faire cibler par les dés de fortune au lancer suivant !

Avant que le Ninja actif ne rejoue, distribuer les dés de menace restants aux joueurs non actifs. A chaque fois que les dés de menace sont distribués, donner le premier dé de menace au joueur ayant le moins de trésors, le suivant au joueur en ayant le moins parmi ceux restants, et ainsi de suite. S'il reste des dés de menace après que tous les joueurs non actifs ont reçu un dé, donner un dé de menace supplémentaire au joueur ayant le moins de trésor (qui en jouera deux).

En cas d'égalité, donner le dé au joueur le plus à gauche du Ninja actif.

Le Ninja actif prévient tout le monde qu'ils doivent se tenir prêts à lancer, et lance ses dés de compétence exactement au même moment que les joueurs lancent leurs dés de menace (« Ninjas, prêts, lancez ! »)

Le jeu continue de la même manière jusqu'à que le Ninja batte la Maison, qu'il décide de s'arrêter, ou qu'un total de quatre sabliers sont tirés.

Une fois que le tour du Ninja actif a pris fin, il passe les dés de compétence à sa gauche et lance les dés Maison pour le joueur suivant. Les dés de menace sont distribués aux joueurs non actifs et le tour du joueur suivant débute.

Ninja Dice se joue en trois rounds. A chaque round, chaque joueur va tenter de battre une Maison qui aura été tirée juste pour lui. Au cours du premier round, lancer quatre dés Maison, au cours du second round, lancer cinq dés Maison, et au cours du troisième round lancer six dés Maison.

Score

Collecter un trésor de la réserve pour chaque dé Maison que vous permet de battre une de vos compétences.

Si vous battez tous les défis d'une Maison à quatre dés, collectez deux trésors additionnels, trois pour une Maison à cinq dés et quatre pour une Maison à six dés.

Si vous parvenez à vaincre une Maison sans combattre personne, collectez un bonus supplémentaire.

1 for each ■

4 house +2

5 house +3

6 house +4

