
NINJA
ACADEMY
RÈGLES DU JEU



BIENVENUE À LA SESSION D'EXAMENS DE LA NINJA ACADEMY !

Il est temps pour vous, apprentis Ninjas, de vous affronter lors d'épreuves redoutables.

Il vous faudra faire preuve de rapidité, de concentration et d'agilité pour atteindre une note supérieure à 10 et obtenir votre diplôme.

Saurez-vous triompher de vos adversaires pour devenir le maître du Ninjutsu ?

APERÇU ET BUT DU JEU

Tout au long de la partie, affrontez-vous dans une série d'épreuves dignes des plus grands Ninjas.

Pour réussir votre examen, vous devrez faire preuve de concentration, d'agilité, de force, mais aussi d'une perception hors pair ! Gagnez un maximum d'épreuves ou pariez sur le meilleur joueur pour remporter un maximum de points.

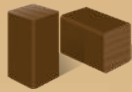
À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points, et donc avec la meilleure note, remporte la partie et est sacré maître du Ninjutsu !

MATÉRIEL

10 NINJAS
5 blancs et 5 noirs



10 BÛCHES



3 CARTES CONVOCATION



21 CARTES ÉPREUVE
dont 15 cartes Épreuve en duel et 6 cartes Épreuve collective



BOÎTE
Fond et couvercle de la boîte



5 CARTES TATAMI
numérotées de 1 à 5



38 JETONS POINT DE VICTOIRE

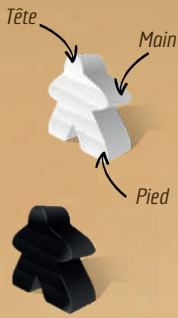


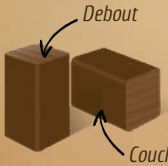
ÉLÉMENTS DE JEU

NINJAS

Les Ninjas existent en **2 couleurs**, **noir** ou **blanc**. Leur utilisation change lors des différentes épreuves.

Pour certaines épreuves, il est important de savoir qu'ils sont constitués d'une tête, de deux mains et de deux pieds. Ils sont considérés comme étant debout lorsqu'ils sont sur leurs deux pieds.





BÛCHES

Les Bûches sont des éléments nécessaires **pour réaliser certaines épreuves**. Elles sont considérées comme étant debout lorsqu'elles sont à la verticale.

CARTES TATAMI

Au dos de ces cartes se trouve **un tatami**, tandis que sur leur face est représenté **un Ninja avec un chiffre allant de 1 à 5**. Chaque joueur se voit attribuer une carte Tatami, dont le numéro permet de déterminer l'ordre de passage lors des Épreuves en duel.



BOÎTE

Le couvercle et le fond de la boîte peuvent servir lors de différentes épreuves.



CARTES ÉPREUVE

Les cartes Épreuve sont de **2 types** :
les **Épreuves en duel**, dans lesquelles deux joueurs s'affrontent, et les **Épreuves collectives**, dans lesquelles tous les joueurs s'affrontent simultanément.



Épreuves en duel



Épreuves collectives



JETONS POINT DE VICTOIRE

Les jetons Point de victoire permettent de calculer votre score. Ils valent 1 ou 5 points de victoire.

CARTES CONVOCATION

Les cartes Convocation permettent de **savoir quels joueurs vont s'affronter** lors des différentes épreuves.



MISE EN PLACE

1. **Désignez au hasard un joueur** qui prend le rôle de **Délégué**. Il prend la carte Convocation correspondant au nombre de joueurs et la place devant lui.

2. Prenez les **cartes Tatami correspondant au nombre de joueurs**, et distribuez-en une à chacun.Gardez les autres à proximité. *Par exemple, si vous êtes 3 joueurs, prenez les cartes 1, 2 et 3.*



Note : Laissez libre le centre de la table. Ce sera l'aire d'examen.



3. **Mélangez** les **cartes** Épreuve en duel et les **cartes** Épreuve collective séparément et placez-les sur le côté de la table pour former deux pioches.

4. Placez **les jetons Point de victoire, les Ninjas, les Bûches et la boîte** à portée de main.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque partie de Ninja Academy consiste en une série d'épreuves qui se déroulent dans l'ordre suivant :



- 1 Épreuve collective
- 4 ou 5 Épreuves en duel
  (en fonction du nombre de joueurs)

Cette séquence est rappelée en détail sur chaque carte Convocation, ainsi que les numéros des joueurs devant s'affronter lors de chaque épreuve.



DÉROULEMENT D'UNE ÉPREUVE



ÉPREUVE COLLECTIVE

Le joueur Délégué annonce à voix haute et d'un air solennel : « Épreuve collective » de sorte que tout le monde l'entende.

Il **pioche** ensuite la **première carte** Épreuve collective, montre l'illustration à tous les joueurs puis **lit à voix haute le texte au dos** de cette carte.
Tous les joueurs participent aux Épreuves collectives selon les règles énoncées par le joueur Délégué.



Lorsque l'épreuve prend fin, le vainqueur de l'épreuve gagne 3 points de victoire.

En cas d'**égalité**, **chaque joueur concerné** prend **1 point de victoire**.

Remettez la carte Épreuve sous la pile.

Passez à l'épreuve suivante.

Après avoir joué la dernière Épreuve collective, passez à Fin de la partie.



ÉPREUVE EN DUEL

Le joueur Délégué annonce à voix haute et d'un air solennel **les numéros des joueurs indiqués** sur la carte Convocation de sorte que tout le monde l'entende.

Il **pioche** ensuite la **première carte Épreuve en duel**, montre l'illustration à tous les joueurs puis lit à voix haute le texte au dos de cette carte.

Avant de commencer l'épreuve, **les joueurs qui ne participent pas au duel doivent choisir leur favori**. Pour cela, ils placent leur carte Tatami devant le joueur qu'ils pensent voir gagner.
Les joueurs appelés participent à l'Épreuve selon les règles énoncées par le Délégué.



Lorsque l'épreuve prend fin, le vainqueur gagne 2 points de victoire.
Tous les spectateurs qui ont parié sur lui gagnent 1 point.

Si l'épreuve prend fin sur une **égalité entre les joueurs**, **chacun obtient 1 point**, et les spectateurs ne gagnent rien quel que soit leur favori.

Remettez la carte Épreuve dans la boîte.

Passez à l'épreuve suivante.



FIN DE LA PARTIE

Après la troisième Épreuve collective, la partie prend fin. Le joueur avec le plus de points obtient la meilleure note et **gagne la partie** ainsi que le titre convoité de maître du Ninjutsu.

Les joueurs qui ont obtenu au moins 10 points peuvent tout de même être fiers d'avoir obtenu leur diplôme !







CRÉDITS

Auteurs : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc & Théo Rivière
Illustrateur : Djib
Chef de projet : Ludovic Papaïs
Graphistes : Mélanie Walryck & Vincent Mougenot
Rédaction des règles : Delphine Brennan
Relecture : Xavier Taverne, Alain Wernert & Mathilde Audinet
Remerciement des auteurs : Tot et sa bolognaise

SUIVEZ-NOUS SUR