

NINJATO

Dans l'ordre du tour, **chaque joueur place un shuriken sur un lieu** et applique immédiatement les règles de ce lieu. Une fois que les joueurs ont placé 3 shuriken, le tour est terminé.

Le Dojo

Prenez des cartes Dojo dans n'importe quelle combinaison de cartes face visible ou cachée au sommet de la pioche.

- Pas de cartes : prenez 4 cartes
- 1 carte : prenez 3 cartes
- 2 cartes et plus : prenez 2 cartes

Remplacez les cartes prises face visible par des cartes depuis le sommet de la pioche. Pas plus de 7 cartes en main.

Les Maisons des Clans

Placez un shuriken sur le côté Force ou le côté Discrétion d'une Maison.

 Force : jouez une carte Dojo de valeur supérieure à celle du Garde

 Discrétion : jouez une carte Dojo de valeur inférieure à celle du Garde

Les égalités ne permettent pas de gagner.

Une carte 3 peut être jouée normalement ou comme soutien +1/-1, plusieurs soutiens peuvent être joués.

Chaque Garde vaincu permet de récupérer un Trésor dans l'ordre croissant des valeurs. Après le premier combat gagné, deux choix s'offrent au joueur :

1. Poursuivre en criant « banzai ! » et un nouveau Garde est révélé qu'il faut affronter.
2. S'arrêter et quitter la maison avec les Trésors gagnés. Piocher et placer un nouveau Trésor « clair » dans la Maison.

- En cas de défaite, vous quittez la Maison avec **un seul** des Trésors gagnés, les autres sont défaussés.

 Vous piochez un Garde avec un symbole d'Alarme. Piochez immédiatement un Trésor, celui de valeur plus élevée est retourné sur son côté rouge et est désormais protégé par un Garde d'Élite.

- Si vous remportez tous les Trésors, vous remplacez le jeton Honneur du Clan avec celui d'un autre Clan disponible à côté du plateau. La Sentinelle est défaussée, la Maison reste vide jusqu'à la fin du tour.

Le Sensei

Choisissez une compétence en défaussant la carte Dojo indiquée sur la tuile. ? signifie que n'importe quelle carte Dojo peut être défaussée. Dès qu'une compétence d'une Voie est acquise (Tigre, Serpent, Grue), les suivantes sont gratuites.

Une Compétence ne peut être utilisée qu'une fois par tour (retournez-la face cachée).

Le Palais

Prenez un émissaire en défaussant les Trésors qu'il exige et marquez immédiatement la valeur de ces Trésors.

L'or remplace n'importe quel Trésor.

Le Pavillon

Répandez une Rumeur favorable en défaussant les Trésors indiqués sur la carte. Gain immédiat de points d'Honneur égal à la valeur des Trésors dépensés.

Fin du Tour

A la fin de chaque tour :

1. **Modifiez l'ordre du tour.** La pile de Shuriken au Dojo (de haut en bas) détermine l'ordre des joueurs au tour suivant.
2. **Récupérez les compétences.** Retournez toutes les tuiles face visible.
3. **Réapprovisionnez le Sensei.** Défaussez les tuiles face visible restantes. Piochez et placez chez le Sensei autant de tuiles que de joueurs (tours 1-4). Piochez et placez **une** tuile Hensojutsu (Déguisement) chez le Sensei (tours 5-7).
4. **Réapprovisionnez les Maisons vides.** Les Maisons sans trésors en reçoivent 3 nouveaux face claire. Piochez et placez un nouveau Garde sur ces Maisons (ignorez l'alarme).
5. **Réapprovisionnez le Palais et le Pavillon.** Moins de 4 émissaires au Palais ⇒ piochez-en et révéléz-en jusqu'à ce qu'ils soient 4. Idem pour les Rumeurs du Pavillon.
6. **Phases de décompte.** Avancez le marqueur de Tour. Après les Tours 3, 5 et 7, faites un décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS (3, 5 ET 7)

Dans l'ordre des Clans indiqué sur la piste de Tour :

- Pour chaque Clan, les deux premiers joueurs avec le plus d'Émissaires sont récompensés.
- Le joueur possédant l'Émissaire le plus âgé remporte l'éventuelle égalité.
- Celui qui a le plus d'Émissaires d'un Clan a le choix entre :
 - ★ marquer autant de points d'Honneur que la valeur indiquée sur les jetons Clans des Maisons de ce Clan.
 - ★ prendre gratuitement une carte Rumeur.
- Le second joueur reçoit ce que le premier a laissé.

Bonus de fin de partie (après le Tour 7)

Bonus des Rumeurs

La plupart des cartes agissent comme des multiplicateurs pour le type d'élément indiqué sur la Rumeur (1c ⇒ x1 / 2c ⇒ x2/3c ⇒ x4 ; y compris « Soutien du peuple », pour le nb de cartes Rumeurs à multiplier).

Bonus des Trésors inutilisés

1 point d'Honneur par jeton Trésor en votre possession.

Bonus des Gardes d'Élite

1 ou 2 points d'Honneur par Garde d'Élite battu.

Gagner la partie

A la fin du Tour 7, le joueur ayant le plus de points d'Honneur gagne la partie !