

NINJAAA'TACK



Un jeu de Gaël Brennenraedts illustré par Olivier Fagnère

Un jeu pour 4 à 8 joueurs,
à partir de 7ans,
durée : 15 minutes.

Contenu :

- 32 cartes (8 familles de 4 cartes)
- 80 jetons « clan »
- 1 carte Gong



Dans Ninjaa'Tack, communiquez avec votre coéquipier pour être les premiers à rassembler vos clans de Ninjas.

But du jeu

Etre la première équipe à rassembler 3 jetons « clan » de couleurs différentes.

Un jeton clan est obtenu lorsqu'une équipe parvient à rassembler les 4 cartes identiques d'un même clan. Pour rassembler ces cartes, les 2 joueurs doivent posséder à eux 2, les 4 cartes identiques.

Lorsqu'un joueur pense que son équipe a rassemblé un clan, il tape sur le gong en criant « Ninjaaaa ».

Mise en place

Les joueurs se mettent par 2 pour former leur équipe et se placent en quinconce autour de la table de manière à pouvoir se voir.

1, Prenez autant de familles de cartes qu'il y a de joueurs. Les autres cartes sont remises dans la boîte.

Pour une partie à 4 joueurs, prenez 16 cartes (4x4), pour 6 joueurs, prenez 24 cartes (6x4)

2, Placez la carte Gong au centre de la table.

3, Mélangez les cartes et distribuez en 4 face cachée à chaque joueur.

4, Les jetons « clan » restent dans la boîte.



Déroulement

A chaque tour, les joueurs vont choisir une carte, la placer devant eux et la faire passer simultanément face cachée à leur voisin de gauche.

Les joueurs observent leurs cartes et peuvent ensuite communiquer quelques secondes.

Toute communication est permise. La communication peut être faite à n'importe quel moment de la partie.

Tout est permis, faire des gestes, des signes, etc.

Ensuite les joueurs rechoisissent une nouvelle carte et la font passer de la même façon et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur pense que son équipe a rassemblé 4 cartes d'un même clan, il peut taper sur le gong en criant :



« **Ninjaaaa** »



Les joueurs révèlent alors chacun leurs cartes :

Si l'équipe qui a frappé sur le gong a rassemblé un clan, elle obtient le jeton clan correspondant. Si l'équipe n'a pas rassemblé le clan, alors elle perd un jeton clan déjà acquis (celui de son choix).

Lorsqu'un jeton est obtenu (ou non), on remélange toutes les cartes pour recommencer une nouvelle manche. La partie se déroule ensuite de la même façon qu'à la mise en place.

Remarque :

- il peut arriver que 2 clans soient réunis en même temps. Dans ce cas, l'équipe obtient plusieurs jetons.
- Si plusieurs joueurs tentent de taper sur le gong en même temps, on ne tiendra compte que du plus rapide.

Attaque

Toute communication est permise durant la partie mais si un joueur pense qu'une équipe adverse a pu rassembler 4 ninjas d'un même clan, il peut taper sur le gong et crier « **Attack** » pour s'emparer du jeton clan à la place de ses adversaires.

Si une équipe adverse a un clan rassemblé, alors ce joueur obtient pour son équipe un jeton correspondant à la couleur du clan rassemblé.

Si le joueur s'est trompé et qu'aucune autre équipe n'a rassemblé un clan, alors son équipe perd un jeton. Il est donc important de parvenir à communiquer sans se faire repérer.

Remarque : si plusieurs clans adverses sont rassemblés, l'équipe obtient plusieurs jetons.

Transformer un jeton



Pour gagner, il faut donc 3 jetons clans de différentes couleurs.

A la fin d'une manche, si une équipe possède 2 jetons, d'un même clan, elle **peut tenter** de le transformer en un jeton clan d'une autre couleur.

Pour cela, placez la boîte au centre de la table, l'un des joueurs prend le jeton qu'il souhaite transformer, se lève de sa chaise, recule de 3 pas en arrière et tente un lancer.

Si le jeton atterrit dans la boîte, il peut être échangé contre un jeton au choix appartenant à un adversaire. Si le jeton atterrit à côté ou même rebondit dans la boîte sans y rester, alors le jeton est perdu.

Remarque :

Un seul lancer **peut** être tenté par manche.



Pénalité

Lorsqu'une équipe a fait une erreur en tapant sur le gong et qu'elle n'a plus de jeton à remettre dans la boîte, son équipe subit une pénalité.

Au tour suivant, son équipe devra rassembler 4 ninjas d'un même clan dans la main d'un seul joueur pour pouvoir crier « ninjaa » en tapant sur le gong.

Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'une équipe obtient 3 jetons clans de couleurs différentes.



Variante joueurs impairs

Lorsque le nombre de joueurs est impair, à chaque manche un joueur joue seul.

Prenez autant de familles de cartes qu'il y a de joueurs.

A chaque manche, les équipes changent. Il faut décaler le joueur seul d'une chaise vers la gauche et adapter les équipes en fonction.

Chaque joueur récolte ses points individuellement et non plus en équipe. Lorsqu'une équipe gagne, chacun des joueurs de cette équipe reçoit un jeton. Un joueur qui se trompe lors d'une attaque est le seul à perdre un jeton.

La partie prend fin lorsqu'un joueur obtient 3 jetons clans de couleurs différentes.

Le joueur seul joue de la même façon que les autres équipes mais doit réunir à lui seul un clan de 3 cartes. Il peut également tenter des attaques.

Pour les autres points de règles, la partie se déroule de la même façon.

Remerciements :

Remerciements de l'auteur : merci à Ludivine, Apolline, Achille et Agathe, Manon, Nico, Cécile, Tonton Ju, les jeunes et moins jeunes du Patro de Tavier, ma famille, le Zoo de Visible, les testeurs sur les festivals, en soirée jeux ou au coin d'un bar.

Azao games tient également à remercier Julien Mazziotta.

Des questions sur les règles du jeu ? www.azaogames.com