



Onitama

LIGHT
AND
SHADOW



LIVRET DE REGLES

INTRODUCTION

Onitama : Light and Shadow (Lumière et Ombre) offre une nouvelle manière d'explorer ce jeu d'arts martiaux simple et élégant en introduisant un nouveau type de pion : le ninja. Contrairement aux autres pions, le ninja se déplace secrètement, caché de la vue de votre adversaire jusqu'à ce qu'il soit prêt à frapper...

Il y a deux manières de jouer à Onitama : Light and Shadow :

- **La Voie de l'Ombre** est un jeu symétrique dans lequel chaque joueur utilise son propre ninja.
- **La Voie de la Lumière** est un jeu asymétrique qui oppose un joueur ninja à un joueur classique avec son maître et ses élèves.

Bien que similaire en difficulté, ces deux modes de jeu ont leur propre saveur et leur propre style de jeu. **Il est recommandé de jouer avec la Voie de l'Ombre en premier**, jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisés avec les nouvelles mécaniques de jeu. Vous pourrez ensuite jouer avec la Voie de votre choix.

Les règles du jeu de base ne changent pas, à l'exception des points énoncés dans ce livret de règles.

MATERIEL

- 2 PIONS NINJA
- 4 PIONS LANTERNE
- 2 TAPIS NINJA
- 2 PARAVENTS



Note : Vous devez posséder le jeu de base Onitama pour pouvoir jouer à cette extension.

Important : Bien que techniquement compatible avec les autres extensions d'Onitama, il n'est pas recommandé de combiner *Light and Shadow* avec ces dernières, à moins d'être un joueur de niveau avancé souhaitant explorer de nouvelles possibilités.

LA VOIE DE L'OMBRE

Dans ce mode de jeu, chaque joueur dispose de **1 ninja caché** qu'il peut utiliser pour capturer les pions adverses. Toutefois, soyez vigilants, car le ninja adverse peut capturer le vôtre avant qu'il ait le temps d'attaquer.

MISE EN PLACE



① Installez le jeu selon les règles de base : mettez le tapis de jeu entre vous et votre adversaire, distribuez au hasard 2 cartes de mouvement par joueur et mettez la 5^e carte de mouvement sur le côté pour déterminer le premier joueur. Chaque joueur place son maître sur l'Arche du temple à sa couleur, mais place uniquement 2 pions élèves (au lieu de 4), sur les cases d'angle de son côté du tapis.

② Chaque joueur reçoit un ninja ainsi qu'un tapis ninja à placer devant soi, en respectant la position respective des arches rouge et bleue.

③ Chaque joueur reçoit ensuite un paravent à placer entre le tapis de jeu central et son tapis ninja, afin de garder son ninja caché de la vue de l'adversaire.

④ Secrètement, chaque joueur place son ninja sur son tapis ninja. Le ninja doit être placé sur la case adjacente à la gauche ou à la droite de son maître.

Le tapis ninja est une copie cachée du tapis central et non une nouvelle zone de jeu. Le ninja est considéré comme étant sur le tapis de jeu central, comme tout autre pion, sur la case correspondante à celle qu'il occupe sur son tapis personnel. Il est placé sur le tapis ninja afin que sa position sur le tapis de jeu central soit gardée secrète de l'adversaire.

⑤ Chaque joueur reçoit également 2 lanternes.

COMMENT JOUER ?

La partie se déroule comme une partie normale, à l'exception des points suivants. Votre tour se décompose désormais en 3 étapes :

ETAPE 1 : BOUGEZ ET ATTAQUEZ

ETAPE 2 : ECHANGEZ LES CARTES

ETAPE 3 : UTILISEZ LES LANTERNES (OPTIONNEL)

ETAPE 1 : BOUGEZ ET ATTAQUEZ

Comme dans une partie normale, à chaque tour, choisissez l'une des deux cartes de mouvement devant vous et déplacez un des vos élèves ou votre maître selon les options permises par la carte de mouvement.

En plus de ce mouvement d'élève ou de maître, vous pouvez également déplacer votre ninja caché sur son tapis ninja en utilisant la même carte de mouvement mais sans nécessairement choisir le même déplacement. **Votre ninja peut donc bouger différemment de votre élève ou de votre maître avec la même carte mouvement.**

Bouger un de vos élèves ou votre maître reste obligatoire. Bouger votre ninja est optionnel.

- Vous **ne devez pas** dire à votre adversaire si vous bougez votre ninja ou non. Afin de tromper votre adversaire, faites semblant de bouger votre ninja derrière votre paravent si vous ne l'avez pas bougé ce tour-ci.
- Vous devez d'abord déplacer votre élève ou votre maître sur le tapis de jeu central avant de déplacer éventuellement votre ninja sur son tapis ninja.
- Si votre adversaire a capturé votre ninja (*voir ci-après*), vous pouvez uniquement déplacer votre élève ou votre maître.

Les règles de déplacement des pions, y compris le ninja, sont les mêmes que les règles de base, à savoir :

- Vous devez déplacer un élève ou un maître si vous le pouvez.
- Si vous n'avez aucun mouvement valide pour votre élève ou votre maître, mais que votre ninja a un mouvement autorisé, vous pouvez choisir de déplacer votre ninja selon les règles décrites précédemment ou bien échanger les cartes sans déplacer un seul pion.
- **Votre ninja ne peut pas se déplacer sur une case de son tapis ninja là où se trouve déjà un de vos pions sur le tapis de jeu central.** Un pion par case maximum.
- Vos pions ne peuvent pas sortir du tapis de jeu.

Note : Il est possible que les deux ninjas occupent la même case au même moment ! Mais comme ils sont cachés, vous ne pouvez pas le savoir !

CAPTURER AVEC UN NINJA

Votre ninja peut capturer les élèves et le maître de votre adversaire, comme un pion normal. Après avoir bougé votre ninja, si ce dernier occupe une case de son tapis ninja qui correspond à celle où se situe un pion adverse sur le tapis central, procédez ainsi :



1. Baissez votre paravent pour montrer l'emplacement de votre ninja sur votre tapis.

2. Retirez le pion capturé du tapis central.



3. Placez votre ninja sur la case correspondante du tapis central. Sa position est révélée à votre adversaire jusqu'au début de votre prochain tour.

Si vous commencez votre tour avec votre ninja visible sur le tapis central, redressez votre paravent et replacez votre ninja sur la case correspondante de son tapis ninja avant de bouger.

CAPTURER UN NINJA ADVERSE

À chaque fois qu'un adversaire bouge un pion sur le tapis central, vérifiez si ce dernier a atterri sur la case correspondante de votre ninja sur votre tapis ninja. Pour rappel, le ninja est considéré comme étant sur le tapis central, il n'est juste pas visible de votre adversaire grâce au paravent et au tapis ninja. Si un pion a atterri sur la même case que votre ninja, **vous devez annoncer à votre adversaire que votre ninja a été capturé.** Vous devez retirer définitivement votre ninja de la partie ainsi que votre paravent et votre tapis ninja.



Utiliser votre ninja pour capturer le ninja adverse : après avoir bougé votre ninja, si vous pensez être sur la même case que le ninja adverse (même si ce dernier n'est pas visible sur le tapis central), vous pouvez tenter de le capturer.

1. Placez votre ninja sur la case correspondante du tapis central et déclarez que vous tentez de capturer le ninja adverse.
2. Votre adversaire doit indiquer si son ninja se situe sur cette case ou non. Si c'est le cas, vous l'avez capturé ! Retirez définitivement son ninja de la partie ainsi que son paravent et son tapis ninja.
3. Que vous ayez réussi ou non, la position de votre ninja est révélée et reste visible jusqu'au début de votre prochain tour.

Tenter de capturer le ninja adverse est donc risqué mais peut changer le cours de la partie si vous y arrivez !

Chaque joueur doit faire confiance à l'autre en ce qui concerne la position, les déplacements et la capture des ninjas. Soyez honorables !

ETAPE 2 : ECHANGEZ LES CARTES

Cette partie reste inchangée par rapport aux règles de base. Prenez la carte de mouvement que vous avez jouée, mettez-la à gauche du tapis puis récupérez la carte de mouvement qui se trouve à droite du tapis pour la rajouter à votre main.



ETAPE 3 : UTILISEZ LES LANTERNES (OPTIONNEL)

À la fin de votre tour, après avoir bougé et échangé les cartes, vous pouvez rechercher le ninja adverse.

Pour ce faire, vous devez utiliser une de vos lanternes. Vous possédez seulement deux lanternes par partie. Vous ne pouvez en utiliser qu'une seule par tour pour effectuer une recherche. Lorsque vous avez utilisé vos deux lanternes, vous ne pouvez plus faire de recherche.

Une lanterne peut éclairer **une ligne ou une colonne** du tapis central. Choisissez quelle ligne ou quelle colonne vous désirez éclairer et placez votre lanterne de manière adjacente à cette rangée. Vous pouvez éclairer **n'importe quelle ligne ou colonne**, vous n'avez pas besoin d'avoir un élève ou un maître dans cette rangée pour y faire une recherche.



Votre adversaire regarde la ligne ou la colonne correspondante de son tapis ninja et doit annoncer si son ninja se trouve dans cette rangée ou non.

Votre adversaire doit simplement répondre par « **oui** » (son ninja est bien dans cette ligne ou colonne) ou par « **non** » (son ninja n'est pas dans cette ligne ou colonne). Il n'y a **pas besoin de préciser** sur quelle case se situe le ninja si la réponse est « oui ».



Rappel : Comme vous ne pouvez utiliser qu'une seule lanterne à la fin de votre tour, vous ne pouvez utiliser cette information qu'à votre prochain tour. De ce fait, votre adversaire a une chance de bouger son ninja à son tour. Mais au moins, vous avez une idée de la zone où se trouvait son ninja et des cases où il a pu bouger.

Important : Le premier joueur ne peut pas utiliser de lanterne à la fin de son premier tour ! De cette manière, le second joueur a une chance de bouger son ninja avant d'être éventuellement trouvé.

COMMENT GAGNER ?

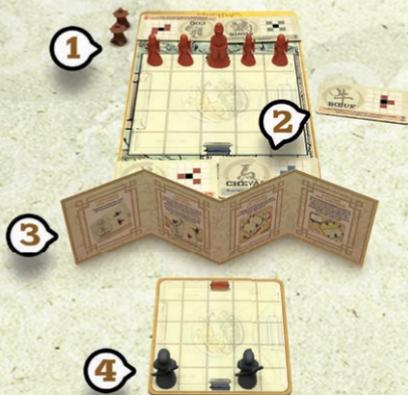
Les conditions de victoire restent inchangées : capturer le pion maître de l'adversaire avec n'importe lequel de vos pions, ninja compris, ou bien atteindre l'arche du temple de votre adversaire avec votre pion maître.

LA VOIE DE LA LUMIERE

Dans ce mode de jeu, chaque joueur dispose de pions différents. Le Maître de la Lumière joue selon les règles de base, à savoir avec 1 pion maître et 4 pions élèves, tandis que le Maître de l'Ombre joue uniquement avec les 2 pions ninjas sur son tapis ninja, sans aucun autre pion sur le tapis central !

La partie se déroule comme une partie de la Voie de l'Ombre, à l'exception des points suivants.

MISE EN PLACE



1 Installez le jeu selon les règles de base, mais ne mettez les pions élèves et maître que pour le Maître de la Lumière. Donnez-lui également 2 lanternes.

2 Distribuez au hasard 2 cartes de mouvement par joueur et mettez la 5^e carte de mouvement sur le côté.

3 Le Maître de l'Ombre prend son tapis ninja et place le paravent entre le tapis de jeu central et son tapis ninja personnel de manière à ce que le Maître de la Lumière ne puisse pas voir ses ninjas.

4 Secrètement, le Maître de l'Ombre place ses deux ninjas sur son tapis ninja, sur les cases de son choix dans la ligne de l'arche du temple inoccupée (celle où normalement ses 5 pions commencent dans une partie normale).

Le Maître de la Lumière sera toujours le premier joueur.

COMMENT JOUER ?

Dans la Voie de la Lumière, chaque joueur bouge un pion, capture et échange les cartes comme dans une partie de la Voie de l'Ombre, à la différence que le Maître de la Lumière déplace uniquement ses pions élèves et maître sur le tapis central tandis que le Maître de l'Ombre joue seulement ses pions ninjas sur son tapis ninja.

Chaque maître doit déplacer 1 pion par tour. Contrairement à la Voie de l'Ombre, le Maître de l'Ombre doit déplacer un pion ninja à chaque tour si possible.

MAÎTRE DE LA LUMIÈRE



MAÎTRE DE L'OMBRE



UTILISER LES LANTERNES

Seul le Maître de la Lumière peut utiliser une lanterne à la fin de son tour pour rechercher les ninjas de son adversaire (voir étape 3 de la Voie de l'Ombre). **Le Maître de la Lumière ne peut pas utiliser de lanterne à son premier tour.**

Le Maître de l'Ombre répond uniquement « oui » s'il y a au moins un ninja dans la rangée éclairée par la lanterne du maître de la Lumière. Toutefois, il **ne doit pas dire** combien de ninjas sont dans cette rangée. S'il répond « non », cela signifie qu'aucun ninja ne s'y trouve.



COMMENT GAGNER ?

Le Maître de l'Ombre gagne uniquement s'il capture le pion maître de son adversaire.

Le Maître de la Lumière gagne soit s'il atteint l'arche du temple adverse avec son pion maître, soit s'il capture les deux ninjas de son adversaire.

Invictus

Le jeu de cartes d'affrontement et de développement PAS à collectionner.



Retrouvez tous nos jeux sur www.igiari.com

Un jeu de bluff et
de prise de risque.

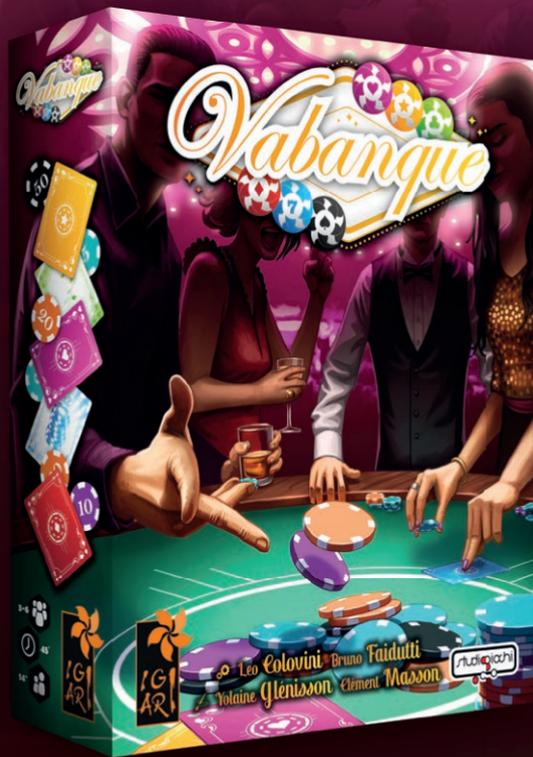
Tentez de remporter le plus
d'argent en choisissant les
bonnes tables de casino et en
tendant des pièges à vos adversaires.

Soyez cupides, mais pas trop, sinon vous
risquerez de tomber à votre tour dans leurs propres pièges ! À moins
qu'il ne s'agisse d'un bluff de leur part ...

Préférez-vous la prudence en gagnant peu ou tenter de gagner beaucoup, au risque de
vous faire piéger par vos adversaires ? Tel est le dilemme permanent de Vabanque !



Vabanque



CREDITS

Auteur original :

Shimpei Sato

Auteurs de la Voie de la Lumière :

Collin Meller, Bryan Pope

Auteur de la Voie de l'Ombre :

Robert Geistlinger

Directeur artistique original :

Jun Kondo

Directeur artistique de l'extension :

Stephen S. Gibson

Développement de produit :

Walter Barber

Production :

John Rogers

Règles françaises :

Igiari

Adaptation française :

Yolaine Glénisson

Testeurs :

Dr. Thomas Allen, Joshua Sprung, Caren Sprung, Mike Richie, Kevin Demunn, Luke Batchelor, Rachel Batchelor, Anna De Carvalho, Niko Swensson, Julie Ahen, Andy Hutton, Harrison Hutton, Michael Vannoy, Cheryl Vannoy, Jason Stoner, Brandon Butcher, Cady Butcher



conception