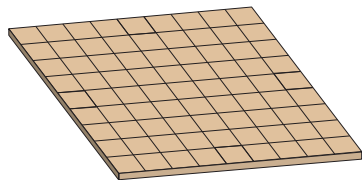


KRAFT

Et vous, quel sera votre camp ?



MATÉRIEL



1 plateau 9x9



x1



x1



x2



x2



x2



x2



x1



x1



x1



x2



x2



x2



x2



x2



x1



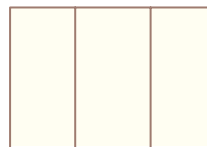
x1



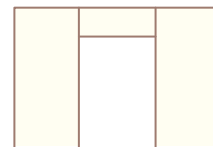
x1



x2



x3



x3



x4



x1



x1



OBJECTIFS



DEFENDEZ

VOTRE DOJO

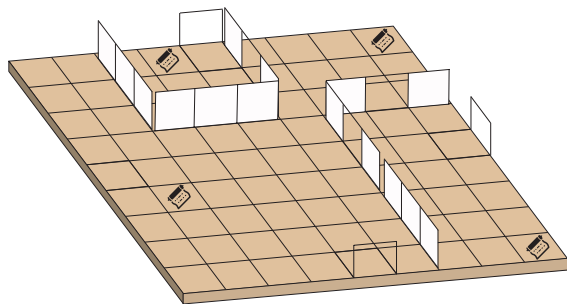
à l'aide des murs et
des portes, créez votre
propre niveau !

VOLEZ LES
PARCHEMINS

pour accumuler un
maximum de points



MISE EN PLACE



CREATION DU DOJO



Le Maître dispose les murs et les portes sur le terrain afin de créer son dojo.

Les murs doivent être glissés dans l'interstice des cases et ce sans dépasser du terrain.

Une salle créée par les murs doit être accessible par au moins une porte.

Les portes ne doivent pas être bloquées par un mur ou une autre porte.

PARCHEMINS

Le Maître dispose les quatre parchemins chacun sur une case du terrain.

Un parchemin ne doit pas être à moins de 4 déplacements d'un autre parchemin.

Les parchemins sont posés sur le terrain avec leurs points face cachée.

Le Ninja peut ramasser un parchemin s'il est à 1 case adjacente de celui-ci.

DÉROULEMENT

COMMENCEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en 3 manches.
Pour chaque manche, le Maître construit le niveau et pose les parchemins.

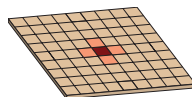
Le dernier des deux joueurs à avoir mangé des sushis commence la manche.

Les 2 joueurs posent leurs pions actions face cachée devant eux et en piochent 2.

DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

MAÎTRE

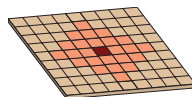
Le joueur Maître peut se déplacer de seulement 1 case.



Déplacement du Maître

NINJA

Le joueur Ninja peut se déplacer d'un maximum de 3 cases.



Déplacement du Ninja

Les joueurs peuvent utiliser un seul pion action par tour. Lorsqu'ils l'utilisent, ils le défaussent pour la manche (ou pour la partie pour les pions uniques).

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur une case si un mur leur en empêche.

Ils peuvent cependant traverser une porte.

Il ont également la possibilité de défausser un pion action et d'en piocher un autre, à condition de n'en avoir pas utilisé un durant ce tour.

VOLER UN PARCHEMIN

Le Ninja peut voler un parchemin au Maître s'il se situe sur une case adjacente au parchemin.

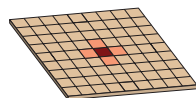
Le parchemin est alors sorti du terrain et sera ré-utilisé pour les étages suivants. Lorsqu'il vole ce parchemin, il gagne et garde en mémoire les points correspondants au parchemin, qui seront ajoutés à son score final.

ATTRAPER LE NINJA

La partie est terminée si le Ninja se fait attraper par le Maître.

Le Ninja est attrapé s'il se retrouve, quel que soit le moment (pendant ou après un déplacement), dans la vision du Maître.

Si le Ninja se fait attraper par un Disciple, ce dernier sort du terrain et le Ninja perd les parchemins qu'il avait volé jusque là. Il peut ensuite continuer de jouer sur cet étage.



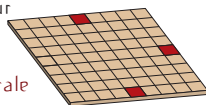
Vision du Maître

ENTREES ET SORTIES

Le Ninja commence une manche sur la case centrale en bas.

Le Maître commence une manche sur la case centrale en haut.

Le Ninja peut s'échapper de l'étage par la sortie située sur la case centrale à droite, mais également par l'entrée du Maître. Il ne peut pas ressortir par son entrée.



FIN DE PARTIE

CALCUL DES POINTS

Lorsque le Ninja vole un parchemin et qu'il sort de l'étage avec, il gagne les points inscrits dessus, soit 1, 2, 3 ou 4 (ou 5 pour le parchemin de la technique ultime)



A la fin des 3 étages, ou lorsque le Ninja se fait attraper, la somme de tous les points accumulés constitue son score.

Le score maximal atteignable par le Ninja est 30.

Entre 0 et 14 points, le Maître gagne la partie.

Entre 16 et 30 points, le Ninja gagne la partie.

Avec 15 points, la partie se termine en égalité pour le Maître et le Ninja.

QUI GAGNERA ?

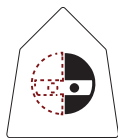


VS



LES PIONS

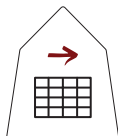
PIONS DU NINJA



x2



x2



x2



x2

CAMOUFLAGE

Rend invisible le Ninja durant le tour d'utilisation et le tour suivant. Le Ninja est alors indétectable par le Maître.

SIXIÈME SENS

Révèle un parchemin. Ce parchemin est alors retourné sur sa case du plateau et les points inscrits dessus sont visibles.

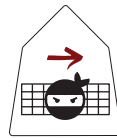
GLISSEMENT

Glisse un mur ou une porte d'une case si aucune paroi ne gêne ce déplacement. (bords du plateau, mur ou porte)

TÉLÉPORTATION

Téléporte le Ninja à une distance maximale équivalente à 3 cases de déplacement.

PIONS DU NINJA



x1



x1



x1



x2

GLISSEMENT

Si le Ninja est collé à un mur, il glisse jusqu'à la prochaine paroi. Il peut aussi s'arrêter sur une des cases avant.

DISPERSION

Mélange tous les parchemins sans les révéler et les repose aux emplacements choisis par le Maître au début de la manche.

TECHNIQUE ULTIME

Le Maître est contraint de poser ce parchemin sur une case du terrain. Il vaut 5 points pour le Ninja.

APPRENTI

Pose ce pion devant l'entrée secondaire. Il agit comme le Ninja. S'il se fait attraper, le Ninja continue de jouer et il ne gagne pas

LES PIONS

PIONS DU MAÎTRE



x2



x2



x2



x2

MOBILITÉ

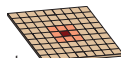
Ajoute +1 déplacement pour ce tour au Maître et au Disciple si présent dans le dojo.

VERROUILLAGE

Bloque une porte. Le pion porte se comporte alors comme un pion mur et l'accès entre les deux salles est bloqué.

LANTERNE

Le Maître se méfie et sort sa lanterne. La portée de vision du Maître est alors augmentée.



TRANSPOSITION

Echange la position de deux parchemins sans les révéler au joueur Ninja.

PIONS DU MAÎTRE



x1



x1



x1



x2

PARCHEMIN PIÉGÉ

Sélectionne aléatoirement un parchemin ramassé par le Ninja durant cet étage. Les points qu'il confère ne sont pas comptés.

PRÉCIPITATION

Déplace le Maître de 3 cases en ligne droite, ou moins si une paroi est sur son chemin.

RECETTE DE SUSHI

Le Maître remplace un parchemin sur le terrain par cette recette de sushi. Elle vaut 0 points pour le Ninja.

DISCIPLE

Pose ce pion devant l'entrée du Maître. Il agit comme le Maître. Il sort du terrain lorsqu'il attrape un Apprenti.

MOT DE LA FIN

FAIRPLAY

ET FUN

N'oubliez pas : le fairplay mène au fun !
Alors ne créez pas des dojos qui seraient
susceptibles de bloquer le jeu du Ninja.
Le but n'est pas de gagner
instantanément, mais de s'amuser !

AUTEURS

DU JEU

Adrien ARESU
Charles BARRIER
Axel DELATTRE

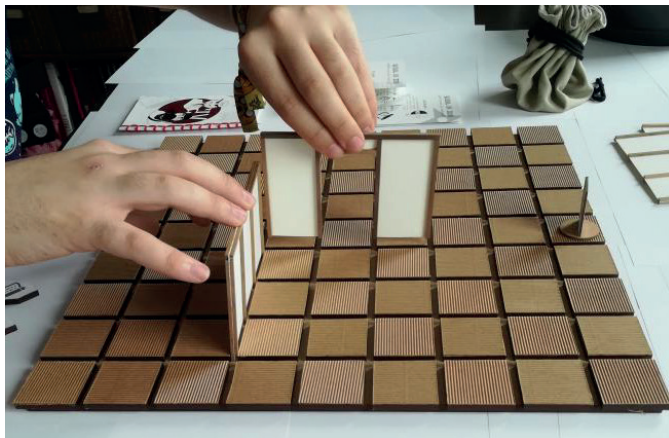
A vous de jouer !



MATÉRIEL



SITUATIONS DE JEU



CONSTRUCTION DU DOJO

Ici le maître du Dojo positionne les murs et les portes pour créer un étage du Dojo.

Cela constitue la mécanique principale de Kraft. Elle permet d'obtenir des parties de jeux uniques et intéressantes. Des stratégies peuvent se créer autour de cette mécanique de construction.

UTILISATION DE POUVOIR

Ici, le Ninja utilise le pouvoir "Sixième sens" qui lui permet de révéler la valeur d'un parchemin. Ils existent plusieurs pouvoirs, propres au Ninja, et d'autres propres au Maître. Ces pouvoirs diversifient les parties et peuvent amener à créer des stratégies.



A vous de jouer !

