

# SHINBI



A 15-minute game for 4 – 6 clever Ninjas, ages 10 and up.

The **Great Daimyo** of the Ninja Clans has died under mysterious circumstances, just like his predecessor, and his predecessor's predecessor, and so on back to times immemorial.

In order to take his place and serve the **Shogun**, the Daimyos of every clan have begun the selection process. And yes, **you** are said Daimyos!

If you want to become the next Great Daimyo, you only need to manage one thing: **Be the last survivor.**

## Fighting gear

- 24 Attack cards (4 for each clan with different weapons: shuriken, sai, katana, and blowgun)
- 18 Attack markers (black cubes)
- 30 Life counters (red cubes)
- 1 Start Player pawn

## Prepare the Armory

Choose which of the six clans you want to be Daimyo of and take:

- 4 Attack cards for that clan
- 3 Attack markers
- 5 Life counters

The player with the most scars takes the pawn that marks the Start Player and begins the game.

## The Assassination Festival

The game is played over rounds, with play passing to the **right**. Each round is split into two phases, with the healthy goal of killing all the others:

### 1—Assign Attacks

### 2—Resolve Attacks and Denounce Attackers

#### Assigning Attacks

During your turn, you **must** attack **all three** of the rivals to your right, giving each of them **one** face down Attack card (they cannot look at them yet!).

As you do so, you must tell each of them which weapon you are attacking them with. But, of course, you **don't** have to tell the **truth** (remember: we're Ninjas!).

When you receive a facedown Attack card, you must mark it with the kind of weapon you were **told** it was, by placing an Attack marker on the appropriate weapon icon on the back of the card.

**Important:** If your target has already received two identical attacks from other Ninjas—be they true or not—you **cannot** declare the same attack a third time.

When you attack, you can say whatever you want and gesticulate frantically or subtly wink at another player, or do anything else you deem necessary to confuse them about which attack you're really using. Remember: deceit is your most powerful weapon!

Once you have assigned three of your Ninjas to attack your rivals, the next player does the same.

After all players have assigned their attacks, each player will have three facedown Attack cards, courtesy of the loving clans to their left. Each card will have an Attack marker showing which weapon the attacking Ninja is supposedly using. Now it's time to use your intuition to dodge and denounce.

## Resolving Attacks

To resolve the attacks, each player in turn (beginning with the Start Player) must choose and reveal **two** of the three Attack cards they received from their friendly colleagues. Before choosing, they may question the players who attacked (who will, most honorably, say whatever they want regardless of the truth). If any attacks have already been revealed, they can examine them to check which weapons have been used already.

**Success?** If the two attacks revealed were made with the same kind of weapon, the attack, sadly, has been successful and that player loses one of their Life counters, which is placed in the middle of the table.

**Failure?** On the contrary, if the attacks were perpetrated with different weapons, it misses by a mile and the player escapes unscathed.

## Denouncing Attackers

But wait! Ninja Clans hold their reputation in very high esteem, so before the attack is resolved the "innocent" victim can choose to stick to the Code and denounce his attackers for **Incompetence** or **Plotting**.

**Incompetence:** The Clans do not tolerate incompetence. If a player reveals two different weapons, they can denounce their rivals' incompetence by saying out loud: "I denounce incompetence!" and revealing the third card.

If **all three** cards are different, all three attackers must each lose one Life counter for executing such a poorly coordinated ambush. But if by revealing the third card it turns out that there were two identical weapons, the denouncer loses a Life counter for making false accusations.

**Plotting:** The Clans also don't tolerate plotting, for it shows a lack of style and capability. If a player reveals two identical weapons, before losing a Life counter, they may choose to denounce their rivals' plotting by saying out loud: "I denounce plotting!" and revealing the third card.

If **all three** cards are the same, the victim **does not** lose a Life counter. Instead, all three attackers do. However, if the third card was different, it proves that there was no plotting and the denouncer must lose **two Life counters**—one for the attack and one for the false accusation.

The game continues this way until every player has revealed their attacks and denounced whatever they thought indictable.

## Another Round

After all attacks are resolved, each player recovers their Attack cards. Then the Start Player pawn is passed one player to the right, and a new round of amiable assassination can begin.

## Funeral Rites

If the Daimyo of a Clan has lost all of their Life counters, they can no longer be chosen as the Great Daimyo. But their Ninjas continue to attack nonetheless, and they can denounce just as before, trying to unveil as much incompetence and plotting as possible from the players who still have Life counters.

## We Salute You, Great Daimyo!

As soon as there is only one Daimyo with at least one Life counter left, they are chosen as the Great Daimyo and the game ends!

We all wish the new Great Daimyo a long and prosperous life (although we know that isn't going to be the case...).

# SHINOBI

El **Gran Daimio** de los clanes ninja ha muerto misteriosamente tal como le ocurrió a su antecesor, el antecesor de su antecesor y así hasta tiempos inmemoriales.

Para ocupar su lugar y servir al **Shogun** los Daimios de cada clan han comenzado ya el proceso de elección y sí, vosotros sois esos Daimios.

Si queréis ser el nuevo **Gran Daimio** sólo tenéis que conseguir una cosa: **ser el último superviviente.**

Edad: **10+**

Número de jugadores: **4-6**

Tiempo de juego: **15 min** aprox.

## Equipo de lucha

**24** cartas de ataque

(4 para cada clan con 4 armas diferentes: shuriken, sai, katana y cerbatana)

**18** cubitos para marcar los ataques

**30** contadores de vida

**1** meeple

## Preparando el arsenal

Escoged uno de los seis clanes para ser su Daimio:

Clan de las 7 vidas  Clan Rhanobi

Octosushi  Sin San Gülich

Clan del pez volador  ¡Canzaï!

Una vez tengáis vuestro clan, coged:

**4** cartas de ataque de ese clan

**3** marcadores de ataque (negros)

**5** contadores de vida (rojos)

Quién tenga más cicatrices coge el meeple de jugador inicial y empieza el juego. Luego el turno pasa hacia la derecha.

## Festival del asesinato

Cada ronda se compone de dos fases con el sano objetivo de asesinar a todos los demás:

**1** – Asignar ataques

**2** – Resolver ataques y denunciar

### Asignar ataques

En tu turno, deberás atacar a los tres rivales de tu derecha dándoles una carta de ataque bocabajo a cada uno.

Al hacerlo, debes decir con qué arma estás atacando en cada caso sin repetir ninguna, pero **NO** tiene porque ser verdad lo que digas. Recuerda que somos ninjas.

Al recibir el ataque bocabajo, el rival atacado debe marcar el tipo de ataque que se le ha dicho poniendo un cubito negro encima del arma correspondiente en el reverso de la carta. Si el jugador ya hubiera recibido dos ataques iguales de otros jugadores no puedes repetirlo por tercera vez, sea verdad o no.

Cuando ataques puedes decir lo que quieras y hacer gestos y señas a los demás para revelar o confundirlos sobre el tipo de ataque que has ordenado. El engaño será tu arma más poderosa, no dejes de utilizarlo.

Una vez hayas enviado a tres de tus ninjas a atacar a tus rivales el siguiente jugador hará lo mismo.

Al acabar esta fase, cada uno tendréis delante de vosotros tres cartas de ataque bocabajo, una por cortesía de cada clan a vuestra izquierda, con un marcador de tipo de arma sobre cada uno. Ha llegado el momento de usar la intuición, esquivar y denunciar.

### Resolución de ataques

Para resolver los ataques, el jugador que tiene el meeple debe elegir y destapar dos de los tres ataques que ha recibido de sus amigables colegas.

Antes de hacerlo puede interrogar a los jugadores que lo han atacado (que evidentemente le dirán lo que les dé la gana). Si no es el primer jugador también puede examinar los ataques ya revelados por los demás para saber cuáles ya han sido usados y no están en juego.

Si los dos ataques revelados son con el mismo tipo de arma, se siente, el ataque ha tenido éxito y el jugador pierde una vida que dejará en el centro de la mesa. Si por el contrario los dos ataques son con diferente arma el ataque falla estrepitosamente y el jugador que los recibió consigue salir sin un rasguño.

Pero ¡alto! los clanes ninjas tiene en muy alta estima su reputación y, una vez resuelto el ataque, el jugador puede decidir acogerse a sus reglas para denunciar a sus atacantes por **incompetencia o complot.**

**Incompetencia:** los clanes no toleran la incompetencia.

Si un jugador recibe dos ataques diferentes, puede decidir denunciar incompetencia. Para ello dice en voz alta "denuncio incompetencia" y revela la tercera carta.

Si los tres ataques son diferentes, todos los que le atacaron pierden una vida por realizar una emboscada tan poco coordinada. Si al revelar la carta resulta que sí que había dos ataques iguales, es el denunciante quien pierde una vida por denuncia falsa.

**Complot:** los clanes no toleran el complot, pues denota falta de estilo y de capacidad de coordinarse.

Por eso, cuando un jugador destapa dos ataques iguales antes de pagar vida puede decidir denunciar complot y destapar la tercera carta. Si las tres son iguales no pierde vida y los tres que le atacaron quienes pierden una cada uno. En caso que el tercer ataque sea diferente y no haya complot, será el quién pierda una vida por el ataque y otra por su denuncia falsa.

Se juega así hasta que todos los jugadores revelado sus ataques y han hecho las denuncias que han considerado pertinentes.

Acabada la ronda, cada jugador recoge sus cartas de ataque, el meeple de primer jugador pasa a la derecha y empieza un nuevo turno.

Cuando el jefe de un clan pierde todos sus contadores de vida ya no puede ser elegido **Gran Daimio** pero sus ninjas continúan atacando y denunciando intentando provocar el máximo número de incompetencias o complots sobre los jugadores que aún conservan la vida.

### Te saludamos Gran Daimio

En el momento justo en que sólo queda un único Daimio con vida es escogido como nuevo **Gran Daimio** y el juego acaba.

Todos te deseamos una larga y próspera vida **Gran Daimio**, Aunque sabemos que no, no va a ser así.

# SHINOBI

Le **Grand Daimyo** des clans ninja est mort dans de mystérieuses circonstances comme son prédécesseur, le prédécesseur de son prédécesseur et il en est ainsi depuis des temps immémoriaux.

Pour prendre sa place et servir le **Shogun**, les Daimyos de chaque clan ont déjà lancé le processus électoral et oui, vous êtes un de ces Daimyos.

Si vous voulez devenir le nouveau **Grand Daimyo** vous devez réussir qu'une chose : être le dernier survivant.

Âge : **10+**

Nombre de joueurs : **4 à 6 joueurs**

Durée : environ **15 minutes**

## Équipement de combat

**24** cartes « attaque »

(4 pour chaque clan avec 4 armes différentes : shuriken, sai, katana et sarbacane)

**18** petits cubes pour marquer les attaques

**30** jetons « vie »

**1** meeple

## Préparez votre arsenal

Choisissez un des six clans pour être son Daimyo et prenez :

**4** cartes « attaque » de ce clan

**3** marqueurs « attaque » (noirs)

**5** jetons « vie » (rouges)

Le joueur qui possède le plus de cicatrices prend le meeple de premier joueur et commence la partie. Ensuite, ce sera au joueur à sa droite de jouer.

## Fête de l'assassinat

Chaque tour comporte deux phases, le but étant de tuer tous les autres joueurs :

**1** – Assigner ses attaques

**2** – Résoudre les attaques et dénoncer

## Assigner ses attaques

Pendant votre tour, vous devez attaquer les trois rivaux qui se trouvent à votre droite en leur donnant une carte d'attaque face cachée à chacun.

Pour chaque carte donnée, vous devez dire avec quelle arme vous les attaquez sans pouvoir réutiliser deux fois une même arme, bien sûr vous **N'êtes PAS** obligé de dire la **vérité**. Après tout, vous êtes des ninjas.

Lorsqu'il reçoit l'attaque face cachée, le rival attaqué doit marquer le type d'attaque annoncé en plaçant un petit cube noir sur le symbole de l'arme correspondante au dos de la carte. Si le joueur a déjà reçu deux attaques identiques de la part d'autres joueurs, qu'elles soient vraies ou pas ; vous ne pouvez pas en réaliser une troisième.

Quand vous attaquez, vous pouvez dire ce que bon vous semble et faire des gestes, des clins d'œil à l'autre joueur, bref tout ce qui vous semble nécessaire pour le tromper sur les attaques que vous lui assignez. Rappelez-vous que la tromperie sera votre arme la plus redoutable.

Une fois que vous avez envoyé trois de vos ninjas attaquer vos rivaux, le joueur suivant fera de même.

Quand tous les joueurs ont assigné leurs attaques, chacun d'entre vous aura devant lui trois cartes d'attaque face cachée, une courtoisie de chaque clan se trouvant à votre gauche, avec un cube indiquant le type d'arme que le ninja qui vous attaque est supposé utiliser. Il est temps d'utiliser l'intuition, d'esquiver et de dénoncer.

## Résolution des attaques

Pour résoudre les attaques, le joueur qui a le meeple doit choisir de révéler deux des trois attaques qu'il a reçues de la part de ses amicaux collègues.

Avant de le faire, il peut interroger les joueurs qui l'ont attaqué (qui évidemment lui diront ce qu'ils veulent). Si d'autres attaques ont déjà été révélées, il peut les examiner pour savoir lesquelles ont déjà été utilisées.

Si les deux attaques révélées sont avec le même type d'arme, désolé, l'attaque est un succès et le joueur perd un jeton de « vie » qu'il place au centre de la table. Si au contraire les deux attaques sont faites par une arme différente l'attaque a échoué et le joueur qui les a reçues s'en sort indemne.

Mais attention, la réputation des clans ninjas est tenue en très haute estime et, une fois l'attaque résolue, le joueur peut choisir de suivre les règles et dénoncer ses attaquants pour leur **incompétence** ou pour **conspiration** :

**Incompétence** : les clans ne tolèrent pas l'incompétence. Si un joueur reçoit deux attaques différentes, il peut dénoncer l'incompétence. Pour cela, vous pouvez dire à voix haute "Je dénonce l'incompétence !" et vous révèlez la troisième carte. Si les trois attaques sont différentes, tous les joueurs qui vous ont attaqué perdent une vie puisque leur embuscade était trop peu coordonnée. Si en révélant la carte il y a deux attaques identiques, celui qui dénonce perd un jeton de vie pour avoir porté de fausses accusations.

**Conspiration** : les clans ne tolèrent pas la conspiration, puisqu'il s'agit d'un manque de classe et de capacité de coordination. Donc, quand un joueur révèle deux attaques identiques, au lieu de perdre un jeton « vie » il peut dénoncer une conspiration et révéler la troisième carte. Pour cela, il doit se lever et dire d'un ton accusateur : « Je dénonce une conspiration » et il révèle la troisième carte. Si les trois cartes sont identiques, il ne perd pas de jeton « vie » et les joueurs qui l'ont attaqué perdront un jeton « vie » chacun. Au cas où la troisième attaque est différente et donc qu'il n'y a pas de conspiration, il perdra deux jetons « vie », un pour l'attaque et un autre pour de fausses accusations.

Vous jouez jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé leurs attaques et aient formulé les plaintes qu'ils considèrent pertinentes.

Lorsque la manche est terminée, chaque joueur reprend ses cartes « attaque », le meeple de premier joueur est donné au joueur de droite et vous pouvez commencer un nouveau tour de cette tuerie amicale.

Quand le chef d'un clan perd tous ses jetons « vie », il ne peut plus être élu **Grand Daimyo** mais ses ninjas continueront néanmoins leurs attaques et il pourra toujours dénoncer comme avant, tout en essayant de dévoiler autant que possible les incompétences et les conspirations des autres chefs qui ont toujours des jetons « vie ».

## Nous te saluons Grand Daimyo

Au moment où il ne reste qu'un Daimyo avec au moins un jeton « vie », celui-ci est choisi comme le nouveau **Grand Daimyo** et la partie est terminée.

Nous souhaitons tous longue vie et prospérité au Grand Daimyo. Bien que nous sachions que ce ne sera pas le cas.

# SHIN<sup>BI</sup>

Der Große Daimyo der Ninja-Clans ist unter mysteriösen Umständen verstorben, genauso wie bereits sein Vorgänger und dessen Vorgänger und alle vor ihnen bis hin in uralte Zeiten.

Um seinen Platz einzunehmen und dem Shogun zu dienen, haben die Daimyos der Clans mit dem Auswahlprozess begonnen. Ihr seid diese Daimyos.

Wenn du der nächste Große Daimyo werden möchtest, musst du nur eine Sache tun: Sei der letzte Überlebende.

Alter: **10+**  
Spieleranzahl: **4 – 6**  
Spieldauer: ca. **15 Minuten**

## Kampfausrüstung

- 24 Angriffsarten (4 für jeden Clan mit 4 unterschiedlichen Waffen: Shuriken, Sai, Katana, Fukidake)
- 18 Angriffsmarker
- 30 Lebensmarker
- 1 Spielstein

## Die Waffenkammer vorbereiten

Wähle einen von den sechs Clans aus, dessen Daimyo du sein möchtest, und nimm:

- 4 Angriffsarten, die zum gewählten Clan gehören
- 3 Angriffsmarker (schwarz)
- 5 Lebensmarker (rot)

Der Spieler mit den meisten Narben erhält den Spielstein, welcher den Startspielermarker darstellt, und beginnt das Spiel. Danach ist der Spieler zu seiner Rechten an der Reihe.

## Festival des Meuchelmords

Jede Runde besteht aus zwei Phasen, natürlich mit dem Ziel, alle anderen zu töten:

- 1 – Angriffe zuweisen
- 2 – Angriffe abhandeln und anprangern

## Angriffe zuweisen

Während deines Zuges musst du die drei Rivalen zu deiner Rechten angreifen, indem du jedem von ihnen eine verdeckte Angriffsart gibst.

Wenn du das machst, musst du jedem von ihnen mitteilen, mit welcher Waffe du ihn angreifst. Aber du brauchst NICHT die Wahrheit zu sagen. Vergiss nicht, wir sind Ninjas.

Der Spieler, der angegriffen wird, muss, sobald er die Karte erhält, die ihm mitgeteilte Angriffsart markieren, indem er einen schwarzen Angriffsmarker auf das entsprechende Waffensymbol auf der Rückseite der Angriffsarte legt. Sollte ein Spieler bereits zwei identische Angriffe von anderen Ninjas erhalten haben, ob sie nun wahr sind oder nicht, kannst du den gleichen Angriff nicht ein drittes Mal ausführen.

Wenn du angreifst, kannst du sagen, was auch immer du möchtest, und dabei wie wahnsinnig gestikulieren oder einem anderen Spieler subtil zuzwinkern. Alles, was in deinen Augen hilfreich erscheint, um zu verschleiern, welche Angriffsart du wirklich verwendet hast. Denke daran, Täuschung ist deine mächtigste Waffe.

Nachdem du drei deiner Ninjas den Auftrag gegeben hast, deine Rivalen anzugreifen, macht der nächste Spieler das Gleiche.

Nachdem alle Spieler ihre Angriffe zugewiesen haben, hat jeder von euch drei verdeckte Angriffsarten vor sich liegen, eine Aufmerksamkeitskarte der liebevollen Clans zu deiner Linken.

Auf jeder Karte wird ein Angriffsmarker liegen, der anzeigt, welche Waffe der angreifende Ninja voraussichtlich verwendet. Die Zeit ist gekommen, um Intuition, Ausweichen und Anklagen zu nutzen.

## Angriffe abhandeln

Um Angriffe abzuhandeln, muss der Spieler, der den Startspielstein hat, zwei der drei Angriffsarten aufdecken, die er von seinen "freundlichen" Kollegen erhalten hat.

Bevor er dies jedoch tut, kann er die Spieler befragen, die ihn angegriffen haben (sie werden ehrenvoll sagen, was auch immer sie wollen, egal ob dies der Wahrheit entspricht oder nicht). Sollten bereits andere Angriffe aufgedeckt worden sein, kann er diese begutachten, um zu sehen, welche bereits verwendet wurden.

Sollten die beiden aufgedeckten Karten die gleiche Waffe zeigen, war der Angriff erfolgreich und der Spieler verliert einen seiner Lebensmarker. Dieser wird in die Mitte des Tisches gelegt. Sollte der Angriff jedoch mit unterschiedlichen Waffen ausgeführt worden sein, ging der Angriff schief und der angegriffene Spieler entkommt unversehrt.

Aber... wartet! Ihr Ansehen ist für die Ninja-Clans von großem Wert, und nachdem der Angriff abgehandelt wurde, kann der Spieler dem Kodex folgen und seine Angreifer wegen Inkompetenz oder Verschwörung anklagen.

**Inkompetenz:** Die Clans dulden keine Inkompetenz. Sobald ein Spieler zwei unterschiedliche Angriffe aufdeckt, kann er sich dafür entscheiden, die Inkompetenz anzuklagen. Um dies zu tun, muss er laut „Ich klage die Inkompetenz an!“ sagen und dann die dritte Karte aufdecken. Sollten alle drei Karten unterschiedlich sein, verlieren alle drei Angreifer einen Lebensmarker für die Durchführung eines solch schlecht abgestimmten Hinterhalts. Sollte sich beim Aufdecken der dritten Karte jedoch herausstellen, dass es zwei gleiche Angriffe gibt, verliert der Ankläger für seine falsche Anschuldigung einen Lebensmarker.

**Verschwörung:** Die Clans dulden keine Verschwörungen, da sie einen Mangel an Stil und Koordinationsfähigkeit erkennen lassen. Sollte ein Spieler zwei gleiche Angriffe aufdecken, kann er, bevor er einen Lebensmarker verliert, eine Verschwörung anklagen. Um dies zu tun, muss er aufstehen und mit anklagender Stimme laut „Ich klage die Verschwörung an!“ sagen und die dritte Karte aufdecken. Sollten alle drei Karten gleich sein, verliert er keinen Lebensmarker, seine drei Angreifer jedoch jeweils einen. War die dritte Karte hingegen ein anderer Angriff, gab es keine Verschwörung und er verliert zwei Lebensmarker, einen für den Angriff und einen für seine falsche Anschuldigung.

Die Runde geht auf diese Weise solange weiter, bis jeder Spieler seine Angriffe aufgedeckt und seine Anklagen hervorgebracht hat.

Nachdem die Runde beendet wurde, erhält jeder Spieler seine Angriffsarten zurück, und der Spielstein wird an den Spieler zu Rechten weitergegeben. Eine neue Runde liebenswürdiger Meuchelmorde beginnt.

Sobald der Anführer eines Clans alle seine Lebensmarker verliert, kann er nicht länger gewählter Daimyo sein. Seine Ninjas greifen jedoch weiterhin die anderen Spieler an, und er kann außerdem weiterhin Anklagen aussprechen, um möglichst viele Inkompetenzen und Verschwörungen der Spieler, die noch Lebensmarker haben, aufzudecken.

## Wir grüßen Euch, Großer Daimyo

Sobald es nur noch einen Daimyo, mit zumindest einem Lebensmarker, gibt, wird dieser zum Großen Daimyo bestimmt, und das Spiel endet.

Wir wünschen dem Großen Daimyo ein langes und glückliches Leben. Obwohl wir genau wissen, dass dem nicht so sein wird.