



7-99



2-5



15'

NIN JAN

Un jeu de **Gjizo**
Illustré par **Crocotame**

RÈGLES DU PIERRE, FEUILLE, CISEAU



MATÉRIEL DE JEU

48 cartes numérotées de -6 à 10 en
3 couleurs.
5 aides de jeu

BUT DU JEU

Avoir le plus de points à la fin de la partie.
Ces points correspondent à la somme de la valeur des cartes que vous aurez récupérées pendant la partie.

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes.
- Alignez 3 cartes au centre de la table, face visible. Ces 3 cartes représentent le départ des 3 piles qui seront présentes pendant toute la partie.
- Distribuez 9 cartes face cachée à chaque joueur et joueuse. Prenez connaissance des cartes de votre main sans les montrer aux autres.
- Remettez les cartes restantes dans la boîte, sans les regarder.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en 9 manches. Chacune est composée des deux étapes suivantes :

- Choisir une carte
- Résoudre dans l'ordre décroissant

1. Choisir une carte

Chaque personne choisit une des cartes de sa main et la place face cachée devant elle. Quand tout le monde a choisi, toutes les cartes sont révélées simultanément.

2. Résoudre dans l'ordre décroissant

La résolution se fait ensuite à partir de la carte de plus haute valeur (chiffre) jusqu'à la plus faible.

Note :

- Si **deux cartes** ont la même valeur, la priorité est donnée à la **couleur** selon le principe du Pierre, Feuille, Ciseaux (rappelé en début de règles).
- Si **trois cartes** ont la même valeur, l'ordre de résolution spécifique est le suivant :



Exemple d'ordre de résolution :
Au début de l'étape 2, ces 5 cartes sont révélées :



L'ordre du tour de jeu va donc être :



Pour résoudre votre carte, vous allez la comparer aux cartes alignées au centre de la table.
Si une pile est composée de deux cartes ou plus, vous comparez votre carte à celle du dessus.

Pour battre une carte du centre de la table, il faut que votre carte soit plus forte (les règles du Pierre, Feuille, Ciseaux sont rappelées en début de règle), la **valeur numérique n'est pas prise en compte lors de cette phase.**

Si votre carte bat l'une des 3 cartes supérieures des 3 piles du centre de la table :

- Prenez la pile de la carte que vous battez.

Notes :

- Si vous pouvez battre plusieurs cartes, prenez la pile de votre choix.
 - Si la pile que vous récupérez contient plusieurs cartes, prenez toutes les cartes.
 - Les cartes récupérées sont placées face visible à côté de la personne qui les récupère.
- Tout le monde peut regarder les cartes récupérées par les autres.

- Placez votre carte à la place de la pile que vous avez récupérée afin d'avoir toujours 3 piles de cartes disponibles au centre de la table.

Si votre carte ne bat aucune des cartes supérieures des 3 piles du centre de la table :

Placez votre carte sur une des trois piles au choix, sans contrainte de couleur ou de valeur, de façon à ce que les valeurs des autres cartes de cette pile soient toujours visibles.

Notes :

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans chaque pile.

Puis commencez une nouvelle manche jusqu'à poser votre dernière carte.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous avez résolu votre dernière carte, faites le total des valeurs de toutes les cartes que vous avez récupérées. Le joueur ou la joueuse avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, jouez la victoire au Pierre, Feuille, Ciseaux !

Les illustrations du jeu s'inspirent de l'imaginaire Pop culture que nous avons des ninjas (comme par exemple le ninja s'entraînant les yeux bandés).

NIN JAN

Version française
par Helvetiq

EXEMPLE DE MANCHE

Les cartes jouées :



La personne ayant joué la carte 7 Feuille joue en premier et a le choix entre les deux piles avec une carte Pierre.



La troisième rapporte plus de points. Elle choisit donc de prendre la carte 8 Pierre et pose sa carte 7 Feuille à la place.



La personne ayant joué la carte 3 Feuille bat la carte Pierre et prend la deuxième pile (les deux cartes).



La personne ayant joué la carte 3 Pierre bat la carte Ciseau et récupère la première pile.



La personne ayant joué la carte -4 Pierre ne bat aucune pile, son ou sa propriétaire ajoute donc sa carte sur la pile de son choix.



La personne ayant joué la carte -6 Ciseau bat la carte Feuille.



Voici donc la situation à la fin de la manche.



15
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



OU



OU