

Ніндзя-гуру

2-5 гравців 10+ хвилини 8+ роки

Про гру

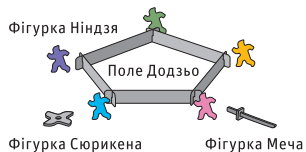
«Ніндзя-гуру» — гра на спритність, в якій ви намагатиметеся швидше за суперників схопити необхідні фішки після кидка кубиків. Вміло використовуйте результат на кубиках, вчасно вихопіть меч у лідера гри та ставайте ніндзя-гуру!

Вміст гри

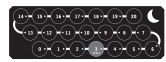
Правила гри / 5 фігурок ніндзя / 1 фігурка меча / 1 фігурка сюрікена / 5 маркерів гравців / 5 маркерів ПО / 5 планшетів ПО / 9 кубиків Поле Додзьо (складіть 5 стін)*
* Примітка: літери на кубиках призначені для контролю якості під час виробництва і не є елементами гри.

Приготування

- Розташуйте поле Додзьо в центрі стола, покладіть по одній фігурці ніндзя за полем навпроти кожного кутка поля (незалежно від кількості гравців).
- Кожен гравець бере планшет переможних очок (ПО), маркер гравця, а також маркер ПО, який необхідно покласти на позначку «З» планшета ПО.
- Покладіть усі маркери гравців долиць і перетасуйте. **Виберіть довільно один маркер. Власник маркера отримує фігурку меча й сюрікена і стає першим.** Решту маркерів роздайте гравцям — їх слід покласти поряд зі своїми планшетами підрахунку ПО.



Перший гравець кладе фігурки меча та сюрікена перед собою таким чином, щоб суперники без перешкод могли забрати їх у потрібний момент гри.



Маркер гравця

Кожен гравець кладе свій маркер на позначку «З» планшета ПО.

Порядок ходу

1 Киньте кубики

Той, у кого зараз Сюрікен, кидає усі кубики на поле Додзьо. Під час кидка інші гравці мовчки чекають, склавши руки як ніндзя (на малюнку).
Перший гравець перекидає всі кубики, якщо бодай один з них вилетів за межі поля, опинився на іншому кубіку, або якщо хтось із гравців взяв фігурку до того, як зупинилися кубики (див. нижче).

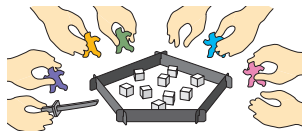


Поза ніндзя

2 Хапайте фігурки

Щойно кубики зупинилися, всі гравці діють одночасно: хапають фігурки відповідно до результату, який випав на кубиках. **Кожен може взяти до 2 фігурок — і кожному слід брати іншою рукою.***

* Щойно ви вхопили фігурку, її не можна повернути. Гравцям заборонено навмисно торкатися кубиків або поля Додзьо.



На кожному кубіку зображені Ніндзя (1, 2 і 3), Меч, Сюрікен і Шезання. **Гравці хапають фігурки, аж поки хтось не вигукне загальну кількість ніндзя на кубиках (детальніше далі).**



Навички і підрахунок очок

Вхопити фігурки ніндзя

Двійник ± Кількість ніндзя на гранях кубиків = ПО

Гравець отримує 1 ПО за кожен малюнок ніндзя на кубіку такого ж кольору, що й фігурка, яку вхопив гравець. Але якщо лиш на одному кубіку випало «Шезання» кольору фігурки, гравець втрачає ПО за кожен малюнок ніндзя цього кольору. Якщо випали два кубика зі «Шезанням» такого кольору, гравець отримує ПО.

Шезання 0 ПО

Гравець не отримує ПО, якщо на кубиках немає ніндзя або є лише «Шезання» (навіть якщо гравець узяв фігурку ніндзя).

Вхопити Меч

Гравець може вхопити Меч в іншого гравця, тільки якщо на кубиках випало більше мечів, ніж сюрікенів.

Викрадення Меча Половина ПО власника Меча

Якщо гравцеві вдасться вхопити Меч швидше, ніж власнику Меча, цей гравець отримує половину ПО власника Меча (округлює в меншу сторону), а власник Меча втрачає цю кількість ПО.

Захист меча 0 ПО

Гравець може захистити свій Меч, вхопивши його після кидка кубиків. За це гравець не отримує ПО.

Пшкоджений меч -3 ПО

Якщо гравець хапає Меч, коли на кубиках бракує мечів, то він отримує штраф: -3 ПО.

Власник сюрікена

Сюрікен Кількість сюрікенів на кубиках = ПО

Власник Сюрікена автоматично отримує 1 ПО за кожен сюрікен на кубиках.*

* Увага! Сюрікен не можна схопити чи вкрасити, він передається наступному гравцеві кожен раунд.

Вигукнути кількість ніндзя

Лічба +1 ПО або -3 ПО

Коли будь-який гравець вигукне загальну кількість ніндзя (всіх кольорів) на кубиках, гравці припиняють хапати фігурки.

Якщо названо правильну кількість, цей гравець отримує 1 ПО. Якщо ні, гравець отримує -3 ПО. Назвати кількість ніндзя можна лише після того, як хтось вхопив принаймні одну фігурку (не кубик).

Приклад: Оранжевий +1 ПО

На 2 кубиках випало «Шезання», тому +1 ПО.

Блакитний +3 ПО

Рожовий -3 ПО

Двійник, тож +3 ПО.

На 1 кубіку випало «Шезання»: -3 ПО.

Зелений 0 ПО

Фіолетовий +3 ПО

На кубиках зеленх ніндзя немає: 0 ПО.

Двійник, тому результат +3 ПО.

Добре

Добре

Недобре

Мечів (2) більше, ніж сюрікенів (0)

Мечів (3) більше, ніж сюрікенів (1)

Мечів (2) та сюрікенів (2) — порівню.

Якщо кількість мечів і сюрікенів рівна, гравець також отримує штраф: -3 ПО.

3 Підрахуйте ПО

Коли гравці вхопили фігурки та вигукнули кількість ніндзя, порахуйте ПО (гравець не може мати менше 0 ПО). Якщо гравець викарв Меч, підрахуйте його ПО і відніміть ПО у попереднього власника Меча.

Приклад: гравець вихоплює Меч, коли у власника Меча 13 ПО, — викрадач отримує 6 ПО (13-2, округлено в меншу сторону).

Гравець, що викарв Меч

Викарв меча +6 + Рожовий -3 + Лічба +1 = +4

Маркер ПО — на 4 позначки вперед.

Гравець, чий Меч викарли

Втрапив меч -6 + Оранжевий +1 + Фіолетовий +3 = -2

Маркер ПО — на 2 позначки назад.

4 Передайте фігурки

Гравець із найбільшою кількістю ПО стає власником Меча в наступному раунді (і кладе його перед собою). Якщо у гравців порівну ПО, перетасуйте долиць їхні маркери та поверніть один маркер навмання — його власник отримує меч. **Гравець ліворуч отримує сюрікен і кидає кубики.** Далі кроки 1 — 4.

Кінець гри

Гра закінчується, щойно один із гравців здобув 20 ПО. Перемагає той, хто набрав найбільше ПО. Це і є ніндзя-гуру! У разі нічий відповідні гравці грають ще один раунд, щоб визначити переможця.

Автор гри: Райнер Кніція
Дизайн: Йошіакі Томіюка / Розробка: itten
Переклав українською: Данило Pera
Редактор: Антон Шигімага
© Dr. Reiner Knizia, 2022. *Всі права*
© itten, LLC, 2022. *застережено.*
www.itten-games.com

NM-02(LS)-2023

