

# NINJA

**Autor:** Matěj Batha

**Hra pro:** 2–4 hráče

**Věk:** od 5 let

**Délka hry:** 30 minut



**Hra obsahuje:**

- 1 herní plán
- 32 karet (sada s čísly 1–6 v 5 barvách,  
2 žluté karty s Mistrem Třískou)
- 12 žetonů ve 4 barvách
- 4 figurky

## CÍL HRY

Cílem hry je zvítězit v tréninkovém souboji nad všemi ostatními Ninji. Za každý zásah získáváte od soupeře jeden jeho žeton. Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvíce žetonů.

## PŘÍPRAVA HRY

Rozložený herní plán umístěte mezi hráče. Každý hráč si vezme **figurku**, která představuje jeho Ninju, a **3 žetony** stejné barvy – Ninjovy životy. Figurku postaví na startovní pole odpovídající barvy, žetony položí před sebe na stůl.

Balíček karet dobře zamíchejte a rozdejte každému hráči **5 karet** tak, aby na ně ostatní hráči neviděli.

Zbylé karty položte jako balíček rubem nahoru vedle herního plánu.

## PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč, který se naposledy popral, popřípadě nejmladší hráč. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček.

### TAH HRÁČE

Hráč si nejprve prohlédne karty a připraví si svůj tah.

Během tahu může vykonat **jednu** nebo **obě** z následujících akcí (v uvedeném pořadí):

**1/ POHYB** – Hráč vyloží **1 kartu** a posune svého Ninju tak, aby mohl na někoho zaútočit. Číslo na kartě určuje „*délku*“ pohybu.

**2/ SOUBOJ** – Hráč vyloží **1** nebo **více karet stejné hodnoty** a zaútočí na **1 soupeře**. Číslo na kartě udává „*vzdálenost*“, na kterou Ninja útočí. Počet vyložených karet stejné hodnoty určuje „*silu útoku*“. Karta v barvě hráče se při souboji počítá jako 2 karty stejné hodnoty.

**Poznámka:** *Žlutá karta s Mistrem Třískou nahrazuje 1 kartu libovolné hodnoty při pohybu i souboji.*

Hráč může během tahu využít **libovolný počet karet** z ruky. Vždy však musí zahrát **alespoň 1 kartu!**

**Poznámka:** *Pokud nechce nebo nemůže bojovat, musí využít 1 kartu k pohybu svého Ninji. Pokud se není schopen ani pohnout, přichází o 1 žeton a přesune svého Ninju na libovolné startovní pole.*

## POŘADÍ AKCÍ HRÁČE

### PŘÍPRAVA TAHU (strategický tip)

Hráč se snaží připravit kombinaci karet, se kterou má šanci porazit soupeře. Nejprve si vybere karty pro útok. Čím více karet stejné hodnoty použije, tím bude jeho útok silnější! Hledá tedy karty své barvy (počítají se 2x) a/nebo karty hodnoty, kterých má v ruce více. Útok může navíc posílit 1 až 2 kartami s Mistrem Třískou. Pokud potřebuje před útokem upravit vzdálenosti mezi sebou a soupeřem, může použít některou z karet k posunu svého Ninji.

***Příklad:** Modrý hráč má v ruce sadu karet následujících hodnot a barev: 1 (zelená), 5 (oranžová), 5 (modrá), 6 (modrá) a Mistr Tříška (žlutá). Pro hráče je výhodné použít pro souboj modrou 5 nebo 6, které se při mu počítají 2x. Protože má v ruce ještě oranžovou 5, pokusí se najít soupeře v této vzdálenosti nebo vzdálenost s pomocí 1 karty upravit.*

## Ad 1/ POHYB

Hráč může využít na začátku tahu **1 kartu** k pohybu svého Ninji. Číslo na kartě určuje **počet polí**, o něž hráč figurku posune. Během pohybu **nesmí** hráč nikoho překročit. Může se rozhodnout o směru pohybu, celou délku pohybu však **musí** využít v jednom směru. **Poznámka:** *Průchod přes středové pole rovně, vpravo nebo vlevo se považuje za pohyb jedním směrem.*

**Příklad:** *Modrý Ninja z minulého příkladu stojí 4 políčka od červeného. Použije kartu hodnoty 1 (zelená) k posunu o 1 pole od něj, aby si připravil na útok ze vzdálenosti 5 polí.*

## Ad 2/ SOUBOJ

• **ÚTOK** - Hráč může použít **libovolný počet karet stejné hodnoty** z ruky pro souboj s **1 soupeřem**. Číslo na kartě určuje při boji **vzdálenost**, ze které hráč útočí. Počet karet stejné hodnoty **sílu útoku**. Karta v barvě hráče se při útoku počítá jako 2 karty stejné hodnoty.

**Příklad:** *Modrý Ninja útočí na červeného, který stojí 5 polí od něj. Hráč vyloží modrou 5 (která se počítá 2x) a oranžovou 5. Na soupeře tak útočí 3 kartami hodnoty 5. Jako 4. kartu by mohl přidat Mistra Třísku, ale rozhodne ponechat si ho do dalšího kola.*

**Poznámka:** *Útočník nemusí využít pro souboj všechny karty dané hodnoty, které má v ruce. Karty, které chce použít, vykládá všechny najednou. Doložení karet poté, co soupeř vyložil karty na obranu, již není možné.*

• **OBRANA** - Napadený Ninja se může bránit libovolným počtem karet stejné hodnoty, jakou byl **veden útok**. Pokud hráč nemá dost karet na obranu, ohlásí, že se vzdává. Má-li tolik karet, že je schopen se ubránit nebo souboj vyhrát, musí karty vyložit.

**Příklad:** *Červený Ninja má pouze červenou 5, která se počítá 2x. To mu na obranu nestačí, takže souboj vyhrává modrý útočník.*

**Poznámka:** *Souboj by mohl skončit nerozhodně v případě, že by měl obránce další „5“ nebo kartu s Mistrem Třískou. Pokud by měl obránce další dvě „5“, mohl souboj i vyhrát.*

## VÝSLEDEK SOUBOJE

- Hráč, který **vyhrál** souboj, získává od poraženého soupeře **1 žeton** jeho barvy. Pokud v tomto kole útočil, přesune svoji figurku na pole, kde stál poražený soupeř. Pokud bránil svoji pozici před napadením, zůstává stát na svém původním poli.
- Pokud souboj skončil **nerozhodně**, zůstanou oba hráči stát na svých polích.
- Hráč, který **prohrál** souboj, dá soupeři 1 ze svých žetonů. Svého Ninju přesune na libovolné **startovní pole**.

## KONEC TAHU HRÁČE

Po skončení souboje se všechny použité karty (na pohyb, útok i obranu) odloží na odhazovací balíček. Poté si nejprve útočník a pak obránce doberou karty z balíčku do počtu 5. Jakmile se balíček vyčerpá, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte novou zásobu karet.

## KONEC HRY

Hráč, který odevzdal svůj poslední žeton, končí výcvik a s ním i hru. Hra končí v okamžiku, kdy zůstal ve hře poslední Ninja. Hráči si sečtou žetony získané od protihráčů. Poslední hráč si připočte rovněž zbylé vlastní žetony. Vítězem se stává hráč, který má **nejvíce žetonů**.

**Poznámka:** *Vítězem po spočtení žetonů nemusí být vždy hráč, který zůstal poslední ve hře.*

Pokud má několik hráčů stejný počet žetonů, pořadí se stanoví podle toho, který z hráčů zůstal déle ve hře.

## HERNÍ VARIANTY

**Zkušení hráči** si mohou do hry přidat některé z následujících pravidel:

- 1/ Hráč může během svého tahu vyložit nejvýše 3 karty.** Síla jeho útoku na soupeře je tak omezená a hráč musí více zvažovat, zda je na útok připraven.
  - 2/ Při útoku a obraně nesmí hráč využít kartu v barvě soupeře,** s nímž bojuje. Ve skutečném souboji by ho protivník vybavený svojí zbraní vždy přemohl.
- Zbývající pravidla hry zůstávají stejná.

*Přejeme vám hodně úspěchů při tréninku!*

# NINJA

**Autor:** Matěj Bařha

**Hra pre:** 2–4 hráčov

**Vek:** od 5 rokov

**Dĺžka hry:** 30 minút



**Hra obsahuje:**

- 1 herný plán
- 32 kariet (súprava s číslami 1–6 v 5 farbách,  
2 žlté karty s Majstrom Trieskom)
- 12 žetónov v 4 farbách
- 4 figúrky

## CIEĽ HRY

Cieľom hry je zvíťaziť v tréningovom súboji nad všetkými ostatnými Ninjami. Za každý zásah získavate od súpera jeden jeho žetón. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má na konci hry najviac žetónov.

## PRÍPRAVA HRY

Rozložený herný plán umiestnite medzi hráčov. Každý hráč si vezme **figúrku**, ktorá predstavuje jeho Ninju, a **3 žetóny** rovnakej farby – Ninjove životy. Figúrku postaví na štartové pole zodpovedajúcej farby, žetóny položí pred seba na stôl. Balíček kariet dobre zamiešajte a rozdajte každému hráčovi **5 kariet** tak, aby na ne ostatní hráči nevideli. Zvyšné karty položte ako balíček rubom hore vedľa herného plánu.

## PRIEBEH HRY

Hru začína hráč, ktorý sa naposledy pobil, prípadne najmladší hráč. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek.

### ŤAH HRÁČA

Hráč si najprv pozrie karty a pripraví si svoj ťah.

Počas ťahu môže vykonať **jednu** alebo **obe** z nasledujúcich akcií (v uvedenom poradí):

**1/ POHYB** - Hráč vyloží **1 kartu** a posunie svojho Ninju tak, aby mohol na niekoho zaútočiť. Číslo na karte určuje „dĺžku“ pohybu.

**2/ SÚBOJ** – Hráč vyloží **1 alebo viac kariet rovnakej hodnoty** a zaútočí na **1 súpera**. Číslo na karte udáva „vzdialenosť“, na ktorú Ninja útočí. Počet vyložených kariet rovnakej hodnoty určuje „silu útoku“. Karta vo farbe hráča sa pri útoku počíta ako 2 karty rovnakej hodnoty.

**Poznámka:** Žltá karta s Majstrom Trieskom nahradzuje 1 kartu ľubovoľnej hodnoty pri pohybe i útoku.

Hráč môže počas ťahu využiť **ľubovoľný počet kariet** z ruky. Vždy však musí zahrať **aspoň 1 kartu!**

**Poznámka:** *Pokiaľ nechce alebo nemôže bojovať, musí využiť 1 kartu na pohyb svojho Ninju. Pokiaľ sa nie je schopný ani pohnúť, prichádza o 1 žetón a presunie svojho Ninju na ľubovoľné štartové pole.*

## PORADIE AKCIÍ HRÁČA

### PRÍPRAVA ŤAHU (strategický tip)

Hráč sa snaží pripraviť kombináciu kariet, s ktorou má šancu poraziť súpera. Najprv si vyberie karty pre útok. Čím viac kariet rovnakej hodnoty použije, tým bude jeho útok silnejší! Hľadá teda karty svojej farby (počítajú sa 2x) a/alebo karty hodnoty, ktorých má v ruke viac. Útok môže navyše posilniť 1 až 2 kartami s Majstrom Trieskom. Pokiaľ potrebuje pred útokom upraviť vzdialenosť medzi sebou a súperom, môže použiť niektorú z kariet na posunutie svojho Ninju.

**Príklad:** Modrý hráč má v ruke súpravu kariet nasledujúcich hodnôt a farieb: 1 (zelená), 5 (oranžová), 5 (modrá), 6 (modrá) a Majster Trieska (žltá). Pre hráča je výhodné použiť na súboj modrú 5 alebo 6, ktoré sa pri mu počítajú 2x. Pretože má v ruke ešte oranžovú 5, pokúsi sa nájsť súpera v tejto vzdialenosti alebo vzdialenosť s pomocou 1 karty upraviť.

## Ad 1/ POHYB

Hráč môže využiť na začiatku ťahu **1 kartu** na pohyb svojho Ninju. Číslo na karte určuje **počet polí**, o ktoré hráč figúrku posunie. Počas pohybu **nesmie** hráč nikoho prekročiť. Môže sa rozhodnúť o smere pohybu, celú dĺžku pohybu však **musí** využiť v jednom smere.

**Poznámka:** *Prechod cez stredové pole rovno, vpravo alebo vľavo sa považuje za pohyb jedným smerom.*

*Príklad: Modrý Ninja z minulého príkladu stojí 4 políčka od červeného. Použije kartu hodnoty 1 (zelená) na posunutie o 1 pole od neho, aby sa pripravil na útok zo vzdialenosti 5 polí.*

## Ad 2/ SÚBOJ

• **ÚTOK** - Hráč môže vyložiť z ruky **ľubovoľný počet** kariet **rovnamej hodnoty** pre súboj s **1 súperom**. Číslo na karte určuje pri boji **vzdialenosť**, z ktorej hráč útočí. Počet kariet rovnakej hodnoty **silu útoku**. Karta vo farbe hráča sa pri útoku počíta ako 2 karty rovnakej hodnoty.

*Príklad: Modrý Ninja útočí na červeného, ktorý stojí 5 polí od neho. Hráč vyloží modrú 5 (ktorá sa počíta 2x) a oranžovú 5. Na súpera tak útočí 3 kartami hodnoty 5. Ako 4. kartu by mohol pridať Majstra Triesku, ale rozhodne sa ponechať si ho do ďalšieho kola.*

**Poznámka:** *Útočník nemusí využiť na súboj všetky karty danej hodnoty, ktoré má v ruke. Karty, ktoré chce použiť, vykladá všetky naraz. Doloženie kariet potom, čo súper vyložil karty na obranu, už nie je možné.*

• **OBRANA** - Napadnutý Ninja sa môže brániť ľubovoľným počtom kariet rovnakej hodnoty, akou bol **vedený útok**. Pokiaľ hráč nemá dost kariet na obranu, ohlásí, že sa vzdáva. Ak má toľko kariet, že je schopný sa ubrániť alebo súboj vyhrať, musí karty vyložiť.

*Príklad: Červený Ninja má iba červenú 5, ktorá sa počíta 2x. To mu na obranu nestačí, takže súboj vyhráva modrý útočník.*

**Poznámka:** *Súboj by mohol skončiť nerozhodne v prípade, že by mal obranca ďalšiu „5“ alebo kartu s Trieskom. Pokiaľ by mal obranca ďalšie dve „5“, mohol súboj i vyhrať.*

## VÝSLEDOK SÚBOJA

- Hráč, ktorý **vyhral** súboj, získava od porazeného súpera **1 žetón** jeho farby. Pokiaľ v tomto kole útočil, presunie svoju figúrku na pole, kde stál porazený súper. Pokiaľ bránil svoju pozíciu pred napadnutím, zostáva stáť na svojom pôvodnom poli.
- Pokiaľ súboj skončil **nerozhodne**, zostanú obaja hráči stáť na svojich poliach.
- Hráč, ktorý **prehral** súboj, dá súperovi 1 zo svojich žetónov. Svojho Ninju presunie na **ľubovoľné štartové pole**.

## KONIEC ŤAHU HRÁČA

Po skončení súboja sa všetky použité karty (na pohyb, útok i obranu) odložia na odhadzovací balíček. Potom si najprv útočník a potom obranca doberú karty z balíčka do počtu 5. Hneď ako sa balíček vyčerpá, zamiešajte odhadzovací balíček a vytvorte novú zložbu kariet.

## KONIEC HRY

Hráč, ktorý odovzdal svoj posledný žetón, končí výcvik a s ním i hru. Hra končí v okamihu, keď zostal v hre posledný Ninja. Hráči si spočítajú žetóny získané od protihráčov. Posledný hráč si pripočíta tiež zvyšné vlastné žetóny. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má **najviac žetónov**.

**Poznámka:** *Víťazom po spočítaní žetónov nemusí byť vždy hráč, ktorý zostal posledný v hre.*

Pokiaľ má niekoľko hráčov rovnaký počet žetónov, poradie sa stanovuje podľa toho, ktorý z hráčov zostal dlhšie v hre.

## HERNÉ VARIANTY

**Skúsení hráči** si môžu do hry pridať niektoré z nasledujúcich pravidiel:

- 1/ Hráč môže počas svojho ťahu vyložiť **najviac 3 karty**. Sila jeho útoku na súpera je tak obmedzená a hráč musí viac zvažovať, či je na útok pripravený.
- 2/ Pri útoku a obrane **nesmie** hráč využiť **kartu vo farbe súpera**, s ktorým bojuje. V skutočnom súboji by ho protivník vybavený svojou zbraňou vždy premohol. Zostávajúce pravidlá hry zostávajú rovnaké.

*Prajeme vám veľa úspechov pri tréningu!*

# NINJA

**Author:** Matěj Bařha



**Game for:** 2–4 players

**Age:** 5 years and over

**Game duration:** 30 minutes

## Game contents:

- 1 game board
- 32 cards (set with numbers 1–6 in 5 colours,  
2 yellow cards with Master Splinter)
- 12 chips in 4 colours
- 4 pieces

## GOAL OF THE GAME

The goal is to defeat all the other Ninjas in the training duel. You get one opponent's chip for each hit. The player having the highest number of chips at the end of the game becomes the winner.

## PREPARATION OF THE GAME

Unfold the game board and place it among the players.

Each player takes a **piece** representing their Ninja and **3 chips** of the same colour – the Ninja's lives. The players put their pieces on the start field of the corresponding colour and place the chips in front of themselves on the table.

Shuffle the cards well and deal **5 cards** to each player so that other players cannot see them. Place the remaining cards as the pack face down next to the game board.

## COURSE OF THE GAME

The game is started by the player who has fought for the last time, or by the youngest player. The players take their turns clockwise.

### THE PLAYER'S TURN

The players first examine their cards and prepare their actions. During the turn, the player can perform **one** or **both** of the following actions (in the described sequence):

**1/ MOVE** - The player puts **1 card** face up on the table and moves the Ninja so that the Ninja can attack somebody. The number on the card sets the "length" of the move.

**2/ DUEL** – The player puts **1 or more cards of the same value** face up on the table and attacks 1 opponent. The number on the card sets the "distance" to which the Ninja attacks. The number of the cards of the same value (put face up on the table) set the "strength of the attack". The card in the player's colour counts as 2 cards of the same value in a duel.

**Note:** *The yellow card with Master Splinter substitutes 1 card of any value both in move and in duel.*

The players can make use of **any number of their cards** during a turn. But they always have to play **at least 1 card!**

**Note:** *If a player does not want or cannot fight, the player must use 1 card to move the Ninja. If the Ninja cannot be moved, the player loses 1 chip and must move the Ninja on any start field.*

## SEQUENCE OF THE PLAYER'S TURN

### ACTION PREPARATION (a strategic tip)

The player tries to prepare a card combination with which the player has a chance to defeat an opponent. First the player chooses the cards for the duel. The more cards of the same colour the player uses, the stronger the attack will be! Therefore the players must seek the cards of their respective colours (they will count twice) and/or multiple cards of the same value. Additionally, the players can make their attacks stronger by 1 or 2 cards with Master Splinter. If the players need to adjust the distance between them and their opponent before the attack, they can use some of the card to move their Ninja.

**Example:** *The blue player has a set of cards of following values and colours in the hand: 1 (green), 5 (orange), 5 (blue), 6 (blue) and Master Splinter (yellow). The player can use the blue 5 or 6 for the duel with advantage, as they count twice in the game. As the player has also the orange 5, the player will try to find an opponent in such distance, or adjust the distance with the help of 1 card.*

## Ad 1/ MOVE

The player can use **1 card** to move the Ninja at the beginning of the turn. The number on the card sets the **number of points** the player can move the piece. The player **must not** step over anybody during the move. The player can decide the move direction, but the whole move length **must** be used up in one direction.

**Note:** *Passing through the central point straight ahead, to the right or to the left is considered move in one direction.*

*Example: The blue Ninja from the last example is standing 4 points from the red Ninja. The blue Ninja uses the card of value 1 (green) to move 1 point away from the red Ninja, to prepare for the attack from a distance of 5 points.*

## Ad 2/ DUEL

• **ATTACK** - The players may put **any number of cards of the same value** from their hand face up on the table to fight **1 opponent**. The number on the card sets the **distance** from which the player attacks during the fight. The number of cards of the same value set the **strength of the attack**. The card in the player's colour counts as 2 cards of the same value in an attack.

*Example: The blue Ninja attacks the red Ninja standing 5 points away from him. The player puts the blue 5 (counted twice) and the orange 5 face up on the table. So the player attacks the opponent with 3 cards of value 5. The player could add Mister Splinter as the 4th card, but the player decides to keep him for the next round.*

**Note:** *The attacker need not use up all cards of the same value for a duel. The player puts all cards intended for use face up on the table at the same time. The player cannot add more cards after the opponent has put the defence cards face up on the table.*

• **DEFENCE** - The attacked Ninja can defend himself by any number of cards of the same value with which **the attack was performed**. If the player does not have enough defence cards, the player announces the surrender. If the player has enough cards to resist or to win the duel, the player must put such cards face up on the table.

*Example: The red Ninja has only a red 5 that counts twice. But that is not enough for defence, so the blue attacker will win the duel.*

**Note:** *The duel could end in a draw if the defender has another "5" or a Splinter card. If the defender has two more "5s", the defender could even win the duel.*

## RESULT OF THE DUEL

- The player who has **won** the duel will get **1 chip** of the opponent's colour from the defeated opponent. If the player was an attacker in this round, the player moves their piece to the field where the defeated opponent was standing. If the player has defended their position against the attack, the player will stay on their original field.
- If the duel has ended **in a draw**, both players will stay on their respective fields.
- The player who has **lost** the duel will give 1 of their chips to the opponent. The player will move their Ninja to **any start field**.

## END OF A PLAYER'S TURN

After the end of the duel, all cards that were used (for the move, attack and defence) must be placed onto the discard pack. Only after that, the attacker and then the defender will take cards from the pack to have 5 cards again. As soon as the pack is used up, shuffle the discard pack and create a new supply of cards.

## END OF THE GAME

The player who has handed in their last chip will end the training and thus the game. The game ends as soon as the last Ninja has remained in play. The players must count up the chips won from their opponents. The last remaining player will count up also his own remaining chips. The player who has got **the most chips** is the winner.

**Note:** *The player who has remained last in play need not be the winner after counting up the chips.*

If several players have the same number of chips, the order will be determined according to which player has remained in play longer.

## GAME VARIANTS

**Experienced players** may add some of the following rules to the game:

- 1/ The player can put **at most 3 cards** during one turn. So the strength of the player's attack against the opponent will be limited, and the players must think twice whether they are ready for the attack.
- 2/ When attacking and defending, the player **must not** use a card **in the colour of the opponent** the player is fighting. In an actual duel, the opponent armed with their own weapon would always defeat such player.

The remaining rules of the game stay unchanged.

*We wish you every success with your training!*

# NINDZSA



**A játék készítője: Matěj Bařha**

**2–4 játékos részére**

**Ajánlott életkor: 5 éves kor felett**

**Játékidő: 30 perc**

**A játék tartalma:**

Játéktábla

32 db kártya (1–6-ig számozva, 5 féle színben, és 2 sárga kártya Szecska Mester képevel)

12 db zseton 4 színben

4 db bábu

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy a edző párbaj során legyőzd a többi nindzsát. Minden győzelemért egy zsetont kapsz ellenfeledtől. Az a nyertes, akinek a játék végén a legtöbb zsetonja van.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát széthajtva tegyék az asztal közepére. Mindenki választ magának egy bábút ezek a nindzsák, és **3 egyforma színű zsetont** – a nindzsa életeket. A **bábukat** tegyék a megfelelő színű startmezőre, a zsetonokat pedig tegyék magatok elé az asztalra.

Keverjék meg a kártyákat, majd osszátok mindenkinek **5 lapot** – a játékosok nem láthatják egymás lapjait.

A maradék lapokat képpel lefelé fordítva tegyék a tábla mellé.

## INDULHAT A JÁTÉK

A játékot az kezdi, aki az előző játékban nyert vagy a legfiatalabb játékos. A játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban következnek egymás után.

### A JÁTÉKOSOK LÉPÉSEI

A játékos megnézi a lapjait, és felkészül a lépésre.

Eldöntheti, hogy csak lép, vagy párbajozik is. (Lépnie mindenképpen kell).

**1/ LÉPÉS** - A játékos lerak **1 lapot** az asztalra képpel felfelé fordítva, és lép a nindzsával. Célja hogy a nindzsa meg tudjon támadni valakit. A kártyán lévő szám a lépés „hosszát” jelenti.

**2/ PÁRBAJ** – A játékos lerak az asztalra **1 vagy több azonos értékű lapot** képpel felfelé, és megtámadja **1 ellenfelét**. A kártyákon lévő szám a támadás „távolságát” jelöli. Az (asztalra lerakott) azonos értékű kártyák száma a „támadás erejét” határozza meg. A játékos színével megegyező színű kártya dupla értékkel számít a harcban.

**Megjegyzés:** A sárga színű, Szecska Mestert ábrázoló lap bármely más lapot helyettesíthet, és felhasználható mind a lépéshez, mind a támadáshoz.

Minden körben tetszőleges számú kártya használható fel. De minden **legalább 1 lapot** mindig ki kell játszani.

**Megjegyzés:** Ha a játékos nem akar, vagy nem tud harcolni, akkor is le kell tennie egy lapot, hogy lépjen a nindzsa. Ha nem tud lépni, akkor a játékos elveszíti egy zsetonját, a nindzsa pedig visszakerül az egyik szabad start mezőre.

## A KÖR MENETE

### ELŐKÉSZÜLETEK (stratégia kidolgozása)

A játékos megpróbál olyan kártya kombinációt lerakni, amivel jó eséllyel legyőzi ellenfelét. Kiválasztja a párbajhoz használandó lapokat. Minél több egyforma színű lapot használ, annál nagyobb a támadóereje. Célszerű több azonos értékű lapot, és/vagy a bábujával megegyező színű kártyákat gyűjteni, mert ezek dupla pontot érnek. A támadás erejét tovább növelhetik a Szecska Mestert ábrázoló lapok (1 vagy 2 lap). Ha a játékosnak csökkentenie kell a távolságot a saját és az ellenfél bábuja között, akkor lépésre kell felhasználni néhány lapját.

**Példa:** A kék színű játékosnak az alábbi lapjai vannak: zöld-1, narancssárga-5, kék-5, kék-6 és egy Szecska Mester (sárga). A játékos az 5-ös vagy 6-os lapot fogja kijátszani, mert ezek duplán számítanak. Mivel van egy narancssárga 5-ös lapja is, így a játékos megpróbál keresni egy ellenfelet, aki 5 mező távolságra van bábujától, vagy valamelyik kártyája segítségével csökkenti a távolságot.

## 1/LÉPÉS

A kör elején **1 kártya** lerakásával léphet a játékos. A kártyán lévő számnak megfelelő számú mezőt léphet. A játék folyamán másik bábut megelőzni nem szabad. A játékos szabadon dönthet a haladás irányáról, de egy lépésen belül nem válthat irányt.

**Megjegyzés:** A tábla közepén lévő mezőn is csak egyenesen lehet tovább haladni, nem szabad jobbra vagy balra elfordulni.

*Példa: Az előbbi példában a kék nindzsa 4 mezőre áll a piros nindzsától. A kék nindzsa felhasználja az zöld 1-es számú kártyáját, így 1 mezőt távolodik a piros nindzsától és felkészül a támadásra 5 mező távolságban.*

## 2/PÁRBAJ

• **TÁMADÁS** - A játékosok kezükből **tetszőleges számú** képpel felfelé fordított, **azonos értékű** lapot tehetnek le ellenfelük elé. A kártyán lévő szám határozza meg a támadás **távolságát**, ahonnan a harc során a játékos támad. Az **azonos értékű** lapok mennyisége határozza meg a támadás **erősségét**. A játékos saját színű kártyája a támadás során duplán számít.

*Példa: A kék nindzsa megtámadja a piros nindzsát 5 mező távolságról. Leteszi a kék 5-öst (ez duplán számít), és a narancssárga 5-öst képpel felfelé fordítva az asztalra. Ez azt jelenti, hogy a játékos 3 darab 5-ös értékű lappal támad. Lehetetné a Szecska Mester lapot is negyedik lapként, de úgy dönt, ezt inkább megtartja a következő körre.*

**Megjegyzés:** A támadónak nem kell az összes lapját felhasználnia a párbajhoz. A támadáshoz felhasználni kívánt kártyáit egyszerre kell leraknia az asztalra képpel felfelé fordítva. Nem tehet le további lapokat azt követően, hogy ellenfele már letett védekező lapokat az asztalra.

• **VÉDEKEZÉS** - A megtámadott nindzsa tetszőleges számú, a **támadóéval megegyező értékű** lappal védekezhet. Ha nincs elegendő védekező kártyája, akkor megadhatja magát. Ha elegendő kártyája van a védekezéshez, vagy a párbaj megnyeréséhez, akkor a megfelelő lapokat képpel felfelé fordítva le kell tennie az asztalra.

*Példa: A piros nindzsának csak egy piros 5-öse van. Ez duplán számít. Ez azonban nem elegendő a védekezéshez, vagyis a kék támadó megnyeri a párbajt.*

**Megjegyzés:** A párbaj döntetlen eredménnyel is véget érhet, ha a védekezőnek van még egy 5-ös lapja, vagy egy Szecska Mestere. Ha a védekező játékosnak még két 5-ös lapja van, akkor megnyerheti a párbajt.

## A PÁRBAJ EREDMÉNYE

- A párbajt **megnyerő** játékos **1 zsetont** kap a vesztes saját színű zsetonjából.
  - ▶ Ha a támadó játékos nyeri meg a párbajt, akkor bábuja a megtámadott játékos helyére léphet. A vesztes játékos bábuja az egyik szabad start mezőre kerül.
  - ▶ Ha a védekező játékos nyeri meg a párbajt, akkor az ő bábuja a helyén marad, és a támadó játékos bábuja az egyik szabad start mezőre kerül.
- Ha a párbaj döntetlennel zárul, mindkét bábu a helyén marad.
- A párbaj vesztese zsetonjai közül egyet átad a győztesnek, és bábuját áthelyezi az egyik szabad startmezőre.

## A KÖR VÉGE

A párbaj után a felhasznált kártyákat (lépéshez, támadáshoz, védekezéshez használt lapok) félre kell tenni. Ezután a támadó, majd a védekező is annyi lapot húz a pakliból, hogy ismét 5 lapja legyen. Ha elfogynak a lapok a pakliból, akkor a félre tett lapokat meg kell keverni, és ebből kell húzni.

## A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, akinek elfogynak a zsetonjai kiesik a játékból. A játék akkor ér véget, amikor csak egy nindzsa marad játékban. Ekkor a játékosok megszámlálják a többiektől elnyert zsetonjaikat. Az utolsóként versenyben maradt játékos hozzáadja az eredményhez a maradék zsetonjai számát is. A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb zsetonja van.

**Megjegyzés:** A pontok számítása után nem feltétlenül az utolsóként versenyben maradt játékos lesz a győztes.

Ha több játékosnak is ugyanannyi zsetonja van, akkor a győztes, aki tovább maradt versenyben.

## VARIÁCIÓK

**Haladó játékosok** bevezethetik az alábbi szabályok valamelyikét:

1/ Egy körben maximálisan felhasználható lapok száma 3.

Így a támadóerő véges, a támadó játékos kétszer is meggondolja, hogy mikor indítson támadást.

2/ Támadás vagy védekezés során nem lehet az ellenfél színével megegyező lapot felhasználni. Az igazi harcok során sem célszerű a saját fegyverével megtámadni egy harcost, mert abban ő lesz a jobb, és könnyen legyőzheti támadóját.

A többi szabály változatlan marad.

Sok szerencsét kívánunk az edzéshez:





# NINJA

**Autorius:** Matėj Batha

**Žaidimas skirtas:** 2–4 žaidėjams

**Amžius:** nuo 5 metų

**Žaidimo trukmė:** 30 minučių



**Žaidimas susideda iš:**

- 1 žaidimo plano
- 32 kortų (penkių spalvų kaladė su skaičiais 1–6 dvi geltonos kortos su Meistru Skiedra)
- 12 keturių spalvų žetonų
- 4 figūrėlių

## ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas - treniruotės dvikovose nugalėti visus kitus Nindzes. Už kiekvieną laimėjimą iš varžovo gausite vieną jo žetoną. Laimi žaidėjas, kuris žaidimo pabaigoje turi daugiausiai žetonų.

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Išskleistą žaidimo planą padėkite tarp žaidėjų.

Kiekvienas žaidėjas pasiima **figūrėlę**, vaizduojančią jo Nindzę ir 3 vienos spalvos **žetonus** - Nindzės gyvybes.

Figūrėlę pastato atitinkamos spalvos starto laukelyje, žetonus pasideda prieš save ant stalo.

Gerai sumaišykite kortų kaladę ir visiems žaidėjams išdalinkite po **5 kortas** taip, kad kiti žaidėjai jų nematytų.

Kaladę su likusiomis kortomis, blogąja pusę į viršų, padėkite šalia žaidimo plano.

## ŽAIDIMAS

Žaidimą pradeda paskutinį kartą pralaimėjęs arba jauniausias žaidėjas. Žaidėjai keičiasi laikrodžio rodyklių kryptimi.

### ŽAIDĖJO ĖJIMAS

Žaidėjas pirmiausiai apžiūri savo kortas ir pasiruošia ėjimui.

Ėjimo metu gali atlikti **vieną** arba **abu** sekančius veiksmus (paeiliui):

**1/ PERSTŪMIMAS** - Žaidėjas padeda **1 kortą** ir savo Nindzę pastumia taip, kad galėtų ką nors užpulti. Skaičius ant kortos nustato judėjimo „nuotolį“.

**2/ DVIKOVA** - Žaidėjas padeda **1** arba **daugiau tos pačios reikšmės kortų** ir užpuola **1 varžovą**. Skaičius ant kortos nurodo „atstumą“, kuriuo Nindzė puola. Tos pačios reikšmės kortų skaičius nustato „puolimo jėgą“. Žaidėjo spalvos korta puolant skaičiuojama kaip 2 tokios pačios reikšmės kortos.

**Pastaba:** Geltoną kortą su Meistru Skiedra, perstumiant ir puolant, galima panaudoti kaip vieną bet kokios reikšmės kortą.

Žaidėjas ėjimo metu gali padėti **bet kokį kiekį** jo turimų **kortų**. Visuomet privalo padėti **bent 1 kortą!**

**Pastaba:** Jeigu nenori arba negali kovoti, privalo pasinaudoti bent 1 korta savo Nindzės pastūmimui. Jeigu figūrėlės pastumti negali, netenka 1 žetono ir savo Nindzę perkelia į bet kurį starto laukelį.

## ŽAIDĖJO VEIKSMAI

**PASIRUOŠIMAS ĖJIMUI** (strateginiai patarimai)

Žaidėjas stengiasi paruošti tokią kortų kombinaciją, kurios pagalba galėtų nugalėti varžovą. Pirmiausiai paruošia kortas puolimui. Kuo daugiau turės tos pačios reikšmės kortų, tuo puolimas bus stipresnis! Todėl ieško savo spalvos kortų (skaičiuojamos kaip 2) ir/arba tokios reikšmės kortų, kurių turi daugiausiai. Puolimą gali pastiprinti ir 1 ar 2 kortomis su Meistru Skiedra. Jeigu prieš puolant jums reikia pakeisti atstumą tarp savęs ir varžovo, savo Nindzės pastūmimui galite pasinaudoti kokia nors korta.

**Pavyzdys:** Mėlynas žaidėjas turi sekančių reikšmių ir spalvų kortas: 1 (žalia), 5 (oranžinė), 5 (mėlyna), 6 (mėlyna) ir Meistras Skiedra (geltona). Dvikovai žaidėjui verta pasinaudoti mėlyna korta su skaičiumi 5 arba 6, kurios jam skaičiuojamos kaip dvi. Kadangi jis turi ir oranžinę kortą su skaičiumi 5, pabandys rasti šiuo atstumu esanti varžovą, arba vienos kortos pagalba atstumą pakeisti.

## Ad 1/ PERSTŪMIMAS

Žaidėjas ėjimo pradžioje gali pasinaudoti **1 karta** savo Nindzės perštūmimui. Skaičius ant kortos nustato **laukelių skaičių**, per kuriuos perstumiami figūrėlė. Perstumiant figūrėlę žaidėjas **negali** nieko peršokti. Gali nuspręsti, kokia kryptimi figūrėlę stums, tačiau visas judėjimo atstumas privalo būti išnaudotas viena kryptimi. **Pastaba:** *Perėjimas per vidurinę laukelį tiesiai, į dešinę arba į kairę laikomas judėjimu viena kryptimi.*

**Pavyzdys:** *Mėlynas Nindzė iš aprašyto pavyzdžio stovi per 4 laukelius nuo raudono. Pasinaudos korta su skaičiumi 1 (žalia), kad nuo jos nutoltų 1 laukeliu ir pasiruoštų puolimui 5 laukelių atstumu.*

## Ad 2/ DVIKOVA

• **PUOLIMAS** - Žaidėjas dvikovoje su **1 varžovu** gali padėti **bet kokį skaičių vienodos reikšmės kortų**. Skaičius ant kortos kovojant nustato **atstumą**, kuriuo puolama. Tos pačios reikšmės kortų skaičius nustato **puolimo jėgą**. Žaidėjo spalvos korta puolant skaičiuojama kaip 2 kitos spalvos, tokios pačios reikšmės kortos.

**Pavyzdys:** *Mėlynas Nindzė puola už 5 laukelių nuo jo esantį raudoną. Žaidėjas padeda mėlyną kortą su skaičiumi 5 (ši skaičiuojama kaip dvi) ir oranžinę su skaičiumi 5. Taip varžovą puola 3 kortomis su skaičiumi 5. Gali padėti ir ketvirtą kortą su Meistru Skiedra, tačiau nusprendžia ją pasilikti sekančiam ratui.*

**Pastaba:** *Puolantis žaidėjas neprivalo dvikovai panaudoti visas turimas atitinkamos reikšmės kortas. Kortas, kurias nori panaudoti, padeda iš karto. Varžovui padėjus gynybai skirtas kortas, kortų puolimui papildyti nebegalima.*

• **GYNYBA** - Užpultas Nindzė gali gintis bet kokiu kiekiu tos pačios reikšmės kortų, kuriomis **puolama**. Jeigu žaidėjas neturi pakankamai kortų, kad apsigintų, praneša kad pasiduoda. Jeigu kortų turi tiek, kad gali apsiginti - dvikovą laimi jis, tačiau šias kortas turi padėti.

**Pavyzdys:** *Raudonas Nindzė turi vieną raudoną kortą su skaičiumi 5, kuri jam skaičiuojama kaip 2. Apsiginti to nepakanka, taigi dvikovą laimi mėlynas užpuolėjas.*

**Pastaba:** *Dvikova galėtų baigtis lygiosiomis tuo atveju, jeigu besiginantis turėtų dar vieną kortą su skaičiumi „5“ arba kortą su Meistru Skiedra. Jeigu besiginantis turėtų dar dvi kortas su skaičiumi „5“, dvikovą galėtų laimėti jis.*

## DVIKOVOS REZULTATAS

- Dvikovą **laimėjęs** žaidėjas iš nugalėto varžovo gauna **1** jo spalvos **žetoną**. Jeigu šiame rate puolė, savo figūrėlę pastumia ant laukelio, kur stovėjo nugalėtas varžovas. Jeigu gynė savo poziciją nuo užpuoliko, lieka stovėti ant savo laukelio.
- Jeigu dvikova baigėsi **lygiosiomis**, žaidėjai figūrėles palieka ant savo laukelių.
- Dvikovą **parlaimėjęs** žaidėjas varžovui duoda **1** savo žetoną. Savo Nindzę pastato ant **bet kurio starto laukelio**.

## ŽAIDĖJO ĖJIMO PABAIGA

Pasibaigus dvikovai visos panaudotos kortos (perštūmimui, puolimui ir gynybai) padedamos į atidėtų kortų kaladę. Po to puolantis žaidėjas, o po jo besiginantis žaidėjas, iš kaladės papildo savo kortas iki 5. Kaladė pasibaigus, sumaišoma atidėtų kortų kaladė, kuri tampa nauja kaladė ėjimui.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Paskutinį savo žetoną atidavęs žaidėjas baigia treniravimąsi ir iškrenta iš žaidimo. Visas žaidimas baigiasi tada, kai žaidime lieka paskutinis Nindzė. Žaidėjai suskaičiuoja iš varžovų gautus žetonus. Paskutinis likęs žaidėjas prie jų priskaičiuoja ir likusius savo paties žetonus. Laimi **daugiausiai žetonų** surinkęs žaidėjas.

**Pastaba:** *Suskaičiavus žetonus laimėtoju neprivalo visuomet tapti paskutinis žaidime likęs žaidėjas.*

Keliems žaidėjams surinkus vienodą žetonų skaičių, aukštesnę vietą užima ilgiau žaidime likęs žaidėjas.

## ŽAIDIMO VARIANTAI

**Patyrę žaidėjai** gali žaidimą papildyti kai kuriomis sekančiomis taisyklėmis:

1/ Žaidėjas vieno ėjimo metu gali padėti **ne daugiau 3 kortas**. Tokiu būdu apribojama varžovo puolimo jėga ir žaidėjas turi geriau įvertinti, ar pasiruošęs puolimui.

2/ Puolant ir ginantis žaidėjas **negali** naudotis **varžovo**, su kuriuo kovoja, **spalvos kortomis**.

Tikroje dvikovoje priešininkas jį savo ginklais visuomet įveiktų.

Kitos žaidimo taisyklės nesikeičia.

*Linkime jums daug pasisėkimų treniruotėse!*

# NINDZJA

**Autors:** Matěj Batha



**Spēle:** 2–4 spēlētājiem

**Vecums:** no 5 gadiem

**Spēles ilgums:** 30 minūtes

**Spēles komplektā atradīsiet:**

- 1 spēles laukumu
- 32 kārtis (komplektu ar skaitļiem 1–6 piecās krāsās, 2 dzeltenas kārtis ar Meistaru Splinteru)
- 12 žetonus 4 krāsās
- 4 figūriņas

## SPĒLES MĒRĶIS

Spēles mērķis ir mācību divcīņā uzvarēt visus pārējos Nindzjas. Par katru trāpījumu saņemsiet vienu žetonu no pretinieka. Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš spēles beigās sakrājis visvairāk žetonu.

## GATAVOŠANĀS SPĒLEI

Izklājiet starp spēlētājiem spēles laukumu. Katrs spēlētājs paņem **figūriņu**, kas būs viņa Nindzja, un **3** vienkrāsainus **žetonus** – Nindzjas dzīvības. Figūriņu spēlētājs novieto uz atbilstošās krāsas starta laukuma, žetonus novieto sev priekšā uz galda.

Labi samaisiet kārtis paciņā un izdaliet katram spēlētājam **5 kārtis** tā, lai pārējie spēlētāji tās neredzētu. Atlikušās kārtis ar kreiso pusi uz augšu novietojiet blakus spēles laukumam.

## SPĒLES NORISE

Spēli uzsāk tas spēlētājs, kurš cīnījās pēdējais vai arī jaunākais spēlētājs. Spēlētāji mainās pulkstenrādītāja kustības virzienā.

### SPĒLĒTĀJA GĀJIENS

Spēlētājs vispirms apskatās savas kārtis un sagatavo gājienu.

Gājiena laikā spēlētājs var izdarīt **vienu** vai **abas** zemāk minētās darbības (norādītājā secībā):

**1/ KUSTĪBU** – Spēlētājs izliek **1 kārti** un pabīda savu Nindzju tā, lai varētu kādam uzbrukt. Uz kārts norādītais skaitlis nosaka kustības „attālumu”.

**2/ DIVCĪŅĀ** – Spēlētājs izliek **1 vai vairākas vienādas vērtības kārtis** un uzbrūk **1 sāncensim**. Uz kārts norādītais skaitlis nosaka „attālumu”, kādā Nindzja uzbrūk. Izlikto vienas vērtības kāršu skaits nosaka „uzbrukuma spēku”. Kārts spēlētāja krāsā uzbrukumā tiek uzskatīta par 2 tādas pašas vērtības kārtīm.

**Piezīme:** Dzeltenā kārts ar Meistaru Splinteru kustības vai uzbrukuma laikā aizstāj 1 jebkuras vērtības kārti.

Spēlētājs gājiena laikā var izmantot **jebkuru kāršu skaitu**, tā rokās. Tam vienmēr jāizspēlē **vismaz 1 kārtis!**

**Piezīme:** Ja spēlētājs nēvēlas vai nespēj cīnīties, tam jāizmanto 1 kārts sava Nindzjas kustībai.

Ja tas nespēj kustēties, tas zaudē 1 žetonu un pārvieto savu Nindzju uz jebkuru starta laukumiņu.

## SPĒLĒTĀJA DARBĪBU SECĪBA

### GĀJIENA SAGATAVOŠANA (stratēģisks ieteikums)

Spēlētājs cenšas sagatavot tādu kāršu kombināciju, ar kuru tas var uzvarēt sāncensi. Vispirms spēlētājs izvēlas kārtis uzbrukumam. Jo vairāk vienas vērtības kāršu spēlētājs izmanto, jo viņa uzbrukums būs spēcīgāks! Spēlētājs meklē savas krāsas kārtis (tās tiek skaitītas 2x) un/vai tādas vērtības kārtis, kuru tam rokās ir vairāk. Vēl jo vairāk – tas var pastiprināt uzbrukumu ar 1 līdz 2 kārtīm ar Meistaru Splinteru. Ja pirms uzbrukuma tam jāmaina attālums starp sevi un sāncensi, tas var izmantot kādu no kārtīm, lai pārvietotu savu Nindzju.

**Piemērs:** Zilajam spēlētājam rokās ir šādas vērtības un krāsas kārtis: 1 (zaļa), 5 (oranža), 5 (zila) 6 (zila) un Meistars Splintera (dzeltena). Spēlētājam ir izdevīgi izmantot divcīņai zilo 5 vai 6, kas viņam tiek ieskaitītas 2x. Tā kā viņam rokās vēl ir oranžā 5, tas vispirms mēģinās atrast spēlētāju šajā attālumā vai mainīt attālumu ar 1 kārts palīdzību.

## 1/ KUSTĪBA

Spēlētājs gājiena sākumā sava Nindzjas kustībai var izmantot **1 kārti**. Uz kārts esošais skaitlis norāda **lauciņu skaitu**, par kuru spēlētājs pārbīdīs figūriņu. Kustības laikā spēlētājs **nedrīkst** nevienam pārlēkt. Viņš var izlemt par kustības virzienu, taču visu kustības garumu viņam **ir jānodod** vienā virzienā. **Piezīme:** *Gājiens taisni caur vidējo lauciņu, pa labi vai pa kreisi tiek uzskatīts par kustību vienā virzienā.*

*Piemērs: Iepriekšējā piemērā minētais zilais Nindzja stāv 4 lauciņus no sarkanā. Spēlētājs izmantos 1 vērtības kārti (zaļo), lai pārvietotos par 1 lauciņu un lai sagatavotu uzbrukumu no 5 lauciņu attāluma.*

## 2/ DIVCĪŅA

• **UZBRUKUMS** - Divcīņai ar **1 sāncensi** spēlētājs var izlikt **jebkuru skaitu vienādas vērtības** kāršu. Uz kārts esošais skaitlis cīņā norāda **attālumu**, no kura spēlētājs uzbrūk. Vienādas vērtības kārtis nosaka **uzbrukuma spēku**. Kārts spēlētāja krāsā uzbrukuma laikā tiek skaitīta kā 2 vienādas vērtības kārtis.

*Piemērs: Zilais Nindzja uzbrūk sarkanajam, kas stāv 5 lauciņus no tā. Spēlētājs izliet zilo 5 (kas tiek ieskaitīta 2 reizes) un oranžo 5. Līdz ar to uzbrūk ar 3 kārtīm, kuru vērtība ir 5. Kā 4. kārti tas varētu pievienot Meistaru Splinteru, taču izvēlas to atstāt nākamajai spēles kārtai.*

**Piezīme:** Uzbrūcējam divcīņā nav jāizmanto visas attiecīgās vērtības kārtis, kas tam ir rokās. Kārtis, ko tas vēlas izmantot, tam jāizliet visas uzreiz. Kāršu pievienošana pēc tam, kad pretinieks ir izlicis kārtis aizsardzībai, vairs nav iespējama.

• **AIZSARDZĪBA** - Nindzja, kas atvairā uzbrukumu, var aizsargāties ar jebkuru tādas pašas vērtības kāršu skaitu, ar kādu tam **tika uzbruks**. Ja spēlētājam nav pietiekami daudz kāršu aizsardzībai, tas paziņo, ka padodas. Ja tam ir tik daudz kāršu, ka tas spēj aizstāvēties vai uzvarēt divcīņā, tam jāizliet kārtis.

*Piemērs: Sarkanajam Nindzjam ir tikai sarkans 5, kas tiek ieskaitīts 2x. Aizsardzībai tas nav pietiekami, tāpēc divcīņā uzvar zilais uzbrūcējs.*

**Piezīme:** Divcīņa varētu beigties neizšķirti gadījumā, ja spēlētājam, kas aizsargājas, būtu vēl cits „5” vai kārts ar Splinteru. Ja spēlētājam, kas aizsargājas, būtu vēl divi „5”, tas divcīņā varētu arī uzvarēt.

## DIVCĪŅAS REZULTĀTS

- Spēlētājs, kas **uzvarējis** divcīņā, no pretinieka saņem **1 žetonu** viņa krāsā. Ja tas šajā kārtā uzbrūcis, tas var pārvietot savu figūriņu uz lauciņa, kur stāvēja uzvarētais sāncensis. Ja spēlētājs aizsargājis savu pozīciju pret uzbrukumu, tas paliek stāvam uz tā pašā lauciņa, kā līdz šim.
- Ja divcīņa beigusies **neizšķirti**, abi spēlētāji paliek stāvam uz saviem lauciņiem.
- Spēlētājs, kurš divcīņā ir **zaudējis**, atdod sāncensim 1 savu žetonu. Savu Nindzju pārvieto uz **jebkuru** starta lauciņu.

## SPĒLĒTĀJA GĀJIENA BEIGAS

Pēc divkaujas beigām spēlētājs visas izmantotās kārtis (gan kustībai, gan uzbrukumam, gan aizsardzībai) atmet atmesto kāršu kaudzītē. Pēc tam uzbrūcējs un arī spēlētājs, kas aizsargājās, ņaņem kārtis no kāršu kaudzītes, lai viņiem rokās būtu 5 kārtis. Tikko, kā kārtis kāršu kaudzītē ir beigušās, sajauciet atmesto kāršu kaudzītes kārtis un izveidojiet jaunu kāršu kaudzīti.

## SPĒLES BEIGAS

Spēlētāja, kurš ir atdevis savu pēdējo žetonu, apmācība, un līdz ar to arī spēle ir beigusies. Spēle beidzas brīdī, kad spēlētājs ir atlicis pēdējais Nindzja. Spēlētāji saskaita žetonus, ko ieguvuši no sāncensiem. Pēdējais spēlētājs tiem pieskaita arī savus atlikušos žetonus. Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kam ir **visvairāk žetonu**.

**Piezīme:** *Pēc žetonu saskaitīšanas par uzvarētāju var nekļūt tas spēlētājs, kas spēlē palicis pēdējais.*

Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds žetonu skaits, secība tiek noteikta atbilstoši tam, kurš spēlētājs visilgāk palicis spēlē.

## SPĒLES VARIANTI

**Pieredzējuši spēlētāji** var spēli papildināt ar kādu no šiem noteikumiem:

- 1/ Spēlētājs sava gājiena laikā var izlikt **ne vairāk kā 3 kārtis**. Viņa uzbrukuma spēks līdz ar to ir ierobežots un spēlētājam rūpīgāk jāapsver, vai tas uzbrukumam ir gatavs.
- 2/ Ne uzbrukumā, ne aizsardzībā spēlētājs **nedrīkst** izmantot **kārti sāncensņa krāsā**. Istā divcīņā pretinieks to ar savu ieroci vienmēr pārspētu. Pārējie spēles noteikumi paliek nemainīgi.

*Vēlam Jums labu veiksmi treniņā!*

# NINJA

**Autor:** Matěj Bařha

**Mäng on mõeldud:** 2–4  
mängijale

**Vanus:** alates 5. eluaastast

**Mängu kestus:** 30 minutit



**Mäng sisaldab:**

- 1 mängulaud
- 32 kaarti (komplekt numbritega 1–6 viies värvitoonis ning 2 kollast kaarti Master Splinteriga)
- 12 žetooni neljas värvitoonis
- 4 figuuri

## MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on võita treeningvõitluses kõiki teisi Ninjasid. Iga eduka rünnaku eest saate vastaselt ühe tema žetooni. Võidab see mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem žetooni.

## MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Asetage mängulaud mängijate vahele. Iga mängija võtab endale **figuuri**, mis kujutab tema Ninjat, ning **kolm sama värvi žetooni** – need on Ninja elud. Mängija asetab figuuri vastavat värvi lähteväljale ja žetoonid enda ette lauale. Segage kaardipakk korralikult läbi ja jagage igale mängijale **5 kaarti** nii, et teised mängijad neid ei näeks. Ülejäänud kaardipakk asetage tagumise poolega peal mängulaua kõrvale.

## MÄNGU KÄIK

Mängu alustab mängija, kes viimati võitles, või siis noorim mängija. Mängukord liigub järgmise mängija kätte päripäeva.

### MÄNGIJA KÄIK

Kõigepealt vaatab mängija oma kaardid üle ja valmistab ette käigu.

Käigu jooksul võib ta teha **ühe** või **mõlemad** järgmistest tegevustest (siin toodud järjekorras).

**1/ LIIKUMINE** – mängija paneb välja **ühe kaardi** ja nihutab oma Ninjat nii, et too saaks kedagi rünnata. Kaardil olev number määrab liikumise „*pikkuse*“.

**2/ VÕITLUS** – mängija paneb välja **ühe** või **mitu sama väärtusega kaarti** ja ründab **üht vastast**. Kaardil olev number näitab Ninja rünnaku „*kaugust*“. Sama väärtusega väljapandud kaartide arv määrab rünnaku „*tugevuse*“. Mängija värvile vastavat kaarti loetakse ründamisel kaheks sama väärtusega kaardiks.

**Märkus.** Kollane Master Splinteriga kaart asendab ühe suvalise väärtusega kaardi nii liikumisel kui ka ründamisel.

Mängija võib käigu jooksul kasutada **suvalist arvu käes olevaid kaarte**. Ta peab aga alati käima **vähemalt ühe kaardi!** Märkus. Kui mängija ei soovi või ei saa võidelda, siis peab ta kasutama ühe kaardi ära oma Ninja liikumise jaoks. Kui ta ei saa ka liikuda, siis jääb ta ilma ühest žetoonist ja nihutab oma Ninja suvalisele lähteväljale.

## MÄNGIJA TEGEVUSTE JÄRJEKORD

### KÄIGU ETTEVALMISTAMINE (strateegiline nõuanne)

Mängija püüab valmistada ette kaardikombinatsiooni, millega tal on võimalik vastast lüüa. Kõigepealt valib ta ründekaardid. Mida rohkem sama väärtusega kaarte ta kasutab, seda tugevam on rünnak! Seetõttu tuleb otsida oma värvi kaarte (sellised asendavad kaht kaarti) ja/või sellise väärtusega kaarte, mida on käes mitu. Lisaks võib rünnakut tugevada ühe või kahe kaardiga, millel on Master Splinter. Kui mängija soovib muuta enne rünnakut enda ja vastase vahelist kaugust, siis võib ta mõnda kaartidest kasutada oma Ninja nihutamiseks.

**Näide.** Sinisel mängijal on käes järgmiste väärtuste ja värvitoonidega kaardid – 1 (roheline), 5 (oranž), 5 (sinine), 6 (sinine) ja Master Splinter (kollane). Mängija jaoks on soodne kasutada võitlemiseks sinist 5 või 6, mida tal arvestatakse kahe kaardi eest. Kuna tal on käes ka oranž 5, siis püüab ta leida sellel kaugusel olevat vastast või muuta kaugust ühe kaardi abil.

## Ad 1/LIIKUMINE

Mängija võib käigu alguses kasutada **üht kaarti** oma Ninja liigutamiseks. Kaardil olev number määrab **väljade arvu**, mille võrra mängija nihutab figuuri. Liikumisel ajal **ei tohi** mängija kellesti üle astuda. Ta võib otsustada liikumise suuna üle, kuid ta **peab** kasutama liikumise kogupikkuse ära ühes suunas. **Märkus.** Keskmise välja ületamist otse, paremale või vasakule loetakse liikumiseks ühes suunas.

*Näide. Sinine Ninja eelmisest näitest seisab nelja välja kaugusel punasest. Mängija kasutab kaarti väärtusega 1 (rohelist) liikumiseks ühe välja võrra kaugemale, et valmistada ette rünnak viie välja kauguselt.*

## Ad 2/VÕITLUS

• **RÜNNAK** - Mängija võib panna välja **suvalise arvu sama väärtusega** kaarte **ühe vastasega** võitlemiseks. Kaardil olev number määrab võitluse korral **kauguse**, millelt mängija ründab. Sama väärtusega kaartide arv määrab rünnaku tugevuse. Mängija värvile vastavat kaarti loetakse ründamisel kaheks sama väärtusega kaardiks.

*Näide. Sinine Ninja ründab punast, kes seisab temast viie välja kaugusel. Mängija paneb välja sinise 5 (mida arvestatakse kahe kaardina) ja oranži 5. Seega ründab ta vastast kolme kaardiga, mille väärtus on 5. Neljanda kaardina võiks ta lisada Master Splinteri, kuid ta otsustab jätta selle järgmiseks vooruks.*

**Märkus.** Ründaja ei pea kasutama võitlemiseks kõiki sama väärtusega kaarte, mis tal käes on. Kaardid, mida ta soovib kasutada, paneb ta välja korraga. Kui vastane on juba pannud välja kaitsekaardid, ei ole võimalik kaarte enam lisada.

• **KAITSE** - Rünnaku alla sattunud Ninja võib end kaitsta suvalise arvu kaartidega, millel on sama väärtus **nagu ründamisel kasutatud kaartidel**. Kui mängijal ei ole enda kaitseks piisavalt kaarte, siis teatab ta, et annab alla. Kui tal on piisavalt kaarte enda kaitsmiseks või võitluse võitmiseks, siis peab ta kaardid välja panema.

*Näide. Punasel Ninjal on ainult punane 5, mida arvestatakse kahe kaardina. Sellest talle enda kaitsmiseks ei piisa ja võitluse võidab seega sinine ründaja.*

**Märkus.** Kui punasel oleks veel üks 5 või kaart Master Splinteriga, siis võiks võitlus lõppeda viigiga. Kui kaitsjal oleks veel kaks 5, siis võib ta võitluse ka võita.

## VÕITLUSE TULEMUS

- Mängija, kes võitluse **võitis**, saab löödud vastaselt **ühe žetooni** vastase värvitoonis. Kui ta selles voorus ründas, siis asetab ta oma figuuri väljale, kus seisib löödud vastane. Kui ta kaitses oma positsiooni ründamise eest, siis jääb ta seisma samale väljale.
- Kui võitlus lõppes **viigiga**, siis jäävad mõlemad mängijad oma väljale.
- Mängija, kes **kaotas** võitluse, annab vastasele ühe oma žetooni. Ta nihutab oma Ninja **suvalisele lähteväljale**.

## MÄNGIJA KÄIGU LÕPP

Pärast võitluse lõppu pannakse kõik liikumiseks, ründamiseks ja kaitsmiseks kasutatud kaardid äraviskamispakki. Seejärel võtab kõigepealt ründaja ja siis kaitsja pakist kaarte juurde, et neid oleks kokku viis. Kui pakk saab otsa, segage äraviskamispakk läbi ja looge nii uus kaardivaru.

## MÄNGU LÕPP

Mängija, kes andis ära oma viimase žetooni, lõpetab treeningu ja sellega ka mängu. Mäng lõppeb siis, kui mängu on jäänud veel vaid viimane Ninja. Mängijad loevad kokku vastastelt saadud žetoonid. Viimane mängija loeb nendele juurde ka oma ülejäänud žetoonid. Võidab see mängija, kellel on **kõige rohkem žetooni**.

**Märkus.** Pärast žetoonide kokkulugemist ei pruugi alati olla võitja see mängija, kes jäi viimasena mängu.

Kui mitmel mängijal on sama arv žetooni, siis määratakse paremusjärjestus selle järgi, kes mängijatest jäi mängu kauemaks.

## MÄNGU VARIANDID

**Kogenud mängijad** võivad mängu lisada mõne järgmistest reeglitest.

**1/** Mängija võib korraga käia **kõige rohkem kolm kaarti**.

Nii on tema ründevõimsus piiratud ja mängija peab rohkem kaaluma, kas ta on rünnakuks valmis.

**2/** Mängija **ei tohi** ründamisel ega kaitsmisel kasutada **selle vastase värvi kaarti**, kellega ta võitleb. Tegelikult võitluses saaks oma relvaga varustatud vastane temast alati jagu.

Muud mängureeglid jäävad samaks.

*Soovime palju edu treenimisel!*

# NINJA



**Автор:** Матей Батыха

**Игра для:** 2–4 игроков

**Возраст:** с 5 лет

**Продолжительность игры:** 30 минут

**Игра содержит:**

- 1 игровое поле
- 32 карточек (набор с номерами 1–6 в 5 цветах, 2 желтые карточки с Мастером Сплинтером)
- 12 жетонов 4-х цветов
- 4 фишки

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры состоит в том, чтобы победить в тренировочном бою всех других ниндзя. За каждое попадание вы получаете от противника один его жетон. Победителем становится игрок, набравший в конце игры наибольшее количество жетонов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

План игры следует расположить между игроками. Каждый игрок берет **фишку**, который представляет его ниндзя и **3 жетона** того же цвета - жизнь ниндзя. Фишку он поставит на стартовое поле соответствующего цвета, а жетоны оставит перед собой на столе. Колоду карт следует хорошо перемешать и раздать по **5 карт** каждому игроку так, чтобы остальные не видели, что на этих картах. Оставшиеся карты положите лицом вниз рядом с игровым полем.

## ХОД ИГРЫ

Игра начинается с игрока, который последний раз дрался, или с самого юного игрока. Игроки чередуются в игре в направлении по часовой стрелке.

### ХОД ИГРОКА

Игрок сначала просмотрит свои карты и подготовит свой ход.

Во время хода он может выполнить **одно** или **оба** следующих действия (в указанной последовательности):

**1/ ДВИЖЕНИЕ** - Игрок положит **1 карту** и переместит своего ниндзя так, чтобы его можно было атаковать. Цифра на карте определяет „длину“ движения.

**2/ БОЙ** - Игрок положит **1 или несколько карт с тем же значением** и атакует **1 соперника**. Цифра на карте указывает „расстояние“, на которое ниндзя атакует. Количество выложенных карт с одинаковым значением означает „силу атаки“. Карта принадлежащего игроку цвета засчитывается при атаке как 2 карты одного значения.

**Примечание:** Желтая карточка с Мастером Сплинтером заменяет 1 карту любого значения при движении и при атаке.

Во время своего хода игрок может использовать **любое количество карт** из всех имеющихся у него в руках. Но он обязательно должен сделать ход как **минимум 1 картой!** **Примечание:** Если игрок не хочет или не может атаковать, то он должен использовать одну карту, чтобы переместить своего ниндзя. Если игрок не может даже двигаться, то он теряет 1 жетон и переместит своего ниндзя на любое стартовое поле.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА

### ПОДГОТОВКА ХОДА (стратегическое решение)

Игрок пытается подготовить выигрышную комбинацию, с которой он имеет шанс обыграть соперника. Сначала он выбирает карту для атаки. Чем больше карт одного значения игрок использует, тем сильнее будет его атака! Поэтому он ищет карты своего цвета (засчитываются 2х) и/или карты с тем значением, которых у него в руках больше. Атаку можно дополнительно усилить 1-2 картами с Мастером Сплинтером. Если для атаки требуется изменить расстояние между игроком и соперником, то игрок может использовать одну из карт, чтобы переместить своего ниндзя.

**Пример:** Синий игрок имеет в руках набор из карт со следующими значениями и следующих цветов: 1 (зеленый), 5 (оранжевый), 5 (синий), 6 (синий) и Мастер Сплинтер (желтый). Для игрока будет выгодным использовать в бою синюю карту 5 или 6, которая будет засчитана 2х. Так как у него в руках есть ещё оранжевая 5, то он попытается найти соперника на этом расстоянии или изменить расстояние с помощью 1 карты.

## 1/ ДВИЖЕНИЕ

Игрок может использовать в начале хода **1 карту**, чтобы переместить своего ниндзя. Цифра на карте определяет **количество полей**, на которое можно фишку передвинуть. Во время движения игрок не должен ни через кого переступать. Он может выбрать направление движения, но всю длину хода должен использовать в одном направлении. **Примечание:** Прохождение через центр поля прямо, вправо или влево считается одним движением.

*Пример: Синий ниндзя из предыдущего примера стоит в 4-х полях от красного. Используйте карту со значением 1 (зеленый), чтобы переместиться на 1 поле от него и подготовиться так к атаке с расстояния 5 полей.*

## 2/ БОЙ

• **АТАКА** - Игрок может использовать **любое количество** своих карт того же значения для боя с **1 противником**. Цифра на карте определяет во время боя **расстояние**, с которого игрок атакует. Количество карт с одинаковым значением означает „**силу атаки**“. Карта принадлежащего игроку цвета засчитывается при атаке как 2 карты одного значения.

*Пример: Синий ниндзя атакует красного, который стоит в 5 полях от него. Игрок использует синюю 5 (которая засчитывается 2х) и оранжевую 5. То есть он атакует противника 3 картами со значением 5. В качестве четвертой карты он может добавить Мастер Сплинтера, но решает сохранить его для следующего хода.*

**Примечание:** Атакующему не обязательно использовать для боя все имеющиеся у него карты с данным значением. Карты, которые он хочет использовать, выкладывает все сразу. Нельзя добавлять карты после того, как соперником вложены карты для обороны.

• **ОБОРОНА** - Атакованный ниндзя может обороняться любым количеством карт с тем же значением, как у карт, которыми его **атаковали**. Если игрок не имеет достаточного количества карт для обороны, он объявляет, что сдается. Если у него столько карт, что он может обороняться, или даже выиграть бой, то он обязан выложить карты.

*Пример: Красный ниндзя имеет только красную 5, которая засчитывается 2х. Для его защиты этого не достаточно, поэтому бой выигрывает синий атакующий.*

**Примечание:** Дуэль могла бы закончиться вничью, если бы у защищающегося была ещё одна карта „5“ или карта с Мастером Сплинтером. Если бы защищающегося были ещё две карты „5“, то он мог бы даже выиграть дуэль.

## РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

- Игрок, который **выиграл** дуэль, получает от проигравшего **1 жетон** его цвета. Если в этом раунде игрок атаковал, то он переместит свою фишку на поле, где стоял потерпевший поражение противник. Если он защищал свою позицию от атаки, то остается стоять на своем исходном поле.
- Если битва закончилась **вничью**, то оба игрока остаются на своих полях.
- Игрок, который **проиграл** бой, отдаёт противнику 1 из своих жетонов. Своего ниндзя он переместит на **любое стартовое поле**.

## КОНЕЦ ХОДА ИГРОКА

После окончания битвы все использованные карты (для перемещения, атаки и защиты) следует отложить в сброс. После чего сначала атакующий, а затем защищающийся берут из колоды карты до общего количества 5. Как только колода израсходована, необходимо перетасовать колоду сброса и создать новый запас карт.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, который отдал свой последний жетон, заканчивает обучение, а вместе с тем и свою игру. Игра заканчивается, когда в игре остается последний ниндзя. Игроки подсчитывают свои жетоны, полученные от противников. Последний оставшийся в игре ниндзя добавит ещё свои собственные оставшиеся жетоны. Побеждает тот игрок, который выиграл **наибольшее количество жетонов**.

**Примечание:** После подсчета жетонов победителем не всегда становится игрок, который последним остался в игре.

Если несколько игроков имеют одинаковое количество жетонов, порядок определяется в зависимости от того, который игрок остался в игре дольше.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Опытные игроки могут добавить в игру любое из следующих правил:

- 1/ Игрок может использовать во время хода **не больше 3 карт**. Сила его атаки так ограничена, и игрок должен лучше продумать, готов ли он к атаке.
- 2/ Во время атаки или обороны игрок **не может** использовать **карту того же цвета, как у соперника**, с которым он борется. В реальном бою противник, вооруженный своим оружием всегда побеждает. Остальные правила игры остаются без изменений.

*Желаем вам больших успехов в обучении!*

Dino Toys  
K Piskovně 108, 295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
www.dinotoys.cz



N 97720235