

Ninja Master

2-5 Giocatori | 10+ min | 8+ età

Scopo del gioco

Ninja Master è un gioco d'azione in cui i giocatori mettono alla prova i loro riflessi ninja afferrando rapidamente le pedine dopo il lancio dei dadi. Valutate il giusto equilibrio tra le facce dei dadi rappresentanti i ninja e le nubi di fumo, rubate la spada al giocatore con il punteggio più alto e puntate a diventare il Ninja Master!

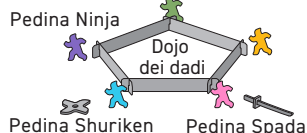
Componenti

Regolamento 1 / Pedine Ninja 5 / Pedina Spada 1 / Pedina Shuriken 1 / Segnalini giocatore 5 / Segnalini segnapunti 5 / Tabelloni segnapunti 5 / Dadi 9 / Dojo dei dadi <5 muri da assemblare>

*NB: Le lettere sui dadi sono utilizzate durante il controllo qualità della produzione, non sono rilevanti per il gioco.

Preparazione

- Collocate il Dojo dei dadi al centro del tavolo e piazzate i cinque Ninja all'esterno del Dojo in corrispondenza dei 5 angoli dei muri. (Indipendentemente dal numero di giocatori.)
- Ogni giocatore prende un tabellone segnapunti, il segnalino giocatore corrispondente e un segnalino segnapunti.
- Posizionate tutti i segnalini giocatore a faccia in giù e mescolateli. Sceglietene uno a caso e date le pedine Spada e Shuriken al giocatore selezionato. I segnalini giocatore devono essere posizionati accanto a ciascun tabellone.



Il giocatore selezionato mette la spada e lo shuriken di fronte a sé (sempre a portata di mano di tutti i giocatori).



Segnalino giocatore

Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino punteggio sullo spazio (3) del proprio tabellone.

Svolgimento del gioco

1 Tira i dadi!

L'attuale proprietario dello Shuriken lancia i dadi all'interno del Dojo. Nel frattempo, gli altri giocatori devono aspettare in silenzio in una posa da Ninja (vedi illustrazione).



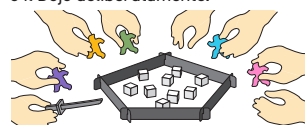
Posa da Ninja

*Se i dadi lanciati finiscono fuori dal Dojo, o sopra altri dadi, o se un giocatore afferra un gettone prima che i dadi abbiano smesso di rotolare (vedi sotto) tirali di nuovo.

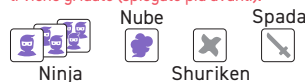
2 Afferra le pedine!

Non appena i dadi smettono di rotolare, tutti i giocatori agiscono simultaneamente, afferrando le pedine in base alle facce dei dadi che sono stati lanciati. I giocatori possono afferrare fino a due pedine ciascuno e ogni pedina deve essere presa con una mano diversa.

*Non appena si afferra una pedina, si considera che sia stata presa. Inoltre, i giocatori non possono toccare i dadi o il Dojo deliberatamente.



Ogni dado ha una combinazione delle seguenti facce: 1 Ninja, 2 Ninja, 3 Ninja, Spada, Shuriken, e Nube di fumo. I giocatori continuano ad afferrare le pedine fino a quando il numero totale di Ninja mostrati viene gridato (spiegato più avanti).



Abilità e Punteggio

Afferrare le pedine Ninja

Abilità Doppelganger Il numero di Ninja mostrati = + o - punti

Per ogni pedina Ninja afferrata, si ottengono punti per ogni ninja corrispondente dello stesso colore indicato sul dado. Tuttavia, se viene lanciato esattamente un dado nube di fumo dello stesso colore, i punti del ninja indicato vengono invece sottratti (se si tirano due nubi di fumo dello stesso colore, il punteggio è positivo).

Esempio: Arancione +1
Ci sono due facce nube di fumo, quindi il punteggio è positivo.

Blu +3 **Rosa -3**
Abilità Doppelganger quindi il punteggio è positivo
C'è una nube di fumo quindi il punteggio è negativo



Verde 0 **Viola +3**
Non ci sono Ninja quindi non vengono assegnati punti.
Abilità Doppelganger quindi il punteggio è positivo

Abilità Sparizione 0 punti

Quando non ci sono Ninja, o ci sono solo delle nubi di fumo, non si ottengono punti (anche se si è afferrato un gettone Ninja).

Afferrare la Spada

Solo quando il numero di Spade lanciate è superiore al numero di Shuriken lanciati, un giocatore può afferrare la Spada.

Rubare la Spada Metà dei punti del proprietario della Spada

Se un giocatore riesce ad afferrare la Spada più velocemente dell'attuale proprietario della Spada, riceve metà dei punti del proprietario della Spada (arrotondati per difetto), mentre il proprietario della Spada perde la stessa quantità di punti.

Difendere la Spada 0 punti

Il proprietario della Spada può afferrare la Spada per difenderla, ma non ottiene alcun punto.

Spada colpita -3 punti

Se un giocatore afferra la Spada quando non ci sono abbastanza facce Spada, riceve una penalità di -3 punti.

Il proprietario dello Shuriken

Shuriken Il numero di Shuriken mostrati = punti

Il proprietario dello Shuriken ottiene automaticamente un punto per ogni Shuriken mostrato.

*NB: Lo Shuriken non può essere afferrato, ma cambia di proprietario a ogni turno.

Grida il numero di Ninja mostrati

Calcolo dei Ninja +1 punto o -3 punti

Quando un giocatore grida il numero totale di Ninja mostrati (in tutti i colori), i giocatori devono smettere di afferrare le pedine. Se il numero gridato è corretto, il giocatore che ha gridato riceve 1 punto. Se non è corretto, -3 punti. Gridare il numero di Ninja è consentito solo dopo che qualcuno ha afferrato almeno una delle pedine.

Esempio:

Numero di Spade 2 Numero di Shuriken 0
Numero di Spade 3 Numero di Shuriken 1



Numero di Spade 2 Numero di Shuriken 2

Se le Spade e gli Shuriken mostrati sono uguali, il giocatore perde comunque 3 punti.

3 Contare i punteggi!

Dopo che i giocatori hanno afferrato le pedine e il numero di Ninja è stato gridato, segnare i punti di conseguenza. Se un giocatore ha rubato la Spada, contare prima i suoi punti, sottraendoli a quelli del proprietario. Poi, controllate le abilità degli altri giocatori e segnate i punti sui tabelloni di conseguenza. (I punti non possono scendere sotto lo 0).

Esempio: se un giocatore ruba la Spada quando il suo proprietario ha 13 punti, il ladro riceve 6 punti (13-2, arrotondato per difetto).

Un giocatore ha rubato la Spada

Spada rubata +6 + Rosa -3 + Calcolo dei Ninja +1 = +4
Spostate il segnalino punteggio in avanti di 4 spazi.

Un giocatore a cui è stata rubata la Spada

Spada rubata -6 + Arancione +1 + Viola +3 = -2
Spostate il segnalino indietro di 2 spazi.

4 Passare le pedine!

Dopo aver controllato i punteggi di tutti i giocatori, il giocatore con il punteggio più alto diventa il prossimo proprietario della Spada per il nuovo turno (colloca la Spada davanti a sé). Se i giocatori sono a pari merito per il punteggio più alto, il nuovo proprietario della Spada viene deciso raccogliendo e mescolando i segnalini giocatore a faccia in giù, quindi scegliendone uno a caso per determinare il nuovo proprietario. Lo Shuriken passa al giocatore successivo in senso orario, che poi tira i dadi. Ripetere quindi le fasi da 1 a 4.

Fine del Gioco

Quando un giocatore raggiunge 20 punti, la partita termina immediatamente. Il giocatore con il maggior numero di punti vince, diventando il Ninja Master! Se c'è un pareggio, i giocatori in parità giocano un altro round per determinare il vincitore.

Game Design: Reiner Knizia
Art Work :Yoshiaki Tomioka / Sviluppo: itten
Traduzione: Aurora Leoni
©Dr. Reiner Knizia, 2022. Tutti i diritti riservati.
©itten, LLC. 2022. Tutti i diritti riservati.
tambugames.com
TMB115
NM-02 LS-2023
tambugames itten