

OBÓZ NINJA

Poobudka, śpiochy! Mam nadzieję, że jesteście wypoczęci bo Mistrz Saru zaplanował dla was dzień pełen ćwiczeń! Tylko najlepsi dostąpią zaszczytu, jakim jest stanowisko osobistego asystenta Mistrza. Pokażcie więc, że szybko chłoniecie wiedzę i jesteście szybsi i sprytniejsi od pozostałych uczestników.
DACIE RADĘ?

W **Obozie Ninja** zwierzęta praktykujące sztuki walki rywalizują ze sobą o to, które z nich zostanie osobistym asystentem Mistrza Saru. Każdy gracz zaczyna z dwiema kartami przedstawiającymi umiejętności Ninja, natomiast reszta talii będzie stanowić planszę gry.

Używając posiadanych kart, gracze poruszają się po planszy (placu treningowym) i zdobywają nowe umiejętności. Utrudniają tym samym poruszanie się pozostałym graczom – tak, że ci mają mniej możliwych ruchów.

Każdy gracz posiada również unikatową zdolność swojego klanu (której może użyć tylko raz na grę) – ta pozwala przeciągnąć szalę zwycięstwa na swoją stronę. Rozgrywka razem z przygotowaniem do gry zajmuje około pół godziny. Jest to idealna rozrywka dla rodzin przyszłych Ninja!



CEL GRY

Zbieraj punkty na kartach Zdolności. Punkty widoczne są w prawym górnym rogu kart Zdolności. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa grę!



KOMPONENTY

8 kart Początkowych
Zdolności (cztery zestawy
po dwie karty)



13 kart Klanów Ninja



5 kart Pułapek
3 karty Ścian



56 kart Zdolności Placu
Treningowego (siedem zestawów po
osiem kart)



16 Drewnianych Ludzików Ninja
w czterech kolorach



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozdaj każdemu graczowi po 2 karty Początkowych Zdolności (jedną kartę Sprintu i jedną kartę Unik – obie mają namalowaną drewnianą tabliczkę) i cztery figurki Ninja tego samego koloru.



2. Rozdaj każdemu graczowi po jednej karcie Klanu Ninja. Wszyscy wyłóżcie te karty przed sobą, kolorową stroną do góry. Następnie odłóżcie do pudełka pozostałe początkowe karty Zdolności, karty Klanu Ninja i figurki. Połóżcie jednego ze swoich Ninja na karcie Klanu Ninja, by pokazać, jakim kolorem gracie.



3. Przetasuj talię składającą się ze wszystkich kart Zdolności, Ścian i Pułapek.
4. Przetasowane karty rozłóż losowo wierzchnią stroną do góry – tak, by przedstawiały czworokąt przypominający plac treningowy. Przy rozgrywce dla dwóch graczy ułóż 48 kart Zdolności w czworokąt o bokach 6x8 kart. Dla trzech lub czterech grających ułóż 56 kart w czworokąt o bokach 7x8 kart. Każdy gracz powinien mieć wystarczająco dużo miejsca obok ułożonej planszy na osobisty stos kart odrzuconych i swoją kartę Klanu Ninja.



Przykład przygotowania do gry dla 3 osób.

ROZSTAWIANIE NINJA

1. Zaczyna osoba, która ostatnio była na letnim obozie. Jako pierwsza stawia ona swojego Ninja na jednej z ułożonych w czworokąt kart Zdolności, po czym kolejka przechodzi dalej, **odwrótnie do ruchu** wskazówek zegara. Następnie gracze kolejno rozstawiają swoich Ninja, aż wszyscy będą mieć po trzech na planszy.
2. Gracze nie mogą rozstawić więcej niż jednego Ninja na tym samym typie karty Zdolności. Nie można na przykład zacząć gry na trzech kartach Zdolności Sprint lub dwóch kartach Zdolności Sprint i jednej karcie Zdolności Zasadzki.
3. Na jednej karcie może znajdować się tylko jeden Ninja.
4. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który jako ostatni rozstawił swojego Ninja.

ROZGRYWKA

Podczas rozgrywki kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywający turę gracz musi kolejno wypełnić poniższe czynności:

1. Zagrać kartę z ręki i położyć ją na stosie kart odrzuconych, użyć zdolności ze swojej karty Klanu Ninja lub spasować.

Wybierz jedno z poniższych:

- Zagraj jedną z posiadanych kart Zdolności i połóż ją na stosie kart odrzuconych.



- Odwróć swoją kartę Klanu Ninja i aktywuj jej zdolność specjalną. Karty Klanu Ninja mogą zostać użyte tylko raz w trakcie gry.



- Jeśli nie możesz zagrać karty ani użyć zdolności Klanu Ninja, musisz spasować. Możesz również spasować, gdy po prostu nie chcesz zagrać żadnej karty. Po spasowaniu jesteś jednak wyłączonej z rozgrywki aż do końca gry.

2. Porusz się Ninja:

Musisz poruszyć się jednym ze swoich Ninja zgodnie z tekstem karty Zdolności lub karty Klanu Ninja, zagranej w poprzedniej fazie. Ruch przedstawiony na karcie musi zostać wykonany w całości.

Każdy Ninja musi skończyć turę na jednej z kart placu treningowego. Kartę możesz zagrać tylko wtedy, gdy jesteś w stanie całkowicie spełnić jej warunki. Jeśli nie możesz spełnić wszystkich warunków, nie możesz zagrać tej karty.



Oto lista ruchów których nie można wykonać (chyba że karta twierdzi inaczej):

- Poruszanie się na skos.
- Poruszanie się po kartach, na których znajdują się inni Ninja.
- Poruszanie się po pustych polach.
- Powrót do miejsca, na którym zaczęłeś.
- Przekroczenie tego samego pola dwa razy w trakcie tej samej tury.



3. Zbierz kartę:

Zbierz kartę, z której twój Ninja rozpoczął ruch. Ta akcja kończy turę.

Po zabraniu karty pole pozostanie puste.



Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, kolejna osoba zaczyna swoją turę. Wykonuje czynności opisane wcześniej i w ten sposób gra toczy się dalej.

Podczas gry na placu treningowym zmniejsza się liczba dostępnych kart Zdolności. Jeśli gracz spasował, to jego tury są pomijane aż do końca gry, lecz jego Ninja pozostają na swoich miejscach. Rozgrywka toczy się do momentu, gdy spasuje ostatni gracz.



KONIEC GRY

Gdy spasuje ostatni gracz, gra się kończy. Wtedy każdy zbiera karty, na których znajdują się jego Ninja i kładzie je na swoim stosie kart odrzuconych.

Następnie każdy sumuje punkty ze wszystkich kart Zdolności, które posiada na ręce i na stosie kart odrzuconych.

Uwaga!

Każda karta Pułapki odejmuje 1 punkt od końcowego wyniku.
Karty Pocztkowych Zdolności nie dają żadnych punktów.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa i może cieszyć się z otrzymania prestiżowego stanowiska osobistego asystenta Mistrza Saru!

W przypadku remisu wygrywa osoba o największej liczbie punktów, która spasuwała ostatnia.

ZASADZKA	5	5	10
UNIK	4	4	+ 8
WYSOK	3	3	+ 6
CIEŃ	3	3	+ 3
SPRINT	2	2	+ 2
ZMYŁKA	1	1	+ 1
PULAPKA	-1	-1	- 2
			<hr/>
			28



PRZYKŁADOWY PRZEBIEG TURU

Ania gra białymi. W pierwszej turze może aktywować moc swojego Klanu, odwracając kartę Pancernika lub zagrać jedną z posiadanych kart: Uniku lub Sprintu. Ania zachowuje swoją moc Klanu Ninja na później i zamiast tego używa karty Sprintu. Postanawia ruszyć Ninją znajdującym się na karcie Wysoku.

Ponieważ użyła Sprintu, musi poruszać się w linii prostej – dopóki nie trafi na krawędź planszy, puste pole, Ścianę lub innego Ninjy. Nie może poruszyć się w górę, ponieważ jest tam Ninja, a drogę w dół blokuje jej Ściana. Mogłaby poruszyć się o jedno pole w lewo na kartę Uniku, lub cztery pola w prawo i skończyć na karcie Zasadzki, która jest warta więcej punktów niż Unik.



Ania postanawia poruszyć się w prawo. Dociera do Ściany, więc zatrzymuje się na karcie Zasadzki. Następnie kładzie użytą kartę Sprintu na stosie kart odrzuconych i zbiera kartę Wysoku, z której rozpoczęła ruch. Czynność ta kończy jej turę.



ZAGWOZDKI

Czy mogę zagrać kartę Zasadzki, jeśli za Ninją przeciwnika znajduje się puste pole?

Nie, Zasadzki nie można zagrać, jeśli nie ma karty, na którą można przestawić Ninję przeciwnika.

Co jeśli zagram kartę Cienia, a poprzednio zagrałem kartę również była karta Cienia?

Zagrywasz kartę Cienia i wykonujesz akcję z karty przeciwnika zagranej przed jego Cieniem, czyli po prostu powtarzasz jego poprzedni ruch. Pamiętaj jednak, że **nie** dotyczy to kart Klanu przeciwnika. Tych nie wolno ci powielać.

Czy wejście na kartę Pułapki zatrzymuje mój ruch i czy po przejściu przez nią powinienem ją zebrać?

Ani jedno, ani drugie. Przechodzisz po karcie Pułapki bez zatrzymywania i nie zbierasz jej.

Zaprojektował: Adam E. Daulton

Rozwój projektu: Travis R. Chance and Nick Little

Kierownictwo artystyczne: Travis R. Chance

Grafika: Chris Byer

Ilustracje: Jacqui Davis

Szef produkcji: Brian Wyrick

Media i ogólne bycie fajnym: Kira Anne Peavley

Edytor: Jim Spivey

Projekt i skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

Tłumaczenie na polski: Samuel Paweł Staniurski

Korekta: Grzegorz Polewka

Testowali: 13th Tribe and Indy Boardgamers, oraz Interactions Gaming Group

Specjalne Podziękowania: Dziękujemy naszym paniom, które niejedno wytrzymały bez narzekania, czyli: Kriście, Kristen, Jennifer C., Jennifer W. i Jessie. Podziękowania kierujemy również ku: Allison Tharp, Richardowi Hamowi, Lance'owi Myxterowi oraz The Game Preserve i Game Time za stworzenie dla nas miejsca, które możemy nazwać domem.



www.2pionki.pl

www.facebook.com/2Pionki

© 2015 Action Phase Games

© 2016 Portal Games Sp z o.o.

(edycja polska na licencji Action Phase Games)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,

www.portalgames.pl,

portal@portalgames.pl

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.



Gry planszowe od 2 Pionków



„Jeśli macie w domu dzieciaki, których marzeniem jest posiadanie własnego zwierzątka i opiekowanie się nim, to Wesoła Farma na pewno wam się spodoba!”

– BLOGNAWOLNYCZAS.BLOGSPOT.COM

„Uczy odpowiedzialności za zwierzęta.
Nienakarmione są smutne.”

– BOARDTIME.PL

„Szybka, dynamiczna, emocjonująca,
w dodatku z myśleniem i planowaniem”

– SCHEHEREZADE.ZNADPLANSZY.PL



SZALONE ZEGARKI

Szalona gra imprezowa
przez wielu porównywana
z klasycznym Jungle Speed



RACZKI ZŁĄCZKI

Gra zręcznościowa dla całej
rodziny! Jak najszybciej zbuduj
cud świata z własnych dłoni!

Nowość!



BONGO!

Przebój Bruno Faiduttiego,
w którym jak najszybciej
musimy zliczyć odpowiednie
zwierzaki na ściankach kości!

Nowość!



PRZEBIEG TURY

1. Wybierz jedno z poniższych:

- Wybierz jedną z posiadanych kart Zdolności i połóż ją na swoim stosie kart odrzuconych.
- Odwróć swoją kartę Klanu Ninja i aktywuj jej zdolność specjalną.
Kartę Klanu Ninja można użyć tylko raz w trakcie gry.
- Jeśli nie możesz zagrać karty ani użyć zdolności Klanu Ninja, musisz spasować. Możesz również spasować, gdy po prostu nie chcesz zagrać żadnej karty.
Po spasowaniu jesteś jednak wyłączone z rozgrywki aż do końca gry.

2. Porusz się swoim Ninją zgodnie z zagrąną Zdolnością.

3. Zbierz kartę, z której rozpoczynasz ruch.

WAŻNE ZASADY

- Karty na skos nie są traktowane jako sąsiadujące i nie można się po nich poruszać.
- Na koniec tury na danej karcie może znajdować się tylko jeden Ninja.
- Nie możesz poruszać się po kartach, na których znajdują się inni Ninja – zarówno twój, jak i należący do przeciwników.
- Nie możesz poruszać się po pustych polach.
- Nie możesz poruszać się po tym samym polu więcej niż raz. Dotyczy to także karty, na której zacząłeś swoją turę.
- Możesz poruszać się tylko swoimi Ninjiami.

Tekst znajdujący się na niektórych kartach unieważnia niektóre z powyższych zasad gry.