



Nie musisz czytać tej instrukcji! Wejdź na naszą stronę, zobacz krótki film instruktażowy i dowiedz się jak grać w Pojedynek Ninja.

www.portalgames.pl

Oto historia konfliktu, w którym stawką było przetrwanie całych wiosek i wszystkich ich mieszkańców. Stuletnie przymierze pokojowe właśnie dobiegło końca i wzdowie dwóch nienawidzących się na zabój klanów zebrał swoich najlepszych i najbardziej śmiertelnych wojowników. Każda grupa za cel obrała sobie zrównanie z ziemią wioski przeciwnika. Zwycięzą ci, którzy wykażą się większym sprytem i szybkością.

Pojedynek Ninja to szybka, taktyczna gra karciana, w której każdy gracz kontroluje grupę 10 wojowników ninja, którzy starają się przedrzeć do wioski przeciwnika. Grę wygra ten z graczy, który jako pierwszy dotrze przynajmniej jednym swoim ninja do wioski przeciwnika albo wyeliminuje wszystkich wrogich wojowników.

KATSUMASA TOMIOKA POJEDYNEK NINJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

20 KART NINJA

Każdy gracz otrzymuje taki sam zestaw 10 kart:

3 czerwone karty
Kenjutsu
(kamień)



3 niebieskie karty
Youjutsu
(papier)



3 zielone karty
Ninjutsu
(nożyce)



1 karta **Mistrza** – Mistrz oznaczony jest wszystkimi trzema kolorami (tzw. joker)



Ze swoich kart Ninja każdy gracz stworzy oddział wojowników, którzy będą starali się osiągnąć cel walki - pokonać oddział przeciwnika albo wedrzeć się do jego wioski.

Karty dla każdego z graczy różnią się rewersami (symbolami) oraz symbolem klanu (symbolami) w prawym dolnym rogu awersu karty.



1. Typ karty (jeden z trzech)
2. Siła wojownika (im wyższa cyfra tym silniejszy)
3. Nazwa (bez wpływu na mechanikę gry)
4. Symbol klanu (określa do którego gracza należy karta)

11 KART KRÓLESTWA

9 kart **Pola Walki**



2 karty **Wioski**



Przy pomocy kart Pola Walki oraz kart Wioski zostanie wyznaczony obszar gry, czyli królestwo, w którym toczy się walka pomiędzy zwaśnionymi klanami.

2 KARTY PODSUMOWANIA



Karty te przypominają o zależnościach między wojownikami, jakie występują w grze.

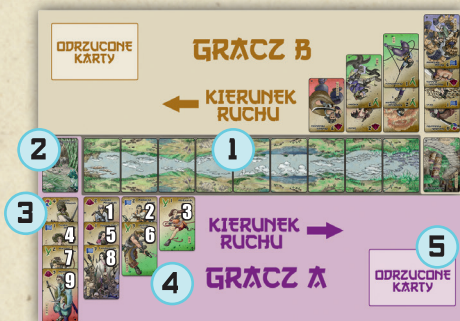
3 KOŚCI K6



Gracze będą je wykorzystywać do określenia, o ile pól mogą poruszyć swoich wojowników.

1. PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. 9 kart Pola Walki należy ułożyć w rzędzie pomiędzy graczami – tak jak przedstawiono to na rysunku poniżej.
2. Każdy gracz bierze swoją kartę Wioski (w prawym dolnym rogu karta posiada symbol klanu) i układa po lewej stronie kart Pola Walki. W ten sposób obie Wioski znajdują się po przeciwnych stronach Królestwa.
3. Każdy gracz bierze swój zestaw kart Ninja i odnajduje w nich Mistrza. Kartę Mistrza należy wyłożyć odkrytą pod kartą swojej Wioski.
4. Następnie obaj gracze tasują swoje pozostałe karty Ninja i wykładają je odkryte w rzędach po swojej stronie obszaru gry. Karty należy wykladać pojedynczo w sposób i według kolejności przedstawionej na rysunku poniżej.
5. W pobliżu obszaru gry należy również przygotować miejsce na karty odrzucone.
6. Grę rozpoczyna gracz, który lepiej opanował sztukę bezszelestnego skradania się.



4. RUCH

Ruch Ninja odbywa się w następujący sposób:

1. Gracz wybiera kość, której jeszcze nie użył w danej turze. Wartość na kości wskazuje, o ile pól poruszy się jego Ninja. Jedno pole to jedna karta Pola Walki.
 - Każda kość może być użyta tylko raz na turę.
2. Gracz wybiera jednego ze swoich Ninja w kolorze odpowiadającym kości, której chce użyć.
 - Nie można wybrać Ninja, który ma na sobie 3 lub więcej innych Ninja.
 - Uwaga! Mistrz może być poruszony za pomocą dowolnej kości, ale może wykonać tylko 1 Ruch w turze.
3. Gracz przesuwa wybranego Ninja dokładnie o tyle pól w prawo, ile wskazuje wynik na kości.
 - Jeśli poruszany Ninja ma na sobie innych Ninja, to wszyscy razem są przesuwani jako grupa, przy czym nie wolno zmieniać ich kolejności.
 - Jeśli na polu docelowym znajduje się już jeden lub więcej Ninja, to poruszający się kładziony jest (kładzeni są) na wierzchu tamtych.
 - Jeśli poruszając się, Ninja miałby minąć Wioskę przeciwnika i zatrzymać się dalej, to po prostu zatrzymuje się w tej Wiosce.
 - Gracz nie może zdecydować, żeby jego Ninja wykonał Ruch w kierunku swojej własnej Wioski.

Gracz nie może poruszyć Ninja, który ma na sobie 3 innych.



5. WALKA

Jeśli w wyniku Ruchu gracza po przeciwnych stronach tej samej karty Pola Walki znalazło się 2 lub więcej Ninja, to dochodzi między nimi do Walki. Odbywa się ona w następujący sposób:

1. W Walce biorą udział tylko wierzchnie karty każdej ze stron:

• Jeżeli są to karty różnych typów, to:
Kenjutsu (kamień) pokonuje **Ninjutsu (nożyce)**,
Ninjutsu (nożyce) pokonuje **Youjutsu (papier)**,
Youjutsu (papier) pokonuje **Kenjutsu (kamień)**.



UWAGA! Mistrz jest zawsze traktowany tak, jakby był tego samego typu, co karta przeciwnika.

- Jeżeli karty są tego samego typu, to Ninja z wyższą siłą pokonuje tego o niższej sile. W przypadku tych samych wartości jest remis.
2. W wyniku starcia:
 - Zwycięzca pozostaje na swoim miejscu.
- UWAGA!** Jeżeli Mistrz zwycięża, to jego siła jest tymczasowo mniejsza o wartość siły wojownika, którego pokonał. Na przykład, jeżeli Mistrz pokonał Ninja o sile 3, to jego siła czasowo spada do 1.
- Przegrany jest odrzucany na stos kart odrzuconych.
 - W przypadku remisu obaj Ninja cofają się o jedno pole w kierunku własnej Wioski.
 - Jeżeli Walka odbywa się w Wiosce, to Ninja, który nie może się cofnąć, jest odrzucany.
3. Jeśli po obu stronach karty Pola Walki wciąż zostali Ninja, to Walka trwa dalej według powyższych zasad, postępując ponownie od punktu 1.
 4. Walka dobiega końca, kiedy przynajmniej jedna ze stron nie będzie miała już żadnych Ninja przy danej karcie Pola Walki.

Uwaga! Jeśli Mistrz przetrwał Walkę (również kiedy wycofał się na skutek remisu), to jego siła wynosi ponownie 4.

Może zdarzyć się tak, że wycofujący się Ninja wywoła kolejną Walkę. W takiej sytuacji należy najpierw w pełni rozpatrzyć pierwotną Walkę, a dopiero później ewentualne kolejne, które mogły wyniknąć z wycofywania się (przykład takiej sytuacji znajduje się w dalszej części instrukcji).

Jeśli w wyniku wycofywania się Ninja dochodzi do sytuacji, w której ma być rozprzonych kilka Walk, to należy zacząć od tej, która rozgrywa się najbliżej Wioski gracza, którego jest tura.

2. PRZEBIEG GRY

Począwszy od pierwszego gracza, gracze będą wykonywać naprzemiennie swoje tury, do momentu aż któryś z nich osiągnie jeden z celów gry - pokona wszystkich Ninja przeciwnika albo wedrze się do jego wioski.

W swojej turze gracz wykonuje następujące czynności:

1. Rzuca wszystkimi trzema kośćmi.
2. Przesuwa swojego Ninja w kierunku Wioski przeciwnika (więcej szczegółów w sekcji Ruch). Gracz musi wykonać przynajmniej jeden Ruch w swojej turze.
3. Jeżeli Ninja na koniec swojego Ruchu napotka przeciwnika po przeciwnych stronach Pola Walki, to następuje Walka (więcej szczegółów w rozdziale Walka).
4. Jeśli gracz wciąż nie wykorzystał wszystkich kości, to może powrócić do punktu 2. Jeśli nie ma już kości do wykorzystania albo nie chce wykonywać kolejnych Ruchów, to przekazuje kości przeciwnikowi i następuje jego tura.

3. ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, kiedy któryś z graczy osiągnie jeden z możliwych warunków zwycięstwa:

- przejmie kontrolę nad Wioską, czyli na końcu swojej tury (a więc po rozpatrzeniu ewentualnych Walk) będzie miał swojego Ninja w Wiosce przeciwnika;
- wyeliminuje przeciwnika, czyli pokona wszystkich Ninja drugiego gracza.

6. PRZYKŁAD RUCHU I WALKI

7. PRZYKŁAD WALKI ZAKOŃCZONEJ REMISEM

1. Gracz rzuca 3 kośćmi.

2. Wybiera niebieską kość o wartości 3 i decyduje się przesunąć swojego Mistrza (razem z Ninją, który znajduje się na nim) o 3 pola. W tym momencie może już zakończyć swoją turę, ale decyduje się grać dalej.

3. Gracz wybiera teraz zieloną kość o wartości 1 i przesuwa swojego zielonego wojownika Ninjutsu z siłą 1 o jedno pole. Po drugiej stronie karty Pola Walki znajduje się Ninja przeciwnika, więc następuje Walka. Wojownik **Ninjutsu** (nożyce) pokonuje wojownika **Youjutsu** (papier), więc karta wojownika **Youjutsu** o sile 3 zostaje odrzucona.

4. Graczowi została jeszcze czerwona kość. Mógłby dzięki niej poruszyć swojego wojownika **Kenjutsu** o sile 1 albo o sile 2. Nie może poruszyć wojownika **Kenjutsu** o sile 3, ponieważ na jego karcie znajduje się 3 innych Ninja. Nie może także poruszyć Mistrza, ponieważ wykonał on już Ruch w tej turze. Gracz jednak decyduje nie używać czerwonej kości.

5. Przekazuje zatem wszystkie kości przeciwnikowi i następuje jego tura.

1. Ninja zostali poruszeni i napotkali grupę wojowników przeciwnika. Dochodzi do Walki!

2. Zaczyna się od wierzchnich kart. Mistrz pokonuje kartę wojownika **Kenjutsu** o sile 3, co oznacza kolejny remis i wycofanie wojowników. Pozostał jedynie wojownik **Youjutsu** o sile 1, następuje remis. Obaj wojownicy cofają się o jedno pole.

3. Główna Walka jest kontynuowana – ścierają się ze sobą dwaj wojownicy **Ninjutsu** o sile 2, co oznacza kolejny remis i wycofanie wojowników. Pozostał jedynie wojownik **Youjutsu** z siłą 3, a więc główna Walka [b] zostaje zakończona.

4. Rozpoczyna się nowa Walka, zatem Mistrz ma ponownie siłę 4. Należy teraz rozpatrzyć dwie kolejne Walki: [a] oraz [c]. Walka [a] rozgrywa się bliżej Wioski gracza, którego jest tura, więc rozpatruje się ją jako pierwszą.

5. Walka [a]: Najpierw wojownik **Ninjutsu** z siłą 2 (nożyce) przegrywa z wojownikiem **Kenjutsu** o sile 1 (kamień). Następnie Mistrz pokonuje zarówno wojownika **Kenjutsu** o sile 1, jak i **Ninjutsu** o sile 1. W wyniku tych starć siła Mistrza zostaje zredukowana do 2, więc remisuje on z wojownikiem **Youjutsu** o sile 2. Obaj wojownicy się wycofują i Walka [a] dobiega końca.

6. Pozostały jeszcze do rozpatrzenia Walki przy polach [b] i [c]. Bliżej Wioski gracza rozgrywa się Walka [b], więc ona rozpatrywana jest pierwsza. Wojownik **Youjutsu** o sile 2 przegrywa z wojownikiem tego samego typu o sile 3. W Walce [c] wojownik **Youjutsu** o sile 2 (papier) przegrywa z **Ninjutsu** o sile 2 (nożyce).

Cały powyższy przykład przedstawia sytuację odbywającą się w jednej turze gracza, która wynika z pojedynczego Ruchu Ninja. Cały Ruch musi zostać rozpatrzony zanim gracz wykona Ruch kolejnym wojownikiem.

Poznaj historię zwaśnionych klanów!

Wejdź na stronę www.portalgames.pl i pobierz darmowy plik PDF przedstawiający szczegółowy opis bohaterów gry.



Autor gry: Katsumasa Tomioka
 Ilustracje: Shigeto Murata
 Tłumaczenie instrukcji: Łukasz Piechaczek
 Opracowanie graficzne wersji polskiej: Maciej Mutwil
 Podziękowania: Grzegorz Polewka

© 2014 Table Cross
 Katsumasa Tomioka, 2-7-21, Fujimicho, Tachikawa-shi, Tokyo, 190-0013, Japan
 © 2015 Portal Games (edycja polska)
 Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Pojedynek Ninja & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

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: wsparcie@portalgames.pl.

PATRONAT MEDIALNY:

FUNDACJA PRZYJAŹNI POLSKO-JAPONSKIEJ «NAMI»
 ホーランド日本親善友好財団「波」
www.fundacja-nami.pl



POLSKA LIGA MAHJONGA