

Marek Mydel, Piotr Stankiewicz



GRA TAKTYKI
I WOJENNEJ INTUICJI

Pierwsze płatki śniegu zapowiadały zbliżającą się wielkimi krokami zimę. Ten rok był niezwykle udany dla mieszkańców wioski – doskonała pogoda sprawiła, że ich pola obrodziły, a spichlerz pękał w szwach od ryżu, warzyw i suszonych ryb złapanych w okolicznych strumieniach. Cóż z tego, skoro wraz z nastaniem zimy wieśniacy mieli to wszystko stracić? Jak co roku klan tajemniczych wojowników ninja, którego siedziba mieściła się wysoko w górach, zamierzał pozbawić chłopów owoców ich ciężkiej pracy, zapędzając własne magazyny żywnością.

Jednak po latach grabieży wójt postanowił powiedzieć dość. Zebrał od wszystkich mieszkańców te kilka sztuk złota, jakie udało im się zgromadzić przez lata handlu z najbliższym miasteczkiem i rozpuścił plotkę, że poszukuje ochrony. Na jego wezwanie parę dni temu przybyła do wsi grupa roninów, bezpańskich samurajów, którzy za utrzymanie przez zimowe miesiące oraz niewielką zapłatę są gotowi podjąć się obrony wioski. Jeśli ich waleczność jest choć w połowie tak wielka jak apetyty, ninja szybko wezmą nogi za pas. Zresztą nie mają wiele czasu – jeszcze tydzień lub dwa, a śnieg zasypie przełęcz i podróż przez góry stanie się niemożliwa. Czy jednak ronini spełnią swoje zadanie? Czy zdolają chronić osadę na tyle długo, by grabieżcy uznali łup za niewart zabitych towarzyszy?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

2 zasłonki graczy



2 plansze planowania



1 plansza wioski

1 znacznik
upływu czasu

50 drewnianych
znaczników ninja

2 znaczniki
Kapliczki

7 znaczników
roninów

7 kafelków
roninów

OMÓWIENIE GRY

7 ronin to taktyczna gra planszowa osadzona w feudalnej Japonii, wymagająca posłuszenia się blefem i intuicją. Jeden z uczestników wciela się w rolę naczelnika klanu tajemniczych wojowników ninja, starającego się ograbić górską wioskę pełną zapasów żywności, a drugi bierze na siebie rolę dowódcy grupy siedmiu roninów, bezpańskich samurajów wynajętych do obrony osady. Gracze będą musieli wykazać się zdolnością planowania i celnie przewidywać ruchy przeciwnika, dokonując optymalnych wyborów.

CEL GRY

Zadaniem osoby grającej ninja (nazywanej dalej **Atakującym**) jest zdobycie wioski. Może osiągnąć ten cel poprzez eliminację

7 broniących wsi roninów lub zajęcie 5 z 10 obszarów (nie licząc Rynku), na które podzielona jest plansza wioski. Grający roninami (nazywamy dalej **Obroncą**) musi odeprzeć atak i ochronić wieśniaków, co udaje mu się, jeśli wyeliminuje wszystkich ninja z planszy i rezerw Atakującego lub przetrwa do końca ósmej rundy gry, kiedy to grabieżcy sami wycofują się w góry.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Gracze wybierają strony lub ustalają je losowo.
2. **Planszę wioski** należy umieścić na środku stołu.
3. **Znacznik upływu czasu** należy umieścić na najniższym polu **toru czasu** na planszy wioski, oznaczonym cyfrą 1.
4. Każdy z graczy kładzie przed sobą

PRZYGOTOWANIE GRY



Pole gry

1. Plansza wioski
2. Tor upływu czasu
3. Znacznik upływu czasu
4. Znaczniki w puli ninja
5. Rewers instrukcji z arkuszem pomocy
6. Znaczniki Kapliczki

Obszar gracza

7. Zasłonka gracza
8. Plansza planowania
9. Kafelki roninów
10. Znaczniki roninów
11. Znaczniki w rezerwach Atakującego

planszę planowania odpowiadającą kontrolowanej stronie konfliktu i bierze jedną **zasłonkę**. Planszę planowania umieszcza za zasłonką, aby była niewidoczna dla przeciwnika.

5. Atakujący odlicza **40 znaczników ninja** stanowiących jego początkowe **rezerywy** i umieszcza je obok zasłonki widoczne dla obrońcy, aby ten w każdym momencie gry, poza Fazą planowania, mógł sprawdzić liczbę ninja Atakującego. Pozostałe znaczniki ninja tworzą **pule ninja**, do której będą trafiały wszystkie niepotrzebne znaczniki ninja. Ponadto dzięki działaniu niektórych obszarów wioski znaczniki ninja z puli mogą zasilić rezerwy Atakującego.

6. Obrońca bierze **7 kafelków roninów** oraz **7 znaczników roninów** i umieszcza je obok zasłonki widoczne dla Atakującego, aby ten w każdym momencie gry mógł sprawdzić liczbę ran wszystkich roninów.

7. **2 znaczniki Kapliczki** należy umieścić obok planszy wioski.

8. Instrukcję z widoczną tylną okładką,

zawierającą **arkusz pomocy**, należy umieścić na obszarze gry w miejscu widocznym dla obu graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka w **7 ronin** podzielona jest na **8 rund** odpowiadających ośmiu dniom ataku ninja na bronioną przez roninów wioskę. Każda runda dzieli się na **3 fazy**, a faza na kolejno rozpatrywane **kroki**. W **Fazie planowania** gracze w tajemnicy rozkładają swoje siły, po czym przenoszą je na planszę wioski. W **Fazie walki** obrońca korzysta ze specjalnych zdolności roninów i eliminuje ninja, a Atakujący stara się zająć obszary wioski. Wreszcie w **Fazie końcowej** należy ściągnąć z planszy znaczniki oraz obsłużyć tor czasu.

I. Faza planowania

1. Przydzielenie znaczników.

2. Odślonienie plansz planowania i przeniesienie znaczników na planszę wioski.

II. Faza walki

1. Rozpatrzenie specjalnych zdolności roninów.

OPIS PLANSZY WIOSKI



1. Obszar wioski
2. Symbol specjalnej zdolności obszaru
3. Limit obszaru
4. Rynek
5. Tor upływu czasu
6. Numer rundy
7. Poziom zagrożenia
8. Symbol strat ninja



Rynek i Atakujący

Rynek to specjalne miejsce na planszy, ponieważ na potrzeby zasad i specjalnych zdolności nie jest traktowany jak obszar wioski, a jego specjalna zdolność nie działa w kroku 3 Fazy walki, ani nie wymaga zajęcia przez ninja. Niezależnie od poziomu zagrożenia rozgrywanej rundy Atakujący może w Fazie planowania przydzielić na Rynek 1 znacznik ninja z rezerw. Rynek nie posiada limitu obszaru.

Za każdy znacznik ninja obecny na Rynku na początku rozgrywanej Fazy planowania Atakujący może w tajemnicy wybrać 1 obszar wioski i przydzielić tam 1 dodatkowy znacznik ninja powyżej limitu tego obszaru (efektywnie zwiększając limit o 1). Jeśli na Rynku znajduje się więcej znaczników ninja, Atakujący decyduje, czy zwiększy limit jednego, czy kilku obszarów. Nie oznajmia, gdzie zwiększa limit – oczywiście przydziela dodatkowe znaczniki,

2. Przydzielenie ran i zdjęcie wyeliminowanych znaczników.

3. Rozpatrzenie specjalnych zdolności zajętych obszarów wioski.

III. Faza końcowa

1. Zdjęcie znaczników roninów z planszy.

2. Rozpatrzenie działania toru czasu i przesunięcie znacznika upływu czasu.

FAZA PLANOWANIA

1. Przydzielenie znaczników.

Każdy z graczy korzysta ze swojej planszy planowania ukrytej za zasłonką. Rozmieszcza na niej swoje znaczniki według opisanych poniżej zasad. Znaczniki układa się na obszarze wioski przedstawionym na planszy planowania, a odpowiadającym temu samemu obszarowi na planszy wioski.

a potem podnosi zasłonkę i przenosi je na planszę wioski na normalnych zasadach.

Rynek i Obrońca

Obrońca nie może wysłać ronina na Rynek, jeśli nie znajduje się tam przynajmniej 1 znacznik ninja. Oznacza to, że przykładowo w pierwszej rundzie gry ignoruje Rynek na potrzeby przydzielania roninów.

W momencie wysłania ronina na Rynek stawia tam jego znacznik i usuwa wszystkie obecne znaczniki ninja, nawet ten, który pojawił się tam w rozgrywanej Fazie planowania. Znaczniki te odkłada bezpośrednio do puli ninja, a nie na kafelek ronina. Innymi słowy, ronin wysłany na Rynek nie otrzymuje ran za ninja, których tam wyeliminował.

Pozostałe zasady dotyczące Rynku opisano na s. 14.

Atakujący:

- Atakujący bierze w tajemnicy w dłoń pewną liczbę znaczników ninja.
- Atakujący może przydzielić znaczniki ninja maksymalnie do tylu różnych obszarów wioski, ile wynosi **poziom zagrożenia** rozgrywanej rundy. Poziom zagrożenia jest zaznaczony na torze upływu czasu.
- Atakujący może przydzielić na dany

POMYŁKI PODCZAS PRZYDZIELANIA ZNACZNIKÓW

Jeśli podczas przydzielania znaczników w Fazie planowania któryś z graczy popełni błąd, gracze ponownie zasłaniają swoje plansze planowania i wracają do kroku 1 Fazy planowania.

OPIS KAFELKA RONINA



1. Imię i kolor znacznika
2. Symbol specjalnej zdolności
3. Wytrzymałość

obszar wioski maksymalnie tyle znaczników ninja, ile wynosi **limit obszaru** widoczny na planszach. Limit obszaru może ulec zmianie dzięki działaniu Rynku.

- Atakujący nie może przydzielić w danej rundzie mniej znaczników ninja niż wynosi jej numer. Oznacza to, że np. w drugiej rundzie musi przydzielić co najmniej 2 znaczniki ninja.

- Niezależnie od poziomu zagrożenia Atakujący może przydzielić 1 znacznik ninja na Rynek (patrz s. 5).

Uwaga: Limity obszarów mają znaczenie wyłącznie w Fazie planowania i ograniczają tylko Atakującego, tzn. w innych fazach rundy specjalne zdolności roninów lub obszarów mogą spowodować przekroczenie limitów obszarów.

Obrońca:

- Obrońca bierze w dłoń znaczniki roninów. Musi przydzielić wszystkie posiadane znaczniki.
- Obrońca może przydzielić maksymalnie 1 znacznik ronina na 1 obszar wioski. Oznacza to, że danego obszaru może bronić maksymalnie 1 ronin. Wyjątkiem

jest Tasuke, która może być przydzielona sama lub z innym roninem (patrz s. 11).

- Obrońca nie może przydzielić ronina na Rynek, jeśli nie znajduje się tam przynajmniej 1 znacznik ninja (patrz s. 5).

W momencie, gdy obaj gracze oznajmiają, że są gotowi, można przejść do następnego kroku.

2. Odslonięcie plansz planowania i przeniesienie znaczników na planszę wioski.

Gracze podnoszą zasłonki i przenoszą znaczniki roninów i ninja ze swoich plansz planowania na odpowiadające obszary na planszy wioski. Znaczniki ninja należy ułożyć na brzegu obszarów, natomiast roninów w ich obrębie. Atakujący odkłada niewykorzystane znaczniki do swoich rezerw.

Przykład. Darek (Atakujący) bierze w tajemnicy przed Jurkiem (Obrońcą) do ręki 7 znaczników ninja. Następnie przydziela je do następujących obszarów wioski na swojej planszy planowania: Cmentarza (2), Wieży obserwacyjnej (1) i Studni (1). W ręce zostaje mu jeszcze 3 ninja. 1 kładzie na Rynek, a 2 zostawia w dłoni, by po odslonięciu plansz planowania umieścić ich z powrotem w rezerwach. Planszę planowania Darka pokazano poniżej.



W tym czasie Jurek w tajemnicy rozstawia na swojej planszy planowania roninów, starając

STANY OBSZARÓW WIOSKI

Obszar atakowany: obszar zawierający znacznik ronina i znaczniki ninja (przydzielone w rozgrywanej rundzie lub zajmujące obszar po zeszłych rundach).

Obszar wolny: obszar, który nie jest atakowany, ani nie jest zajęty. Może zawierać znacznik ronina.

Obszar zajęty: obszar zawierający wyłącznie znaczniki ninja. Obszar może być zajęty dopiero w kroku 3 Fazy walki.

się przewidzieć zamiary Darka. Rozmieszcza ich, jak pokazano na ilustracji.



Gdy obaj są gotowi, chwilowo odkładają zasłonki i przenoszą swoje znaczniki z obszarów na planszach planowania na odpowiadające im obszary na planszy wioski. Darek umieszcza znaczniki ninja przy wybranych obszarach, a Jurek znaczniki roninów bezpośrednio w obrębie tych obszarów.

FAZA WALKI

1. Rozpatrzenie specjalnych zdolności roninów.

Obrońca rozpatruje specjalne zdolności roninów w wybranej przez siebie kolejności. Każdej zdolności można użyć raz na rundę. Niektórych zdolności można użyć jedynie w przypadku, gdy ronin spełnia odpowiednie warunki. Jeśli nie mogą być spełnione, specjalna zdolność ronina w tej rundzie nie działa. Ponadto nie działa ona póki

na kafelku ronina znajduje się znacznik Kapliczki (patrz s. 13).

Dokładny opis wszystkich roninów i ich zdolności specjalnych znajduje się na s. 1-12. Aby użyć swoich specjalnych zdolności:

- **Musashi** i **Yobu** muszą znajdować się na **atakowanych** lub **zajętych** obszarach wioski.

- **Hayai**, **Taiko** i **Yumi** muszą znajdować się na **wolnych** obszarach wioski.

Uwaga: Ronini mogą używać specjalnych zdolności wyłącznie w tej części rundy!

Przykład. Musashi znajduje się na Wieży obserwacyjnej, którą atakuje 1 ninja. Jurek korzysta ze zdolności ronina, zmuszając tym samym Darka do usunięcia znacznika ninja z tego obszaru i umieszczenia go w puli ninja. Musashi nie otrzymuje żadnych ran.

ELIMINACJA RONINÓW

W chwili, gdy na kafelku ronina nie ma miejsca na znaczniki ninja (rany), zostaje on wyeliminowany. Należy z niego zdjąć wszystkie znaczniki ninja i umieścić je w puli ninja – **nie w rezerwach Atakującego!** Następnie kafelek oraz znacznik tego ronina należy odłożyć do pudełka. Wyeliminowanego ronina **nie można** w żaden sposób ponownie wprowadzić do gry. Nie działa też na niego specjalna zdolność Taiko (patrz s. 11).

2. Przydzielenie ran i zdjęcie wyeliminowanych znaczników.

Jeśli na tym samym obszarze wioski znajduje się znacznik ronina oraz 1 lub więcej znaczników ninja, należy przenieść je na kafelek tego ronina. Od tej pory oznaczają one liczbę ran zadanych roninowi i zmniejszają jego Wytrzymałość. Na kafelek ronina nie można przenieść więcej znaczników ninja niż wynosi jego **Wytrzymałość**. Jeśli w jakimkolwiek momencie gry na kafelku ronina znajduje się tyle znaczników ninja, ile ten ma Wytrzymałości, zostaje natychmiast wyeliminowany. Wszystkie znaczniki ninja, których nie można przenieść na kafelek ronina lub znaczniki ninja atakujące obszar bez roninów należy przesunąć w obręb obszaru wioski. Pozostają tam, **zajmując** dany obszar. Jeśli Atakującemu udało się zająć obszar, w następnym kroku Fazy walki będzie mógł skorzystać z jego specjalnej zdolności.

Uwaga: Jeśli na tym samym obszarze wioski znajduje się Tasuke wraz z innym roninem, o sposobie przydzielania ran

(przenoszenia znaczników) decyduje Obrońca. Przykładowo mając do przydzielenia 3 znaczniki ninja mógłby przenieść 1 na kafelek Tasuke, a 2 na kafelek drugiego ronina.

Uwaga: Jeśli w jakimkolwiek momencie zostanie wyeliminowany z gry ostatni ronin, a Atakujący posiada przynajmniej 1 znacznik ninja na planszy wioski lub w rezerwach, natychmiast zwycięża! Z kolei jeśli w jakimkolwiek momencie zostanie wyeliminowany z gry ostatni ninja tzn. Atakujący nie będzie miał znaczników ninja ani na planszy wioski, ani w rezerwach, Obrońca natychmiast zwycięża!

Uwaga: W wyniku działania specjalnych zdolności obszarów wioski (np. Dukt) może dojść do sytuacji, że poza krokiem 2 Fazy walki na planszy pojawiają się nowe znaczniki ninja. Jeśli trafią na obszar z roninem, zamienia się je na rany na normalnych zasadach. Ich pojawienie się może również spowodować, że Atakujący zajmie kolejny obszar – uprawnia go to do użycia specjalnej zdolności tego obszaru i może doprowadzić do natychmiastowego zwycięstwa w grze poprzez zajęcie 5 obszarów wioski.

Przykład. W Fазie planowania Jurek postawił znacznik Musashiego (posiadającego już 2 rany) na obszarze Pola (3), na którym znajdują się 2 znaczniki ninja. Jednocześnie Darek przydzielił na to Pole 1 nowy znacznik ninja. Po przeniesieniu znaczników na planszę wioski Musashi znajduje się na obszarze z 3 znacznikami ninja – 2 starymi i 1 nowym. Mimo, że dzięki swojej specjalnej zdolności w Fазie walki eliminuje 1 ninja, Jurek musi przenieść na niego pozostałe 2 znaczniki, co powoduje eliminację ronina. Gdyby na Polu była też Tasuke, Jurek mógłby przydzielić jej część ran, ratując tym samym Musashiego.



3. Rozpatrzenie specjalnych zdolności zajętych obszarów wioski.

Atakujący rozpatruje specjalne zdolności zajętych obszarów wioski. Jeśli zajmuje kilka obszarów, decyduje o kolejności ich użycia. Każdej zdolności można użyć raz na rundę (wyjątek, patrz Gospoda s. 13). Dokładny opis wszystkich obszarów i ich specjalnych zdolności znajduje się na s. 12-14. Na zakończenie tej fazy, po rozpatrzeniu wszystkich specjalnych zdolności obszarów wioski, Atakujący sprawdza, czy zajmuje **5 różnych obszarów wioski lub** zajmuje 2 Pola i 2 inne obszary wioski. Jeśli tak, natychmiast wygrywa grę!

Uwaga: Istnieje możliwość skopiowania Gospodą specjalnej zdolności Pola i wypełnienie warunków zwycięstwa.

Przykład. Po rozstrzygnięciu walki, przydzieleniu ran i zdjęciu znaczników Darek zajmuje następujące obszary wioski: Dukt, Cmentarz i Pole. Wykorzystując zasadę Dukt przydziela 2 ninja na obszar Gospody. Znajduje się tam Yumi, któremu zostało 1 Wytrzymałości. Jurek musi mu przydzielić 1 ranę, co oznacza eliminację ronina i zajęcie tego obszaru przez Darka i znacznikiem ninja. Zdolność specjalna właśnie zajętej Gospody pozwala skopiować zdolność innego zajmowanego obszaru. Darek kopiuje zdolność Pola. Tym samym w jego posiadaniu znajdują się 4 obszary: Dukt, Gospoda kopiująca Pole, zwykłe Pole oraz Cmentarz. Jednak dwa Pola na potrzeby zwycięstwa liczą się jako 3 obszary wioski, zatem Darek zajmuje 5 obszarów i tym samym wygrywa grę.

FAZA KOŃCOWA

1. Zdjęcie znaczników roninów z planszy.

Obrońca zdejmuje wszystkie znaczniki roninów z planszy, przygotowując się do

następnej rundy. Kładzie je obok swojej zasłonki.

Uwaga: Jeśli w poprzedniej rundzie Atakujący wykorzystał zdolność specjalną Kapliczki, należy teraz zdjąć znacznik Kapliczki z kafelka ronina.

Uwaga: Jeśli w rozgrywanej rundzie Atakujący wykorzystał specjalną zdolność Zagrody, zatrzymuje znacznik wybranego ronina (lub roninów, jeśli użył jej w połączeniu z Gospodą) na planszy wioski. Obrońca pozostawia wówczas znacznik tego ronina tam, gdzie jest.

Uwaga: Atakujący nie może z własnej woli zdejmować z planszy wioski żadnych umieszczonych tam znaczników ninja. Zajmują one różne obszary wioski i leżą na planszy dopóki nie zostaną usunięte w wyniku walki z roninami lub zakończenia gry. Jedynym sposobem na ich ściągnięcie jest użycie przez Atakującego specjalnej zdolności Cmentarza (patrz s. 13).

2. Rozpatrzenie działania toru czasu i przesunięcie znacznika upływu czasu.

Obrońca sprawdza, czy rozegrana została ósma runda. Jeśli tak, natychmiast wygrywa grę! Jeśli zakończyła się runda 1-7, gracze sprawdzają, jak tor czasu wpływa na grę.



Od czwartej rundy włącznie pozbawieni zapasów ninja zaczynają umierać z głodu, co oznaczono na torze wpływ czasu symbolem strat ninja (🍱). W takiej sytuacji Atakujący musi natychmiast usunąć i znacznik ninja ze swoich rezerw. Jeśli w rezerwach nie ma już znaczników, nie traci żadnych ninja.

Uwaga: Jeśli po usunięciu tego znacznika ninja z rezerw Atakujący nie posiada żadnych ninja na planszy wioski, ani w rezerwach, Obrońca natychmiast wygrywa grę!

Na koniec Atakujący przesuwa znacznik wpływu czasu o jedno pole toru czasu. Pozycja znacznika informuje o poziomie zagrożenia, czyli o tym, ile obszarów mogą zaatakować ninja w nowej rundzie. Potem gracze przechodzą ponownie do Fazy planowania, grając do momentu spełnienia przez jednego z nich warunków zwycięstwa.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Atakujący natychmiast wygrywa, jeśli:

- w dowolnym momencie gry uda mu się wyeliminować wszystkich roninów, a na planszy wioski lub w rezerwach posiada przynajmniej 1 znacznik ninja
- na zakończenie kroku 3 Fazy walki (po rozpatrzeniu specjalnych zdolności obszarów wioski) zajmuje co najmniej 5 obszarów wioski

Obrońca natychmiast wygrywa, jeśli:

- w dowolnym momencie gry uda mu się wyeliminować wszystkich ninja zarówno z planszy wioski, jak i z rezerw (nie musi mieć w grze ronina – na remisie zwyciężają, jakkolwiek pośmiertnie, właśnie ronini)
- dobiegnie końca ósma runda gry, a Atakujący nie spełni swoich warunków zwycięstwa (nie ma tu znaczenia liczba pozostałych znaczników ninja).

Aby w pełni cieszyć się grą i wykorzystać wszystkie możliwości taktyczne, twórcy zalecają zmianę stron i rozegranie partii rewanżowej.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI RONINÓW

Poniżej opisano roninów występujących w grze. Ich specjalne zdolności mogą wymagać specjalnych warunków użycia. Ponadto każdej zdolności można użyć tylko raz na rundę i tylko w kroku 1 Fazy walki.



HAYAI

Hayai to doskonały kawalerzysta, uderzający z siodła swego bojowego rumaka wszędzie tam, gdzie obrona jest najslabsza.

Wytrzymałość 5

Specjalna zdolność

Jeśli Hayai jest na wolnym obszarze wioski, może przenieść się na dowolny atakowany lub zajęty obszar wioski.

Obrońca umieszcza jego znacznik na nowym obszarze. W ruchu nie przeszkadzają inne znaczniki. Hayai nie może przenieść się na obszar zajmowany przez innego ronina za wyjątkiem Tasuke.



KABE

Weteran dziesiątek kampanii wojennych i setek bitew, jest równie niezłomny co jego ciężka zbroja pozaczona śladami dawnych zwycięstw.

Wytrzymałość 7

Specjalna zdolność

Ten ronin nie posiada specjalnej zdolności, jedynie dużą Wytrzymałość. Specjalna zdolność Kapliczki nie ma na niego wpływu.



MUSASHI

Dla Musashiego droga wojownika jest jak druga natura, a jego biegłość w posługiwaniu się kataną stanowi tego najlepsze świadectwo.

Wytrzymałość 4

Specjalna zdolność

Obrońca natychmiast usuwa 1 znacznik ninja z obszaru Musashiego – znacznik może pochodzić z poprzedniej rundy lub być przydzielony w rozgrywanej rundzie. Znacznik jest zdejmowany z planszy, zanim zmieni się w ranę. Musashi nie może użyć swojej zdolności w dalszej części rundy np. gdy na jego obszarze pojawiają się ninja dośłani za pomocą Duktu.



TAIKO

Ten sohei, mnich-wojownik, posiadał zarówno umiejętności walki, jak i ezoteryczne moce tajemniczych shugenja, co pozwala mu pomagać rannym towarzyszom.

Wytrzymałość 5

Specjalna zdolność

Jeśli Taiko jest na wolnym obszarze wioski, Obrońca może usunąć 1 znacznik ninja (1 ranę) z kafelka dowolnego innego ronina. Znacznik ninja należy odłożyć do puli ninja, nie do rezerw Atakującego.

Taiko nie może leczyć własnych ran, ani takich, które zostaną dopiero zadane w dalszej części rundy. Nie może również wyleczyć wyeliminowanego ronina.



TASUKE

Ta ostatnia potomkini samurajskiego rodu udaje prostego żołnierza mając nadzieję, że odnajdzie chwalebny śmierć i pomści wymordowanych bliskich.

Wytrzymałość 3

Specjalna zdolność

Tasuke może zostać przydzielona i przebywać na tym samym obszarze wioski z innym roninem. Obrońca decyduje, jak rozdzielić rany zadawane roninom na tym obszarze. Rany można rozdzielać między Tasuke a drugiego ronina, nawet jeśli zostaną one zadane w dalszej części rundy w wyniku dośłania ninja na obszar Tasuke i drugiego ronina za pomocą Duktu.

Uwaga: Tasuke nie może przejmować ran wynikających z działania Wieży i Studni – w przypadku użycia specjalnych zdolności tych obszarów to Atakujący wybiera ronina, który staje się ich celem.



YOBU

Reputacja Yobu jako srogiego wojownika znana jest we wszystkich okolicznych prowincjach, a jego bojowy kiai odstraszyłby nawet górską panterę.

Wytrzymałość 3

Specjalna zdolność

Obrońca może przesunąć do 2 znaczników ninja z obszaru zawierającego Yobu na 1 lub 2 sąsiednie obszary wioski. Za sąsiednie uważa się 2 obszary bezpośrednio przy obszarze zawierającym Yobu. Obrońca decyduje, na ile obszarów przesunie znaczniki ninja i ile ich przesunie na dany obszar. Mógłby zatem przesunąć 2 znaczniki ninja na jeden obszar lub po 1 znaczniku na 2 różne obszary. Podczas przesuwania ninja nie mają znaczenia limity obszarów.



YUMI

Ten mistrz łuczniczy wędruje po całym kraju w poszukiwaniu nowych wyzwania, a nie ma większego niż wzięcie na cel jednego z prawie niewidzialnych wojowników ninja.

Wytrzymałość 3

Specjalna zdolność

Jeśli Yumi jest na wolnym obszarze wioski, Obrońca może usunąć 1 znacznik ninja z rezerw Atakującego. Jeśli w rezerwach nie ma żadnych znaczników ninja, ta zdolność nie działa.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI OBSZARÓW WIOSKI

Wszystkie specjalne zdolności obszarów wioski działają wyłącznie na korzyść Atakującego. Warunkiem użycia zdolności jest zajęcie danego obszaru. Każda zdolność może być użyta tylko raz na rundę i tylko w kroku 3 Fazy walki. O kolejności użycia specjalnych zdolności zajętych obszarów decyduje Atakujący. Wyjątkiem jest Rynek, który na potrzeby zwycięstwa, poziomu zagrożenia, limitu

obszaru oraz wszelkich zdolności nie jest traktowany jak obszar.

WIEŻA OBSERWACYJNA



Choć na co dzień służy do wypatrywania pożarów, wieża stanowi doskonały punkt do prowadzenia ostrzału kluczowych obszarów wioski.

Limit obszaru: 1

Specjalna zdolność

Atakujący zadaje 1 ranę każdemu roninowi znajdującemu się na sąsiednich obszarach wioski (Gospodzie i Polu). Kładzie po 1 znaczniku ninja z puli ninja (nie z rezerw) na kafelkach tych roninów.

SPICHLERZ



Spichlerz jest pełen zapasów, a wieść o sukcesie w jego zdobyciu szybko ściąga do wsi kolejnych grabieżców.

Limit obszaru: 2

Specjalna zdolność

Atakujący otrzymuje 2 znaczniki ninja. Nowe znaczniki przenosi z puli ninja do rezerw.

STUDNIA



Jednym z typowych sposobów ataku ninja jest zatrucie wody – któryś z samurajów niewątpliwie padnie ofiarą tego podstęp.

Limit obszaru: 1

Specjalna zdolność

Atakujący wybiera ronina – ten ronin

otrzymuje 1 ranę. Atakujący kładzie 1 znacznik ninja z puli ninja (nie z rezerw) na kafelku wybranego ronina.

GOSPODA



Zmyslnie umieszczony szpieg może czynić cuda, mieszając szyki samurajom i miejscowym oraz dając czas towarzyszom na ponowne wykorzystanie posiadanej przewagi gdzie indziej.

Limit obszaru: 1

Specjalna zdolność

Atakujący może wybrać inny obszar wioski, który obecnie zajmuje i użyć jego specjalnej zdolności. Należy zwrócić uwagę, że zajęcie jedynie Gospody nie przynosi żadnych specjalnych korzyści, ponieważ jej zdolność działa w połączeniu ze specjalnymi zdolnościami innych obszarów.

Uwaga: Kopiując Gospodą specjalną zdolność Pola i jednocześnie kontrolując inne Pole na potrzeby wygranej Atakujący nadal posiada 3 zajęte obszary wioski – zajmowanie obu Pól i Gospody nie przynosi żadnych dodatkowych korzyści.

ZAGRODA DLA ZWIERZĄT



Stado mułów i wołów wypuszczone w odpowiednio wybranym momencie może zniweczyć nawet najlepiej opracowane strategie obrony osady, zabierając samurajom cenny czas.

Limit obszaru: 2

Specjalna zdolność

Atakujący wybiera ronina – znacznik tego

ronina w rozgrywanej rundzie nie jest zdejmowany z planszy. Ronin musi pozostać na tym samym obszarze.

KAPLICZKA



Ninja nie cofną się przed żadnym czynem, aby osiągnąć swój cel – są nawet gotowi zbeczczyć kapliczkę okolicznego bóstwa, by odebrać ducha obrońcom.

Limit obszaru: 1

Specjalna zdolność

Atakujący wybiera ronina – specjalna zdolność tego ronina nie działa w najbliższej rundzie. Aby pamiętać o użyciu tej zdolności należy umieścić znacznik Kapliczki na kafelku ronina, który został nią objęty. Znacznik zdejmuje się wraz ze znacznikami roninów w kroku 1 Fazy końcowej następnej rundy.

CMENTARZ



Cmentarz to doskonały punkt zborny dla ninja – ma sławę nawiedzonego, a mieszkańcy niechętnie się tam zapuszczają, nawet w słoneczny dzień.

Limit obszaru: 2

Specjalna zdolność

Atakujący może przenieść z dowolnych obszarów wioski do 2 znaczników ninja. Znaczniki należy umieścić w rezerwach (nie w puli ninja). Zdejmowane znaczniki mogą pochodzić z 1 lub 2 różnych obszarów. Użycie tej zdolności to jedyny sposób, w jaki Atakujący może wycofać znaczniki ninja z planszy wioski. Nie wolno w ten sposób wycofać znaczników ninja z Rynku.

POLA



Nie ma ważniejszego miejsca we wsi niż pola – wizja ich zasolenia lub spalenia reszty niezbranych plonów może spowodować, że wieśniacy sami poddadzą wiesi.

Limit obszaru: 2 / 3

Specjalna zdolność

Jeśli Atakujący zajmuje 2 Pola, na potrzeby zwycięstwa, uważa się, że zajmuje 3 różne obszary wioski. Oznacza to, że mógłby skopiować działanie tej zdolności specjalnej za pomocą Gospody i zajmować tym sposobem 3 obszary, lecz zajmowanie obu Pól oraz Gospody nie przynosi żadnych dodatkowych korzyści.

DUKT



Dukt to najprostsza droga do wioski, pozwalająca dostać się w każdy jej zakątek w ciągu zaledwie paru chwil.

Limit obszaru: 2

Specjalna zdolność

Atakujący może dołożyć ze swoich rezerw (nie z puli ninja) na 1 wybrany obszar wioski do 2 znaczników ninja. Jeśli wybrany obszar wioski zawiera ronina, rany rozpatruje się identycznych zasadach jak w kroku 2 Fazy walki. Jeśli wybrany obszar jest pusty (lub stał się pusty po rozpatrzeniu właśnie zadanych ran), a Atakujący wciąż dysponuje jakimiś znacznikami ninja dostanymi Duktem, może zająć ten obszar na normalnych zasadach. Tym samym może użyć jego specjalnej zdolności, ponieważ to on decyduje o kolejności rozpatrywania obszarów wioski. Jeśli

Atakujący nie posiada w rezerwach znaczników ninja, zdolność Duktu nie przynosi żadnych korzyści.

Uwaga: Specjalne zdolności roninów nie działają poza krokiem 1. Fazy walki. Oznacza to, że np. Musashi nie może wyeliminować, a Yobu nie może odesłać żadnego znacznika ninja dostanego za pomocą Duktu.

RYNEK



Wmieszani w tłum ninja są w stanie szybko przygotować grunt pod ataki swoich towarzyszy – o ile nie wykryją ich patrolujący czasem rynek wojownicy.

Limit obszaru: brak (Rynek nie jest traktowany jak obszar wioski). Atakujący może tu przydzielić na specjalnych zasadach 1 znacznik ninja na rundę.

Specjalna zdolność

Zasady przydzielania znaczników na Rynek opisano na s. 5. Ponadto jego najważniejsza zasada mówi, że **Rynek nie jest traktowany jak obszar wioski na potrzeby jakichkolwiek standardowych zasad gry**. Oznacza to, że nie liczy się na potrzeby zwycięstwa ninja, nie ma na niego wpływu poziom zagrożenia, przebywający tam ronin **nie może** używać swojej specjalnej zdolności, ani **nie działają** tu żadne specjalne zdolności obszarów wioski. Wreszcie Rynek nie sąsiaduje z żadnym obszarem wioski. Podsumowując:

- Hayai nie może się tu przenieść, Yobu nie może odsyłać stąd ninja, Taikō nie może stąd ani tam leczyć, Yumi nie może stąd eliminować ninja z rezerw, a Tasuke nie może tu przebywać z innym roninem.
- Studnia nie zadaje obecnemu tu roninowi

ran, Zagroda nie może go zatrzymać, nie można tu atakować z Wieży, usuwać specjalnej zdolności ronina Kapliczką, dosyłać znaczników ninja Duktem, ani ściągać ich za pomocą Cmentarza. Ponadto Gospoda nie może skopiować specjalnej zdolności Rynku.

Życzymy przyjemnej rozgrywki!



OPRACOWANIE GRY

Autorzy: Marek Mydel i Piotr Stankiewicz | **Ilustracje:** Aleksander Karcz | **Produkcja:** Badger's Nest 2013 | **Skład i opracowanie graficzne:** Transdesign Monika Stojek

Testerzy: Robert Ciombor, Dawid „GrayFox” Chmura, Patryk „Trepan” Cwalina, Jacek „Darken” Gołębiowski, Paweł „Gearanvil” Grzebieluch, Jakub Gumienny, Konrad „Ernie” Mazurek, Marek Mydel, Zbigniew Oelke, Łukasz Okupniak, Bartek Pikulski, Maciej „Lucek” Sabat, Monika Stojek, Robert „Diabeł” Szatanik, Olga Szatkowska, Piotr Szatkowski, Michał Zaczek, Rafał Żarowski, ekipa Badger's Nest oraz rzesza stałych bywalców krakowskich spotkań planszówkowych organizowanych w ramach Cracow Game Initiative.

Autorzy pragną gorąco podziękować **Johnowi Wickowi**, który od lat inspirował swoją pasją do wszystkiego, co japońskie oraz wyraził wdzięczność dla Macieja Sabata, który spędził z Johnem konwentową noc na testowaniu niniejszej gry.

Badger's Nest
ul. Kazimierza Wielkiego 27
50-077 Wrocław
Polska



DIAMOND BOOKS



ARKUSZ POMOCY

PRZEBIEG GRY

I. Faza planowania

1. Przydzielcie znaczniki
2. Odsłońcie plansze planowania i przenieście znaczniki na planszę wioski

II. Faza walki

1. Rozpatrzenie zdolności roninów
2. Przydzielcie rany i zdejmijcie znaczniki

3. Rozpatrzenie zdolności obszarów
Atakujący sprawdza, czy wygrał (5 zajętych obszarów)

III. Faza końcowa

1. Zdejmijcie roninów
2. Rozpatrzenie działania toru czasu i przesuńcie znacznik upływu czasu

OBSZARY WIOSKI

Obszar atakowany: z przydzielonymi ninja.

Obszar zajęty: wyłącznie z ninja.

Obszar wolny: bez ninja.

ZDOLNOŚCI RONINÓW



Hayai: Przesuń się na obszar z ninja (wolny obszar).



Musashi: Usuń 1 ninja ze swojego obszaru.



Kabe: brak

Tasuke: Możesz być na obszarze z innym roninem.



Taiko: Usuń 1 ranę z innego ronina (wolny obszar).



Yobu: Odeślij do 2 ninja na sąsiednie obszary.



Yumi: Usuń 1 ninja z rezerw (wolny obszar).

ZDOLNOŚCI OBSZARÓW



Wieża obserwacyjna: Ronini na sąsiednich obszarach otrzymują po 1 ranie.



Spichlerz: 2 ninja z puli do rezerw.



Studnia: Wybrany ronin otrzymuje 1 ranę.



Gospoda: Kopiuje zdolność zajętego obszaru.



Zagroda dla zwierząt: Wybrany ronin zostaje na planszy.



Kapliczka: Neguje zdolność wybranego ronina.



Cmentarz: Atakujący cofa z planszy do rezerw 2 ninja.



Dukt: Atakujący dosyła z rezerw na wybrany obszar 2 ninja.



Pola: 2 zajęte Pola liczą się jak 3 zajęte obszary.



Rynek: Nie jest obszarem. Zwiększa limit wybranego obszaru za każdego ninja na Rynku.