

# SHINOBI

INSTRUKCJA

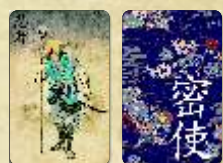
## WOJNA KLANÓW

Autor: Daniła Gorjunow  
 Grafika: Michaił Buster  
 Liczba graczy: 3-5  
 Wiek graczy: 12+  
 Czas gry: 20-40 minut

Zawartość pudełka: 63 karty



55 kart oddziałów



3 karty ninja



5 kart klanu

### OPIS GRY

W grze *Shinobi* gracze wcielają się w role tajnych agentów najpotężniejszych klanów feudalnej Japonii. Wszystkie klany walczą o dominację w kraju, chcąc zjednoczyć Japonię pod swoim sztandarem. Nawet najlichniesze i najlepiej uzbrojone armie mogą stać się bezużyteczne, jeśli otrzymają fałszywe rozkazy, wpadną w zasadzkę czy stracą swojego przywódcę. Każdy z graczy ma wpływ na wszystkie 5 klanów, lecz do końca gry pozostaje zagadką, który uczestnik służy danemu klanowi. Aby doprowadzić swój klan do zwycięstwa, trzeba nie tylko planować z wyprzedzeniem, ale także wykazać się sprytem.

### PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry tasuje się czerwone karty i każdemu rozdaje po jednej. Otrzymana karta to informacja, do jakiego klanu uczestnik należy. Informację tę trzeba zachować w tajemnicy do końca gry. Jeśli w rozgrywce bierze udział mniej niż 5 osób, pozostałe karty odkłada się do pudełka – gracze nie mogą sprawdzać, jakie klany nie zostały nikomu przypisane. Następnie należy dokładnie potasować niebieskie karty i położyć je w formie zakrytej talii na środku stołu. Graczem rozpoczynającym zostaje losowo wybrana osoba. Na początku gry każdy bierze z talii po 4 karty. Pole przed danym graczem przedstawia jedną z prowincji Japonii – nie są to siły gracza, lecz miejsce, gdzie będą rozmieszczane konkretne karty oddziałów.



### ZASADY GRY

W trakcie swojej kolejki gracz musi wykonać 3 akcje – wydać 3 rozkazy dostępnym armiom.

**PIERWSZY ROZKAZ** – rozmieszczenie armii. Gracz wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją odkrytą w dowolnej prowincji, z wyjątkiem swojej. W ten sposób można zagrać kartę przedstawiciela każdego klanu.

**DRUGI ROZKAZ** – pozwala graczowi zagrać kartę do swojej prowincji LUB przesunąć kartę z innej prowincji. W pierwszym przypadku gracz zagrywa kartę w swojej prowincji, w drugim przesuwa kartę z jednej prowincji do innej. Nie można przesuwać kart z własnej prowincji, ale wolno je przesuwać do innej. Jeśli w danej prowincji znajduje się więcej niż jedna karta oddziału, należy je układać w stosie, aby można było je łatwo policzyć. Każdy taki stos stanowi armię danego klanu.

**TRZECI ROZKAZ** – sygnał do ataku. Jeśli jest taka możliwość, gracz musi atakować. Rozkaz do ataku można wydać jedynie armiom znajdującym się we własnej prowincji. Wybrana armia atakuje armię znajdującą się w prowincji któregoś z przeciwników. Gracz może atakować przedstawicielami dowolnego klanu.

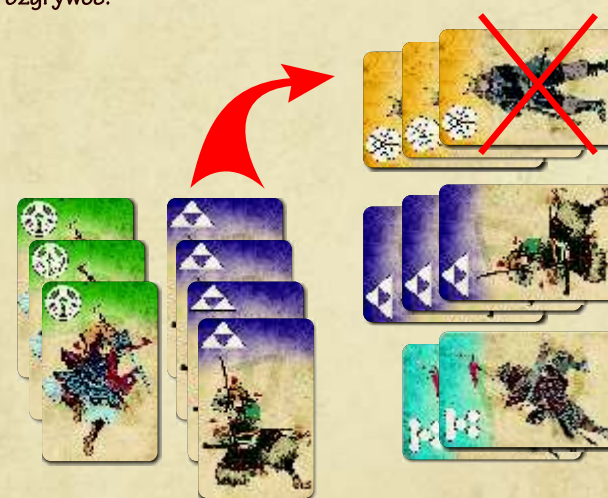
Siłę klanu stanowi liczba kart znajdujących się w stosie. Można atakować tylko słabszą armię, czyli taką, która ma mniej kart w stosie.

Nie wolno jednak atakować armii należącej do tego samego klanu.



Nie wolno również atakować armii, do której zagrano karty podczas poprzednich faz danej kolejki (tzn. zostały dodane karty wskutek rozmieszczenia, zagrano karty wojowników ninja czy też przesunięto karty z jednej prowincji do drugiej).

Podczas ataku gracz wybiera ze swojej prowincji armię, którą będzie atakował oraz cel, czyli armię innego klanu w prowincji któregoś z przeciwników. Zaatakowana armia ponosi straty w ludziach – usuwa się jedną kartę ze stosu pokonanej armii i odkłada ją do pudełka. Karta ta nie bierze udziału w rozgrywce.



Wszystkie rozkazy wydaje się w konkretnej kolejności, nie można atakować, a później rozmieszczać oddziałów. Pod koniec kolejki gracz dobiera karty z talii uzupełniając karty na ręce do 4 (jeśli rozmieszczał karty oddziałów, dobiera 2, jeśli je przesuwał, dobiera 1).

Następną kolejkę zaczyna osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego i tak dalej – zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



**KARTY NINJA:** Czyżby feudalna Japonia bez wojowników ninja? W talii znajdują się 3 karty ninja. Można je łatwo odróżnić od pozostałych kart armii, ponieważ nie mają herbu ani kamonu (w skrócie zwanego monem). Gracz może zagrać kartę ninja zamiast wydawać pierwszy rozkaz. Wybiera wówczas jeden ze stosów przeciwnika i odkłada z niego jedną kartę oraz kartę ninja. Nie wolno zagrywać karty ninja na oddziały, które ma się w swojej prowincji. Nie wolno atakować oddziału w tej samej kolejce, w której zagrano do niego kartę ninja.

### KONIEC GRY

Gdy skończą się karty w talii, gracze rozgrywają ostatnią kolejkę. Oznacza to, że ruch gracza, który wziął ostatnią kartę, będzie ostatnim w grze. Po jej zakończeniu uczestnicy ujawniają swoje karty klanów (rozdane na samym początku gry). Sumuje się wówczas karty oddziałów. Wygrywa osoba, która posiada najwięcej kart swojego klanu we wszystkich prowincjach. Jeśli jest remis zwycięża ten, kto ma więcej kart własnego klanu w swojej prowincji.

Gdy w grze biorą udział 3 lub 4 osoby, pozostają wolne karty klanów, których nikt nie wylosował na początku. Jeśli kart w kolorze neutralnego klanu na koniec gry jest najwięcej, wówczas osoba z największym oddziałem w kolorze swojego klanu zostaje zwycięzcą.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!  
 Wydawca i dystrybutor:  
 G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
 62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com  
 Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2013. Wersja 1.1