

НИНДЗЯ І САМУРАЇ

ПРАВИЛА ГРИ

Для того, щоб викрасти Священний Сувій, ніндзя проник до стародавнього Храму. «Не можна допустити, щоб Сувій було спалюжено вбивством» – такий наказ отримав ніндзя – «Ти повинен залишити Храм так, щоб не завдати жодної шкоди охоронцям».

Але зникнення Сувою помітили!

“Схопити злодія! Брати живим!!” – кричить розлючений сьогун – суворий володар самураїв. Чи зуміє Воїн Ночі добратися до зовнішніх стін Храму і втекти від переслідувачів? Чи самураям вдасться, таки, його схопити?

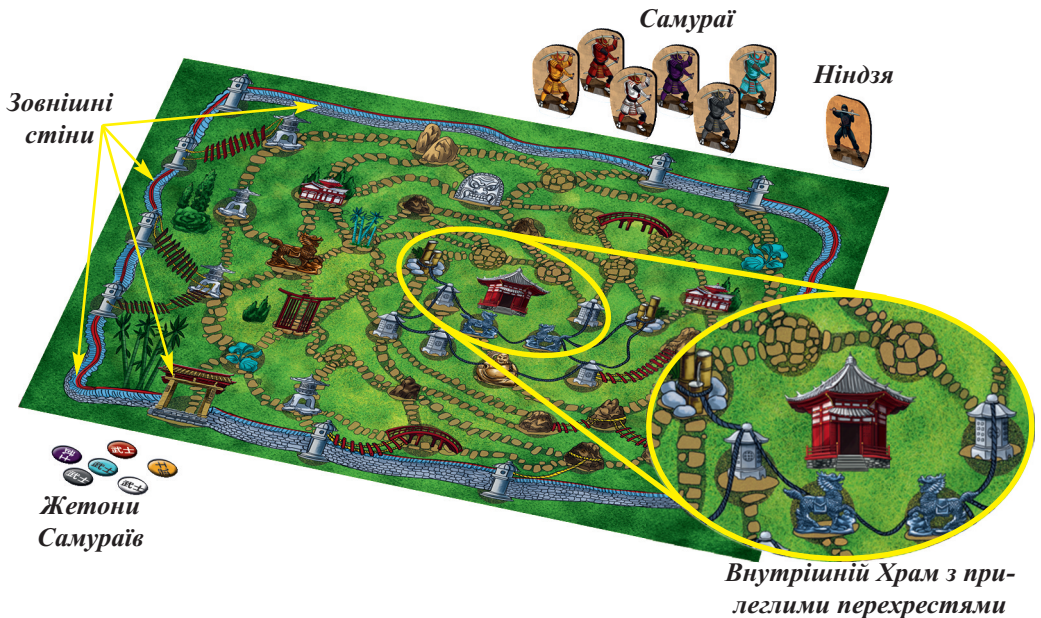
1. Склад гри

1.1. До ігрового набору входять: **ігрове поле**, **1 фішка ніндзя**, **6 фішок самураїв** у кольорових обладунках, **6 кольорових жетонів** (для кожного самурая за кольором), **7 пластикових підставок** для фішок.

1.2. Перед початком першої гри, фішки і жетони потрібно обережно витиснути з картонного листа і вставити фішки у пластикові підставки. Зберігати фішки можна не знімаючи з підставок.

2. Підготовка до гри

2.1. Розкладіть на столі ігрове поле.



Від внутрішнього Храму до зовнішніх стін веде багато **шляхів** (вимощені камінням дороги; мости звичайні, і навісні мости між вежами; канати). Шляхи перетинаються між собою, утворюючи **перехрестя**. Цими шляхами, від одного перехрестя до іншого, і переміщуються ніндзя, та його супротивники. Для самураїв шляхами служать також зовнішні стіни Храму – по них вони можуть переміщуватися від однієї башти на стіні, до іншої (башти теж є перехрестями).



Міст



Підвісний міст



Мощена дорога



Канат



Перехрестя (приклад)

2.2. Гравці домовляються, скільки самураїв будуть ловити зухвалого ніндзя (мінімальна кількість – 3, максимальна – 6), а також про те, чи будуть використовуватися якісь додаткові правила (див.п.6).

Самураями може керувати як один гравець, так і декілька. Наприклад, у грі хоче взяти участь 3 гравці (один гратиме за ніндзя, інші – за самураїв), при цьому вони домовились, що ніндзя ловитимуть 3 самураї: в цьому випадку гравці-самураї розподіляють між собою фішки самураїв – хтось візьме собі 2 фішки, а хтось – одну. Розподіл здійснюється за домовленістю гравців. Також гравці-самураї домовляються про те, в якій послідовності вони ходитимуть.

2.3. Гравці-самураї виставляють свої фішки на поле на баштах зовнішніх стін. Жетони по кольору своїх самураїв гравці викладають біля себе ієрогліфом догори, щоб не плутати, хто з гравців самураєм (самураями) якого кольору грає.

2.4. Гравець-ніндзя виставляє свою фішку на поле на одному з перехресть біля внутрішнього Храму.

3. Мета гри

3.1. Мета ніндзя – вийти на одну з башт на зовнішній стіні.

3.2. Мета самураїв – завадити ніндзя вийти на одну з башт на зовнішній стіні, і зайняти всі сусідні перехрестя поряд з ним так, щоб ніндзя не зміг зробити наступний хід (оточити його).

3.3. Перемога у грі:

- Гра закінчується **перемогою ніндзя**, якщо йому вдалося вийти на будь-яку з башт зовнішньої стіни.
- Гра закінчується **перемогою самураїв**, якщо їм вдалося оточити ніндзя таким чином, що йому нема куди переміщуватися у свій хід (на-

вколо нього не залишилось жодного вільного перехрестя), і при цьому ніндзя не знаходиться на башті зовнішньої стіни.



Перемога ніндзя

Перемога самураїв

4. Переміщення під час гри

4.1. Першим ходить Ніндзя, після нього – самураї, відповідно до встановленої черги.

Після ходу кожною з фішок самураїв, жетон відповідного кольору перевертається ієрогліфом вниз (вказує на те, що така фішка вже здійснила свій хід). На початку наступного ходу жетони знову перегортаються ієрогліфом догори (фішки самураїв готові до ходу).

4.2. За один хід фішку можна перемістити на будь-яке сусіднє перехрестя, яке пов'язане шляхом з перехрестям, де фішка стояла перед початком ходу.

4.3. Переміщуватися можна тільки на вільне (тобто не зайняте іншою фішкою) перехрестя.

4.4. Проходити кілька перехресть однією фішкою за один хід, а також переміщуватися по-за шляхами не можна.

4.5. Обов'язковість переміщення (базові правила):

4.5.1. Ніндзя обов'язково переміщується під час кожного ходу.

4.5.2. Гравці-самураї можуть переміщуватися, а можуть залишатися на місці (якщо не використовується додаткове правило з п. 6.1).

5. Ранги для переможця

Ранг (Ніндзя)	Кількість самураїв на полі	Ранг (самурай) (базові правила)	Ранг (самурай) (з використанням додаткових правил)
Мономі (розвідник)	3	Сьогун (військовий правитель)	Божественний Імператор
Генін (агент)	4	Даймьо (князь)	Сьогун (військовий правитель)
Тюнін (суперагент)	5	Хатамото (васал сьогуну)	Даймьо (князь)
Дзьонін (голова клану)	6	Бусі (воїн)	Хатамото (васал сьогуну)

В залежності від того, яка кількість фішок самураїв використовувалася під час переслідування ніндзя, переможець (переможці) в грі отримують відповідні ранги. Чим більше самураїв використовується, тим нижчим буде ранг гравця-самурая, у разі, якщо він переможе, і тим вищим буде ранг гравця-Ніндзя, якщо йому вдасться втекти від переслідувачів. І навпаки: чим менше самураїв на полі, тим більша шана (і більш високий ранг) очікують на самураїв, і тим менше слави (і нижчий ранг) зможе отримати переможець-ніндзя.

6. Додаткові правила

(радимо застосовувати після того, як будуть освоєні базові правила)

6.1. Обов'язкове переміщення самураїв. Всі фішки самураїв повинні обов'язково переміщуватися під час ходу. Якщо будь-яка фішка самурая не переміщувалася під час ходу, гравець-ніндзя має право самостійно поставити її на будь-яке сусіднє з такою фішкою перехрестя.

6.2. Тиша. Гравці-самураї (якщо за самураїв грають кілька гравців) не мають права спілкуватися між собою вголос. Вони можуть спілкуватися тільки жестами.



НИНДЗЯ И САМУРАИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Для похищения священного свитка, ниндзя проник в самое сердце древнего Храма. “Свиток не может быть осквернён убийством” - такой приказ получил ниндзя – “Ты должен вырваться из Храма, не причиняя вреда стражникам”.

Но пропажу Свитка обнаружили!

“Поймать вора! Взять его только живым!!” - кричит разъярённый сёгун – грозный повелитель самураев. Сумеет ли Воин Ночи достигнуть внешних стен Храма, и самураям удастся окружить его, и взять в плен?

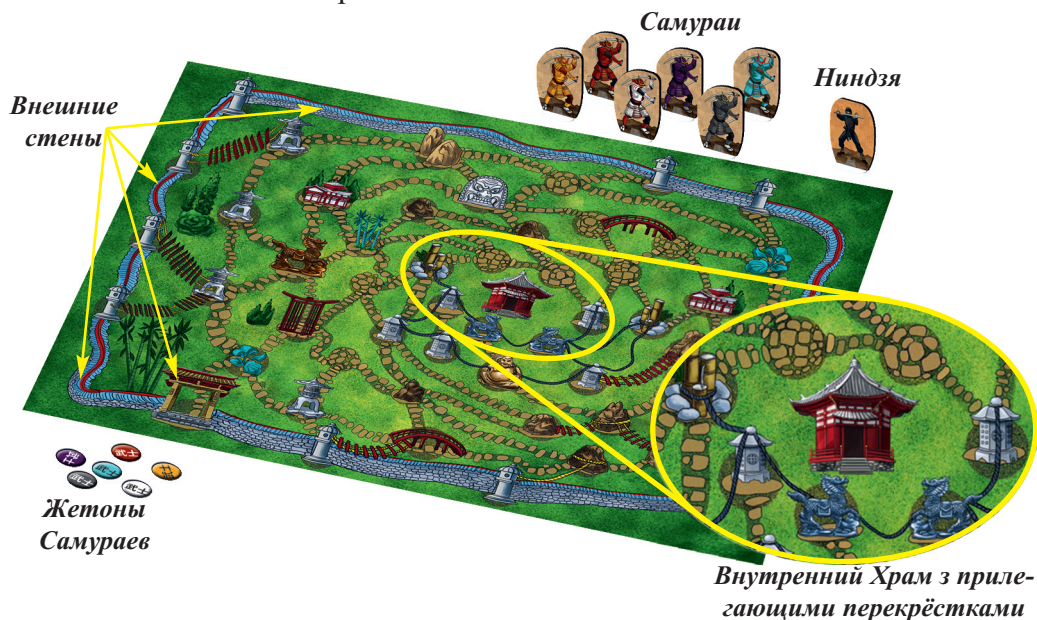
1. Состав игры

1.1. В состав игры входят: игровое поле, 1 фишка ниндзя, 6 фишек самураев в разноцветных доспехах, 6 цветных жетонов (по цвету самураев), 7 пластиковых подставок для фишек.

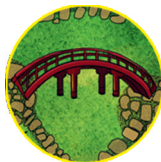
1.2. Перед первой игрой фишки и жетоны нужно аккуратно выдавить из картонного листа, и вставить фишки в подставки. Хранить фишки можно, не снимая их с подставок.

2. Подготовка к игре

2.1. Выложите на стол игровое поле.



От внутреннего Храма ко внешним стенам ведёт множество путей (мощёные камнем дороги; мосты, обычные и подвесные; канаты). Пути пересекаются, образуя перекрёстки. Этими путями и перемещаются ниндзя и самураи от одного перекрёстка к другому. Для самураев путями служат также внешние стены Храма – по ним самураи могут перемещаться от одной башни на стене к другой (башни тоже считаются перекрёстками).



Мост



Подвесной мост



Мощёная дорога



Канат



Перекрёсток (пример)

2.2. Игроки договариваются, какое количество самураев будут ловить дерзкого ниндзя (минимальное количество – 3, максимальное – 6), а также о том, используют ли они какие-либо дополнения к правилам (см. п.6).

Самураями может управлять как один игрок, так и несколько. Например, в игре хочет принять участие 3 игрока (один будет играть за ниндзя, остальные – за самураев), при этом они условились, что ниндзя ловят 3 самурая: в этом случае игроки-самураи распределяют между собой фишки самураев – кто-то возьмёт себе 2 фишки, а кто-то – одну. Распределение проводится по договорённости игроков. Также игроки-самураи договариваются о том, в какой последовательности они ходят.

2.3. Игроки-самураи выставляют свои фишки на поле, на башни внешних стен. Жетоны цвета своих самураев игроки выкладывают перед собой, чтобы не путать, кто из игроков самураем (самураями) какого цвета играет.

2.4. Игрок-ниндзя выставляет свою фишку на поле, на один из перекрёстков возле внутреннего Храма.

3. Цель игры

3.1. Цель ниндзя – вырваться на одну из башен внешних стен.

3.2. Цель самураев – не позволить ниндзя сделать этого, и занять все соседние перекрёстки так, чтобы ниндзя не мог сделать следующий ход (окружить его).

3.3. Победа в игре:

- Игра заканчивается **победой ниндзя**, если ему удалось выйти на любую из башен внешних стен.
- Игра заканчивается **победой самураев**, если им удалось занять все соседние с ниндзя перекрёстки, и в свой ход ниндзя некуда больше перемещаться (вокруг него нет ни одного свободного перекрёстка), при

этом ниндзя не находится на башне внешней стены.



Победа ниндзя

Победа самураев

4. Перемещение в игре

4.1. Первым ходит ниндзя, после него – самураи, в порядке очерёдности.

После хода каждой из фишек самураев, жетон соответствующего цвета переворачивается иероглифом вниз (указывая, что фишка уже сделала ход). В начале следующего хода жетоны снова переворачиваются иероглифом вверх (фишки самураев готовы к ходу).

4.2. За один ход фишку можно переместить на любой из соседних перекрёстков, связанных путями с перекрёстком, где фишка находилась перед началом хода.

4.3. Перемещаться можно только на свободный (т.е. не занятый другой фишкой) перекрёсток.

4.4. Проходить несколько перекрёстков одной фишкой за один ход, а также перемещаться не по дорожкам нельзя.

4.5. Обязательность перемещения (базовые правила):

4.5.1. Ниндзя обязан перемещаться каждый ход.

4.5.2. Игроки-самураи могут перемещаться, а могут остаться на месте (если не используется дополнительное правило из п. 6.1).

5. Ранги для победителя

Ранг (ниндзя)	Количество самураев на поле	Ранг (самурай) (базовые правила)	Ранг (самурай) (правила с дополнениями)
Мономи (разведчик)	3	Сёгун (военный правитель)	Божественный Император
Гэнин (агент)	4	Даймё (князь)	Сёгун (военный правитель)
Тюнин (суперагент)	5	Хатамото (вассал сёгуна)	Даймё (князь)
Дзёнин (глава клана)	6	Буси (воин)	Хатамото (вассал сёгуна)

В зависимости от количества фишек самураев, которые используются для преследования ниндзя, победитель (победители) в игре получает соответствующий ранг. Чем больше самураев используется – тем ниже будет ранг игрока-самурая в случае его победы, и тем выше будет ранг игрока-ниндзя, если ему удастся ускользнуть от преследователей. И наоборот: чем меньше самураев на поле – тем больший почёт (и более высокий ранг) ожидают самураев, и тем меньше славы (и ниже ранг) достанутся победителю-ниндзя.

6. Дополнения

(рекомендуется применять после освоения базовых правил)

6.1. Обязательное перемещение самураев. Все фишки самураев должны перемещаться в течение одного хода. Если какая-либо из фишек самураев не была перемещена – игрок-ниндзя имеет право самостоятельно поставить её на любой, соседний с такой фишкой, свободный перекрёсток.

6.2. Тишина. Игроки-самурай (если за самураев играют несколько игроков) не имеют права общаться между собой устно. Можно изъясняться жестами.

