



Содержимое коробки

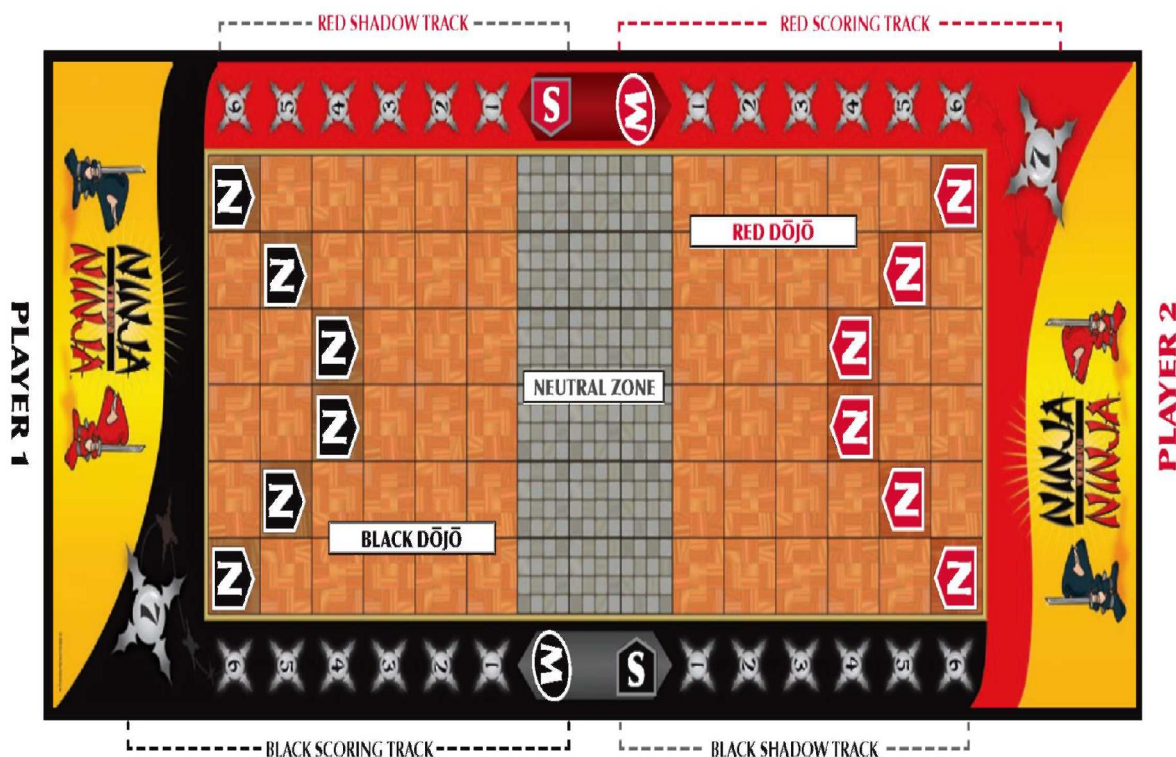
- 6 чёрных Ninja (N)
- 6 красных Ninja (N)
- 2 Мастер Ninja — один красный и один чёрный (M)
- 2 Тень Ninja — одна красная и одна чёрная (S)
- 2 боевых кубика Ninja
- 1 игровое поле
- 1 книга правил

Об игре *Ninja Versus Ninja*™

В игре *Ninja Versus Ninja*, каждый игрок управляет командой *Ninja* пытаясь защитить свою Школу (далее Додзе) и совершает набеги в Додзе соперника, чтобы заработать очки. Есть два способа одержать победу: заработать семь очков или уничтожить всех *Ninja* противника.

Подготовка к игре

1. Игрок 1 берёт себе шесть чёрных *Ninja* (N), чёрного *Мастер Ninja* (M) и чёрную *Тень Ninja* (S).
Игрок 2 берёт себе шесть красных *Ninja* (N), красного *Мастер Ninja* (M), и красную *Тень Ninja* (S).
2. Разложите игровое поле между двумя игроками, как показано на рисунке ниже.
3. Установите красного и чёрного *Мастер Ninja* (M) на скроллинг - треки, как указано на рисунке.
4. Установите красную и чёрную *Тень Ninja* (S) на скроллинг - треки, как указано на рисунке.
5. Установите красных и чёрных *Ninja* (N) на игровое поле в Додзе своего цвета на квадраты, указанные на картинке: чёрные *Ninja* в чёрный Додзе и красные *Ninja* в красный Додзе.
В начале игры все *Ninja* стоят лицом друг к другу.



Выполнение Миссии

Когда *Ninja* уходит из своего Додзе считается, что *Ninja* выполняет Миссию.

Миссия должна быть завершена в течение трех последовательных **Фаз**.

- Каждый игрок может одновременно иметь только одного *Ninja*, который выполняет Миссию.
- Игрок не обязан использовать все три **Фазы** при выполнении Миссии. Можно выполнить или сразу перейти к любой из трёх **Фаз**, в зависимости от желания игрока, пропустив не нужные.
- Во время выполнения миссии *Ninja* не обязан входить в Додзе противника, и может вернуться, побывав только в нейтральной зоне.
- Каждый раз, когда *Ninja* возвращается в свой Додзе, он поворачивается лицом к противнику, в соответствии со своей первоначальной ориентацией и **Миссия** считается законченной.
- Если игрок управляет *Ninja*, который выполняет Миссию, в свой ход он может выбрать для перемещения любую фигурку своих *Ninja* (не обязательно того, кто выполняет Миссию). Но при этом **Фаза** хода для *Ninja*, выполняющего Миссию, всё равно считается прошедшей, даже если игрок им не ходил (то есть происходит переход к следующей **Фазе**).



Три фазы миссии

После каждой **Фазы** фигурка *Ninja* поворачивается так, чтобы игроки видели, сколько **Фаз** осталось до того момента, когда *Ninja* должен вернуться в свой Додзе. Поворот фигурки не указывает направление её движения, он нужен только для обозначения **Фазы**.

Фаза 1

В эту фазу *Ninja* покидает свой свой Додзе. В конце хода фигурка *Ninja* поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке, чтобы указать на то, что *Ninja* должен быть возвращён в свой Додзе в течение ближайших двух фаз своей Миссии.



Фаза 2

В конце хода фигурка *Ninja* поворачивается еще на 90 градусов по часовой стрелке, чтобы указать на то, что фигурка *Ninja* должна быть возвращена в свой Додзе в следующую фазу своей Миссии. Фигурка *Ninja* поворачивается независимо от того, перемещал игрок свою фигурку или нет.



Фаза 3

В эту фазу фигурка *Ninja* должна быть возвращена в свой Додзе, иначе она выбывает из игры и снимается с доски. Если фигурка *Ninja* успешно вернулась в свой Додзе, она поворачивается на 180 градусов, лицом к противнику.



Начисление очков

Чтобы набрать очки *Ninja* должны выйти из своего Додзе, пройти через *нейтральную зону* в Додзе противника, и благополучно вернуться в свой Додзе, сделав всё это в течении трёх **Фаз** выполнения Миссии. Количество очков зависит от успехов *Ninja* в Додзе противника.

- *Тень Ninja (S)* используется для того, чтобы указать количество очков, которые получены во время выполнения Миссии. Когда *Ninja* переходит в Додзе противника, *Тень Ninja (S)* перемещается по треку на количество клеток, равное глубине проникновения на территорию Додзе противника. *Ninja* сначала должен закончить своё передвижение во время **Фазы**, и только тогда *Тень Ninja* перемещается на количество клеток, которое отсчитывается от края нейтральной зоны со стороны оппонента до фигурки *Ninja*, остановившегося в Додзе противника (фигурки ставятся параллельно).
- Если *Ninja* во время выполнения Миссии устраняется противником или не возвращается в свой Додзе в **Фазе 3** Миссии, то Миссия считается не выполненной, фигурка *Ninja* убирается с доски, а фигурка *Тень Ninja (S)* возвращается в начало своего трека.
- Если фигурка *Ninja* после выполнения Миссии благополучно возвращается в свой Додзе, то фигурка *Мастера Ninja (M)* перемещается по своему треку по следующему алгоритму: к числу очков на треке, на котором стоит *Мастер Ninja (M)* прибавляется число очков на треке *Тень Ninja (S)*, Затем фигурка *Тень Ninja (S)* перемещается в начало своего трека.



Стратегические подсказки.

Играйте на коэффициент.

Безопасность любого места на карте для вашего Ninja определяется суммой цифр, которую нужно выбросить оппоненту для передвижения своего Ninja на это поле и уничтожения вашего бойца. Если вашему противнику необходимы числа 2 или 8 то пространство является относительно безопасным. Если ваш Ninja может быть устранен при числах 4, 5 или 6, то его расположение является довольно рискованным.

Возьмите то, что вы можете получить.

Если вы находитесь в третьей **Фазе выполнения Миссии**, но у вас нет возможности вернуться обратно в свой Додзе, попытайтесь уничтожить кого либо из Ninja противника. Вы потеряете очки, но уменьшите армию оппонента на одного бойца.

Играй защиту.

Иногда это выгодно держать своих Ninja в тылу для защиты вашего Додзе.

Используя эту стратегию вы не сможете набрать победные очки, но вы будете в более выгодном положении для уничтожения Ninja противника.

Держите своих друзей близко, а врагов ещё ближе.

Если вы находитесь в Додзе противника и ваш Ninja находится рядом с Ninja оппонента, то по теории вероятности уничтожить вас этим Ninja будет достаточно сложно, при этом он может блокировать проход другим воинам, защищая вас от уничтожения.

Защищайся в своём Додзе.

Если противник находится в вашем Додзе и пытается добраться до своего, чтобы набрать очки, можно попытаться заблокировать его отход своими Ninja. Иногда принуждение оппонента продвигаться на одно – два лишних поля может привести к успеху.

Gravicaра.

2fishki.ru



Out of the Box Publishing Inc.

609 Bennett Road
Dodgeville, WI 53533

800-540-2304
info@otb-games.com

www.otb-games.com

Original Concept Tushar Gheewala

Game Play Design Team Max Osterhaus, Ellen Winter, Al Waller,
Mark Alan Osterhaus

Illustration and Graphic Design John Kovalic, Cathleen Quinn-Kinney

Production Development Tom Strom, Matt Mariani