

# Великий ниндзя

2-5 игроков | 10 мин. | 8 лет

## Об игре

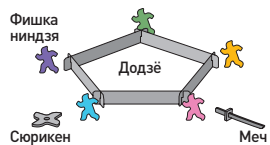
«Великий ниндзя» — это динамичная игра, в которой вам предстоит проверить свои рефлексы. Бросайте кубики и быстрее хватайте фишки! Найдите баланс между символами ниндзя и дыма, украдите меч у лидера, чтобы стать великим ниндзя!

## Состав игры

Лист правил, 5 фишек ниндзя, 1 меч, 1 сюрикен, 5 маркеров игроков, 5 маркеров победных очков (ПО), 5 планшетов подсчёта, 9 кубиков, сборный додзё для кубиков. (Примечание: игнорируйте буквенные обозначения на кубиках, в игре они не используются.)

## Подготовка к игре

1. Соберите додзё и разместите его посередине стола. Напротив каждого наружного угла додзё поставьте по фишке ниндзя (независимо от количества игроков).
2. Каждый игрок берёт планшет подсчёта, соответствующий маркер игрока и маркер ПО (поместите его на клетку «3» планшета).
3. Перемешайте все планшеты игроков лицевой стороной вниз. Переверните 1 любой маркер — его владелец получает меч и сюрикен, становится первым игроком и начинает игру. Затем положите свой маркер игрока возле планшета подсчёта.



Первый игрок кладёт перед собой меч и сюрикен (так, чтобы другие игроки смогли до них дотянуться).



Маркер игрока

Каждый игрок кладёт маркер ПО на клетку «3» своего планшета подсчёта.

## Ход игры

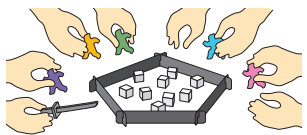
### 1 Бросайте кубики!

Обладатель сюрикена бросает все кубики в додзё, остальные игроки терпеливо ждут, сложив руки подобно ниндзя (см. рис. Поза ниндзя справа). Если кубик падает вне додзё или оказывается на другом кубике, либо если игрок захватит фишку раньше, чем кубики перестанут двигаться (см. ниже), перебросьте все кубики.



### 2 Хватайте фишки!

Как только кубики перестанут двигаться, все игроки одновременно хватают фишки ниндзя и меч в зависимости от результата броска. Каждый игрок может захватить не более 2 компонентов, при этом одной рукой можно захватить только 1 компонент. (Если вы взяли фишку, она считается захваченной. Намеренно дотрагиваться до додзё или кубиков нельзя.)



На каждом кубике изображены следующие символы: ниндзя (1, 2 или 3), меч, сюрикен и дым. Продолжайте хватать фишки, пока не будет названо общее количество изображённых ниндзя (см. далее).



## Эффекты и начисление ПО



### Захват ниндзя



### Двойники

### Количество символов ниндзя = ПО

Каждый захваченный ниндзя приносит столько ПО, сколько символов ниндзя его цвета выпало на кубиках. Но если при этом выпал ровно 1 символ дыма того же цвета, вместо этого вы получаете аналогичный штраф. Если выпало 2 одинаковых символа дыма, штрафов нет.



### Дым 0 ПО

Если среди выпавших символов нет ниндзя, либо есть только дым, вы не получаете ПО (даже если захватили фишку ниндзя).



### Захват меча



Меч можно захватить, только если символов мечей выпало больше, чем сюрикенов.



### Украсть меч

### Половина ПО обладателя меча

Захватив меч быстрее его обладателя, вы получаете половину его ПО (округляя в меньшую сторону), а он теряет столько же ПО.



### Защитить меч 0 ПО

Обладатель меча может захватить меч, чтобы защитить его, но ПО за это не начисляется.



### Пораниться мечом

### -3 ПО

Если символов мечей выпало меньше, чем символов сюрикенов или



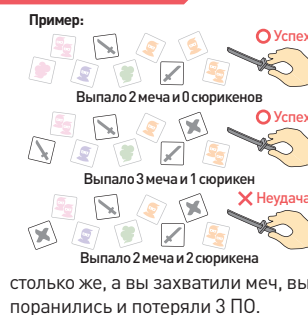
### Обладатель сюрикена



### Сюрикен

### Количество символов сюрикенов = ПО

Обладатель сюрикена автоматически получает по 1 ПО за каждый символ сюрикена. (Внимание: сюрикен нельзя захватить. В следующем раунде он переходит к новому обладателю.)



### Назовите количество ниндзя

### Быстрый счёт

### +1 ПО или -3 ПО

Если кто-либо называет общее количество выпавших символов ниндзя (всех цветов), захватывать фишки больше нельзя. Если игрок назвал правильное число, он получает 1 ПО. Если ошибся — теряет 3 ПО. Назвать цифру можно только после того, как кто-нибудь захватил хотя бы 1 фишку (не кубик).



Если несколько игроков одновременно назвали верную цифру, перемешайте их маркеры игроков лицевой стороной вниз. Переверните один из них — его владелец получает 1 ПО.

## 3 Подсчитайте очки!

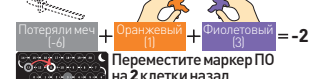
Если фишки захвачены и количество ниндзя названо, подсчитайте свой результат. Тот, кто украл меч, подсчитывает свой результат первым, забирая половину ПО у бывшего обладателя меча. Затем результаты подсчитывают остальные игроки. Переместите маркер ПО на соответствующую клетку планшета подсчёта (итоговый результат не может быть отрицательным).

Пример: вы выкрали меч, когда у его обладателя было 13 ПО, поэтому получаете 6 ПО (13/2, округляя вниз).

Если вы украл меч:



Если вы у вас украл меч:



## 4 Передайте меч и сюрикен!

Когда все результаты подсчитаны, игрок с наибольшим количеством ПО получает меч и кладёт его перед собой. При ничьей определите нового обладателя среди претендентов, собрав их маркеры игроков и перемешав их лицевой стороной вниз. Переверните 1 любой маркер и отдайте меч его владельцу. Сюрикен получает следующий игрок в порядке по часовой стрелке, он бросает кубики первым. Затем повторите шаги с 1 по 4.

## Конец игры

Как только любой игрок набирает 20 ПО, игра немедленно завершается. Участник с самым высоким результатом становится великим ниндзя! При ничьей претенденты разыгрывают дополнительный раунд, чтобы выявить победителя. Автор игры: Райнер Кинция. Иллюстрации: Эскаки Томиока. Редактура: itten. Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Теймз». ©2025 Susumu Kawasaki & itten, LLC. itten. Все права защищены. www.itten-games.com