

# NINJATO

A XII. századi Japánban a Minamoto és Taira klán küzd a hatalomért, míg a háttérbe szorult császár, Go-Shirakawa riválisait igyekszik kijátszani egymás ellen. Hármuk közül egy diadalmaskodni fog, és eldönti az ország eljövendő társadalmi berendezkedését. A hatalomért harcoló erők árnyékában ninják sorakoznak, hogy kihasználják a káoszt, de merész rajtaütésekre, mesteri képességekre, és némi intrikára lesz szükségük, hogy kivívják a tiszteletet. Mire felvirrad az új kor, csak egy ninjából válhat Ninjato, az uralkodócsalád Láthatatlan kardja.

**1 Játéktábla.** A tábla a különféle akciók helyszíneit mutatja: a Dojo-t, a Palotát, a Pavilont, és az 5 klán házeit.



**15 Klán jelző.** Minden klánhoz 5-5 db tartozik. Ezekkel jelezzük, melyik klán birtokol egy házat, és az adott ház tiszteleti szintjét is mutatja.



**19 Sensei képességek lapkái.** Ezek a képességek többféle módon segíthetik a ninját harc közben.



**90 Kincs jelző.** Kincseket a házak őrinek legyőzésével szerezhethünk, és később nemesek megvesztegetésére, valamint szóbeszédre terjesztésére használhatók.



**30 Szóbeszéd kártya.** Ezek a kártyák a játék végén extra tisztelethez juttatják tulajdonosaikat.

**1 Zsák.** Ez egy húzózsák, melynek tartalma láthatatlan.

**1 Körjelző.** A körök számának mérésére szolgál.



**12 Shuriken (dobócsillag),** és 12 fa jelző. Minden játékos 3 shurikent kap akciói jelzésére. Kap továbbá 3 fa jelzőt: egyet a játékos sorrend, kettőt a tiszteleti szint jelölésére.



**52 Dojo kártya.** A házak megtámadására, és képességek vásárlására használhatók.



**21 Nemes kártya.** A nemesek segítségével kincseket cserélhetsz tisztelet pontokra, és kimutathatod hűségedet a választott klán felé.



**40 őr és elit őr kártya.** Az őrök védik a házakban lévő kincseket. Az elit őrök legyőzése nehezebb, mint normál társaiké.



# Előkészítés

Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére. Mindenki vegyen el 3 azonos színű shurikent, és ugyanennyi fa jelzőt. Az egyik jelzőjét minden játékos tegye egy tartóba, és egyenként húzzatok belőlük a tábla közepén lévő Játékos sorrend sáv feltöltéséhez **1** Ez határozza meg az első kör sorrendjét. A másik két fa jelzőjét mindenki helyezze a Tisztelet sáv elejére **2** A 3 shurikent mindenki maga elé veszi.

Keverjétek meg külön az Őr kártyák **3**, és az Elit Őr kártyák **4** pakliját, és tegyétek a tábla mellé színnel lefelé. Húzzatok és színnel felfelé helyeztetek le 1-1 Őr kártyát minden egyes házhoz **5**. Ez lesz a ház védője.

Tegyétek le egy 2-es és egy 4-es Taira (piros) klán jelzőt tetszőleges Klán házakhoz. Járjatok el ugyanígy a Minamoto (kék) jelzőkkel is. Helyezzétek el a 6-s tisztelet értékű Go-Shirakawa (zöld) jelzőt is **6**. A maradék klán jelzőket halmozzátok fel a tábla mellett. Keverjétek meg a Kincs jelzőket a zsákban, majd minden házhoz helyeztetek 3-3 kincset **7**, sima oldalával felfelé (piros oldalával lefelé).

Válogassátok ki a 3 Hensojutsu (Rejtőzés) Képesség lapkát a többi közül, keverjétek meg őket és színnel lefelé helyeztetek őket egy pakliban a Sensei mező mellé **8**. Ezután keverjétek meg a maradékot és a nagyobb paklit, szintén színnel lefelé tegyétek a Hensojutsu pakli mellé **9**. A nagyobb pakliból húzzatok annyi képesség lapkát, ahányan játszotok és felfordítva tegyétek ki sorban a Sensei mezőre.

Keverjétek meg a Nemes kártyákat és színnel felfelé tegyétek ki 4-et a Palotára **10**. A maradékot egy lefordított pakliban helyeztetek a tábla mellé.

Keverjétek meg a Szóbeszéd kártyákat és színnel felfelé tegyétek ki 4-et a Pavilonhoz **11**. A maradékot egy lefordított pakliban helyeztetek a tábla mellé.

Keverjétek meg a Dojo kártyákat és osszatok mindenkinek 4-et. A maradék pakli 3 lapját csapjátok fel a Dojo mezőnél **12**, a paklit pedig helyeztetek melléjük, lefordítva.

A körjelzőt tegyétek a Kör sáv 1-es mezőjére **13**.

*Kezdőhet a játék!*





# Játékmenet

EGY NINJA MESTER SZEREPÉT ALAKÍTVA minden játékos gyakorolhat a dojban, titokzatos képességeket sajátítva el a senseitől, rajtaüthet a klánok házáin, hogy csodás kincseket raboljon, megkönyékezheti a nemeseket, szóbeszédeket terjeszthet a pavilonban, és persze megpróbálhat korának leghíresebb ninjájává válni.

Köre során mindenki 1 shurikent helyezhet egy helyszínhez, majd azonnal végrehajtja a helyszín akcióját. Ha minden játékos elhelyezte 3 shurikenjét a kör véget ér. A játék 7 körön át tart. A 3. 5. és 7. kör végén speciális következik. A végén a legtöbb tisztelet ponttal rendelkező játékos győz.



Köröd során egy shurikent helyezel a választott akcióhoz és azonnal végrehajtod azt. Ez esetben nyílt támadást hajtasz végre egy ház ellen.

## A Dojo

TEGYÉL IDE EGY SHURIKENT, és dojo kártyákat vehetsz el a felfordítottak közül vagy a pakliról, bármilyen kombinációban. Az elvehető dojo kártyák száma attól függ, mennyi van már a kezdedben. Ha nincs nálad egy sem, négyet is elvehetsz. Ha egy van nálad, vegyél el hármat, ha kettő vagy annál több van a kezdedben, kettőt vehetsz. Miután végeztél, az üres helyeket töltsd fel a pakliból húzva. Ha a pakli elfogyott, keverd meg a dobott lapokat és ebből képezz új húzópaklit.

### Kéglimit

Ha 7-nél több dojo kártya van a kezdedben, az efölöttieket el kell dobnod.

A Dojhoz letett shurikent mindig a már ott lévő(k) tetejére helyezd. A kör végén a Dojhoz tett shurikenek sorrendje határozza meg a következő kör játékosrendjét. A legfelső shuriken gazdája léphet majd elsőként, és így tovább, a rakás alja felé haladva (ha valaki egynél több shurikent tesz a Dojhoz, csak a legfelső számít).

**Példa:** Tegyük fel, hogy a jelenlegi játékosrend: Tomi, Miki, Éva és Barna. A kör során Barna letesz egy shurikent a dojhoz. Később Miki tesz egyet Barnáéra. Tomi és Éva nem helyez ide egyet sem, így a shurikenek fentről lefelé: Miki > Barna. A következő kör sorrendje tehát ez lesz: Miki, Barna, Tomi, Éva.

### Akciók

A kör során mindenki 1 shurikent helyez a táblára, majd végrehajtja az alábbi akciók egyikét:

**DOJO:** Dojo kártyákat vehet.

**SENSEI:** Képességet tanul, amit a támadás során alkalmazhat.

**KLÁN HÁZAK:** Dojo kártyákat játszik ki a házak őreinek legyőzéséhez, és kincsek szerzéséhez.

**PALOTA:** Eldobja és felhasználja kincseit 1 nemes kártya megszerzéséhez.

**PAVILON:** Eldobja és felhasználja kincseit 1 szóbeszéd kártya elvételehez.

### Shuriken

A Shuriken helyekre bárki tehet, még akkor is, ha már más is tett oda előzőleg.



A Dojo kártyákon 1-5 közötti érték szerepel.



# A Klán Házak

Az űr kártyákon 1-5 közötti érték szerepel.



Íme egy tipikus, Tiara klán által birtokolt ház. Egy 5-ös értékű Szamuráj védi őrszemként az ott lévő tekercset (a legkisebb értékű kincset). A többi kincset (egy vázát és aranyat) ismeretlen erejű űrök védelmezik.



A „Módosító” A 3-as dojo kártya normál értékű dojo lapként is kijátszható, de más lappal együtt is, mint módosító. Így +1 vagy -1 adható a másik értékhez. Több módosító is kijátszható ugyanazzal a dojo kártyával.

\*Banzai: (japán csatakiáltás) ~ Hurrá!



MEGTÁMADHATOD A HÁZAKAT KINCSEK REMÉNYÉBEN. Minden kincset űrök védenek. A posztoló űrszem felfordított kártyájának értékét bárki láthatja, a többi űr ereje meglepetés. Ha sikerül legyőznöd egy űrt, egy kincset jelzőt tehetsz a shurikenedre. Ezután eldöntheted, hogy távozol, vagy a következő űrrel folytatod (és újabb kincset szerzel). Ha folytatni szeretnéd, Banzai\*-t kell mondanod. Ha legyőztél minden űrt a házban, csökkented az ezt elvesztő klán tiszteleti szintjét, és segíted annak a klánnak a tiszteletét, amelyik majd megszerzi.

A kincsek értéke 2 - 5 tisztelet pont. Bár az Arany értéke változó, mégis ez számít a legértékesebb kincseknek. A kincsjelzők sima oldala azt mutatja, hogy normál űr védi, míg a piros oldalúakat egy elit űr. Ha legyőzöl egy űrt először a sima kincseket veheted el, a legkisebb értékűtől a nagyobb felé. Ezután jöhetnek a piros oldalúak, szintén a kisebb értékűtől a nagyobbak felé.



## Nyíltan vagy lopakodva?

A támadás kezdetén shurikened a nyílt, vagy a lopakodó támadás ikonjához teheted a ház két oldalán.

-  Ha nyíltan támadsz az adott űr erejénél nagyobb értékű dojo kártyát kell kijátszanod.
-  Ha lopakodsz az adott űr erejénél kisebb értékű dojo kártyát kell kijátszanod.

Az egyenlő érték nem nyer!

Tegyük fel, hogy ezeket a kártyákat tartod a kezvedben:



Ez alapján lopakodásban vagy a jobb, így shurikened a ház „lopakodás” ikonja mellé teszed. Az 5-ös értékű űr legyőzéséhez a 4-es lapot játszod ki.

Ezután elveszed a legkisebb értékű, sima oldalú kincset jelzőt, egy tekercset, és a shurikenedre teszed. Most már magára hagyhatod az űrt a házban.

Ha „Banzai”-t mondasz, az asztalnál ülő egyik játékosnak fel kell csapnia egy új űr kártyát – egy normál űrt, mert a házban csak sima oldalú kincsek vannak. A játékos egy 1-es űrt fordít fel – emiatt az 1-es lapod kell kijátszanod, de a 3/ kártyáddal, melyet itt -1-es módosítóként használsz, hogy legyőzd ezt az űrt.

Ezután elveheted a következő legkisebb értékű kincset (a vázát) maradékból.



## Banzai bemondása

Nézzük meg mi történik „Banzai” bemondásánál. Ebben az esetben egy játékosársnak új ór kártyát kell felfordítania, melyet azonnal le kell győznöd. És mi történik, ha bemondtad a Banzait, de nem sikerül legyűrni az órét? Bukta! Csak a shurikeneden lévő egyik kincset szerezheted meg – a többit el kell dobnod. Ha úgy döntöttél, hogy elhagyod a házat és nem mondd be a Banzait, a shurikeneden lévő összes kincset elteheted. Máskülönben, minden maradék kincset a házban kell hagynod.



Visszatérve a példánkra; már csak egyetlen sima oldalú kincsjelző maradt a házban – az arany. Ismét bemondod a Banzai-t, de ezúttal egy „riadó” ikonos ór kártyát csapnak fel.

## Riadó!



Ha riadó ikonos ór lapot fordítottak meg, azonnal húzni kell 1 kincsjelzőt a zsákból és sima oldalával a házra tenni. Ezután a felfordított legértékesebb, sima oldalú kincset fordítsátok át piros oldalára. Tehát a riadó növeli a kincsek számát a házban, de azt is jelenti, hogy a legjobb kincseket elit örök védik.

Példánkban a riadó miatt egy új kincset húzol – egy jádét. Ezután megfordítod a legértékesebb kincset – az aranyat – piros oldalára. A játékot folytatva legyőződ a 3-as értékű órét az egyik 2-es kártyával, és a jádét is a shurikenedre teszed.

Az arany még mindig a házban van! Ha újabb Banzai-t mondanál be, most már az elit pakliból húzott órrel kellene szembe nézned, mivel a megmaradt kincs piros oldalú.

Úgy dönts, hogy távozol. Elveheted a vázát, a tekercset és a jádét a shurikenedről, az aranyat (piros felével fölfelé) a házban hagyod. Új kincset húzol a zsákból, és sima oldalával fölfelé a házra teszed. Az órszem a házban marad.



A legyőzött elit örök tisztelet pontot érnek a játék végén, ahogy itt látható.



Némely elit órnek különböző értékei vannak, attól függ, hogy lopakodva, vagy nyíltan hatolsz a házba. Ez például 5-ös erősségű nyílt támadáskor, és 1-et ér lopakodáskor.

Némely elit ór lényegében két ór. A fenti kártya legyőzéséhez például mindkettőt, a 3-as és 5-ös értékű órét is le kell győznöd.

## Riadó örök



Némely normál ór kártyáján riadó ikon látható.

A jel figyelmen kívül hagyható már korábban felfordított órszem kártyáján. Egy házban egynél több riadó jeles kártya is felcsapható, így a peches ninjának akár több elit órrel is szembe kell néznie.

## Siker

Ha egy ház minden órét legyőznöd, elviheted az összes kincsét. A házon lévő klán tisztelet jelzőt is kicserélheted egy másik két klán jelzőjével. A ház üres marad a kör hátralévő részében – az órszem kártyát eldobjuk.

## Bukáskor vagy távozáskor

Miután elvetted a shurikeneden lévő kincse(ke)t (lásd, Banzai bemondása), húzz egy új kincset a háznak, sima oldalával felfelé letéve. Hagyd az órszemet a házon, aki visszanyeri erejét. A ház újra megtámadható ebben a körben, akár általad, akár más által.

## Legyőzött Elitek megtartása

Minden húzott ór kártyát el kell dobni a találkozás után, kivéve a legyőzött elit örökét – ezeket tartsd meg a játék végi pontozáshoz.





A klán tisztelet jelzőin a klán monja is megjelenik. A japán mon szó, hasonló jelentésű, mint az európai címer, és szintén gyakorta előfordul zászlókon, vagy ruhákon.

A Taira mon egy pillangó, a Minamotoén bambuszlevelek láthatók, míg a Go-Shirakawaén a császári krizantém jelenik meg.



### A tanulnivalók

Az 1-4. körök során a sensei által oktatott képességek száma megegyezik a játékoskéval.

Az 5-7. körben a sensei csak egy képességet tanít – a Hensojutsu (Álruhát) – de csupán egy tanulónak.

### Kártyák újrameverése

A játék során kimerülhetnek a dojo és ōr paklik. Ez esetben a dobott lapokból keverjétek új húzópaklit.

*Ha még nincs Kígyó stílusú képességed, el kell dobnod egy 1-es dojo kártyát, hogy megszerezd a Shinobi-irit (Beszivárgás).*



Ez -2-vel módosítja a dojo kártya értékét.

„Egy kis füst, vagy egy csepp szellő, és máris elosonsz az ōr mellett.”



Ez +1, vagy -1-et adhat egy dojo kártya értékéhez.

„A nyitott tenyér útja.”



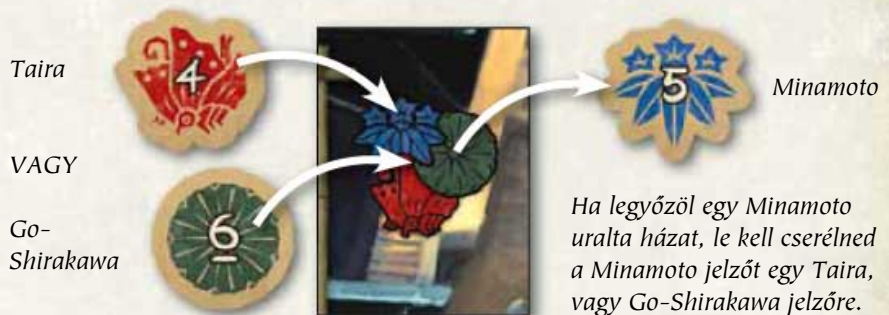
Ez +2-vel módosít egy dojo kártyát.

„A figyelemterelés igazi fegyver.”

### Klán birtoklás megváltoztatása

Minden házon egy klán 2, 4, 5, 6 vagy 8 értékű tisztelet jelzője van. A játék során a házak feletti uralom megváltozhat, egyik klánról a másikra szállhat. Az uralom akkor változik, ha egy ház összes ōrét legyőzi valaki. Ekkor a győztesnek vissza kell tennie a ház tisztelet jelzőjét a halomba, és egy másik klán akármelyik jelzőjével kicserélnie. A házba nem kerülnek vissza kincsek a kör végéig. Mellé nem helyezhető le shuriken.

A klánok feletti befolyást a Nemesek adhatják meg neked – lásd A Palota fejezetet a 8. oldalon. Ha az érdekel milyen előnye származik egy játékosnak a házon lévő tiszteleti szintből, látogass a 9. oldal Pontozó fázisok fejezetéhez.



### A Sensei

HELYEZZ LE EGY SHURIKENT A SENSEI MEGLÁTOGATÁSÁHOZ, és egy képesség megtanulásához. Válassz ki egy képességet a lapján látható értékű dojo kártya kijátszásával. Ha ? Látható rajta, bármilyen dojo kártya kijátszható. A képességek különböző stílusokban tanulhatók. Ha megtanultál egy bizonyos stílusú képességet (kígyó, tigris, daru), később már nem kell kijátszanod dojo kártyát egy ugyanilyen stílusúhoz.

*Példa: Kijátszol egy 5-ös dojo kártyát a Kenjutsu elsajátításához, Tigris stílusban. A senseinél tett következő látogatásokon már nem kell dojo kártyát kijátszanod, ha bármilyen Tigris stílusú képességet akarsz tanulni.*

Egy képességet körönként csak egyszer használhatsz fel. Ha így teszel fordítsd le a lapkáját. Ha ugyanazt a képességet többször is megtanulod, egy körben mindet használhatod egyszer. A kör végén visszafordíthatod a használt képesség lapkákat.

A legtöbb képesség a házak elleni támadásban segít. A Hensojutsu (Álruha) annyiban különleges, hogy a pontozó fázis során használható (lásd a Pontozó fázisok fejezetet a 9. oldalon).





Ez 0-ra változtatja bármely dojo kártya értékét.

„Az árnyék mestere.”



Kijátszható 2-es, vagy 4-es dojo kártyaként.

„Egy cselszövő furfangosan sötét lelke.”



Egy kijátszott dojo kártya értékét 6-ra változtatja.

„A kard villanása.”

**Példa:** Lopakodva hatolsz egy házba, amit egy 2-es ōr véd. Kijátszod Intonjutsu (Rejtőzés) képességed, hogy egy 5-ös dojo kártyát 0-ra változtass, így legyőzöd az őrt. Bemondod a Banzai-t és egy elit Tsuba jelenik meg – értéke 3 a lopódzás ellen.

Felhasználod a Boryaku (Taktika) képességet, 2-es dojo kártyaként – ekkor nem kell kijátszanod valódi dojo kártyát. A győzelem díjaként megtarthatod az elit Tsuba kártyát a játék végi pontozáshoz.



Kicserélheted a shurikeneden lévő egyik jelzőt a házban lévő bármely másikra.

A ház támadása alatt bármikor felhasználható, még sikertelenség után is. Ha a shurikeneden lévő sima oldalú kincs egy piros oldalúra cseréled, a házban maradt legnagyobb értékű (sima oldalút) piros oldalára kell fordítani.

„A felderítő kifinomult érzékei.”



Visszafordíthatod bármely képesség lapodat, kivéve a Hensojutsu-t (Álruha). A képesség ebben a körben újra felhasználható.

„Elme a lélek felett”

**Példa:** Nyíltan támadsz egy házat, és már csak egy piros oldalú jáde kincs maradt. Bemondod a Banzait, de sajnos egy két-őrös elit kártyát húztok. Maradék dojo kártyáddal az egyik legyőzhető, de a másik nem. Csak az a lehetőséged maradt, hogy kijátszod a Choho (Kémkedés) képességed és kicseréled a shurikeneden lévő

legyezőt a jáde kincsre. Mivel a jáde piros oldalú volt, a visszatett legyezőt piros oldalára kell forgatni. Mivel a harcot elbukta, csak egy kincset tarthatsz meg a shurikenedről, de szerencsére ez az értékes jáde.



Átválthatod támadási stílusod lopakodásról, nyílt harcra, vagy fordítva, a ház további támadása során. Ezután játszható ki, hogy új ōr kártyát húztatok. Az új támadási stílust a ház összes hátralévő ōrével szemben alkalmaznod kell.

**Példa:** Egy 5-ös ōr kártyát húztok, miközben te nyíltan támadtál. Beveted a Seishin-tekit, hogy lopakodásra válthass, így kijátszhatod egy 3-es dojo kártyát és legyőzöd az őrt.

„A munkálkodó elme maradjon tiszta.”



Egy plusz befolyást szerzel az egyik megvesztegetett Nemesedtől, akinek kártyáján szerepelnie kell a maszk szimbólumnak. Ha több mint egy Hensojutsu képesség van nálad, több nemest is kiválaszthatsz.

„Az illúzió valósággá válik.”



# A Palota

## Nemesek megvesztegetése

Ha speciális kincsikönök láthatók a nemesnél, ezekre lesz szükség. Például, ha egy Nemes kártyán egy legyező és egy jáde van, be kell adnod ezeket, és azonnal 7 tisztelet pontot szerzel.

Más nemeseknél különféle kincsfajták lehetnek feltüntetve, melyek mind másképpen pontoznak. Például egy nemes igényelhet 1 kincset bármilyen fajtából, plusz 3-at szintén bármilyen fajtából.

Megvesztegetheted őt 1 vázával és 3 jádéval (19 tisztelet), vagy 4 legyezővel (8 tisztelet), de 1 tekerccsel és 3 vázával is (15 tisztelet), stb.

## Az Arany a joker

Az Arany kincset bármilyen más kincset helyettesíthet. Az előbbi példában, megvesztegetheted a nemes 1 legyezővel, 2 vázával és 1 arannyal – az arany egy vázát helyettesít. Ezért 14 tisztelet jár.

## Kijátszott kincs

A beadott kincs egy közös halomban a tábla mellett marad. Ha a húzózsák kifogyna a kincsből a halmot dobjátok bele.

## Rejtett szóbeszéd

Miután megszereztél egy szóbeszéd kártyát, színnel lefelé tárd a játék végéig. Csak a Szóbeszéd és Dojo kártyákat tároljuk rejtve.

HELYEZZ EGY SHURIKENT A PALOTA MELLÉ, és megvesztegethetsz egy nemes kincsek beadásával. A kincsek értékét azonnal tisztelet pontra válthatod. Ezután vedd el a nemes kártyát és tedd magad elé, felfordítva. Minden pontozás fázisban, akinek egy klánból a legtöbb, vagy második legtöbb nemes lapja van, plusz tiszteletet vagy egy Szóbeszéd kártyát kap. Egyenlőség esetén a klán legöregebb nemesével rendelkező játékos nyer. Lásd Pontozó Fázisok fejezet a 9. oldalon.

Az mutatja, hogy ezen a nemesen a Hensojutsu (Álruha) képesség is használható.



A szimbólum és a szín jelzi a klánt, a szám pedig a nemes életkorát.

Ez a nemes 1, 2, 3, vagy 4 bármilyen fajtájú kincset elfogad.

Ez a nemes 1 bármilyen kincset, és 3 szintén bármilyen kincset elfogad.

Ennek a nemesnek 1 vázára és 1 jáde szoborra van szüksége.

# A Pavilon

TEGYÉL EGY SHURIKENT A PAVILON KÖZELÉBE, hogy elterjeszthess egy népszerű pletykát a nemesek körében. Dobj el 1 vagy 2 a szóbeszéd kártyán szereplő kincset és elveheted ezt a lapot. Mint a Nemeseknél, itt is azonnal megkapod a tisztelet pontot. Némely szóbeszéd kártya bármilyen kincserért, mások meghatározott kincsekért vásárolhatók meg.

A szóbeszéd hatásosabb, ha van mögötte igazságtartalom. Például, ha van egy vagy több „Legjobb harcos” szóbeszéd kártyád, több pontot kapsz ha valóban sok legyőzött elit űr lappal rendelkezel.

Lásd a „Játék végi bónusz pontozás” fejezetet a 10. oldalon.

Eszerint képesség lapokat kell gyűjtened, hogy bónusz tisztelethez juss e kártyából.

A lap elvételéhez 1 jáde szoborra lesz szükség.





# A Kör vége

MINDEN KÖR VÉGÉN a következő a teendő:

**A játékosrend átrendezése.** A Dojo melletti shurikének sorrendje határozza meg milyen sorrendben következnek a játékosok a következő körben. A legfelső shuriken tulajdonosa kezd, és így tovább a halom alja felé haladva. Akik nem tettek ide shurikent, nem változtatják helyüket a többihez képest. Ezután mindenki visszaveszi shurikenjeit.

**Képességek újratöltése.** Mindenki visszafordíthatja felhasznált képesség lapjait.

**Sensei újratöltése.** Dobjatok el minden felfordítva maradt képesség lapot, és a nagyobb halomból húzzatok újra annyit, ahányan játszottok. Ha a 4. kör végén még maradt lap a nagyobb halomban azt dobjátok el. Az 5. kör előtt húzzatok egy Hensojutsu (Álruha) képességet a kisebb halomból és tegyétek ki színével felfelé.

**Házak feltöltése.** Ha egy házban nem maradt kincs (minden órét legyőzték), húzzatok 3 kincset és sima oldalukkal felfelé tegyétek a házhoz. Ezután helyezetek oda egy új őrszemet. Ha ez egy riadó ikonos ór, az ikont hagyjátok figyelmen kívül (ilyenkor nem kell új kincset lerakni).

**Palota és Pavilon feltöltése.** Ha kevesebb mint 4 Nemes kártya van a Palotánál, húzzatok és töltsétek fel őket 4-re. Járjatok el ugyanígy a Pavilonnál is.

**Pontozó fázisok.** Tegyétek át a körjelzőt a következő körre. A 3. 5. és 7. kör után pontozó fázis következik, az alábbi szabályokkal. A 7. után „Játék végi pontozás” követi a sima pontozó fázist.

## Pontozó Fázisok

A 3. 5. ÉS 7. KÖR UTÁN pontozó fázis következik.

Minden klánból az első és a második legnagyobb nemes befolyással rendelkező játékos jutalmat kap. Egy klán minden nemese 1 befolyás pontnak számít az adott klánhoz. Döntetlen esetén az a győztes, akinél a legöregebb nemes van a klánból.

Kezdekor a Hensojutsu (Álruha) képességgel rendelkező játékos sorrendben bejelenthetik mely nemesükön használják a képességet. Csak olyanon használható, akinek kártyáján szerepel a maszk ikon.

**Példa:** Két nemesed van a Go-Shirakawa klánból, az egyikben egy maszk ikonnal. Így döntesz használad a Hensojutsu képességed ezen a nemesen, így tehát 3 befolyás pontod lesz.

A játékosok a körsávon feltüntetett klán sorrendben részesülnek a jutalomból. Például, a 3. kör utáni pontozásnál, először a Go-Shirakawa, majd a Taira, végül a Minamoto klán pontozódik. Először minden klán sorrendben jutalmazza az első, majd ugyanilyen sorrendben a második helyezetteket.

A legtöbb egy klánbéli nemes befolyással rendelkező játékos választhat – az adott klán házain látható összes tisztelet pontot, vagy egy ingyen Szóbeszéd kártyát kér a Pavilonról. Az ingyen szóbeszédhez nem kell kincset felhasználni. Miután az első helyezettek választottak, a második helyezettek megkapják, amit az első megkaptak.

A szóbeszéd csak a játék legvégén pontozódnak (lásd „Játék végi pontozás” a 10. oldalon).

### Példa

Az 5. kör után a klánok házai így festenek:



Taira



Minamoto



Go-Shirakawa

A legnagyobb Taira nemes befolyással rendelkező játékos választhat először – örömmel választja a házak tisztelet pontjait, így 14 tisztelettel léptetheti pontozó jelzőjét.

A legnagyobb Minamoto nemes befolyással bíró játékos szomorúan veheti tudomásul, hogy mindössze 2 tiszteletet pontot kapna, így inkább egy szóbeszéd kártyát választ.

A legjobb Go-Shirakawa játékos a 8 tisztelet pontot választja.

Most jönnek a második helyezettek minden klánból, akik elvehetik a maradékot. A Taira játékosnak egy szóbeszéd kártya, a Minamotónak 2 tisztelet pont, a Go-Shirakawának pedig szintén egy szóbeszéd lap jut.

### A Pavilon feltöltése

A pontozó fázisok után is töltsük fel a Pavilon kártyáit.



# Játék végi bónusz pontozás



A „Greatest Warrior” az Elit őr kártyákat pontozza

A „Goodwill os the People” a Szóbeszéd kártyákat pontozza.

A „Powerful Friends” a Nemes kártyákat pontozza.

A Master of the Secret Arts” a Képesség lapokat pontozza.

Ezek a kártyák többet érnek 3 azonos fajtájúval rendelkezél.



A „Dishonorable Opponents” egyedi módon pontoz.



A fel nem használt Kincs jelzők darabja 1 tiszteletet ér.



Az Elit őrök a piros zászlón látható tiszteled értéket adják – ez a kettő összesen 3 pontot ér.

Az utolsó kör végeztével megtartjuk az előbbi pontozó fázist, majd egy Játék végi bónusz pontozás is következik. A bónusz pontozásban a szóbeszéd, fel nem használt kincsek és legyőzött elit őrök szerepelnek.

## Szóbeszédék bónusz pontozása

A legtöbb szóbeszéd kártya „szorzóként” működik más gyűjtött dolgok mellett – egy szettben max. 3 lehet. Ha egy típusból 1 szóbeszéd lapod van, a szorzó 1x-es. Ha ugyanabból két kártyád, a szorzó 2x-es, ha viszont három szóbeszéd lapot, akkor 4x-es. Ha ugyanabból a típusból 3-nál többet gyűjtesz egy új szettet alkothatsz belőlük.

**Példa:** Tegyük fel, hogy 2 db „Master of the Secret Art” szóbeszéd lapod van. Két azonos szóbeszéd 2x-es szorzót jelent, tehát ha 4 képességet gyűjtöttél, ezért 8 tisztelet pontot kapsz. Ha 3 db „Master of the Secret Art” szóbeszéded van a szorzó 4x-es lesz, vagyis 16 tisztelet pont jár.

**Példa:** Mondjuk 3 db „Goodwill of the People” szóbeszéd kártyád van és két másik szóbeszéded. Ezért 20 tisztelet pontot kapsz.

## „Dishonorable Opponents”

Ez a fajta szóbeszéd egyedi módon, szorzó nélkül pontoz. Ha csak nálad van ilyen Szóbeszéd kártya, minden egyes lap 6 tiszteletet hoz. Ha két játékosnál is van ilyen kártya, mindegyikért 4-4 pont jár. Ha 3 vagy több játékos is birtokol ilyen lapot, mindegyikért 2-2 tiszteletet kaptok.

**Példa:** Tegyük fel van nálad 2 „Dishonorable Opponents” (Becstelen ellenfelek) kártya, és másnál is van 1. Te 8 tisztelet pontot, társad 4-et kap. Ha másnál nem lett volna ilyen lap 12 pontod kaptál volna.

## Fel nem használt kincsek pontozása

Minden megmaradt kincs jelző után (függetlenül az értékétől) 1 tisztelet pont jár.

## Legyőzött elit őrök pontozása

A játék során legyőzött elit őrök után a kártyájukon feltüntetett (1 vagy 2) tisztelet pont jár.

## Győzelem

A LEGTÖBB TISZTELET PONTTAL RENDELKEZŐ JÁTÉKOS NYER! Mindenki másnak tisztelettel meg kell hajolnia a győztes előtt. Ha meghajolsz, légy alázatos! Egy igazi legenda áll előtted.

Egyenlőség esetén a legtöbb nemessel rendelkező nyer. Ha így is egyenlőség áll fenn, a legöregebb nemessel (bármelyik klánból) rendelkező lesz a győztes.



# Történelmi háttér

A 794-1185 közötti HEIAN periódus („Hei-on”) a klasszikus japán történelem utolsó korszaka volt. Ez volt a japán kultúra aranykora, különös tekintettel a művészetekre. Kínai hatásokban gyökerezve virágzott a festészet, építészet, költészet, és főleg a szépirodalom. Bár névlegesen a Császár uralkodott, a hatalmon rajta kívül különféle nemesi klánok osztoztak, az egyre erősödő bushi katonaréteggel megtámogatva.

A kor talán lejelentősebb arisztokrata műve a Gendzsi szerelmei, melyet egy középosztálybeli nemes hölgy, Murasaki Shikibu írt. Ezen örök klasszikust a valaha írt első regények közt tartják számon, de mindenképpen az első volt a lélek- és jellemábrázolás tekintetében. Az udvari élet részletei megdöbbentő lényeglátással és részletességgel jelennek meg a műben. Az uralkodó társadalmi szokások a nagylelkűséget, rangot, jómodort és az egyéniséget éltették. A nemesek improvizatív, rövid tanka versekkel fejezték ki gondolataikat, ködös utalásokkal tüzdelve.

A Ninjatoban is megjelenő hatalmi harc 1156-ban vette kezdetét, a levert Hogen-lázadást követően. Közreműködésüknek köszönhetően a Taira és Minamoto klán szerzett új befolyást a kormányzatban, és Go-Shirakawa lett a császár. De szövetségük nem tartott soká.

Go-Shirakawa hamarosan „visszavonult” és a színpalak mögül, árnyékszászárként kormányzott, valójában sokkal több befolyással az őt megelőző uralkodók. 1159-ben a Taira klán feje, Taira no Kiyomori egy zarándokút kedvéért elhagyta a császári udvart, szinte védtelenné téve azt. A rivális Minamoto klán, kapva az alkalmon, azonnal elfoglalta a palotát. Go-Shirakawát bebörtönözték.

Mikor Taira no Kiyomori visszatért tárgyalásokba kezdett a Minamotókkal a megadásról. A Minamotók figyelmetlensége miatt Go-Shirakawának sikerült megszöknie és a Tairáknál elrejtőznie. A megadás csak csel volt. Go-Shirakawa engedélyével a Taira klán megtámadta a Minamotók által birtokolt Császári Palotát. Némi csatározás után a Tairák visszavonulást színeltek, kicsalva rejtekükből a Minamotókat. Ez volt az újabb csel, melyben a Tairák másik csapata is lecsapott a palotára. A Taira erők közé szorulva, a visszavonulás minden útjától elzárva a Minamotókat legyőzték.

A következő 20 évben Taira no Kiyomori megszilárdította hatalmát Go-Shirakawa segítségével. A Taira klán szinte érinthetetlenül, a felső hatalom jóváhagyásával, és a nepotizmust új szintre emelve uralkodott. A többi klánnak nem termett babér.

De ez a szilárdnak hitt alap is megrepedt egy sor esemény következtében, melyet Genpei háború néven ismerünk. A császár ismételt háttérbe vonulása után, Go-Shirakawa fia Mochihito herceg trónutódlását kezdte szorgalmazni, de Taira no Kiyomori a császár unokaöccsét, Antokut támogatta.

Kapcsolatuk így igen megromlott. Mochihito herceg harcra szólította embereit a Tairák önteltsége miatt. A Tairák erre elfogták és kivégeztették Mochihitót.

## Heian játékosok

Az egyik népszerű Heian játék a Tanka költészet volt, mely 5-7-5-7-7-es versmértéket használt. Az első versszak 5-7-5 az utolsó 7-7 mértékű volt, mely általában az első magyarázata volt, de új irányba is vihetette az alaptémát.

A Heian játékcsoport kinevezett bírakra és két, nemesekből álló csapatra oszlott, és kezdődhetett a parti. A fúrfangos szócsata, szójátékokból, egy adott kifejezésre utaló körülírásból, szavakat formáló kezdő- és vég-szótagokból alakult ki. Néha az egyik oldal megalkotta a nyitó versszakot, míg a másik válaszolhatott rá egy ironikus vagy humoros lezáró versszakkal. A Tanka verselésben jó eredmény elérni, komoly státuszt jelentett.

## Tervezési ötletek

A Ninjátót számos könyv inspirálta. Az egyik legfontosabb mű Souyri és Roth munkája, a középkori japán életről szóló „Felfordult világ” volt. Nagyon sok játéknak lehetne alapja ez a hihetetlen és komplex történelmi kor.

A játék alapötleteit a rugalmas kiadásokkal operáló, Brunnhofer és Tummelhofer klasszikus, a Stone Age, az izgalmas ‘teszteld-a-szerencséd’ mechanikára alapozó Faidutti és Moon játék, az Incan Gold, és a nagy sikerű, tervezés alapú, Kramer és Ulrich mű, a The Princes of Florence ihlette.

Nem csak tisztelettel adózunk e játékok előtt, de baráti és családi társasjáték asztalunkon is gyakori vendégek.





## Tervezők

Adam West  
Dan Schnake

## Illusztrátorok

Drew Baker  
(www.drewbaker.com)

## Grafikus

Peter Gifford  
(www.universalhead.com)

## Testelők

Mark Anderson, Scott Arens,  
Greg Beilach, Gary Duell, A. C.  
Harrison, Chuck Jajuga, Don  
Jennings, Sean Johnson, Steve  
Labun, Scott McAhren, Jerry  
Matczack, Hans Messersmith, Carl  
Pacey, Sheamus Parkes, Daniel  
Patterson, Jessica Patterson, Kent  
Raquet, Eric Robbins, Jackie Ross,  
Charlie Schaefer, Abe Schnake,  
Izzy Schnake, Kristin Settle, Paul  
Settle, Peter Settle, Boyd Steere,  
Noel Stonehouse, Michael Strunk,  
John Taylor, Chris Weller, Scott  
Weller, Jason Wendling, Sean  
Wilson, Sam Zitin

## Köszönet

The denizens of  
www.BoardGameGeek.com

## Kérdések, vélemények stb.

www.CrosscutGames.com

**Z-MAN**  
games

©2010 Z-Man Games, Inc.  
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541  
www.zmangames.com

Ez azonban csak olaj volt a tűzre. Minamoto no Yoritomo fegyvert fogott Go-Shirakawa oldalán. A Tairák első balszerencséje Kiyomori 1181-es halála volt. A következő évek csatározásai a japán történelem egyik leghíresebbjében, a Dan-no-ura tengeri ütközetben csúcsosodtak ki. Összesen 1300 hajó harcolt a négy japán fősziget közül kettő mentén. A kezdeti nyílzáporokat a támadás, majd a fedélzeti kézítusa követte, a két küzdő oldal változó sikerével.

A döntő fordulatot az egyik Taira tábornok átállása jelentette. De nem csak a serege jelentett előnyt, hanem az Antokut és udvarát szállító hajó pozíciójának elárulása is. A Minamotók ide koncentrálták támadásukat és legyőzték a Tairákat. Végül Antoku, Kiyomuri özvegye Tokiko és megannyi Taira samuráj inkább a habokba vették magukat, a megadás helyett.

Minamoto no Yoritomo lett Japán első igazi Sogunja. A Császár ezután csupán bábfigura maradt. A samuráj hatalom megerősödött, a sogunátus rendszere pedig bebetonozta magát a következő 650 évre. A Heian korszak végét ért.

## A Ninják

A ninják, vagy más néven shinobik esetében nehéz megállapítani hol végződik a történelem és hol kezdődik a mese. Szervezett csoportként nem igazán jelentek meg a XV. századig, bár egyes ninjákról szóló mesék jóval korábbra vezethetők vissza. A Kojiki, az „ősi tettekről szóló feljegyzés”, már a 8. században is leír egy ninja-szerű eseményt. Ebben Yamato Takeru, nőnek álcázva magát, meggyilkolja két rivális klán vezetőit.

A ninjákat mindig a lopakodással és észrevétlenséggel hozzák összefüggésbe. A daimyo-k mindig bérgyilkosokként emlegetik őket, de meglehetősen kevés adat van ilyen tetteikre.

A híres, fekete ninja „pizsama” a XVII. század végi kabuki színház találmánya volt. A valódi ninják inkább szerzetesnek, katonának álcázták magukat, vagy amivel legkevésbé keltenek feltűnést. A ninjato kardok mellett különböző szokatlan fegyvereket is használtak, például a shurikent, melyet néha a földre szúrtak, hogy így akadályozzák mások mozgását.

Igazi ninja támadásokról nagyon kevés feljegyzés maradt fent. Ezek jobbára szórványos szabotázs és kém akciókról szólnak. Elszántságuk legenda volt csupán? Meg kell jegyeznünk, hogy a magasztalt samurájokkal szemben a ninják a szegényebb rétegekből kerültek ki, és a hűséges harcos eszményképe sokkal fontosabb volt az uralkodó elit számára, mint az alattomos „gyilkológépé”. De az is lehet, hogy a ninják végső trükkje volt, hogy ilyen kevés maradt fenn róluk.

