

NINJA JAGTEN

Endelig er det tid til eksamen i Ninjaskolen – efter en lang og hård træning skal I testes af Sensei. Er I klar til at blive godkendte Ninjas? I må snige jer rundt og samle alt det udstyr I behøver. Men pas på – hvis Sensei finder jer, skal I begynde forfra. Hvis I hjælper hinanden, øges jeres chancer for at gennemføre eksamen – man vinder sammen eller taber sammen!

Spillet indeholder:

1 spilleplade
1 terning
5 spillefigurer: 4 Ninja elever og 1 Sensei
5 plastikfødder
8 Ninja talentkort
6 Ninja udstyr
19 Spillebrikker: 13 bure og 6 Ninja udstyr

I kan spille to versioner:

Standard: der anvendes 12 bure og 5 Ninja udstyr.

Svært niveau: der anvendes 13 bure og 4 Ninja udstyr.

Spillet kort fortalt

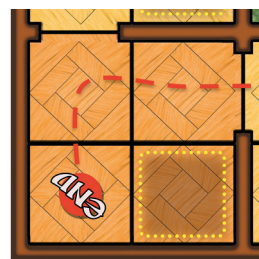
I er en gruppe ninjalever på Ninjaskolen og har trænet sammen for at bestå den afsluttende eksamen så I kan blive godkendte Ninjas. Sammen sniger I jer rundt på skolen og finder diverse ninjaudstyr, som jeres strenge mester, Sensei, har gemt i skolens klasselokaler.

Men tiden er begrænset! I skal **alle** skynde jer til Ceremonirummet (**END, på et hvilket som helst felt i rummet**) inden Sensei kommer, og derudover skal I alle have opsamlet **mindst** et stykke ninjaudstyr.

Vær forsigtig! Hvis Sensei ser dig (ender i det

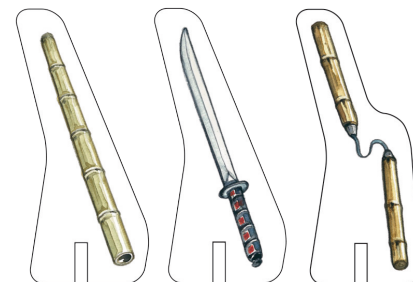
samme klasselokale som dig), straffer han dig ved at sende dig tilbage til startfeltet! Sensei har også placeret bure, hvor du kan sidde fanget.

Hvis I lykkes, har I bestået eksamen og bliver godkendte ninjas. Men hvis Sensei kommer før jer til Ceremonirummet (END), har I fejlet og må/kan tage eksamen igen!



CEREMONIRUMMET (END)

NINJAUDSTYR



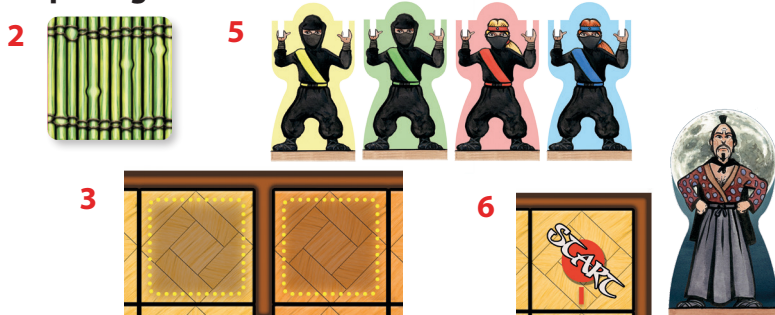
Sådan vinder man!

I vinder eller taber sammen. For at blive godkendte ninjas og vinde spillet, skal alle spillefigurerne befinde sig i Ceremonirummet med mindst et ninjaudstyr hver, **FØR Sensei kommer.** Hvis Sensei kommer til Ceremonirummet før alle spillefigurerne med mindst et udstyr hver, så har I fejlet og dermed tabt spillet.

Men fortvivl ikke – I kan prøve igen!

Før I begynder

1. Placer spillepladen midt på bordet.
 2. Vælg hvilket niveau I vælger at spille
– **standard eller svært**
(Standard: 12 bure & 5 Ninja udstyr eller svært: 13 bure og 4 Ninja udstyr).
 3. De 17 spillebrikker I har valgt blandes og lægges ud på spillepladen rundt på ruten med de gule markeringer. Placeres med bagsiden op.
 4. Placer de forskellige stykker udstyr ved siden af spillepladen.
 5. Hver deltager vælger en ninjaspillemfigur og sætter den på en plastikfod og placerer den ved startfeltet (der er ikke plads til alle figurerne på startfeltet samtidigt).
- OBS!** Er i 4 deltagere, anvendes alle 4 spillefigurer.
3 deltagere = 3 spillefigurer.
2 deltagere = 4 spillefigurer (2 spillefigurer hver).
1 deltager = spiller med 3 spillefigurer.
6. Placer Sensei i en plastikfod og placer den på startfeltet.
 7. Alle deltagere trækker **et Ninja talentkort per spillefigur.**

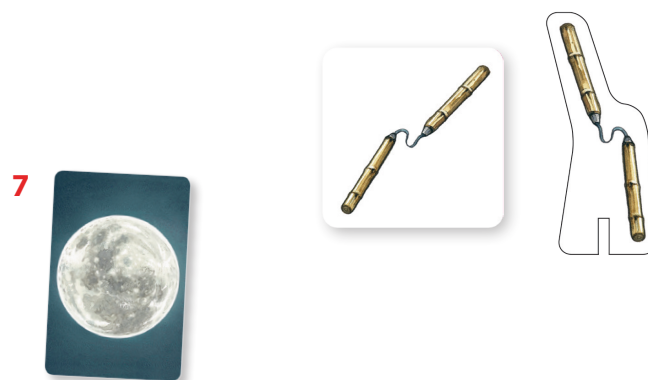


Spillet kan begynde

- Den yngste deltager begynder, turen går derefter med uret, og Sensei flytter sig altid sidst – dvs. efter den sidste deltagers tur (Se Senseis specielle vej gennem lokalerne, han flytter sig mellem hver rød markering per spillerunde). Den deltager som begynder, er den deltager, som flytter Sensei.
- Kast terningen og flyt din spillefigur **højest det antal skridt som terningen viser (du behøver altså ikke at flytte den præcist det antal skridt som terningen viser, du kan vælge at flytte færre antal skridt)**. Du har lov til at flytte **op, ned, højre eller venstre**. Men **ikke** diagonalt.

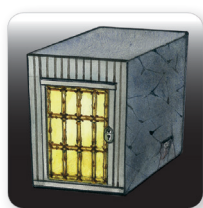
Du kan heller ikke bevæge dig gennem væggene mellem lokalerne uden at **passere gennem døråbningerne**. OBS! Har du to eller flere spillefigurer, skal du også kaste terningen to eller flere gange, og flytte alle dine spillefigurer inden det er næste deltagers tur. Spiller du med mere end en spillefigur, så skal du sige **HVILKEN spillefigur du vil flytte først INDEN du kaster terningen**.

- Hvis du lander på en spillebrik, så vend den om. Hvis den viser et:
Ninjaudstyr. Tillykke du har fundet et ninjaudstyr. Tag det stykke udstyr som brikken viser og fastgør det på din spillefigur. Fjern spillebrikken fra spillepladen. Du kan samle to ninjaudstyr op og derefter give det ene til en anden deltager. Ved at lande på



det samme felt som en medspiller, kan du vælge at dele det udstyr, du har fundet.

- Hvis spillebrikken viser et:
Bur. Åh nej... Du er blevet fanget i et af Senseis bure. Hvis du havner i et bur under din tur, så skal du blive der, og turen går videre til næste deltager eller din næste spillefigur, såfremt du spiller med flere.



Du får chancen for at slippe ud næste gang det er din tur. For at slippe ud af buret, skal du kaste en **1er eller 2er med terningen**. Flyt ud af buret ved at flytte 1 eller 2 felter (afhængigt af det terningen viser). Hvis du kaster **3-6** får du desværre lov til at blive i buret. Du kan også slippe fri, hvis en anden deltager lander på dit felt og hjælper dig med at komme fri.

For at befri en medspiller fra et bur, så skal du gå hen til feltet hvor denne er fanget.

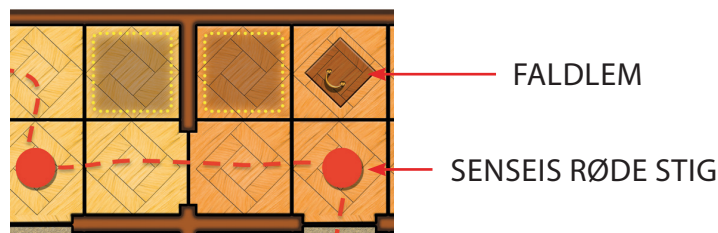
Når nogen slipper fri fra et bur, lægges spillebrikken væk.

Du må ikke fortsætte med at flytte efter at du har landet på en spillebrik, befriet en anden deltager fra et bur eller givet et stykke udstyr til nogen. Heller ikke selvom du ikke har flyttet så mange felter som terningen viser.

(Du kan således både få et ninjaudstyr samt blive befriet fra et bur i tilfælde at en medspiller kommer dig til undsætning.)

Sensei

Efter den sidste deltagers tur i hver omgang, er det Senseis tur til at blive flyttet, så han kommer tættere på Ceremonirummet (END). Han følger sin egen rute på spillepladen – se **den røde markerede rute**. I hver spillerunde tager han et skridt fremad – fra et rum til et andet (fra en rød cirkel til den næste). Glem ikke at flytte Sensei! (Den deltager, der starter, er den deltager, der flytter Sensei.)



Hvis Sensei kommer ind i **det samme rum**, hvor du tilfældigvis befinder dig, betyder det, at du er blevet fundet, og Sensei sender dig tilbage til **startfeltet**. Dette er også tilfældet, hvis du befinder dig i et bur. Hvis du har formået at finde et stykke udstyr, får du lov til at beholde det, selvom Sensei sender dig tilbage til start.

Hvis Sensei befinder sig i et lokale, må ingen af Ninja spillefigurerne gå der ind.

I har bestået testen hvis alle Ninja spillefigurer har fundet vej til Ceremonirummet (END på spillepladen) med mindst et ninjaudstyr hver – **før Sensei når frem!**

Faldlem

Hvis du lander på et felt med en faldlem, kan du flytte direkte **fra det felt til et hvilket som helst andet felt, som er markeret med en faldlem** på spillepladen (du behøver ikke at bevæge dig et præcist antal trin for at lande på en faldlem – du kan vælge at gå færre trin end terningen viser). Du stopper på den nye faldlem, og turen går videre til næste deltager.

Ninja Talentkort

Du kan spille dit Ninja Talentkort når du vil i løbet af spilomgangen. **Derefter er det brugt og lægges væk.**

Hurtighed: Garanteret 6er! Kast ikke terningen i denne omgang. Flyt 6 felter i en valgfri retning (ikke diagonalt).

Lokkemad: Placer kortet et sted på spillepladen, hvor der er plads, så **I ikke glemmer, at Sensei skal springes over.** Næste gang det er tid til at flytte Sensei, fjerner I kortet.

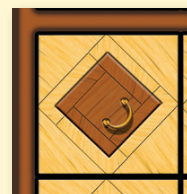
Flygt: Du kan slippe ud af et bur ved hjælp af dette kort. Du spiller kortet, slår terningen og flytter din spillefigur.

Gemmested: Du slipper for at flytte tilbage til start.



OBS! Gården på spillepladen regnes også for et lokale. I kan **ikke** krydse eller lande i Koidammen.

Tip! Glem ikke at bruge faldlemmene som er markerede på spillepladsen. De hjælper meget.



Held og lykke, vi håber at Sensei godkender jer, så I kan kalde jer Ninjas!



Se mere på
games4u.eu