

NINJAJAKTEN

Äntligen är det dags för examen i Ninjaskolan - efter lång och hård träning ska ni testas av Sensei. Är ni redo att blir godkända Ninjor? Smyg runt och samla den utrustning ni behöver. Men akta er - kan Sensei se er åker ni tillbaka till starten. Om ni hjälper varandra så ökar era chanser att klara er - vinn eller förlora tillsammans!

Spelet innehåller

1 spelplan
1 tärning
5 spelpjäser: 4 Ninja-elever och 1 Sensei
5 plastfötter
8 Ninja Talangkort
6 Ninja-redskap
19 spelbrickor: 13 Burar och 6 Ninja-redskap

Går att spela i två nivåer:

Standard: då används 12 burar och 5 Ninja-redskap

Svårare nivå: då används 13 burar och 4 Ninja-redskap

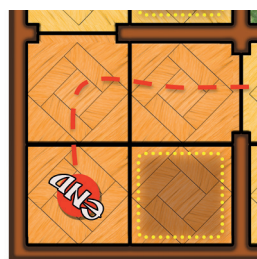
Spelet i korthet

Ni är en grupp Ninja-elever på Ninjaskolan och har tränat hårt tillsammans för att klara sluttestet för att bli godkända Ninjor. Ni ska tillsammans smyga runt i skolan och hitta de olika Ninja-redskapen som er stränge Mästare, Sensei, gömt i klassrummen på skolan.

Men ni har begränsat med tid på er! Ni måste **alla** hinna ta er till Ceremoni-rummet (**END, i vilken ruta som helst i det rummet**) innan Sensei kommer dit, och dessutom måste ni alla ha samlat på er **minst** vars ett Ninja-redskap.

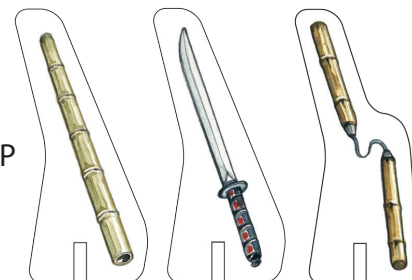
Var försiktig! Om Sensei ser dig (hamnar i samma rum som du) så straffar han dig genom att skicka tillbaka dig till startrutan! Sensei har också placerat ut burar du kan fastna i.

Lyckas ni så har ni klarat provet och blir godkända Ninjor. Men om Sensei kommer före er till Ceremoni-rummet (END), så har ni misslyckats... Men ni kan göra om testet igen!



CEREMONI-RUMMET (END)

NINJA-REDSKAP



Hur vinner man!

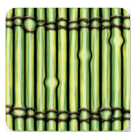
Ni vinner, eller förlorar, tillsammans. För att bli godkända Ninjor – vinna – så måste alla spelpjäserna befinna sig i Ceremoni-rummet med minst ett Ninja-redskap var, **INNAN Sensei tar sig dit.**

Om Sensei kommer till Ceremonirummet innan alla spelpjäserna med minst ett redskap vardera, så har ni misslyckats (förlorat). **Men misströsta inte - ni kan prova igen!**

Innan ni börjar

1. Placera spelplanen mitt på bordet.
2. Välj vilken nivå ni väljer att spela – **standard eller svårare (17 brickor).**
(Standard: 12 fällor & 5 Ninja-redskap eller Svårare: 13 fällor & 4 Ninja-redskap.)
3. De 17 spelbrickorna ni valt ut blandas och läggs ut på spelplanen på rutorna med de gula markeringarna. Med baksidan upp.
4. Placera de olika redskapen bredvid spelplanen.
5. Varje spelare väljer en Ninja-spelpjäs och sätter den i en plastfot och placerar den nära startrutan (alla pjäserna får inte plats i startrutan på en gång).
OBS! Är ni 4 spelare, använd alla 4 spelpjäser.
3 spelare = 3 spelpjäser.
2 spelare = 4 spelpjäser (2 spelpjäser var).
1 spelare = spelar med 3 spelpjäser.
6. Sätt Sensei i en plastfot och placera på startrutan.
7. Alla spelare drar **ett Ninja Talangkort per spelpjäs.**

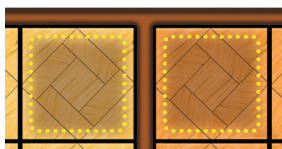
2



5



3



6



7

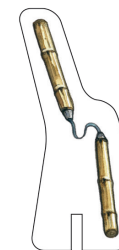
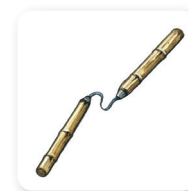


Spelet kan börja

- Yngst spelare börjar, turen går sedan vidare medurs, och Sensei flyttar alltid sist - dvs efter siste spelares tur (se Senseis speciella väg genom rummen, han tar sig fram mellan varje röd markering per spelrunda). Den spelare som börjar är den spelare som flyttar Sensei.
- Slå tärningen och flytta din spelpjäs **högst det antal steg som tärningen visar (du behöver alltså inte gå precis det antal steg tärningen visar, du kan välja att gå färre antal steg)**. Du får lov att flytta **uppåt, nedåt, åt höger eller åt vänster**. Men **inte** diagonalt.

Du kan inte heller gå igenom väggarna mellan rummen utan **måste passera genom dörröppningarna**. OBS! Har du två, eller fler, spelpjäser så slår du tärningen och flyttar alla dina spelpjäser innan det är nästa spelares tur. Spelar du med mer än en spelpjäs, så måste du säga **VILKEN spelpjäs du vill flytta först INNAN du slår tärningen**.

- Om du hamnar på en spelbricka så vänd på den. Om den visar ett: **Ninja-redskap**. Grattis! Du har hittat ett Ninja-redskap. Plocka upp det redskap brickan visar och fäst på din spelpjäs. Ta bort spelbrickan från spelplanen.



Du kan samla på dig två Ninja-redskap och sedan ge ett till någon annan spelare.

Genom att landa på samma ruta som en medspelare kan du välja att dela med dig av de redskap du har.

- Om spelbrickan visar en:

Bur. Åh nej... du fångas i en av Senseis burar. Om du hamnar i en bur under din tur så får du stanna där och turen går över till nästa spelare.



Du får chans att fly nästa gång det är din tur. Du tar dig ur buren genom att slå en **1:a eller 2:a med tärningen**. Flytta ur buren genom att flytta 1 eller 2 steg (beroende på det tärningen visade).

Om du slår **3-6** så får du tyvärr stanna kvar. Du kan även bli frisläppt om en annan spelare tar sig till din ruta och hjälper dig att komma loss. För att befria en medspelare från en bur så bege dig till rutan där denne är fångad.

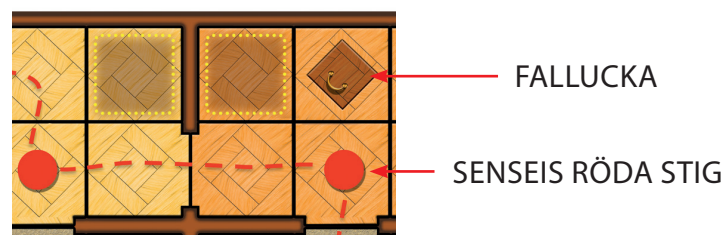
När någon tar sig ur en bur läggs spelbrickan bort.

Du får inte fortsätta flytta efter att du landat på en spelbricka, befriat en annan spelare från en bur eller givit ett redskap till någon. Även om du inte har flyttat så många steg som tärningen visar.

(Du kan alltså få både ett Ninja-redskap samt bli befriad från en bur ifall en medspelare kommer till din undsättning.)

Sensei

Efter siste spelares tur varje spelomgång så är det Senseis tur att flytta på sig – så han kommer närmare Ceremonirummet (END). Han följer sin egen väg på spelplanen – se **den rödmarkerade stigen**. I varje spelomgång tar han **ett kliv framåt** – från ett rum till ett annat (från en röd cirkel till nästa). Glöm inte bort att flytta Sensei! (Den spelare som börjar är den spelare som flyttar Sensei.)



Om Sensei kommer in i **samma rum** där du råkar befinna dig, så innebär det att du har blivit avslöjad och Sensei skickar tillbaka dig **till startrutan**. Detta gäller även om du befinner dig i en fälla. Om du lyckats samla på dig ett redskap när du blir upptäckt, får du behålla detta även om Sensei skickar tillbaka dig till start.

Om Sensei befinner sig i ett rum får ingen av Ninja-speljäserna gå in där.

Ni har klarat testet om alla Ninja-speljäser tagit sig till Ceremoni-rummet (END på spelplanen) med minst ett Ninja-redskap var – **före Sensei hinner dit!**

Fallucka

Om du hamnar på en ruta med en Fallucka kan du flytta direkt **från den rutan till vilken annan ruta som helst som är markerad med Fallucka** på spelplanen (du behöver inte gå jämnt antal steg för att hamna på en Fallucka – du kan välja att gå färre steg än tärningen visar). Du stannar på den nya Falluckan, och turen går över till nästa spelare.

Ninja Talangkort

Du kan spela ut ditt Ninja Talangkort närhelst du önskar under spelrundan. **Därefter är det förbrukat och läggs undan.**

Snabbhet: Garanterad 6:a! Slå inte tärningen denna omgång. Flytta 6 steg i valfri riktning (inte diagonalt).

Lockbete: Placera kortet någonstans på spelplanen, där det finns plats, **så ni inte glömmer bort att Sensei måste stå över sin tur.** Nästa gång det är dags för Sensei att flytta så lägger ni bort kortet.

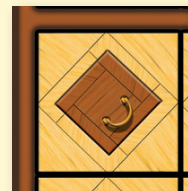
Flykt: Du tar dig loss ur en fälla med hjälp av detta kort. Du spelar kortet, slår tärningen och flyttar din pjäs.

Gömställe: Du slipper flytta tillbaka till start.

OBS! Innergården på spelplanen räknas också som ett rum.

Ni kan **inte** korsa eller landa i Koi-dammen.

Tips! Glöm ej använda er av Fall-luckorna som är markerade på spelplanen. De kan hjälpa er mycket.



Lycka till och hoppas Sensei godkänner er så ni kan kalla er Ninjor!



Mycket nöje!

