

# Panoramica del gioco

Un gioco di caccia al tesoro, ambientato in un castello dal labirinto in movimento, in cui dovrete utilizzare l'ingegno e il ninjutsu.

| Giocatori: 2-4 | Durata: 15-90 min. | Età: 10+ |

## ◆ Obiettivo

I giocatori interpretano dei Ninja inviati al castello dai loro signori feudali per una missione speciale. Partendo dalla propria Base, nel labirinto del castello, raccogliete Tesori, Gemme e gettoni Shinobi/ Evocazione come indicato sulla Carta Missione. Tornate alla Base per completare la missione.



## ◆ Portare avanti la missione

Per raccogliere Tesori, Gemme e gettoni Shinobi/Evocazione, i Ninja devono

1: acquisire oggetti nelle caselle del castello

2: attaccare altri Ninja

3: evocare e manipolare i Guardiani dei Tesori (GdT, spettri).



## ◆ Regole base dei turni di gioco

I giocatori giocano il proprio turno, alternandosi in senso orario.

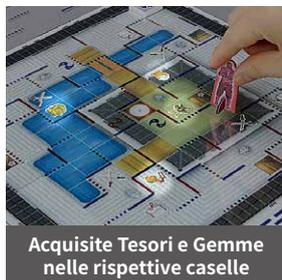
A ogni turno i giocatori,

[A] manovrano il proprio Ninja e [B] fanno scorrere i Muri (fogli trasparenti) per un totale di 3 mosse.



## ◆ Movimento dei Ninja

I Ninja possono muoversi liberamente all'interno dell'area circondata dai Muri. Fermandosi in una Casella del Tesoro (4 tipi) o attraversando una Casella delle Gemme, si ottiene l'oggetto corrispondente. Fate scorrere i Muri che vi bloccano la strada e create un percorso per il vostro Ninja. Le Scale Nascoste permettono ai Ninja di passare attraverso passaggi segreti.



## ◆ Utilizzo degli Strumenti: 1

Per entrare nell'Acqua o salire sui Tetti è necessario uno specifico Strumento, il Take o l'Hashigo rispettivamente.

Per ottenere (o scambiare) gli Strumenti, è necessario attraversare una Casella degli Strumenti. Tuttavia, l'esito del sorteggio è casuale!



## ✦ Utilizzo degli Strumenti: 2

Gli altri Strumenti utilizzabili sono il Nawa per scavalcare i Muri, il Nuno per nascondersi (ed evitare di essere attaccati), il Kekkai per proteggere i Ninja dai GdT (spettri) e il Kusuri per curare una Ferita.

\*L'uso di uno Strumento non viene conteggiato come una mossa.



## ✦ Utilizzo delle Armi: 1

Per attaccare gli altri Ninja avrete bisogno di Armi come lo Tsume, la Katana o lo Shuri.

Per ottenere (o scambiare) le Armi, è necessario attraversare una Casella delle Armi.

Anche in questo caso, l'esito del sorteggio è casuale!

E' presente anche un tipo di Arma difensiva, il Kemuri.



## ✦ Utilizzo delle Armi: 2

Se l'attacco ha successo, il Ninja attaccante sottrae all'avversario un oggetto (Tesoro, Gemma o Strumento) e riceve un gettone Shinobi.

Il Ninja sconfitto viene ferito e rimandato alla propria Base.

\*Attaccare (usando le Armi) non viene conteggiato come mossa.



### ◆ Manipolazione dei Guardiani dei Tesori (GoT, Specters)

Se, dopo aver fatto scorrere i fogli trasparenti, nella casella centrale si sono uniti i simboli Yin-Yang, potete evocare un GdT (Oni, Rokuro, Kappa o Tengu).

Il GdT riceve il numero di mosse indicato sulla carta e cerca di catturare e imprigionare gli altri Ninja, costringendoli a restituire un Tesoro.

In caso di successo, il giocatore ottiene un gettone Evocazione.



### ◆ Fortuna o Sfortuna? 1: Kaeru, la Rana Fortunata

Non disperate se un altro Ninja o un GdT (spettro) vi sottrae un Tesoro o un oggetto. Potete pescare un Kaeru (rana fortunata).

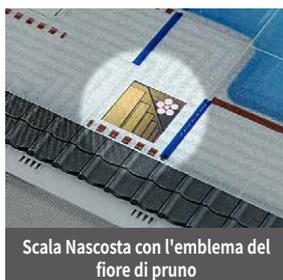
Siate pazienti, sarà convertito in punti alla fine della partita!



### ◆ Fortuna o Sfortuna? 2: Gacha, l'Inaspettato

Fermarsi sulla Scala Nascosta con l'emblema del fiore di pruno è un po' un azzardo. Pescate una carta Gacha e seguitene le istruzioni.

Succederà qualcosa di inaspettato: potete ottenere o perdere oggetti, la vostra posizione può cambiare immediatamente e così via.



## ◆ Apice della partita

Posizionate i gettoni acquisiti sulla vostra Plancia delle Acquisizioni.

Quando avrete raggiunto il numero richiesto dalla missione, fate sventolare la Bandiera della Base e annunciate "Ritorno!"

Adesso, sarete in grado di tornare alla vostra Base sani e salvi?



## ◆ Conclusione della partita

Al ritorno alla Base, se a causa di una carta Gacha, di un altro Ninja o di un GdT, scenderete al di sotto dei requisiti della missione, avrete fallito.

In quel caso, abbassate la Bandiera e continuate a giocare.

Altrimenti, una volta tornati alla Base, la partita è conclusa!



## ◆ Punteggio

Tutti i giocatori calcolano i loro punteggi.

Vince il giocatore con il punteggio più alto!



Tesoro  
20 punti/gettone



Shinobi | Evocazione  
10 punti/gettone



Gemma  
5 punti/pezzo



Strumento  
2 punti/gettone



Arma  
2 punti/gettone



Kaeru  
0-15 punti/gettone



Ninja rientrato alla Base  
+30 punti