

NINJA

CAMP

8+

2-4

30'

Goedemorgen! Ik hoop dat jullie een goede nachtrust hebben gehad, want Sensei Saru heeft een uitgebreide training gepland. Onthoud de lessen goed, dan word je de snelste, sluwste leerling. De Sensei neemt enkel de beste onder zijn vleugel! Durven jullie de uitdaging aan?

DOEL VAN HET SPEL

Probeer de meeste punten te behalen door Technieken te spelen. De punten staan rechtsboven op de kaarten afgebeeld.

INHOUD



8 Starttechnieken (4 sets van 2 kaarten)



5 Valstrikken + 3 Muren



56 Technieken (7 sets van 8 kaarten)



13 Ninja Clans



16 houten Ninja's



1 Spelershulp

VOORBEREIDING

- Geef elke speler twee Starttechnieken en vier Ninja's in dezelfde kleur.
- Geef elke speler een **Ninja Clan**. De spelers leggen deze kaart open voor zich neer. Hierop leggen ze een van de Ninja's in hun kleur. Ongebruikte Starttechnieken en Ninja's mogen terug in de doos.
- Schud de Technieken, de Valstrikken en de Muren samen en plaats ze willekeurig open neer. Dit is de dojo.

Leg voor een spel met twee spelers 48 kaarten in een rooster van 8x6. In een spel met 3 of 4 gebruik je 56 kaarten in een rooster van 8x7.



PLAATSING

- De speler die als laatste een dojo heeft bezocht, is de startspeler. Hij plaatst als eerste een van zijn Ninja's op een Techniek in het rooster. Daarna volgen de andere spelers in tegenwijzerzin, totdat iedereen zijn drie Ninja's heeft geplaatst.
- De spelers moeten hun Ninja's op drie verschillende Technieken plaatsen, en niet op muren. Je mag bijvoorbeeld niet beginnen op drie Sprintkaarten of op twee Sprintkaarten en een muur.
- De laatste speler die een Ninja heeft geplaatst, begint het spel.

BELANGRIJK: Er mogen nooit meerdere Ninja's op dezelfde plaats staan.

SPELVERLOOP

Speel om de beurt in wijzerzin. De actieve speler voert drie stappen uit in onderstaande volgorde:

1. Een actie kiezen
2. Een Ninja verplaatsen
3. Een kaart nemen

1. EEN ACTIE KIEZEN

De actieve speler kiest een van de volgende drie acties:

- Een **Techniek uit zijn hand spelen** en in zijn aflegstapel leggen.
- De **kracht van zijn Ninja Clan activeren** en zijn Ninja Clan afleggen. Opmerking: Ninja Clans mogen slechts één keer tijdens het spel gebruikt worden.
- **Passen.** Als een speler geen Technieken meer kan of wil spelen en zijn Clan niet kan of wil activeren, dan moet hij passen. Zodra een speler gepast heeft, ligt hij uit het spel!



2. EEN NINJA VERPLAATSEN

De actieve speler verplaatst een van zijn Ninja's zoals op zijn gespeelde Techniek of Clan aangegeven.

OPMERKING: Een speler moet zijn actie volledig kunnen uitvoeren om de kaart te mogen spelen.

Tenzij een kaart het anders vermeldt, mag een speler het volgende **niet doen**:

De speler legt zijn Techniek naast zijn Clan af



Dan verplaatst hij zijn Ninja zoals op de Techniek staat



- Zich **diagonaal verplaatsen**
- Zich over een lege plaats, een muur, of een andere **Ninja verplaatsen** of er zijn beurt eindigen
- Zich tweemaal in dezelfde beurt op eenzelfde kaart begeven of **teruggaan naar zijn beginplek**

3. EEN KAART NEMEN

De speler krijgt de Techniek waarop zijn Ninja aan het begin van zijn beweging stond. Hierdoor ontstaan er tijdens het spel lege plekken in de dojo.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra alle spelers gepast hebben, is het spel voorbij. De spelers nemen de Technieken waarop hun Ninja's in de dojo staan en leggen ze op hun aflegstapel. **De spelers tellen de punten op van de Technieken in hun hand en aflegstapel.** De speler met de meeste punten wint een plaatsje in de entourage van Sensei Saru!

Is de stand gelijk, dan wint de speler die als laatste aan de beurt was.



Auteur: **Adam E. Daulton** - Artwork: **Jacqui Davis**

Ontwikkeling : Travis R. Chance en Nick Little

Art Direction : Travis R. Chance

Grafisch ontwerp : Chris Byer / Henri Kermarrec

©2017 Action Phase Games. Alle rechten voorbehouden • www.actionphasesgames.com • Indianapolis, Indiana • Nederlandse versie door Matagot • 96 rue de Miromesnil, 75008 Parijs

ACTION PHASE
GAMES

