

# WILLKOMMEN, MÄCHTIGER NINJA!

Ninja Dice ist ein schnelles Würfelspiel mit einer kleinen Besonderheit: Wo der Würfel landet ist hier sehr wichtig!

## ÜBERSICHT

Die mächtigsten Ninjas treten gegeneinander an! Über 3 Runden tobt der Kampf und die Ninjas stellen sich den Herausforderungen.

Kämpfe, schleiche, öffne Schlösser und erbeute dabei so viele Münzen wie möglich! Doch sei gewarnt: Die anderen Ninjas versuchen deinen Kampf zu einem schnellen Ende zu bringen und dir Münzen zu stehlen. Denn wer den größten Münzschatz erbeutet, gewinnt das Spiel.

## INHALT

- 1 Ninjabox mit Reißverschluss
- 6 schwarze Hauswürfel
- 5 weiße Fähigkeitswürfel (schwarze Symbole)
- 4 weiße Bedrohungswürfel (orangene, blaue, rote, grüne Symbole)
- 21 Kupfermünzen (1 Punkt)
- 7 Silbermünzen (5 Punkte)
- 7 Goldmünzen (10 Punkte)

## DIE WÜRFEL

Der aktive Spieler tritt immer gegen ein Haus (schwarze Würfel) an, das drei verschiedene Arten von Herausforderungen stellen kann. Sie können folgende Symbole zeigen:



**Wächter 2 Wächter Einwohner 2 Einwohner Schloss**

Mithilfe der geworfenen weißen Fähigkeitswürfel, versucht der aktive Spieler, sich den Herausforderungen zu stellen. Sie können folgende Fähigkeiten zeigen:



**Kämpfen Schleichen Dietrich Schicksal Joker Fangen**

Die gegnerischen Ninjas versuchen, anderen Ninjas mittels der Bedrohungswürfel Münzen zu stehlen und Zeitdruck zu erzeugen. Sie zeigen folgende Symbole:



**Pfeil Sanduhr Fangen**

## AUFBAU

Jeder Spieler erhält 3 Kupfermünzen (je 1 Punkt). Wer zuletzt einen Ninja-Film gesehen hat, wird zum aktiven Ninja (Startspieler) und nimmt sich alle 5 Fähigkeitswürfel. Der Spieler rechts vom Startspieler erhält 4 Hauswürfel. Die beiden übrigen Hauswürfel werden zunächst beiseite gelegt. Außer dem Startspieler erhalten alle Spieler einen Bedrohungswürfel (in einem 2-Spieler-Spiel nimmt der nicht aktive Spieler 2 Bedrohungswürfel, wenn möglich). Übrige Bedrohungswürfel werden zunächst beiseite gelegt.

### Das Spiel

Ninja Dice dauert insgesamt nur drei Runden und in jeder Runde versuchen die Spieler, das eigens für sie geworfene Haus zu schlagen. Dabei steigt die Schwierigkeit mit der Rundenzahl:

- Runde 1 = 4 Hauswürfel (Schwierigkeitsgrad 1)**
- Runde 2 = 5 Hauswürfel (Schwierigkeitsgrad 2)**
- Runde 3 = 6 Hauswürfel (Schwierigkeitsgrad 3)**

## ZUGÜBERSICHT

- 1. Würfeln** - Sowohl die Haus-, wie auch die Fähigkeits- und Bedrohungswürfel werden geworfen.
- 2. Bedrohungen abhandeln** - Münzen werden gestohlen, Pfeile abgefangen und Zeit vergeht.
- 3. Das Haus besiegen** - Der aktive Ninja benutzt seine Fähigkeitswürfel, um die Herausforderungen des Hauses zu schlagen.
- 4. Das Glück herausfordern** - Der aktive Ninja darf seine Fähigkeitswürfel so oft werfen, wie er sich traut.

Das Spiel geht weiter bis der aktive Ninja entweder das Haus schlägt, sich entscheidet aufzuhören oder vier Sanduhren geworfen wurden.

### 1. WÜRFELN

Nachdem der Spieler mit den Hauswürfeln diese geworfen hat, werden sie nach Symbolen sortiert in einem neutralen Teil des Spielbereichs angeordnet. Das Haus wurde erstellt.

Der aktive Ninja (Spieler mit den Fähigkeitswürfeln) stellt sicher, dass alle bereit sind und dann werfen immer alle zur gleichen Zeit ihre Bedrohungs- bzw. Fähigkeitswürfel.

**Die Würfel dürfen nicht bewegt werden und bleiben genau so liegen, wie sie geworfen wurden! Falls beim Werfen vorher herausgelegte Würfel verdreht werden, müssen diese wieder zurück gedreht werden.**

### 2. BEDROHUNGEN ABHANDELN

#### Münzen stehlen



Beginnend mit dem Spieler, der die Hauswürfel geworfen hat und **gegen den Uhrzeigersinn** fortfahrend, kontrolliert jeder gegnerische Ninja, ob er einen Pfeil gewürfelt hat. Der Pfeil hat an der vorderen Kante des Würfels eine Linie und jeder Fähigkeits- oder Bedrohungswürfel, der teilweise oder ganz vor der Linie des Pfeilwürfels liegt, kann anvisiert werden (siehe **Schicksal** weiter unten).

Der Spieler der den Pfeil geworfen hat, kann eine Kupfermünze von dem Spieler stehlen, der den anvisierten Würfel geworfen hat. Silber- und Goldmünzen müssen bei Bedarf gewechselt werden. Beachte: Auch Fähigkeitswürfel die bei vorherigen Würfen zur Seite gelegt wurden, können das Ziel eines Pfeils sein. Sanduhren aus vorherigen Würfen können nicht anvisiert werden.

#### Pfeile abfangen



Ein Fangen-Symbol kann sowohl auf einem Bedrohungswürfel, wie auch auf einem Fähigkeitswürfel abgebildet sein. Dieses schützt in der aktuellen Runde vor allen Pfeilen. Das bedeutet auch, dass von dir in dieser Runde keine Münzen gestohlen werden können, selbst wenn einer deiner Würfel von einem Pfeil anvisiert wird.

**Nachdem alle Pfeile ihre Ziele haben und Münzen gestohlen wurden, werden alle Bedrohungswürfel, die keine Sanduhr-Symbole zeigen, zur Seite gelegt.**

In diesem Beispiel kann der rote Pfeil den blauen Pfeil oder die grüne Sanduhr anvisieren. Der rote Pfeil kann überdies auch den aktiven Ninja anvisieren (da mehrere Fähigkeitswürfel vor dem roten Pfeil liegen). Da dieser aber ein Fangen-Symbol geworfen hat, kann in diesem Wurf keine Münze von ihm gestohlen werden. Daher beschließt der rote Spieler, 1 Münze vom blauen Spieler zu stehlen. Der blaue Pfeil kann nur den aktiven Ninja anvisieren, dieser hat aber ein Fangen-Symbol geworfen. Der orangene Pfeil kann entweder den roten oder den grünen Spieler anvisieren (der aktive Ninja hat ein Fangen geworfen). Orange wählt den roten Spieler und stiehlt 1 Münze von ihm. Die grüne Sanduhr wird neben den Hauswürfeln abgelegt, um anzuzeigen, wie viel Zeit der aktive Ninja noch hat.



#### Zeit vergeht



Alle Sanduhr-Symbole werden neben die Hauswürfel gelegt. Für den Rest des Zuges des aktiven Ninjas verbleiben sie dort und werden nicht neu geworfen. Sobald insgesamt vier Sanduhr-Symbole geworfen wurden, wird der aktive Ninja gefangen genommen und sein Zug ist sofort vorbei. **Er sammelt keine Münzen ein!**



### 3. DAS HAUS BESIEGEN

#### Fähigkeiten

Der aktive Ninja überprüft, ob er die Fähigkeiten hat, sich allen Herausforderungen des Hauses zu stellen. Ein Joker-Symbol kann die Fähigkeit Kämpfen, Schleichen oder Dietrich sein, auch wenn er in einem vorherigen Wurf eine andere dieser Fähigkeiten hatte. Bestimmte Fähigkeiten schlagen bestimmte Herausforderungen.

- 1 Dietrich schlägt 1 Schloss
- 1 Schleichen oder 1 Kämpfen schlägt 1 Wache
- 1 Schleichen oder 1 Kämpfen schlägt 1 Einwohner



Um mehr als eine Wache oder einen Einwohner zu schlagen, muss man sich für eine Variante entscheiden: Entweder man schleicht an allen vorbei oder man stellt sich ihnen allen im Kampf. Eine Aufteilung ist nicht möglich.

Zum Beispiel: Bei drei Einwohnern braucht man entweder drei Kämpfen- oder drei Schleichen-Symbole, um sie zu schlagen. Steht man sowohl Wachen als auch Einwohnern gegenüber, ist es möglich, die Wachen zu bekämpfen und an den Einwohnern vorbeizuschleichen (oder andersherum). Man kann sich auch dazu entscheiden, alle Einwohner und Wachen mit einer der beiden Fähigkeiten zu schlagen.



Hat der aktive Ninja die Fähigkeiten, um alle Herausforderungen des Hauses zu schlagen, sammelt er Münzen entsprechend dem Schwierigkeitsgrad des Hauses ein und sein Zug ist vorbei. Sollte er in diesem Zug niemanden bekämpft haben, bekommt er eine zusätzliche Kupfermünze (siehe Münzen sammeln).



Zum Beispiel: Kämpfen wird vom Schicksal verstärkt und zählt somit als 4 Kämpfen-Symbole (siehe Schicksal weiter unten). Diese schlagen die Wache und alle drei Einwohner. Der Dietrich schlägt das Schloss, der Joker wird als Dietrich verwendet und schlägt das andere Schloss. Das gesamte Haus ist geschlagen!

#### Flihen

Hat der aktive Ninja nicht die notwendigen Fähigkeiten, um ein ganzes Haus zu schlagen, so kann er fliehen und seinen Zug beenden. Für jeden Hauswürfel den er schlagen kann, sammelt er 1 Kupfermünze ein.

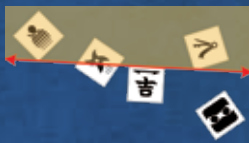
Zum Beispiel: Schleichen schlägt die Wache, der Dietrich schlägt ein Schloss, der Joker ein weiteres Schloss und zwei Kämpfen-Symbole schlagen den doppelten Einwohner. Der einzelne Einwohner wird nicht geschlagen. Für jeden Hauswürfel, der geschlagen wurde, gibt es 1 Münze, wenn man sich dazu entschließt, wegzulaufen und den Zug zu beenden.



#### Schicksal

Schicksal-Symbole visieren Kämpfen-, Schleichen-, Dietrich- und Joker-Symbole an (sowie entsprechende Würfel die während vorangegangener Würfe zur Seite gelegt wurden). Auf der vorderen Kante des Schicksal-Symbols befindet sich eine Linie. Befinden sich vor dieser zu beiden Seiten verlängerten Würfelkante teilweise oder ganz Fähigkeitswürfel, kann man einem dieser Würfel das Schicksal-Symbol zuordnen.

In diesem Beispiel können nur Schleichen, Kämpfen oder der Dietrich vom Schicksal verstärkt werden. Der Joker jedoch nicht.



Das Schicksal-Symbol wird der Fähigkeit, die man verstärkt haben möchte, zugeordnet, indem man das Schicksal-Symbol neben den Fähigkeitswürfel legt. Diese Fähigkeit funktioniert jetzt so, als hätte man vier Fähigkeitswürfel gewürfelt. **Verstärkt man einen Joker, so hat man dann entweder vier Kämpfen-, vier Schleichen- oder vier Dietrich-Symbole.** Das Schicksal-Symbol bleibt bis zum Ende des Zugs des aktiven Ninjas dem Fähigkeitswürfel zugeordnet.

Es ist möglich, dass mehr als ein Schicksal-Symbol einen Fähigkeitswürfel anvisiert. Zwei Schicksal-Symbole würden aus einer Fähigkeit 8 ihrer Art machen, drei würden eine Fähigkeit zu 12 machen etc.

### 4. DAS GLÜCK HERAUSFORDERN

Der aktive Ninja kann seine Fähigkeitswürfel neu würfeln. Dies kann mit gerade erst geworfenen Würfeln oder in vorherigen Würfeln zur Seite gelegten Würfeln passieren. Jene Fähigkeitswürfel, die der Ninja nicht erneut wirft, können beliebig angeordnet werden (Schicksal-Symbole müssen dabei neben der Fähigkeit verbleiben, die sie verstärken).

Wird eine Fähigkeit, die von einem Schicksalwurf verstärkt wird, erneut geworfen, muss auch der Würfel mit dem Schicksal-Symbol erneut gewürfelt werden. Nicht zugeordnete Schicksal-Symbole können nicht gesichert werden. Taktisch angeordnete Fähigkeitswürfel können im nächsten Wurf eventuell besser durch Schicksal-Symbole anvisiert werden.

Bevor der aktive Ninja erneut würfelt, werden die Bedrohungswürfel an die nicht-aktiven Spieler verteilt. Bedrohungswürfel werden immer **gegen den Uhrzeigersinn** verteilt, beginnend mit dem Spieler rechts vom aktiven Ninja.

Es ist möglich, dass ein Spieler keinen Bedrohungswürfel bekommt. In einem 2-Spieler-Spiel bekommt der Spieler immer einen zweiten Bedrohungswürfel, falls dies möglich ist. Übrige Bedrohungswürfel werden zur Seite gelegt, um sie in zukünftigen Das-Glück-Herausfordern-Würfen zu benutzen.

Der aktive Ninja weist alle Mitspieler darauf hin, dass sie jetzt würfeln müssen und wirft dann gleichzeitig mit den anderen Spielern, die ihre Bedrohungswürfel werfen, seine Fähigkeitswürfel.

Das Spiel geht solange weiter, bis der aktive Ninja entweder das Haus schlägt, beschließt aufzuhören oder insgesamt vier Sanduhren geworfen wurden. Geschieht letzteres, ist der Zug des aktiven Ninjas sofort vorbei und er wird gefangen genommen. Er bekommt keine Münzen!

Wenn der Zug des aktiven Ninjas vorüber ist, gibt er seine Fähigkeitswürfel nach links weiter und wirft die Hauswürfel für den nächsten Spieler. Die Bedrohungswürfel werden gegen den Uhrzeigersinn an die nicht-aktiven Spieler verteilt und der Zug des nächsten Spielers beginnt.

### MÜNZEN SAMMELN

Für jeden Hauswürfel, den man mit einem Fähigkeitswürfel schlagen kann, erhält man 1 Kupfermünze aus dem Vorrat. Schlägt man alle 4 Herausforderungen eines Hauses, erhält man 1 zusätzliche Kupfermünze. Bei einem Haus, welches aus 5 Würfeln besteht, erhält man 2 zusätzliche Kupfermünzen. Bei einem 6 Würfel-Haus sind es 3 zusätzliche Kupfermünzen. Schlägt man ein Haus, ohne jemanden zu bekämpfen, erhält man 1 zusätzliche Kupfermünze. Jede Münzart (Kupfer, Silber, Gold) hat einen bestimmten Wert. Die Münzen können gewechselt werden. Am Ende gewinnt der Ninja mit dem wertvollsten Münzvorrat.



### CREDITS

Spieledesign: Rocco Privetera

Zusätzliches Design und Entwicklung: Todd Goodman, Jeff Gracia

Editieren und Korrekturlesen: Todd Goodman, Courtney Keay

Grafikdesign: Todd Goodman, Shawn Hayden, Kieran Russell, Mike Luke

Produktion: Zachary Parkes, Jeff & Theresa Gracia

Herausgeber: Greenbrier Games INC.

Videotutorials: Rocco Privetera

Spieler: Julie, Theresa, Shawn, Urayoan, Geoff, Greg, Todd, Michael, Mike, Lisa und viele, viele mehr. Danke euch allen!

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Jasmin Ickes

Redaktion: Jasmin Ickes

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Roland Goslar, Yvonne Distelkämper, Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

BESUCHT UNS IM WEB UNTER  
**WWW.HEIDELBAER.DE**

