

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Состав игры

- 1 Игровое поле
- Жетоны:
- 2 Чакра – 20 шт.
- 3 Здоровье – 20 шт.
- 4 Уровни – 18 шт.
- 5 Огненная печать – 7 шт.
- 6 Кунай «1» – 22 шт.
- 7 Кунай «5» – 6 шт.
- 8 Рацион – 6 шт.
- 9 Дымовая бомба – 7 шт.
- 10 Жетоны находок – 9 шт.
- 11 Персональные техники – 27 шт.
- 12 Маскировка – 6 шт.
- Фишки:
- 13 Фишки героев – 18 шт.
- 14 Фишки команд – 6 шт.
- Игровые карточки:
- 15 Свитки – 6 шт.
- 16 Действия – 36 шт.
- 17 Персональные техники – 38 шт.
- 18 Общие техники – 3 шт.
- 19 Карты команд – 6 шт.
- 20 Кубик «D6»
- Правила игры



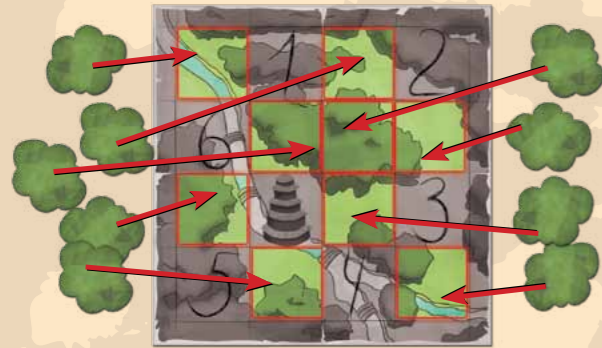
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игру можно играть только вдвоем, вчетвером или шестером.

Каждый игрок выбирает команду ниндзя, за которую хочет играть: команда Наруто (в которую также входят Саске и Сакура), команда Шино (Кибо и Хината), Неджи (Рок-Ли и Тэн-Тэн), команда Шикомаму (Чоджи и Ино), команда Гаара (Канкуро и Тэмари) и команда Кинуты (Абуми и Кин). Выбранной командой игрок будет руководить до конца игры. Каждый игрок получает **карту своей команды** и кладет ее перед собой.

Отделите все картонные жетоны от основы и разложите по кучкам. Карточки разделите по типам рубашки и разложите по стопкам, так их легче будет распределять между игроками.

Игровое поле разместите в центре стола. **Жетоны находок** отделите от картонной основы, перемешайте и закрытую разместите на свободные клетки карты испытаний.



**3 карточки общих техник** – Кай, Шуншин, Хенге – положите рядом с игровым полем.



КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ:

• **6 фишек экипировки** (огненная печать, рацион, дымовая бомба, 7 кунаев)



• **3 жетона** для обозначения **уровня** героев



• **6 жетонов** для обозначения **параметров героев** (3 для обозначения Чакры и 3 для обозначения Здоровья)



• **фишку команды**, которая понадобится для обозначения перемещения отряда по карте испытаний



• **3 фишки героев** для обозначения положения героев на поле боя



• **6 карточек действий:** бег, прыжок, рукопашная атака, экипировка, техника, концентрация



• **карточки персональных техник.** Каждый игрок получает только карточки своих героев (принадлежность можно легко определить по имени героя на карточке или по его портрету на рубашке)



• **жетоны индивидуальных техник.** У каждого героя может быть несколько индивидуальных жетонов для обозначения воздействий техник на поле боя. Какие именно жетоны принадлежат вашему герою, можно понять по их обозначению на карточках персональных техник и на карте команды.



В зависимости от количества игроков необходимо разделить карточки свитков между командами.

**При игре вдвоем**

первый игрок получает карточку свитка «Воздух», а второй – «Земля».



Воздух Земля

**При игре вчетвером** из общей стопки карточек свитков удалите одну карточку «Воздух» и одну карточку «Земля», после чего в случайном порядке каждый

игрок получает одну из четырех карточек свитков. Полученную карточку нельзя показывать другим игрокам.

**Играя шестером**, случайно распределите все 6 карточек свитков между игроками. Полученную карточку нельзя показывать другим игрокам.

## КАРТА КОМАНДЫ

Имя героя

Уровни героя

Параметры здоровья

Параметры чакры

Сила рукопашной атаки

Параметры уклонения

Сила экипировки

Доступные техники и особенности героя

Наруто Узумаки					Саске Ути	
УРОВЕНЬ	I	II	III	УРОВЕНЬ	I	II
1	2	3	7	9	1	3
4	5	6	8	10		
АТАКА	1	2	3	АТАКА		
УКЛОНИЕНИЕ	1	1	2	УКЛОНИЕНИЕ		
ЭКИПИРОВКА	1	1	1	ЭКИПИРОВКА		

I – Неистовство – для применения любой способности тратится на 1 чакру больше.  
 II – Скрытые силы I – при концентрации восстанавливает всю чакру, можно применить 1 раз за бой.  
 III – Скрытые силы II – при концентрации восстанавливает всю чакру, можно применить 2 раза за бой.

I – Техника шага  
 II – Техника уклонения  
 III – Техника феникса

**Уровень героя** – влияет на все остальные параметры героя. Изначально каждый герой 1-го уровня, и в таблице героя можно увидеть, какими числовыми параметрами он обладает на каждом уровне: Здоровье, Чакра, Атака, Уклонение и Экипировка. Также все герои имеют дополнительные способности, которые становятся доступны при достижении определенного уровня. Рядом с каждой способностью или техникой указана цифра I, II или III. – показывает, что игроку необходимо бросить кубик для определения результата.

**НАПРИМЕР:** Наруто на 1-м уровне имеет 2 дополнительные способности – Неистовство и Скрытые силы I, а на 2-м уровне получает возможность использовать технику Массовое теневое клонирование. На 3-м уровне Наруто получает значительное усиление благодаря способности Скрытые силы II.

Перед началом игры каждый игрок получает возможность повысить суммарно своих героев на 3 уровня. Игрок может распределить уровни между героями на свое усмотрение.

**НАПРИМЕР:** Для команды Наруто игрок распределил 3 уровня следующим образом: 2 уровня дал Наруто, а оставшийся 1 назначил Саске. В итоге команда была усилена следующим образом: Наруто стал 3-го уровня, Саске – 2-го уровня, а Сакура пока осталась 1-го.

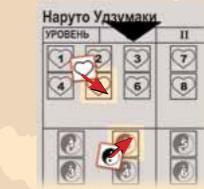


Игрок указывает на карточке команды уровень каждого персонажа с помощью жетона уровня .

Больше 3-го уровня повысить героя нельзя. В дальнейшем игроки смогут также усилить всех остальных героев в команде (см. пункт Победа в бою).

## Параметры героев

Параметры **Атака**, **Уклонение** и **Экипировка** имеют фиксированное значение на каждом уровне героя. А параметры **Здоровье** и **Чакра** в течение игры меняются, но не могут превышать показатель героя на данном уровне. Каждый игрок указывает с помощью специальных жетонов, какое количество очков Здоровья и Чакры имеет герой на данный момент. Жетон Здоровья помещается на значение Здоровья на карте команды у конкретного героя. То же самое происходит и с жетонами Чакры.



По мере того как будет продвигаться игра, станет необходимо указывать новые значения параметров Здоровья и Чакры, для этого перемещайте жетоны параметров на карте команды.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

После того как все команды игроков будут снаряжены и готовы к испытанию, необходимо запомнить правила победы в экзамене Чунинов. Итак, лес – это полоса препятствий для отрядов ниндзя. Каждая команда получает свиток определенной стихии, и задача каждого отряда – отнять у команды противника свиток противоположного типа. Соединив 2 свитка разных стихий («Воздух» и «Земля»), команде необходимо незамедлительно отправиться в Башню в центре испытательного лагеря. Первые два игрока, собравшие необходимые свитки и добравшиеся до Башни, попадут в финальную часть игры, где решится, кто победитель. При игре вдвоем победителем становится игрок, отряд которого первым доставит свитки в башню.

## ХОД ИГРЫ

### Передвижение по карте испытаний

На карте испытаний расположены: входы в лагерь, клетки с находками и Башня.



С помощью кубика или по договоренности определите порядок хода между игроками.

Далее игроки должны определить место входа своей команды в лес. Каждый вход на карте леса пронумерован, номер соответствует порядку хода игрока, т.е. игрок, который должен ходить первым, начинает игру со входа номер 1, следующий за ним игрок – со входа номер 2, и т.д.



Перемещаться команда игрока может только по горизонтали или вертикали между клетками. За один ход отряд может передвинуться на одну клетку. Но при желании игрок может один раз в ход, понизив на 2 параметр Здоровья каждому герою команды, передвинуться на две клетки по горизонтали или вертикали. Если у одного из героев команды параметр Здоровья равен 1-2, то осуществить такой рывок на 2 клетки отряд не может.

Переместив отряд на клетку с жетоном находки, игрок должен бросить кубик, если на нем выпадет **4 или больше**, то игрок может открыть жетон и воспользоваться бонусом, который он даёт. Открытый жетон убирается из игры. Если на кубике выпало 3 или меньше, то жетон остается лежать на игровом поле, а попытаться его открыть можно только в следующий ход.

### НАХОДКИ



**Освежающий ручей** – все герои отряда восстанавливают по 2 Здоровья и 2 Чакры. Если количество Здоровья или Чакры у героев максимальное, они получают дополнительно по 2 Здоровья и Чакры выше положенного героям для их уровня (кроме 3-го уровня).



**Тайник ниндзя** – игрок получает дополнительные жетоны экипировки: 3 куная, 1 дымовую бомбу и 1 огненную печать.



**Тайная тропа** – отряд может совершить дополнительное передвижение или отряд будет недоступен для боя с другими отрядами до начала своего следующего хода.

В свой ход игрок может решить не перемещать свой отряд вовсе.

Команда может проходить через отряды других игроков и останавливаться на одной клетке с ними. При остановке команды на клетке с другой командой

игрок, который совершил передвижение, при желании может инициировать **бой**, в котором он будет являться нападающим, а второй игрок – обороняющимся. В случае инициации боя игрок не может в этот ход заполучить находку.

### БОЙ

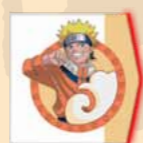
#### ВХОД В БОЙ

Игрок, объявивший атаку, выбирает одно из полей боя, не занятое в данный момент другими игроками: **лес, водопад** или **пещера**. Поля сражений размещены на игровом поле.

После этого оба игрока, участвующие в сражении, выставляют фишки героев на стартовые клетки, обозначенные цифрами.



Первым одного из своих героев выставляет атакующий игрок. Для начала ему необходимо выбрать сторону – цвет чисел на стартовых клетках. Поставив своего ниндзя на одной стороне, он не сможет ставить последующих на другой. После постановки первого героя атакующим игроком первого героя ставит обороняющийся игрок. И т.д. до тех пор, пока все стартовые клетки не будут заняты. Игроки сами решают, в каком порядке будут выставлять своих персонажей. Все поставленные таким образом герои должны смотреть в центр поля боя, т.е. в сторону противника.



Сторона, в которую смотрит в данный момент герой, указана с помощью стрелочки на фишке каждого героя.

Игроки, участвующие в битве, вместо перемещения по лесу сражаются на поле боя. За один ход битвы игроки действуют всеми своими героями на поле боя по одному разу, по правилам, описанным ниже (см. ход битвы). После того как оба игрока, участвующие в битве, произвели действия каждым своим героем, ход переходит к следующему игроку, который в свою очередь будет перемещаться по карте испытаний либо участвовать в бою. Таким образом, например, при игре вчетвером в бою могут участвовать двое, а двое перемещаться по карте испытаний, но может быть и так, что все четверо игроков будут находиться в двух разных битвах.

Первый ход в битве всегда остается за нападающим, даже если начался ход обороняющегося игрока. В битве могут участвовать только 2 команды. Присоединиться к уже идущей битве нельзя. Также нельзя в любой момент выйти из битвы.

**Цель битвы:** победить всех героев противника, чтобы забрать у него карточку свитка. При этом победивший игрок не показывает содержание свитка другим игрокам, если такие имеются. Если у побежденного игрока несколько карточек свитков, то победивший случайным образом выбирает и забирает себе только один. Как только параметр Здоровья героя достигает «0», персонаж считается **поверженным** – его фишка, а также все жетоны его техник убираются с поля боя.

#### ХОД БИТВЫ

**Подготовка к атаке** – игроки выбирают и выкладывают по 3 карточки действий перед картой своей команды так, чтобы каждому герою соответствовала одна карточка.

Во время выбора карточки действия и ее размещения игроки не должны видеть лицевую сторону карточек действия друг друга.



**Атака** – игроки по очереди выбирают по одной карточке действий из ранее выложенных на карту игрока, открывают их и выполняют соответствующие действия. Каждая открытая карточка указывает, какое действие совершает конкретный герой на поле боя.

Первым выбирает героя и открывает карточку игрок, начавший бой.



Он выполняет соответствующее действие, затем обороняющийся игрок выбирает своего героя и открывает одну карточку. Выполняет соответствующее действие, потом снова ходит первый игрок – открывает и выполняет карточку действия у второго своего персонажа, и т.д., пока все выложенные карточки не будут открыты. Таким образом, каждый герой сможет поучаствовать в бою, но одно и то же действие выполнить несколько героев в одной команде не смогут (каждый тип действия только в одном экземпляре). Учитывайте

это при планировании действий. Выбор, кто из героев, которые еще не действовали, будет первым, а кто вторым, третьим, остается за игроком.

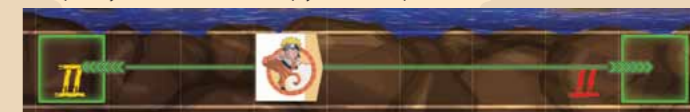
После того как все карточки действий открыты и выполнены, ход игрока (в ход которого велся в бой) заканчивается и начинается ход другого, который должен ходить следующим. Бой снова продолжится, когда ход дойдет до второго участника боя. Игрокам снова будет необходимо провести **подготовку к атаке** и **атаку**.

Использованные во время битвы карточки действий и техник кладутся на свои изначальные места рядом с игровым полем или около игроков.

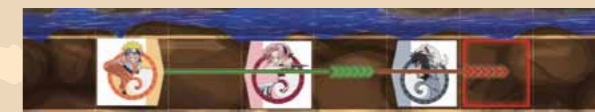
#### ДЕЙСТВИЯ



**Бег** – позволяет переместить персонажа от 1 до 5 клеток вперед (в сторону, куда смотрит в данный момент герой) или на 1-3 клетки назад (герой перемещается в противоположную сторону от той, в которую смотрит).



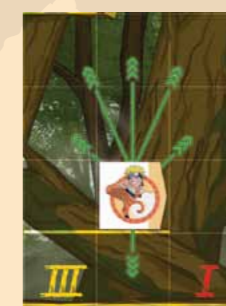
Перемещаться через клетки с фишками противника нельзя. Через свои фишки перемещаться можно, но останавливаться на них нельзя.



Если на пути персонажа клетка без поверхности, на которой можно стоять, персонаж должен остановиться перед этой клеткой. Перемещение с помощью бега на поле боя производится только по ровной поверхности, которая выделена на поле битвы.



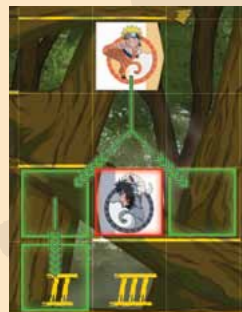
**Прыжок** – позволяет переместить персонажа по вертикали вверх на 1-2 клетки или на любое количество клеток вниз.



При прыжке персонаж также может сместиться на 1 клетку вперед или назад. Места, на которых можно стоять, не являются преградой для прыжков.

Если при прыжке игроку не на что приземлиться, он зависает в воздухе до конца следующего хода. В следующий ход после того как игрок совершит какие-либо

действия, персонажа переместите вниз до ближайшего объекта, на котором можно стоять.



Если под героем окажется любой другой герой, игрок должен переместить своего персонажа на соседнюю клетку по горизонтали, где можно стоять, если таких клеток нет, персонаж падает ниже.



**Рукопашная атака** – позволяет атаковать героя противника в рукопашном бою.



Для этого необходимо, чтобы фишки атакующего и обороняющегося игроков находились на соседних клетках. Атакующий герой должен смотреть в сторону

противника, если герой находится на клетке над или под противником, не важно, куда он смотрит. Сила атаки равна параметру **атака** конкретного героя, который указан на карте команды. Атакованный игрок может попытаться уклониться (см. **Уклонение**). При успешной атаке уменьшите количество очков Здоровья у цели на число нанесенных повреждений.



**Экипировка** – позволяет использовать любой предмет экипировки (огненную печать, дымовую бомбу, кунай или рацион). Подробнее об экипировке смотрите ниже.



**Концентрация** – восстановление от 1 до 6 Чакры. Для того чтобы определить, сколько Чакры было восстановлено, – бросьте кубик. Выпавшее значение покажет, сколько Чакры герою удалось восстановить.



**Техника** – позволяет использовать любую «персональную» или «общую» технику (подробное описание каждой техники указано на карточке техники).

Игрок выбирает, какую технику будет применять данный герой, и показывает карточку используемой техники. Для выполнения техники герою необходимо потратить определенный запас Чакры и особое условие, указанное на карточке техники. При трате Чакры сместите жетон параметра на необходимое число на карте команды у данного героя. Герой может выполнять только техники, доступные его текущему уровню.

Если для выполнения техники не выполнено особое условие, есть созданные какими-либо техниками противника помехи или не хватает параметра Чакры, то техника не выполняется. Герой, активировавший такое действие, ничего не делает, и ход переходит другому игроку.

**Персональные техники** – самое мощное оружие ниндзя в игре. Внимательно читайте карточки техник, на них указано, что и при каких условиях они делают.



**Примечания для персональных техник:**

– на техниках Саскэ и Кибы указаны схема клеток. Это площадь воздействия техники на поле боя. При их применении игрок должен сопоставить схему на карточке с полем боя и рассчитать нужное количество клеток в сторону, куда смотрит герой.



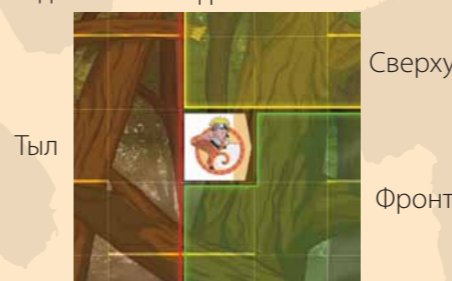
– некоторые техники продолжают воздействовать на героев несколько ходов, для их применения необходимо класть жетон на героя. Игрок, чей герой использует такой жетон, перед выполнением действия решает, продолжит ли герой применять данную технику или нет. Если герой продолжает, то необходимо выполнить условия, указанные на карточке техники (например, потратить Чакру), если нет, то воздействие техники прекращается – жетон данной техники снимается с игрового поля. Также жетон снимается в случае, если герою не хватает Чакры для его поддержания или он оказался поверженным.

**ПОЛОЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ**

В конце любого действия персонажа на поле боя игрок может развернуть этого персонажа в любую сторону по горизонтали, для этого переверните фишку героя.

От атак, проведенных в тыл или сверху, сложнее уклониться.

Параметр уклонение цели от атак, проведенных сверху, уменьшается на 1, а в тыл на 2. Если атакующий персонаж находится на одну или больше клеток выше цели атаки, то считается, что атака проходит сверху. Если атакующий персонаж находится на одну или больше клеток сзади относительно цели атаки, то считается, что атака проходит в тыл. Все остальные атаки считаются проведенными во фронт.



**УКЛОНЕНИЕ**

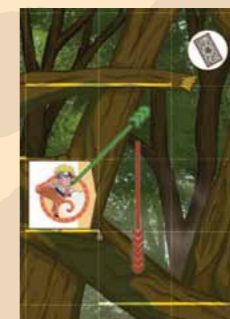
Атакованный герой может попытаться уклониться от любой атаки, будь то рукопашная атака, атака с помощью экипировки или атаки с помощью техники. Для того чтобы уклониться, игроку атакованного героя необходимо бросить кубик и выпавший результат сравнить с параметром «уклонение», указанным у героя на карте команды. Если результат броска оказался **меньшим или равным** параметру уклонения, то герой успешно уклонился и атака, направленная против него, не оказала каких-либо воздействий. Если же результат броска больше, то герой не смог уклониться и атака по нему прошла. На параметр «уклонение» могут воздействовать различные бонусы или штрафы, связанные с техниками других героев или положением атакованного героя.

**НАПРИМЕР:** Хинату 3-го уровня атаковал рукопашной атакой Нэдзи, причем он проводил атаку с тыла. На 3-м уровне шанс уклониться у Хинаты 3, но, так как атака проводится с тыла, ее шанс уклониться уменьшается на 2. То есть, уклонение от этой атаки у Хинаты равно 1. Игрок, управляющий командой, в которой находится Хината, бросает кубик – выпало значение 2, так как 2 больше 1, уклониться от атаки Хинате не удалось и она получает повреждения.

**ЖЕТОНЫ ЭКИПИРОВКИ**



**Огненная печать.** Персонаж может установить на любую соседнюю клетку. Соответствующий жетон экипировки берется из запаса игрока и устанавливается на поле боя.



Любой противник, прошедший через соседнюю клетку с **огненной печатью**, немедленно останавливается и получает 3 повреждения. Персонаж, активировавший печать, может попытаться уклониться, но при этом шанс увернуться от этой печати у него уменьшается на 1 (положение персонажей не влияет на шанс

увернуться при взрыве печати). После того как печать сработала, игрок снимает сработавший жетон печати с поля боя и отправляет в сброс. Если печать была активирована в процессе прыжка или падения, персонаж после взрыва печати падает сразу же вниз на поверхность.

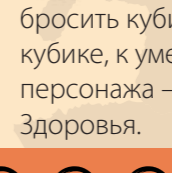


**Дымовая бомба.** Игрок, использующий дымовую бомбу, снимает фишку своего персонажа с игрового поля и кладет на его место жетон дымовой бомбы. На следующий ход игрок, перед тем как совершить действие, снимает данный жетон и отправляет в сброс, затем кладет фишку героя, смотрящего в любую сторону, на любую соседнюю клетку от клетки, где был жетон. Если игрок выбрал для этого персонажа клетку, на которой нельзя приземлиться, персонаж зависает в воздухе на один ход по тем же правилам, что и в прыжке. Пока фишка героя отсутствует на поле боя, ее нельзя атаковать. Но все жетоны техник, положенные на такого героя, остаются лежать на нем.



**Кунай.** Для применения игрок должен сбросить один жетон куная. Игрок выбирает любого персонажа противника, в которого метает кунай. Персонаж – цель атаки получает повреждения, указанные в параметре героя «экипировка».

Атакуемый герой может попытаться уклониться, при этом параметр «уклонение» у него увеличивается на 1.



**Рацион.** Для применения игрок должен сбросить один жетон рациона. Персонаж, применивший рацион, восстанавливает Здоровье. Для этого игроку необходимо бросить кубик. Прибавьте значение, выпавшее на кубике, к умению пользоваться экипировкой этого персонажа – это будет величина восстановленного Здоровья.

## КОНЕЦ БИТВЫ

Когда все герои одной стороны будут **повержены**, бой заканчивается. Побеждает команда, на поле боя у которой остался хотя бы один неповерженный герой. В случае ничьей все герои на поле оказались повержены одновременно, обе команды считаются проигравшими.

Победивший игрок забирает себе одну карточку свитка противника, при получении игрок не должен знать содержание свитков побежденного. Только получив на руки забранный свиток, он сможет узнать его содержание. Другие игроки не должны знать, какой именно свиток получил победитель.

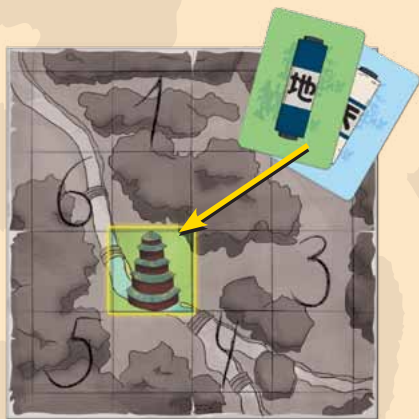
Также победивший игрок получает 1 очко опыта, которое сразу же назначает одному из героев, повышая его уровень на 1. Помните, герой не может быть выше 3-го уровня.

Проигравшая команда после окончания битвы отодвигается на любую соседнюю клетку на карте испытаний по горизонтали или вертикали, от той на которой произошло сражение.

После сражения обе команды восстанавливают силы. Герои отдыхающих отрядов восполняют все очки Здоровья и Чакры. Отдыхающая команда не может атаковать и быть атакована до начала своего следующего хода.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИСПЫТАНИЯ

Игрок, команда которого имеет два свитка противоположных стихий – «Воздух» и «Земля», – может отправиться в Башню.



После того как фишка команды добралась, имея два необходимых свитка, до клетки Башни, она снимается с карты испытаний, а игрок ждет, когда у него появится оппонент для финальной схватки.

При игре вдвоем игрок, добравшийся до Башни с двумя свитками, считается победителем в игре и финальной схватки не происходит.

При игре вчетвером или вшестером, как только вторая команда, обладающая двумя противоположными свитками, добирается до клетки Башня, игра для всех остальных игроков заканчивается и начинается схватка между двумя финалистами.

## ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА

После того как команды добрались со свитками до Башни, им предстоит сразиться, чтобы выяснить, какая команда сильнее.

Фишки и карточки игроков, не добравшихся до финальной схватки, убираются из игры. Оставшиеся две команды получают в награду по 1 уровню опыта, которые начисляются по правилам, описанным выше (см. уровни персонажей). Команды восстанавливают все очки Здоровья и Чакры. Игрок, который добрался со свитками до Башни первым, выбирает поле боя и считается атакующим игроком в предстоящем бою.

Двум финалистам необходимо провести последний бой. Бой проходит по общим правилам боя, описанным выше. Победитель в финальном бою становится победителем игры. В случае ничьей игрокам предстоит провести бой повторно.



8720

© 2002 MASASHI KISHIMOTO