



AdamWest/DanSchake

2-4人用

12世紀の日本，源氏と平氏は権力を求めて争っており，引退した後白河上皇も互いの敵として存在していた。3つの勢力のうち1つが，来たるべき社会秩序を上げるために勝利するであろう。これらの大きな権力の陰で，いく人かの忍者たちが，社会を混乱に陥れようと画策していた。大胆な襲撃，技の習得，そして緻密な陰謀が自分の名声を高めるためには重要である。新たな時代が明けるとき、為政者たちの見えざる刃、一人のニンジャの忍者刀が閃く。

ゲームボード 1枚

ボードは様々な場所：道場，師範，御所，東屋，5つの氏族の屋敷を表しています。



氏族トークン 15枚

各氏族ごとに5枚あります。これらはどの氏族が屋敷を支配しているかや，その屋敷の支配レベルを示すのに使います。



師範の技タイル 19枚

これらの技は戦闘での忍者を様々な形で援助します。



袋 1

魔法の袋ですが，魔法は見えません。

宝物トークン 90枚

宝物は屋敷の警備を倒すことによって得られ，使節を得たり，風評を広げたりするのに使われます。



風評カード 30枚

これらのカードはゲーム終了時にボーナス勝利点を与えます。



手裏剣 12個，木の駒 12個

各プレイヤーはアクション用の自分の色の手裏剣3個と手番順と得点用の木の駒3個を持ちます。

ラウンドマーカ 1



道場カード 5 2 枚

これらのカードは，屋敷を襲ったり，技を購入するのに使います。



使節カード 2 1 枚

使節は，宝物を得点に替えたり，氏族への忠誠心を得たりします。



護衛カード40枚，上級護衛カード20枚

護衛は屋敷の宝物を守ります。上級護衛は，より強力です。

セッティング

ボードをテーブルの中央に置きます。各プレイヤーは，同じ色の手裏剣3個と木の駒を取ります。各色1個の駒を袋に入れてから，適当に1個ずつ取り，ボード中央の手番トラック①に置きます。これは最初のラウンドの手番順になります。残りの2個の駒は得点トラック②に置きます。3個の手裏剣は自分の前に置いておきます。

護衛カード③と上級護衛カード④をそれぞれよく混ぜ，別々に裏向きの山札のストックとします。護衛カードから1枚を引いて，各屋敷に表向きにして置きます⑤。これらは屋敷の入り口の見張り番となります。



2点と4点の平氏(赤)のトークンを取り、それぞれ違う任意の屋敷に置きます。源氏(青)のトークンも同様に配置します。6点の後白河(緑)のトークンも任意の屋敷に置きます⑥。残りの氏族トークンはボードのそばに置いておきます。宝物トークンを袋に入れてよく混ぜ、各屋敷に無色の方を表に(赤い面を下にして)3枚ずつを置きます⑦。

3枚の変装術タイルを取り出し、混ぜてから師範エリアのそばに裏向きの山札として置きます⑧。残りの技タイルを混ぜ、変装術タイルの隣に裏向きの山札にして置きます⑨。プレイヤー人数に等しい数のタイルを引き、師範エリアに表向きにして置きます。

使節のカードを混ぜ、4枚を表向きにして御所に置きます⑩。残りのカードは裏向きの山札にして近くに置きます。

風評のカードを混ぜ、4枚を表向きにして東屋に置きます⑪。残りのカードは裏向きの山札にして近くに置きます。

道場カードを混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ配ります。3枚の道場カードを道場に表向きにして置き⑫、残りは裏向きの山札にします。

ラウンドマーカーをラウンドトラックの1に置きます。⑬

これでゲームの準備ができました！

ゲームの進め方

マスター忍者として各プレイヤーは、道場で鍛え、師範から難解な技を学び、素晴らしい宝物を盗むために氏族の屋敷を急襲し、使節を操り、東屋で風評を広める、そしてその時代の最も伝説的な忍者となるのです。

手番では各プレイヤーは、アクションをしたい場所に、手裏剣を1個置き、直ちにその場のルールに従ってアクションを行います。すべてのプレイヤーが3個の手裏剣を置いて、アクションを行ったら1ラウンド終了です。ゲームは7ラウンドで行います。3, 5, 7ラウンドでは、ラウンドの終了時に特別の得点計算があります。最も勝利点を稼いだプレイヤーが勝利です。



毎ターン1個の手裏剣を置き、直ちに選んだアクションを行う。ここでは、屋敷を攻撃している。

アクション

手番には各プレイヤーはボードに1個の手裏剣を置く。そして以下のアクションを1回行う。

道場: 道場カードを取る

師範: 屋敷に侵入する技を学ぶ

氏族の屋敷: 護衛を倒し宝物を取るために道場カードをプレイする

御所: 宝物を使って使節を1枚取り、得点する

東屋: 宝物を使って風評カードを取り得点する

手裏剣

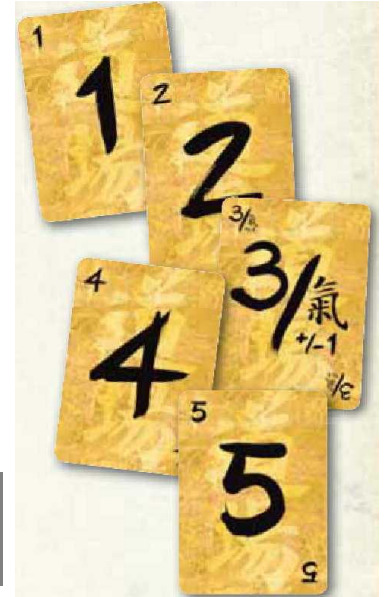
手裏剣は前に置かれた手裏剣の上にのせ、そのまま置かれます。

道 場

ここに手裏剣を置いたら，表向きのカードか山札から任意の組み合わせで道場カードを取ります。取る道場カードの枚数は，手札に何枚あるかで決まります。1枚も道場カードを持っていなければ，4枚取ります。1枚持っていれば3枚取り，2枚以上持っている場合は2枚取ります。自分を取るカードをすべて取ってから，表向きのカードの補充をします。山札がなくなったら捨て札をよく混ぜ，新たな山札を作ってください。

手札制限

手札には7枚までしか持てません。8枚以上になったら7枚になるまで捨てます。



常に，自分の手裏剣は，道場にそれまでに置いてある手裏剣の上に置きます。ラウンドの最後に，道場に手裏剣を積んだ順番で次のラウンドの手番順が決まります。最も上にある手裏剣の持ち主が最初で，後は上から積んである順番になります。（1人のプレイヤーの手裏剣が複数ある場合，1番上のものを数えます。）

例：現在の手番順はTom, Mike, Eve, Brandonです。ラウンド中，Brandonが道場に手裏剣を置きます。後で，MikeがBrandonの上に置きます。TomとEveは道場に手裏剣を置いていません。上からMike－Brandonの順です。次のラウンドの手番順はMike, Brandon, Tom, Eveです。

氏族の屋敷



宝物を得るために屋敷を襲います。宝物は護衛に守られています。最初の見張り番は，あらかじめ表向きになっているガードです。他の護衛はまだわかっていません。護衛を倒すたびに，手裏剣の上に宝物をのせます。そして，逃げるか次の護衛に挑んで別の宝物を獲得するかを決めます。次の護衛に挑む場合は「バンザイ！」と言います。屋敷の護衛を全員倒したら，その屋敷への現在の影響力がなくなります。そして，その影響力を引き継ぐ氏族を配置します。

宝物は2～5の価値があります。黄金の価値は，その屋敷にある最も価値が高い宝物に準じます。宝物トークンの無色の面は通常の護衛によって守られていることを示し，赤い面は上級護衛に守られていることを示します。護衛を倒したら，最も小さい価値の無色の宝物から順番に取ります。それから，最も価値の小さい赤い面の宝物から順番に取ります。



武力？隠密？

襲撃を始めるために、手裏剣を屋敷の攻撃の印か隠密の印の上に置きます。



武力では、護衛よりも高い道場カードをプレイしなくてはなりません。



隠密では、護衛よりも低い道場カードをプレイしなくてはなりません。

同じ値の場合は勝てません！



手札の道場カードは次の通りです



隠密を使う方がよい手札なので、隠密の場所に手裏剣を置きます。5の最初の見張りの目を欺くために4のカードをプレイします。

そして無色で最も低い得点の宝物、巻物を取り、手裏剣の上にのせます。あなたは今、屋敷の見張りの手を逃れました。

「バンザイ！」をすることに決め、他のプレイヤーに護衛を1枚めくることを宣言します。この屋敷には無地の宝物があるので通常の護衛です。彼は1のガードを表向けたので、あなたはこのガードを欺くためには、気を1下げるキッカーとしての気のカードとともに1のカードをプレイしなくてはなりません。

あなたは無色の最も価値の小さい宝物、壺を取ります。



”気”のカード

通常其道場カードと同じように3の道場カードとしてプレイすることができます。しかし、道場カードの値を+1または-1できる気のカードとして、道場カードと一緒にプレイすることもできます。同じ道場カードに複数の気のカードをプレイすることもできます。

バンザイについて

さあ”バンザイ”をするかどうか考えましょう。護衛を1枚明らかにするために他のプレイヤーにバンザイを言い、それを倒すことを試みます。バンザイと言っても、護衛を倒せなければ敗北です。自分の手裏剣の上にある宝物の1個だけとります。手裏剣の上の他の宝物は捨てられます。バンザイを言う代わりに撤退することを選んだら、手裏剣の上のすべての宝物を取ります。どちらの場合も、残っている宝物は屋敷

に置かれたままです。



先ほどの例に戻って、屋敷の左に1枚無色の宝物である黄金があります。バンザイを言いました。すると、警報のシンボルがあるガードがめくられました！

警報！



警報護衛が表向けられたら、直ちに袋から宝物1個を引き、無色の面を表にして屋敷に置きます。そして、その屋敷で最も価値の高い無色の宝物を選び、赤い面を上にしします。

そう、警報は屋敷の宝物を磨き上げるのです。しかし、それは、最も価値ある宝物が上級護衛に守られることも意味します。

先の例では、警報によって翡翠を引きました。そして、最も価値の高い宝物、黄金を赤い面を上にしします。プレイを続け、2のカードで3の護衛を倒し、手裏剣の上に翡翠を置きます。



黄金はまだ屋敷にあります。もう一度バンザイができますが、そうすると、残っている宝物が赤い面なので、上級護衛からガードを引くことになります。

あなたは立ち去ることにします。壺と巻物と翡翠を手裏剣から取り、赤い面の黄金は屋敷に残しておきます。袋から別の宝物を引き、無地面を上にして屋敷に置きます。見張り番は意識を取り戻し、屋敷にとどまります。



上級護衛を倒すと、ゲームの終了時にここにある名誉点を得ます。



いくつかの上級護衛には隠密と武力で違う値になっています。この場合、武力には5で対抗し、隠密には1で対抗します。

いくつかの上級護衛は2人の護衛がついています。この場合、3のガードと5のガードの両方に対抗できないといけません。

警報護衛



いくつかの通常護衛にはこのシンボルがあります。

警報は最初の見張り番では無効です。1つの屋敷で2枚以上の警報護衛が引かれたら、不運な忍者は1回の襲撃で複数の上級ガードに直面することもあります。

成功

1つの屋敷のすべての護衛を倒したら、すべての宝物を取ります。あなたはその屋敷の氏族支配トークンを、他の2つの氏族のどちらかに置き換えます。任意の氏族マーカーを置きます。そのラウンドの間、その屋敷は空のままです。見張り番は捨てられます。

失敗または退却

手裏剣に宝物を乗せた後、屋敷に1個宝物を無地の面を表にして追加します。見張り番はそのままです。屋敷はこのラウンド他のプレイヤーからの侵入に対抗します。

倒した上級護衛は保持する

すべての引かれた護衛は対決後捨て札になりますが、上級護衛はゲーム終了時に得点になるので持っておきます。



屋敷の支配権を変える

各屋敷は、1つの氏族ごとに2，4，6，8点の名誉点があります。ゲームを通して、屋敷の支配権はある氏族から別の氏族に変わります。ある屋敷のすべての護衛を倒したとき、支配権の変更がおきます。屋敷の氏族トークンを山札に戻し、違う氏族のトークンに置き換えます。(トークンは任意に選ぶことができます。)その屋敷はラウンドの終了まで宝物は置かれません。だれもここに手裏剣を置くことはできません。

使節は氏族による影響力をあなたに及ぼします。御所の説明をみてください。屋敷の名誉がプレイヤーに与える得点は得点の説明をみてください。



氏族の支配トークンは実際の氏族の紋を表しています。日本の紋は、ヨーロッパの紋章に似ていて、旗や布によく描かれています。平家の紋は蝶、源氏は竹の葉、後白河は天皇家の菊でした。

師 範

技を学ぶために師範を訪れ手裏剣を置きます。技タイルに示されている道場カードを捨てることによって技術を選びます。?は、任意の道場カードを捨てることができます。違った型の技術を学ぶことができます。一度特定の技(蛇，虎，鶴)のどれかを学んだら，その型のより多くの技を学ぶために道場カードを捨てる必要はありません。

例：虎の型である剣術の技を学ぶために，5の道場カードを捨て札にしました。後でこの師範を訪れたとき，虎の技を選んだ場合は，カードを捨てる必要はありません。

ラウンドごとに1つの技のみ使うことができます。使う

教 え

1～4ラウンドの間，プレイヤー人数と同じだけ師範の技が利用できます。

5～7ラウンドでは，師範は1つの技のみ(変装術)を1人の弟子にのみ教えます。

カードを混ぜる

ゲーム中，道場カードや護衛カードの山札がなくなることがあります。捨て札を混ぜ，新しい山札を作ります。

ときは、タイルを裏向きにします。同じ技を2度学んだら、ラウンドごとに各タイルを1回ずつ使うことができます。ラウンドの最後に使った技タイルを元に戻します。

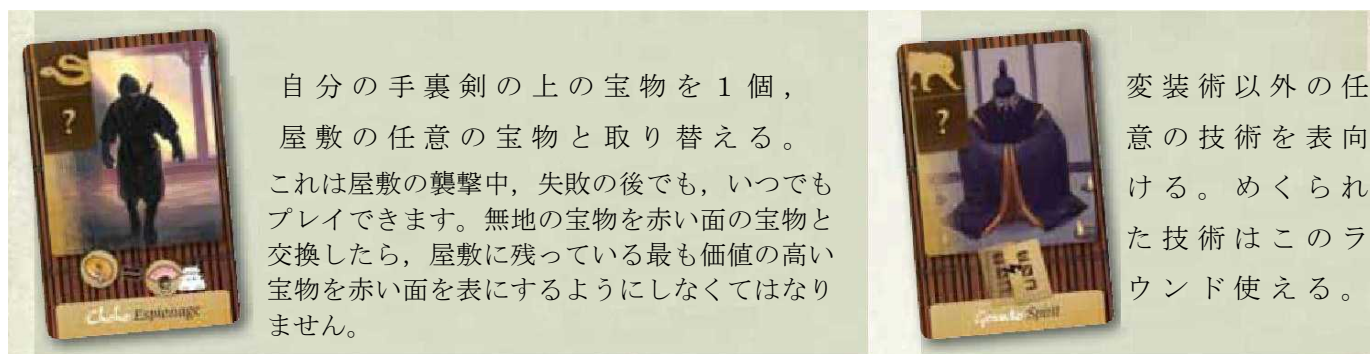
ほとんどの技は氏族の屋敷を襲うのを助けます。変装術の技は、得点計算フェイズにつかう特別なものです。

蛇の形の技術を持っていないければ、忍び入りを学ぶために1の道場カードを捨てなくてはなりません。



例：隠密で2の見張りの屋敷を襲います。隠遁術を使って5の道場カードを0にして、見張りを倒します。バンザイを宣言したら、上級護衛ツバサの3が現れ、隠密で対抗します。

勝つために謀略技術を2の道場カードとして使います。実際の道場カードは必要ありません。上級護衛のツバサはボーナス得点としてゲーム終了まで保持します。



例：赤い面の翡翠のみ残っており、武力で屋敷を襲います。大胆にバンザイを言いましたが、運悪く2人の護衛が描かれています。残っている道場カードは両方にではなく、どちらか一方にしか対抗できません。

最も良い方法は、諜報の技術を使い、手裏剣の上の扇子を翡翠に交換することです。翡翠は赤の面で、扇子は屋敷で赤の面にされます。失敗して、手裏剣の上の1個の宝物だけ保持できるのですが、少なくともそれは価値ある翡翠なのです。



屋敷の残りの間，隠密から武力または武力から隠密へ攻撃方法を変えます。これは護衛がめくられてからプレイできます。隠密から武力への変更，またはその逆の変更は，その屋敷の残りの護衛すべてに当てはまります。

例：5のガードがめくられ，武力で攻撃をしていました。精神的カードを使い，隠密に変更し，3をプレイしてガードを欺きます。



マスクのシンボルを持っている買収した使節の1人から追加の1影響力を得ます。2枚以上の変装術の技術を持っていたら，違う使節を選ばなくてはなりません。

御 所

御所に手裏剣を置き，対応する宝物を捨てることで1人の使節を買収します。そして直ちにそれらの宝物の価値を名誉点として得点します。その使節を取り，自分の前に表向きにして置きます。得点計算フェイズの間，各氏族の中で最多と次に多い使節があるプレイヤーは追加の名誉点か風評カードを得ます。同点の場合は，氏族の中でより年寄りを持っている方が勝ちます。

この使節には変装術が使えることを示している



この使節は，どれか1種類の宝物を1～4個のいずれかの数必要です。

シンボルと色は氏族を示す。数字はその使節の年齢をしめす。



この使節は，どれか1種類を1個とどれか1種類を3個の宝物が必要で



この使節は，壺1個と翡翠1個が必要です。

使節の買収

使節に示されている特定の宝物が必要です。例えば，ある使節に1個の扇子と1個の翡翠があれば，その宝物を捨て，直ちに7点獲得します。

様々な宝物を要求する他の使節もあり，その場合は得点が変わります。例えば，ある種類の宝物1個と別の種類の宝物3個を要求したとします。1個の壺と3個の翡翠（19点）や，4個の扇子（8点）や1個の巻物と3個の壺（15点）などです。

東 屋

東屋に手裏剣を置き，貴族階級の間で囁かれる風評を広げます。風評カードに記されている1個か2個の宝物を捨て，カードを取ります。使節と同様に，直ちに使った

宝物の得点を得ます。いくつかの風評カードは任意の宝石や複数の必要となる特定の宝石で得ることができます。

風評はその裏に何らかの実態があると最高です。例えば、2枚以上の”最も偉大な剣士”を持っていたら、たくさんの上級護衛を打ち破ると得点が増えます。

風評カードのよりボーナス名誉点を得るためには、技タイルが必要であることを示しています。

この風評カードが必要とするのは翡翠1個です。



黄金はジョーカー

黄金はどれでも好きな宝物の代わりになり、その宝物の得点が入ります。先の例では、1個の扇子と2個の壺と1個の黄金—ここで黄は黄金は壺になる—で買収できます。これで14点です。

宝物の支払い

捨てられた宝物はボードの脇に置いておきます。袋の中の宝物がなくなったら、捨てた宝物を袋に戻します。

風評カードは秘密

風評カードを購入した後、ゲーム終了時までそれを裏向きにして置いておくことができます。風評カードと道場カードは唯一の秘密情報です。

ラウンドの終了

各ラウンドの最後は次のことを行います。

プレイヤー順マーカーを移動する。道場の手裏剣の山が次のラウンドの順番を決定します。最も上にある手裏剣の持ち主がファースト・プレイヤーになり、以下、下へ順になります。道場に手裏剣を置いていないプレイヤーは、互いに比較して順番が変わりません。その後、手裏剣を集めます。

技術をリセットする。全ての技術タイルを表向きにします。

師範をリセットする。表向きで残っている技タイルを捨てます。大きい山札からプレイヤーの人数分タイルを引き表向きにします。4ラウンド後に大きい山札に残った技タイルは捨て札になります。5ラウンドからは、小さい山札から1枚だけ変装術を引き、置きます。

倒されたた屋敷をリセットする。宝物がない（全ての護衛がやられた）屋敷は、3枚の宝物を無地の面を上にしてその屋敷に置きます。次に、その屋敷に新しい護衛を最初の見張り番として置きます。見張り番が警報護衛の場合は、警報は無視します（その警報に関する追加の宝物はありません）。

御所と東屋の補充。御所の使節が3枚以下なら4枚になるまで引いてめくりします。東屋の噂も同じようにします。

得点フェイズ。 ラウンドマーカーを次のラウンドに進めます。3, 5, 7ラウンド後, 以下の得点フェイズとなります。7ラウンド後にゲームは終了し, ボーナス得点計算があります。

得点フェイズ

3, 5, 7ラウンド後得点フェイズとなります。

各氏族において, 1位と2位の使節の影響力を持っているプレイヤーには褒美があります。氏族の各使節はその氏族における1影響力となります。同点は年齢の高い使節がある方が勝ちです。

始めに, 手番順に, 変装術の技を持っているプレイヤーがどの使節を対象にするか決めます。マスクのアイコンがある使節のみ選ぶことができます。

例: あなたは後白河で2枚の使節を持っている。1人はマスクのアイコンがあります。あなたはこの使節に変装術を使うことにして, 合計3影響力になります。

プレイヤーは, ラウンドのトラックに示されている氏族の順番で報償を受け取ります。例えば, ラウンド3の得点では, 後白河が最初, 次に平氏, 最後が源氏です。各氏族で1位のプレイヤーが報償を受け, 次に2位のプレイヤーが受けます。

1位のプレイヤーは, その氏族の屋敷にある名誉トークンを取るか, 東屋の風評カードを無料で取るかを選びます。風評カードに宝石は不要で得点もありません。各氏族で1位のプレイヤーが選んだら, 次に2位のプレイヤーが残った方の報償を受け取ります。

風評カードはゲームの終了時まで得点になりません。

ゲームの終了と最終得点計算

最終ラウンドの後ゲームは終了し, 以下の最終得点計算となります。風評カードや未使用の宝物, 倒した上級護衛による得点が加算されます。

風評カードの得点

風評カードは集めた枚数(最大3枚セット)で得点の倍率が変わります。ある風評カードが1枚なら1倍, 2枚なら2倍, 3枚なら4倍です。4枚以上あれば別のセットとして計算します。

例:

5ラウンド後の氏族の屋敷の支配状況



平氏



源氏



後白河

平氏の使節を最も持っているプレイヤーが, 最初を選び, 名誉点14点分を獲得する。

最も源氏の使節を持っているプレイヤーは2点の名誉点では仕方がないので代わりに風評カードを取る。

後白河の1位のプレイヤーが8点を取る。

次に2番目のプレイヤーが残った褒美を取る。平氏では風評カードを, 源氏では2点の名誉点を, 後白河では風評カードを取る。

東屋の再補充

得点計算後, 東屋に風評カードを再び補充します。

