

Ninja: Legend of the Scorpion Clan

Таши вошел в давно заброшенный чайный дом быстро, не задумываясь проскользнув сквозь густые тени. Бездушные подонки, зовущие этот квартал своим домом, редко замечали что-либо, кроме своих собственных проблем, так что уверенность, что он остался незамеченным, была вполне естественна. Этот чайный дом сам по себе был незаметным и непримечательным на фоне окружавшего его города. Он явно был заброшен уже долгое время, но утром Таши получил письмо, в котором было название чайного дома и изображение маски. Маски, которую он хорошо знал.

Изнутри дом был еще более убогим, чем казался снаружи. Однако, один из столов был нетронут разрушением. Его освещал небольшой фонарь, и на нем стояла посуда для чая. Одиноким человек сидел за столом. Он был одет в красно-черное, а верхнюю часть его лица закрывала витиеватая маска, точно такая же, как в письме, которое Таши получил утром. В маске не всегда был один и тот же человек. Это даже не всегда был человек. Но это не имело значения. Тот, кто в маске, был его господином, и Таши повиновался ему беспрекословно.

«Таши,» проговорил господин. «Минута в минуту. Как всегда.»

«Я живу, чтобы служить вам, мой господин.»

«Есть небольшая проблема с человеком, который видел вещи, которые не должны были быть увиденными.» господин отпил чай и довольно улыбнулся. «Этот человек сейчас гостит у Клана Льва, в их замке в городе. С ним нужно покончить до того, как он завтра сможет попасть во дворец Императора и дать показания. »

«Конечно,» ответил Таши. «Есть ли какие-нибудь вторичные цели, которым он мог что-то рассказать?»

«Это маловероятно» господин усмехнулся «Он очень самонадеян, и ни за что не позволил бы кому-то опередить себя и отнять всю славу. Это будет просто»

«Будет сделано.» ответил Таши.

Киоту знал, что многим не нравится стоять на часах, потому что это скучно. Но молодому самураю всегда казалось, что это занятие соответствует его

тихой, спокойной натуре. Для него было вполне достаточно самого ощущения тишины, мысли о том, как, в случае опасности, он нарушит эту тишину, выполняя свой долг... И все это делало его нынешние обязанности еще более неприятными.

Молодой Лев постарался изобразить улыбку, наблюдая за тем, как гость, которого он должен охранять, допивает очередную порцию саке: «Изумительно! Ваше гостеприимство совершенно, мой друг!»

Киоту резко поклонился. «Слышать ваши слова большая честь для меня. Час поздний. Мне приказать принести чай?»

Гость ухмыльнулся. «Чай? Никогда не пью. Однако, я бы хотел еще саке.»

«Конечно.» Киоту хотел сказать что-то еще, но его прервал мягкий стук в дверь комнаты. Гость улыбнулся и начал говорить, но Киоту жестом приказал ему замолчать. Ему оставили четкие инструкции: гостя нельзя беспокоить, не по каким причинам.

За дверью стояла служанка. «Чай, который вы просили, мой господин. » проговорила она, кланяясь и протягивая поднос. Как только она начала говорить эти слова, Киоту услышал слабый шорох одежды, и его охватила тревога.

Окно.

Он обернулся и, обнажая свой меч, пересек комнату в мгновение ока. Но, конечно же, ничего не нашел в ней. Это был просто ветер.

Его гость лежал на полу с широко раскрытыми глазами. Одной рукой он держался за горло, там, где тоненькая струйка крови выдавала рану, размером не больше кончика мизинца.

Цель игры

Ниндзя и его пособник-предатель должны найти локации, в которых они завершают свои 2 секретные миссии и покинуть замок живыми до рассвета. Стражники должны их остановить.

Компоненты

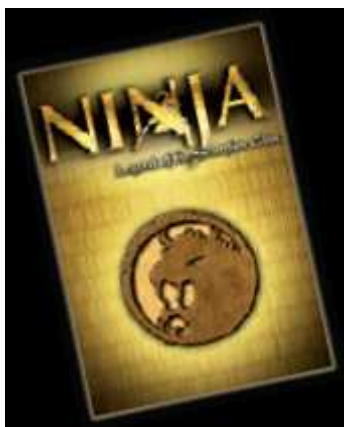
В коробке с игрой вы найдете все, что вам нужно, кроме хорошей компании, карандашей и ручек.

Фигурки

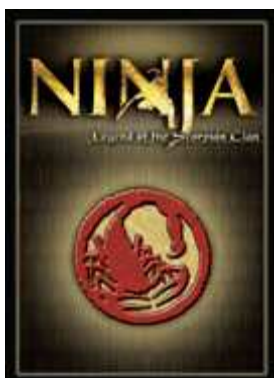
В коробке 27 пластмассовых миниатюр: 10 стражников с мечами, 10 стражников с копьями, 3 пьющих стражника с большими бутылками саке, один ниндзя, один предатель и два фонаря. Фонари используются, чтобы отмечать текущий ход и уровень тревоги, а все остальные фигурки изображают самураев Клана Льва и ночных вторженцев Клана Скорпиона.

Карты

В коробке 58 карт, которые делятся на 3 колоды по цветам рубашек: 36 карт с символом Клана Льва для стражников



12 карт с красным символом Клана Скорпиона для ниндзи



10 карт с черным символом Клана Скорпиона для предателя.



Личные мини-карты

Четыре блокнота с уменьшенными копиями карты, чтобы отмечать на них текущее местоположение и прочие важные вещи.

Личные ширмы

Четыре ширмы, чтобы скрыть ваши мини-карты от посторонних глаз.



Игровое поле

На игровом поле изображена карта замка, где и происходит действие. Сбоку на поле находится трек хода (Turn Record Track) и трек уровня тревоги (Alert Track).

Карта разделена на секторы золотыми линиями, синими линиями (каналами) и серыми (каменными стенами). В секторах могут встречаться следующие обозначения:

Канал



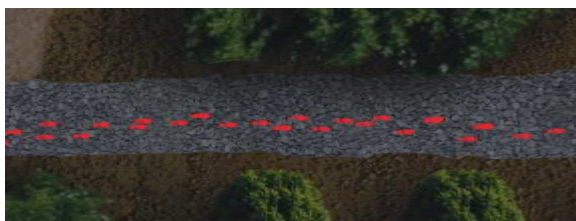
Наблюдательный пост



Бараки



Путь Стражников



Стена



Цели миссий

Шесть картонных карточек, изображающих цели миссий и помеченные буквами (A-F), используются, чтобы игроки могли тайно выбрать себе миссии.

Подготовка

Поместите поле на стол между игроками. Как оно ориентировано не имеет значения. Поместите один фонарь на значение «Спокойно» (None) трека уровня тревоги. Второй фонарь поместите на значение 1 трека хода.

Стороны и миссии

В игре две стороны – вторженцы (ниндзя и предатель) и стража. Определите, кто за кого играет. Если вы играете вдвоем, один игрок играет за ниндзю, один за предателя, а один за стражу. Если вы играете вчетвером, два игрока играют за стражу: один управляет отрядом стражников с копьями, другой – с мечами.

Далее правила написаны для двух обобщенных игроков: игрока-вторженца и игрока-стражника, с добавлением небольших комментариев о том, как играть вдвоем или вчетвером.

Перемешайте 6 целей миссии. Вытяните случайно одну миссию для предателя, одну для ниндзи. Не выдавайте свои цели миссий стражникам.

Цели миссий расположены в локациях внутри двух замков. Каждый вторженец должен найти локацию с целью своей миссии и покинуть карту до конца 20 хода.

3-4 игрока: игроки-вторженцы могут смотреть миссии и карты друг друга.

Выбор стратегии

Игрок-вторженец выбирает себе 8 из 12 карт ниндзи и 7 из 10 карт предателя. Эти карты составляют руку ниндзи и руку предателя, их нужно держать отдельно друг от друга и не показывать стражникам.

Игрок-стражник отбирает 24 из 36 карт стражи, чтобы сформировать свою начальную руку. Остальные 12 карт тасуются и откладываются рубашкой вверх, для добора.

4 игрока: поделите карты стражи поровну между двумя игроками стражниками, так, чтобы каждому досталась половина карт каждого типа из колоды, всего 18. Каждый игрок-стражник выбирает 12 из этих 18 карт, а оставшиеся 6 мешает и откладывает в персональную колоду для добора.

Подсказка

Если вы не знаете, какие карты выбрать, попробуйте такие стандартные наборы:

Стража

Подъем! (Awaken) 4x

Кенджутсу (Kenjutsu) 2x

Патруль прислушивается (Patrol Listen) x4

Патруль ищет (Patrol Search) x4

Часовой прислушивается (Sentry Listen) x6

Часовой ищет (Sentry Search) x4

Ниндзя

Кенджутсу (Kenjutsu) x2

Веревка (Rope) x2

Тайный переход (Secret Passage) x1

Путь Тени (Shadow Walk) x1

Сюрикен (Shuriken) x2

Предатель

Всего лишь кошка! (It Was a Cat) x1

Кенджутсу (Kenjutsu) x2

Крепкое саке (Potent Sake) x2

Веревка (Rope) x1

Тайный переход (Secret Passage) x1

Расставьте фигурки

Возьмите 8 фигурок стражником и поместите как часовых в зоны со знаком



наблюдательного поста. Так как таких постов 12, а стражников 8, какие-то из них останутся пустыми. На одном посту не может быть больше одного стражника.

Затем сделайте три патруля, каждый патруль из 2 стражников. Поместите патрули в любой зоне Пути Стражников. Все фигурки в патруле должны быть повернуты лицом в одном и том же направлении. (Куда лицом повернута фигурка имеет значение только для патрулей только, когда они находятся на красном Пути Стражников).

4 игрока: при подготовке к игре игроки должны использовать равное количество стражников с мечами и стражников с копьями. Оружие стражника будет помогать отличить, чей это стражник и кто может играть на него карты. Если образуется смешанный патруль, из стражников обоих игроков, то оба игрока имеют право играть на него карты. Так что это выгодно игрокам, составлять смешанные патрули.

Фигурки ниндзи и предателя на поле не ставятся. Поставьте их где-нибудь в удобное место рядом.

Пометки на мини-картах стражников

Игрок-стражник берет себе одну мини-карту, чтобы отметить на ней цели миссий и прочие важные вещи.

Игрок-стражник отмечает 8 зон со спящими стражниками буквой «S».



Спящие стражники должны находится в зонах со значком барачков. В такой зоне можно поместить до двух спящих стражников. Их можно разбудить в течение игры картой «Подъем!» (Awaken).

Также стражники располагают следующие объекты в зонах, не содержащих

символа наблюдательного поста



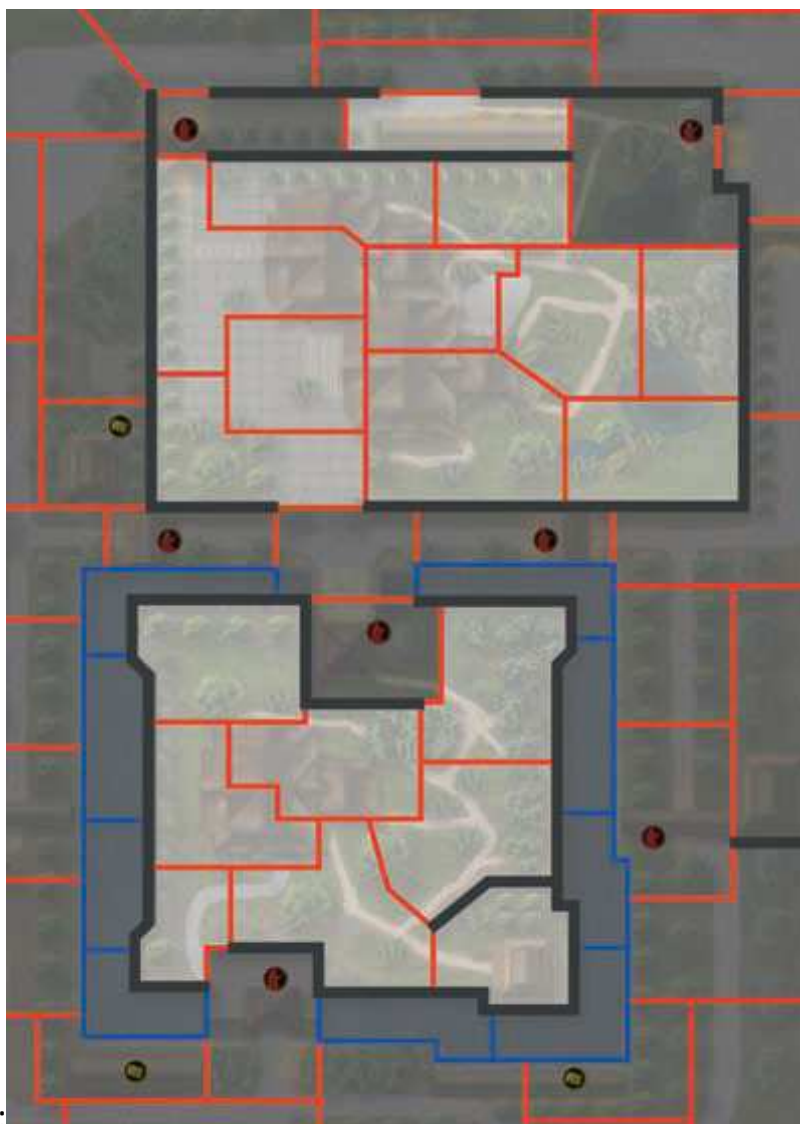
Каждый из объектов должен находится в отдельной зоне, он не может находится в одной и той же зоне с другим объектом какого бы то ни было вида. (Все значения перечисляемых ниже символов подробно описаны далее в разделе Обыск Зон и Выполнение Миссий).

- 6 целей миссии, отмечаются буквами А-Г. В каждом из двух замков на карте должны находится 3 цели миссии.

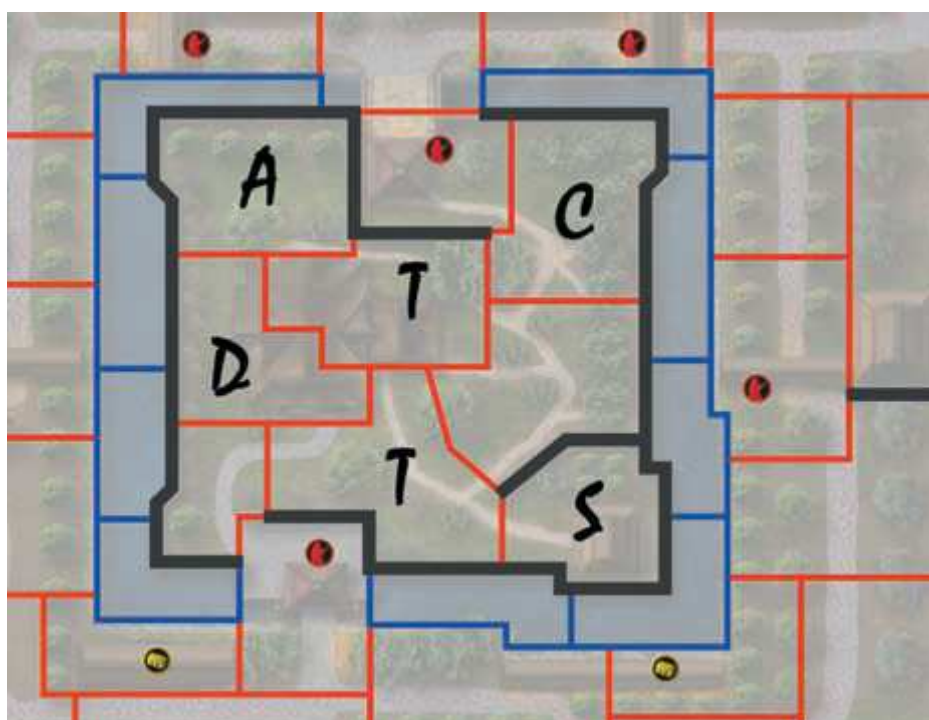
- 2 ловушки, отмечаются буквой Т. Они должны находится в замках. Они могут находится в одном замке.

- 2 часовых в засаде, отмечаются буквой Н. Они должны находится в замках. Они могут находится в одном замке.

Стражники должны расположить объекты в выделенных светлым



зонах:



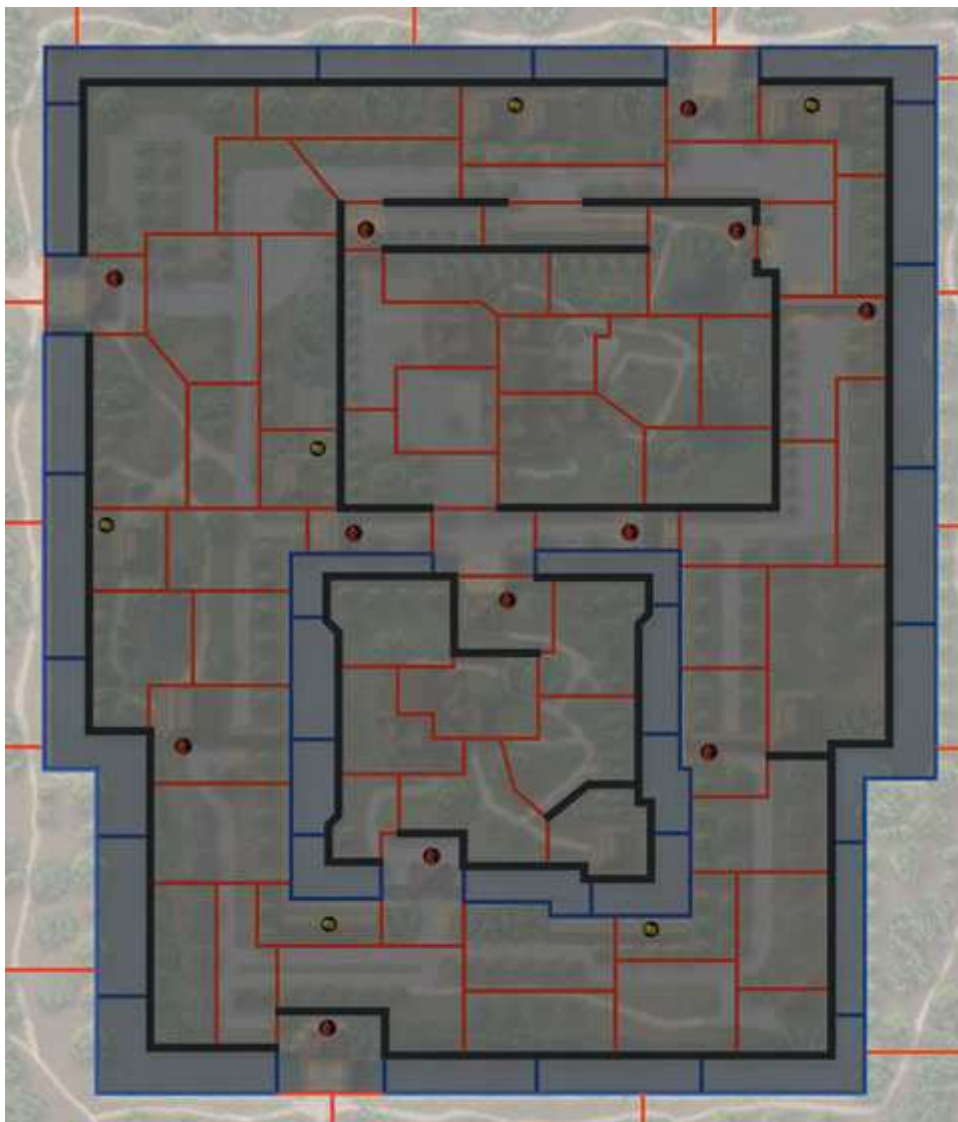
Пример:

Пометки на мини-картах вторженцев

Игрок-вторженец берет одну из мини-карт, чтобы отмечать свои передвижения.

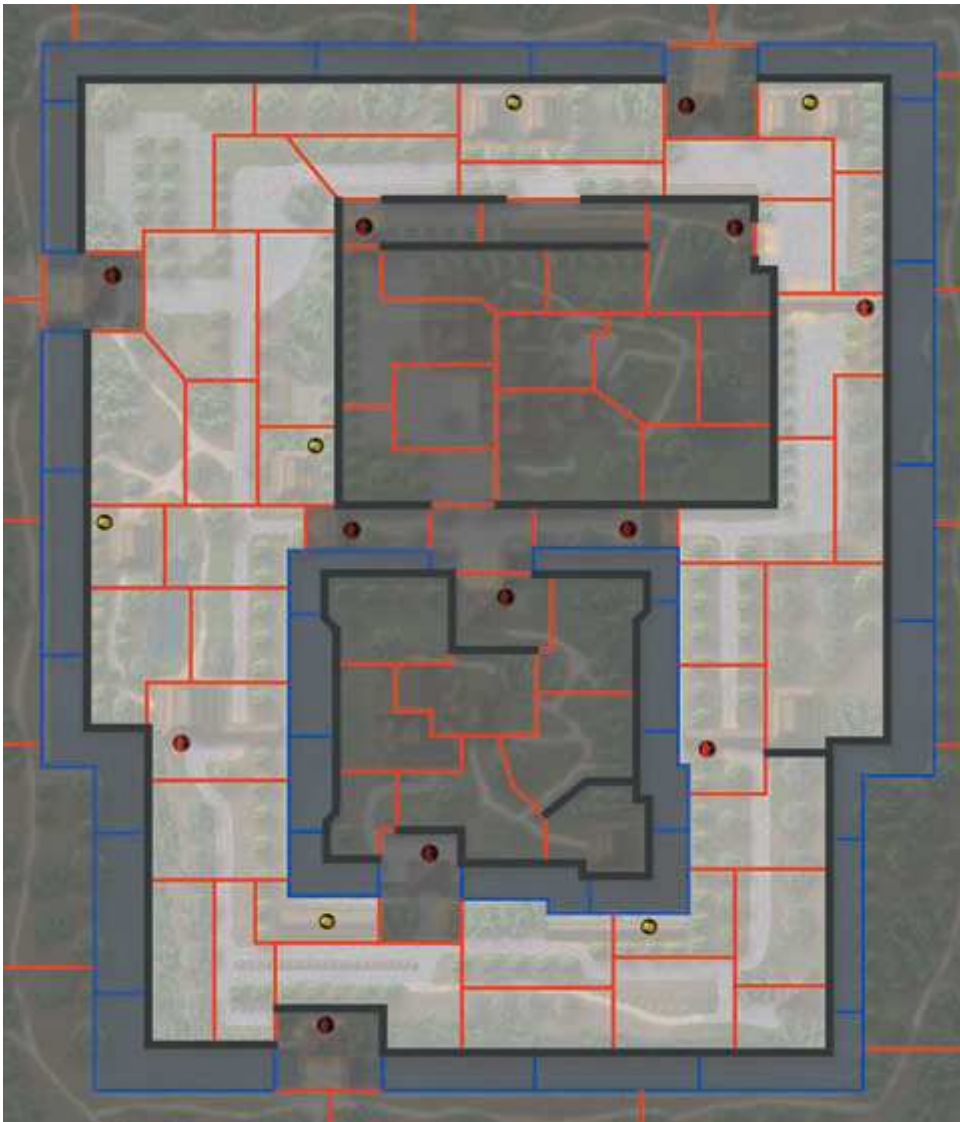
Он тайно выбирает стартовую позицию ниндзи. Она должна быть на краю карты. В ее зоне он ставит цифру 0.

Светлым выделены возможные варианты стартовой позиции ниндзи.



Затем игрок-вторженец тайно выбирает стартовую позицию предателя. Она должна быть внутри владений Клана, но не может быть внутри замков, в канале, в одной зоне со стражником, или в зоне между двумя замками. В стартовой зоне игрок ставит цифру 0.

Светлым выделены возможные варианты стартовой позиции предателя.



Замечание: если один игрок играет за обоих вторженцев, понадобится как-то различать их позиции. Советуем использовать цветные ручки/карандаши или ставить букву N и T возле цифр, отмечающих текущее положение ниндзи и предателя соответственно.

И, наконец, игрок-вторженец помещает на карте отметки входов тайного перехода. Тайный переход позволяет быстро и безопасно перемещаться по карте. Входы могут находится в любой зоне карты, кроме зоны с каналом. Отметьте зоны входов буквой X. Можно поместить входы в одной и той же зоне, правда, не понятно, зачем.

4 игрока: если игроки-вторженцы долго не могут решить, где расположить тайный переход, то пусть один из них отметит один его вход, где хочет, а второй отметит другой.

Как играть

Правила написаны «шаг за шагом», так что можно играть, разбирая их по ходу. Поначалу советуем держать их при себе открытыми, чтобы было проще учиться.

В общем

Каждый ход, игрок-стражник передвигает патрули и стражников, и отдает им приказы искать вторженцев или прислушиваться. Игрок-вторженец передвигает ниндзю и предателя тайно, отмечая их переходы на мини-карте, и старается найти свои цели миссий так, чтобы его не обнаружили при этом. Каждый игрок может играть карты для каких-либо особых эффектов.

Ключевые понятия

Уровень тревоги (Alert level)

В начале игры все спокойно и тихо и у стражников нет причин предполагать, что то-то не так. Однако, ситуация может быстро измениться.

Есть 4 уровня тревоги: Спокойно (None), Низкий (Low), Средний (Medium) и Высокий (High). Уровень тревоги может повышаться в любое время хода, как только стражники начинают что-то подозревать. Уровень тревоги понижается в начале хода. Стражники ничего не обнаруживают, начинают успокаиваться и думать, что это все мелкие зверьки и игра теней, и нечему здесь удивляться.

Когда уровень тревоги повышается/понижается, передвиньте фонарь-маркер куда следует. Уровень тревоги не может быть выше, чем Высокий.

Скрытые передвижения

Большую часть времени фигурки предателя и ниндзи не будут находиться на карте. Стражники должны догадаться, где они.

Стражники, часовые и патрули

В правилах словом «стражник» называется любая фигурка стражника, независимо от того, какую функцию стражник выполняет.

Часовой – одинокий стражник. Часовые всегда стоят на одном месте. Они не двигаются без сыгранных на них карт, вынуждающих их двигаться. Для часового не важно, в какую сторону лицом повернута его фигурка. Вы

можете использовать карту Часовой ищет (Sentry Search), чтобы отделить одного стражника от патруля и превратить в часового.

Патруль это группа из двух или большего количества стражников, передвигающихся по карте вместе. Чаще всего, патрули передвигаются по Пути Стражников, отмеченному на карте. Все фигурки в одном патруле обязательно должны быть повернуты лицом в одном и том же направлении. Когда патруль находится на Пути Стражников, он должен быть повернут в сторону, в которую движется.

Патруль может закончить движение в одной зоне с часовым. В этом случае, часовой может или присоединиться к патрулю, или остаться на месте. Если он присоединяется к патрулю, поверните его в ту же сторону, в которую повернут весь патруль. Если он не присоединяется, постарайтесь как-нибудь это отметить, чтобы не забыть. Например, повернуть его в другую сторону.

Патруль может уйти с Пути Стражников. В этом случае, больше не важно, в какую сторону повернут патруль, по ходу его движения или против.

Если в одной и той же зоне находятся несколько часовых, вы можете из них сформировать патруль, если захотите.

Порядок хода

Каждый ход состоит из следующих действий:

- **Фаза Тревоги:** игрок-стражник тянет карты из своей колоды в количестве, соответствующем текущему уровню тревоги. Затем уровень тревоги падает. Игрок-стражник может сразу сыграть любое количество только что вытянутых карт.

- **Фаза Действий Стражи:** игрок-стражник может сыграть карты.

- **Фаза Патрулей:** игрок-стражник двигает патрули.

- **Фаза Действий Вторженцев:** в эту фазу игрок-вторженец движется, играет любое количество карт, какое хочет и обыскивает зоны для выполнения миссии.

Каждая фаза должна быть полностью завершена перед переходом к следующей.

Фаза Тревоги

Во-первых, передвиньте счетчик хода на следующее значение.

Затем затасуйте карты стражи, сыгранные в прошлый ход, обратно в колоду. (Кроме карт Кенджутсу, используемых, чтобы отмечать ранения).

Игрок-стражник откладывает все карты с руки в сторону лицом вниз. Затем он тянет из колоды количество карт, соответствующее текущему уровню тревоги. (Высокий 3, Средний 2, Низкий 1, Спокойно 0). Пока что эти новые карты игрок держит отдельно от остальных карт с руки.

*4 игрока: игроки-стражники должны держать свои карты с руки и свои колоды отдельно друг от друга. Когда в колоды затасовывают карты с прошлого хода, каждый игрок затасовывает **свой** сброс в **свою** колоду. Когда каждый вытянул новые карты из своей колоды, игроки-стражники могут решить, как они разделят эти новые карты между собой.*

После того, как карты вытянуты, понизьте уровень тревоги на 1.

Наконец, игрок-стражник может сыграть **любое количество карт из только что вытянутых**. Но только **не более, чем одну карту на каждого часового или патруль**. Если на стражника в этот ход игралась карта (как на часового или на патруль, в котором он находился, целиком), в этот ход нельзя больше играть карты на этого стражника. (Исключение: карта Кенджутсу, подробнее в разделе Атака).

Как только игрок закончит, новые карты, которые он не сыграл, отправляются ему в руку.

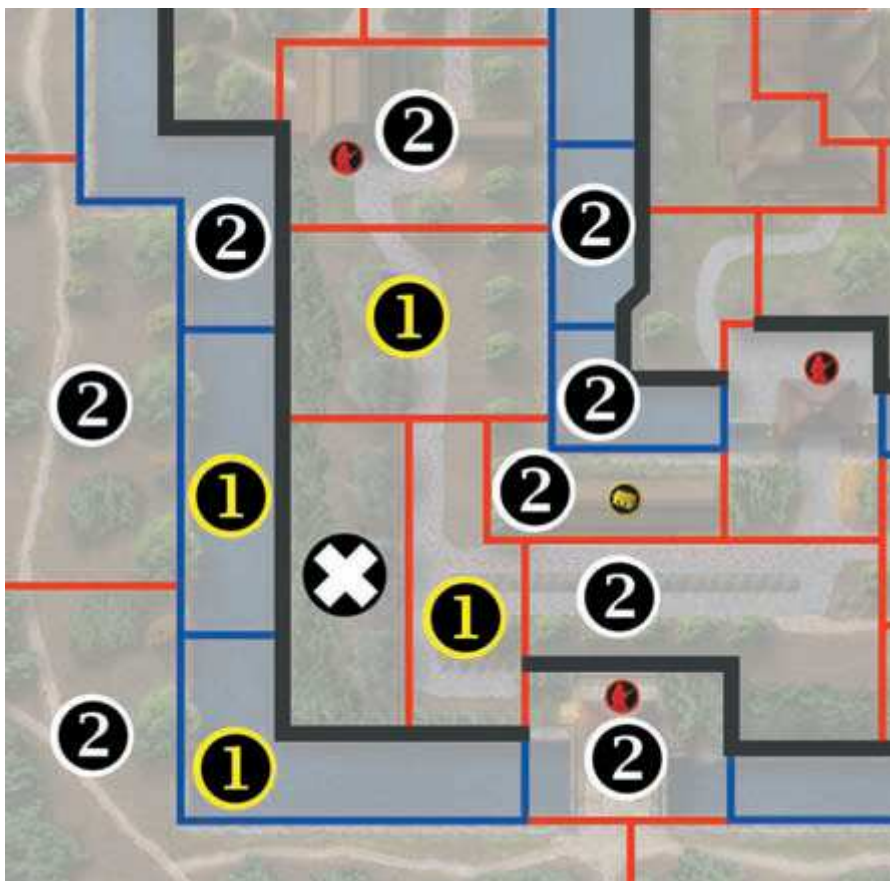
Карты для прислушивания

Игрок-стражник может играть карты Патруль прислушивается (Patrol Listen) и/или Часовой прислушивается (Sentry Listen), чтобы попытаться услышать вторженцев. Когда игрок-стражник играет такую карту, игрок-вторженец проверяет, слышит ли часовой или патруль что-нибудь.

То, слышит или не слышит вторженца стражник, зависит от текущего местоположения вторженца и от того, как далеко он передвигался в предыдущий свой ход. Если, например, он двигался на 1 зону, то стражники в радиусе 1 зоны от его текущего местоположения могут его услышать картой прислушивания. Если он двигался на 3 зоны, то стражники в радиусе 3 зон от его текущего местоположения могут его услышать картой прислушивания.

Шум распространяется через стены и каналы. Единственное, что имеет значение это расстояние.

Например, ниндзя находится в зоне X. Если он двигался на 1 зону в предыдущий ход, его слышат стражники в зонах, отмеченных цифрой 1. Если на 2 зоны, то слышат еще и стражники в зонах, отмеченных цифрой 2.



Предатель может сыграть карту Всего лишь кошка! (It was a cat), чтобы стражники ничего не услышали, когда играют карту прислушивания. Он может это сделать вне зависимости от того, находится он в зоне слышимости или нет. Так же он может сыграть ее, чтобы прикрыть ниндзю.

Если стражник слышит вторженца, игрок-вторженец должен сказать ему об этом. Но он не должен говорить, какого именно вторженца стражник слышит и как далеко он от него находится.

Если стражник слышит вторженца, уровень тревоги повышается на 1. Затем слушавший стражник (часовой или целый патруль) может пройти до двух зон в любом направлении, чтобы попытаться найти вторженца. Патруль не может разделиться во время этого перехода.

Если стражник входит в зону, в которой находится вторженец, вторженец обнаружен. Смотрите далее раздел Обнаружение.

Карты для поиска

Игрок-стражник может играть карты Патруль ищет (Patrol Search) , Часовой ищет (Sentry Search) и/или Подъем! (Awaken), чтобы попытаться найти вторженцев. Это лучше всего делать после того, как вторженцы обнаружат себя, например, на шумев или выполнив миссию.

***4 игрока:** каждый из игроков-стражников может играть карты поиска только на своих часовых или на патрули, в которых есть хотя бы один его стражник.*

Стражники могут ходить на 2 зоны (они тут же останавливаются, если обнаруживают вторженца).

Стражник может двигаться только один раз в ход. Стражники не могут ходить сквозь стены. Если стражник входит в канал, его движение немедленно заканчивается.

Если карта играется на патруль, патруль может сойти с Пути Стражников, но он все равно должен двигаться, как группа.

Вы можете составить новый патруль, собрав двух и более часовых в одной зоне. Если эта зона на Пути Стражников, поверните новый патруль в том направлении, в котором он будет двигаться.

Также вы можете отделить стражника от патруля, сыграв на него карту Часовой ищет. Если в патруле после этого остается один стражник, он тоже становится часовым.

Фаза Действий Стражи

В начале фазы игрок-стражник берет в руку свои карты и добавляет к ним несыгранные в Фазу Тревоги, если они есть.

В эту фазу игрок-стражник может сыграть до 2х карт с руки.

***4 игрока:** игроки-стражники должны решить, кто из них будет играть какие карты (до двух карт на обоих игроках). Если они не могут прийти к согласию, каждый из них играет по 1 карте.*

Можно играть карты в любом порядке, но **играть больше одной карты на один и тот же патруль или одного и того же часового в ход нельзя.**

Стражники должны быть начеку. Поэтому, если игрок-стражник не играл карты в Фазу Тревоги и не стал играть карты в Фазу Действий, он может приказать прислушаться одному часовому или одному патрулю. Это действие происходит точно так же, как если бы была сыграна карта для прислушивания. То есть, если стражники слышат шум, они двигаются и повышается уровень тревоги. Но в этом случае, игрок уже не сможет играть в этот ход никаких карт, кроме Кенджутсу.

Фаза Патрулей

После того, как игрок-стражник сыграл карты, он передвигает патрули, которые находятся на красном Пути Стражников.

Патрули движутся на две зоны вперед по обозначенному направлению своего движения. Если патруль уже двигался в этот ход картой, то он стоит на месте.

Если патруль дошел до развилки, нужно выбрать, в какую сторону он будет двигаться дальше и повернуть его туда лицом. **Патруль не может развернуться и пойти в обратную сторону в эту фазу.** Чтобы развернуть патруль, нужно сыграть на него карту Патруль ищет.

Фаза Действий Вторженцев

В эту фазу ниндзя и предатель совершают свои передвижения.

В отличие от игрока-стражника, игрок-вторженец может играть карты в любой момент хода и в любом их количестве. Однако, сыгранные им карты к нему уже не возвращаются. А сыгранные стражей карты могут вернуться.

Движение

Вторженцы могут двигаться на расстояние до 3 зон в ход, но чем дальше они двигаются, тем больше шума создают.

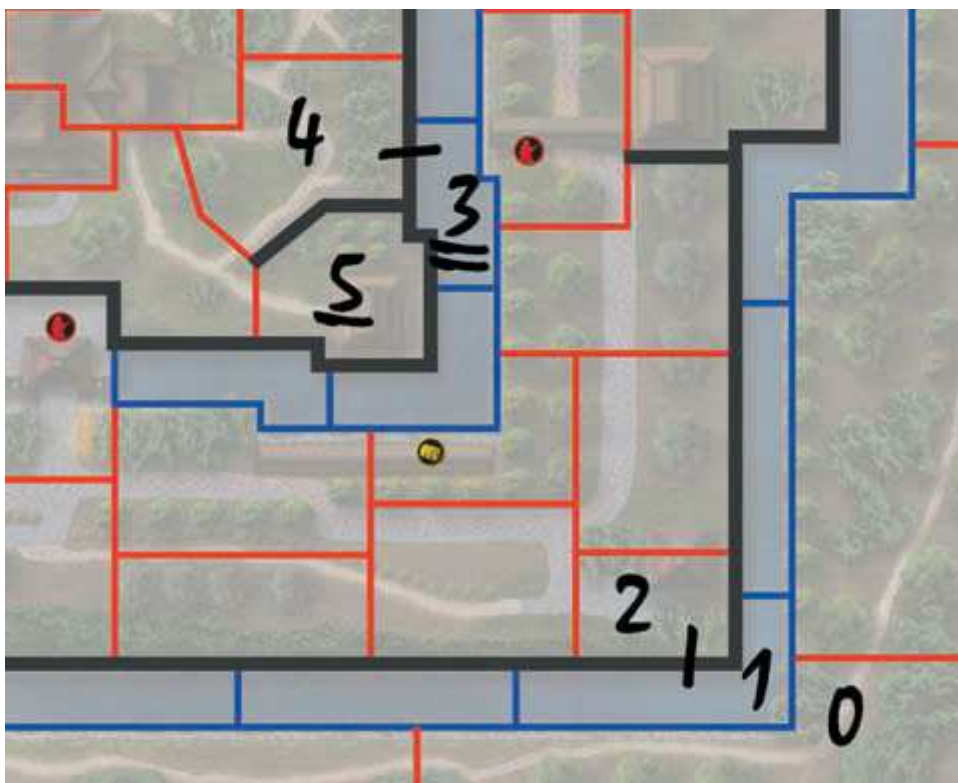
0 зон – стоять на месте

1 зона – красться

2 зоны – идти

3 зоны – бежать

Ниндзя и предатель передвигаются тайно. Они не ставят свои фигурки на доску, а отмечают свои передвижения на мини-карте: в зону, в которой закончилось движение, пишется цифра-номер хода. Если вторженец шел, цифра подчеркивается один раз, если бежал, два раза.



Ниндзя переплыл канал, перелез через стену, добежал до следующего канала, влез в замок по веревке и теперь ходит внутри.

Вторженцы могут войти в зону со стражниками. Если они не убивают всех стражников в этой зоне, они должны обнаружить себя. Они не обязаны останавливаться в этой зоне только потому, что там стражники (подробнее см. раздел Обнаружение далее).

Если вторженец входит в зону с каналом, его движение немедленно заканчивается.

Вторженцы могут перелезть через стены с помощью карты Вербка (Rope). Отмечайте местонахождение веревки прямой чертой, пересекающей стену и соединяющей две зоны. После использования веревки, вторженец должен остановиться в зоне за стеной. Оба вторженца могут использовать переброшенную веревку, чтобы перелезть через стену в обоих направлениях.



Так отмечается веревка, по которой ниндзя залез в замок на 4м ходу.

Обыск и выполнение миссий

Чтобы выполнить миссию, вторженцы должны найти зоны, содержащие их цели миссии. Для этого они обыскивают зоны.

Вторженцы могут обыскивать любые зоны, из которых они выходят или в которые входят в течение хода. Это выдает стражникам местонахождение вторженцев. Вторженцы объявляют зоны, которые обыскивают после окончания движения. **Игрок-вторженец может обыскать только 2 зоны каждым вторженцем в ход.**

Вторженцы могут обыскивать зоны со стражниками, если они проходят через них. Обычно в этом случае вторженцы обнаруживают себя, что очень опасно.

Чтобы обыскать зону, игрок-вторженец называет игроку-стражнику зону, которую обыскивает. Зоны не обязательно называть в том порядке, в котором они проходились. Однако, обязательно нужно объявить кто именно (ниндзя или предатель) обыскивает зоны.

После того, как все зоны названы, игрок-стражник должен объявить, что в этих зонах: цель миссии, ловушка, засада или ничего.

Если в зоне цель миссии, игрок-стражник должен назвать соответствующую миссии букву (A-F). **Если эта буква соответствует цели миссии обыскавшего зону вторженца, он должен показать карточку миссии. Эта миссия выполнена.** Вторженцы не могут выполнить миссии друг друга. Вторженец

должен произвести обыск зоны и показать карточку миссии, чтобы выполнить ее, даже если он уже знает, что цель миссии находится именно в этой зоне (то есть, если ее нашел другой вторженец).

Подсказка: на мини-карте удобно отмечать цели миссии буквами, а обысканные зоны без них --- точками.

Если в зоне ловушка, уровень тревоги повышается на 1. Не стирайте ловушку с мини-карты, если вторженец забудет, что обыскивал эту зону и решит обыскать ее снова, ловушка опять сработает.

Если в зоне часовой в засаде, вторженец может нейтрализовать его картой Кенджутсу или Сюрикен. Если он не убит, поместите фигурку стражника в эту зону, Уровень Тревоги повысьте до Высокого. В любом случае, сотрите соответствующую засаде букву Н с мини-карты.

4 игрока: *игроки-стражники сами решают, чью неиспользованную фигурку стражника они поставят на карту, то есть, кто из них потом будет его контролировать.*

Как покинуть карту

Выйти за пределы карты стоит 1 единицу движения (можно рассматривать всю внешность карты как одну большую зону, смежную со всеми крайними зонами карты). Если вторженец ушел с карты, он уже не может вернуться. Вы должны немедленно сказать игроку-стражнику, что вторженец ушел с карты и также сказать, кто именно (ниндзя или предатель) это был.

Верните все карты Кенджутсу, которые отмечали ранения этого вторженца в сброс стражников.

4 игрока: *игроки-стражники сами решают, в чей сброс сколько карт Кенджутсу пойдет.*

Обнаружение

Когда один или более стражник входит в одну зону с вторженцем, тот должен немедленно объявить об этом и поставить фигурку соответствующего вторженца на поле. Движение стражников тут же

заканчивается и они могут атаковать вторженца. Уровень Тревоги поднимите до Высокого.

Когда вторженец входит в одну зону со стражниками, он может сыграть карту Путь Тени (Shadow walk), чтобы пройти незамеченным, или нейтрализовать/убить всех стражников в этой зоне. Если он этого не делает, он должен поместить свою фигурку на поле и повысить Уровень Тревоги до Высокого.

Когда вторженец покидает зону со стражниками или устраняет стражников в ней, он снова скрывается. Уберите его фигурку с поля. Уровень Тревоги это не меняет.

Бой

Бой может начаться, когда стражник входит в зону с вторженцем или начинает свой ход в ней и наоборот. Активный игрок считается атакующим.

Как атаковать стражников

Если атакует вторженец, сбросьте карту 1 Кенджутсу, чтобы убить 1 стражника. Повысьте Уровень Тревоги на 1 или 2, как написано на карте. Помните о том, что карт Кенджутсу у вторженца ограниченное количество, так что не стоит ввязываться в большое количество боев.

Игрок-вторженец не обязан убивать стражников только потому, что вошел в одну зону с ними. Если он в этом случае решает их не убивать или не может этого сделать, повысьте Уровень Тревоги до Высокого.

Как атаковать вторженцев

Если атакуют стражники, игрок-стражник может сыграть столько карт Кенджутсу, сколько стражников находятся в одной зоне с вторженцем. Он может это делать даже в Фазу Патрулей.

Карта Кенджутсу не считается в «лимит карт одна-на-стражника». Поэтому можно сыграть Часовой ищет на стражника, войти в одну зону с вторженцем и сыграть на того же стражника карту Кенджутсу, чтобы атаковать его. **Но каждый стражник может атаковать только один раз за ход.**

Когда стражник атакует, вторженец получает ранение. Помещайте карты Кенджутсу рядом с игроком-вторженцем, чтобы отмечать, сколько ранений у

каждого вторженца (ранения ниндзи по левую руку игрока-вторженца, ранения предателя --- по правую). Уровень Тревоги повышается до Высокого.

Ниндзя умирает, если получает 3 ранения (перед ним будет лежать три карты Кенджутсу). Предатель умирает от двух ранений. Когда вторженец умирает, верните карты, отмечавшие его ранения в сброс стражников.

4 игрока: игроки-стражники сами решают, в чей сброс сколько карт Кенджутсу пойдет.

Смерть вторженцев

Если игрок-вторженец теряет персонажа до 10 хода, он получает новую копию этого персонажа в начале его следующего хода (умерший вторженец считается «подставным», засланным, чтобы сбить с толку стражу). Каждый вторженец может только один раз возродиться таким образом.

Начальная позиция для нового вторженца выбирается точно так же, как и в начале игры, только отмечается не 0, а номером хода, в который вторженец возрождается. Вторженец может двигаться в тот же ход, в который возродился.

Выберите ему карты заново: 6 для возрожденного ниндзи и 5 для возрожденного предателя. Эти карты выбираются из всей колоды возрожденного вторженца (вы можете выбрать карты, которые не брали в начале игры).

Затем замешайте цель миссии убитого вторженца с невыбранными целями миссий. Вытяните новую миссию. Может получиться так, что вы уже знаете, где находится цель этой миссии, но миссия не считается выполненной, пока новый вторженец не обыщет нужную зону.

Игрок-стражник выбирает до 5 карт из своей колоды и сброса и берет эти карты в руку. Так же он размещает на мини-карте 3 дополнительных спящих стражников. Помните, что в одном и том же бараке не может быть больше 2 спящих стражников. Дополнительных стражников можно размещать в бараках, в которых были спящие стражники, но их уже разбудили картами.

Все веревки, пьяные стражники и т.п., оставленное умершим вторженцем, остается на своих местах.

Если вторженец умирает на 11 ходу или позже, никакой его новой копии не появляется и стража никаких бонусов не получает.

Количество стражников

На поле не может быть больше 20 стражников (включая пьяных). Если на поле уже 20 стражников, то нельзя больше разбудить новых стражников.

Если на поле уже 20 стражников и вторженец попадает в засаду в замке, первым делом у вторженца остается шанс убить стражника. Если он этого не делает, игрок-стражник может выбрать любого стражника на карте (даже пьяного) и переставить его с его текущего местоположения в зону с засадой. Если игрок-стражник не делает этого, вторженец все равно считается обнаруженным и Уровень Тревоги поднимается до Высокого.

Тайный переход (Secret Passage)

В начале игры только ниндзя и предатель знают, где находится тайный переход. У тайного перехода два входа, оба находятся на карте. Он не может вести с карты куда-то во вне.

Тайный переход считается одной зоной. Если стражник и вторженец оказываются в тайном переходе в одно и то же время, вторженец обнаружен.

Чтобы отметить, что вторженец находится в тайном переходе, обведите номер хода на мини-карте в кружок.

Персонаж не может войти и выйти из тайного перехода в один и тот же ход. **Как только вы входите в тайный переход, ваше движение тут же заканчивается.**

Как только стражник заканчивает движение в зоне с входом в тайный переход, игрок-вторженец немедленно сообщает об этом. С этого момента стражники тоже могут пользоваться тайным переходом. Обнаружение тайного перехода не повышает Уровень Тревоги.

Если стражник просто проходит через зону с входом в тайный переход, не останавливаясь в ней, он ничего не замечает.

Подсказка: отмечайте зоны, в которых заканчивали движение ваши стражники точками. Это поможет вычислить местонахождение тайного перехода.

Когда вы входите одним из своих персонажей в тайный переход, положите карту Тайного Перехода перед собой открытой и поместите на нее фигурку вошедшего персонажа. Каждому персонажу нужна своя карта, чтобы пользоваться тайным переходом. Ниндзя и предатель не могут пользоваться картами Тайного Перехода друг друга.

4 игрока: *игроки-стражники могут пользоваться картами Тайного Перехода друг друга.*

Когда стражник входит в тайный переход, игрок-вторженец не обязан говорить, куда этот переход ведет. Игрок-стражник может либо догадаться, либо проверить, послав туда стражника.

На следующий ход, после того, как персонаж вошел в переход, он может выйти из него через любой из двух выходов (стражникам для того, чтобы выйти, нужна карта Часовой Ищет или Патруль Ищет). Уберите фигурку с карты и поместите на карту (если это фигурка стражника). Выход из тайного перехода стоит 1 единицы движения.

После того, как фигурка впервые выйдет из перехода, оставьте карту перехода на столе перед собой. Переход теперь считается зоной карты. Но вы все равно должны закончить свое движение, когда входите в него.

Стражники, находящиеся снаружи, не могут услышать вторженца, который находится в переходе. Стражники не могут прислушиваться, когда находятся в переходе.

Стражники не могут впервые войти в переход без карты Тайного Перехода. После того, как такая карта была сыграна игроком-стражником, один стражник может входить и выходить из тайного перехода, используя эту карту. Если сыграны две такие карты, то двое стражников (максимум) могут входить и выходить из тайного перехода и патруль из двух стражников может войти в него картой Патруль Ищет.

О том, как играть карты

Игрок может играть карты только в свой ход. Единственным исключением является карта Всего Лишь Кошка (It was a cat), которую можно сыграть в ответ на Патруль прислушивается или Часовой прислушивается.

Вторженец может играть любые карты, какие захочет, чтобы блефовать. Например, он может сыграть Веревку в ход, когда он далеко от стены, или Всего Лишь Кошка, когда слушающий стражник все равно не смог бы его услышать. Карта будет потеряна, но игрок-стражник, возможно, отвлечется на эту хитрость.

Труднопроходимая местность

Движение персонажа заканчивается, как только он:

- входит в зону с каналом
- входит в тайный переход
- перелезает через стену по веревке

Конец игры

Игра заканчивается, когда на карте нет вторженцев (либо они покинули карту, либо они мертвы) или по окончании 20го хода.

Чтобы выиграть, оба вторженца должны выполнить свои миссии и покинуть карту. Если только один смог выполнить свою миссию и уйти, то игра закончилась ничьей. Во всех остальных случаях побеждают стражники.

Варианты

Одинокий Волк: вариант для 2х игроков. Вторженец выбирает себе только одно персонажа (ниндзю или предателя), а не играет обоими сразу. У стражи в начале только 2 патруля, вместо трех. Чтобы усложнить игру для стражников, можно разрешить вторженцу набирать начальную руку из обеих колод (и ниндзи, и предателя). Он играет одним из персонажей, но стража не узнает, кем именно, пока вторженец не начнет играть карты. Вторженец побеждает, если он выполнит свою миссию и покинет карту. В другом случае побеждает стража.

Спорные земли: если у вас 2 игрока-вторженца, они не помогают друг другу. Они тянут себе миссии из всей колоды миссий, записывают куда-нибудь ее букву и возвращают карточку в колоду. Так что у них может быть даже одна и

та же цель. Они не делятся информацией об обысканных зонах, не могут пользоваться веревками друг друга и у каждого из них свой тайный переход. Пользоваться чужим переходом они не могут.

Подсказки

Стражникам

Не тратьте свои ресурсы сразу. Лучше подождите, пока вторженцы обнаружат себя, перед тем, как играть карты поиска.

Вы знаете, когда вторженец находится в переходе: его фигурка стоит на карте перехода. В это время бесполезно прислушиваться!

Не всегда умно стараться как можно скорее разбудить всех спящих стражников. Есть смысл оставить некоторое их количество в качестве сюрприза вторженцам. Они ведь не знают, где именно находятся спящие стражники.

Вторженцам

Вы можете играть карты не ради эффекта, а ради блефа. Вы потеряете карту, но можете отправить стражников охотиться за привидениями.

Не спешите. 20 ходов это гораздо дольше, чем кажется.

Если Уровень Тревоги уже Высокий, то выше он подняться не сможет. Пользуйтесь этим: бегайте в открытую, убивайте стражников.

Баланс

Если у противников разный уровень опыта, игра может стать невозможной для слабейшего игрока и скучной для сильнейшего. Здесь есть несколько советов по исправлению игрового баланса в этой ситуации.

Увеличьте или уменьшите количество карт в начальной руке вторженцев. Даже 1-2 карты могут серьезно изменить ситуацию. Три дополнительные карты и ниндзя просто превратится в машину смерти.

Завершение миссии повышает Уровень Тревоги.

Обнаружение тайного перехода повышает Уровень Тревоги.

Увеличьте или уменьшите количество стражников, патрулей и спящих стражников.

Разрешите стражникам обнаруживать веревки так же, как они обнаруживают тайный переход.

Не разрешайте стражникам обнаруживать тайный переход.

Колода ниндзи

Rope (Веревка)

Сыграйте эту карту, чтобы перебросить через стену веревку. Отметьте локацию с веревкой на своей мини-карте прямой линией.

Когда ниндзя перелезает через стену, используя веревку, его движение заканчивается.

Веревка может быть использована обоими вторженцами для перехода между двумя отмеченными зонами до конца игры.

Shuriken (Сюрикен)

Цель – одинокий часовой в одной зоне с вами или в смежной зоне (но не через стену). Уберите его фигурку с поля. Это действие НЕ повышает Уровень Тревоги (Alert Level).

Если ниндзя использует эту карту, он в этот ход может двигаться только на одну зону.

Эту карту можно играть ТОЛЬКО в свой ход.

Kenjutsu (Кенджутсу)

Сыграйте эту карту, чтобы убить стражника в одной зоне с вами. Этой картой можно убить **только одного** стражника. Если вы хотите убить больше, чем одного стражника в одной с вами зоне, сбросьте одновременно по одной карте Кенджутсу за каждого стражника.

За каждую сыгранную карту Кенджутсу повысьте уровень тревоги на один.

Эту карту можно играть ТОЛЬКО в свой ход.

Shadow Walk (Путь Тени)

Сыграйте эту карту, чтобы незамеченным пройти через зону с **одним** часовым. Ниндзя не может остановиться в этой зоне, но может ее обыскать. Не говорите противникам, на какую зону сыграна карта.

Secret Passage (Тайный Переход)

Сыграйте эту карту в открытую перед собой и поставьте свою фигурку ниндзи на нее. Только ниндзя может пользоваться этой картой.

Как только ниндзя входит в тайный переход, его движение заканчивается.

Как только ниндзя покидает переход, уберите его фигурку с карты. Карта остается на столе перед вами.

Колода предателя

Rope (Веревка)

Сыграйте эту карту, чтобы перебросить через стену веревку. Отметьте локацию с веревкой на своей мини-карте прямой линией.

Когда предатель перелазит через стену, используя веревку, его движение заканчивается.

Веревка может быть использована обоими вторженцами для перехода между двумя отмеченными зонами до конца игры.

Potent Sake (Крепкое саке)

Сыграйте эту карту, когда **входите** в зону с **одним** часовым. Замените фигурку часового на фигурку пьющего стражника. На пьяного стражника нельзя играть карты. Как только вторженец входит в зону с пьяным стражником, он открывает свою текущую позицию, но это не повышает уровень тревоги (Alert Level). Вы не можете играть эту карту на стражника, который находится в одной зоне с предателем в начале хода.

It Was a Cat (Всего лишь кошка)

Сыграйте эту карту, когда попадаете в ловушку (см. правила «Обыск и выполнение миссий»), чтобы избежать повышения Уровня Тревоги.

Также можете играть эту карту, когда стражники играют **Patrol Listen (Патруль Прислушивается)** или **Sentry Listen (Часовой Прислушивается)**. Стражники ничего не услышат.

Если стражник входит в одну зону с предателем, эта карта ничем не может помочь.

Kenjutsu (Кенджутсу)

Сыграйте эту карту, чтобы убить стражника в одной зоне с вами. Этой картой можно убить **только одного** стражника. Если вы хотите убить больше, чем одного стражника в одной с вами зоне, сбросьте одновременно по одной карте Кенджутсу за каждого стражника.

За каждую сыгранную карту Кенджутсу повысьте Уровень Тревоги на два.

Эту карту можно играть ТОЛЬКО в свой ход.

Secret Passage (Тайный Переход)

Сыграйте эту карту в открытую перед собой и поставьте свою фигурку предателя на нее. Только предатель может пользоваться этой картой.

Как только предатель входит в тайный переход, его движение заканчивается.

Как только предатель покидает переход, уберите его фигурку с карты. Карта остается на столе перед вами.

Колода стражи

Patrol Listen (Патруль Прислушивается)

Выберите патруль, который будет прислушиваться. Радиус шума вокруг вторженца зависит от его действий:

- стоит: ничего не слышно
- крадется: радиус – 1 зона
- идет: радиус – 2 зоны
- бежит: радиус – 3 зоны

Если патруль слышит шум, он может пройти две зоны. Смотрите раздел Карты Прослушивания в правилах.

Sentry Listen (Часовой Прислушивается)

Выберите часового, который будет прислушиваться. Радиус шума вокруг вторженца зависит от его действий:

- стоит: ничего не слышно
- крадется: радиус – 1 зона
- идет: радиус – 2 зоны
- бежит: радиус – 3 зоны

Если часовой слышит шум, он может пройти две зоны. Смотрите раздел Карты Прослушивания в правилах.

Patrol Search (Патруль ищет)

Выберите патруль. Передвиньте хотя бы 2 стражников на расстояние до 2 зон в любом направлении. Стражники должны оставаться вместе. После движения, если патруль остановился на Пути Стражников, поверните патруль лицом в сторону, в которую он будет двигаться.

Если патруль вошел в зону с вторженцем, поместите его фигурку на поле и повысьте Уровень Тревоги до высокого (High).

Sentry Search (Часовой ищет)

Выберите часового и передвиньте его на расстояние до 2 зон в любом направлении. Если часовой вошел в зону с вторженцем, поместите его фигурку на поле и повысьте Уровень Тревоги до высокого (High).

Secret Passage (Тайный Переход)

Сыграйте эту карту в открытую перед собой и поставьте свою фигурку стражника на нее. Только один стражник может пользоваться этой картой в одно и то же время.

Как только стражник входит в тайный переход, его движение заканчивается.

Как только стражник покидает переход, уберите его фигурку с карты. Карта остается на столе перед вами.

Awaken (Подъем!)

Сыграйте эту карту, чтобы разбудить уснувшего часового. Сотрите одну "S" со своей мини-карты и поместите фигурку стражника в зоне, где была буква "S". Передвиньте этого стражника на расстояние до 2 зон.

Если все 20 фигурок стражников уже на поле, нельзя разбудить еще стражников. Если все спящие стражники уже разбужены, эта карта возвращает пьяных стражников в работоспособное состояние.

Kenjutsu (Кенджутсу)

Сыграйте эту карту, чтобы ранить вторженца в одной зоне с вашим стражником. Поместите эту карту открытой перед фигуркой вторженца, чтобы отметить ранение. Эта карта не идет в счет тех двух, которые вы можете играть в Фазу Действий Стражников. Вы можете играть эту карту, даже если в этот ход на этого стражника уже игралась другая карта. Стражник может играть только одну такую карту за ход. Повысьте Уровень Тревоги до высокого.