



コンポーネント

- 黒ニンジャ 6個
- 赤ニンジャ 6個
- ニンジャマスター 2個(赤1個、黒1個)
- 影ニンジャ 2個(赤1個、黒1個)
- ダイス(4面) 2個
- ゲームボード
- ルールシート

- 8歳以上
- 2人対戦
- 1ゲーム 15~20分

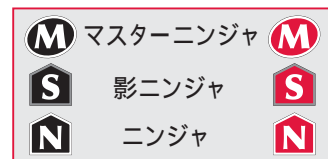
スペイン語版、フランス語版、ドイツ語版ルールのダウンロードはこちら www.otb-games.com

Ninja Versus Ninja™の目的

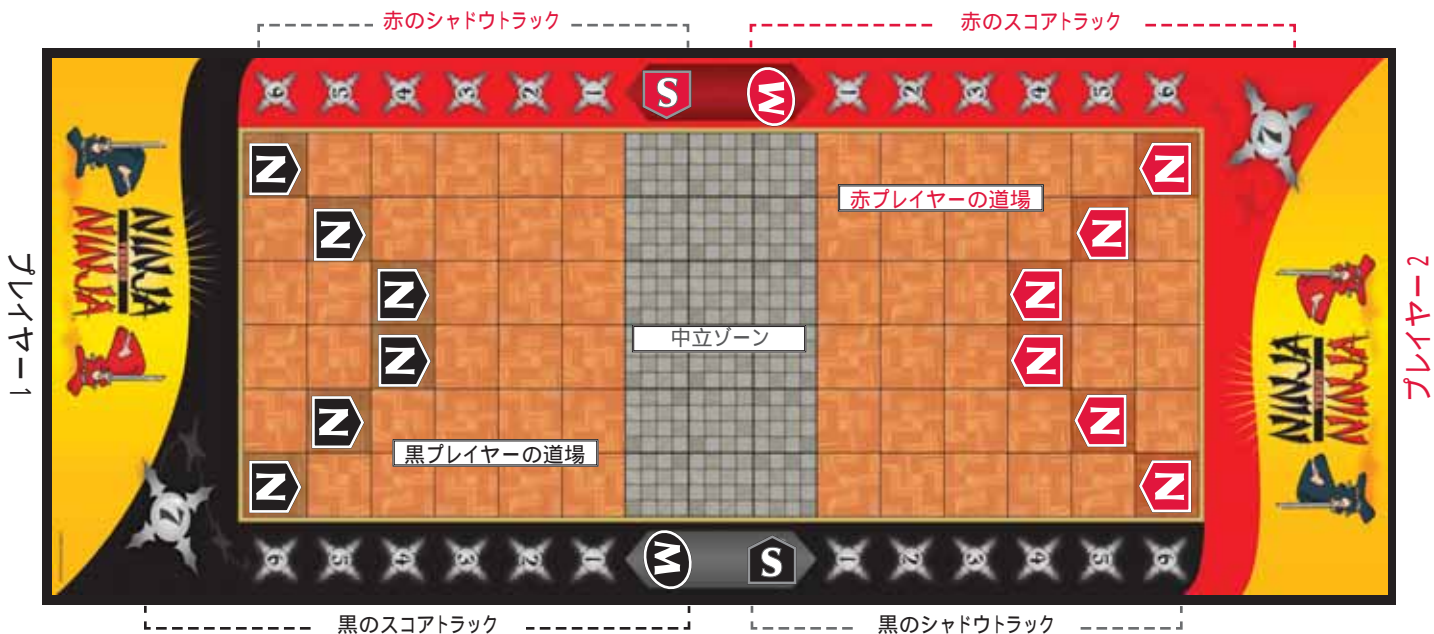
Ninja Versus Ninjaでは各プレイヤーは1チームのニンジャを操り、自分の道場を守りつつ、ポイントを獲得するために対戦相手の道場に侵入します。勝利を得るには2通りの方法があります。7ポイントを獲得するか、対戦相手のニンジャを絶滅させるかです。

セットアップ

1. プレイヤー1は黒ニンジャ6個と黒ニンジャマスター1個、黒影ニンジャ1個を取ります。
プレイヤー2は赤ニンジャ6個と赤ニンジャマスター1個、赤影ニンジャ1個を取ります。
2. ゲームボードを場の中央に置きます。
3. 赤と黒のニンジャマスターをそれぞれの色のスコアトラックの"0"の欄に置きます("M"の位置)。
4. 赤と黒の影ニンジャをそれぞれの色のシャドウトラックの"0"の欄に置きます("S"の位置)。
5. 赤と黒のニンジャをそれぞれの色の道場にイラストの配置通りに置きます("N"の位置)。



ゲーム開始時には、すべてのニンジャは対戦相手の道場に向いていなければなりません。



ゲームのプレイ

両プレイヤーともダイスを2個ずつ振り、出目の合計がより高いプレイヤーが最初のターンを始めます。

自分のターンでは、ダイス2個を振って出目を合計し、自分のニンジャのうちの1個をその出目の合計と等しいスペース数だけ必ず移動させます。適正な移動方法については後述の**ニンジャの移動**を参照してください。

- ・ ニンジャは自分の道場内を移動してもよいですし、ミッションを遂行してもかまいません。いつであれ自分の道場から離れたニンジャはミッションを遂行中であると判断されます。ポイントを獲得する唯一の手段はミッションを遂行することです。**ミッションの遂行**を参照してください。

- ・ ニンジャは自分の道場内、またミッション中でも対戦相手のニンジャを殺してもかまいません。自分のニンジャが対戦相手のニンジャがいるスペースで移動を終了した場合、対戦相手のニンジャをゲームボードから取り除き、取り除かれたニンジャは以降ゲームでは使用できなくなります。対戦相手のニンジャを殺してもポイントは獲得できません。

いずれかのプレイヤーが7ポイントを獲得するか、対戦相手のニンジャを全滅させるまで、プレイヤーは交互にターンを行います。

ゲームの勝利

最初に7ポイントを獲得するか、対戦相手のニンジャを全滅させたプレイヤーがNinja Versus Ninjaで勝利します。

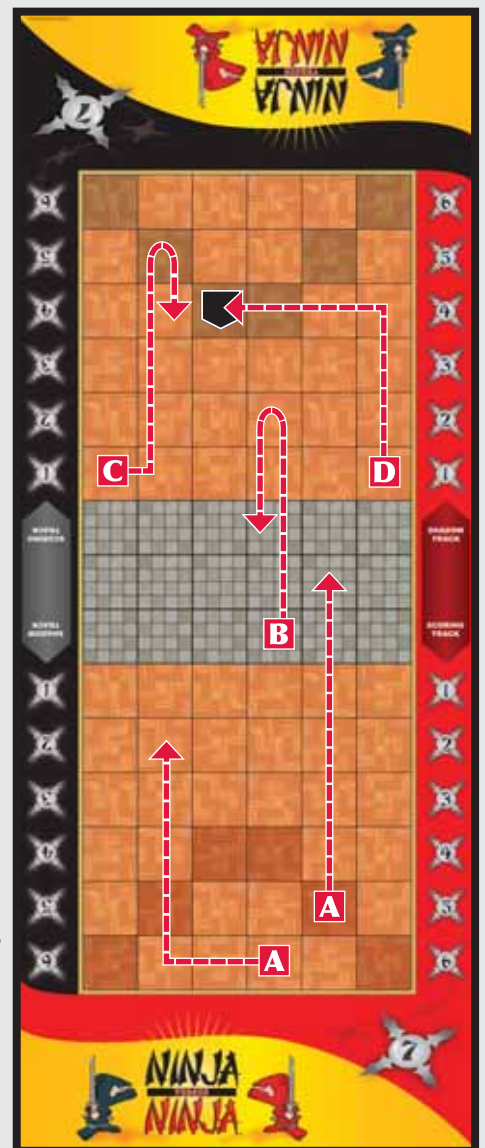
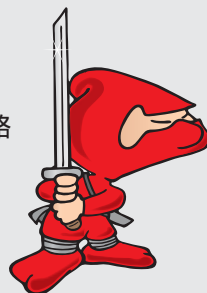
ニンジャの移動

適正な移動

- ・ プレイヤーは自分のニンジャだけを移動させることができます。
- ・ ニンジャは障害物がない移動経路を通らなければなりません。移動経路上のいかなるスペースであれ、(いずれの色であっても)他のニンジャがいれば、その移動経路を通ることはできません。
- ・ どの方向であれ直線移動とL字移動のみが許されます。L字移動とはいずれかの方向へ直線上を移動し、1回だけいずれかの方向へ90度回転して残りの移動を直線上で終了することです。直線上を移動するスペース数は問いません。 **A**
- ・ リバース(反転)移動はニンジャがミッション遂行中の3ターン中に1回だけ許されます。リバース移動は1ターンのうちに自分の道場から離れ、同じ移動経路を通して自分の道場に向かう移動を指します。リバース移動は対戦相手の道場内だけで許されます。 **B**
- ・ リバース移動とL字移動を組み合わせてもかまいません。 **C**
- ・ 対戦相手のニンジャがいるスペースで移動を終了する移動経路を選択してもかまいません。この場合、対戦相手のニンジャは殺されてゲームボードから取り除かれます。 **D**

適正ではない移動

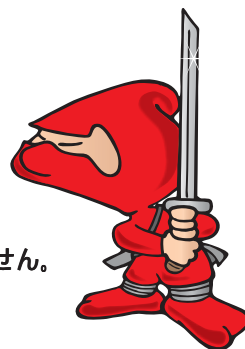
- ・ 斜め移動。
- ・ いずれの色であれ、他のニンジャを飛び越す移動経路での移動。
- ・ 自分の道場または中立ゾーンでのリバース移動。
- ・ 2回以上曲がる移動経路での移動。
- ・ 自分のニンジャがいるスペースでの移動終了。



ミッションの遂行

ニンジャが自分の道場を離れば、そのニンジャはミッションを開始したことになります。

- ・ 1回のミッションは連続した3ターン以内で終了させなければなりません。
- ・ 各プレイヤーは一度に1体のニンジャにだけミッションを遂行させることができます。
- ・ ミッションの遂行に必ずしも3ターンかける必要はありません。2ターン、あるいは1ターンでミッションを終了してもかまいません。
- ・ ミッション遂行中のニンジャは必ず対戦相手の道場に入らなければならないわけではありません。中立ゾーンまで前進してから戻ってきてもかまいません。
- ・ いつであれニンジャが自分の道場に戻れば、本来の向き(対戦相手の道場の方向)に戻し、再びミッションを遂行するまでその向きのままです。
- ・ ミッション遂行中のニンジャがいても、そのプレイヤーは他のニンジャを移動することを選択してもかまいません。ただし、この移動は依然としてミッション遂行中の3ターンのうちの1ターンとしてカウントされます。



ミッション遂行の3ターン

ミッション遂行中に1ターンが過ぎる度に、そのニンジャの向きを右に90度ずつ変え、そのニンジャが自分の道場に戻らなければならないターンまで後何ターン残されているかを示します。

第1ターン

そのニンジャが自分の道場を離れた最初のターンがミッションの第1ターンとなります。第1ターンの終了時にそのニンジャの向きを時計回りに90度回転させ、続く2ターン以内に自分の道場に戻らなければならないことを示します。



第1ターン
終了時の
ニンジャの
向き

第2ターン

ミッションの第2ターン終了時にそのニンジャを更に時計回りに90度回転させ、次の第3ターン終了時には自分の道場に戻らなければならないことを示します。このプレイヤーがミッション遂行中のニンジャを移動させようが移動させまいが、ミッション遂行中のニンジャは回転させなければなりません。



第2ターン
終了時の
ニンジャの
向き

第3ターン

ミッションの第3ターン終了時にそのニンジャは自分の道場に戻っていなければなりません。そうでなければ、そのニンジャは殺されてゲームボードから取り除かれます。そのニンジャが第3ターンまでに自分の道場に戻ってくることに成功すれば、向きを180度変え本来の向きに戻します。

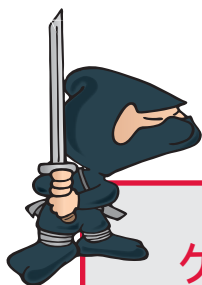


第3ターン
終了時の
ニンジャの
向き

ポイントの獲得

ポイントを獲得するためには、ニンジャを自分の道場から出し、中立ゾーンを通過して対戦相手の道場に入り、それから自分の道場に戻らなければなりません。獲得できるポイントはそのニンジャが対戦相手の道場にどれだけ深くまで侵入できたかによります。

- ・ そのミッションで何ポイントを獲得できるかを示すために影ニンジャを使用します。ニンジャが対戦相手の道場に入ったら、そのニンジャがもっとも深くまで入った列に対応するシャドウトラックに自分の影ニンジャを置きます。
- ・ ミッション遂行中のニンジャが対戦相手のニンジャに殺されたり、第3ターン終了時までには自分の道場に戻れなかった場合、ポイントを獲得することはできず、そのニンジャはゲームボードから取り除かれます。自分の影ニンジャをシャドウトラックの初期配置欄に戻します。
- ・ ミッション遂行中のニンジャが無事自分の道場に戻れば、自分の影ニンジャがいるシャドウトラックのポイント分だけ、自分のニンジャマスターを移動させます。それから、自分の影ニンジャをシャドウトラックの初期配置欄に戻します。



ゲームのヒント

確率の利用

あるスペースの安全性は、対戦相手がそのスペースにいるニンジャを殺すためにどれだけの出目を出さなければならないかで判断することができます。対戦相手が2か8の出目を出さないと殺すことができない場合、そのスペースは比較的安全です。4、5、6の出目で殺されてしまうスペースにいるニンジャは非常にリスクが高いことになります。

利得の最大化

ミッション遂行中の第3ターンで、そのニンジャをあなたの道場に帰すために必要な出目が出なかった場合でも、対戦相手のニンジャ1体を殺すことができるかどうか確認しましょう。いずれにしろ、そのニンジャはゲームボードから取り除かれるので、この不幸な状況においてもできるだけ利得を探すべきです。

防御優先

あなたの道場を守るべく、あなたのニンジャをあなたの道場に留めることが有利な状況もあります。この戦術ではポイントを獲得することはできませんが、対戦相手のニンジャを殺しやすい位置を占めることができます。

対戦相手の懐にもぐりこめ

対戦相手の道場内にいる間、もしあなたのニンジャが対戦相手のニンジャと隣接していれば、そのニンジャはあなたのニンジャを殺すことができません(ダイスの出目は2~8だからです)。さらに、隣接しているニンジャはあなたのニンジャへの移動経路をブロックしてくれていることになります。

自分の道場の防御

対戦相手のニンジャがあなたの道場に侵入し、自身の道場に戻ることでポイント獲得を試みている場合、そのニンジャの帰還経路をブロックするようにあなたのニンジャを移動させることがもっとも良いアクションであることもあります。そのニンジャが帰還するために余分に1、2スペース移動しなければならないとすれば、第3ターン終了時までには自身の道場に戻れない可能性を十分に高めてくれるでしょう。

**OUT
OF THE
BOX**[®]

You can play!

Out of the Box Publishing Inc.
609 Bennett Road
Dodgeville, WI 53533
800-540-2304
info@otb-games.com
www.otb-games.com

Original Concept Tushar Gheewala

Game Play Design Team Max Osterhaus, Ellen Winter, Al Waller,
Mark Alan Osterhaus

Illustration and Graphic Design John Kovalic, Cathleen Quinn-Kinney

Production Development Tom Strom, Matt Mariani

翻訳 森池 篤