

NINJA ACADEMY

The image features a stylized logo for 'NINJA ACADEMY' at the top. The word 'NINJA' is in a large, jagged, golden font with a star on the left. Below it, 'ACADEMY' is written on a golden scroll. The background is a dynamic action scene with three ninjas. On the left, a red ninja is partially visible, holding a large silver star-shaped blade. In the center, a yellow ninja is suspended in the air, surrounded by falling debris. On the right, a green ninja is in a dynamic pose, holding a scythe-like weapon. The scene is filled with fire on the left, falling leaves, and a purple and white background with motion lines.

SPIELREGEL

Mit der in Ninja Academy verwendeten männlichen Form sind natürlich alle Ninjas gemeint: männlich, weiblich und divers.



WILLKOMMEN ZUR ABSCHLUSSPRÜFUNG AUF DER NINJA ACADEMY!

Für dich als junger Ninja-Lehrling ist die Zeit gekommen, dich im Wettstreit gegen die anderen Schüler zu beweisen.

Sei schnell und geschickt, damit du die beste Benötung und deinen Ninja-Titel bekommst.

Schaffst du es, deine Gegner zu besiegen und zum Ninjutsu-Meister zu werden?

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Im Spiel warten viele Herausforderungen auf dich, die nur die besten Ninjas bestehen können.

Um dein Examen zu absolvieren, brauchst du Konzentration, Beweglichkeit und außergewöhnliche Wahrnehmung! Sei in allen Prüfungen erfolgreich oder setze auf den besten Spieler, um viele Punkte zu erhalten.

Am Spielende erhält der Spieler mit den meisten Punkten die höchste Note und wird ein Ninjutsu-Meister!

SPIELMATERIAL

❖ 10 NINJAFIGUREN

5 weiß & 5 schwarz

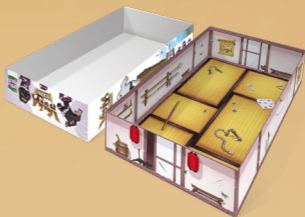


❖ 10 BALKEN



❖ SCHACHTEL

Schachtelboden und -deckel:
sie stellen ein Dojo dar.



❖ 3 AUFRUFKARTEN



❖ 5 TATAMIKARTEN

mit den Nummern 1 bis 5



❖ 24 HERAUSFORDERUNGSKARTEN

15 Duellkarten, 6 Gruppenkarten
und 3 bonus karten.



❖ 38 SIEGMÜNZEN

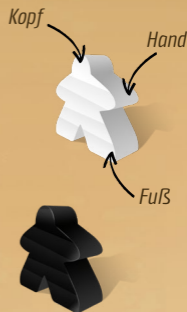


INFOS ZUM SPIELMATERIAL

✦ NINJAFIGUREN

Es gibt Ninjafiguren in **2 Farben**: **schwarz** und **weiß**. Abhängig von der Herausforderung braucht ihr eine der Farben oder beide.

Einige Herausforderungen nehmen Bezug auf Kopf, Hände oder Füße eines Ninjas. Der Ninja **steht**, wenn er den Boden nur mit seinen beiden Füßen berührt.



✦ BALKEN

Die Holzbalken braucht ihr nur in **einigen** Herausforderungen.

Ein Balken **steht**, wenn er sich in senkrechter Position befindet.



✦ TATAMIKARTEN

Die Rückseite jeder Tatamikarte zeigt **ein Tatami** (eine Reisstrohmatten), während auf der Vorderseite ein **Ninja** mit **einer Nummer von 1 bis 5** abgebildet ist. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Karte. Sie legt fest, wer bei einer bestimmten Herausforderung zuerst spielt.



❖ SCHACHTEL

Schachtelboden und -deckel werden bei manchen Herausforderungen benötigt.



❖ HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Es gibt zwei Arten von Herausforderungskarten:

- **Duell-Herausforderungen**, bei denen zwei Spieler gegeneinander antreten;
- und **Gruppen-Herausforderungen**, an denen alle Spieler gleichzeitig teilnehmen.



Duell-Herausforderungen



Gruppen-Herausforderungen



❖ SIEGMÜNZEN

Siegmünzen werden für die Wertung benötigt.

❖ AUFRUFKARTEN

Aufrufkarten legen fest, welche Spieler gegeneinander antreten, wenn die unterschiedlichen Herausforderungen ausgetragen werden.



SPIELVORBEREITUNG

- 1. Wählt einen Spieler.** Dieser Spieler ist der **Klassensprecher**. Er nimmt sich die zur Anzahl der Spieler passende Aufrufkarte und legt sie vor sich ab.
- 2. Nehmt so viele Tatamikarten wie es Spieler gibt und teilt jedem Spieler eine davon aus** (sind es z. B. 3 Spieler, nehmt ihr die Karten 1, 2 und 3). Lasst die anderen Karten in greifbarer Nähe liegen.



Achtung: Lasst etwas Platz in der Tischmitte für den Prüfungsbereich.



3. Mischt jeweils die **Duell-Herausforderungskarten** und die **Gruppen-Herausforderungskarten**, sodass sich zwei Nachziehstapel ergeben, die ihr an den Rand eurer Spielfläche legt.

4. Legt die **Siegmünzen**, die **Ninjafiguren**, die **Balken** und die **Schachtel** neben den Spielbereich.



SPIELABLAUF

Jede Partie Ninja Academy besteht aus einer Reihe unterschiedlicher Herausforderungen nach dem folgenden Schema:



- 1 Gruppen-Herausforderung
- 4 oder 5 Duell-Herausforderungen
(von der Anzahl der Spieler abhängig)

Das könnt ihr auf jeder Auftragskarte sehen. Dort steht auch, welche Spielernummern gegeneinander antreten müssen.



ABLAUF HERAUSFORDERUNG

GRUPPEN-HERAUSFORDERUNG

Der **Klassensprecher** kündigt an (mit feierlicher Stimme): „**Gruppen-Herausforderung**“ – so, dass ihn alle hören können.

Danach **zieht** er die **oberste Gruppen-Herausforderungskarte**, zeigt den anderen Spielern die Abbildung und **liest dann den Text vor**, der auf der Kartenrückseite steht. Alle Spieler nehmen an dieser Herausforderung teil, die nach den vom Klassensprecher vorgelesenen Regeln abläuft.

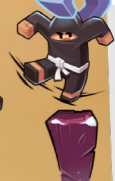
Der Gewinner der Herausforderung bekommt 3 Siegmünzen.



Bei einem **Gleichstand** erhält jeder der am Gleichstand beteiligten Spieler 1 Siegmünze.

Legt die Herausforderungskarte dann unter den Stapel und macht mit der nächsten Herausforderung weiter.

Wenn ihr die letzte **Gruppen-Herausforderung** auf der Aufrufkarte beendet habt, endet auch das Spiel.



DUELL-HERAUSFORDERUNG

Der **Klassensprecher** nennt (wieder mit feierlicher Stimme) die **Nummern** der Spieler, die auf seiner Aufrufkarte stehen – so, dass alle ihn hören können.

Danach **zieht** er die **oberste Duell-Herausforderungskarte**, zeigt den anderen Spielern die Abbildung und **liest dann den Text vor**, der auf der Kartenrückseite steht.

Die beiden Spieler, die zum Duell aufgerufen wurden, nehmen an der Herausforderung teil – gemäß den vom Klassensprecher vorgelesenen Regeln.

Alle Spieler, die nicht an der Herausforderung teilnehmen, sind Zuschauer – sie müssen jetzt ihren Favoriten wählen. Um seine Wahl anzuzeigen, legt jeder Zuschauer sein Tatami vor den Spieler, der die Herausforderung seiner Meinung nach gewinnen wird.

Der Gewinner der Herausforderung bekommt **2 Siegmünzen**. Jeder Spieler, der auf den Gewinner gesetzt hat, bekommt **1 Siegmünze**.



Bei einem Gleichstand erhält jeder der **am Gleichstand beteiligten Spieler 1 Siegmünze** und die übrigen Spieler erhalten nichts.

Legt die Herausforderungskarte dann unter den Stapel und macht mit der nächsten Herausforderung weiter.



SPIELENDE

Das Spiel endet nach der dritten **Gruppen-Herausforderung**. Der Spieler mit den meisten Siegmünzen hat die beste Benötung erzielt und **gewinnt das Spiel**. Außerdem wird er zum Ninjutsu-Meister erklärt – und das ist natürlich eine großartige Auszeichnung!

Spieler, die mindestens 10 Punkte erzielt haben, können ebenfalls stolz sein, denn auch sie haben ihren Abschluss bestanden!





CREDITS

Autoren: Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc & Théo Rivière

Illustrator: Djib

Leitender Redakteur: Ludovic Papaïs

Grafik-Designer: Mélanie Walryck & Vincent Mougnot

Original-Regel von: Delphine Brennan

Lektoren: Stephan Brissaud, Dr Vargo

Übersetzer: Michael Kröhnert

© 2019-2022 IELLO. IELLO, Ninja Academy und deren Logos sind
Markenzeichen von IELLO. Alle Rechte vorbehalten.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 Heillecourt, Frankreich
Hergestellt in Jiaxing, China, durch Whatz Games.



FOLGE UNS AUF

