

ŠKOLA NINJŽŮ

An action-packed illustration for a book cover. At the top, the title 'ŠKOLA NINJŽŮ' is written in a stylized, metallic font. Below the title, three ninjas are shown in various dynamic poses. In the foreground, a large red ninja with a black mask and a star-shaped metal piece on its forehead is shown from the chest up, holding a star-shaped metal piece. In the middle ground, a yellow ninja is leaping through the air, holding two spiked metal weapons. To the right, a green ninja is leaping forward, holding a scythe-like weapon and a chain. The background is filled with stylized flames on the left and falling leaves at the bottom, all set against a light purple and white background with motion lines.

PRAVIDLA



VÍTEJ NA ZÁVĚREČNÝCH ZKOUŠKÁCH NA AKADEMII NINDŽŮ!

Již nějakou chvíli studuješ umění nindžů a nyní nadešla chvíle, kdy musíš prokázat své kvality oproti ostatním studentům.

Aby ses mohl honosit titulem nindža, musíš být rychlý a mrštný.

Dokážeš zvítězit nad svými konkurenty a stát se mistrem nindžucu?

CÍL HRY



Během hry budou hráči plnit zkoušky hodné opravdových nindžů.

Ke splnění všech zkoušek je potřeba soustředění, obratnost a naprostá přesnost. Body vám přinese úspěšné plnění zkoušek a také sázení na úspěšné soupeře.

Student s nejvíce získanými body na konci hry získá titul mistr nindžucu!

KOMPONENTY

❖ 10 FIGUREK NINDŽŮ

5 černých a 5 bílých



❖ 10 ŠPALKŮ



❖ KRABIČKA

Víko a dno krabičky představující dódžó.



❖ 3 KARTY POŘADÍ



❖ 5 KARET TATAMI

s čísly 1-5



❖ 21 KARET ZKOUŠEK

15 karet „duel“
a 6 karet „společných“.



❖ 38 BODOVACÍCH MINCÍ



POPIS KOMPONENT

FIGURKY NINDŽŮ

Ve hře jsou figurky dvou barev: **černé** a **bílé**. Při některých zkouškách budete potřebovat figurky jedné barvy, při některých figurky obou barev.

Každý nindža má jednu hlavu a dvě nohy a ruce. Figurka nindži stojí, jestliže se obě nohy dotýkají podložky.



ŠPALKY



Při některých zkouškách bude třeba používat špalky.

Špalek stojí, je-li ve vertikální poloze.

KARTY TATAMI

Na rubu je vyobrazené tatami a na líci je vyobrazený nindža s číslem 1-5. Na začátku hry dostane každý hráč jednu kartu, která tak určí pořadí při jednotlivých zkouškách.



✦ KRABIČKA

Při některých zkouškách budou hráči využívat krabičku.



✦ KARTY ZKOUŠEK

Ve hře jsou dva druhy zkoušek:

- **duely**, ve kterých vždy soupeří dva hráči;
- **společné zkoušky**, ve kterých soupeří všichni dohromady.



Duel

Společná zkouška



✦ BODOVACÍ MINCE

Používají se k zaznamenávání bodů.

✦ KARTY POŘADÍ

Karty pořadí určují pořadí hráčů při jednotlivých zkouškách.



PŘÍPRAVA HRY

1. Hráči si náhodně zvolí předsedu třídy. Ten vezme kartu pořadí (v závislosti na počtu hráčů), a položí ji před sebe.
2. Každému hráči náhodně dá jednu z karet tatami (s čísly odpovídajícími počtu hráčů, ve třech hráčích tak rozdává karty 1-3). Zbývající karty tatami položí stranou.



Poznámka: Uprostřed stolu nechte dostatečný prostor na provádění zkoušek.



3. Karty **duelů** a karty **společných zkoušek** zamíchá do dvou samostatných balíčků a položí je vedle sebe.

4. Bodovací mince, figurky nindžů, špaliky a krabičku položí poblíž.



PRŮBĚH HRY

Hra Škola nindžů je rozdělena do několika zkoušek, v tomto pořadí:



- 1 společná zkouška
- 4 nebo 5 duelů
(závisí na počtu hráčů)

Tyto informace jsou uvedeny na každé kartě pořadí, včetně pořadí dvojic při duelech.



PROVÁDĚNÍ ZKOUŠKY

SPOLEČNÉ ZKOUŠKY

Předseda třídy ohlásí (slavnostním tónem), tak aby jej všichni slyšeli: „**Společná zkouška**“.

Poté vezme horní kartu z balíčku **společných zkoušek**, ukáže ostatním obrázek na kartě a poté nahlas přečte pravidla na druhé straně karty. Této zkoušky se poté podle přečtených pravidel účastní všichni studenti.

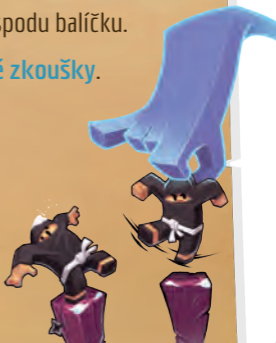


Vítěz zkoušky získá 3 bodovací mince.

Je-li více vítězů, získá každý z nich 1 bodovací minci.

Předseda poté kartu zkoušky vrátí do spodu balíčku.

Hra končí složením poslední **společné zkoušky**.



DUELY

Předseda třídy ohlásí (opět slavnostním tónem) čísla studentů uvedená na kartě pořadí.

Poté vezme horní kartu z balíčku karet **duelů**, ukáže ostatním obrázek na kartě a poté nahlas přečte pravidla na druhé straně karty.

Ostatní studenti (kteří neplní zkoušku) budou přihlížející. Musí si zvolit svého favorita. To provedou tak, že svoji kartu tatami položí před studenta, který podle nich zvítězí.

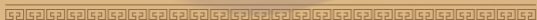
Studenti uvedení na kartě pořadí poté podle přečtených pravidel budou plnit zadanou zkoušku.

Vítěz zkoušky získá 2 bodovací mince. studenti, kteří si na vítěze vsadili, získají 1 bodovací minci.



Nemá-li zkouška vítěze, získají oba studenti 1 bodovací minci, ostatní studenti nezískají nic.

Předseda poté kartu zkoušky vrátí dospodu balíčku a hra pokračuje následující zkouškou.



KONEC HRY

Po dokončení třetí **společné zkoušky** hra končí. Student s největším počtem bodovacích mincí získá vyznamenání a stane se vítězem hry. Zároveň bude jmenován mistrem nindžucu – a to už něco znamená!

Studenti, kteří získají alespoň 10 bodů, na sebe mohou být také pyšní. Sice bez vyznamenání, ale přesto prospěli!





TVŮRCI HRÝ

Autoři: Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc a Théo Rivière • **Ilustrace:** Djib
Vedoucí projektu: Ludovic Papaïs • **Grafika:** Mélanie Walryck
a Vincent Mougnot • **Pravidla:** Delphine Brennan
Korektury: Stephan Brissaud, Dr Vargo

Překlad: Vladimír Smolík
Grafická úprava: Black Light Studio • **Jazyková úprava:** Eliška
Pospíšilová • **Redakce překladu:** Martin Hrabálek, Kamil
Smola, Michal Požárek a Jan Březina

© 2019 IELLO USA LLC. IELLO, NINJA ACADEMY a jejich loga jsou ochrannými známkami IELLO USA LLC. 5550 Painted Mirage Rd. Suite 320-Las Vegas, Nevada 89149 USA

© 2020 REXhry.cz (česká verze), Rexport, s. r. o., Palackého 198/72, 612 00 Brno

www.rexhry.cz

obchod@rexhry.cz

fb.com/rexhry

