



NINJA'S VAN CHAN NU SI

EEN SPEL VAN:
SHANNON DONKER, MARIJE DUDINK, FIRENZO JORDEN,
JIMMY VOSKUIL EN BIANCA VAN DER WERF

SPELREGELS

De ninja's van Chan Nu Si

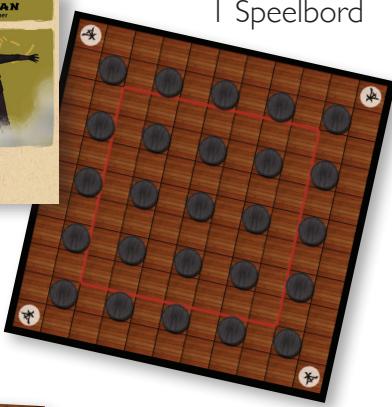
De sensei's van de ninja's van het heilige Chan Nu Si zijn bij elkaar gekomen om de beste ninja's te selecteren. Maar deze test is moeilijker dan alle beproevingen die *jij* als ninja tot nu toe hebt gehad. Tijdens de test zal je al jouw eerder geleerde skills moeten inzetten. Uiteindelijk kan er maar een van jullie een ninja worden.

Spelonderdelen

4 Karakterkaarten



1 Speelbord



1 spelregelboekje



55 murenkaarten



4 Ninja's / Pionnen

24 Wapenkaarten



14 Bommen

Gebruikers

Voor 3 tot 4 spelers.

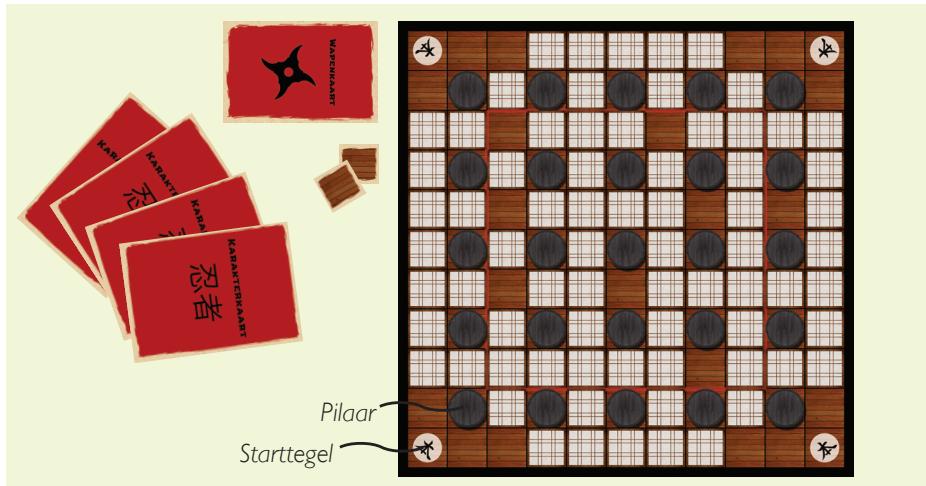


Doel van het spel

Het doel van *Ninja's van Chan Nu Si* is om als laatste op het bord over te blijven. Dit doe je door tactisch bommen te ontwijken en je medespelers op de blazen met je eigen bommen. Tijdens het spelen verzamel je power-up's die er voor zorgen dat je karakter sterker wordt.

Spelvoorbereiding

Schud de murentegels door elkaar en leg ze gedekt willekeurig neer op het bord, de pilaren moeten vrij blijven. Laat in elke hoek van het bord de starttegel van de speler en de drie tegels daarnaast vrij. Schud daarna de wapenkaarten en leg deze op een stapel gedekt naast het bord. Schud de karakterkaarten en laat iedere speler blind een kaart trekken. Iedereen legt vervolgens zijn getrokken kaart open voor zich neer. Iedere karakterkaart is uniek en biedt de spelers een extra power-up om mee te beginnen. Zet iedere pion in een hoek van het bord op de startposities en verdeel de bommen.



Spelverloop

De speler die de renner als karakterkaart heeft getrokken mag beginnen. In de eerste ronde mag je spelen volgens de eigenschappen die op jouw karakterkaart staan.



Je bent niet verplicht om al je bommen te plaatsen, te springen of stappen te zetten. Je bent echter wel verplicht de maximale vuurkracht van je karakter en power-up's aan te houden.

Eén stap is één tegel. Je mag alleen een bom neerleggen op een tegel waar je op staat of overheen bent gelopen. Wanneer je klaar bent met stappen zetten en bommen plaatsen gaat de beurt naar de speler links van je.

Wanneer de eerste speler weer aan de beurt is, ontploffen als eerste zijn bommen. Dit gebeurt voordat hij mag lopen of andere acties uitvoert. Een bom vernietigt standaard alles in een straal van 1 vakje naast de bom. Deze straal gaat echter niet door pilaren heen (zie p.7 voor een voorbeeld).

Ook kan de straal niet meer ontploffen dan één muur of speler in iedere richting. De ontplofte tegels worden nu omgedraait. Als er een symbool op staat leg je deze met de afbeelding naar boven terug op zijn plek. Dit zijn de power-up's die je kan verzamelen om je karakter sterker te maken. Tegels waar niets op staat worden verwijderd van het bord. De ontplofte bommen worden teruggegeven aan de spelers.

Om de power ups van het bord te verzamelen moet je hier eerst overheen lopen met je pion. Dit betekend dus dat ook andere spelers de door jouw geopende power-up's kunnen bemachtigen.





Geopende power-ups die door ontplofte bommen worden geraakt worden verwijderd van het bord. De vuurstraal van de bom kan net als bij een muur niet verder in die richting.

Spelers kunnen samen op dezelfde tegel staan. Je mag echter geen bom leggen op een tegel waar een andere speler staat.

Power-up's

Een power-up is een speciale kracht die je karakter sterker maakt. Deze verzamelde power-up's mag je voor je neer leggen en blijven in je bezit totdat je gewonnen of verloren hebt.

Er bevinden 5 verschillende power-up's in het spel.



Stappentegel: je mag per beurt één extra stap zetten.



Bommentegel: je mag per beurt één extra bom neerleggen.



Vuurkrachtttegel: je bom heeft een reikwijdte van één extra tegel.





Springtegel: Je mag per beurt over één muur heen springen.

Je kan niet over pilaren, power-up's, bommen of andere spelers springen. Je mag niet schuin springen.



Wapentegel: je mag een kaart van de wapenstapel afpakken. Een bewaarkaart leg je gedekt bij jezelf neer en mag je de volgende beurt gebruiken. Sommige kaarten moet je direct spelen.

Wapenkaarten

Wanneer je een wapentegel bemachtigt maak je eerst je beurt af en ruil je daarna je tegel met een kaart van de wapenkaart stapel. Op deze kaart staat of je hem gelijk moet spelen of dat je hem mag bewaren om hem een volgende keer te kunnen gebruiken. Een bewaarkaart mag je geheim houden en in je volgende beurt spelen, of langer bewaren.



Speelkaart: Deze moet je gelijk spelen.



Bewaarkaart: Deze kaart mag je in je hand bewaren.

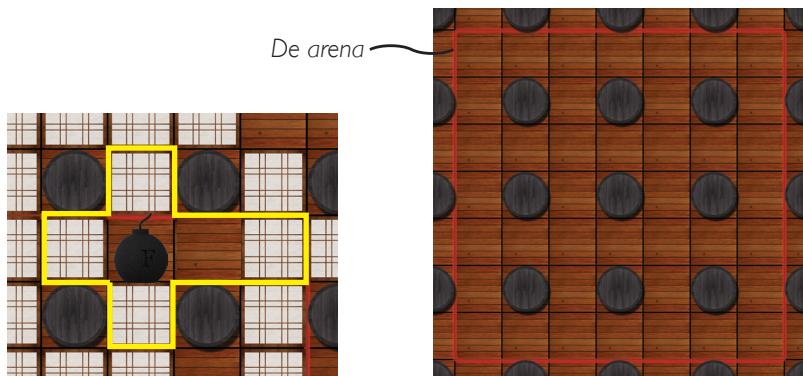


Verliezen

Als je pion zich in de vuurstraal van een bom bevindt die afgaat ben je af en mag je niet meer meedoen. Leg al je power-up's vervolgens als een stapel op de plek waar je af bent gegaan. Je wapenkaarten verwijder je van het bord. Overgebleven spelers kunnen over je stapel power-up's heenlopen om ze te bemachtigen.

Het spel winnen / De Arena

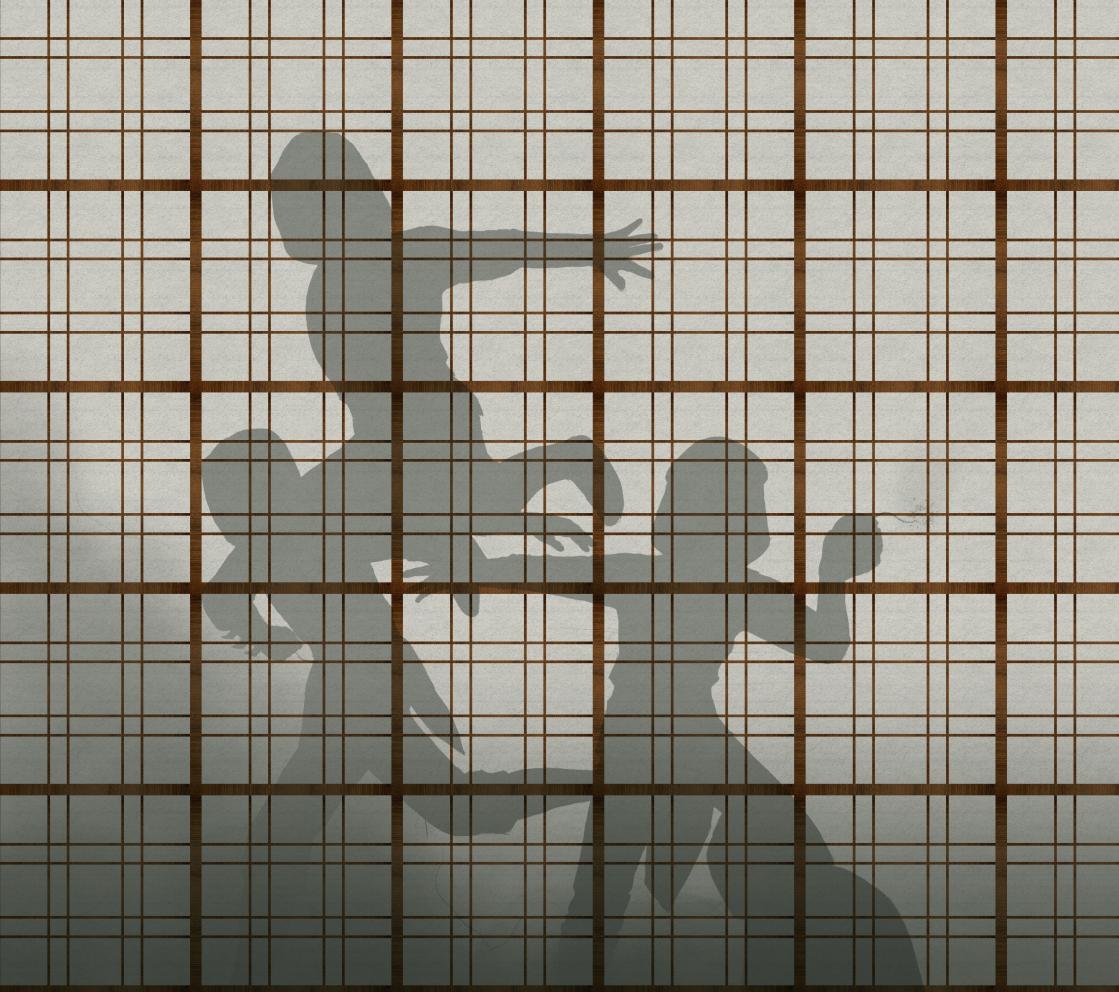
Je wint het spel door als laatste van alle spelers over te blijven. Wanneer de derde speler af is en er nog maar twee spelers over zijn moeten zij binnen één beurt in de 'arena' komen. De arena is de ruimte binnen de rode lijnen in het midden van het bord. Lukt het een speler niet om hier in een beurt te komen dan is deze af. In de killzone is het verplicht om minstens één bom per beurt te plaatsen. Je mag nu je eenmaal in de killzone bent, deze niet meer verlaten.



De reikwijdte van een bom met
+2 vuurkracht.

De Sensei's wensen jullie heel veel speelplezier!





* SUCCES BIJ DE PROEVE VAN DE NINJA *