

Inhaltsverzeichnis

1 Spieler – Ninjas gegen Murt	1
Ziel des Spiels:	1
Wie wird gespielt.....	1
Kampf	4
Fallen	5
Lebenspunkte	5
2 Spieler – Ninja gegen Murt.....	5

1 Spieler – Ninjas gegen Murt

Ziel des Spiels:

Der Spieler muss versuchen das Schwert in Murts Bereich zu ergattern während sich kein Ninja in Murts Gefangenschaft befindet!

Der Spieler gewinnt, wenn Murt keinen Gefangenen hat und der Spieler das Schwert besitzt. Der Spieler kann auch verlieren, wenn Murt das Schwert besitzt, einen Ninja gefangen hat und am Ninja Startpunkt ist.



Abbildung 1 - Das Schwert Abbildung 2 - Murt

Wie wird gespielt



Der Ninja kommt an den Startpunkt (unten) – und Murt auf das Feld vor dem Schwert (oben).

Es wird abwechselnd gewürfelt.

Der Ninja darf sich nur bewegen, wenn ein Herz mit einer Zahl gewürfelt wurde. Der Ninja darf so viel Felder gehen, wie das Symbol es anzeigt.

Wenn der Ninja ein Totenkopf würfelt, so ist der andere dran (Murt).

Würfelt Murt einen Totenkopf plus Zahl, so darf er diese Anzahl an Augen gehen. Wenn Murt ein Herz würfelt, so ist der andere dran (Ninja).

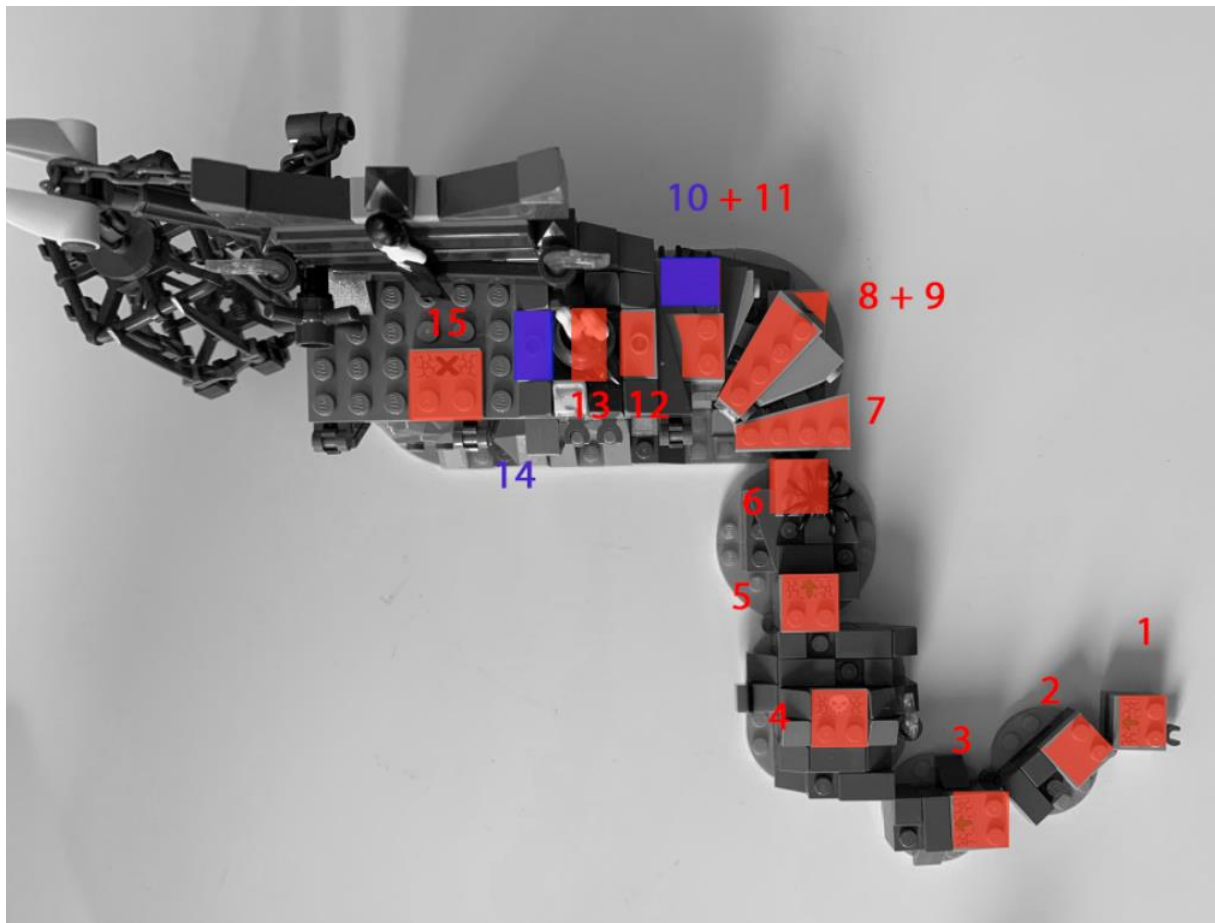
Alle Felder mit Noppen zählen als begehbar und man hat somit 15 Felder auf die man gehen kann

Feld 4 ist eine Falle.

Feld 6 ist eine Falle / Direkter Lebenspunkteabzug

Feld 13 ist heiß / Direkter Lebenspunkteabzug

Auf Feld 10 + 14 Kann man sich einen neuen Lebenspunkt holen (Maximal 3 Lebenspunkte!)



Das Ziel des Ninjas ist es, auf den Startpunkt von Murt zu kommen. Dann erhält er das Schwert. Sollte ein Ninja gefangen sein, so kann er den Ninja freigeben, muss aber einen kompletten neuen Durchlauf starten um noch das Schwert zu holen!

Treffen Murt und Ninja auf einem Feld oder nebeneinander aufeinander, so kommt es zum Kampf.

Beispiel:

Zug des Ninja



Ninja darf 2 Felder
Laufen



Ninja darf nicht laufen
Murt ist dran

Zug von Murt



Murt darf 3 Felder
Laufen



Murt darf nicht laufen
Ninja ist dran

Gelingt es Murt auf den Startpunkt des Ninja zu gelangen, darf er einen Ninja in seinem Käfig gefangen nehmen und das Spiel startet von vorne.

Hat Murt einen gefangenen so kann der Ninja nicht das Schwert und den Gefangenen nehmen – er muss zuerst den Gefangenen retten – dann startet eine neue Runde – erst dann kann er versuchen das Schwert in einem weiteren Durchlauf zu holen.

Sollte Murt dennoch wieder gewinnen, darf er wieder einen Gefangenen nehmen!



Gelingt es dem Ninja auf den Startpunkt von Murt zu gelangen, so erhält er das Schwert und hat gewonnen.

Der Ninja hat verloren wenn:

- Er keine Lebenspunkte mehr hat
oder
- Murt das Schwert besitzt und
- Murt einen Ninja gefangen hat und
- Murt mit Schwert + Ninja auf den Startpunkt des Ninja kommt

Kampf

Stehen sich der Ninja und Murt gegenüber, so kommt es zum Kampf. Jeder darf 1x würfeln.

Der Ninja zählt die Punkte wenn Herz gewürfelt wird – Murt die wenn Totenköpfe kommen. Der, der Dies wird gegenüber gestellt. Der mit der höheren Zahl/Summe gewinnt.

Beispiel 1:

Ninja würfelt Herz – 2

Murt würfelt Totenkopf – 1

Herz 2 / Totenkopf 1 – Murt geht an den Startpunkt zurück

Beispiel 2:

Ninja würfelt Herz – 1

Murt würfelt Totenkopf – 3

Herz 1 / Totenkopf 3 – Murt bleibt da, Ninja geht an den Startpunkt zurück – und verliert ein Leben.

Beispiel 3:

Ninja würfelt Totenkopf – 2

Murt würfelt Herz – 3

Herz 3 / Totenkopf 2 – Murt geht an den Startpunkt zurück

Beispiel 4:

Ninja würfelt Totenkopf – 2
Murt würfelt Totenkopf – 3

Herz 0 / Totenkopf 5 – Murt bleibt da, Ninja geht an den Startpunkt zurück – und verliert ein Leben.

Fallen

Landet der Ninja auf Feld 6, so verliert er sofort einen Lebenspunkt, darf dort aber stehen bleiben.

Landet der Ninja auf Feld 4, so muss er würfeln! Würfelt er ein Herz, darf er stehen bleiben. Würfelt er einen Totenkopf, so wird die Falle ausgelöst, der Ninja verliert ein Leben und muss an den Start zurück.

Murt können Fallen nichts anhaben.

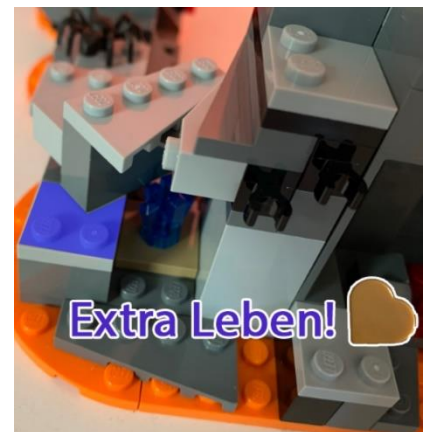


Lebenspunkte

Landet der Ninja genau auf Feld 10 oder 14, so darf er sich den Diamanten schnappen und bekommt somit 1 Lebenspunkt zurück. (Maximal 3 Lebenspunkte).

Landet man auf dem Feld und man hat bereits 3 Lebenspunkte, so bleibt der Diamant.

Wird der Diamant verwendet um einen Lebenspunkt wiederherzustellen wird er dauerhaft entfernt.



2 Spieler – Ninja gegen Murt

Die Spielweise von „Ninja gegen Murt“ ist exakt die Selbe wie die vorherige, in der man alleine gegen Murt gespielt hat.

Ein Spieler würfelt für den Ninja, einer würfelt für Murt.

Alle andere Handlungen (Fortbewegung, Kampf, Fallen) sind exakt die Selben.