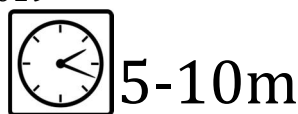


NINJA SAMURAI

Santiago Eximeno

V1.1 - 06/02/2019



NINJA SAMURAI es un juego para 1-2 jugadores mayores de ocho años con una duración aproximada de 10 minutos.

COMPONENTES

- 9 cartas ilustradas por las dos caras.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es vencer en la lucha eterna entre ninja y samurái. El jugador que realice el último movimiento es el ganador.

PREPARACIÓN

Los jugadores deciden el nivel de juego:

- **Básico.** No se ejecutan las acciones de las cartas.
- **Medio.** Solo se ejecutan las acciones de las cartas sin katanas.
- **Avanzado.** Se ejecutan las acciones de todas las cartas.

Después se barajan las cartas y se colocan en un mazo sobre la mesa. Por turno cada jugador coge una carta y la coloca sobre la mesa. Debe respetar las siguientes reglas:

- la nueva carta debe ser adyacente al menos a otra de las ya colocadas (excepto la primera carta del mazo, que se colocará sin más sobre la mesa)
- la nueva carta debe colocarse de forma que se respete un tablero formado por 3x3 cartas (tres cartas por fila, tres cartas por columna)
- El jugador puede colocar la carta con la cara que quiera hacia arriba: ninja o samurái.

JUEGO

El juego transcurre por turnos. Comienza el jugador contrario al que colocó la última carta. En cada turno el jugador debe (en este orden):


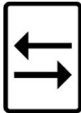


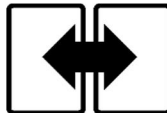




- Mover una carta
- Realizar una acción (en niveles medio y avanzado)

Si un jugador no puede mover una carta, la partida termina. Un jugador puede mover una carta sobre otra:

- si las cartas son adyacentes (solo ortogonalmente, no en diagonal)
- si las cartas son distintas (un samurái sobre un ninja, o un ninja sobre un samurái)

La carta elegida se coloca en la posición de la otra carta. La otra carta se descarta.

En los niveles medio y avanzado, el jugador debe realizar a continuación la acción de la carta que acaba de descartar. Si no puede realizar la acción, la partida termina.

 Descarta una carta cualquiera del juego (su acción no se ejecuta)	 Intercambia la posición de dos cartas en la misma fila
 Oni. Su acción solo es importante en el modo solitario	 Intercambia la posición de dos cartas en la misma columna
 Intercambia la posición de dos cartas cualesquiera	 Devuelve una carta del mazo de descartes al juego. Debe estar adyacente al menos a una carta. Notas: la carta con esta acción no puede volver. El jugador puede colocar la carta con la cara que quiera hacia arriba.
 En el próximo turno no se aplica la acción de la carta que ha sido descartada	 Da la vuelta a una carta de samurái o de ninja, según indique la ilustración.
 En el próximo turno no se puede jugar con una carta de samurái o ninja, según indique la ilustración	

FIN DE JUEGO

La partida finaliza cuando un jugador no puede mover una carta o no puede realizar una acción. Este jugador ha perdido la partida.

El primer jugador que gane dos partidas será el ganador.

MODOS SOLITARIO

Para el modo solitario mezcla la baraja, de forma que se mezclen también los ninjas y los samuráis (que no queden todas las caras del mismo tipo mirando en el mismo sentido). Colócalas una a una al azar, formando un tablero de 3x3 cartas. El objetivo del juego es descartar todas las cartas del tablero. Las reglas de movimiento son las mismas que para dos jugadores, pero el nivel siempre será **Avanzado** (debes realizar todas las acciones). La partida termina cuando no puedes mover carta o no puedes realizar una acción. Si no puedes realizar una acción, has perdido la partida. Si no puedes mover una carta, la puntuación se determina en función de cuántas cartas quedan sobre la mesa:

- 2 o más cartas: *Sempai*. Aprendiz.
- 1 carta: *Renshi*. Profesor.
- 0 cartas: *Kyoshi*. Maestro.
- 0 cartas y el Oni es la última descartada: *Hanshi*. Gran Maestro

CRÉDITOS

Diseñado por Santiago Eximeno santiagoeximeno@gmail.com

Ilustraciones (de **Noun Project**): *Samurai* de Daryl Vandemont, *Ninja* de Hea Poh Lin, *Katana* de Ian Childers, *Card* de Dinosoft Labs y *Demon Mask* de Manop Leklai.

1

1

2

2

3

3

4

4

5

5

9

6

7

7




8

8

6


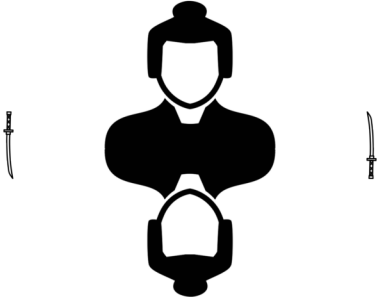

9

3






3

2




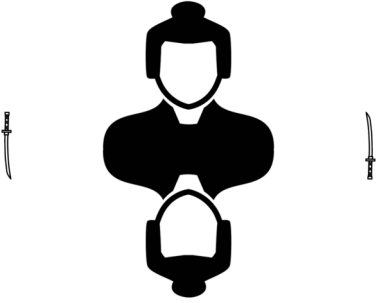

2

1






1

9






6

5




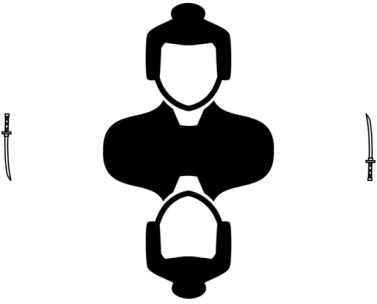

5

4




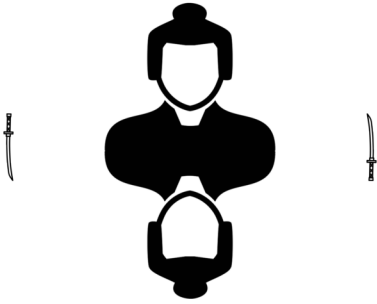

4

6






9

8



8

7



7