

AMNINJA

HISTÓRIA:

O Mestre Ancião de uma Vila Ninja morre. O assassino é um de seus “fiéis” seguidores que, para se safar, utilizou de um Jutsu para causar AMNESIA em seus companheiros. Sem querer, ele auto se enfeitiçou junto, não sabendo mais que havia matado o Mestre!

A missão de AMNiNjA é descobrir se você é o responsável pela morte do mestre e se tornar o novo líder, ou destruir a vila de vez.

QUEM VENCE O JOGO:

Jogador Assassino: A Vitória é alcançada ao destruir a vila. Isso acontece quando o marcador de POPULAÇÃO, SUPLEMENTOS OU ORDEM chega à zero.

Demais ninjas: A Vitória é alcançada ao se atingir 25 pontos de Honra ou, caso tenham se passado 10 turnos, àquele com mais pontos de Honra.

COMPONENTES:

- Um tabuleiro
- XX Cartas de Evento
- XX Cartas de Recurso
- XX Cartas de Lembrança
- 8 Cartas de Família
- 4 marcadores

PREPARAÇÃO:

Cada Jogador recebe uma carta de Família (mas não pode olhá-la até usar MEDITAÇÃO COMPLETA), 5 cartas de Recurso e uma carta de Lembrança.

Os montes de cartas de Evento, Recurso e Lembranças ficam no Tabuleiro, junto dos marcadores.

PRIMEIRA RODADA:

- O Jogador mais Japonês começa.

1º - Abre-se uma carta de Evento

2º - No sentido horário, cada jogador deve selecionar zero, uma ou duas cartas de Recurso para resolver o evento e pode gastar recursos para realizar Jutsus de Concentração.

As cartas são jogadas às escuras e o jogador DEVE dizer quais são as cartas que ele está lançando (CONTUDO, ele pode blefar e não falar as cartas que realmente jogou). As cartas mencionadas DEVEM ser relevantes às necessidades do evento.

3º - Após todos os jogadores tiverem jogado, inicia-se a fase de DUELO. Um jogador pode desafiar outro para um duelo (apostando pontos de Honra) caso ache que ele está blefando. O desafiante, então, abre uma das cartas do seu oponente e, caso não seja a carta mencionada anteriormente, este perde 7 pontos de honra e o desafiante ganhará um ponto.

4º - Após os DUELOS, as cartas derecurso que serão utilizadas para resolver o evento são coletadas e adiciona-se uma carta do montante. Caso o Combate seja vitorioso, todos os participantes ganham UM ponto de Honra por cada Recurso gasto. Na derrota, aqueles que não ajudaram perdem um ponto.

5º - Caso o combate não seja vencido pelas cartas, os jogadores podem usar suas cartas de lembrança para tentar resolver o evento.

6º - Após isso, cada jogador comprará 3 cartas, um novo evento será aberto e assim, uma nova rodada começa.

5ª RODADA:

Na quinta rodada, a carta da família culpada é aberta, podendo assim, cada jogador saber se é ou não culpado, caso já tenha descoberto a sua família.