



# NINJA CAMP

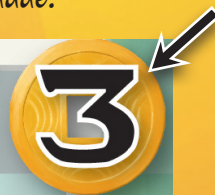
Booommm diiiiaaaa, aprendizes! Espero que tenham dormido bastante, porque o Sensei Saru tem um dia repleto de treinamentos para vocês! Então, estude suas lições e seja o mais rápido e astuto dos campistas, afinal, somente o melhor dos melhores será convidado para ser o aprendiz do Sensei Saru. Será VOCÊ?!

**Ninja Camp** coloca animais artistas marciais uns contra os outros em um exercício e o melhor se tornará o aprendiz pessoal do Sensei Saru. Cada jogador começa com duas cartas, cada uma representando uma habilidade ninja, com o resto do baralho tomando-se o tabuleiro de jogo. Utilizando essas cartas, os jogadores se movem pelo tabuleiro (o “campo de treinamento”), adicionando novas habilidades às suas mãos — e deixando menos opções de movimentos para os seus companheiros de acampamento. Cada jogador também tem uma habilidade ninja única que pode ser usada uma vez por jogo para virar o exercício a seu favor. Monte e jogue partidas em 30 minutos ou menos, e tenha certeza de que **Ninja Camp** trará horas de entretenimento para você e sua família!

## OBJETIVO DO JOGO

Reivindique as cartas de habilidade e tenha o maior número de pontos no final. Os pontos estão localizados no símbolo de moeda no canto superior direito de cartas de habilidade.

SOMBRA



# COMPONENTES

**8 Cartas de Habilidade Inicial**  
(quatro conjuntos de duas cartas)



**13 Cartas de Clã Ninja**



**56 Cartas de Habilidade**  
(sete conjuntos de oito cartas)



**5 Cartas de Armadilha**  
**3 Cartas de Muro**



**16 Meeples Ninja ou "ninjeeples"**  
(em quatro cores)



**2**

# PREPARAÇÃO

1. Dê duas cartas iniciais a cada jogador (um **Correr** e um **Evadir**, cartas com o título escrito na placa de madeira) e quatro ninjeeples da mesma cor.



2. Distribua uma carta de Clã Ninja para cada jogador. Coloque essa carta a sua frente com o lado colorido voltado para cima, escolha sua cor e coloque um ninjeeples na sua carta de Clã Ninja, para identificar sua cor nesta partida. Cartas de Habilidade Inicial, Clã Ninja e ninjeeples não utilizados são retornados para a caixa.



Você pode encontrar um vídeo de preparação e regras em  
[www.meeplebrjogos.com.br](http://www.meeplebrjogos.com.br)

### Preparação (continuação)

3. Embaralhe as cartas de Habilidade, Muro e Armadilha em uma única pilha.

4. Coloque essas cartas voltadas para cima em uma grade para formar o campo de treinamento. Em um jogo de dois jogadores, use 48 cartas em uma grade de 8x6. Para um jogo de três ou quatro, use 56 cartas em uma grade de 8x7. Cada jogador deve ter espaço suficiente para uma pilha de descarte e sua carta de Clã Ninja.



Exemplo de um jogo com três jogadores após a preparação.

# INÍCIO DE JOGO

1. O jogador que viu um filme de ninja mais recentemente é quem inicia o jogo. Começando com o primeiro jogador, e seguindo em sentido anti-horário, os jogadores se revezam colocando um dos seus meeples ninja em uma carta de Habilidade na grade até que cada jogador tenha colocado três ninjas.
2. Os jogadores devem colocar os seus ninjas em três tipos diferentes de cartas de habilidade. Por exemplo, você não pode iniciar o jogo sobre três cópias de Correr ou duas cópias da Correr e uma de Emboscar.
3. Apenas um ninja pode ficar sobre uma carta de Habilidade por vez.
4. O último jogador a colocar um ninja começa o jogo.

Um exemplo de campo de treinamento completo com ninjas posicionados sobre ele pode ser encontrada na página anterior.



# COMO JOGAR

Os jogadores se revezam em turnos no sentido horário. Em cada turno, o jogador da vez faz todos os três passos a seguir, nessa ordem:

1. Jogue uma carta de sua mão para a pilha de descarte, use a habilidade do seu Clã Ninja, ou passe.

Escolha uma das seguintes:

- Escolha uma carta de habilidade de sua mão e a coloque em sua pilha de descarte.



- Vire a sua carta de Clã Ninja para ativar a sua habilidade. Ela só pode ser utilizada uma vez por partida.



- Se não for possível jogar uma carta ou usar sua habilidade de Clã Ninja, você deve passar. Você pode optar por passar mesmo se você puder jogar uma carta. Uma vez que você passe, você está fora da partida.

**2. Mova um Ninja:** Você deve mover um de seus ninjas conforme indicado na carta de Habilidade que você jogou na etapa passada ou no seu Clã Ninja. O movimento indicado deve ser seguido em sua totalidade e todos os ninjas devem terminar seu turno em uma carta. Você deve ser capaz de executar integralmente o que a carta indica para poder jogá-la. Caso contrário, você não poderá jogar a carta.



A não ser que seja indicado pela carta, você não pode:

- Mover diagonalmente;
- Mover através de outro ninja;
- Mover sobre espaços vazios;
- Voltar para o espaço em que você começou o movimento;
- Mover sobre o mesmo espaço duas vezes no mesmo turno.

**3. Pegue uma carta:** Pegue a carta de Habilidade que estava sob seu ninja no começo do turno e coloque em sua mão. Isto irá criar um espaço vazio na área de treinamento. Este é o fim de seu turno.



## Como Jogar (continuação)

Os turnos seguem em sentido horário, com cada jogador repetindo os mesmos três passos explicados anteriormente. Conforme o jogo prossegue, o campo de treinamento terá cada vez menos cartas de habilidade para os jogadores reivindicarem. O jogo continua dessa maneira até que todos tenham passado a vez. Um jogador sai do jogo se passar a vez, mas seus ninjas permanecem no campo de treinamento para a contagem final dos pontos.

## FINAL DO JOGO

O jogo termina quando todos os jogadores passarem sua vez. Quando isso ocorrer, cada jogador pega as cartas de habilidade sob seus ninjas no campo de treinamento e as coloca em sua pilha de descarte.

Conte todos os pontos de todas as cartas de habilidade na sua mão e pilha de descarte. Mas cuidado! Cada Armadilha irá subtrair 1 ponto de seu total. As cartas iniciais não valem pontos.

O jogador com maior número de pontos é o vencedor e recebe a cobiçada tutela do Sensei Saru!

Se houver um empate, quem se moveu por último é o vencedor.

EMBOSCADA	5	5	10
EVASÃO	4	4	+8
SALTO	3	3	+6
SOMBRA	3	3	+3
CORRIDA	2	2	+2
ESQUIVA	1	1	+1
ARMADILHA	-1	-1	-2
			<hr/>
			28



# EXEMPLO DE UM TURNO

Diego escolhe os ninjeeples brancos para jogar. No seu turno, ele pode ativar sua habilidade de Clã, virando a carta do Tatu a sua frente ou jogar uma das cartas de habilidade de sua mão: Evadir ou Correr. Ele decide guardar a sua habilidade de Clã para depois e jogar uma carta de habilidade. Ele escolhe Correr, e move o ninjeeples que está sobre a carta Pular. Como ele jogou Correr, o ninja deve mover-se em uma linha reta até que ele encontre a borda, um espaço vazio, um Muro ou outro ninja. Ele não pode se mover para cima porque há um ninja bloqueando o caminho. Da mesma forma, ele não pode se mover para baixo, porque há um Muro. Ele poderia ir para a esquerda e parar sobre a carta de Evadir, ou poderia mover cinco espaços à direita para a carta de Emboscar, que vale mais pontos do que Evadir.



Ele escolhe mover para a direita, e move-se até o Muro, parando em cima da carta Emboscada. Ele coloca Correr, a carta que jogou no turno, em sua pilha de descartes. Em seguida, coloca Pular, a carta de onde saiu seu ninja, em sua mão. Esse é o fim do seu turno.



## PERGUNTAS FREQUENTES

**Posso jogar a carta Emboscar se não houver um espaço vazio no lado do ninja do meu oponente?**

Não, você não pode jogar Emboscar se não houver um espaço para onde você possa mover o ninja do adversário.

**O que acontece se eu jogar uma carta Sombra e a última carta jogada por um adversário era outra carta Sombra?**

Se a última carta jogada por um adversário era uma carta Sombra e você joga Sombra, mova-se como se você tivesse jogado a carta de habilidade anterior a dele. Além disso, lembre-se que Sombra não copia a habilidade do Clã Ninja do adversário.

**Eu tenho que parar de mover quando eu passar por uma carta de armadilha? Eu tenho que pegá-la quando passar por cima?**

Não. A carta Armadilha funciona exatamente como as cartas de habilidade, com uma exceção: você não pode jogá-la. Você pode mover por cima da armadilha sem parar.



# CRÉDITOS

Game Design: Adam E. Daulton

Desenvolvimento: Travis R. Chance e Nick Little

Direção de Arte: Travis R. Chance

Design Gráfico: Chris Byer

Ilustrações: Jacqui Davis

## Edição Brasileira

Tradução: Felipe Veiga

Revisão: Vinicius Vieira

Diagramação: Solar Entretenimento

Agradecimentos especiais: A nossas famílias, que sabem o quanto de dedicação é necessário para trazer jogos para o Brasil. Também gostaríamos de agradecer a Action Phase por acreditar em nosso trabalho, em especial o Nick Little e o Travis.





# FASES DO TURNO

## 1. Escolha uma das seguintes ações:

- Use uma carta de habilidade da sua mão, colocando-a em sua pilha de descarte.
- Vire a sua carta de Clã Ninja e ative a sua habilidade. Essa ação só pode ser usada uma vez por jogo.
- Se você não puder jogar uma carta ou usar sua habilidade do Clã Ninja, você deve passar. Você pode optar por passar, mesmo se você puder jogar uma carta. Depois que você passar, você está fora do resto do jogo.

## 2. Mova um de seus ninjas;

## 3. Pegue a carta na qual seu ninja começou o movimento.

# REGRAS IMPORTANTES

Os efeitos das cartas vem antes das regras (e podem afetá-las).

Movimentos não precisam ocorrer em linha reta.

Movimentos adjacentes não incluem diagonais.

Apenas um ninja pode ocupar cada carta no final do turno.

Você não pode mover através de seus ninjas ou de ninjas adversários.

Você não pode mover sobre espaços vazios.

Não é permitido passar pela mesma carta duas vezes em um turno. Isso inclui não poder parar sobre a carta de onde você começou o turno.

Você só pode mover seus próprios ninjas.