

SCHNELLÜBERSICHT

RUNDENÜBERSICHT (S. 11)

Janken spielen. Der Gewinner hat die Initiative für die Runde und aktiviert die erste Figur.

1. Aktivierungsphase

Wechselt euch mit der Aktivierung von Figuren ab. Wenn eine Figur aktiviert wird, kann sie sich bewegen und dann eine der folgenden Aktionen ausführen: Rennen, Angriff, Fernkampfangriff, Suchen, Heimlichkeit oder eine Fähigkeit nutzen, die eine Aktion kostet.

2. Verwaltungsphase

Spielerverwaltung, Mondleiste weiterrücken, Rundenleiste weiterrücken.

KAMPFRESULTATE (S. 13)

Erde: Der Verteidiger wird Betäubt.

Feuer: Alle Figuren im Einflussbereich des Angreifers, inklusive des Angreifers, werden Betäubt.

Geist: Der Angreifer wird Verletzt.

Leere: Der Verteidiger wird Verletzt.



Luft: Der Angreifer darf den Verteidiger um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen.


Wasser: Der Spieler, der Wasser als Resultat gewählt hat, darf den Angreifer um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen. Der verteidigende Spieler platziert dann den Verteidiger im vorderen Einflussbereich des Angreifers.

KAMPFBERECHNUNG

GEIST				LEERE
ERDE				LUFT
WASSER				FEUER

KAMPFBONI

+1  oder  für jede Unterstützung

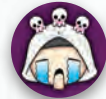
+1  für einen Rückenangriff

+1  für einen Angriff aus Heimlichkeit heraus

ZUSTÄNDE (S. 16)



Betäubt: Eine Betäubte Figur kann nicht unterstützen. Wenn eine Figur drei Betäubungs-Marker erhält, wird sie sofort Verletzt. Entferne zu Beginn der Aktivierung einer Figur alle Betäubungs-Marker, die sie besitzt. Während dieser Aktivierung darf die Figur sich entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, aber nicht beides.



Fluch: Wenn eine Verfluchte Figur einen Wurf durchführt, darf ein feindlicher Spieler den Marker entfernen, um die Figur dazu zu zwingen, alle Würfel neuzuwürfeln.



Gift: Wenn eine Figur Vergiftet wird, wirf am Ende ihrer Aktivierung einen Würfel. Ist das Ergebnis Wasser, wird die Figur Betäubt. Ist das Ergebnis Geist, wird die Figur Verletzt. Entferne den Gift-Marker, nachdem der Wurf durchgeführt wurde. Durch Gift verursachte Betäubungen und Verletzungen geben weder EP noch erzielen sie Punkte.



Glücklich: Wenn eine Glückliche Figur einen Wurf durchführt, darf sie einen Glück-Marker entfernen, um alle ihre Würfel neuzuwürfeln.



Hast: Eine Figur mit Hast darf zu Beginn ihrer Aktivierung einen Hast-Marker entfernen, um sich zu einem beliebigen Zeitpunkt während ihrer Aktivierung entweder ein zweites Mal zu bewegen oder eine zweite Aktion auszuführen.



Langsam: Entferne zu Beginn der Aktivierung einer Verlangsamten Figur einen Langsam-Marker. Während dieser Aktivierung darf sich die Figur nur mit ihrer halben Bewegung (aufgerundet) fortbewegen.



Mondkraft: Eine Figur mit Mondkraft kann nicht Betäubt oder Verletzt werden. Wenn eine Figur Mondkraft erhält, entferne alle Betäubungs-Marker, die sie besitzt. Darüber hinaus ignoriert die Figur Einflussbereiche und andere Figuren, wenn sie sich bewegt. Entferne den Mondkraft-Marker am Ende der Aktivierung der Figur.



Schutz: Wenn eine Beschützte Figur Verletzt wird, darf sie einen Schutz-Marker entfernen, um stattdessen Betäubt zu werden. Wenn die Figur Betäubt wird, darf sie einen Schutz-Marker entfernen, um das Resultat vollständig zu ignorieren.



Verzögert: Nur Figuren im Heilhaus können Verzögert werden. Eine Verzögerte Figur kann nicht auf den Trainingsplatz gestellt werden. Entferne zu Beginn einer neuen Runde einen Verzögerungs-Marker von jeder Figur, die einen besitzt.

NINJA

★ ALL STARS ★



NINJA DIVISION

SODA POP ANIMATIONS

INHALT

Die Geburt von Kagejima	4	Clan Tora	22
Spielmaterial	6	Clan Yamazaru	28
Spielkonzepte	7	Clan Kitsune	34
Attribute.....	7	Clan Ika	40
Affinität und Proben.....	7	Clan Tanchyo	46
Neuwürfeln.....	8	Clan Ijin	52
Ausrichtung.....	8	Ronin	58
Einflussbereich.....	8	Ligen	68
Sichtlinie.....	8	Eine Liga beginnen.....	68
Spielaufbau	9	Ninja-Meister.....	68
1. Janken Spielen.....	9	Spielwertungen.....	68
2. Ninja-Teams Auswählen.....	9	Ausfallzeit.....	69
3. Herausforderung Auswählen.....	9	Erfahrung.....	69
4. Turnierplatz Aufbauen.....	9	EP verdienen.....	69
5. Ninja Aufstellen.....	9	Aufstiegswürfe.....	70
6. Los, Ninja, Los!.....	10	Neue Schlüsselwörter.....	70
Spielablauf	11	Pasch.....	70
Aktivierung.....	11	Einnahmen.....	70
Verwaltung.....	11	Teambewertung.....	71
Neue Runde.....	11	Herausforderungen	72
Bewegung	12	Regeln für Herausforderungen.....	72
Ausweichen.....	12	Wachen.....	72
Ninja auf großer Basis.....	12	Medaillen.....	73
Kampf	13	Zielfelder.....	73
Bewegung als Resultat eines Kampfes	14	Spiele mit 3-4 Spielern.....	73
Verletzt.....	14	Attentat	74
Unterstützungen.....	14	Abfangen des Boten	74
Rückenangriff.....	14	Champion	74
Fernkampf.....	14	König des Hügels	75
Shuriken.....	14	Infiltration	75
Phasen des Mondes	15	Rauferei	76
Mondeck.....	15	Suchen	76
Weiterführende Regeln	16	Eroberer die Medaille	76
Timing von Fähigkeiten und Karten ..	16	Anhang	77
Widersprüchliche Effekte.....	16	Zustände.....	77
Schlüsselwort-Fähigkeiten.....	16	Schlüsselwort-Fähigkeiten.....	77
Zustände.....	16	Allgemein.....	77
Heimlichkeit.....	16	Erde.....	78
Ausweichen.....	16	Feuer.....	78
Heimlich.....	17	Geist.....	78
Heimlicher Kampf.....	17	Leere.....	78
Suche.....	17	Luft.....	79
Gelände.....	17	Wasser.....	79
Spezielle Geländetypen.....	18	Einzigartig.....	79
Aufbau eines Teams	20		
Ninja-Typ.....	20		

IMPRESSUM

Ninja All-Stars Created By:
Chris Birkenhagen, John Cadice, David Freeman, Kai Nesbit, Deke Stella
Game Design: David Freeman
Additional Game Design: John Cadice, Deke Stella
Creative Director: John Cadice
Production Manager: Deke Stella
Manufacturing Manager:
Chris Birkenhagen
Layout and Graphic Design: Kris Aubin
Illustration: Elmer Damaso, Ein Lee, Gunship Revolution, Juan Caruso
Fiction: Chris Bodan, Deke Stella, David Freeman, John Cadice
Editing: Deke Stella, Rebecca Stella, Nick Toennis
Sculpting: Ben Misenar, Daniel Melendez, Third Man Studio
Painting: Minx Studio
Photography: Nick Toennis
Photo Editing: Gabriel Herrin
Sales: Kai Nesbit, Otto Rehfeld
Community Manager: Ross Thompson
Special Thanks To: Ninja Corps Volunteers, Playtesters, and Kickstarter Backers.

Deutsche Ausgabe ©Ulisses Spiele:
Redaktion: Michael Mingers
Übersetzung und Layout:
Kai Großkordt
Lektorat: Andreas Föll, Timo Roth

©Ninja Division Publishing™ LLC, All Rights Reserved. Designed and published by Ninja Division Publishing™ LLC, Garden City, ID 83714. Ninja All-Stars® is a trademark of Ninja Division Publishing™ LLC.

Soda Pop Miniatures™ LLC,
Garden City, ID 83714.

Designed in the USA
Made in China
Erste Auflage



WWW.NINJADIVISION.COM
WWW.SODAPOPMINIATURES.COM
WWW.ULISSES-SPIELE.DE



WANDLE AUF DEM PFAD DER LEGENDEN

Willkommen auf der Insel Kagejima und im Königreich des Mondes. Stelle ein Team der sechs mächtigen Clans zusammen, ein jeder mit seinen eigenen Strategien und Traditionen, mit denen sie auf dem Pfad des Ninja wandeln. Setze all dein Können und dein taktisches Geschick ein, um die Herausforderungen der Mondprinzessin zu überleben und den Sieg gegen deine Rivalen davonzutragen. Leite die Entwicklung deines Teams und beweise, dass es würdig ist, der Mondprinzessin als Beschützer Kagejimas zu dienen.

DIE GEBURT VON KAGEJIMA



In der Zeit vor der Sonne warfen allein die Sterne schimmernde Spiegelbilder auf den schwarzen Wassern. Ameratsu tauchte ihren großen Speer tief in die Fluten ein, und das erste Licht wogte durchs Wasser. Als sie die mit Juwelen besetzte Waffe wieder heraus zog, stieg das Licht auf und loderte über den Himmel. Tröpfchen regneten von der glänzenden Klinge und verteilten sich über das Angesicht der Wasser, wo sie die Länder der Welt bildeten und alles, was darin lebt. Das junge Licht jedoch fiel nicht gleich hell auf alles. Ein Tropfen ging weit von den anderen entfernt nieder, ungesehen und verdunkelt, und das Strahlen der Sonne traf ihn nur schwach. Hier vertiefte die Sonne die Schatten nur. Hier fanden jene Dinge, die sich vor der neuen Welt zu verbergen suchten, unter den Bäumen und Hügeln eine Zuflucht.

Doch alle Schatten lieben es, wenn das Licht ihnen schmeichelt und ihnen Gestalt verleiht. Das kühle Leuchten des Mondes fand in diesem dunklen Land einen Halt, den der heiße Glanz der Sonne niemals finden konnte, und all jene, die dort hausten, begrüßten seine fahle Macht. Und so entstand das schattenverhüllte und von Nebel umgebene Kagejima, das keine Spuren als die des Meeres trug.

Die ersten Menschen kamen aus dem Reich der Sonne, als dieses noch in der frühesten Blüte seiner Jugend und Kraft war. Diese Entdecker waren kühne, schroffe Männer und Frauen, die den Rand der Zivilisation mehr liebten als deren Herz, und sie liebten die wilde Schönheit und die Mysterien der Insel. Doch gaben sie der Insel nicht ihren Namen. Sie erfuhren ihren Namen. Die Geister dieses neuen Landes, die Kami, die diese Leute beobachteten, wie sie ihre ersten behutsamen Schritte unter den Bäumen taten und Feuer auf dem Strand entfachten, wisperten in die Stille des aufgehenden Mondes hinein: „Kagejima“. Und so war es.

Kagejima ist ein Land der Mysterien. Hier fließen die sechs Elemente mit einer Freiheit und Ungehemmtheit, die es in helleren Landen nicht gibt. Die ersten Menschen fanden heraus, dass das Wasser süßer schmeckte und die

Blumen kräftiger durfteten. Auch die Dunkelheit fühlte sich kälter an und die Orte des Todes schwächten den Geist. Doch so nahe der mystischen Macht dieses Landes – einer Macht, die nicht vom Licht der Sonne verbrannt war – fanden sie ein Leben, das viel lebhafter war, als sie es je gekannt hatten.

Kagejima sang zu diesen Sterblichen im Murmeln der Flüsse und dem Heulen des Sturms. So fern des kaiserlichen Hofes und so lebendig, verschwendeten sie keinen Gedanken mehr an Rückkehr und breiteten sich rasch über die Insel aus, um dort zu siedeln, wo ihnen das Lied am besten gefiel. Über Generationen verirrteten sich nur die dürftigsten Gerüchte über die von Schatten heimgesuchte Insel und ihren Namen zurück ins Kaiserreich.

Im Laufe der Jahre entzweite und versöhnte sich das Volk von Kagejima, zog weiter und siedelte, kämpfte und arbeitete gemeinsam, bis sechs unterschiedliche Clans in unterschiedlichen Regionen der Insel entstanden. Ein jeder hatte sein eigenes Verständnis der sechs Elemente und jeder gebot über seine eigene mystische Verbindung mit dem Land und dem Meer. Unausweichlich führten diese einzigartigen Ansichten zum Konflikt zwischen ihnen. Dispute über Handel und Grenzen wurden zu Streit über Philosophie und Lebensart, und schon bald zogen die Clans in den Krieg um die Vorherrschaft auf Kagejima.

Die Sutras sagen, dass das Leben aus Konflikt besteht. Jahrzehnte des offenen und unterschweligen Unfriedens hatten die Krieger zu tödlicher Perfektion gestählt, doch sie hatten die Ressourcen und die Stärke der Clans geschwächt. Eine Familie, lange Zeit Gelehrte der Mysterien des Landes, erhob sich schließlich mit einer Vision, um Kagejima zu einen, statt es zu erobern. Im sanften Licht des Mondes lernten sie, die sechs Elemente in Einklang miteinander zu bringen. Indem sie weise Frauen und Männer von der gesamten Insel hinzu zogen, nutzten sie diese Weisheit, um auch die Clans in Einklang miteinander zu bringen. Und so wurde das Königreich des Mondes gegründet.

Der Hof des Mondes versuchte nie, die Konflikte zu beenden, sondern vielmehr sie zu kanalisieren. Die Künste der Heimlichkeit und List wurden wichtiger als alles andere, als das Volk seine Methoden an die Magie ihres Landes anglich. Das durch die Mondkönigin verkörperte Gleichgewicht erlaubte den Clans, ihre eigenen Pfade zu verfolgen und so die Insel als Ganzes zu stärken. Diese neue Richtung wurde allerdings schon bald auf die Probe gestellt, als das Reich der Sonne auf den Wellen nahte.

Das Reich der Sonne, arrogant aufgrund seiner Macht, schickte Gesandtschaften in das Königreich des Mondes, um Gehorsam einzufordern. Sie fanden den Hof des Mondes stark und standhaft vor. „Wir begrüßen den Handel und die Kameradschaft unserer Brüder“, sagte die herrschende Mondkönigin in freundlichem Ton und mit der Weisheit ihres Alters. „Doch maßt Euch nicht mehr an als das. Der Panther mag dem Tiger beim Erlegen seiner Beute helfen, doch er verneigt sich nicht.“ Der Sendbote des Reichs der Sonne verneigte sich tief, und in Geschichten heißt es, dass alle Anwesenden glaubten, sein Respekt sei ehrlich. „Der Mond ist wandelbar und verblasst mit dem Verstreichen der Tage“, sagte er. „Die Sonne ist unveränderlich und geduldig.“

Doch nicht allzu geduldig. Innerhalb eines Jahres hatten sich Agenten des Hofes der Sonne am Mondpalast und Sitz jedes Clans aufgestellt. Sie flüsterten den Ehrgeizigen und Unzufriedenen unterschwellige Worte zu. Sie gaben den Gierigen Gold und den Leichtgläubigen Sicherheiten. Sie schmiedeten Ränke und suchten nach Geheimnissen, doch sie waren wie Welpen unter Tigern. Die Clans von Kagejima spielten solche Spiele bereits seit Generationen. Schon bald lagen die Pläne des Hofes der Sonne in Trümmern, seine Agenten waren enttarnt und ausgestoßen und all die Schätze waren umsonst ausgegeben worden. Und so kamen die ersten Eroberer nach Kagejima.

Im Laufe der Jahrhunderte schickten die Sonnenkaiser elf Armeen nach Kagejima. Jedes Mal schien das Land selbst sich gegen die Angreifer verschworen zu haben. Das Meer erhob sich in wilden Stürmen, die Segel und Gebälk zerrissen. Der Frost des Winters setzte früh ein oder verweilte lange. Die Gezeiten ebten so tief ab wie seit Menschengedenken nicht mehr und entblößten Felsen, die majestätische Schiffsrümpfe zu Kleinholz zerschmetterten.

Jene wenigen Feldzüge, die das Glück hatten, die Ufer zu erreichen, bildeten ihre Formationen, machten sich auf den Weg in die Bäume und verschwanden. Wieder und wieder entkam niemand außer verstörten, geschlagenen Seeleuten, die Geschichten des Unglücks mit sich brachten, wenn überhaupt jemand zurückkehrte.

Es heißt, dass manche Sonnenkaiser fluchten und tobten, während andere weise nickten, doch sie alle gaben den Bau weiterer Schiffe in Auftrag.

Die Agenten des Hofes des Mondes berichteten von dem anhaltenden Sturm des Ehrgeizes, der in den Besitztümern des Reichs der Sonne vorherrschte. Niedere Herrscher hätten diese Uneinigkeiten genutzt, um ihre Feinde anzugreifen, wie es der Hof der Sonne getan hatte. Doch Mondprinzessin Kaeko entschied sich dazu, sie zu nutzen, um das Problem ihres Feindes zu lösen, und somit auch ihr eigenes. Auch wenn sie zu Anfang mit kühler Zurückhaltung aufgenommen wurde, führte ihre Einladung einer Gesandtschaft dazu, dass nach über vier Jahrhunderten die ersten Würdenträger des Hofes der Sonne unbehelligt Fuß auf Kagejima setzten. In ihrem Westgarten traf Prinzessin Kaeko sich bei Einbruch des Abends mit den Botschaftern. Sie leuchtete fahl wie ihr Namenspatron und unterbreitete den Vorschlag, dem Hof der Sonne zu helfen. Sie versprach, eine Gruppe ihrer fähigsten Shinobi für ein ganzes Jahr in den Dienst des Sonnenkaisers zu stellen. Sie sagte, sie würden alles tun, was von ihnen verlangt würde, um die rechtmäßige Ordnung in seinen Landen aufrecht zu erhalten, außer gegen den Hof des Mondes zu arbeiten. Darüber hinaus würde sie jedes Jahr eine neue Gruppe Shinobi entsenden, wenn er in einen dauerhaften Frieden mit Kagejima einwilligte.

Und so versammeln sich jedes Jahr am Mitsommertag eifrige und ehrgeizige Krieger aus allen Clans zum Mondscheinturnier. Von einem Vollmond zum nächsten messen sich diese Shinobi in geregelten Prüfungen in Schläue, Listigkeit, Ausdauer und Sinnesschärfe. Jeder Sieg bringt dem Clan Ehre, dem Krieger Ruhm und die Gunst der Mondprinzessin. Diese Spiele sind so hoch angesehen, dass das Turnier zum vorrangigen Austragungsort für Streitigkeiten innerhalb des Clans geworden ist. Viele Fehden und Fragen der Ehre werden zu dieser Zeit geregelt. Der Hof des Mondes fördert dies auf subtile Weise, denn dort weiß man, dass Kagejima stark bleibt, wenn die Clans konzentriert sind. Man weiß dort auch, dass er nur durch die besten Shinobi vor dem Sonnenkaiser vertreten werden kann und dass die Spiele stets die stärksten, tauglichsten und raffiniertesten ihrer Untertanen auserlesen. Jedes Jahr strömen Anwärter und Zuschauer in Scharen zum Mondpalast, um herauszufinden, wessen Name sich zur Elite gesellen wird – wer das schwere Pergament mit dem Mondsiegel zum Hof der Sonne tragen wird, das ihn als einen der besten Shinobi Kagejimas auszeichnet.

So heißt es zumindest ...

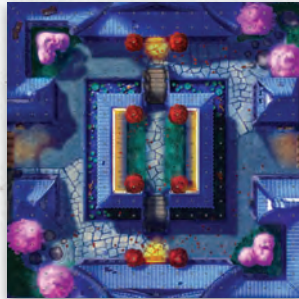
SPIELMATERIAL



Regelbuch



Monddeck
52 Karten



Doppelseitiges Spielbrett



Blaues Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



Rotes Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



Violettes Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



Oranges Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



6 Samurai-Wachen



8 Weiße
Elementwürfel



8 Schwarze
Elementwürfel



Heimlich-
keits-
Marker



Aktivierungs-
Marker



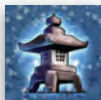
Mond-
stand-
Marker



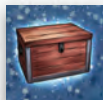
Runden-
zahl-
Marker



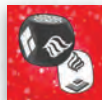
Schrein-
Marker



Laternen-
Marker



Truhen-
Marker



Neuwürfeln-
Marker



Dojo-Bretter



Gift-
Marker



Schutz-
Marker



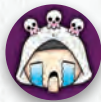
Hast-
Marker

Team	Chunin	Kaiken	Yajiri	Kunoichi	Madoushi
Blau					
Rot					
Violett					
Orange					
Weiß					

Teamlisten



Mondkraft-
Marker



Fluch-
Marker



Verzögerungs-
Marker



Punktstand-
Marker



Medaillen-
Marker



Zielfeld-
Marker



Schnellspiel-
Referenzkarten



Langsam-
Marker



Betäubungs-
Marker



Glück-
Marker

SPIELKONZEPTE

Vor dem Beginn des Spiels sollte sich zumindest ein Spieler das Regelbuch vollständig durchlesen, damit er weiß, wie das Spiel gespielt wird.

ATTRIBUTE

Jede Figur verfügt über einen Satz Werte und Schlüsselwörter, die widerspiegeln, wie effektiv sie im Spiel ist. Dies sind ihre **Attribute**. Die Attribute einer Figur sind Bewegung (B, BW), Angriff (AN, RN), Verteidigung (V, VT), Affinität, Schlüsselwort-Fähigkeiten, Spezialfähigkeiten und Koban-Kosten (KB, KB).

CHUNIN

Titel

Bewegung	Angriff	Verteidigung	Koban	Affinität
BW	AN	VT	KB	
5	4	2	20	

Schlüsselwort-fähigkeiten

Feldmaximum: 1
Feuermeisterschaft, Nahkampfmeister

Spezial-fähigkeiten

Wähle 1 Fähigkeit:
Tigerschlag: +3 RN bis zum Ende des Zuges; für den Rest der Runde würfelt der Chunin keinerlei Verteidigungswürfel.
Jagsprung: Vor dem Angriff darf sich der Chunin um bis zu drei Felder bewegen. Nach dem Angriff ist der Chunin Verlangsamt.



Illustration

AFFINITÄT UND PROBEN

Ninja All-Stars verwendet spezielle Würfel, um alle Spielaktionen abzuhandeln. Die Ninja-All-Stars-Würfel zeigen sechs verschiedene Symbole, die die sechs heiligen Elemente von Kagejima darstellen.



Jede Figur besitzt eine Affinität zu einem oder mehreren Elementen, was in den Attributen einer Figur unter „Affinität“ aufgeführt wird.

Der häufigste Einsatz der Ninja-All-Stars-Würfel und dem Affinität-Attribut wird **Affinitätsprobe** genannt. Wenn das Spiel fordert, dass eine Figur eine Affinitätsprobe durchführt, wirft ihr Spieler drei Würfel. Zeigt zumindest einer der Würfel das Symbol des Elements, zu dem die Figur eine Affinität besitzt, ist die Affinitätsprobe erfolgreich.

Wird eine Figur aufgefordert, eine **vergleichende Affinitätsprobe** durchzuführen, führen beide betroffenen Spieler eine Affinitätsprobe durch. Der Spieler, der die meisten zu seiner Affinität passenden Elementsymbole würfelt, gewinnt die Affinitätsprobe. Bei einem Unentschieden würfeln die Spieler erneut.

Figuren mit mehr als einer Affinität müssen sich entscheiden, welches Element genutzt wird, bevor die Figur die Affinitätsprobe durchführt.

Beim Durchführen einer Affinitätsprobe für das gesamte Team muss der Spieler eine einzelne Figur auswählen, die sich auf dem Spielbrett befindet und die Probe durchführt.

Affinität besitzt weitere Effekte während des Angriffs und in Verbindung mit Schlüsselwort-Fähigkeiten. Diese Regeln werden in einem späteren Teil der Regeln in den jeweiligen Abschnitten behandelt.

NEUWÜRFELN

Gelegentlich können Würfel neugewürfelt werden. Würfel, die neugewürfelt wurden, können nicht ein weiteres Mal neugewürfelt werden. Verweist eine Fähigkeit oder Karte auf ein Element, das gewürfelt werden muss, so bezieht sich dies auf die Ergebnisse, nachdem alle etwaigen Würfel neugewürfelt wurden.

EINFLUSSBEREICH

Die Felder, die an eine Figur angrenzen, sind deren **Einflussbereich**. Diese Felder stellen einen Bereich dar, auf den die Figur einwirken kann.

Viele Fähigkeiten wirken sich nur auf Figuren aus, die sich innerhalb des Einflussbereichs der Figur befinden, welche die Fähigkeit einsetzt. Diese Regeln werden in einem späteren Teil der Regeln in den jeweiligen Abschnitten behandelt.



AUSRICHTUNG

Bei Ninja All-Stars besitzt jede Figur eine Ausrichtung. Auf der Basis jeder Figur befindet sich eine Markierung, die anzeigt, wo ihre Vorderseite liegt. Die drei Felder auf der anderen Seite der Basis, die dem Feld, auf das die Figur ausgerichtet ist, genau gegenüberliegen, stellen ihren hinteren Bereich dar. Alle anderen Felder stellen ihren vorderen Bereich dar.

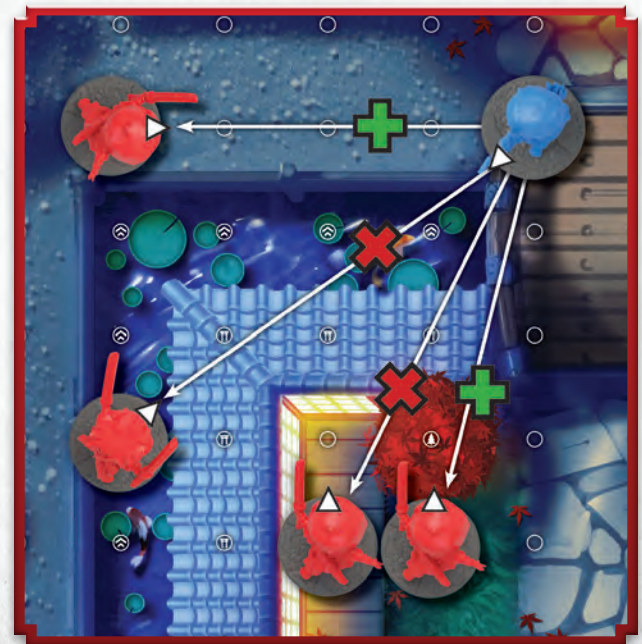
SICHTLINIE

Figuren benötigen immer eine Sichtlinie (SL), um feindliche Figuren mit Aktionen, Fähigkeiten und Angriffen anzuvisieren, sofern nicht anders angegeben.

Eine Figur darf ihre SL nur durch Felder in ihrem vorderen Einflussbereich ziehen. Um zu bestimmen, ob eine Figur SL auf eine andere Figur besitzt, ziehe eine gerade, imaginäre Linie von einem beliebigen Punkt auf der Basis der Figur zu einem beliebigen Punkt auf der Basis des gewünschten Ziels. Sieh dir dann jedes Feld an, das der Linie am nächsten ist. Befinden sich auf diesen Feldern keine Figuren, kein Gelände und keine Effekte, die die SL blockieren, hat die Figur SL auf ihr Ziel. Figuren haben immer SL auf sich selbst.

Die folgenden Dinge blockieren die SL:

- Figuren, sowohl befreundete als auch feindliche.
- Einige Geländeelemente, wie etwa Mauern oder Laub (siehe „Gelände“, S. 17).
- Der eigene hintere Einflussbereich der Figur.



SPIELAUFBAU

Befolge die Schritte in diesem Abschnitt, um das Spiel vorzubereiten.

1. JANKEN SPIELEN (STEIN, SCHERE, PAPIER)

Der Gewinner der Janken-Runde hat die **Initiative**. Viele Schritte des Aufbaus und des Spielablaufs beginnen mit dem Spieler, der die Initiative hat, und gehen dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn um den den Tisch.

2. NINJA-TEAMS AUSWÄHLEN

Ninja All-Stars enthält genügend Plastikfiguren, um vier Teams in vier unterschiedlichen Farben zu spielen. Die Spieler können sie verwenden, um sie als eines der vorgefertigten Schrein-Teams zu spielen oder können sich ihr eigenes Clan-Team zusammenstellen (siehe „Aufbau eines Teams“, S. 20).

Jedes vorgefertigte Schrein-Team verfügt über eine eigene Referenzkarte mit all seinen Regeln und verwendet alle neun Figuren derselben Farbe.

Alle Figuren im Team eines Spielers sind **befreundete** Figuren und alle Figuren, die nicht dem Team des Spielers angehören, sind **feindliche** Figuren.



Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die vorgefertigten Teams des Feuer-Schreins und des Wasser-Schreins zu verwenden.

3. HERAUSFORDERUNG AUSWÄHLEN

Herausforderungen sind einzigartige Szenarien, die vorgeben, welche Ziele die Spieler erfüllen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Darüber hinaus geben sie Sonderregeln vor, die sich auf das Spiel auswirken. Die Spieler sollten gemeinschaftlich entscheiden, welche Herausforderung sie in der jeweiligen Partie spielen möchten (siehe „Herausforderungen“, S. 72).

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die Herausforderung „Rauferei“ zu spielen.

4. TURNIERPLATZ AUFBAUEN

Das Spielbrett bietet zwei Turnierplätze, aus denen man wählen kann, einer auf jeder Seite. Die Spieler können jeden Turnierplatz unabhängig von der gespielten Herausforderung auswählen.

Nachdem das Spielbrett ausgelegt wurde, werden die zwei Dojo-Bretter auf beiden Seiten des Spielbretts platziert.



Lege den Rundenzahl-Marker auf das Feld von Runde Eins, mit der „10“ nach unten.



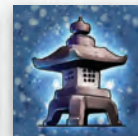
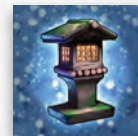
Jeder Spieler legt einen Punktestand-Marker auf das Feld „0“ der Dojo-Punkteleiste, mit der „10“ nach unten.




Wirf einen Würfel, um zufällig zu bestimmen, auf welcher Position der Mondstand-Marker startet. Lege den Marker auf das Mondstandfeld, das dem gewürfelten Element entspricht.

Mische das Monddeck und lege es auf das Dojo-Brett. Anschließend zieht jeder Spieler, beginnend mit demjenigen, der die Initiative hat, eine Hand aus drei Mondkarten (siehe „Mondphasen“, S. 15).

Schrein



Laterne

Der Spieler mit der Initiative platziert dann entweder einen Laternen- oder Schrein-Marker auf dem Spielbrett. Laternen und Schreine können auf jedem Feld platziert werden, das mindestens zwei Felder von jeder  Aufstellungszone entfernt liegt.

Die Spieler platzieren anschließend abwechselnd entweder Laternen oder Schreine. Nachdem mindestens vier Laternen platziert wurden, kann ein Spieler sich entschließen, beim Platzieren von weiteren Laternen oder Schreinen zu „passen“. Sobald alle Spieler nacheinander gepasst haben, wird der Spielbau fortgesetzt. Maximal dürfen sechs Laternen und vier Schreine platziert werden, sofern nicht anders angegeben. Laternen und Schreine werden auf S. 18 genauer beschrieben.

Viele Herausforderungen erfordern weitere Elemente auf dem Spielbrett, wie etwa Medaillen oder Wachen. Ist dies der Fall, befolge die unter der jeweiligen Herausforderung aufgelisteten Regeln.

5. NINJA AUFSTELLEN

Der Spieler mit der Initiative wählt einen Spieler aus, der eine Kante des Spielbretts als seine **Aufstellungszone** auswählt. Der ausgewählte Spieler hat nun die Initiative und wird auch die erste Figur platzieren und den ersten Zug haben.

In einem Zwei-Spieler-Spiel ist die gegenüberliegende Spielbrettkante die Aufstellungszone des gegnerischen Spielers. Gibt es mehr als zwei Spieler, spielen die übrigen Spieler Janken, und der Gewinner jeder Runde ist der Nächste, der sich eine Spielbrettkante aussucht.

Die Spielbrettkante jedes Spielers verfügt über besondere Aufstellungsfelder, die mit einem Quadrat um den Punkt herum markiert sind. Die Figuren der Spieler dürfen nur auf diesen Feldern aufgestellt werden.

Die Spieler wechseln sich anschließend mit dem Aufstellen einzelner Figuren ab, immer eine nach der anderen, bis alle von der Herausforderung erlaubten Figuren in den Aufstellungszonen der jeweiligen Spieler aufgestellt

wurden. Platziert alle übrigen Figuren aus den Teams der Spieler auf ihrem jeweiligen Trainingsplatz. Komplettiert anschließend die restliche, für die Herausforderung erforderliche Aufstellung.

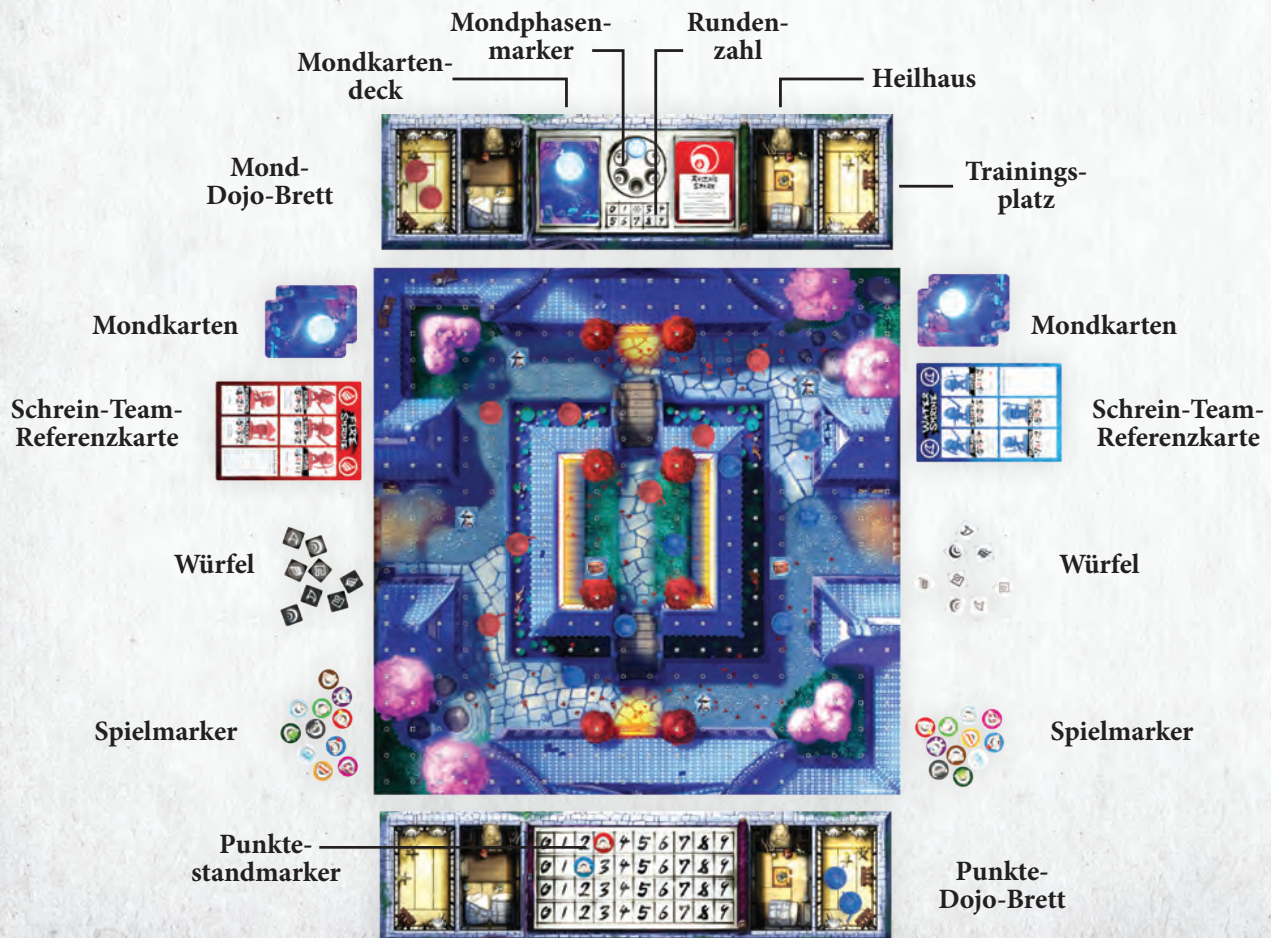
Figuren, die sich auf dem Trainingsplatz befinden, werden für einen späteren Zeitpunkt in der Herausforderung in Reserve gehalten. Herausforderungen erlauben normalerweise nur wenige Figuren gleichzeitig auf dem Spielbrett. Alle Figuren eines Teams, die darüber hinaus gehen, müssen auf dem Trainingsplatz ihres Teams warten.



Der Trainingsplatz

6. LOS, NINJA, LOS!

Es ist Zeit, mit Runde Eins zu beginnen! Der Spieler mit der Initiative hat den ersten Zug.



SPIELABLAUF

AKTIVIERUNG

Während jeder **Runde** wechseln sich die Spieler in ihren **Zügen** damit ab, einzeln ihre Figuren zu aktivieren, bis alle Figuren jedes Teams aktiviert wurden. Der Spieler mit der Initiative hat den ersten Zug.

Während seines Zuges darf ein Spieler eine Figur aus seinem Team aktivieren, die sich auf dem Spielbrett befindet und in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Sobald alle auf dem Spielbrett befindlichen Figuren jedes Teams aktiviert wurden, endet die Runde und eine neue beginnt.

Wenn eine Figur aktiviert wird, darf sie sich **bewegen** und anschließend eine einzelne **Aktion** ausführen.

Die Aktion, die Figuren am häufigsten ausführen, ist **Angriff**. Eine Figur kann keine Aktion ausführen und sich dann weiterbewegen, selbst wenn sie ungenutzte Bewegungspunkte übrig hat. Sobald eine Figur eine Aktion ausführt, ist ihre Aktivierung vorüber.

Sobald eine Figur ihre Aktivierung beendet hat, darf sie bis zur nächsten Runde nicht mehr aktiviert werden. Während eines Zuges darf nur eine Figur aktiviert werden.



Verwendet Aktivierungs-Marker, um den Überblick zu behalten, welche Figuren während der Runde bereits aktiviert wurden. Entfernt all diese Marker am Ende der Runde.



VERWALTUNG

Am Ende jeder Runde führen die Spieler die Verwaltung durch.

1. Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative handeln alle Spieler im Uhrzeigersinn die folgenden Schritte ab:

- Bewege eine befreundete Figur vom Heilhaus auf den Trainingsplatz (siehe „Verletzt“, S. 14).
- Entferne Aktivierungs-Marker.
- Tu eins der folgenden Dinge:
 - Ziehe eine Mondkarte.
 - Bewege eine zusätzliche befreundete Figur vom Heilhaus auf den Trainingsplatz.
 - Entferne alle Betäubungs-Marker von einer befreundeten Figur.
- Stelle befreundete Figuren vom Trainingsplatz in der Aufstellungszone ihres Spielers auf, bis sich die maximale von der Herausforderung erlaubte Anzahl an Figuren auf dem Spielbrett befindet. Dies sind die Verstärkungen des Teams.

2. Rückt den Mondstand-Marker im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter auf die neue Mondphase (siehe „Mondphasen“, S. 15).

3. Rückt den Rundenzahl-Marker um ein Feld weiter. Erreicht dieser das Ende der Leiste, dreht den Marker um und bewegt ihn an den Anfang der Leiste.

NEUE RUNDE

Spielt weitere Runden Janken, um zu ermitteln, wer in folgenden Runden des Spiels die erste Figur aktiviert. Der Gewinner hat für eine Runde die Initiative und aktiviert die erste Figur.



Eine alternative Möglichkeit, um über die Initiative zu entscheiden, ist eine vergleichende Affinitätsprobe. Der Gewinner hat die Initiative.

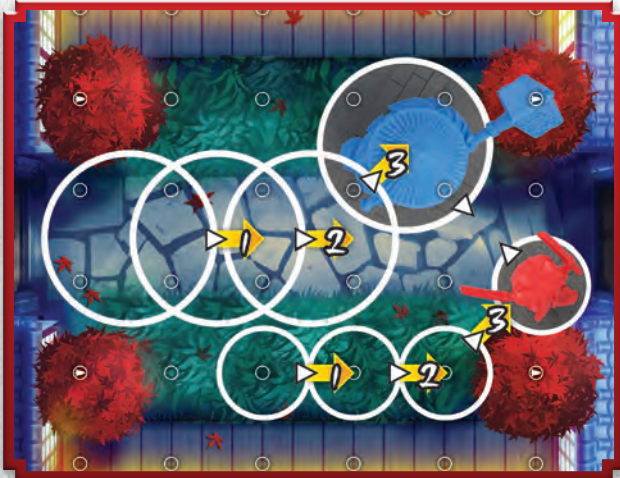
BEWEGUNG

Das Spielbrett von Ninja All-Stars besteht aus einem Raster aus Punkten. Jeder Punkt ist ein **Feld**. Eine Figur wird so auf das Brett gestellt, dass ihre Basis einen Punkt bedeckt, um anzuzeigen, dass sie sich auf diesem Feld befindet. Die Basis einer Figur darf nur einen einzigen Punkt bedecken und sollte auf diesem zentriert werden.

Wenn sie aktiviert wird, darf eine Figur sich höchstens um eine Anzahl Felder bewegen, die ihrer Gesamtanzahl an Bewegungspunkten entspricht. Wann immer sich eine Figur um ein Feld bewegt, darf sie sich auf jedes beliebige der acht Felder bewegen, die an das Feld angrenzen, auf dem sie sich momentan befindet, sofern sich dort keine andere Figur befindet.

Sobald eine Figur ihre Bewegung abgeschlossen hat, muss der Spieler sie so drehen, dass ihre Vorderseite auf ein angrenzendes Feld ausgerichtet ist. Selbst wenn sich eine Figur nicht bewegt, darf sie während ihrer Aktivierung ihre Ausrichtung frei ändern, ohne dafür Bewegungspunkte auszugeben.

Beachte, dass eine Figur, wann immer sie bewegt wird, am Ende der Bewegung **von dem Spieler auf ein Feld ausgerichtet wird, der sie bewegt hat**.



Sobald eine Figur ihre Bewegung abgeschlossen hat, darf sie eine Aktion ausführen.

Eine Figur darf ihre Aktion nutzen, um zu **rennen** und sich damit ein weiteres Mal um ihren Bewegungswert zu bewegen.

Einige Felder verfügen über **Gelände**, das spezielle Effekte verursacht, oder sie erfordern zusätzliche Bewegungspunkte, wenn sich eine Figur auf sie bewegen will. Solche Felder besitzen besondere Punkte, die ihren Geländetyp darstellen (siehe „Gelände“, S. 17).

AUSWEICHEN

Den Versuch, ein Feld zu verlassen, das sich im Einflussbereich von mindestens einer feindlichen Figur befindet, wird **Ausweichen** genannt. Wenn eine Figur auszuweichen versucht, muss sie eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Affinitätsprobe erfolgreich, darf sich die Figur normal auf das neue Feld bewegen. Misslingt der Figur ihre Affinitätsprobe, erhält sie einen Betäubungs-Marker, kann sich nicht von ihrem Feld weg bewegen und ihre Aktivierung endet sofort (siehe „Betäuben“, S. 77).

Eine Figur muss versuchen auszuweichen, um ein Feld verlassen zu können, das sich im Einflussbereich einer feindlichen Figur befindet, selbst wenn sie sich auf ein anderes Feld im Einflussbereich derselben Figur bewegen möchte.

NINJA AUF GROSSER BASIS

Einige Figuren verfügen über größere Basen als andere. Statt nur eines einzelnen Feldes bedecken Figuren auf großer Basis vier Felder gleichzeitig. Eine Bewegung vorwärts, rückwärts, in seitlicher oder diagonaler Richtung auf einen neuen Satz Felder kostet eine Figur auf großer Basis einen Bewegungspunkt, selbst wenn ihre Basis mehrere neue Felder bedeckt.

Bewegt sich ein beliebiger Teil der Basis einer Figur auf großer Basis über irgendein Feld mit Gelände, wird es von diesem Gelände beeinflusst.

Beendet eine Figur auf großer Basis ihre Bewegung mit einem Teil ihrer Basis auf erhöhtem Gelände, gilt die Figur auf großer Basis nur dann als auf erhöhtem Gelände befindlich, wenn mindestens zwei der vier von ihrer Basis bedeckten Felder erhöhtes Gelände sind.

Wie auch Figuren auf kleiner Basis können Figuren auf großer Basis nur in acht Richtungen ausgerichtet werden. Wenn sie auf ein diagonales Feld ausgerichtet wird, richte eine Figur auf großer Basis auf dieselbe Weise aus wie eine Figur auf kleiner Basis. Wenn sie auf ein nicht-diagonales Feld ausgerichtet wird, positioniere die Markierung auf der Basis zwischen zwei Feldern, wie im Schaubild unten gezeigt.



KAMPF

Eine Figur darf ihre Aktion nutzen, um eine andere Figur **anzugreifen**. Die Figur darf eine feindliche Figur im Umkreis von einem Feld und innerhalb ihres vorderen Einflussbereichs angreifen.

Die aktivierte Figur, die den Angriff einleitet, ist der **Angreifer**. Das Ziel des Angriffs ist der **Verteidiger**.

Der Angreifer wirft eine Anzahl Ninja-All-Stars-Würfel in Höhe seines Angriff **AN**-Attributs. Der Verteidiger wirft eine Anzahl Würfel in Höhe seines Verteidigung **VT**-Attributs.

Angreifer und Verteidiger sollten Würfel unterschiedlicher Farben werfen, um leichter zu sehen, welche Würfel zu welcher Figur gehören.

Die Ergebnisse der beiden Würfe werden miteinander verglichen und Würfel werden basierend auf den folgenden Elementpaaren eliminiert:



Geist und Leere eliminieren sich gegenseitig.

Erde und Luft eliminieren sich gegenseitig.

Feuer und Wasser eliminieren sich gegenseitig.

Wenn sich zwei Würfel gegenseitig eliminieren, werden sie aus den geworfenen Würfeln entfernt. Vom Angreifer geworfene Würfel können nur vom Verteidiger geworfene Würfel eliminieren und umgekehrt. **Es müssen alle möglichen Eliminierungen durchgeführt werden.**

Nachdem alle Eliminierungen durchgeführt wurden, wählt derjenige Spieler mit den meisten übrig gebliebenen Würfeln einen dieser Würfel als Resultat des Angriffs aus.

Der Spieler darf nur einen seiner eigenen geworfenen Würfel auswählen. Wenn beide Spieler dieselbe Anzahl an Würfeln übrig haben, wählt der Angreifer das Resultat aus seinen Würfeln aus.

Das Resultat des Angriffs wird vom Element des ausgewählten Würfels bestimmt:



GEIST

Der Angreifer wird Verletzt.



LEERE

Der Verteidiger wird Verletzt.



ERDE

Der Verteidiger wird Betäubt (siehe „Betäuben“, S. 77).



LUFT

Der Angreifer darf den Verteidiger um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen.



WASSER

Der Spieler, der Wasser als Resultat gewählt hat, darf den Angreifer um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen. Der verteidigende Spieler platziert dann den Verteidiger im vorderen Einflussbereich des Angreifers.



FEUER

Alle Figuren im Einflussbereich des Angreifers, inklusive des Angreifers, werden Betäubt (siehe „Betäuben“, S. 77).

BEWEGUNG ALS RESULTAT EINES KAMPFES

Wenn ein Kampfesultat dafür sorgt, dass sich Angreifer oder Verteidiger bewegen, werden die Einflussbereiche aller anderen Figuren und Gelände ignoriert. Alle anderen Bewegungsregeln gelten normal.

VERLETZT

Wenn eine Figur Verletzt wird, wird sie vom Spielbrett entfernt und im Heilhaus des Spielers platziert.



Heilhaus

UNTERSTÜTZUNGEN

Befreundete Figuren dürfen Angreifer und Verteidiger in einem Kampf unterstützen, wodurch sie ihnen zusätzliche Würfel verleihen. Eine Figur kann nicht unterstützen, wenn sie Betäubt ist oder wenn sie sich im Einflussbereich einer anderen feindlichen Figur befindet als dem Angreifer oder dem Verteidiger.

Der Angreifer erhält für jede befreundete Figur, die sich im Einflussbereich des Verteidigers befindet, +1 Angriff.

Der Verteidiger erhält für jede befreundete Figur, die sich im Einflussbereich des Angreifers befindet, +1 Verteidigung.

RÜCKENANGRIFF

Wenn sich ein Angreifer auf einem der Felder im hinteren Einflussbereich des Verteidigers befindet, erhält der Angreifer +1 Angriff.



FERNKAMPF

Figuren, die „Fernkampf“ in ihrem Profil aufgelistet haben, dürfen eine **Fernkampfangriffsaktion** ausführen. Die angegebene Zahl ist die Anzahl an Feldern, die das Ziel der Figur entfernt sein kann, um noch angegriffen werden zu können.

Fernkampfangriffe funktionieren ganz genau wie normale Angriffe, mit dem Unterschied, dass Erde und Leere die einzigen Elementresultate sind, die irgendwelche Effekte auslösen. Andere Elementresultate dürfen ausgewählt werden (was üblicherweise der Fall ist, wenn der Verteidiger gewinnt), haben jedoch keine Auswirkungen, sofern die Figur nicht über eine Fähigkeit verfügt, die etwas anderes besagt.

Eine Figur, die sich im Einflussbereich einer feindlichen Figur befindet, kann keine Fernkampfangriffe durchführen. Fernkampfangriffe können nicht von Unterstützungen oder Rückenangriffen profitieren.

Fernkampfangriffe gelten nicht als normale Angriffe und werden nur von Effekten betroffen, die ausdrücklich Fernkampfangriffe betreffen.



SHURIKEN

Jede Figur hat Zugriff auf kleine, leichte Wurfaffen wie Shuriken oder Kunai. Diese erlauben jeder Figur, einen Fernkampfangriff mit einer Reichweite von drei Feldern auszuführen. Wenn er diese Waffen einsetzt, darf der Angreifer nur einen Würfel für den Angriff werfen, ungeachtet dessen, wie hoch das Angriff-Attribut der Figur ist, und kann keinerlei Boni nutzen. Diese Fernkampfangriffe sind Heimlich (siehe S. 17).



MONDPHASEN

Die Phasen des Mondes und die wankelmütige Gunst der Mondprinzessin können eine wichtige Rolle bei der Ermittlung des Siegers einer Herausforderung spielen. Diese launenhaften Elemente werden durch den Mondstand und das Monddeck dargestellt. Der Mond nimmt in einem sich ständig wiederholenden Zyklus zu und wieder ab.



MONDDECK

Das Monddeck stellt die vielen schmutzigen Tricks, Strategien oder mystischen Fallen dar, die ein Team aus Ninja vorbereitet und einsetzt, um eine Herausforderung zu gewinnen.

Ein Spieler kann niemals mehr als drei Karten des Monddecks gleichzeitig auf der Hand haben. Sollte ein Spieler, nachdem er eine Mondkarte gezogen hat, mehr als drei Karten besitzen, muss er sofort Karten abwerfen, bis er noch drei übrig hat.

Jede Mondkarte beschreibt, wann sie ausgespielt werden kann und welche Auswirkungen sie auf das Spiel hat.

Sobald eine Mondkarte ausgespielt und ihr Effekt abgehandelt wurde, wird sie abgeworfen. Es gibt nur einen Monddeck-Ablagestapel, den sich alle Spieler teilen. Wurden alle Karten vom Monddeck gezogen, dann mischt den Ablagestapel, um ein neues Monddeck zu erstellen.

Karten im Monddeck verfügen über mächtigere oder zusätzliche Effekte, die genutzt werden dürfen, falls die Karte ausgespielt wird, während sich der Mondstand-Marker auf einer bestimmten Phase des Mondes befindet. Diese zusätzlichen Effekte sind auf jeder Mondkarte aufgeführt.



WEITERFÜHRENDE REGELN

TIMING VON FÄHIGKEITEN UND KARTEN

Gelegentlich wollen mehrere Spieler Fähigkeiten einsetzen oder Mondkarten ausspielen, die sich auf dieselbe Spielsituation auswirken.

Tritt der Effekt nicht während des Kampfes ein, handeln die Spieler ihre Effekte beginnend mit dem Spieler ab, der für diese Runde die Initiative hat. Tritt der Effekt während des Kampfes ein, spielt immer der Angreifer Effekte zuerst aus und handelt sie ab. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn um den Tisch herum weiter, bis jeder Spieler die Gelegenheit hatte, Effekte auszuspielen.

Effekte, die Neuwürfeln erlauben oder erfordern, müssen ausgespielt werden, bevor Eliminierungen durchgeführt werden.

Tritt ein Effekt nur ein, wenn ein bestimmtes Element oder Kombinationen aus Elementen gewürfelt wird, wird der Effekt erst nach dem Neuwürfeln aber vor den Eliminierungen abgehandelt.

WIDERSPRÜCHLICHE EFFEKTE

Wenn zwei Spieleffekte einander direkt widersprechen, wie etwa eine Fähigkeit, die eine Aktion immer misslingen lässt gegen eine, die diese immer oder automatisch gelingen lässt, tritt nur der Effekt ein, der den gegensätzlichen Effekt misslingen lässt.

SCHLÜSSELWORT-FÄHIGKEITEN

Viele Figuren verfügen über eine oder mehrere Schlüsselwort-Fähigkeiten. Dies sind Spezialfähigkeiten, die die Leistung der Figur modifizieren.

Während des Ligaspiels können Figuren neue Schlüsselwörter erlernen. Sobald eine Figur über ein bestimmtes Schlüsselwort verfügt, kann sie es nicht ein weiteres Mal erhalten – **mehrfache Instanzen desselben Schlüsselworts sind nicht erlaubt!**

Die einzelnen Schlüsselwort-Fähigkeiten werden im Anhang ab S. 77 im Detail beschrieben, zur Schnellübersicht während des Spiels.

ZUSTÄNDE

Einige Regeln oder Fähigkeiten verursachen anhaltende Effekte. Diese werden **Zustände** genannt.

Wenn eine Figur von einem Zustand betroffen ist, wird der zugehörige Marker neben die betroffene Figur gelegt. In den Regeln wird oft darauf verwiesen, dass Figuren „Betäubt“, „Verflucht“ usw. werden. Dies bedeutet, dass die Figur einen Marker des entsprechenden Zustands auf sich liegen hat oder dass ihr ein Marker des entsprechenden Typs zugewiesen werden soll.

Eine Figur darf eine beliebige Anzahl an Zuständen ansammeln, sogar mehrere desselben Typs. Jeder Zustand beschreibt, wie lange er anhält. Wenn eine Figur Verletzt wird, werden alle Zustandsmarker entfernt, mit Ausnahme von Verzögerung.

Die einzelnen Zustände werden im Anhang ab S. 77 im Detail beschrieben, zur Schnellübersicht während des Spiels.

HEIMLICHKEIT



Befindet sich eine Figur nicht in SL einer feindlichen Figur, darf sie ihre Aktion nutzen, um den Zustand Heimlichkeit anzunehmen. Lege einen Heimlichkeits-Marker neben die Figur.

Figuren in Heimlichkeit können nicht angegriffen oder zum Ziel von Fähigkeiten werden. Betrifft ein Spieleffekt einen Bereich des Spielbretts, der das Feld dieser Figur enthält, betrifft er die Figur auf normale Weise.

Auf eine Figur in Heimlichkeit kann keine Sichtlinie gezogen werden und SL kann beliebig durch das Feld gezogen werden, das sie besetzt.

Eine Figur in Heimlichkeit besitzt nur während ihrer Aktivierung einen Einflussbereich, daher sind feindliche Figuren nicht dazu verpflichtet, auszuweichen, um sich an ihr vorbei zu bewegen, und sie kann befreundete Figuren nicht im Kampf unterstützen.

Wenn eine Figur in Heimlichkeit eine Aktion ausführt oder eine Affinitätsprobe außer Ausweichen durchführt, verliert sie Heimlichkeit.

AUSWEICHEN

Wenn eine Figur in Heimlichkeit ausweicht, muss sie wie üblich eine Affinitätsprobe durchführen. Misslingt ihr die Probe, entferne den Heimlichkeits-Marker, statt die üblichen Effekte eines misslungenen Ausweichens zu erleiden. Die Figur darf anschließend weiter versuchen, sich aus dem Einflussbereich heraus zu bewegen und normal ausweichen oder stationär bleiben.

HEIMLICH

Jede Aktion, Fähigkeit oder jeder Angriff, der Heimlich ist, sorgt bei Einsatz nicht dafür, dass eine Figur Heimlichkeit verliert.

HEIMLICHER KAMPF

Wenn eine Figur in Heimlichkeit einen Angriff ausführt, erhält sie +1 **AN**. Dieser Bonus wirkt sich nicht auf Fernkampfangriffe aus. Nachdem der/die Angriff/e durchgeführt wurde/n, muss die Figur den Heimlichkeits-Marker entfernen.

SUCHEN

Eine Figur darf ihre Aktion nutzen, um nach Figuren in Heimlichkeit zu **suchen**. Die Figur muss eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Probe erfolgreich, müssen alle feindlichen Figuren im Einflussbereich der Figur ihre Heimlichkeits-Marker entfernen. Suchen ist Heimlich.

GELÄNDE

Gelände stellt die Auswirkungen dar, die Bäume, Gebäude oder andere Elemente auf dem Spielbrett auf Figuren und die Herausforderungen haben, in denen sich diese miteinander messen. Gelände wird durch einen besonderen Punkt auf dem Feld dargestellt, der auf den Geländetyp verweist.

Manchmal verweisen die Regeln auf separate „Geländeelemente“. Dies ist der Fall, wenn die Verwendung des Geländes erfordert, dass die Spieler sowohl die Felder **als auch** die Illustration auf dem Spielbrett berücksichtigen. Zum Beispiel nutzen eine Mauer und ein Baum jeweils die Regeln für erhöhtes Gelände, sind jedoch separate Elemente, selbst wenn sie sich direkt nebeneinander befinden. Da Ninja All-Stars zwei einzigartige Spielbrettaufmachungen besitzt und in Zukunft noch mehr hinzukommen werden, ist es unpraktisch, jedes einzelne davon zu schematisieren. Am besten sehen sich die Spieler ihr ausgewähltes Spielbrett gemeinsam an und einigen sich auf etwaige separaten Elemente.



Schwierig: Sich auf ein Feld mit schwierigem Gelände zu bewegen kostet zwei Bewegungspunkte, statt nur einem.



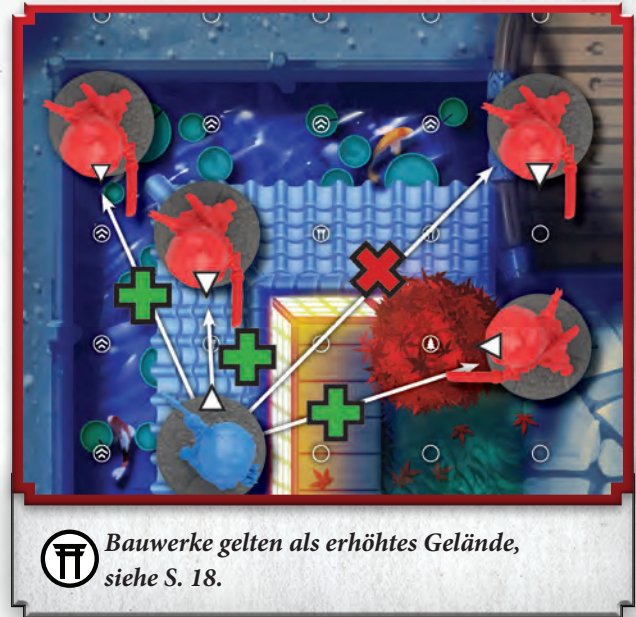
Verdeckend: Figuren können keine SL durch verdeckendes Gelände ziehen. Befindet sich eine Figur auf einem Feld mit verdeckendem Gelände, darf es normal SL ziehen und ebenso wird normal SL zu ihm gezogen.



Erhöht: Erhöhtes Gelände ist Gelände, das eine Figur mit einem Aussichtspunkt versorgt, der höher ist als der Erdboden, wie etwa die Krone einer Mauer, eines Baumes, eines Torii-Bogens oder sogar schwebende Wolken.

Beim Ziehen von SL sowohl auf eine Figur auf erhöhtem Gelände als auch von ihr aus werden nicht erhöhtes Gelände und Figuren ignoriert. Allerdings wird die SL sowohl auf eine erhöhte Figur als auch von ihr aus blockiert, wenn die Linie ein anderes Feld auf erhöhtem Gelände, das sich nicht im Einflussbereich der erhöhten Figur befindet, oder ein separates erhöhtes Geländeelement durchquert.

Beim Ziehen von SL zwischen zwei erhöhten Figuren blockieren nur jene Figuren oder separate Geländeelemente die SL, die ebenfalls erhöht sind und sich auf derselben Linie befinden.



Um sich von einem nicht erhöhten Geländefeld auf ein erhöhtes Geländefeld zu bewegen, muss eine Figur drei Bewegungspunkte ausgeben.

Sich von einem erhöhten Geländefeld auf ein nicht erhöhtes Geländefeld oder von einem erhöhten Feld auf ein anderes angrenzendes erhöhtes Feld zu bewegen, kostet wie üblich einen Bewegungspunkt.

Einflussbereiche werden normal behandelt, wenn sich eine Figur auf erhöhtem Gelände befindet. Z.B. sind Figuren auf nicht erhöhtem Gelände immer noch angrenzend an Figuren, die sich auf erhöhten Feldern neben ihnen befinden.

Erhöhung wird beim Zählen von Feldern zur Bestimmung der Reichweite von Fernkampfangriffen ignoriert.

SPEZIELLE GELÄNDETYPEN

Einige spezielle Geländetypen erfordern etwas mehr Erklärung, da sie entweder wie eine Mischung aus den oben genannten Geländetypen funktionieren oder Spezialregeln besitzen, die zum Tragen kommen, sobald sie genutzt werden.



Bauwerke: Bauwerke sind sowohl verdeckendes als auch erhöhtes Gelände. Bauwerke blockieren SL zwischen Figuren, die sich nicht auf erhöhtem Gelände befinden.



Laub: Laub ist sowohl verdeckendes als auch schwieriges Gelände. Bewegt sich eine Figur in Heimlichkeit durch ein Laubfeld, ohne dort seine Bewegung zu beenden, verliert es seine Heimlichkeit sofort. Bewegt sich eine Figur in Heimlichkeit auf ein Laubfeld und beendet dort seine Bewegung, verliert es seine Heimlichkeit nicht und darf sich in späteren Aktivierungen von dem Laubfeld weg bewegen, ohne seine Heimlichkeit zu verlieren.



Laternen: Laternen sind Marker, die Gelände darstellen, das Spieler zwischen Herausforderungen auf dem Spielbrett platzieren dürfen. Laternen dürfen auf jedem anderen Geländetyp platziert werden, der kein Marker ist. Laternen sind verdeckendes Gelände, über das man sich nicht hinweg bewegen darf. Bewegt sich eine Figur in Heimlichkeit auf ein Feld mit einer Laterne, verliert es seine Heimlichkeit durch das Licht der Laterne.

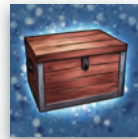


Schreine: Schreine sind Marker, die Gelände darstellen. Schreine dürfen auf jedem anderen Geländetyp platziert werden, der kein Marker ist. Schreine sind verdeckendes Gelände, über das man sich nicht hinweg bewegen darf.

Wenn ein Schrein auf dem Spielbrett platziert wird, wählt der Spieler einen der folgenden Zustände, der von diesem Schrein ausgeht: Fluch, Gift, Glück, Hast, Langsam oder Schutz. Fluch, Gift und Langsam sind schädliche Zustände. Glück, Hast und Schutz sind positive Zustände.

Wenn sich eine Figur bis auf ein Feld an einen Schrein heran bewegt, von dem ein schädlicher Zustand ausgeht, muss sie eine Affinitätsprobe durchführen. Misslingt ihr die Probe, erhält die Figur einen Zustandsmarker des entsprechenden Zustands des Schreins.

Befindet sich eine Figur innerhalb eines Felds um einen Schrein, von dem ein positiver Zustand ausgeht, darf sie ihre Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, erhält die Figur einen Zustandsmarker des entsprechenden Zustands des Schreins.



Truhen: Truhen sind Marker, die Gelände darstellen. Truhen dürfen nur in Herausforderungen genutzt werden, die ihren Einsatz ermöglichen. Truhen sind verdeckendes Gelände, über das man sich nicht hinweg bewegen darf.



