

# NINJA ACADEMY™

The image is a vibrant, stylized illustration for a game titled 'Ninja Academy'. At the top, the title 'NINJA ACADEMY' is written in a jagged, metallic, brown font. Below the title, three characters are shown in dynamic action. In the foreground, a red character with a large black topknot and a square mask is holding a star-shaped metal object. In the middle ground, a yellow character is leaping through the air, surrounded by falling debris. In the background, a green character is leaping forward, holding a large, curved blade and a chain. The background is a mix of white, pink, and purple tones with stylized flames on the left and falling leaves at the bottom.

**SPELREGELS**



## **WELKOM BIJ HET EXAMEN VAN DE NINJA ACADEMY!**

*Als jonge aspirant-ninja neem je het op tegen andere studenten.*

*Je zal snel en lenig moeten zijn om het hoogste cijfer en je ninja-diploma te behalen.*

*Slaag jij erin om je tegenstanders te verslaan en een Ninjutsu Grootmeester te worden?*

---

## **SAMENVATTING EN DOEL VAN HET SPEL**

Tijdens het spel krijg je proeven voorgeschoteld die alleen de beste ninja's kunnen doorstaan.

Om te slagen voor je examen heb je focus, behendigheid en uitzonderlijke perceptie nodig! Scoor punten door proeven te doorstaan of te gokken op de beste speler.

Aan het einde van het spel mag de speler met de meeste punten zich Ninjutsu Grootmeester noemen!

# INHOUD

## ❖ 10 NINJA PIONNEN

5 zwart & 5 wit



## ❖ DOOS

Bodem en deksel stellen  
een Dojo voor



## ❖ 10 HOUTBLOKKEN



## ❖ 3 OPRDEPKAARTEN



## ❖ 5 TATAMI-KAARTEN

met cijfers 1 tot en met 5



## ❖ 21 PROEFKAARTEN

15 Duelkaarten  
en 6 Groepskaarten



## ❖ 38 OVERWINNINGSMUNTEN



# OVER DE INHOUD

## ✦ NINJA PIONNEN

Er zijn Ninja pionnen in **2 kleuren**: **zwart** en **wit**. Afhankelijk van de proef gebruik je 1 of beide kleuren.

Voor sommige proeven is het belangrijk om te weten dat elke ninja 1 hoofd, 2 handen en 2 voeten heeft. We spreken van een **staande** ninja als beide voeten van de pion de grond raken.



## ✦ HOUTBLOKKEN

De houtblokken gebruik je voor **sommige** proeven.

We spreken van een **staand** houtblok als het verticaal staat.



## ✦ TATAMI-KAARTEN

Op de rugzijde van elke Tatami-kaart staat een **Tatami**. Aan de voorzijde staat een **Ninja met een cijfer van 1 tot en met 5**. Aan het begin van het spel ontvangt elke speler een Tatami-kaart. Die bepaalt wie bij een bepaalde proef als eerste aan de beurt komt.



## ❖ DOOS

Voor sommige proeven heb je de bodem en deksel van de doos nodig.



## ❖ PROEFKAARTEN

Er zijn twee soorten Proefkaarten:

- **Duelkaarten**, waarbij 2 spelers een duel uitvechten;
- **Groepskaarten**, waarbij alle spelers gelijktijdig spelen.



Duelkaarten



Groepskaarten



## ❖ OVERWINNINGSMUNTEN

Hiermee hou je je score bij.

## ❖ OPROEPKAARTEN

Oproepkaarten bepalen welke spelers meedoen bij het doorstaan van de proeven.



# VOORBEREIDING

- 1. Bepaal willekeurig een speler die de Klassenvertegenwoordiger wordt.** Deze speler neemt de bijbehorende Oproepkaart (afhankelijk van het aantal spelers) en legt deze voor zich neer.
- 2. Neem net zoveel Tatami-kaarten als er spelers zijn** en geef elke speler 1 kaart (voorbeeld: gebruik kaarten 1, 2 en 3 in een spel met 3 spelers). Bewaar de andere kaarten naast het speelveld.



*Opmerking: laat in het midden van de tafel wat plaats voor de examenruimte.*



3. Schud de **Duelkaarten** en de **Groepskaarten** afzonderlijk en vorm 2 trekstapels.

4. Leg de **Overwinningsmunten**, de **Ninja pionnen**, de **Houtblokken** en de **Doos** naast het speelveld.



# SPELVERLOOP

Een spelletje Ninja Academy is onderverdeeld in een reeks afwisselende proeven die als volgt verlopen:



- 1 Groepsproef
- 4 of 5 Duels  
(afhankelijk van het aantal spelers)

*Je vindt deze informatie terug op elke Oproepkaart, net als het aantal spelers dat meedoet bij elke proef.*





# EEN PROEF DOORSTAAN



## GROEPSPROEF

De **Klassenvertegenwoordiger** kondigt (met plechtige stem) een “**Groepsproef**” aan.

De **Klassenvertegenwoordiger** **trekt de bovenste Groepskaart**, toont de afbeelding aan de andere spelers en **leest hardop de tekst voor** van de achterzijde van de kaart.

Alle spelers nemen deel aan deze proef en volgen de regels die de **Klassenvertegenwoordiger** voorleest.



De winnaar van de proef ontvangt **3 Overwinningsmunten**.

Is er een **gelijkspel**, dan ontvangen alle betreffende spelers **1 Overwinningsmunt**.

Leg de Proefkaart onder de stapel en ga verder met de volgende proef.

Het spel eindigt als de laatste **Groepsproef** is doorstaan.



## DUEL

De **Klassenvertegenwoordiger** kondigt (opnieuw met plechtige stem) de **cijfers** aan van de spelers die op de Oproepkaart staan.

De Klassenvertegenwoordiger **trekt de bovenste Duelkaart**, toont de afbeelding aan de andere spelers en **leest hardop** de tekst voor van de achterzijde van de kaart.

**Spelers die niet deelnemen aan de proef** zijn toeschouwers. Zij moeten nu hun favoriet kiezen. Om hun keuze aan te geven, leggen ze hun Tatami voor de speler neer waarvan ze denken dat die de proef zal winnen.

De spelers die opgeroepen zijn voor het Duel nemen deel aan de proef en volgen de regels die de Klassenvertegenwoordiger voorleest.

De winnaar van de proef ontvangt **2 Overwinningsmunten**. Elke speler die op de winnaar gokte, ontvangt **1 Overwinningsmunt**.



Is er een gelijkspel, dan ontvangen **beide spelers 1 Overwinningsmunt**. De andere spelers ontvangen niets. Leg de Proefkaart onder de stapel en ga verder met de volgende proef.



## EINDE VAN HET SPEL

Na de derde **Groepsproef** eindigt het spel. De speler met de meeste Overwinningsmunten wint en wordt uitgeroepen tot Ninjutsu Grootmeester - en dat wil wat zeggen!

Spelers die minstens 10 punten hebben verzameld, mogen trots zijn en ontvangen ook hun diploma!





## HET TEAM

**Spelontwerp:** Antoine Bauza, Corentin Lebrat,  
Ludovic Maublanc & Théo Rivière

**Illustraties:** Djib

**Hoofdredactie:** Ludovic Papaïs

**Grafisch Ontwerp:** Mélanie Walryck & Vincent Mougénot

**Spelregels:** Delphine Brennan

**Proeflezen:** Stephan Brissaud, Dr Vargo

**Vertaling:** Jo Lefebure

©2019 IELLO

IELLO - 9, av. des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt France

**VOLG ONS OP**

