



Автор игры:

**Джастин Гэри** студия **Мэтта Пакетта**

Художественное оформление:

Графический дизайн:

Издатель:

**Brotherwise Games**

**Бен Чарман**

Помощь в создании и развитии:

**Гэри Арант, Джейсон Зила, Джаред Сарамано, Райан Сазерленд, Матайо Уилсон**

**КОМПОНЕНТЫ:**

- 33 карты ниндзя
- 11 карт кланов
- 11 памяток игроков с подставками (+1 запасная памятка)
- 35 жетонов чести (+5 запасных)
- Мешочек для жетонов

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Данила Евстифеев

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин



## ОБ ИГРЕ

Ночь — время ниндзя! Два клана бьются за честь, и вам нужно сразить противников прежде, чем они доберутся до вас. Но не всё так просто... Ведь вы не знаете, кто ваш союзник, а кто враг!



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры вам понадобится равное число карт **кланов Журавля** и **Лотоса**. Поделите количество игроков на 2 (округляя вниз) и возьмите для игры именно столько карт каждого клана, начиная со старшего ранга (1, 2...), а остальные уберите в коробку. Так, для партии вчетвером вам понадобится по 2 карты клана Журавля и клана Лотоса (с рангами 1 и 2). Если в игре участвует нечётное число игроков, также возьмите карту **ронина** (считается за карту клана).

Перемешайте все **карты ниндзя** и сформируйте из них колоду. Поместите 35 жетонов чести в мешочек. Каждый игрок помещает перед собой памятку на подставке.

Можно начинать!

**Примечание:** перед первой партией уберите из игры жетоны чести с пометкой «запасные». Используйте их, если потеряете один или несколько жетонов чести. Всего в игре 35 жетонов чести: с достоинством 2 и 3 — по 14 шт., с достоинством 4 — 7 шт. Запасных жетонов — 5 (с достоинством 2 и 3 — по 2 шт. и 1 жетон с 4). Также уберите из игры одну из памяток игроков — она тоже запасная.



Пример: для игры на семерых вам понадобятся эти карты кланов.



## ХОД ИГРЫ

Игра делится на несколько раундов, в ходе которых игроки пытаются вычислить вражеских ниндзя и убить их. В конце раунда все члены клана, в котором выжил ниндзя с самым старшим рангом, получают по случайному жетону чести (достоинством 2, 3 или 4 очка). Игрок, первым набравший минимум 10 очков, побеждает!

Каждый раунд состоит из нескольких фаз: начало раунда, закат, ночь, утро, конец раунда.



## НАЧАЛО РАУНДА

Перемешайте карты кланов и раздайте по одной каждому игроку (лицом вниз). Вы можете смотреть свою карту клана, но НЕ раскрывайте её, пока не наступит фаза утра.



Если у вашей карты высокий ранг (1 или 2), постарайтесь выжить! Если ваш ранг в клане ниже (3, 4 или 5), можно меньше беспокоиться за свою жизнь и больше думать о том, чтобы союзники выше рангом сумели дожить до утра.

## ЗАКАТ: ВЫБОР НИНДЗЯ

Когда все получили и посмотрели свои карты кланов:

- Перемешайте все 33 карты ниндзя и раздайте по 3 карты каждому игроку (лицом вниз).
  - Посмотрите полученные карты и выберите себе одну из них, а остальные передайте игроку слева лицом вниз.
  - Получив 2 карты от игрока справа, оставьте себе одну из них, а другую сбросьте в **центр стола** лицом вниз.
- В конце этой фазы у вас должно остаться 2 карты ниндзя. Затем отложите в сторону колоду ниндзя (до следующего раунда она вам не понадобится) и перейдите к фазе ночи.



Выберите карту, передайте две влево, выберите ещё одну, оставшуюся сбросьте!

## НОЧЬ

В фазу ночи вы сможете сыграть свои карты ниндзя. Ночь всегда состоит из пяти этапов (по типу карт):

1. Шпионы
2. Мистики
3. Трикстеры
4. Слепые убийцы
5. Синоби

Во время каждого этапа ночи вы можете свободно общаться друг с другом, сколько считаете нужным!

На каждом этапе ночи игроки могут сыграть карту ниндзя соответствующего типа (если в эффекте карты не указано обратное) или спасовать. Если подходящих карт у вас несколько, вы можете сыграть обе.

- Чтобы сыграть карту ниндзя в нужный этап, **выложите её перед собой лицом вверх**. Число на карте определяет, насколько быстро она вступит в действие. После того как все либо сыграли карты подходящего типа, либо спасовали, выполните их эффекты в порядке старшинства карт — от первой (1) до последней (6).
- Если все спасовали на текущем этапе, просто перейдите к следующему.
- Если у вас есть карта, соответствующая текущему этапу, вы можете схитрить и спасовать: пусть остальные игроки думают, что у вас другая карта! Но помните — несыгранную карту уже нельзя будет использовать в другой этап ночи.
- Сыгранные карты остаются лежать перед игроками до конца текущего раунда.

Шпионы и мистики идут в ход первыми, на заходе солнца: они позволят получить сведения о других игроках. Трикстеры могут здорово (хоть и не всегда буквально) смешать карты в сумерках. А когда стукнется мгла, *слепые убийцы* и *синоби* будут готовы убить других игроков... если сами останутся в живых!



Пример:

Начинается первый этап ночи. Один из игроков спрашивает: «У кого есть шпионы?»

Два игрока решают сыграть свои карты *шпионов* с номерами 2 и 5, остальные пасуют. Эффекты карт срабатывают в порядке старшинства: сначала *шпион* с номером 2, затем — с номером 5. После этого начинается следующий этап.



## ЕСЛИ ВАС УБИЛИ

Некоторые карты ниндзя убивают игроков. Если вас убили, НЕ РАСКРЫВАЙТЕ свою карту клана! Опрокиньте свою памятку на стол, чтобы показать, что вы выбыли из текущего раунда. Убитые игроки НЕ МОГУТ разыгрывать карты ниндзя, а эффекты уже сыгранных ими карт НЕ применяются... однако они по-прежнему могут разговаривать, подсказывать другим участникам и пытаться повлиять на их действия!



## ОСОБЫЕ КАРТЫ НИНДЗЯ

Карты трикстеров в колоде ниндзя уникальны — каждая со своей особой способностью. Их можно сыграть в третий этап ночи («Трикстеры»). Эффекты трикстеров применяются в порядке старшинства (от 1 до 6), как и прочие карты ниндзя.

Три карты ниндзя срабатывают по особым правилам. *Зеркальный монах* и *мученик* могут быть сыграны только в ответ на нападение *слепого убийцы* или *синоби*. *Кукловода* нельзя использовать в фазу ночи: в фазу утра покажите эту карту и выполните её эффект, но лишь в том случае, если вам удалось выжить.

Когда все этапы ночи завершены и карты ниндзя больше не могут быть сыграны, наступает фаза утра.



## УТРО

Если вы пережили ночь, раскройте свою карту клана! Выживший игрок с самым старшим рангом (сначала 1, затем 2, 3 и так далее) приносит своему клану превосходство в этом раунде. Если таких игроков несколько, сравните ранги вторых по старшинству выживших (в случае ничьей — третьих, четвёртых и т. д.).

Когда клан завоёвывает превосходство в раунде, **каждый игрок из этого клана (включая убитых!) берёт по одному жетону чести из мешочка**. Держите свои жетоны чести лицевой стороной вниз (сами вы можете их смотреть).

Если вы были **ронином**, возьмите жетон чести, если вам удалось выжить в раунде.



**Клан Лотоса завоёвывает честь!** Неважно, сколько игроков выжило в другом клане: важен только старший выживший ранг.

**Клан Журавля завоёвывает честь!** Ранги старших выживших членов обоих кланов равны. Однако второй по старшинству выживший игрок в клане Журавля имеет ранг 3, а в клане Лотоса — ранг 4 (что ниже).



**Клан Лотоса завоёвывает честь!** Ронин тоже получает жетон чести за то, что выжил ночью.



В случае полной ничьей все выжившие игроки получают по жетону чести.

## КОНЕЦ РАУНДА И ПОБЕДА В ИГРЕ

В каждом раунде у вас будут новые союзники — но победитель в игре будет только один! Если в конце раунда на ваших жетонах чести в сумме набралось 10 очков или более, раскройте их: вы победили! Если несколько игроков набрали 10 или более очков к концу раунда, победителем становится участник с превосходством по очкам. В случае ничьей игроки с наибольшим счётом делят победу вместе.

Если же ни один игрок не набрал хотя бы 10 очков, соберите карты кланов, перемешайте все карты ниндзя и начните новый раунд.

**«Ночь ниндзя» может закончиться довольно быстро... Но всегда можно перемешать карты и сыграть снова!**





# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ И СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

## БЕЙТЕ БЫСТРО, НО БЕЙТЕ ТОЧНО

Солнце на закате: наступает ночь ниндзя. Вычислите и уничтожьте врагов, пока они не сразили вас, и принесите честь своему клану. Хитрость, внимательность, умение блефовать — вот ваши главные союзники: используйте их, чтобы стать единоличным победителем.

## ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

**КОГДА Я СМОТРУ КАРТУ КЛАНА ДРУГОГО ИГРОКА, МОГУ ЛИ Я ОБЪЯВИТЬ ОБ ЭТОМ ОСТАЛЬНЫМ ИГРОКАМ?**

Да! Но при этом не обязательно говорить правду. Хитрите, обманывайте, убеждайте: всё это только приветствуется в игре! Главное — не показывайте саму карту клана, если этого не требует эффект.

**КТО РЕШАЕТ, КАКУЮ КАРТУ НИНДЗЯ МОЖЕТ ПОСМОТРЕТЬ МИСТИК?**

Если цель мистика держит две карты ниндзя, то мистик смотрит одну из них случайным образом (а также смотрит карту клана цели).



**КАК Я МОГУ ПОСМОТРЕТЬ СВОЮ КАРТУ КЛАНА ПОСЛЕ ТОГО, КАК ОБОРОТЕНЬ ВЕРНУЛ ЕЁ МНЕ?**

Вы не сможете просто так посмотреть свою карту клана. Однако вы можете посмотреть или раскрыть её с помощью эффектов своих карт ниндзя (например, если разыграете *синоби* или другого трикстера и выберете себя целью).

**ПЕРВЫЙ УРОК НИНДЗЯ: «СРАЖАЙСЯ ЗА КЛАН»**

Если у вас карта клана невысокого ранга, постарайтесь убедить потенциальных противников в обратном. Если вы примете на себя удар, предназначавшийся высшим рангам своего клана, вы (как и ваши союзники) всё равно получите заветные жетоны чести!

**МОГУ ЛИ Я СЫГРАТЬ КАРТУ, ВЗЯТУЮ С ПОМОЩЬЮ МОГИЛЬЩИКА, ДАЖЕ ЕСЛИ СЕЙЧАС ДРУГОЙ ЭТАП?**

Как хотите! Например, если вы взяли *синоби*, вы можете сыграть эту карту сразу, а можете дождаться одноимённого этапа.



**ЕСЛИ РОНИН ИГРАЕТ КАРТУ КУКЛОВОД, ОН ПОЛУЧАЕТ ЖЕТОН ЧЕСТИ?**

Он выжил, а значит, получает. А вот остальные игроки в таком случае не получают ничего!

**ВТОРОЙ УРОК НИНДЗЯ: «СРАЖАЙСЯ ЗА СЕБЯ»**

Чтобы заслужить заветную честь, клан должен действовать как единое целое — но победа в игре достанется лишь одному из вас. Возможно, наступит момент, когда придётся предать свой клан, чтобы сохранить шанс на победу.

**ЕСЛИ Я ЗАБИРАЮ ЖЕТОН ЧЕСТИ У ДРУГОГО ИГРОКА С ПОМОЩЬЮ ВОРА И НАБИРАЮ 10 ИЛИ БОЛЕЕ ОЧКОВ ЧЕСТИ, ПОБЕЖДАЮ ЛИ Я СРАЗУ?**

Нет. Условие победы проверяется только в конце раунда — после того, как в фазе утра все игроки раскрыли свои карты кланов и получили честь за превосходство в раунде. В этот момент другой игрок может вырваться вперёд.

**ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ Я СЛУЧАЙНО СЫГРАЮ КАРТУ НИНДЗЯ НЕ В ЕЁ ЭТАП?**

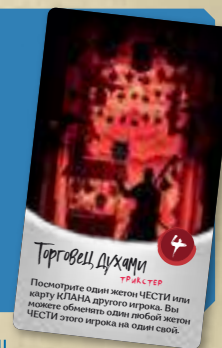
Это навлечёт позор на весь клан!.. Но на самом деле эффект карты просто не применяется: возьмите её обратно в руку. Теперь все знают, что она у вас есть.

**ЕСЛИ Я СЫГРАЛ ТОРГОВЦА ДУХАМИ И ХОЧУ ОБМЕНИТЬСЯ ЖЕТОНАМИ С ИГРОКОМ, ДОЛЖЕН ЛИ Я БРАТЬ ИМЕННО ТОТ ЖЕТОН, КОТОРЫЙ ПОСМОТРЕЛ?**

Вы можете отдать этому игроку любой свой жетон чести и взять любой его жетон.

**ТРЕТИЙ УРОК НИНДЗЯ: «ПРАВДА И ЛОЖЬ ОДИНАКОВО СИЛЬНЫ!»**

Ниндзя — настоящие мастера коварства и обмана, но и истина порой становится сильным оружием. Если окружить себя одной лишь ложью, вы быстро лишитесь союзников.



**ЕСЛИ МЕНЯ УБИЛ СИНОБИ С НОМЕРОМ 2, СМОГУ ЛИ Я УБИТЬ КОГО-ТО С ПОМОЩЬЮ СИНОБИ С НОМЕРОМ 3?**

Нет. Убитые игроки не могут разыгрывать карты ниндзя, а потому ваша карта *синоби* не возьмёт эффекта.



## ЧЕТВЁРТЫЙ УРОК НИНДЗЯ: «ЗНАНИЕ — СИЛА»

Мало иметь меч: важно знать, куда его направить. Поэтому карты шпионов и мистиков — пожалуй, одни из самых важных в игре. Зная, с кем расправиться для победы клана, вы сможете направить клинки союзников.

# «НОЧЬ НИНДЗЯ» НА ДВОИХ

«Ночь ниндзя» была разработана как игра для компании, но в неё можно сыграть и вдвоём.



В партии на двоих любая ошибка может стоить очень дорого!

Каждый игрок держит сразу 3 карты своего клана и пытается уничтожить все карты клана соперника с помощью своих карт ниндзя!

## ПЯТЫЙ УРОК НИНДЗЯ: «ИЗ СМУТЫ ИЗВЛЕКАЙ ВЫГОДУ»

Трикстеры оказывают огромное влияние на игру, ломая планы других участников. Если среди вас есть ронин, ему особенно выгоден этот хаос, ведь у него есть лишь одна задача: дожить до утра.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ДВОИХ ИГРОКОВ

При игре вдвоём каждый игрок становится лидером и будет контролировать 3 карты своего клана как одну команду. Но каждая карта клана будет считаться отдельным «игроком».

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Один из участников становится лидером клана Журавля, а второй — лидером клана Лотоса.

Каждый лидер получает 3 карты своего клана с рангами 1, 2 и 3.

Раздайте каждому лидеру по 5 карт ниндзя.



## ВЫБОР НИНДЗЯ

Каждый лидер выбирает одну из своих 5 карт ниндзя и кладёт её перед собой лицом вниз. Затем он передаёт оставшиеся карты другому лидеру.

Далее каждый лидер выбирает 2 карты из 4, одну из них кладёт перед собой лицом вниз, а другую сбрасывает — после чего передаёт оставшиеся 2 карты другому игроку.

Каждый лидер выбирает из них одну и кладёт перед собой лицом вниз, а вторую сбрасывает.

## ХОД ИГРЫ

Лидеры располагают свои карты КЛАНОВ в ряд перед собой лицом вниз в любом порядке. Далее каждый участник назначает по карте ниндзя каждой из своих карт клана. Лидеры **будут разыгрывать** их от имени своих «игроков».



Проведите каждую фазу игры по обычным правилам — но в партии на двоих каждая карта КЛАНА считается отдельным игроком. Как и в обычной игре, если один из «игроков» убит до того, как раскрыл и использовал свою карту ниндзя, этот «игрок» уже не может разыгрывать свою карту ниндзя и его ранг не будет учитываться при определении превосходства в раунде.

## КОНЕЦ РАУНДА

Когда наступает фаза утра и раунд заканчивается, раскройте карты КЛАНА всех «игроков», которые не были убиты. Лидер с наивысшим выжившим рангом получает 1 жетон чести.

В случае ничьей разрешите её по обычным правилам (см. «Утро»).

## ПОБЕДА

Игра заканчивается, если один из лидеров к концу раунда набирает 10 или более очков на жетонах чести. Он побеждает в игре.



## ИЛЛЮСТРАЦИИ В «НОЧИ НИНДЗЯ»

«Ночь ниндзя» — игра, в которой союзы рвутся легче, чем бумага под острым мечом, и поэтому мы решили привлечь к работе над иллюстрациями выдающегося мастера работы по бумаге: Бена Чармена. Иллюстрации в игре совместили в себе две характерные черты его стиля: многослойные бумажные композиции и тонкую игру света и теней.

Все «иллюстрации» в игре — на самом деле фотографии реальных произведений Чармена. То, что вы видите на картах, — его уникальные работы, вырезанные вручную. Наслоение бумажных моделей и тени разной глубины создают ощущение объёма. Кроме того, оттенки цвета на карте подсказывают игроку, когда именно вступает в бой тот или иной ниндзя: в последних лучах заката, в ночной мгле или в рассветном тумане.

Все слои одной иллюстрации, совмещённые друг с другом, образуют композицию толщиной до 25 см в зависимости от сложности фона. Нижние слои, сделанные на белой бумаге, подсвечиваются, и силуэты переплетаются друг с другом, образуя единую картину.

Иллюстрации к картам кланов выполнены в другой технике — сложенные и вырезанные вручную детали из бумаги осторожно помещены на многослойную основу, образуя настоящие бумажные барельефы.

Нам очень понравился результат, и мы надеемся, что вы также оцените его по достоинству. Если вас заинтересовало творчество Бена Чармена, можете посетить его сайт ([bencharman.com](http://bencharman.com)) или аккаунт в Instagram ([@bencharmanart](https://www.instagram.com/bencharmanart)).





