

PRIDE OF NINJA



3~5人



30分



10歳以上

ひいづるくに
霧深い日出国の奥地で、敵対する部族たちが力と権力を巡って争っています。影から現れるのは、最も優れた忍者たち。それぞれがその力、知恵、そして名誉を示そうと挑んでいます。しかし、「Pride of Ninja」の称号を手にするのはただ一人。

あなたはこの伝説の称号を手にする者となることができるでしょうか？

1. ゲーム概要

このゲームの目標は最強の忍者チームを編成し、得点をできるだけ多く獲得することです。毎ラウンド、キャラクターを選んで前列に表向きに配置するか、後列に裏向きに隠すかを戦略的に決めます。どの選択も勝敗に大きく影響します。適切なキャラクターを選び、最適な位置に配置することが、勝利への鍵です。しかし、多くのキャラクターはあなたの戦略を強化しますが、時には選択が裏目に出て、計画が崩れることもあるので注意が必要です。

最強のチームを作り、勝利を目指しましょう！

2. コンポーネント

- ・ゲームカード (62枚)



オモテ



ウラ

- ・プライドポイント
スコアボード (1枚)



- ・仮得点ボード (5枚)



- ・説明書 (1冊)

- ・5人専用カード (5枚)



オモテ



ウラ

- ・プライドポイント
マーカー (5個)



- ・気絶マーカー (5枚)



- ・仮得点マーカー (5枚)



オモテ



ウラ

- ・カード効果一覧 (5枚)

3. ゲームカードの詳細

カードの発動順

赤い背景色は

気絶する可能性のあるカードを示しています。

白い背景色は

気絶する可能性のないカードを示しています。

プレイ人数

詳細は「ゲームの準備」に書いてあります。



カードの名称

カードの効果

カードの枚数

8/8/9

3人で遊ぶとき: 8枚
4人で遊ぶとき: 8枚
5人で遊ぶとき: 9枚

4. ゲームの準備

ゲームカードを青カードと赤カードに分けてください。各カードには以下に示す違いがあります。

カードの発動順と名称が書かれている部分の形

青カードは青い枠
赤カードは赤い枠

青カードには 壱 の文字
赤カードには 弐 の文字



青カード



赤カード

このゲームは青カードまたは赤カードのどちらかを使って遊びます。一つを選び使用しない方のカードは全て箱に戻してください。このゲームをはじめて遊ぶ場合は青カードを選んでください。

どちらの色のカードを選んでも、カードは31枚あります。

次に、プレイヤーの人数に応じて特定のカードを取り除きます。

各カードの左下に、プレイヤーの人数に応じてそのカードを使用するかどうかが示されています。

3人で遊ぶ場合:  マークがある24枚のカードを使用します。

4人で遊ぶ場合:  マークがある28枚のカードを使用します。

5人で遊ぶ場合:  マークがある30枚のカードを使用します。

次に、各プレイヤーは**仮得点ボード**を受け取り、それと同じ色の**仮得点マーカー**をスコアボードの0と書かれたマスに、白い面をオモテ向きに置きます。

プライドポイントスコアボードは全員から見やすい位置に配置します。各プレイヤーが受け取った**仮得点マーカー**と同じ色と形の手裏剣形の**プライドポイントマーカー**を0と書かれたマスにまとめて置きます。

今後プライドポイントのことを**PP**と略して表記します。

最後に、プレイヤーの人数と同じ数だけ**気絶マーカー**を全員の手が届く位置にまとめて置きます。そして、使われなかったコンポーネントを全て箱に戻してください。

4人で遊ぶ場合のゲーム準備の例



28枚の
カードの山札



各プレイヤーの仮得点
ボードとマーカー



プライドポイントスコア
ボードと各プレイヤーの
マーカー



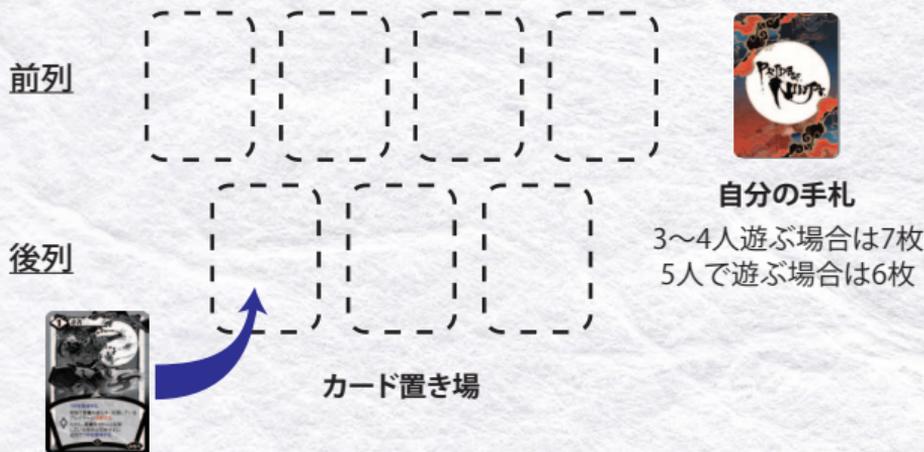
人数分の
気絶マーカー

5. ラウンドの準備

このゲームは複数のラウンドで進行します。各ラウンドの開始時に以下の処理を行います。

- カードの山札をよく混ぜ、3~4人で遊ぶ場合は7枚ずつ、5人で遊ぶ場合は6枚ずつ、各プレイヤーに裏向きで配ります。
- 3人で遊ぶ場合は、余った3枚のカードをオモテ向きにして全員から見やすい位置に並べて置きます。これらのカードは「犠牲者カード」と呼ばれます。
- 5人で遊ぶ場合は、各プレイヤーに**5人専用カード**を1枚配り、それぞれ自分の後列に配置します。**青カード**を使用する場合は**忍者**の面をオモテ向きにし、**赤カード**を使用する場合は**くノ一**の面をオモテ向きにして配置します。
- ラウンド中、各プレイヤーは選んだカードを2列に分けて自分の前に配置します。**前列**には4枚、**後列**には3枚のカードを置ける場所を確保してください。

自分のカード置き場の例



5人で遊ぶ場合はここに
5人専用カードを置きます。

6. ラウンドの進行

各ラウンドは、ドラフトフェイズ、解決フェイズ、と得点フェイズで構成されます。そして、複数のラウンドを繰り返し、プレイヤーが既定のプライドポイント(PP)に到達するまでゲームを続けます。

ドラフトフェイズ

1. 手札からカードを1枚選択し、自分の前にウラ向きで置きます。
2. 全員がカードを選んだあと、各プレイヤーは「いっせーの一せ」の合図で選んだカードをオモテ向きにするか、ウラ向きのまま配置するかを選びます。
 - ・オモテ向きを選んだ場合は、前列にオモテ向きで配置します。
 - ・ウラ向きを選んだ場合は、後列にウラ向きで配置します。



前列には最大4枚までしかカードを配置できません。すでに前列にカードが4枚ある場合は、カードをウラ向きのまま後列に配置してください。

同様に、後列には最大3枚までしかカードを配置できません。すでに後列にカードが3枚ある場合は、カードをオモテ向きにして前列に配置してください。

5人で遊ぶ場合は、最初から後列にカードが1枚あるため、後列に追加で配置できるのは2枚までです。

3. 手札の残りのカードを左隣のプレイヤーに渡します。
右隣のプレイヤーから受け取ったカードが新しい手札になります。
そして、ステップ1に戻り、ドラフトフェイズを続けます。渡すカードが無くなったらドラフトフェイズを終了して、解決フェイズに進んでください。



カードは常に左隣のプレイヤーに渡します。右隣のプレイヤーに渡すことはありません。

解決フェイズ

このフェイズでは、ドラフトフェイズで選んだ7枚のカードの効果を解決します。

1. 全てのウラ向きのカードをオモテにします。この時、カードの位置を変更してはいけません。
2. カードの発動順に、全員のカードを同時に解決します。青カードで遊んでいる場合は1から、赤カードで遊んでいる場合は0から解決してください。
3. カードの効果を解決したときに増減するTP=仮得点は仮得点ボードに記録してください。もし気絶した場合の処理は、次のページの「気絶した時の処理」の項を参照してください。
4. ステップ2に戻り、残りのカードを発動順に解決します。つまり、発動順が2のカード、3のカード、と続けて、全てのカードの効果を解決してください。



TP(仮得点)を失い、マイナスになった場合は仮得点マーカーを赤い面が見えるように裏返し、自分の仮得点がマイナスなことを示してください。

カードの配置位置

一部のカードは、その配置位置によって異なる効果を持っています。



このアイコンは前列を示しています。

カードが前列にあるときに、この効果を解決してください。



このアイコンは後列を示しています。

カードが後列にあるときに、この効果を解決してください。



このアイコンは共通を示しています。

カードがどちらの列にあるのかに関係なく、常にこの効果を解決してください。

気絶したときの処理

一部のカードは「**気絶**」の効果を持っています! 気絶させられたら、現在のカード発動順の解決が終わった後、以下の処理を行ってください。

- ・気絶マーカーを受け取ります。このラウンドですでに受け取っている場合は2枚目を受け取る必要はありません。
- ・仮得点がプラスでもマイナスでも0点にリセットします。
- ・次のカード発動順から引き続きカードの効果为解决し、仮得点を増減させます。

気絶したときの処理の例

現在、カード発動順が2の**巫女**のカードを解決しています。あなたは**巫女**を前列に配置していたため、その効果で**気絶**してしまいました。全員の**巫女**のカードを解決後、自分の仮得点を0点にリセットし、**気絶マーカー**を1枚受け取ります。これにより、**忍者**や**侍**から得た仮得点をすべて失い、**巫女**からも仮得点を得ることができません。ただし、残りのカードを解決し続けることができるので、次のカード発動順が3である**陰陽師**からそれぞれ効果を解決し、仮得点を得ることができます。



巫女のカードで気絶させられたため、**忍者**と**侍**と**巫女**から得た仮得点を失いました(赤の点線で囲ったカード)。ただし、残った**陰陽師**、**歌舞伎**、**力士**からは仮得点を得ることができます(青の点線で囲ったカード)。

暗躍度の計算の仕方(赤カードのみ)

暗躍度とは**赤カード**にのみ登場する特殊効果で、様々なカードの効果の発動条件になり、以下の方法で計算します。

$$\text{暗躍度} = (\text{後列に配置したカードの発動順の値の合計}) - (\text{前列に配置したカードの発動順の値の合計}) + (\text{くノ一のカードの効果から得られる暗躍度ボーナス値})$$

暗躍度の計算の例

あなたは7枚のカードを下図のように配置しました。



後列の合計: 4 + 0 + 5 = **9**

前列の合計: 3 + 2 + 1 + 0 = **6**

くノ一から得たボーナス値: **1**

暗躍度: **9** - **6** + **1** = **4**

くノ一が2枚

#	1	2	3	4+
暗	0	1	3	6



前列に配置した**鬼**のカードは暗躍度の計算時に発動順を「0」として扱う、という特殊効果をもっています。

計算フェイズ

ラウンド中に獲得した仮得点をプライドポイント (PP) として確定します。もし仮得点がマイナスだった場合はPPを失います! ただし、0点以下にはなりません。

獲得したPPはプライドポイントスコアボードに自分のマーカーを使って記録します。

3~4人で遊ぶ場合:

いずれかのプレイヤーのPPが20点を超えた場合、ゲームが終了し、「ゲームの終了」に進みます。

5人で遊ぶ場合:

いずれかのプレイヤーのPPが15点を超えた場合、ゲームが終了し、「ゲームの終了」に進みます。

PPが規定値に達していない場合はゲームを続けます。

1. 全員の仮得点を0点にリセットします。
2. 受け取った**気絶マーカー**を全てもとに戻します。
3. 全てのカードをウラ向きにして新しい山札を作ります。3人で遊んでいる場合は「**被害者のカード**」の3枚を忘れないでください。
4. **ラウンドの準備**に戻り新しいラウンドをはじめます。

7. ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが、「**計算フェイズ**」の項に記載されているプライドポイント (PP) の規定値に達していたら、ゲームが終了します。

- プライドポイント (PP) が一番高いプレイヤーが勝利します。
- 引き分けの場合は、最終ラウンドで**気絶**しなかったプレイヤーが勝利します。
- まだ引き分けの場合は、最終ラウンドでより多く **忍者** または **くノ一** のカードを配置したプレイヤーが勝利します。
- それでもまた引き分けの場合は、勝利を分かち合いましょう。

解決フェイズの例

解決フェイズでは各カード効果を発動順で解決していきます。



選んだカード



「1」のカード: 忍者と侍

忍者を1枚選びましたが、他のプレイヤーが3枚選んでいたため**気絶**しません。忍者から1TP、後列の侍から1TPを獲得します。

「2」のカード: 巫女

巫女を1枚も選んでいないので何も起こりません。

「3」のカード: 陰陽師

陰陽師を2枚選んでしまったため**気絶**し、仮得点を0点にリセットします。

「4」のカード: 歌舞伎

歌舞伎を選んだプレイヤーは貴方を含み2人でした。前列の歌舞伎1枚につき2TP、合計で4TPを獲得します。

「5」のカード: 力士

力士の効果を解決する前に、貴方は4TPを獲得していたので、力士から1TPを獲得します。

「6」のカード: 将軍

将軍を1枚も選んでいないので何も起こりません。

仮得点を5点獲得したので、ラウンド終了時に5PP獲得します。

7. カード効果の詳細説明

「1」 忍者

3人 = 8枚 / 4人 = 8枚 / 5人 = 9枚



各プレイヤーが配置している**忍者**の数を数えてください。単独で最も多く配置しているプレイヤーは**気絶**します。2人以上が同数配置している場合は誰も**気絶**しません。各カードから1TPを獲得できます。5枚以上配置していると各カードから2TPを獲得できます。(例: 5枚で10TP)

「1」 侍

3人 = 3枚 / 4人 = 3枚 / 5人 = 3枚



前列の**侍**は2TPを失う代わりに**忍者**によって**気絶**させられることを防げるかもしれません。

後列の**侍**は自分が配置している**忍者**の数によって得られるTPが増減します。

「2」 巫女

3人 = 4枚 / 4人 = 5枚 / 5人 = 5枚



全てのプレイヤーが**後列**に配置している**巫女**の数を数えます。その数によって**前列**に配置している**巫女**の効果が変わります。

後列の**巫女**はそれ自体に効果を持ちません。ただし、**後列**に配置することで他のプレイヤーを**気絶**させられるかもしれません。

「3」 陰陽師

3人 = 4枚 / 4人 = 4枚 / 5人 = 5枚



自分が配置している**陰陽師**の数を数えます。その数でカードの効果が変わります。効果の解決時には必ず全てのカードの効果を解決するため、3枚配置している場合は各カード1TPずつ、合計3TPを獲得します。

左隣のプレイヤーが配置した**陰陽師**によって**気絶**させられるかもしれないので、カードを渡すときは注意しましょう。

「4」歌舞伎

3人 = 4枚 / 4人 = 4枚 / 5人 = 4枚



歌舞伎を配置しているプレイヤーの数を数えてください。3人で遊ぶ場合、このカードが1枚以上「犠牲者カード」になっている場合は、それを1人として数えてください。(実際に配置しているプレイヤー数に1人追加します。)

「5」力士

3人 = 0枚 / 4人 = 3枚 / 5人 = 3枚



力士のカード効果を解決する前に、各プレイヤーがこのラウンドで獲得したTPを確認してください。カード解決前のTPでこのカードの効果が変わります。

「6」将軍

3人 = 1枚 / 4人 = 1枚 / 5人 = 1枚



将軍のカード効果はこのラウンドで**気絶**したプレイヤーの数で変わります。何人のプレイヤーが**気絶**マーカーを持っているかを確認してください。

3人または4人で遊ぶ場合は、自分も**気絶**した1人として数えます。ただし、5人で遊ぶ場合は数えません。

「0」くノ一

3人 = 7枚 / 4人 = 8枚 / 5人 = 8枚



くノ一を配置した数によってこのカードから得られる暗躍度とTPが増減します。ただし、配置しすぎると落武者のカード効果で**気絶**させられてしまうかもしれません。

配置したくノ一の数	1	2	3	4
得られる暗躍度	0	1	3	6

「1」落武者

3人 = 3枚 / 4人 = 3枚 / 5人 = 3枚



前列に落武者を配置することでくノ一を最も多く配置しているプレイヤーを**気絶**させられるかもしれません。忍者と同様に、2人以上が同数配置していた場合は誰も**気絶**しません。

後列に落武者を配置すると3TPを失います。虚無僧と一緒に配置することで強力なコンボが生まれるかもしれません。

「2」芸子

3人 = 4枚 / 4人 = 5枚 / 5人 = 5枚



自分の暗躍度によって芸子の効果が変わります。

後列に芸子を配置すると3TPを獲得できますが、暗躍度を伸ばすのが難しいかもしれません。

「3」虚無僧

3人 = 3枚 / 4人 = 4枚 / 5人 = 4枚



前列の虚無僧は自分が配置した鬼、ヤクザ、悪代官の数によって得られるTPが増減します。

後列の虚無僧はTPが**マイナス**の時、その値分 **プライドポイント (PP)** を直接獲得できる特殊なカードです (例: TPが-4なら4PPを獲得)。

この効果を発動後、ラウンド終了前にTPを増やしましょう。

「4」 鬼

3人 = 3枚 / 4人 = 4枚 / 5人 = 5枚



陰陽師と同様に自分が配置した**鬼**の数を数えます。その数でカードの効果が変わります。効果の解決時には必ず全てのカードの効果を解決するため、3枚配置している場合は各カード1TPずつ、合計3TPを獲得します。3枚配置時の効果はTPが最大の**全てのプレイヤー**が対象です。暗躍度の計算時、**前列**の**鬼**の発動順は0とみなします。

「5」 ヤクザ

3人 = 3枚 / 4人 = 3枚 / 5人 = 4枚



前列に**ヤクザ**を配置すると2TPを獲得します。全てのプレイヤーが**後列**に配置している**ヤクザ**の数を数えます。2枚以上配置されている場合は暗躍度が最も低いプレイヤーが**気絶**します。2人以上が同点の場合は誰も**気絶**しません。

「6」 悪代官

3人 = 1枚 / 4人 = 1枚 / 5人 = 1枚



前列の**悪代官**は自分の暗躍度によって得られるTPが増減します。高得点を獲得するために暗躍度を高めましょう。

後列の**悪代官**は暗躍度を高めるのに役に立ちますが、TPを失う危険性があるので注意しましょう。

3人で遊ぶ場合は**前列・後列**ともに効果が少し違います。

デザイナーからのメッセージ

本タイトルのキャンペーンは私としても約10年越しの悲願であり、非常に思い出深いタイトルです。ぜひ皆様には時を超えて、日本版ではなかった「まったく新しいデッキ」と「素敵なアートワーク」を搭載した「Pride of Ninja」を堪能していただければ幸いです。

1人でも多くの方の手元にこのゲームが届くことを期待しています。



ゲームデザイン: 横内 宗幸

デベロッパー: 操られ人形館、Ninja Star Games

イラスト: 鴉羽 凜燈

アートディレクション: 福夕郎

発行人: 小林 大

スペシャルサンクス: プレイテストに協力してくれた方々、
そしてKickstarterのバッカーの皆様

Repede, Joseph van't Hooft, Jason Woodruff, Pique Games, Mac Vogelsang, Roberto Collazo, Blue Rondo Games, Zahid Hussain, Walton A. Reimer, Miguel Urbano, Jonathan Sukenik, Jesus Siller, Leaf the Thief, TEKKACTUS, Rower Hattori, Thanasis Patsios, Fredrik Schulz, Alan Keel, Frédéric MOULIS, Pouchie, Dapper Kyu (Vaga42Bond), Jackie Chao, Rusty Shackelford, Stephane HENRY, Matt "Kcet" Martinez, Camron Noorzad, Mark "TIETS" Tietstort, David Fabra Carrasco, Jacob, Michael Gossage, Kiurte, James Quattlebaum, Zachariah 'Nurd6' Wilkes, Nishan Chemuduri, Woo Kim, Aru & Lo (Allohai Games), Mark Johnson, Mark Chase, Caroline Magoulas, Kaleb James Streets, Marco Christian Borghi, Joel Grable, S.K, Chrissy, AzurMETA, Shawn Smith, Jason Obermeyer, Delbert Peck, KenJin

ウェブサイトには最新のルールや訂正箇所を載せています。



NINJA STAR
<https://ninjastargames.com>



Copyright © 2025 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.