

C. Kabin megtisztítása ✂

Amikor a nindzsa befejezte a mozgását, ideje megtisztítani azt a kabint, ahol tartózkodik. A nindzsa begyűjtheti a tudásjelölőket, és – ha elég erős hozzá – legyőzheti a gonosztevőket.

Ha a nindzsa ereje egyenlő vagy nagyobb a gonosztevő erejénél, legyőzi a gonosztevőt:

A nindzsa ereje megegyezik az alapzatán lévő Spinjitzu tornádók számával. Ha a nindzsának vannak olyan képességekártyái, amik növelik az erejét, add hozzá a teljes erejéhez (lásd a 6. oldalon).

A gonosztevők ereje 2–5 között váltakozik.



Egy kabin megtisztításakor kövesd az alább 4 lépést a megadott sorrendben:

1. Erősítés

Megkérhetsz egy vagy több – egy lépés távolságra lévő – nindzsát, hogy csatlakozzon hozzád a kabinodban. Így könnyebben legyőzhetitek a kabinban lévő gonosztevőket, és gyorsabban tudtok mozogni a játéktáblán. Ezt akkor is megteheted, ha egyetlen gonosztevő sincs a kabinodban.

A gonosztevőket akár egyedül is legyőzheted, ha tudod.

2. Erő kiszámítása

Számold össze a kabinban tartózkodó nindzsák összesített erejét.

3. Gonosztevők kiválasztása

Használd fel a nindzsák összesített erejét, hogy legyőzd a kabinban tartózkodó gonosztevőket, **tetszőleges kombinációban**. Bármennyi gonosztevőt legyőzhetsz, amíg a nindzsák összesített ereje egyenlő vagy nagyobb a legyőzendő gonosztevők összesített erejénél.

A körödben le nem győzött gonosztevők a helyükön maradnak. Ne feledd, a gonosztevők nem tudják legyőzni a nindzsákat!

4. Jelölők lehelyezése a győzelemsávra

Ha a nindzsák legyőznek egy vagy több gonosztevőt, a legyőzött gonosztevők jelölőjét helyezd képpel felfelé a győzelemsáv következő szabad mezőire.

Ha vannak tudásjelölők a kabinban, vedd el őket, és helyezd a győzelemsáv következő szabad mezőire. A tudásjelölők begyűjtése segít a célotok teljesítésében.

A tudásjelölőket minden esetben begyűjtheted, függetlenül attól, hogy legyőztél-e gonosztevőt a körödben, vagy hogy van-e gonosztevő a kabinodban.

1. példa



Két nindzsa, egyenként két Spinjitzu tornádóval, 4-es az összesített erejük.

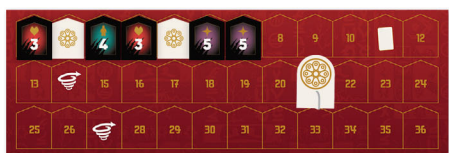
Együtt le tudják győzni ezt a 4-es erejű gonosztevőt.

2. példa



A kabinban lévő mindhárom nindzsának két-két Spinjitzu tornádója van, így egyenként 2-es az erejük. Emellett két nindzsának vannak olyan képességekártyái, amivel extra erőt kapnak.

Az összesített erejük így 9-es, ezért legyőzhetnek összesen legfeljebb 9 erővel rendelkező gonosztevőt. Pl.: 2, 3, 4 vagy 4, 5.



Balról jobbra lehelyezed a gonosztevő- és tudásjelölőket a győzelemsávra.

6. SPINJITZU TORNÁDÓK

Amikor lefeditek ezt a mezőt a győzelemsávon, minden nindzsa kap egy extra Spinjitzu tornádót, ami megnöveli a nindzsák erejét, és a körönként megtehető mozgások számát.

Tegyétek a Spinjitzu tornádót az alapzatra.

7. KÉPESSÉGKÁRTYÁK

Amikor lefeditek ezt a mezőt a győzelemsávon, minden nindzsa kap egy képességekártyát. A képességekártyákkal extra erőt vagy menő nindzsaképességeket kaphattok (pl.: átmehtek a falakon). A megszerzett képességekártya a játék végéig aktív marad. A választott képességekártya szabálya felülírja a játék általános szabályait az adott nindzsára vonatkozólag.

1. Válassz ki egyet a nindzsád képességekártyái közül. Megbeszélheted a többi nindzsával, hogy melyik kártyát választ.

2. Fejleszd a nindzsádat. Vedd le a nindzsádat a játéktábláról (jegyezd meg, hogy melyik kabinban volt, és kinek a köre van!), és építsd hozzá a megfelelő felszerelést. A választott képességekártyád hátlapján láthatod a megszerzett fegyvert vagy felszerelést, és tippet is kapsz arra, hogyan szereld fel a nindzsádra.

3. Tedd a választott képességekártyát magad elé a szöveges oldalával felfelé.



Ez az első játékod?

Javasoljuk, hogy a gyakorlóbábuval megjelölt három képességekártya közül válassz egyet.

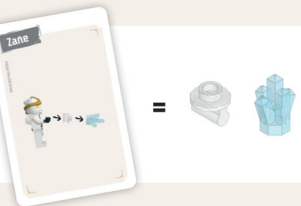
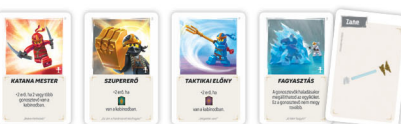


Nincs elég kezved?

Mindegyik nindzsa készletében megtalálható ez a LEGO elem, amit a hátára szerelhetsz a fegyverek tárolásához.



Példa: Ez a nindzsa mostantól 3-at mozoghat és 3-as az ereje.



8. KALANDKÁRTYÁK

Az A kalandkártya bemutatja a történetet és a kezdő állást. A többi kalandkártya fejezetekre osztja a játékokat és leírja a jelentősebb eseményeket. Csak annyit kell tennetek, hogy követitek a kártyák utasításait. Ne feledjétek, hogy az 1. kaland mindössze 3, a 6. kaland viszont már 5 kártyából áll. Ha egy kalandkártya egy új szabályt vezet be, ez a szabály a kaland hátralévő részében végig érvényben marad.

1. fejezet: Keverjétek meg a 6 eseménykártyát, és a paklit tegyétek képpel lefelé a B kalandkártyára.

Hat kör elteltével, miután már mind a 6 eseménykártyát felfedtétek, a következő játékos egy újabb eseménykártya helyett a B kalandkártyát fedi fel.



Az a játékos kezd, aki a legutóbb ivott egy csésze teát.
„HAJRÁ, NINDZSÁK!”

Következő fejezet: Keverjétek meg a 6 eseménykártyát, és a paklit tegyétek képpel lefelé a C kalandkártyára.

Hat kör elteltével, miután már mind a 6 eseménykártyát felfedtétek, a következő játékos egy újabb eseménykártya helyett felfedi a C kalandkártyát. Folytassátok ugyanígy a többi kalandkártyával is.



Ha az utolsó kalandkártya felfedése után még nem fejeztétek be a játékot, tegyétek az eseménypaklit a kalandkártyáktól jobbra, és folytassátok a játékot az eseménykártyákkal.



További kihívások és játékváltozatok:



JÁTÉKSZABÁLY



Nindzsák Őgyelem!

A Zsákmány Roncs támadás alatt áll, nektek pedig meg kell óvnotok a hajó létfontosságú területeit. Dolgozzatok össze: beszéljétek meg a stratégiátokat, és segítsétek egymást. Csak együtt győzhettek!



Hagyjatok időt a LEGO® elemek szétválogatására és a szabályok elsajátítására. Minden lépéssel közelebb kerültök ahhoz, hogy igazi nindzsává váljatok! További információk!

1. A NINDZSA ELŐKÉSZÍTÉSE

Az első játék előtt válogassátok szét a tartozékokat. Ha gyerekek is játszanak, hagyjátok rájuk a LEGO® elemek szétválogatását, addig egy felnőtt megtanulhatja a szabályokat.

1. Hajtogassátok össze a négy nindzsaládát.

2. Az összeszerelési útmutatóban megtaláljátok a négy nindzsa és a Spinjitzu tornádók összeállításának, valamint a LEGO elemek szétválogatásának leírását.

3. Tegyetek minden ládába:

- 1 nindzsát;
- 4 Spinjitzu tornádót;
- a nindzsa minden LEGO elemét;
- a nindzsa 6 képességekártyáját.



2. TARTOZÉKOK ELRENDEZÉSE

A jelöltároló láda tartozékai

Válogassátok szét ezeket a tartozékokat, és tegyétek az asztalra:



Hajtogassátok össze a jelöltároló ládát. A játék után ebben tároljátok ezeket a tartozékokat.

A kalandláda tartozékai

Válogassátok szét az alábbi tartozékokat:



Hajtogassátok össze a kalandládát és tegyétek bele a kalandkártyákat (kivéve az 1. kaland 3 szürke kártyáját) és a 8 kalandjelölőt.

Tartozékok: 124 LEGO® elem, 6 eseménykártya, 24 képességekártya, 24 kalandkártya, 60 gonosztevő-jelölő, 16 tudásjelölő, 1 győzelemjelölő, 1 kígyófej, 8 kalandjelölő, 4 nindzsaláda, 1 jelöltároló láda, 1 kalandláda, 1 játéktábla, 1 összeszerelési útmutató, 1 játékszabály.

Következő kör

Az aktív játékostól balra ülő játékos köre következik, aki azzal kezd a körét, hogy felfedi a következő eseménykártyát a pakliból.