

NINJAGO

THE BOARD GAME



2-4



8+



15-25



Pravila



Zasady gry



Szabályok



Pravidla



Pravidlá



Pravila



Pravila



Правила гри





Игра с новыми возможностями!

Представляем LEGO® Games – первую в мире коллекцию игр с новыми возможностями: играй, строй и меняй игру. Благодаря уникальному сборному Кубику LEGO и изменяемым правилам, LEGO Games – это ещё один новый способ весёлого развлечения с друзьями и родными.



Nowa forma gry

LEGO® Gry — pierwsza kolekcja gier, które możesz budować, rozgrywać i zmieniać. Dzięki unikalnej składanej Kostce LEGO i zmiennym regułom, gry LEGO umożliwiają zabawę z rodziną i przyjaciółmi w zupełnie nowy sposób.



Egy új játéklehetőség!

Bemutatjuk a LEGO® Társasjátékok játékcsoportot, amely a világon az első olyan társasjáték család, amelyet megépíthetsz, játszhatasz vele, utána pedig át is alakíthatod. Az egyedülállóan összerakható LEGO Kockával és változtatható játékszabályaival a LEGO Társasjátékok új lehetőséget kínálnak a vidám együttlétre a családdal vagy a barátokkal.



Nový způsob hry!

Představuje se sortiment LEGO® Stolních her, první soubor her na světě, který si můžete sami sestavit, hrát a měnit pravidla hry. Díky unikátní sestavitelné LEGO kostce a možností změn představují LEGO Stolní hry nový způsob společenské zábavy v kruhu rodiny či mezi kamarády.



Nový spôsob hry!

Predstavuje sa sortiment LEGO® stolné hry, prvý súbor hier na svete, ktorý si môžete sami poskladať, hrať a meniť pravidlá hry. Vďaka unikátnej zložitelnej LEGO kocke a možnostiam zmien predstavujú stolné hry LEGO nový spôsob spoločenskej zábavy v kruhu rodiny či medzi kamarátmi.



Novi način igre!

Predstavljamo LEGO® igre, prvu svjetsku kolekciju igara u kojima se gradi, igra i mijenja. S jedinstvenom LEGO kockom za slaganje i promjenjivim pravilima, LEGO igre predstavljaju novi način zabave za članove obitelji i prijatelje.



Nov način igranja!

Predstavljamo vam LEGO® Igre, prvo zbirko iger na svetu, ki jih sestavite, se z njimi igrate in jih lahko poljubno spreminjate. Z edinstveno sestavljivo LEGO igralno kocko in spreminljivimi pravili so LEGO Igre nov način zabave z družino in prijatelji.



Гра з новими можливостями!

Познайомся з іграми LEGO® – першими в світі настільними іграми з новими можливостями: грай, будуй та змінюй гру. Ігри LEGO – це новий спосіб веселих розваг з рідними та друзями, завдяки унікальному збірному кубіку LEGO і правилам, які можна змінювати.





Злой Генерал-Скелет и его стражи захватили крепость ниндзя! сможете ли вы объединиться, чтобы сразиться с стражами, найти золотое оружие и победить Генерала? Не дай Скелету завладеть неограниченной властью!



Цель игры

Играй в команде ниндзя, найди четыре золотых оружия и победи Генерала-Скелета.

Начало игры

Сначала собери игру, используя имеющиеся в наборе инструкции по сборке LEGO®. Собирая игру, ты ознакомишься с её составными частями и поймёшь, как их использовать. Поэтому тебе будет легче перестраивать её и впоследствии изменять правила своей игры.

Собери игровой Кубик LEGO, как показано на цветных иллюстрациях внизу:



Возьми четыре золотых и пять серых меток и положи по одной метке в каждое караульное помещение. Перемешай караулки и поставь их на поля, показанные выше. Положи спиннер и верёвку рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает ниндзя и размещает его в крепости на поле у ворот.





ИГРАЙ

Как играть

Начинает игру самый старший участник. Затем игра продолжается по часовой стрелке.

Во время своего хода бросай Кубик LEGO® и выполняй выпавшее действие. *Берегись! Если ты начинаешь свой ход с поля, на котором находится охранник, ты должен сначала вращать спиннер, чтобы сразиться с ним.*



Перемещение ниндзя

Перемести своего ниндзя на одно-два поля.

- Если ты перемещаешься на поле с караулкой, ты можешь остановиться и обыскать её. Затем твой ход заканчивается.
- Если ты перемещаешься на то же поле, на котором находится страж и другой ниндзя, вы объединяетесь, чтобы сразиться со стражем во время следующего хода.

Нельзя двигаться по диагонали или через стены.



Перемещение ниндзя и стража

- Перемести своего ниндзя на одно поле, А ЗАТЕМ
- Возьми стража со стены крепости и поставь его на любое поле, на котором находится ниндзя.

Нельзя ставить стража на поле, на котором уже есть охранник.



Перемещение ниндзя и Генерала

- Перемести своего ниндзя на одно поле, А ЗАТЕМ
- Перемести Генерала вниз на одну ступеньку храма.



Перемещение верёвки и Генерала

- Поставь своего ниндзя в любом месте на данном поле. Прикрепи один конец верёвки к голове своего ниндзя, а другой – к крыше караулки. Добрось своего ниндзя до любого поля, до которого сможешь достать, и положи верёвку обратно рядом с игровым полем, А ЗАТЕМ
- Перемести Генерала вниз на одну ступеньку храма.



Обыск караульных помещений

Если ты перемещаешься на поле с караулкой, ты можешь остановиться и немедленно обыскать её. Возьми метку из караулки, и установи её на крыше.

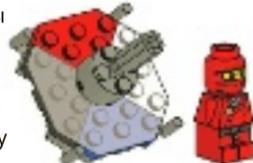
- Если метка СЕРАЯ – тебя обнаружил охранник. Возьми охранника со стены крепости и поставь его на то поле, на котором находится твой ниндзя.
- Если метка ЗОЛОТАЯ – ты нашёл золотое оружие. Возьми золотое оружие с края игровым полем, и установи его у ворот.



Сражение с охранниками

Если ты начинаешь свой ход с поля, на котором находится охранник, ты должен вращать спиннер, чтобы сразиться с ним. Ты выигрываешь бой, если тебе выпадет цвет твоего ниндзя или любого другого ниндзя, находящегося на том же поле.

- Если ты ВЫИГРАЛ, поставь охранника назад на стену крепости, затем бросай Кубик LEGO как обычно.
- Если ты ПРОИГРАЛ, перемести Генерала вниз на одну ступеньку храма, затем твой ход заканчивается. Не бросай Кубик LEGO.





Потеря золотого оружия

Когда Генерал сходит с последней ступеньки храма, он отбирает одно золотое оружие у ниндзя.

- Возьми золотое оружие, которое находится у ворот, и установи его на храме.
- Перемести Генерала обратно на верхнюю ступеньку храма.

Если у ниндзя нет золотого оружия, когда Генерал сходит с последней ступеньки, то все ниндзя сразу же проигрывают игру!

Использование Сенсея

Один раз во время игры ниндзя могут использовать Сенсея, чтобы избежать проигрыша.

- Ты можешь использовать Сенсея, если Генерал сходит со ступенек храма, а у ниндзя нет золотого оружия. Поставь Сенсея за храмом, а Генерала обратно на верхнюю ступеньку храма.
- Ты можешь использовать Сенсея в финальном бою, чтобы избежать потери последнего золотого оружия. Поставь Сенсея за храмом и повторно вращай спиннер.



Помни! Ты можешь использовать Сенсея только ОДИН раз во время каждой игры.

Победа в игре

Если ниндзя находят четвёртое золотое оружие, не проиграв при этом ни одного оружия Генералу, все ниндзя сразу выигрывают. Если нет, как только ниндзя найдут четвёртое оружие, они должны сразиться в последнем бою с Генералом, чтобы снова захватить их у Скелета.

Если ниндзя добудут все четыре золотых оружия, все ниндзя побеждают в игре.

Если Скелет захватит все четыре золотых оружия, то Скелет побеждает в игре, а четыре ниндзя проигрывают.

Сражение в последнем бою

Перед последним боем, установи ВСЕХ ЧЕТЫРЁХ ниндзя перед храмом, даже если играет только 2 или 3 игрока. Игрок, который найдёт четвёртое золотое оружие, первым сражается с Генералом.



Возьми все четыре золотых оружия, которые находятся у ворот, и установи одно из них на своего ниндзя, а остальные – на других ниндзя. Затем поставь Генерала на одного из других ниндзя. Теперь вращай спиннер.

- Если тебе выпадет цвет любого ниндзя с золотым оружием, то ниндзя снова захватывает золотое оружие. Возьми его из храма и установи на любого ниндзя.
- Если тебе выпадет цвет ниндзя с Генералом, то Генерал снова захватывает ещё одно золотое оружие. Возьми одно оружие у любого ниндзя и установи его на храме.
- Если тебе выпадет другой цвет – тогда ничья, и ниндзя не выигрывают и не проигрывают золотое оружие.

После каждого боя передавай спиннер следующему игроку для нового сражения с Генералом, пока либо ниндзя, либо Скелет не выиграют игру. Каждый игрок может переставлять золотое оружие и Генерала на разных ниндзя перед тем, как вращать спиннер.



Наклон LEGO®
Чтобы взять элемент LEGO®, лучше всего перед этим наклонить его.



МЕНЯЙ

ТВОЯ ИГРА – ТВОИ ПРАВИЛА

Настольные игры LEGO® сделаны для изменений. Ты можешь перестроить игру или Кубик LEGO, заменить элементы и даже изменить правила! Любое небольшое изменение делает эту игру в большей степени ТВОЕЙ ИГРОЙ.

Секрет изменения игры – вносить только одно изменение за один раз. Если играть стало интереснее, сохрани это изменение, если нет – опробуй другое. Начинай играть, учитывая эти условия, но обязательно убедись, что всем известны новые правила до начала игры.

Шаги Скелета

Ты можешь упрощать или усложнять игру, изменяя количество шагов, которые делает Генерал, перед тем, как захватить золотое оружие. В обычной игре используется 8 шагов. Использование 9 шагов упростит игру. Использование 7 или 6 шагов – значительно усложнит игру. Вам нужно будет действовать сообща и очень слаженно, чтобы выиграть в тяжёлой игре.

Сила Сенсея

В начале игры собери Путь силы Сенсея и положи его рядом с игровым полем.

- Всякий раз, когда ты перемещаешься на то же поле, на котором находится страж и другой ниндзя, перемещай Сенсея на одно поле вперёд по Пути силы.

Нельзя иметь больше четырёх сил Сенсея в любой момент игры.

- Теперь, если ты ПРОИГРЫВАЕШЬ бой с стражем, ты можешь использовать силу Сенсея, чтобы проигнорировать результат. Перемести Сенсея на одно поле назад на Пути силы и затем повторно вращай спиннер. Ты также можешь использовать любое количество оставшейся силы Сенсея во время последнего боя.

Нельзя использовать силу Сенсея, если Сенсей находится в начале Пути силы.



Память ниндзя

Теперь при обыске караулки, ставь метку на сторону игрового поля, а не на крышу караулки. Во время игры тебе придётся вспоминать, какие караулки ты уже обыскал.

Игра на выбывание ниндзя

Если ты не выиграл бой со стражем с трёх ходов, ты можешь пропустить ход и немедленно поставить охранника обратно на стену крепости. Не вращай спиннер и не бросай Кубик LEGO.

Посети Настольные игры LEGO® в Интернете!

На нашем веб-сайте множество классных фишек и информации обо всех Настольных играх LEGO, включая видео, показывающие как собирать и играть в каждую из этих игр.

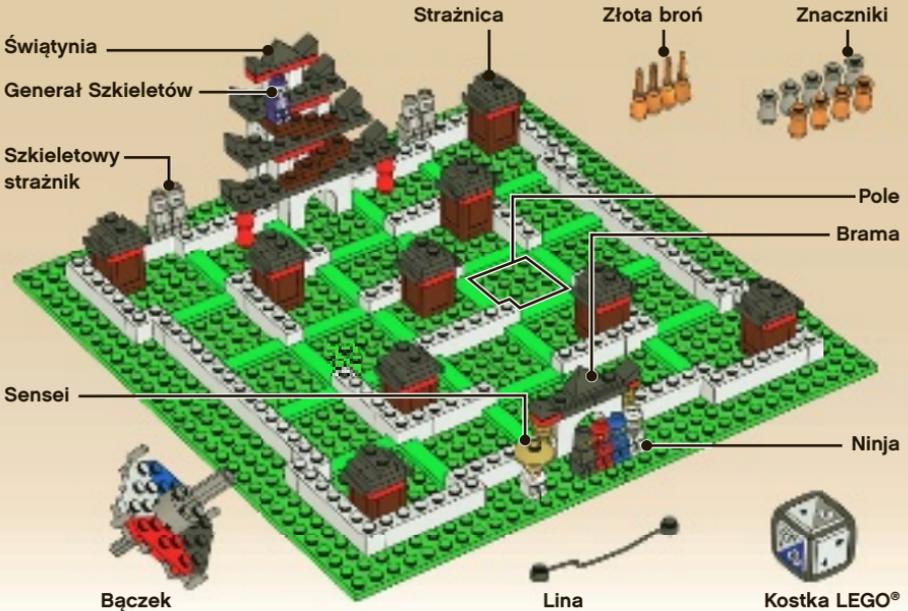
У тебя есть интересные идеи относительно игры? Посети веб-сайт, чтобы поделиться своими собственными правилами и задать вопросы. Не забывай, что Настольные игры LEGO предназначены для того, чтобы их изменяли – итак, вперёд!

www.LEGO.ru/LEGOGames





Zły Generał Szkieletów wraz ze swoimi strażnikami zajął fortecę Ninja! Czy wspólnymi siłami zdołacie pokonać strażników, znaleźć złote bronie i ostatecznie zwyciężyć Generała? Czas ucieka — nie możecie pozwolić Szkieletowi na zdobycie władzy absolutnej!



Cel gry

Grając wspólnie jako drużyna Ninja, znajdźcie cztery złote bronie i pokonajcie Generała Szkieletów.

Układanie gry

Zanim rozpoczniesz grę, zbuduj ją, korzystając z instrukcji składania dołączonych do zestawu. W czasie składania gry można poznać jej elementy i sposób ich użycia. Ułatwia to późniejsze ponowne układanie gry i wprowadzenie zmian w jej regułach.

Zbuduj Kostkę LEGO® przy użyciu ścianek przedstawionych poniżej:



Weź cztery złote znaczniki i pięć szarych, po czym umieść po jednym znaczniku WEWNĄTRZ każdej strażnicy. Wymieszaj strażnice i ustaw je w miejscach pokazanych na rysunku. Połóż bączek i linę obok planszy.

Każdy gracz wybiera jednego Ninja i ustawia go przy bramie fortecy.





GRAJ

Rozgrywka

Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Gra jest następnie kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gdy przypadnie Twoja kolej, rzuć Kostką LEGO® i wykonaj czynność wskazaną przez kostkę. *Uważaj! Jeśli rozpoczynasz kolejkę na polu ze szkieletowym strażnikiem, musisz najpierw z nim walczyć — zakręć bączkiem, aby poznać wynik walki.*



Ruch Ninja

Przesuń swojego Ninja maksymalnie o dwa pola.

- Jeśli wejdiesz na pole ze strażnicą, możesz się zatrzymać i ją przeszukać. Wtedy Twoja kolejka się kończy.
- Jeśli wejdiesz na pole, gdzie znajduje się szkieletowy strażnik i inny Ninja, będziecie wspólnie walczyć ze strażnikiem w następnej kolejce.

Nie wolno poruszać się po przekątnej ani przechodzić przez ściany.



Ruch Ninja i strażnik

• Przesuń swojego Ninja o jedno pole, a NASTĘPNIE:

- Weź strażnika z muru fortecy i ustaw go na dowolnym polu, na którym stoi Ninja.

Nie wolno ustawiać strażnika na polu, na którym już stoi jeden strażnik.



Ruch Ninja i Generał

• Przesuń swojego Ninja o jedno pole, a NASTĘPNIE:

- Przesuń Generała o jeden stopień w dół po schodach świątyni.



Ruch z liną i Generał

- Postaw swojego Ninja w dowolnym miejscu na zajmowanym polu. Przymocuj jeden koniec liny do głowy swojego Ninja, a drugi koniec do dachu jednej ze strażnic. Przeskocz swoim Ninja na dowolne pole, do którego sięgasz, po czym odczep linę i odłóż ją na bok, a NASTĘPNIE

- Przesuń Generała o jeden stopień w dół po schodach świątyni.



Przeszukiwanie strażnic

Jeśli wejdiesz na pole ze strażnicą, możesz się zatrzymać i natychmiast ją przeszukać. Wyjmij znacznik ze strażnicy i umieść go na dachu.

- Jeśli znacznik jest SZARY, natrafiasz na szkieletowego strażnika. Weź strażnika z muru fortecy i ustaw go na polu, gdzie stoi Twój Ninja.
- Jeśli znacznik jest ŻŁOTY, znajdujesz złotą broń. Weź jedną ze złotych broni leżących obok planszy i umieść ją przy bramie.

Walka ze strażnikami

Jeśli rozpoczynasz kolejkę na polu ze strażnikiem, musisz walczyć — zakręć bączkiem, aby poznać wynik walki. Wygrywasz, jeśli na bączku wypadnie kolor Twojego Ninja lub dowolnego innego Ninja stojącego na tym samym polu.

- Jeśli WYGRASZ, odstaw strażnika z powrotem na mur fortecy i rzuć Kostką LEGO w zwykły sposób.
- Jeśli PRZEGRASZ, przesuń Generała o jeden stopień w dół po schodach świątyni. Na tym kończy się Twoja kolejka — nie rzucaś już Kostką LEGO.





Tracenie złotych broni

Gdy Generał zejdzie z ostatniego stopnia schodów świątyni, zabiera Ninja jedną ze złotych broni.

- Weź jedną ze złotych broni znajdujących się przy bramie i umieść ją na świątyni.
- Przenieś Generała z powrotem na najwyższy stopień schodów świątyni.

Jeśli Generał zejdzie z ostatniego stopnia schodów, a Ninja nie mają żadnej złotej broni, wszyscy Ninja od razu przegrywają grę!

Używanie Senseja

Raz podczas gry Ninja mogą użyć Senseja, aby zapobiec przegranej.

- Senseja można użyć, jeśli Generał zejdzie z ostatniego stopnia schodów, a Ninja nie mają żadnej złotej broni. Przenieś Senseja za świątynię, a Generała z powrotem na najwyższy stopień schodów świątyni.
- Senseja można użyć w ostatecznej bitwie, aby uniknąć utracenia ostatniej złotej broni. Przenieś Senseja za świątynię i ponownie zakręć bączkiem.

Pamiętaj! Senseja można użyć tylko RAZ podczas każdej gry.



Zwycięstwo w grze

Jeśli Ninja znajdą wszystkie cztery złote bronie i żadna nie wpadnie w ręce Generała, wszyscy Ninja od razu wygrywają grę. W przeciwnym razie gdy tylko Ninja odnajdą czwartą złotą broń, muszą stoczyć z Generałem ostateczną bitwę, aby odebrać mu wszystkie przechwycone bronie.

Jeśli Ninja zdobędą wszystkie cztery złote bronie, wszyscy Ninja wygrywają grę.

Jeśli Generał zdobędzie wszystkie cztery złote bronie, Szkielety wygrywają grę, a wszyscy Ninja przegrywają.

Przebieg ostatecznej bitwy

Przed ostateczną bitwą ustaw przed świątynią WSZYSTKICH CZTERECH Ninja, nawet jeśli gra tylko dwóch lub trzech graczy. Gracz, który znalazł czwartą złotą broń, walczy z Generałem jako pierwszy.



Weź wszystkie złote bronie sprzed bramy. Umieść jedną na swoim Ninja, a ewentualne pozostałe na dowolnych innych Ninja. Następnie umieść Generała na jednym z pozostałych Ninja. Teraz zakręć bączkiem.

- Jeśli wypadnie kolor jednego z Ninja ze złotą bronią, Ninja odzyskują jedną złotą broń. Weź jedną broń ze świątyni i umieść na dowolnym Ninja.
- Jeśli wypadnie kolor Ninja z Generałem, Generał zabiera kolejną złotą broń. Zdejmij broń z dowolnego Ninja i umieść ją na świątyni.
- Jeśli wypadnie dowolny inny kolor, wówczas jest remis i Ninja nie zdobywają ani nie tracą żadnej broni.

Po każdej walce przekaz bączek następnemu graczowi i kontynuujcie bitwę z Generałem, dopóki albo Ninja, albo szkielety nie wygrają gry. Każdy gracz ma prawo do przełożenia złotych broni i Generała na innych Ninja, zanim zakręci bączkiem.



Odchylanie elementów LEGO®
Aby podnieść element LEGO®, najlepiej najpierw lekko go odchylić, a następnie unieść.



ZMIENIAJ

TWOJA GRA — TWOJE REGUŁY

Gry LEGO® stworzono z myślą o wprowadzaniu zmian. Możesz przebudować grę lub Kostkę LEGO i zmieniać nie tylko elementy, ale nawet reguły! Z każdą najdrobniejszą zmianą gra staje się coraz bardziej TWOJA.

Sekret tkwi w tym, by wprowadzać tylko jedną zmianę naraz. Jeśli zmiana uatrakcyjni grę, zachowaj ją, a jeśli nie — spróbuj wprowadzić inną. Próby zmian możesz zacząć od naszych propozycji, ale przed rozpoczęciem gry upewnij się, że wszyscy gracze znają wszystkie reguły.

Stopnie Generała Szkieletów

Możesz zmieniać stopień trudności gry poprzez zmianę liczby stopni, które Generał musi przejść, aby zdobyć złotą broń. W grze standardowej stopni jest osiem. Wprowadzenie dziewięciu stopni uczyni grę łatwiejszą. Jeśli stopni będzie tylko siedem lub nawet sześć, gra będzie znacznie trudniejsza. Będziecie musieli bardzo sprawnie współpracować, aby wygrać trudną grę.

Moc Senseja

Na początku gry zbuduj ścieżkę mocy Senseja i umieść ją obok planszy.

- Za każdym razem, gdy wejdiesz na pole, gdzie jest już strażnik i inny Ninja, przesun Senseja o jedno pole naprzód na ścieżce mocy.
- Jeśli PRZEGRASZ walkę ze strażnikiem, możesz skorzystać z mocy Senseja, aby zignorować wynik walki. Cofnij Senseja o jedno pole na ścieżce mocy i ponownie zakreć bączkiem. Ze zgromadzonej mocy Senseja możesz też korzystać podczas ostatecznej bitwy.

Mocy Senseja nie można użyć, jeśli Sensei jest na początku ścieżki mocy.



Pamięć Ninja

Po przeszukaniu strażnicy nie umieszczaj znacznika na jej dachu, tylko odłóż go obok planszy. Podczas gry będziecie musieli pamiętać, które strażnice zostały już przeszukane.

Nokaut Ninja

Jeśli po upływie co najmniej trzech kolejek nie uda Ci się pokonać strażnika, możesz wybrać utratę kolejki i od razu odstawić strażnika z powrotem na mur fortecy. Nie kręć bączkiem ani nie rzucaj Kostką LEGO.

Odwiedź stronę internetową Gier LEGO®!

Nasza witryna internetowa ma mnóstwo świetnych funkcji. Znajdziesz na niej również wiele informacji o Grach LEGO, a także filmy wideo z instrukcjami budowania gier i ich rozgrywania.

Masz świetne pomysły na grę? Na naszej witrynie możesz się nimi dzielić i zadawać pytania. Pamiętaj: Gry LEGO stworzono z myślą o zmianach. Dobrej zabawy!

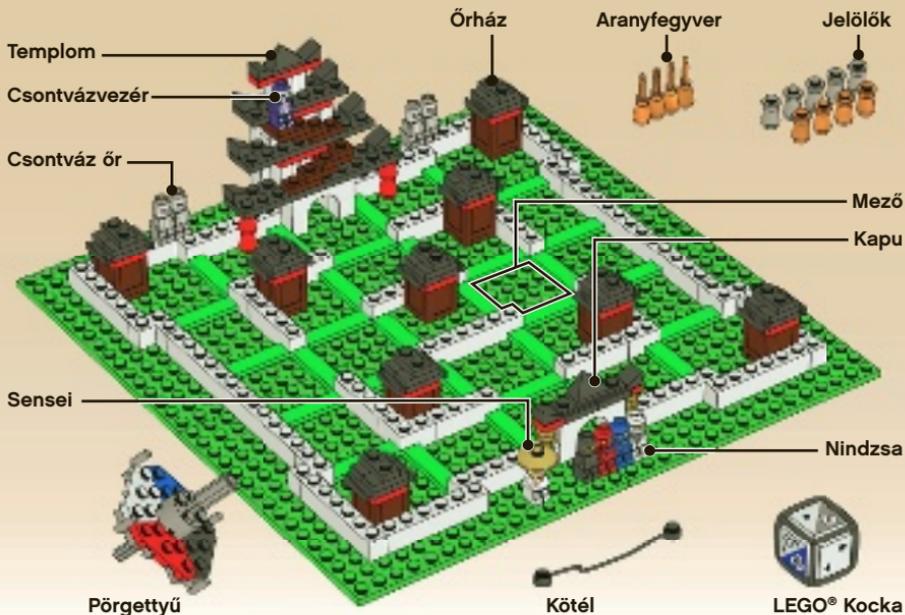
www.LEGO.pl/LEGOGames



ÖSSZESZERELÉS



A gonosz Csontvázvezér és őrei elfoglalták a Nindzsaerődöt! Össze tudtok fogni, hogy legyőzzétek az őröket, megtaláljátok az aranyfegyvereket és legyőzzétek a Vezért? Vajon sikerül időben megállítani a Vezért, mielőtt minden hatalom az övé lenne?



A játék célja

Fogjatok össze, hogy megtaláljátok az aranyfegyvereket és legyőzzétek a Csontvázvezért.

A játék összeállítása

A játék megkezdése előtt építsd meg a játékerületet a készlethez adott LEGO® építési útmutató alapján. A játék összeállítása során megismerkedhetsz az elemekkel és használatukkal. Így könnyebb lesz majd a játékot később újból felépítened, és módosítanod a játékszabályokat.

Állítsd össze a LEGO Kockát az alább látható színes oldalak felhasználásával:



Vedd a kezvedbe a négy arany- és öt ezüstjelölőt, majd helyezz mindegyik őrház BELSEJÉBE egyet ezek közül. Keverd meg az őrházakat, majd helyezd el őket a fent látható helyekre. Tedd a pörgettyűt és a kötelet a tábla mellé.

Minden játékos választ egy Nindzsát, és elhelyezi az erőd belsejébe, a kapu melletti mezőre.



LEGO szerszám

A készletben egy szerszámot is találsz, amivel könnyebben pattinthatod le a lapokat a LEGO Kockáról.



A JÁTÉK

A játék menete

A legidősebb játékos kezdi a játékot. A játék ezután az óramutató járásának megfelelő irányban folytatódik tovább.

Amikor egy játékos sorra kerül, dob egyet a LEGO® Kockával, és végrehajtja a dobott akciót. *Vigyázat! Ha egy ór áll azon a mezőn, ahol a figurád van, amikor sorra kerülsz, akkor először meg kell pörgetned a pörgettyűt, hogy megküzdj vele.*



Nindzsálépés

Lépj a Nindzsáddal legfeljebb két mezőnyit.

- Ha olyan mezőre lépsz, amelyen őrház áll, megállhatsz és megvizsgálhatod. A lépésed ekkor véget ért.
- Ha olyan mezőre lépsz, ahol egy ór és egy másik nindzsa áll, csapatot alkottok, hogy a későbbiekben megküzdjete az őrrrel.

Nem léphetsz átlósan vagy a falakon keresztül.



Nindzsálépés és ór

- Lépj egyet a Nindzsáddal, EZUTÁN
- Fogj meg egy ór, amelyik az erőd falán áll, és helyezd bármelyik olyan mezőre, ahol Nindzsa áll.

Nem rakhatsz ór t olyan mezőre, amelyen már áll ór.



Nindzsálépés és Vezér

- Lépj a Nindzsáddal egyet, EZUTÁN
- Lépj a Csontvázvezérrel egy lépést lefelé a templom lépcsőin.



Mozgás kötéllel és Vezér

- Helyezd a Nindzsádat bárhová azon a mezőn belül, amelyiken jelenleg áll. A kötél egyik végét illeszd a Nindzsád fejéhez, a másik végét pedig egy őrház tetejéhez. Lendülj át a Nindzsáddal bármelyik olyan mezőre, amit így el tudsz érni vele, majd tedd vissza a kötelet a tábla mellé, EZUTÁN
- Lépj a Csontvázvezérrel egy lépést lefelé a templom lépcsőin.



Az őrházak vizsgálata

Ha olyan mezőre lépsz, amelyiken őrház áll, azt azonnal megvizsgálhatod, ha megállsz ehhez. Vedd ki a jelölőt az őrházból, és tedd fel a tetejére.

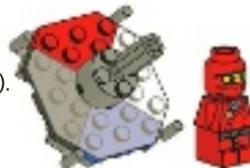
- Ha a jelölő SZÜRKE, felfedezett téged egy ór. Vegyél el egy ór t az erőd faláról, és tedd át arra a mezőre, ahol a Nindzsád áll.
- Ha a jelölő ARANYSZÍNŰ, egy aranyfegyvert találsz. Vegyél el egy aranyfegyvert a tábla mellől, és helyezd le a kapu mellé.



Küzdelem az őrökkel

Ha egy őrral azonos mezőn állsz, amikor sorra kerülsz, akkor meg kell pörgetned a pörgettyűt, hogy harcolj vele. Megnyered a harcot, ha a Nindzsád színét vagy bármelyik, ugyanezen a mezőn álló Nindzsa színét pörgetted (vagyis ez a szín van legfelül a pörgettyűn).

- Ha NYERSZ, helyezd az ór t vissza az erőd falára, majd dobj a szokott módon a LEGO Kockával.
- Ha VESZÍTESZ, lépj egyet lefelé a Csontvázvezérrel a templom lépcsőin, majd a köröd véget ért. Ne dobj a LEGO Kockával.



A JÁTÉK



Aranyfegyverek elvesztése

Amikor a Csontvázvezér lelép a templom lépcsőjének a legalsó fokáról, megkaparint egyet a Nindzsák aranyfegyverei közül.

- Vegyél el egy aranyfegyvert a kapu mellől, és tedd át a templomra.
- Tedd vissza a Csontvázvezér a templom lépcsőjének legmagasabb fokára.

Na a Nindzsáknál nincs aranyfegyver, amikor a Csontvázvezér lelép az utolsó lépcsőfokról, a Nindzsák csapata azonnal elveszti a játékot!

A Sensei segítsége

A Nindzsák a játék során egyetlen alkalommal igénybe vehetik a Sensei segítségét, hogy elkerüljék a vereséget.

- Kérheted a Sensei segítségét, ha a Csontvázvezér lelép a templom legalsó lépcsőfokáról, és a Nindzsáknál nincs aranyfegyver. Helyezd a Senseit a templom mögé, a vezért pedig vissza a templomlépcső tetejére.
- Ha korábban nem kérted, kérheted a Sensei segítségét a végső csatában, hogy ne veszítsd el az utolsó aranyfegyvert. Ilyenkor helyezd a Senseit a templom mögé, és pörgesd meg újra a pörgettyűt.

Ne felejtss: a Senseit csak EGYSZER használhatod minden játék során.



A játék győztese

Ha a Nindzsák megtalálják a negyedik aranyfegyvert anélkül, hogy egyet is oda kellett volna adniuk a Csontvázvezérnek, rögtön megnyerik a játékot. Ha ez nem sikerült, akkor amint megtalálták a negyedik aranyfegyvert, meg kell vívniuk a nagy végső csatát a vezérrel, hogy visszaszerezzék az aranyfegyvereket a Csontvázaktól.

Ha a Nindzsák megszerzik mind a négy aranyfegyvert, a Nindzsák csapata nyeri a játékot.

Ha a Csontvázak megszerzik mind a négy aranyfegyvert, a Csontvázak nyerik meg a játékot, és a Nindzsák a vesztesek.

A végső csata megvívása

A végső csata előtt helyezd MIND A NÉGY Nindzsát a templom elé, akkor is, ha csak 2 vagy 3 játékos játszik. Először az a játékos küzd meg a Csontvázvezérrel, aki megtalálta a negyedik aranyfegyvert. Vedd magadhoz az összes aranyfegyvert a kapu mellől, és tegyél egyet a te Nindzsád fejére, az esetleges többit pedig egy-egy másik Nindzsára. Ezután helyezd a Csontvázvezér egy másik Nindzsára (akinek nincs aranyfegyver). Most pedig pörgesd meg a pörgettyűt.



- Ha bármelyik olyan Nindzsa színét pörgeted, akinél aranyfegyver van, a Nindzsák visszaszereznek egy aranyfegyvert. Vegyél el egyet a templomról, és add oda egy Nindzsának.
- Ha annak a Nindzsának a színét pörgeted, amelyiken a Csontvázvezér áll, a vezér megkaparint még egy aranyfegyvert. Vegyél el egyet valamelyik Nindzsáról, és tedd a templomra.
- Ha bármi egyéb színt pörgetsz, a pörgetés eredménye döntetlen, így a Nindzsák nem nyernek és nem is veszítenek aranyfegyvert.

Minden harc után add át a pörgettyűt a következő játékosnak, aki ismét megküzdi a Csontvázvezérrel. Folytassátok ezt mindaddig, amíg a Nindzsák vagy a Csontvázak meg nem nyerik a játékot. Minden játékos áthelyezi a z aranyfegyvereket és a Csontvázvezér valamelyik másik Nindzsára, mielőtt megpörgetné a pörgettyűt.



A LEGO®
billentés

A LEGO® elemeket
akkor tudod a
legkönnyebben
levenni, ha előbb
egy kicsit
megbillented őket.



VARIÁCIÓK

A TE JÁTÉKOD – A TE SZABÁLYAID

A LEGO® Kockát módosítani is lehet, és saját játékszabályaidat is szabadon alakíthatod. Megváltoztathatod a játékerületet, az elemeket, sőt még a szabályokat is! Már kis változtatásokkal is úgy fogod érezni, hogy ez a TE játékod.

A játék változtatásának legjobb módja az, ha egyszerre csak egy valamit változtatsz. Így kitapasztalhatod, hogy a változtatás után érdekesebb-e a játék. Ha igen, tartsd meg a változtatást, vagy akár próbálj ki valami mászt. Kezdsznek próbáld ki az alábbi javaslatokat, és módosítsd a játékot ezeknek megfelelően, utána kipróbálhatod a saját ötletedet is. Ne feledd, hogy minden játékkal meg kell ismertetned az új szabályokat, MIELŐTT elkezdenétek a játékot.

Csontvázlépcsők

A játékot nehezebbé és könnyebbé is teheted, ha változtatod a lépcsők számát – ennyi lépést kell megtennie a Csontvázvezérnek, mielőtt megszerezze egy aranyfegyvert. Az alapjáték 8 lépcsőt használ. 9 lépcsővel a játék könnyebb lesz. 7 vagy csak 6 lépcső esetén sokkal nehezebb a dolgok. Nagyon össze kell dolgoznotok, hogy megnyerhesetek egy nehéz játékot.

A Sensei hatalma

A játék kezdetén építsd meg a Sensei hatalomjelző sávot, és helyezd a tábla mellé.

- Amikor olyan mezőre lépsz, ahol egy őr és legalább egy másik Nindza áll, lépj előre egyet a Sensei-figurával a hatalomjelző sávon.
Sosem lehet négyénél több a Sensei hatalma.
- Ha ELVESZTESZ egy őr elleni harcot, dönthetsz úgy, hogy használod a Sensei hatalmát (igénybe veszed a segítségét) az eredmény figyelmen kívül hagyására. Lépj egy mezőt vissza a Sensei-figurával a hatalomjelző sávon, és pörgesd újra a pörgettyűt. Használhatod a Sensei maradék hatalmát a végső csatában is ugyanígy.
Nem használhatod a Sensei hatalmát, ha a Sensei a hatalomjelző sáv kiinduló pontján áll.



Nindzsamemória

Ha megvizsgáltál egy őrházat, a jelölőt tedd a tábla mellé, ne az őrház tetejére. A játék során emlékezned kell, hogy melyik őrházat vizsgáltátok már meg.

Nindzsa kiütés

Ha egy őrral egymás után legalább háromszor elvesztetted a harcot, úgy dönthetsz, hogy kimaradsz egyszer, és azonnal visszateszed az őrt az erőd falára. Ne pörgesd a pörgettyűt és ne dobj a LEGO Kockával.

Írány az internet!

A www.LEGO.hu/LEGOGames telis-tele van jobbnál jobb anyagokkal az összes LEGO Társasjátékról. Például egy rövid videón bemutatjuk, hogyan kell játszani ezt, illetve a LEGO Társasjátékok sorozat összes többi játékát.

Vannak ötleteid? Látogasd meg a honlapot, mondd el másoknak is a saját szabályverzióidat, vagy tegyél fel kérdéseket. Ne felejtsetd, a LEGO Társasjátékok azért vannak, hogy változtass rajtuk, hát hajrá!

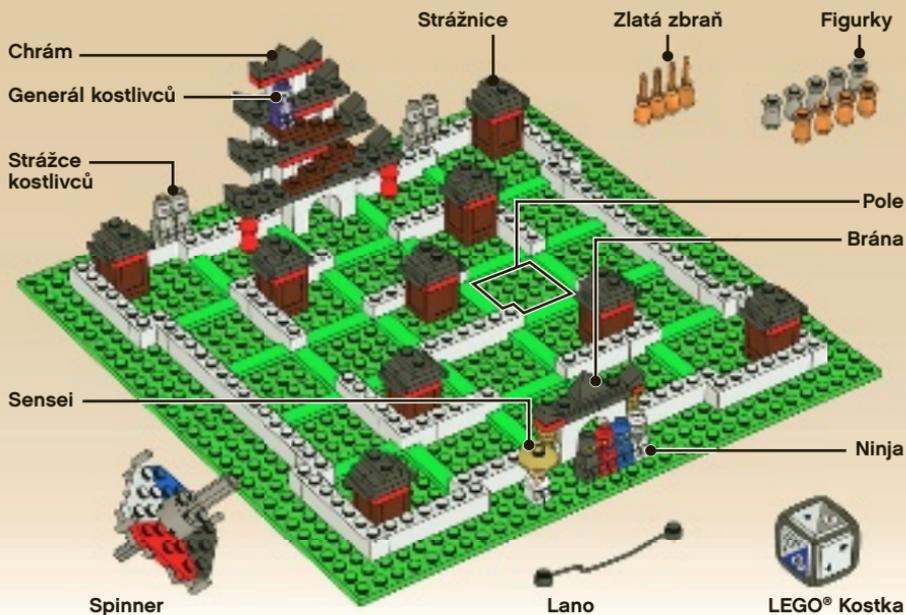
www.LEGO.hu/LEGOGames



POSTAV HRU



Pevnost nindžů napadl generál kostlivců se svými strážci! Sestav tým nindžů, který přemůže strážce, najde zlaté zbraně a zvítězí nad generálem! Podaří se ti zastavit kostlivce včas, aby se jim nepodařilo pevnost ovládnout?



Cíl hry

Hraj jako tým nindžů, jehož úkolem je najít čtyři zlaté zbraně a porazit generála kostlivců.

Sestavení hry

Sestav hru pomocí LEGO® návodu, který najdeš uvnitř krabice. Během sestavování se naučíš používat jednotlivé prvky a součásti hry. Usnadni to přestavování herního plánu či případnou změnu pravidel.

Pomocí níže uvedených destiček sestav LEGO Kostku:



Vezmi si čtyři zlaté a pět šedých figurek a umísti jednu DOVNITŘ každé strážnice. Poté strážnice promíchej a umísti je na místa podle obrázku. Spinner a lano umísti vedle hracího plánu.

Každý hráč si vybere jednoho nindžu a umístí jej dovnitř pevnosti na pole vedle brány.



LEGO nástroj
Tato sada obsahuje nástroj, kterým lze dílky z LEGO kostky snadno oddělit.



HRAJ SI

Postup hry

Hru zahajuje nejstarší hráč. Hra poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na tahu, hodí LEGO® kostkou a provede příslušné úkony.

Pozor! Pokud zahajuješ svůj tah na poli se strážcem, musíš nejprve roztočit spinner a utkat se s ním.



Tah nindžy

Nindžové mohou postoupit až o dvě pole.

- Pokud postoupíš na pole se strážnicí, zastav se a prohledej ji. Poté tvůj tah končí.
- Pokud postoupíš na stejné pole jako strážce a jiný nindža, vaši nindžové se spojí a v dalším tahu budou společně bojovat se strážcem.

Pohyb diagonálně či přes zdi není dovolen.



Tah nindžou a strážcem

- Postup se svým nindžou o jedno pole, POTÉ
- Sejmi strážce ze zdi pevnosti a umísti jej na libovolné pole s nindžou.

Strážce nelze umístit na pole, které je již obsazeno jiným strážcem.



Tah nindžou a generálem

- Postup se svým nindžou o jedno pole, POTÉ
- Sestup s generálem o jeden stupeň dolů po schodech chrámu.



Tah lanem a generálem

- Umísti svého nindžu na libovolné políčko uvnitř jeho pole. Jeden konec lana připevni k hlavě nindžy a druhý připoj na střechu strážnice. Zhoupni svého nindžu na libovolné políčko, na které dosáhne a poté vrať lano vedle hracího pole, POTÉ

- Sestup s generálem o jeden stupeň dolů po schodech chrámu.



Prohledávání strážnic

Pokud postoupíš na pole se strážnicí, můžeš se zastavit a ihned ji začít prohledávat. Vyjmi z ní figurku a postav ji na střechu strážnice.

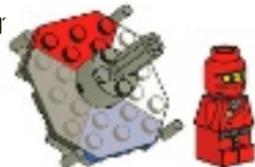
- Pokud má nalezená figurka ŠEDOU barvu, pak jsi našel strážce. Vezmi strážce z pevnosti a umísti jej do stejného pole, kde máš svého nindžu.
- Má-li figurka ZLATOU barvu, pak jsi našel zlatou zbraň. Vezmi jednu zlatou zbraň z kraje hracího plánu a postav ji vedle brány.



Boj se strážci

Pokud začneš tah na poli se strážcem, musíš roztočit spinner a pustit se s ním do boje. Pokud se na spinneru objeví barva tvého nindžy nebo jiného nindžy ve stejném poli, vyhráváš.

- Pokud VYHRAJES, postav strážce zpět na zeď pevnosti a poté hod LEGO Kostkou.
- Pokud PROHRAJES, sestup s generálem o jeden stupeň po schodech chrámu. Zde tvůj tah končí, LEGO Kostkou již neházíš.





Ztráta zlatých zbraní

V případě, že generál sestoupí z posledního schodu chrámu, zmocní se jedné zlaté zbraně nidžů.

- Vezmi jednu zlatou zbraň umístěnou vedle brány a postav ji na chrám.
- Vrat generála na horní stupeň chrámových schodů.

Nemají-li nindžové žádné zlaté zbraně v okamžiku, kdy generál sestoupí z posledního schodu, všichni nindžové prohrávají hru!

Sensei

Nindžové mohou v průběhu hry jedenkrát využít pomoci Senseje a vyhnout se tak prohře.

- Senseje můžeš použít tehdy, když generál sestoupí z posledního schodu chrámu a nindžové nemají žádné zlaté zbraně. Postav Senseje za chrám a generála zpět na horní stupeň chrámových schodů.
- Senseje můžeš použít v konečné bitvě a vyhnout se tak ztrátě poslední zlaté zbraně. Postav Senseje za chrám a znovu roztoč spinner.

Pamatuj! Senseje můžeš v každé hře použít pouze JEDENKRÁT.



Jak dosáhnout vítězství

Pokud nindžové najdou čtvrtou zlatou zbraň, aniž by museli některou odevzdat generálovi, všichni nindžové v této hře automaticky vítězí. V opačném případě musí nindžové ihned po objevení čtvrté zlaté zbraně bojovat s generálem a získat zlaté zbraně zpět od kostlivců.

Pokud nindžové získají všechny čtyři zlaté zbraně, vyhrávají hru.

Pokud se všech čtyř zlatých zbraní zmocní kostlivci, vyhrávají hru kostlivci a nindžové prohrávají.

Konečná bitva

Před zahájením konečné bitvy postav VŠECHNY ČTYŘI nindžy před chrám, a to i v případě, kdy hrají pouze 2 nebo 3 hráči. Hráč, který našel čtvrtou zlatou zbraň, se pustí do boje s generálem jako první.



Vezmi všechny zlaté zbraně z prostoru vedle brány a jednu umísti na hlavu svého nindžy a zbývající na ostatní nindžy. Poté umísti generála na hlavu dalšího nindžy. Nyní roztoč spinner.

- Pokud se na spinneru objeví barva libovolného nindžy se zlatou zbraní, nindžové získávají zlatou zbraň zpět. Vezmi jednu zlatou zbraň z chrámu a umísti ji na hlavu libovolného nindžy.
- Objeví-li se barva nidžy s generálem, generál získá jinou zlatou zbraň. Vezmi jednu zlatou zbraň z hlavy libovolného nindžy a postav ji na chrám.

Po každém souboji předej spinner dalšímu hráči a bojuj s generálem znovu, dokud nindžové nebo kostlivci nevyhrají hru. Před roztočením spinneru mohou hráči libovolně přemísťovat zlaté zbraně a generála na různé nindžy.



Nakláníní

LEGO® dílků

Nejjlepší způsob,
jak oddělit LEGO®
prvky od podložky,
je trochu je vychýlit
do strany.



ZMĚŇ PRAVIDLA

TVOJE HRA – TVOJE PRAVIDLA

LEGO® Stolní hry jsou stvořeny ke změnám. Můžeš změnit LEGO kostku, herní plán či jeho součásti a dokonce i pravidla! S každou sebemenší změnou se hra stává více a více TVOU HROU.

Tajemství změny spočívá v tom, že měníš věci postupně. Pokud se ti změna líbí, ponech ji, pokud ne, vyzkoušej jinou. Na začátku se řiď těmito tipy, ale nezapomeň, že je důležité s novými pravidly seznámit všechny hráče před začátkem nové hry.

Tahy kostlivců

Hru můžeš učinit jednodušší nebo obtížnější tím, že změníš počet stupňů, po nichž postupuje generál, chce-li se zmocnit zlaté zbraně. Normální hra má 8 stupňů. Použiješ-li 9 stupňů, pak je hra jednodušší. Při počtu 7 či 6 stupňů se hra stává mnohem obtížnější a budete muset velmi dobře spolupracovat, chcete-li hru vyhrát.

Síla Senseje

Na začátku hry sestav Senseiovu stezku moci a umísti ji vedle hracího plánu.

- Kdykoli postoupíš na stejné pole jako strážce či jiný nindža, postup se Sensejem o jedno políčko na jeho stezce.

Senseiova moc nemůže nikdy přesáhnout hodnotu čtyř políček.

- Pokud nyní PROHRAJEŠ v souboji se strážcem, Senseiova moc ti může pomoci výsledkem souboje anulovat. Posup se Sensejem o jedno políčko zpět na jeho stezce a poté znovu roztoč spinner. Zbývající Senseiovu moc můžeš využít rovněž v konečné bitvě.

Senseiovu moc ale nemůžeš použít tehdy, pokud Sensei stojí na začátku své stezky moci.



Paměť nindžů

Pokud nyní prohledáváš strážnici, umísti figurku místo na střechu na kraj hracího pole. Během hry si musíš zapamatovat, které strážnice již byly prohledány.

Vyřazení nindžů

Pokud jsi během svých posledních tří tahů nevyhrál souboj se strážcem, pak si můžeš zvolit možnost vynechání svého tahu a současně vrátit strážce zpět na zeď pevnosti. Neroztáče spinner, ani neházej LEGO Kostkou.

Navštiv internetové stránky LEGO® Stolní hry!

Naše stránky jsou nabitě skvělými tipy a spoustou informací o LEGO Stolních hrách, jsou tu krátká ukázková videa, která ti přiblíží, jak se hra hraje.

Máš nějaké dobré nápady ohledně této hry? Navštiv naše internetové stránky, poděl se o svá pravidla s ostatními a můžeš klást i otázky. Pamatuj, že LEGO Stolní hry jsou stvořené ke změnám, tak přijemnou zábavu!

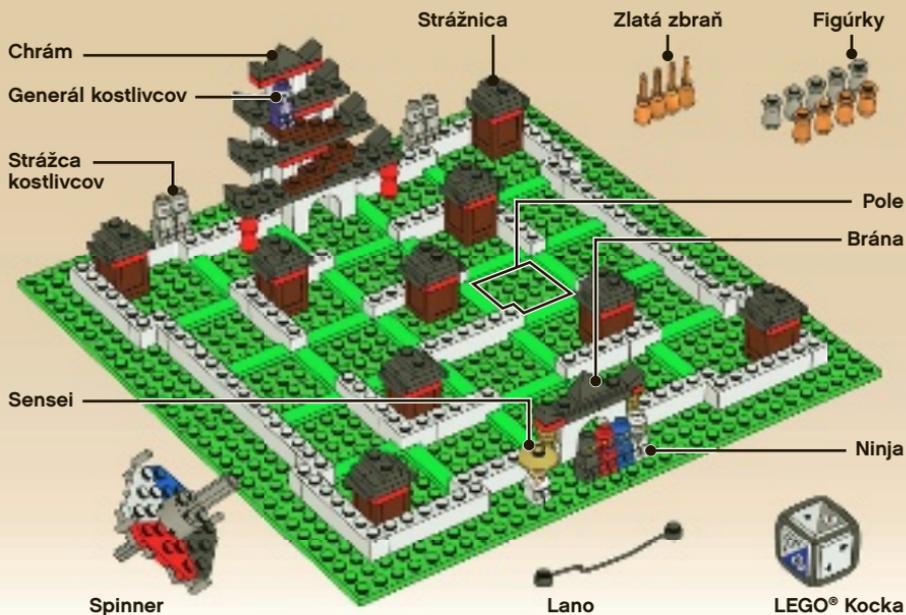
www.LEGO.cz/LEGOGames



POSTAV HRU



Pevnosť nindžov napadol generál kostlivcov so svojimi strážcami! Poskladaj tím nindžov, ktorý premôže strážcov, nájde zlaté zbrane a zvíťazí nad generálom! Podarí sa ti zastaviť kostlivcov včas, aby sa im nepodarilo pevnosť ovládnuť?



Cieľ hry

Hraj ako tím nindžov, úlohou ktorého je nájsť štyri zlaté zbrane a poraziť generála kostlivcov.

Poskladanie hry

Poskladaj hru pomocou LEGO® návodu, ktorý nájdeš vo vnútri škatule. Počas skladania sa naučíš používať jednotlivé prvky a súčasti hry. Uľahčí to prestavovanie herného plánu či prípadnú zmenu pravidiel.

Pomocou nižšie uvedených doštičiek poskladaj LEGO Kocku:



Vezmi si štyri zlaté a päť sivých figúrok a umiestni jednu DOVNÚTRA každej strážnice. Potom strážnice premiešaj a umiestni ich na miesta podľa obrázku. Spinner a lano umiestni vedľa hracieho plánu.

Každý hráč si vyberie jedného nindžu a umiestni ich dovnútra pevnosti na pole vedľa brány.





POHRAJ SA

Postup hry

Hru začína najstarší hráč. Hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu, hodí LEGO® kockou a vykoná príslušné úkony. *Pozor! Pokiaľ začínas svoj ťah na poli so strážcom, musíš najskôr roztočiť spinner a stretnúť sa s ním.*



Ťah nindžya

Nindžovia môžu postúpiť až o dve polia.

- Ak postúpiš na pole so strážnicou, zastav sa a prehládaj ju. Potom tvoj ťah končí.
- Ak postúpiš na rovnaké pole ako strážca a iný nindža, vaši nindžovia sa spoja a v ďalšom ťahu budú spoločne bojovať so strážcom.

Pohyb diagonálne či cez stenu nie je dovolený.



Ťah nindžom a strážcom

Postúp so svojím nindžom o jedno pole, POTOM

- Zober strážcu zo steny pevnosti a umiestni ho na ľubovoľné pole s nindžom.

Strážcu nie je možné umiestniť na pole, ktoré je už obsadené iným strážcom.



Ťah nindžom a generálom

Postúp so svojím nindžom o jedno pole, POTOM

- Zostúp s generálom o jeden stupeň dole po schodoch chrámu.



Ťah lanom a generálom

• Umiestni svojho nindžu na ľubovoľné políčko vo vnútri jeho poľa. Jeden koniec lana pripevni k hlave nindžu a druhý pripoj na strechu strážnice. Posuň svojho nindžu na ľubovoľné políčko, na ktoré dosiahne a potom vráť lano vedľa hracieho poľa, POTOM

- Zostúp s generálom o jeden stupeň dole po schodoch chrámu.



Prehľadávanie strážnic

Ak postúpiš na pole so strážnicou, môžeš sa zastaviť a ihneď ju začať prehľadávať. Vyber z nej figúrku a postav ju na strechu strážnice.

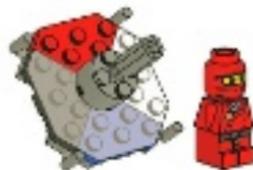
- Ak má nájdená figúrka SIVÚ farbu, tak si našiel strážcu. Vezmi strážcu z pevnosti a umiestni ho do rovnakého poľa, kde máš svojho nindžu.
- Ak má figúrka ZLATÚ farbu, tak si našiel zlatú zbraň. Vezmi jednu zlatú zbraň z kraja hracieho plánu a postav ju vedľa brány.



Boj so strážcami

Ak začneš ťah na poli so strážcom, musíš roztočiť spinner a pustiť sa s ním do boja. Ak sa na spinnere objaví farba tvojho nindžu alebo iného nindžu v rovnakom poli, vyhrávaš.

- Ak VYHRAJEŠ, postav strážcu späť na stenu pevnosti a potom hod' LEGO Kockou.
- Ak PREHRAJEŠ, zostúp s generálom o jeden stupeň po schodoch chrámu. Tu tvoj ťah končí, LEGO Kockou už nehádzes.





Strata zlatých zbraní

V prípade, že generál zostúpi z posledného schodu chrámu, zmocní sa jednej zlatej zbrane nindžov.

- Vezmi jednu zlatú zbraň umiestnenú vedľa brány a postav ju na chrám.
- Vráť generála na horný stupeň chrámových schodov.

Ak nindžovia nemajú žiadne zlaté zbrane v okamžiku, keď generál zostúpi z posledného schodu, všetci nindžovia prehrávajú hru!

Sensei

Nindžovia môžu v priebehu hry raz využiť pomocou Senseja a vyhnúť sa tak prehre.

- Sensei môžeš použiť vtedy, keď generál zostúpi z posledného schodu chrámu a nindžovia nemajú žiadne zlaté zbrane. Postav Senseia za chrám a generála späť na horný stupeň chrámových schodov.

- Sensejia môžeš použiť v konečnej bitke a vyhnúť sa tak strate poslednej zlatej zbrane. Postav Senseia za chrám a znova roztoč spinner.

Pamätaj! Senseia môžeš v každej hre použiť iba RAZ.



Ako dosiahnuť víťazstvo

Pokiaľ nindžovia nájdu štvrtú zlatú zbraň, bez toho, aby museli niektorú odovzdať generálovi, všetci nindžovia v tejto hre automaticky víťazia. V opačnom prípade musia nindžovia ihneď po objavení štvrtej zlatej zbrane bojovať s generálom a získať zlaté zbrane späť od kostlivcov.

Ak nindžovia získajú všetky štyri zlaté zbrane, vyhrávajú hru.

Ak sa všetkých štyroch zlatých zbraní zmocnia kostlivci, vyhrávajú hru kostlivci a nindžovia prehrávajú.

Konečná bitka

Pred začatím konečnej bitky postav VŠETKÝCH ŠTYROCH nindžov pred chrám, a to i v prípade, keď hrajú iba 2 alebo 3 hráči. Hráč, ktorý našiel štvrtú zlatú zbraň, sa pustí do boja s generálom ako prvý.



Vezmi všetky zlaté zbrane z priestoru vedľa brány a jednu umiestni na hlavu svojho nindžy a zostávajúce na ostatných nindžov. Potom umiestni generála na hlavu ďalšieho nindžu. Teraz roztoč spinner.

- Ak sa na spinner objaví farba ľubovoľného nindžu so zlatou zbraňou, nindžovia získavajú zlatú zbraň späť. Vezmi jednu zlatú zbraň z chrámu a umiestni ju na hlavu ľubovoľného nindžu.
- Ak sa objaví farba nindžu s generálom, generál získa inú zlatú zbraň. Vezmi jednu zlatú zbraň z hlavy ľubovoľného nindžu a postav ju na chrám.

Po každom súboji daj spinner ďalšiemu hráčovi a bojuj s generálom znova, kým nindžovia alebo kostlivci nevyhrávajú hru. Pred roztočením spinnera môžu hráči ľubovoľne premiestňovať zlaté zbrane a generála na rôznych nindžov.



Nakláňanie

LEGO® dielikov

Najlepší spôsob,
ako oddeliť LEGO®
prvky od podložky,
je trochu vychýliť
ich na stranu.



ZMEŇ PRAVIDLÁ

TVOJA HRA – TVOJE PRAVIDLÁ

LEGO® Stolné hry sú stvorené k zmenám. Môžeš zmeniť LEGO kocku, herný plán či jeho súčasti a dokonca aj pravidlá! S každou i minimálnou zmenou sa hra stáva viac a viac TVOJOU HROU.

Tajomstvo zmeny spočíva v tom, že meníš veci postupne. Pokiaľ sa ti zmena páči, nechaj ju, ak nie, vyskúšaj inú. Na začiatku sa riad týmito tipmi, ale nezabudni, že je dôležité s novými pravidlami zoznámiť všetkých hráčov pred začiatkom novej hry.

Ťahy kostlivcov

Hru môžeš urobiť jednoduchšou alebo ťažšou tým, že zmeníš počet stupňov, po ktorých postupuje generál, ak sa chce zmocniť zlatej zbrane. Normálna hra má 8 stupňov. Ak použiješ 9 stupňov, potom je hra jednoduchšia. Pri počte 7 či 6 stupňov sa hra stáva omnoho obtiažnejšou a budete musieť veľmi dobre spolupracovať, ak chcete hru vyhrať.

Sila Senseia

Na začiatku hry poskladaj Senseiovu cestičku moci a umiestni ju vedľa hracieho plánu.

• Kedykoľvek postúpiš na rovnaké pole ako strážca či iný nindža, postúp so Senseiom o jedno políčko na jeho cestičke.

Senseiova moc nemôže nikdy presiahnuť hodnotu štyroch políčok.

• Pokiaľ teraz PREHRAJEŠ v súboji so strážcom, Senseiova moc ti môže

pomôcť výsledok súboja anulovať. Postúp so Senseiom o jedno políčko späť na jeho cestičke a potom znova roztoč spinner. Zostávajúcu Senseiovu moc môžeš využiť taktiež v konečnej bitke.

Senseiovu moc ale nemôžeš použiť vtedy, pokiaľ Sensei stojí na začiatku svojej cestičky moci.



Pamäť nindžov

Ak teraz prehľadávaš strážnicu, umiestni figúrku namiesto na strechu na okraj hracieho poľa. Počas hry si musíš zapamätať, ktoré strážnice už boli prehľadané.

Vyradenie nindžov

Ak si počas svojich posledných troch ťahov nevyhral súboj so strážcom, potom si môžeš zvoliť možnosť vynechania svojho ťahu a súčasne vrátiť strážcu späť na stenu pevnosti. Neroztáčaj spinner, ani nehádz LEGO Kockou.

Navštív stránky LEGO® Stolné hry!

Naše internetové stránky obsahujú množstvo skvelých vecí a informácií o LEGO Stolných hrách, vrátane videosekvencií ku každej hre, kde sa dozvieš, ako hru poskladať a hrať.

Máš nejaké dobré nápady na vylepšenie hry? Navštív naše stránky, podeľ sa o svoje nápady s ostatnými - alebo sa pýtaj, keď ti je niečo nejasné. LEGO stolné hry sú tu, aby bola zábava.

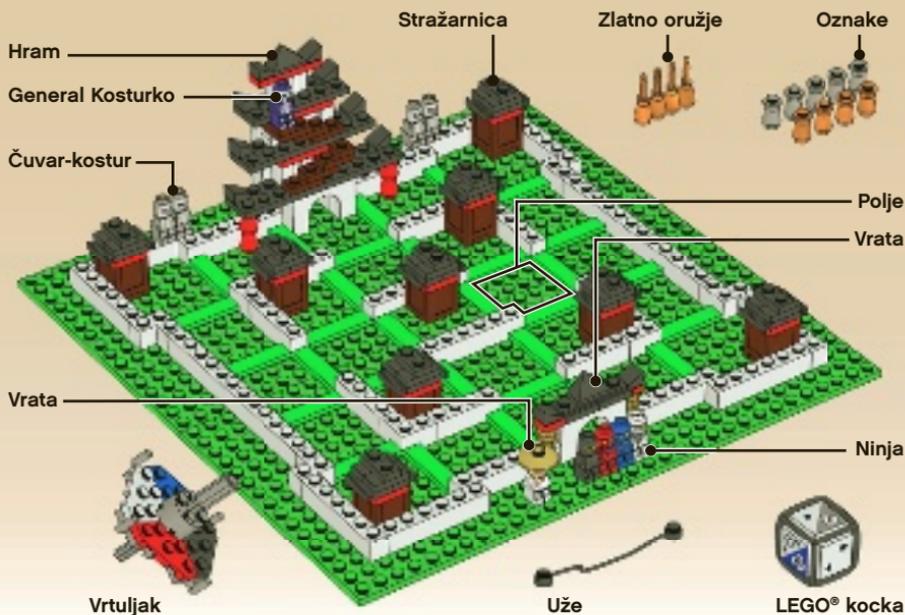
www.LEGO.com/LEGOGames



SLAGANJE



Zao General Kosturko i njegovi čuvari okupirali su Ninja tvrđavu!
Možeš li se priključiti borbi protiv čuvara, pronaći zlatna oružja i pobijediti Generala?
U tijeku je utrka za zaustavljanjem Kosturka u preuzimanju najveće moći!



Cilj igre

Kao član ninja tima pronađi četiri zlatna oružja i pobijedi Generala Kosturka.

Postavljanje igre

Prije početka igre, složi je prema LEGO® uputama za slaganje koje su priložene uz komplet. Slaganjem igre naučit ćeš nešto o dijelovima i načinima na koje ih možeš upotrijebiti. Tako ćeš kasnije lakše ponovno složiti igru ili promijeniti njena pravila.

Složi LEGO kocku koristeći ispod prikazane pločice:



Uzmi četiri zlatna i pet sivih oznaka pa jednu postavi UNUTAR svake stražarnice. Promiješaj stražarnice i postavi ih na polja koja su gore prikazana. Vrtuljak i užu postavi pored ploče.

Svaki igrač bira svog ninju i stavlja ga u utvrdi na polje pored vrata.



LEGO alat

Ovaj komplet sadrži pomoćni alat za vađenje stranica LEGO kocke.



IGRA

Tijek igre

Najstariji igrač započinje igru. Igra se potom nastavlja u smjeru kazaljke na satu.

Kada si na redu, baci LEGO® kocku i izvrši radnju koja se okrenula.

Pripazi! Ako svoj red započneš na polju s čuvarom, prvo moraš zavrtjeti vrtuljak i boriti se.



Ninja pomicanje

Pomakni svog ninju za do dva polja.

- Ako naiđeš na polje sa stražarnicom, možeš se zaustaviti i pretražiti je. Nakon toga tvoj potez završava.
- Ako staneš na polje gdje se već nalazi čuvar i drugi ninja, udružiti ćete se i boriti se protiv čuvara u sljedećem krugu.

Ne možeš se pomicati dijagonalno ili preko zidova.



Ninja pomicanje i čuvar

Pomakni svog ninju za jedno polje, a ZATIM

- skini čuvara sa zida utvrde i postavi ga na bilo koje polje gdje se nalazi ninja.

Čuvara ne smiješ postaviti na polje na kojem se već nalazi jedan čuvar.



Ninja pomicanje i General

- Pomakni svog ninju za jedno polje, a ZATIM
- pomakni Generala jedan korak niz stepenište hrama.



Pomicanje užetom i General

- Postavi svog ninju bilo gdje na njegovo trenutno polje. Jedan kraj užeta pričvrsti na glavu svog ninje, a drugi na krov stražarnice. Zanjžiši svog ninju do bilo kojeg polja koje možeš dohvatiti, uže vrati do ploče, a ZATIM
- pomakni Generala jedan korak niz stepenište hrama.



Pretraživanje stražarnice

Ako naiđeš na polje sa stražarnicom, možeš se zaustaviti i odmah je pretražiti. Izvadi oznaku iz stražarnice i postavi je na krov.

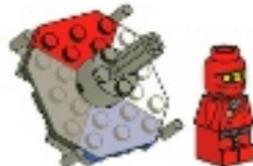
- Ako je oznaka SIVA, čuvar te primijetio. Skini čuvara sa zida utvrde i postavi ga na polje gdje se nalazi tvoj ninja.
- Ako je oznaka ZLATNA, pronašao si zlatno oružje. Uzmi zlatno oružje pored ploče i stavi ga pored vrata.



Borba s čuvarima

Ako svoj red započneš na polju s čuvarom, moraš zavrtjeti vrtuljak i boriti se. Pobjeđuješ ako okreneš boju svog ninje ili bilo kojeg ninje koji se nalazi na tom istom polju.

- Ako **POBIJEDIŠ**, postavi čuvara natrag na zid utvrde i zatim baci LEGO kocku kao i obično.
- Ako **IZGUBIŠ**, pomakni Generala jedan korak niz stepenište hrama nakon čega gubiš red. Nemoj baciti LEGO kocku.



Gubitak zlatnog oružja

Kada se General spusti s posljednje stepenice hrama, uzima jedno zlatno oružje od ninja.

- Uzmi zlatno oružje pored vrata i stavi ga na hram.
- Vрати Generala na gornju stepenicu hrama.

Ako ninje nemaju u posjedu nijedno zlatno oružje u trenutku spuštanja Generala s posljednje stepenice, svi odmah gube igru!

Korištenje Senseija

Jednom tijekom igre ninje mogu iskoristiti Senseija i izbjeći gubitak igre.

- Senseija možeš iskoristiti ako se General spusti sa stepeništa hrama u trenutku kad ninje nemaju zlatnog oružja. Postavi Senseija iza hrama, a Generala vrati na vrh stepeništa hrama.
- Senseija možeš koristiti u završnoj bitci da izbjegneš gubitak posljednjeg zlatnog oružja. Postavi Senseija iza hrama pa ponovo zavrti vrtuljak.

Zapamti! Senseija smiješ iskoristiti samo JEDNOM u svakoj igri.



Kako do pobjede

Ako ninje pronađu četvrto zlatno oružje, a nisu izgubili nijedno od Generala, svi odmah pobjeđuju u igri. U protivnome će se - čim pronađu četvrto zlatno oružje - morati boriti u završnoj bitci protiv Generala da bi ih vratili.

Ako ninje prikupe sva četiri zlatna oružja, svi pobjeđuju u igri.

Ako Kosturko zarobi sva četiri oružja, on pobjeđuje, a sve ninje gube u igri.

Završna bitka

Prije završne bitke postavi SVE ČETIRI ninje ispred hrama, čak i ako je samo 2 ili 3 igrača. Igrač koji je pronašao četvrto zlatno oružje prvi će se boriti protiv Generala.



Uzmi sva četiri zlatna oružja pored vrata, jedno stavi na svog, a ostala na druge ninje. Zatim stavi Generala na jednog od drugih ninja. Sada zavrti vrtuljak.

- Ako okreneš boju bilo kojeg ninje sa zlatnim oružjem, ninje će ponovo osvojiti jedno zlatno oružje. Uzmi jedno s hrama i stavi ga na bilo kojeg ninju.
- Ako okreneš boju ninje s Generalom, General će zarobiti još jedno zlatno oružje. Uzmi jedno od bilo kojeg ninje i stavi ga na hram.
- Ako okreneš bilo koju boju, ishod je neodlučen – ninje neće izgubiti, ali ni osvojiti zlatno oružje.

Nakon svake borbe, dodaj vrtuljak sljedećem igraču koji će se ponovo boriti s Generalom, i tako sve dok ninje ili Kosturko ne dođu do pobjede u igri. Svaki igrač prije nego zavrti vrtuljak može postaviti zlatno oružje i Generala na bilo kojeg ninju.



LEGO® naginjanje
LEGO® dijelove najlakše ćeš pomicati tako da ih nagneš prije podizanja.



MIJENJANJE

TVOJA IGRA – TVOJA PRAVILA

LEGO® igre predviđene su za promjene. Možeš presložiti igru ili LEGO kocke, promijeniti dijelove ili čak i pravila! Makar bile male, promjene čine igru više i više TVOJOM IGROM.

Tajna promjene igre sastoji se u istodobnoj promjeni samo jednog detalja. Ako ti se promjena sviđa - zadrži je ili pokušaj nešto drugo ako ti se ne sviđa. Počni tako da probaš ove prijedloge, ali zapamti da svatko mora znati sva pravila prije nego igra počne.

Kosturski koraci

Igru možeš olakšati ili otežati mijenjajući broj koraka koji je Generalu potreban da zarobi zlatno oružje. U normalnoj igri potrebno mu je 8 koraka. S 9 koraka igra će biti lakša. Sa 7 ili 6 koraka, igra će biti znatno teža. Trebat ćete jako dobro surađivati da biste pobijedili u teškoj igri.



Senseijeva moć

Prije početka igre složi Senseijevu skalu moći i postavi je pored ploče.

- Kad god staneš na polje gdje se nalazi čuvar ili drugi ninja, pomakni Senseija jedno polje naprijed na skali njegove moći.
Senseijeva moć ni u jednom trenutku ne može biti viša od četvrte razine na skali moći.
- Sada ako IZGUBIŠ borbu protiv čuvara možeš iskoristiti Senseijevu moć i zanemariti taj ishod. Pomakni Senseija jedno polje unatrag na skali njegove moći i ponovo zavrti vrtuljak. Tijekom konačne bitke možeš iskoristiti svu preostalu Senseijevu moć.
Senseijevu moć ne možeš koristiti ako se on nalazi na početku skale svoje moći.

Ninja pamćenje

Ako sada pretražiš stražarnicu, postavi oznaku pored ploče, a ne na njen krov. Tijekom igre morat ćeš se pokušati sjetiti koje su stražarnice pretražene.

Ninja ispada

Ako nisi pobijedio u borbi s čuvarom nakon barem tri kruga, možeš odabrati propuštanje svog reda i odmah postaviti stražara natrag na zid utvrde. U tom slučaju nemoj zavrtiti vrtuljak ili baciti LEGO kocku.

Posjeti LEGO® igre na internetu!

Naša internetska stranica puna je zabavnih stvari i tu je mnoštvo informacija o svim LEGO igrama, zajedno s video filmovima koji prikazuju način igranja za svaku pojedinu igru.

Imaš li kakvu bolju ideju za igru? Posjeti internetsku stranicu, podijeli s nama pravila i pitaj ako te nešto zanima. Zapamti da LEGO igre postoje zato da bi se mijenjale, dakle zabavi se!

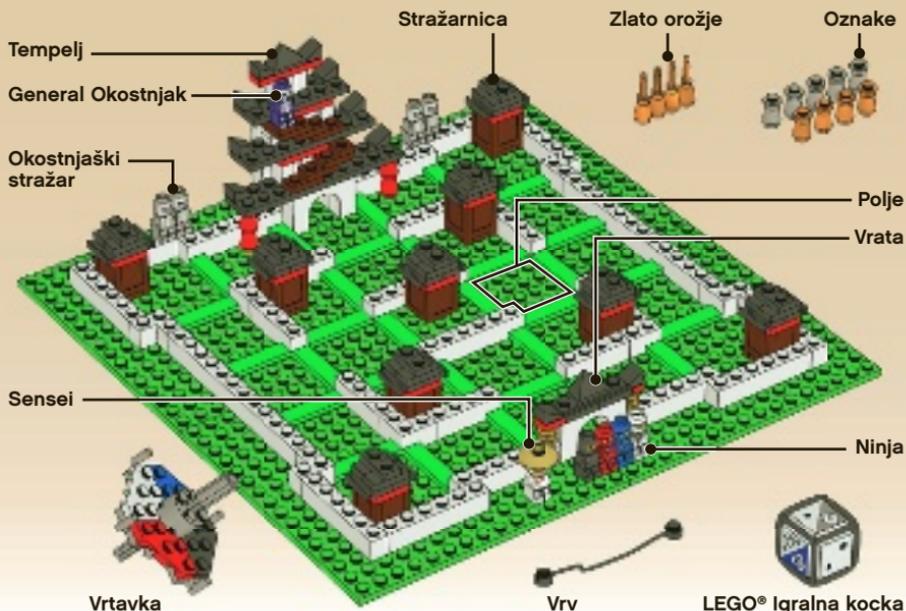
www.LEGO.com/LEGOGames



SESTAVI



Zlobni general Okostnjak in njegovi stražarji so napadli utrdbo ninj!
Boš lahko kar najhitreje zbral ekipe, ki se bodo spopadle s stražarji,
poiskale zlato orožje in premagale generala? Začel se je boj,
v katerem je treba Okostnjaku preprečiti, da bi si pridobil največjo moč!



Cilj igre

Igrajte kot ekipa ninj, da boste našli zlato orožje in premagali generala Okostnjaka.

Postavitev igre

Pred začetkom igre jo vsi skupaj sestavite po navodilih za sestavljanje LEGO®, ki so priložena kompletu. Med sestavljanjem igre se poučite o njenih koščkih in o tem, kako jih lahko uporabite. Tako je igro naslednjič tudi lažje spet sestaviti ali spremeniti pravila, po katerih jo boste igrali.

Sestavite LEGO Igralno kocko iz barvnih stranic, kot je prikazano spodaj:



Vzemite štiri zlate in pet sivih oznak in eno postavite v NOTRANJOST vsake stražarnice. Premešajte stražarnice in jih postavite na zgoraj prikazana mesta. Ob igralno ploščo postavite vrtavko in vrv.

Vsak igralec si izbere ninjo in ga postavi v utrdbo na polje ob vratih.





IGRAJ

Kako igrati igro

Začne najstarejši igralec. Igra nato teče v smeri urinega kazalca.

Ko si na vrsti, vrzi LEGO® Igralno kocko in izvedi dejanje, ki ga kocka pokaže. *Pazi! Če začneš svoj krog na polju s stražarjem, moraš najprej zavrteti vrtavko, da se bojuješ z njim.*



Ninja premik

Svojega ninjo premakni za do dve polji.

- Če se premakneš na polje s stražarnico, se lahko zaustaviš in jo raziščeš. Tvoj krog se nato konča.
- Če se premakneš na polje, na katerem je stražar in drugi ninja, se skupaj spopadeta s stražarjem v naslednjem krogu.

Ne smeš se premikati diagonalno ali čez zidove.



Ninja premik in stražar

- Ninjo premakni za eno polje, NATO
- Vzemi stražarja s trdnjavskega obzidja in ga postavi na katero koli polje, na katerem je ninja.

Stražarja ne moreš postaviti na polje, na katerem je že en stražar.



Ninja premik in general

- Ninjo premakni za eno polje, NATO
- Premakni generala za korak navzdol po stopnicah templja.



Premik vrvi in general

- Postavi svojega ninjo kamor koli na njegovo polje. En konec vrvi pritrdi ninji na glavo, drugi konec pa na streho stražarnice. Zazibaj ninjo na katero koli polje, ki ga lahko doseže, in odloži vrv nazaj ob ploščo, NATO
- Premakni generala za korak navzdol po stopnicah templja.



Preiskovanje stražarnic

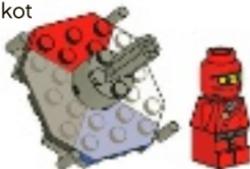
Če se premakneš na polje s stražarnico, se lahko zaustaviš in jo takoj raziščeš. Vzemi oznako iz stražarnice in jo postavi na streho.

- Če je oznaka SIVA, to pomeni, da te je odkril stražar. Vzemi stražarja s trdnjavskega obzidja in ga postavi na polje ob svojega ninjo.
- Če je oznaka ZLATA, si našel zlato orožje. Vzemi eno zlato orožje, ki leži ob igralni plošči, in ga postavi k vratom.

Boj s stražarji

Če začneš svoj krog na polju s stražarjem, moraš zavrteti vrtavko, da se bojuješ z njim. V boju zmagáš, če zavrtiš barvo svojega ninja ali katerega koli ninja na istem polju.

- Če ZMAGAŠ, postavi stražarja nazaj na trdnjavske obzidje, nato pa kot običajno vrzi LEGO Igralno kocko.
- Če IZGUBIŠ, premakni generala navzdol za eno stopnico templja, nato se tvoj krog konča. LEGO Igralne kocke ne mečeš.





Izguba zlatega orožja

Ko general stopi z zadnje stopnice templja, ninjam odvzame eno zlato orožje.

- Vzemi zlato orožje s prostora ob vratih in ga postavi na tempelj.
- Postavi generala nazaj na zgornjo stopnico templja.

Če ninje nimajo zlatega orožja, ko general stopi z zadnje stopnice, ninje takoj izgubijo igro!

Uporaba senseija

Enkrat samkrat lahko ninje med igro uporabijo senseija, da ne bi izgubili igre.

- Senseija lahko uporabiš, če general sestopi s stopnic templja in ninje nimajo zlatega orožja. Senseija postavi za tempelj, generala pa nazaj na vrh stopnic templja.
- Senseija lahko uporabiš v končni bitki, da ne bi ninje izgubili zadnjega zlatega orožja. Senseija postavi za tempelj in še enkrat zavrti vrtavko.

Ne pozabil! Senseija lahko uporabiš ENKRAT v vsaki igri.



Kako zmagati

Če ninje najdejo četrto zlato orožje, ne da bi jim katerega od kosov odvzel general, so ninje zmagovalci v igri. Če ne, se morajo takoj, ko najdejo četrti kos zlatega orožja, spopasti z generalom v zadnji bitki in Okostnjaku odvzeti orožje.

Če ninje dobijo vse štiri kose zlatega orožja, so zmagovalci v igri.

Če Okostnjak dobi vse štiri kose zlatega orožja, je zmagovalec v igri in vsi ninje izgubijo.

Zadnja bitka

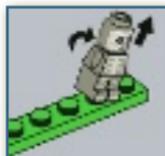
Pred zadnjo bitko postavi VSE ŠTIRI ninje pred tempelj, čeprav igro igrajo le 2 ali 3 igralci. Igralec, ki je našel četrto zlato orožje, se prvi spopade z generalom.



Vzemi vse kose zlatega orožja pri vratih in daj en kos v roke svojemu ninji, druge pa drugim ninjam. Nato postavi generala na enega ninjo. Zavrti vrtavko.

- Če zavrtiš barvo katerega koli ninja z zlatim orožjem, ninje dobijo zlato orožje. Vzemi en kos s templja in ga postavi na katerega koli ninjo.
- Če zavrtiš barvo ninje z generalom, general dobi še eno zlato orožje. Vzemi ga kateremu koli ninji in ga postavi na tempelj.
- Če zavrtiš katero koli drugo barvo na vrtavki, je boj izenačen. Ninje ne izgubijo in ne dobijo nobenega zlatega orožja.

Po vsakem boju vrtavko podaj naslednjemu igralcu in ninje naj se spet spopadejo z generalom, dokler on ali ninje ne zmagajo v igri. Vsak igralec lahko premika zlato orožje in generala na različne ninje, preden zavrti vrtavko.



LEGO® Nagib

Najboljši način, da pobereš LEGO® košček, je, da ga nagneš, preden ga dvigneš.



SPREMENI

TVOJA IGRA – TVOJA PRAVILA

LEGO® Igre so narejene tako, da jih je mogoče spreminjati. Na novo lahko sestaviš igro ali LEGO Igralno kocko, lahko spremeniš koščke ali celo pravila! Z vsako spremembo je to bolj TVOJA igra.

Skrivnost v spreminjanju igre je v tem, da vsakokrat spremeniš samo eno stvar. Če ti je sprememba všeč, jo obdrži, sicer preizkusi drugo. Začni tako, da preizkusiš naše nasvete. Nikar ne pozabi na to, da morajo biti pred začetkom igre vsem jasna vsa pravila.

Okostnjaške stopnice

Igro lahko narediš lažjo ali težjo, tako da spremeniš število stopnic, ki jih mora prehoditi general, da dobi zlato orožje. Navadna igra uporablja 8 stopnic. Z 9 stopnicami bo igra lažja. S 6 ali 7 bo precej težja. Veliko boste morali sodelovati, da boste zmagali v težki igri.

Senseijeva moč

Na začetku igre sestavite senseijevo pot moči in jo postavite ob igralno ploščo.

- Vsakokrat, ko se premakneš na polje s stražarjem in še enim ninjo, premakni senseija naprej na poti moči.

Nikoli ne moreš imeti več kot štiri pike senseijeve moči.

- Če IZGUBIŠ v boju proti stražarju, lahko uporabiš senseijevo moč, da izničiš rezultat. Senseija pomakni za eno polje nazaj na poti moči in nato še enkrat zavrti vrtavko. Preostalo senseijevo moč lahko uporabiš tudi med zadnjo bitko.

Senseijevo moč ne moreš uporabiti, če je sensei na začetku svoje poti.



Ninja spomin

Ko raziščeš stražarnico, postavi oznako ob igralno ploščo namesto na streho stražarnice. Med igro se moraš spomniti, katere stražarnice so bile že raziskane.

Ninja nokavt

Če v zadnjih treh krogih nisi zmagal v boju s stražarjem, lahko svoj krog preskočiš in stražarja takoj postaviš na trdnjavsko obzidje. V tem primeru ne zavrtiš vrtavke in ne vržeš LEGO Igralne kocke.



Obišči spletišče LEGO® Igre!

Na naših spletnih straneh boš našel veliko kulskih stvari in informacij o LEGO Igrah, vključno z videoposnetki, ki ti bodo pokazali, kako sestaviti in igrati igre.

Imaš svoje zamisli za igro? Obišči naše spletišče in nam sporoči svoja pravila ali nam zastavi vprašanja. Zapomni si, LEGO Igre so narejene tako, da jih je mogoče spreminjati, zato se zabavaj!

www.LEGO.com/LEGOGames



Лихий Генерал-Скелет та його охоронці захопили фортецю ніндзя!
 Чи зможеш ти об'єднатися, щоб битися з охоронцями, знайти золоту зброю та перемогти Генерала? Не дай Скелету отримати повну владу!



Мета гри

Грати у команді ніндзя, щоб знайти золоту зброю та перемогти Генерала-Скелета.

Початок гри

Спочатку збери ігрове поле, використовуючи інструкції з конструювання LEGO®, які додаються до набору. В процесі конструювання ти ознайомишся з елементами гри та зрозумієш, як їх використовувати. Тому тобі буде нескладно перебудувувати ігрове поле та потім змінювати правила своєї гри.

Збери Кубик LEGO так, як показано на кольорових ілюстраціях нижче:



Візьми чотири золотих та п'ять сірих міток та поклади по одній мітці у кожне вартове приміщення. Перемішай вартові приміщення та встанови їх на полях, як вказано вище. Розташуй спіннер та мотузку поряд з ігровою пластиною.

Кожен гравець обирає ніндзя та встановлює його у фортеці на полі перед воротами.



Інструмент LEGO
 В наборі є інструмент, який допоможе тобі змінювати пластини Кубика LEGO.



ГРАЙ

Як грати в гру

Починає старший гравець. Потім гра продовжується за годинниковою стрілкою.

Під час свого ходу кидай Кубик LEGO® та виконуй дію, яка тобі випала. *Стережись! Якщо ти починаєш свій хід з поля, на якому знаходиться охоронець, ти повинен спочатку крутити спінер для того, щоб битися з ним.*



Переміщення ніндзя

Перемісти свого ніндзя на одне-два поля.

- Якщо ти переміщуєшся на поле з вартовим приміщенням, ти можеш зупинитися та обшукати його. Потім твій хід закінчується.
- Якщо ти переходиш на поле, на якому знаходиться охоронець та інший ніндзя, ти об'єднуєшся з іншим ніндзя, щоб битися з охоронцем під час наступного ходу.

Ти не можеш переміщуватись по діагоналі та через стіни.



Переміщення ніндзя та охоронця

- Перемісти свого ніндзя на одне поле, А ПОТІМ
- Візьми охоронця зі стіни фортеці та постав його на будь-яке поле, на якому знаходиться ніндзя.

Не можна ставити охоронця на поле, на якому вже є охоронець.



Переміщення ніндзя та Генерала

- Перемісти свого ніндзя на одне поле, А ПОТІМ
- Перемісти Генерала вниз на одну сходинку храму.



Переміщення мотузки та Генерала

- Встанови свого ніндзя будь-де на даному полі. Приєднай один кінець мотузки до голови свого ніндзя, а інший – до даху вартового приміщення. Розгойдай свого ніндзя до будь-якого поля, до якого тільки зможеш досягнути, та поклади мотузку поряд з ігровою пластиною, А ПОТІМ
- Перемісти Генерала вниз на одну сходинку храму.



Обшук вартових приміщень

Якщо ти переміщуєшся на поле з вартовим приміщенням, ти можеш зупинитися та зразу ж обшукати його. Дістань мітку з вартового приміщення, та встанови її на даху.

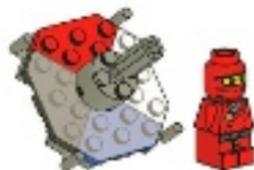
- Якщо мітка СІРА – тебе виявив охоронець. Візьми охоронця зі стіни фортеці та встанови його на тому полі, на якому знаходиться твій ніндзя.
- Якщо мітка ЗОЛОТА – ти знайшов золоту зброю. Візьми золоту зброю з краю ігрової пластини та встанови її біля воріт.



Битва з охоронцями

Якщо ти починаєш свій хід з поля, на якому знаходиться охоронець, ти повинен крутити спінер для того, щоб битися з ним. Ти виграєш бій, якщо тобі випадає колір твого ніндзя або будь-якого іншого ніндзя, який знаходиться на тому ж полі.

- Якщо ти ВИГРАВ, встанови охоронця назад на стіну фортеці, а потім кидай Кубик LEGO, як завжди.
- Якщо ти ПРОГРАВ, перемісти Генерала вниз на одну сходинку храму, потім твій хід закінчується. Не кидай Кубик LEGO.





Втрата золотої зброї

Коли Генерал зійде з останньої сходинки храму, він захопить одну одиницю золотої зброї у ніндзя.

- Візьми золоту зброю, яка знаходиться біля воріт, та встанови її на храмі.
- Перемісти Генерала назад на верхню сходинку храму.

Якщо ніндзя не мають золотої зброї, коли Генерал сходить з останньої сходинки, тоді всі ніндзя відразу програють!

Використання Сенсея

Один раз під час гри ніндзя можуть використати Сенсея для того, щоб уникнути поразки.

- Ти можеш використати Сенсея, якщо Генерал зійде зі сходинок храму та у ніндзя не буде одиниці золотої зброї. Встанови Сенсея позаду храму, а Генерала на верхній сходинці храму.
- Ти можеш використати Сенсея у фінальній битві для того, щоб уникнути втрати останньої золотої зброї. Встанови Сенсея позаду храму та ще раз крути спінер.

Пам'ятай! Ти можеш використати Сенсея лише ОДИН раз під час кожної гри.



Перемога в грі

Якщо ніндзя знайдуть четверту одиницю золотої зброї, не програвши при цьому жодної зброї Генералу, тоді всі ніндзя відразу перемагають. Якщо ні, тільки-но ніндзя знайдуть четверту одиницю зброї, вони повинні боротися у фінальній битві з Генералом для того, щоб знову відібрати зброю у Скелета.

Якщо ніндзя знайдуть всі чотири одиниці золотої зброї, тоді всі ніндзя відразу перемагають. Якщо Скелет захопить всі чотири одиниці золотої зброї, Скелет перемагає у грі, а чотири ніндзя програють.

Фінальна битва

Перед фінальною битвою, встанови ВСІХ ЧОТИРЬОХ ніндзя перед храмом, навіть якщо грає 2 або 3 гравця. Гравець, який знайде четверту одиницю золотої зброї, першим буде битися з Генералом.



Візьми всю золоту зброю, яка знаходиться біля воріт, та встанови одну на твоєму ніндзя, а інші – на інших ніндзя. Після цього встанови Генерала на одного з інших ніндзя. Тепер крути спінер.

- Якщо тобі випаде колір будь-якого ніндзя з золотою зброєю, тоді ніндзя знову захоплюють золоту зброю. Візьми її з храму та встанови на будь-якому ніндзя.
- Якщо тобі випаде колір ніндзя з Генералом, Генерал захоплює ще одну одиницю золотої зброї. Візьми її з будь-якого ніндзя та встанови на храмі.
- Якщо тобі випаде інший колір – тоді нічия, і ніндзя ані виграють, ані програють золоту зброю.

Після кожного бою передавай спінер наступному гравцеві для нової битви з Генералом доти, поки ніндзя або Скелет не виграють гру. Кожен гравець може переставляти золоту зброю і Генерала на різних ніндзя перед тим як крутити спінер.



Нахил LEGO®
Щоб взяти елемент LEGO®, краще за все перед цим нахилити його.



ЗМІНЮЙ ПРАВИЛА

ТВОЯ ГРА – ТВОЇ ПРАВИЛА

Ігри LEGO® створені, щоб їх змінювали. Ти можеш змінити ігрове поле або Кубик LEGO, елементи та навіть правила! Будь-яка зміна робить цю гру ще більше ТВОЄЮ ГРОЮ.

Секрет зміни гри – кожного разу змінюй тільки щось одне. Якщо грати стало веселіше, запам'ятай це нововведення, якщо ні – вигадай щось інше. Починай грати, враховуючи ці пропозиції, але перед початком гри обов'язково переконайся, що нові правила відомі всім.

Кроки Скелета

Ти можеш спрощувати або ускладнювати гру шляхом змінення кількості кроків, які робить Генерал перед тим, як захопити золоту зброю. Звичайно в грі застосовується 8 кроків. Використання 9 кроків спостить гру. Використання 7 або 6 – ускладнить гру. Вам буде потрібно дуже добре діяти разом для того, щоб виграти у важкій грі.

Сила Сенсея

На початку гри збери Шлях сили Сенсея та поклади його поряд з ігровою зоною.

- Кожен раз, коли ти переходиш на поле, на якому знаходиться охоронець та інший ніндзя, переміщай Сенсея на одне поле уперед на Шляху сили.



Не можна мати більше чотирьох сил Сенсея у будь-який момент.

- Тепер, коли ти ПРОГРАЄШ битву з охоронцем, ти можеш використати силу Сенсея для того, щоб проігнорувати результат. Перемісти Сенсея на одне поле назад на Шляху сили, потім крути спінер. Ти також можеш використати будь-яку кількість сили Сенсея, яка залишилась, під час фінальної битви.

Не можна використовувати силу Сенсея, якщо Сенсей знаходиться на початку Шляху сили.

Пам'ять ніндзя

Тепер під час обшуку вартового приміщення, став мітку збоку ігрової пластини, а не на даху вартового приміщення. Під час гри тобі доведеться згадувати, які вартові приміщення ти вже обшукав.

Вибування ніндзя

Якщо ти не виграв битву з охоронцем після принаймні трьох ходів, ти можеш пропустити хід та негайно встановити охоронця на стіну фортеці. Не крути спінер і не кидай Кубик LEGO.

Відвідай LEGO® Games в Інтернеті!

На нашому веб-сайті багато класних матеріалів та інформації про всі ігри LEGO, включаючи відео, які показують, як збирати та грати в кожну з цих ігор.

В тебе є цікаві ідеї стосовно ігор? Відвідай веб-сайт, щоб поділитися своїми власними правилами та поставити запитання. Пам'ятай, що ігри LEGO створені, щоб їх змінювати – тому вперед, розважайся!

www.LEGO.com/LEGOGames



MINOTAURUS



3841



2-4



7+



20-30



GAMES



www.LEGO.com/LEGOGames



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



2257



2111



2115

