

NINJAGO

THE BOARD GAME



2-4



8+



15-25



Rules



Règles



Reglas de juego





A new way to play!

Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



Une nouvelle façon de jouer !

Découvrez les jeux de société LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les jeux de société LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



¡Una nueva forma de jugar!

Llega LEGO® Games, la primera colección de juegos del mundo que puedes construir y cambiar jugando. Gracias al exclusivo Dado LEGO, que podrás construir a tu gusto, y a sus reglas, totalmente alterables, LEGO Games representa una nueva forma de divertirse con la familia y los amigos.



BUILD



The evil Skeleton General and his guards have invaded the Ninja Fortress! Can you team-up to battle the guards, find the golden weapons, and defeat the General? The race is on! Stop the Skeletons from gaining the ultimate power.



Aim of the game

Play as a team of Ninjas to find the four golden weapons and defeat the Skeleton General.

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild the game or change the rules later on.

Build the LEGO Dice using the tiles shown below:



Take four gold and five gray markers and place one marker INSIDE each guardhouse. Shuffle the guardhouses and place them in the spaces shown above. Place the spinner and rope beside the board.

Each player chooses a Ninja and places it inside the fortress in the space by the gate.



LEGO tool
The set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice.



PLAY

Playing the game

The oldest player goes first. Play then continues clockwise.

On your turn roll the LEGO® Dice and carry out the action you rolled.

Watch out! If you start your turn in a space with a guard, you must spin the spinner to fight him before rolling the Dice.



Move Ninja

Move your Ninja up to two spaces.

- If you move into a space with a guardhouse, you may stop and search it. Then your turn ends.
- If you move into the same space as a guard and another Ninja, team-up to fight the guard on a later turn.

You may not move diagonally or over walls.



Move Ninja and guard

• Move your Ninja one space, THEN

- Take a guard from the fortress wall and place it into any space containing a Ninja.

You may not place a guard into a space that already contains a guard.



Move Ninja and General

• Move your Ninja one space, THEN

- Move the General one step down the temple steps.



Swing Ninja and move General

- Place your Ninja anywhere in its current space. Attach one end of the rope to the head of your Ninja and the other end to the roof of a guardhouse. Swing your Ninja to any space that you can reach and place the rope back beside the board, THEN
- Move the General one step down the temple steps.



Searching guardhouses

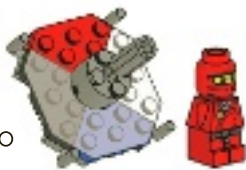
If you move into a space with a guardhouse, you may stop and immediately search it. Take the marker out of the guardhouse and place it on the roof.

- If the marker is GRAY, you are discovered by a guard. Take a guard from the fortress wall and place it into the same space as your Ninja.
- If the marker is GOLD, you find a golden weapon. Take a golden weapon from the side of the board and place it by the gate.

Fighting guards

If you start your turn in a space with a guard, you must spin the spinner to fight him. You win the fight if you spin the color of your Ninja, or of any Ninja in the same space.

- If you WIN, place the guard back on the fortress wall. Roll the LEGO Dice as normal.
- If you LOSE, move the General one step down the temple steps. Your turn ends. Do not roll the LEGO Dice.



PLAY



Losing golden weapons

When the General moves off the last step of the temple steps, he captures one golden weapon from the Ninjas.

- Take a golden weapon from beside the gate and place it on the temple.
- Place the General back on the top step of the temple steps.

If the Ninjas have no golden weapons when the General moves off the last step, all the Ninjas lose the game immediately!

Using the Sensei

During the game, the Ninjas may use the Sensei ONCE to avoid losing.

- You may use the Sensei if the General moves off the temple steps and the Ninjas have no golden weapons. Place the Sensei behind the temple and the General back at the top of the temple steps.
- OR, you may use the Sensei in the final battle to avoid losing the last golden weapon. Place the Sensei behind the temple and re-spin the spinner.



Remember! You may only use the Sensei ONCE in each game.

Winning the game

If the Ninjas find the fourth golden weapon without losing any of them to the General, all the Ninjas win the game immediately. Otherwise, the Ninjas must fight a final battle with the General to recapture the remaining golden weapons from the Skeletons.

If the Ninjas get all four golden weapons, all the Ninjas win the game.

If the Skeletons capture all four golden weapons, the Skeletons win the game and all the Ninjas lose.

Fighting the final battle

Before the final battle, place ALL FOUR Ninjas in front of the temple, even if there are only 2 or 3 players. The player who found the fourth golden weapon fights the General first.



If you are the first player to fight the General, take all the golden weapons from beside the gate. Place one onto your Ninja and any others onto other Ninjas. Then place the General onto one other Ninja. Now spin the spinner.

- If you spin the color of any Ninja with a golden weapon, the Ninjas recapture a golden weapon. Take one from the temple and place it onto any Ninja.
- If you spin the color of the Ninja with the General, the General captures another golden weapon. Take one from any Ninja and place it on the temple.
- If you spin any other color, the spin is a “draw”, and the Ninjas do not win or lose a golden weapon.

After each fight, pass the spinner to the next player and fight the General until either the Ninjas or the Skeletons have won the game. Each player may move the golden weapons and the General onto different Ninjas before spinning the spinner.



LEGO® tilt

The best way to pick up a LEGO® piece is by tilting it before you lift it.



CHANGE

YOUR GAME – YOUR RULES

LEGO® Games are made to be changed. You can rebuild the game or the LEGO Dice, change the pieces or even the rules! Every little change makes it more and more YOUR GAME. The secret to changing a game is to only change one thing at a time. If you like the change keep it, if not try another. Get started by trying these suggestions, but remember to make sure everyone knows all the rules before you start playing.

Skeleton Steps

You can make the game easier or harder by changing the number of steps the General moves before he captures a golden weapon. The normal game uses 8 steps. Using 9 steps will make the game easier. Using only 6 or 7 will make the game much harder.

Sensei Power

At the start of the game, build the Sensei power track and place it beside the board.

- Whenever you move into the same space as a guard and another Ninja, move the Sensei one space forward on the power track.

You may not have more than four Sensei Power at any time.

- If you LOSE a fight against a guard, you may choose to use Sensei Power to ignore the result. Move the Sensei one space backwards on the power track and then re-spin the spinner. You may also use any remaining Sensei Power during the final battle.

You may not use Sensei Power if the Sensei is at the start of the power track.



Ninja Memory

When you search a guardhouse, place the marker on the side of the board instead of on the guardhouse roof. During the game, you will need to try to remember which guardhouses have been searched.

Ninja Knockout

If you have not won a fight with a guard after at least three turns, then you may choose to skip your turn and immediately place the guard back on the fortress wall. Do not spin the spinner or roll the LEGO Dice.

Visit LEGO® Games online!

Our website is packed with cool stuff and lots of information about all the LEGO Games, including videos showing you how to build and play every game.

Got some great ideas for the game? Visit the website to share your own rules and ask questions. Remember that LEGO Games are made to be changed, so have fun!

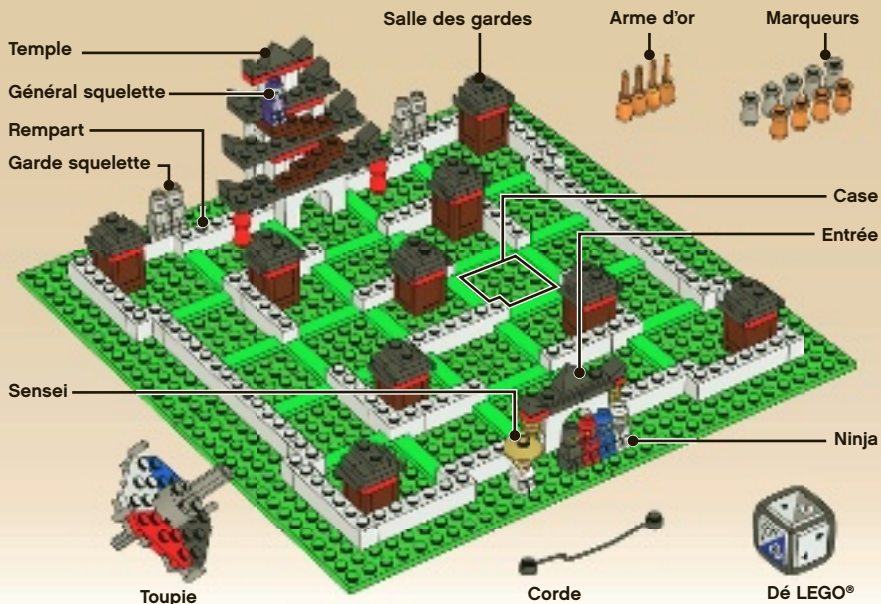


www.LEGO.com/LEGOGames

CONSTRUIRE



L'infâme Général squelette et ses gardes ont envahi la forteresse Ninja ! Réussirez-vous à former une alliance contre les gardes, trouver les armes d'or et vaincre le Général ? La course est lancée pour empêcher les squelettes de s'emparer du pouvoir suprême !



But du jeu

Les joueurs forment une équipe de Ninjas chargée de trouver les quatre armes d'or et de vaincre le Général squelette.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Prenez les 4 marqueurs dorés et les 5 marqueurs gris et cachez-en un À L'INTÉRIEUR de chacune des salles des gardes. Mélangez les salles et placez-les sur les cases indiquées ci-dessus. Placez la toupie et la corde à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un Ninja et le place sur la case à l'entrée de la forteresse.





JOUER

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute l'action obtenue.

Attention ! Si un joueur se trouve sur une case occupée par un garde au début de son tour, il doit d'abord lancer la toupie pour le combattre.



Déplacement du Ninja

Déplacez votre Ninja de 1 ou 2 cases.

- Si vous atteignez une case avec une salle des gardes, vous pouvez vous arrêter et la fouiller. Puis votre tour est terminé.
- Si vous atteignez une case occupée à la fois par un garde et un autre Ninja, vous vous associez à ce dernier pour combattre le garde à un tour suivant.

Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale ni passer par-dessus les murs.



Déplacement du Ninja et d'un garde

- Déplacez votre Ninja d'1 case, PUIS
- Prenez un garde sur les remparts de la forteresse et placez-le sur n'importe quelle case occupée par un Ninja.

Vous ne pouvez pas placer un garde sur une case déjà occupée par un autre garde.



Déplacement du Ninja et du Général

- Déplacez votre Ninja d'1 case, PUIS
- Faites descendre le Général d'une marche sur les escaliers du temple.



Déplacement avec la corde et déplacement du Général

- Placez votre Ninja où vous voulez sur sa case actuelle. Attachez une des extrémités de la corde à la tête de votre Ninja et l'autre extrémité au toit de l'une des salles d'armes. Votre Ninja s'élance vers n'importe quelle case à portée d'une longueur de corde avant que celle-ci ne soit remise à côté du plateau, PUIS
- Faites descendre le Général d'une marche sur les escaliers du temple.



Fouille des salles des gardes

Si vous atteignez une case avec une salle des gardes, vous pouvez vous arrêter et la fouiller immédiatement. Sortez le marqueur de la salle et placez-le sur le toit.

- S'il est GRIS, un garde vous surprend. Prenez un garde sur les remparts de la forteresse et placez-le sur la même case que votre Ninja.
- S'il est DORÉ, vous trouvez une arme d'or. Prenez une arme d'or à côté du plateau et placez-la à l'entrée de la forteresse.

Combat contre les gardes

Si vous vous trouvez sur une case occupée par un garde au début de votre tour, vous devez lancer la toupie pour le combattre. Vous remportez le combat si la toupie indique la même couleur que votre Ninja ou que n'importe quel autre Ninja occupant la même case.

- Si vous GAGNEZ, remplacez le garde sur les remparts de la forteresse, puis lancez le dé LEGO comme d'habitude.
- Si vous PERDEZ, faites descendre le Général d'une marche sur les escaliers du temple. Votre tour est terminé. Ne lancez pas le dé LEGO.





Perte des armes d'or

Lorsque le Général quitte la dernière marche de l'escalier du temple, il s'empare d'une arme d'or des Ninjas.

- Prenez une arme d'or près de l'entrée et placez-la en haut du temple.
- Remplacez le Général sur la plus haute marche du temple.

Si les Ninjas ne possèdent aucune arme d'or lorsque le Général quitte la dernière marche, ils perdent tous immédiatement la partie !

Aide du Sensei

Une seule fois au cours de la partie, les Ninjas peuvent demander l'aide du Sensei pour ne pas perdre.

- Vous pouvez demander l'aide du Sensei lorsque le Général quitte la dernière marche des escaliers du temple et que les Ninjas ne possèdent aucune arme d'or. Placez le Sensei derrière le temple et remettez le Général sur la plus haute marche.
- Vous pouvez demander l'aide du Sensei lors de l'ultime combat pour éviter de perdre la dernière arme d'or. Placez le Sensei derrière le temple et relancez la toupie.

N'oubliez pas : Vous ne pouvez demander l'aide du Sensei QU'UNE SEULE FOIS au cours de toute la partie.



Fin de la partie

Si les Ninjas trouvent la 4^e arme d'or sans que le Général ne se soit emparé d'une seule d'entre elles, ils remportent tous immédiatement la partie. Sinon, dès que les Ninjas trouvent la 4^e arme d'or, ils doivent livrer un ultime combat contre le Général pour la (les) récupérer.

Si les Ninjas possèdent les 4 armes d'or, ils remportent tous la partie.

Si les squelettes s'emparent des 4 armes d'or, ils remportent la partie et tous les Ninjas perdent.

L'ultime combat

Avant l'ultime combat, placez LES 4 Ninjas devant le temple, même si vous ne jouez qu'à 2 ou 3. Le joueur qui a découvert la 4^e arme d'or affronte le Général le premier.

Prenez toutes les armes d'or à côté de l'entrée. Placez-en une sur votre Ninja et les autres sur des Ninjas différents. Placez ensuite le Général sur un autre Ninja. Lancez alors la toupie.



- Si la toupie indique la couleur d'un des Ninjas possédant une arme d'or, les Ninjas récupèrent une arme d'or. Prenez-la en haut du temple et placez-la sur un Ninja au choix.
- Si la toupie indique la couleur du Ninja avec le Général, celui-ci s'empare d'une nouvelle arme d'or. Prenez-en une à l'un des Ninjas et placez-la en haut du temple.
- Si la toupie indique n'importe quelle autre couleur, ils se neutralisent et les Ninjas ne gagnent ou ne perdent aucune arme d'or.

Passer la toupie au joueur suivant à l'issue de chaque combat et continuer le combat jusqu'à ce que soit les Ninjas, soit les squelettes remportent la partie. Chaque joueur peut répartir les armes d'or et le Général sur d'autres Ninjas avant de lancer la toupie.



Astuce LEGO®

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO® du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



CHANGER

VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Les jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Vous pouvez modifier le jeu ou le dé LEGO, changer les pièces et même les règles ! Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE JEU.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. Si la modification apportée vous plaît, gardez-la, sinon essayez-en une autre. Essayez d'abord de suivre ces conseils, mais pensez toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie.

Les marches des squelettes

Vous pouvez simplifier ou compliquer la partie en modifiant le nombre de marches que doit descendre le Général avant qu'il ne s'empare d'une arme d'or. Une partie normale utilise 8 marches. 9 marches rendront la partie plus facile. 7 ou 6 la rendront beaucoup plus difficile ; il faudra alors vraiment coopérer pour remporter la partie.

Pouvoir du Sensei

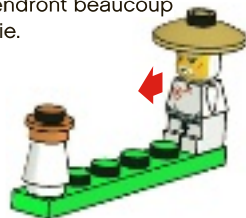
Avant de commencer la partie, construisez l'échelle de pouvoir du Sensei et placez-la à côté du plateau.

- Lorsque vous atteignez une case occupée par un garde ou un autre Ninja, déplacez le Sensei d'une case sur l'échelle de pouvoir.

Vous ne pouvez jamais dépasser un pouvoir de 4.

- Désormais, si vous PERDEZ un combat contre un garde, vous pouvez utiliser le pouvoir du Sensei pour annuler le résultat. Reculez le Sensei d'une case sur l'échelle de pouvoir et relancez la toupie. Vous pouvez également utiliser ce pouvoir s'il vous en reste pour l'ultime combat.

Vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir du Sensei si celui-ci se trouve au début de l'échelle.



Mémoire Ninja

Désormais, lorsque vous fouillez une salle des gardes, placez le marqueur à côté du plateau et non pas sur le toit de la salle. Par la suite, il vous faudra vous souvenir des salles déjà fouillées.

K.O. Ninja

Désormais, lorsque vous ne réussissez pas à vaincre un garde après 3 coups au minimum, vous pouvez choisir de passer votre tour et replacer immédiatement le garde sur les remparts. Ne lancez ni la toupie, ni le dé LEGO.

Rendez-vous sur le site LEGO® !

Notre site regorge de bonus super sympas et de renseignements sur tous les jeux LEGO, y compris des vidéos montrant comment construire et jouer à chaque jeu.

Vous avez des idées géniales pour changer les jeux ? Rendez-vous sur notre site pour partager vos règles et poser des questions. Souvenez-vous que les jeux LEGO sont conçus pour être modifiés, alors amusez-vous !

www.LEGO.fr/LEGOGames



CONSTRUYE



¡El malvado General Esqueleto y sus guardias han invadido la fortaleza Ninja!
¿Serán capaces de colaborar para luchar contra los guardias, encontrar las armas de oro y derrotar al General? ¡Debes darte prisa para detener a los Esqueletos antes de que sean demasiado poderosos!



Objetivo del juego

Colaborar como un equipo de Ninjas para encontrar las cuatro armas de oro y derrotar al General Esqueleto.

Preparación

Antes de comenzar a jugar, construye el juego usando las instrucciones de construcción LEGO® que se incluyen en el set. Construir el juego te permitirá familiarizarte con las piezas y el modo de usarlas. De esta manera, encontrarás más sencillo reconstruirlo o cambiar las reglas del juego para otra partida.

Construye el Dado LEGO usando las caras que se muestran a continuación:



Toma los cuatro indicadores dorados y los cinco grises y coloca un indicador DENTRO de cada caseta de guardia. Mezcla las casetas de guardia y colócalas en las casillas indicadas anteriormente. Deja el spinner y la cuerda al lado del tablero.

Cada jugador elige un Ninja y lo coloca dentro de la fortaleza en la casilla al lado de la puerta.





JUEGA

Desarrollo del juego

Comienza el jugador de más edad. A partir de ese momento, el turno pasa de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, lanza el Dado LEGO® y realiza la acción que hayas obtenido en la tirada.

¡Atención! Si empiezas tu turno en una casilla con un guardia, primero debes girar el spinner para luchar con él.



Mover un Ninja

Mueve tu Ninja hasta dos casillas.

- Si mueves a una casilla con una caseta de guardia, puedes pararte y registrarla. Entonces tu turno termina.
- Si mueves a la misma casilla que un guardia y otro Ninja, puedes colaborar para luchar con el guardia en un turno posterior.

No puedes mover en diagonal o por encima de los muros.



Mover un Ninja y un guardia

- Mueve tu Ninja una casilla, ENTONCES
- Toma un guardia del muro de la fortaleza y colócalo en cualquier casilla en la que haya un Ninja.

No puedes colocar un guardia en una casilla en la que ya haya otro guardia.



Mover un Ninja y al General

- Mueve tu Ninja una casilla, ENTONCES
- Baja al General un escalón en la escalera del templo.



Mover con la cuerda y al General

- Coloca a tu Ninja en cualquier lugar de su casilla actual. Engancha un extremo de la cuerda en la cabeza de tu Ninja y el otro extremo en el tejado de una caseta de guardia. Salta con tu Ninja hasta cualquier casilla que puedas alcanzar y vuelve a dejar la cuerda al lado del tablero, ENTONCES
- Baja al General un escalón en la escalera del templo.



Registrar las casetas de guardia

Si mueves a una casilla con una caseta de guardia, puedes pararte y registrarla inmediatamente. Saca el indicador fuera de la caseta de guardia y colócalo en el tejado.

- Si el marcador es GRIS has descubierto a un guardia. Toma un guardia del muro de la fortaleza y colócalo en la misma casilla que tu Ninja.
- Si el marcador es DORADO has encontrado un arma de oro. Toma un arma de oro de al lado del tablero y colócala al lado de la puerta.

Luchar con los guardias

Si empiezas tu turno en una casilla con un guardia, primero debes girar el spinner para luchar contra él. Ganas la lucha si al girar el spinner sale el color de tu Ninja, o el de cualquier Ninja que esté en la misma casilla.

- Si GANAS, vuelve a colocar el guardia en el muro de la fortaleza, entonces lanza el Dado LEGO como habitualmente.
- Si PIERDES, baja al General un escalón en la escalera del templo, entonces tu turno termina. No lances el Dado LEGO.



JUEGA



Perder armas de oro

Cuando el General baja del último escalón de la escalera del templo captura un arma de oro a los Ninjas.

- Toma un arma de oro de al lado de la puerta y colócala en el templo.
- Vuelve a colocar al General en el escalón más alto de la escalera del templo.

¡Si los Ninjas no tienen ningún arma de oro cuando el General baja del último escalón, los Ninjas pierden el juego inmediatamente!

Usar al Sensei

Una única vez durante el juego, los Ninjas puedan usar al Sensei para evitar perder el juego

- Puedes utilizar al Sensei si el General baja del último escalón y los Ninjas no tienen ninguna arma de oro. Coloca al Sensei detrás del templo y vuelve a colocar al General en el escalón más alto de la escalera del templo.
- Puedes utilizar al Sensei en la batalla final para evitar perder la última arma de oro. Coloca al Sensei detrás del templo y vuelve a girar el spinner.

¡Recuerda! Sólo se puede usar al Sensei UNA ÚNICA VEZ en cada juego.



Ganar el juego

Si los Ninjas encuentran la cuarta arma de oro sin que el General les haya quitado ninguna, todos los Ninjas ganan la partida inmediatamente. En caso contrario, en el momento en que los Ninjas encuentren la cuarta arma de oro deben enfrentarse en una batalla final con el General para recuperar las armas de manos de los Esqueletos.

Si los Ninjas consiguen las cuatro armas de oro, todos los Ninjas ganan el juego.

Si los Esqueletos capturan las cuatro armas de oro, los Esqueletos ganan el juego y todos los Ninjas pierden.

Luchar la batalla final

Antes de la batalla final, coloca a LOS CUATRO Ninjas delante del templo, incluso aunque sólo jueguen 2 ó 3 jugadores.

El jugador que haya encontrado la cuarta arma de oro es el primero en luchar con el General.



Toma todas las armas doradas de al lado de la puerta y coloca una en la cabeza de tu Ninja y el resto en los otros Ninjas. Entonces coloca al General encima de otro Ninja. Ahora gira el spinner.

- Si en el spinner sale el color de uno cualquiera de los Ninjas con un arma de oro, los Ninjas recuperan un arma de oro. Toma un arma de oro del templo y colócala encima de cualquier Ninja.
- Si en el spinner sale el color del Ninja con el General, los Esqueletos capturan otra arma de oro. Toma un arma de oro de cualquier Ninja y colócala en el templo.
- Si en el spinner sale cualquier otro color se trata de un empate, y los Ninjas no ganan ni pierden ninguna arma de oro.

Después de cada lucha pasa el spinner al siguiente jugador que luchará otra vez con el General, hasta que los Ninjas o los Esqueletos hayan ganado el juego. Cada jugador puede mover las armas de oro y al General a Ninjas diferentes antes de girar el spinner.



Truco de LEGO®
La mejor forma de mover tus piezas LEGO® es inclinarlas antes de tomarlas.



CAMBIA

TU JUEGO - TUS REGLAS

Los Juegos de LEGO® Games están pensados para que puedan ser cambiados. Puedes construir de forma diferente el juego o el Dado LEGO, cambiar las piezas o incluso las reglas. Los cambios que hagas harán el juego cada vez más TUYO.

El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez. Si el cambio hace el juego más divertido, consérvalo, si no, prueba con otro. Puedes empezar probando las sugerencias que te ofrecemos a continuación, pero recuerda que primero debes asegurarte de que todo aquel que juegue conozca las reglas nuevas antes de empezar a jugar.

Escalones de Esqueleto

Puedes hacer el juego más fácil o más difícil cambiando la cantidad de escalones que el General baja antes de capturar un arma de oro. En el juego normal se usan 8 escalones. Si se usan 9 escalones el juego será más fácil. Si se usan sólo 7 ó 6 el juego será mucho más difícil. Todos tendrán que colaborar muy bien para ganar un juego así de difícil.

El Poder del Sensei

Al principio del juego construye el marcador de poder del Sensei y déjalo al lado del tablero.

- Cuando te muevas a la misma casilla que un guardia y otro Ninja, avanza el Sensei una casilla en el marcador de poder.

El Sensei nunca puede tener un poder superior a cuatro.

- Ahora, si PIERDES una lucha contra un guardia, puedes usar el poder del Sensei para ignorar el resultado. Mueve al Sensei una casilla hacia atrás en el marcador de poder y entonces vuelve a girar el spinner. El poder del Sensei también se pueda usar durante la batalla final, si aún le queda.

No puedes usar el poder del Sensei si el Sensei está al principio del marcador de poder.



Memoria Ninja

Ahora, cuando registres una caseta de guardia, coloca el indicador a un lado del tablero en vez de en el tejado de la caseta. Durante el juego tendrás que recordar qué casetas de guardia ya has registrado.

Golpe Ninja Especial

Si después de al menos tres turnos no has ganado una lucha con un guardia, entonces puedes decidir pasar tu turno y volver a colocar inmediatamente el guardia en el muro de la fortaleza. No gires el spinner ni lances el Dado LEGO.

¡Visita LEGO® Games online!

Nuestra página web tiene cosas geniales que ofrecerte sobre todos los Juegos de LEGO Games, incluyendo vídeos con los que aprenderás a construir y jugar todos los juegos.

¿Tienes buenas ideas para el juego? Visita la web, compártelas con todo el mundo y si tienes dudas pregúntalas. Recuerda que los Juegos de LEGO Games se han creado para que los puedas cambiar, ¡así que diviértete haciéndolo!

www.LEGO.es/LEGOGames





www.LEGOclub.com

LEGO club™

FREE! GRATIS! GRATUIT!



LEGO Club Magazine



LEGO Club Email



SIGN UP ONLINE!

www.LEGOclub.com

VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!
www.LEGOshop.com

00800 5346 5555



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

US & Canada only

Circle numbers



BI112

PIRATE PLANK

©2011 The LEGO Group. 4624585



3848



2-4



7+



10-20



GAMES



www.LEGO.com/LEGOGames