

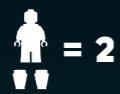
C. Vyřešení místnosti

Když nindža dokončí pohyb, je čas vyřešit místnost, ve které se nachází. Nindža může posbírat žetony mistrovství, a pokud je dostatečně silný, porazit padouchy.

Nindža porazí padoucha, jehož síla je stejná nebo nižší než síla nindži.

Nindžova síla je rovna počtu Spinjitzu tornád na základové destičce daného nindži. Pokud nindža má karty možností, které zvyšují jeho sílu, přičtete je a zjistíte celkovou nindžovu sílu (viz str. 6).

Síla jednotlivých padouchů je v rozsahu 2-5.



Při řešení místnosti postupně proved'te následující 4 kroky:

1. Zeptejte se nindžů, jestli se přidají

Můžete požádat jednoho nebo více nindžů **ve vzdálenosti 1**, aby se k vám přidali. Takto můžete porazit silnější padouchy v místnosti, nebo se rychleji pohybovat po hracím plánu. Můžete tak učinit dokonce i v případě, kdy se v místnosti nenachází padouch.

Je-li to možné, rovněž můžete padouchy porazit svépomocí.

2. Zjistěte svou sílu

Spočítejte, jaká je celková síla **všech nindžů** v místnosti.

3. Vyberte, jaké padouchy porazíte

Celkovou sílu nindžů můžete použít k poražení **libovolné kombinace** padouchů v místnosti. Můžete porazit až tolik padouchů, kolik dokážete, dokud je **celková síla nindžů vyšší než nebo stejná jako celková síla padouchů**, které jste se rozhodli porazit.

Veškerí padouši, které ve svém tahu neporazíte, zůstanou v místnosti. Nezapomeňte, že padouši nemohou porazit nindži.

4. Přidejte žetony na vítěznou stupnici

Když nindža porazí jednoho nebo více padouchů v místnosti, umístíte je lícem vzhůru na první volná pole vítězné stupnice.

Pokud se v místnosti nachází nějaké **žetony mistrovství**, posbírejte je a umístíte lícem vzhůru na první volná pole vítězné stupnice.

Žetony mistrovství můžete posbírat **bez ohledu na to, zda jste porazili padoucha či nikoliv, nebo zda v místnosti jsou padouši či nikoliv.**

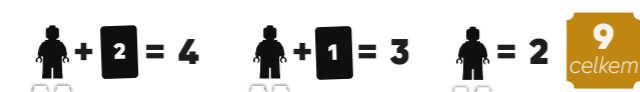
Příklad 1



Dva nindžové, každý se dvěma Spinjitzu tornády, mají dohromady sílu 4.

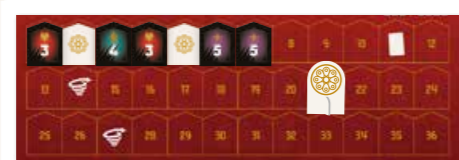
Mohou tedy porazit tohoto padoucha se silou 4.

Příklad 2



Všichni tři nindžové v místnosti mají po dvou Spinjitzu tornádech, která znamenají sílu 2. Dva z těchto nindžů dále mají karty možností, které jim zvyšují sílu.

Jejich celková síla je 9 a mohou porazit padouchy o celkové síle až 9, například 2, 3, 4, nebo 5, 6.



Žetony mistrovství a padouchů pokládejte zleva doprava na pole vítězné stupnice s čísly ve vzestupném pořadí.

Další tah

Na tahu je další hráč po levici. Začne otočením další karty události v balíčku.

6. SPINJITZU TORNÁDA

Když na vítěznou stupnici zakryjete toto pole, získají všichni nindžové další Spinjitzu tornádo. Tím dojde ke zvýšení síly nindžů a počtu kroků, které mohou nindžové ve svém tahu provést.

Spinjitzu tornáda připevníte na základové destičky.

7. KARTY MOŽNOSTÍ

Když na vítěznou stupnici zakryjete toto pole, získají všichni nindžové kartu možností. Karty možností poskytují sílu navíc nebo parádní nindžovské schopnosti, například procházení zdmi. Jakmile vybranou kartu vyložíte, zůstane aktivní po zbytek hry. Pravidla vybrané karty možností nahrazují obvyklá pravidla hry pro daného nindžu.

1. Vyberte si jednu z karet možností svého nindži. Výběr své karty možností můžete diskutovat se svými spoluhráči.

2. Vylepšete svého nindžu. Vezměte svého nindžu z hracího plánu (zapamatujte si, v které místnosti byl a kdo je na tahu!) a doplňte mu výzbroj. Podívejte se na rubovou stranu své vybrané karty možností, kde se nachází odpovídající zbraň nebo výzbroj a návrh, jak jí svého nindžu vybavit.

3. Vybranou kartu možností položte lícem vzhůru před sebe.



Hrajete poprvé?

Doporučujeme vám volit jednu ze tří karet možností svého nindži, která je označena symbolem cvičného panáka.



Málo rukou?

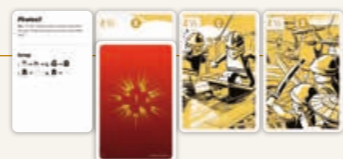
Každý nindža má tento LEGO dílek, který je možné připevnit na nindžova záda, aby mohl držet další zbraň.

8. KARTY DOBRODRUŽSTVÍ

Karta dobrodružství A uvádí příběh a popisuje přípravu hry. Další karty dobrodružství rozdělují hru na kapitoly, které jsou odděleny většími událostmi, ke kterým ve hře dojde. Jednoduše se řiďte pokyny na daných kartách. Všimněte si, že dobrodružství 1 je tvořeno pouze třemi kartami, zatímco dobrodružství 6 pěti kartami. Když je na kartě dobrodružství uvedeno **nové pravidlo**, toto pravidlo platí po zbytek daného dobrodružství.

1. kapitola: Zamíchejte balíček šesti karet událostí a položte ho lícem dolů na kartu dobrodružství B.

Když po šesti tazích otočíte všech šest karet událostí, další hráč otočí místo karty události kartu dobrodružství B.



Hru začíná hráč, který si jako poslední dal šálek čaje.
„Niindžaaa Gooooo!”

Další kapitola: Zamíchejte balíček šesti karet událostí a položte ho lícem dolů na kartu dobrodružství C.

Když po šesti tazích otočíte všech šest karet událostí, další hráč otočí místo karty události kartu dobrodružství C. Takto pokračujte pro všechny karty dobrodružství.



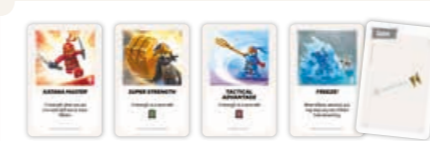
Pokud hru nedokončíte po otočení poslední karty dobrodružství, položte balíček karet dobrodružství vpravo od karet dobrodružství a pokračujte ve hře jen s kartami událostí.



Další výzvy a varianty hry najdete zde:



Příklad: Tento nindža nyní může provést 3 kroky a má sílu 3.



PRAVIDLA

Destiny's Bounty Adventures

Poslyšte nindžové!
Padouši útočí na Odměnu osudu. Abyste ochránili důležité oblasti, musíte jednat rychle. Pracujte jako tým: spolupracujte, komunikujte a podporujte se navzájem. Uspěť můžete pouze společně!



Roztřídit LEGO® dílky a nastudovat pravidla vám zabere nějaký čas. Krok za krokem odemknete cestu, jak hrát jako opravdoví nindžové! Podívejte se na video!

1. PŘIPRAVTE SVÉ NINDŽI

Před první hrou je potřeba roztřídit herní součásti. Pokud hrajete s dětmi, nechte je roztřídit LEGO® dílky zatímco dospělí nastudují pravidla.

1. Poskládejte čtyři nindžovské truhly.

2. Na **samostatném listu** najdete pokyny, jak sestavit čtyři nindži a Spinjitzu tornáda a jak roztřídit LEGO dílky.

3. Do každé nindžovské truhly dejte:

- jednoho nindžu
- čtyři Spinjitzu tornáda
- LEGO dílky každého nindži
- šest karet možností každého nindži



6 karet možností pro každého nindžu

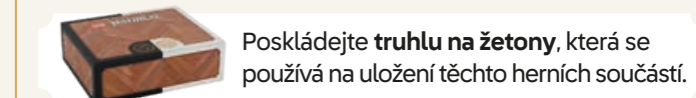
2. ROZTŘÍDTE HERNÍ SOUČÁSTI

Herní součásti z truhly na žetony

Roztříďte tyto herní součásti a připravte je na stůl:



Hadí hlava (1) **Ukazatel vítězství (1)** **Žetony padouchů (60)** **Žetony mistrovství (16)**



Poskládejte **truhlu na žetony**, která se používá na uložení těchto herních součástí.

Herní součásti z dobrodružné truhly

Roztříďte tyto herní součásti na tři skupiny:

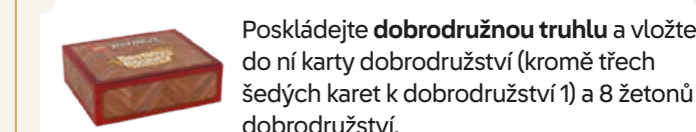


Žetony dobrodružství (8)



Karty událostí (6)

Karty dobrodružství (24)



Poskládejte **dobrodružnou truhlu** a vložte do ní karty dobrodružství (kromě třech šedých karet k dobrodružství 1) a 8 žetonů dobrodružství.

Obsah balení: 124 LEGO® dílků, 6 karet událostí, 24 karet možností, 24 karet dobrodružství, 60 žetonů padouchů, 16 žetonů mistrovství, 1 ukazatel vítězství, 1 hadí hlava, 8 žetonů dobrodružství, 4 nindžovské truhly, 1 truhla na žetony, 1 dobrodružná truhla, 1 hrací plán, 1 stavební list, 1 pravidla.

3. PŘÍPRAVA HRY

Chcete se dostat do opravdové NINJAGO nálady? Naskenujte tento QR kód a pusťte si při hraní Ninjago hudbu!



1 Hrací plán: Na hracím plánu je vyobrazena loď Odměna osudu se svými 12 místnostmi. Otočte obě části plánu tak, aby ukazovaly správný počet hráčů ve hře: **/*** /****. Spojte části plánu, které odpovídají počtu hráčů.

2 Žetony padouchů: Připravte žetony padouchů lícem dolů (černou stranou vzhůru) vedle hracího plánu.

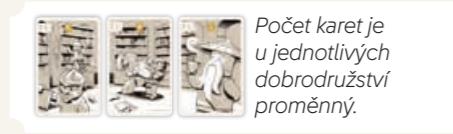


Vyberte jedno ze šesti dobrodružství (viz číslo v levém horním rohu):



Všechna dobrodružství je možné hrát opakovaně a v libovolném pořadí. Pro první hru vám doporučujeme dobrodružství 1.

Karty dobrodružství jsou označeny písmeny počínaje A a společně tvoří jeden velký obrázek, na kterém je zachycen příběh daného dobrodružství. Vyložte karty dobrodružství lícem dolů vedle sebe podle abecedy poblíž hracího plánu:



4. JAK VYHRÁT

Tato hra je kooperativní. Hráči hrají proti padouchům a vyhrají nebo prohrají společně. Cílem hry je ochránit loď Odměna osudu před náporom útočících padouchů. K tomu je potřeba, aby **nindžové poráželi padouchy** v různých místnostech lodě.

Nindžové a padouši se pohybují po 12 místnostech Odměny. Padouši postupují po zlaté cestě, nindžové se pohybují mezi místnostmi.

Cíl nindžů

Nindžové se snaží rozvinout své schopnosti, porážet padouchy v místnostech a dělat další důležité nindžovské úkoly, jako je popíjení čaje a čtení komiksů.

Když se nindža potká v místnosti s padouchem, **nindža padoucha porazí**, pokud je jeho síla vyšší nebo stejná jako ta padouchova. **Porážené padouchy umísťujete na vítěznou stupnici.** Padouši nemohou porazit nindži. Neporažení padouši zůstávají v místnosti.

Pokud je vítězná stupnice zaplněna žetony padouchů a mistrovství (viz str. 5) dříve než stupnice padouchů, nindžové vítězí!



Cíl padouchů

Padouši se snaží dostat do **nejdůležitějších oblastí lodě**: řídicí centrum, herní konzole, Wuovo meditační místo a ve hře 4 hráčů ke schodům do strojovny.

Když se padouchovi podaří dosáhnout zlatého pole se symbolem ☞, **umísťte jeho žeton lícem dolů na stupnici padouchů.**

Pokud je stupnice padouchů zaplněna padouchy dříve než vítězná stupnice, padouši vítězí – a nindžové prohrají!

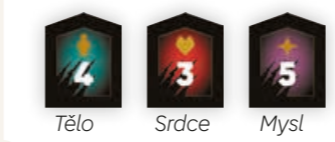
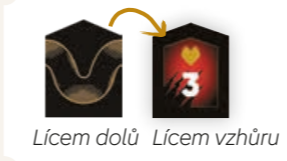


Odhalení padouchů

Padouši se na hrací plán pokládají lícem dolů. Jakmile je nindža v místnosti s jedním nebo více padouchy, musíte **padouchy otočit lícem vzhůru** a odhalit tak jejich sílu. Odhalení padouši **zůstávají lícem vzhůru**, dokud neopustí hrací plán.

Tělo, srdce a mysl

Toto jsou tři nindžovské aspekty, ve kterých je potřeba dosáhnout rovnováhy, aby mohlo dojít k plnému využití schopností. Padouši jsou **červení, fialoví nebo modrozelení**. Každá barva představuje aspekt, vůči kterému jsou nejnáchylnější. Někdy je kouzlo a mazaná taktika účinnější než hrubá síla.



5. PRŮBĚH TAHU

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Tah hráče je rozdělen na tři kroky:

- A. Otočení karty události
- B. Pohyb nindžou
- C. Vyřešení místnosti

A. Otočení karty události

Každý tah hráče začíná otočením vrchní karty události. Řiďte se pokyny na kartě a následně ji odložte lícem vzhůru nad balíček událostí. Ve hře je šest karet událostí, na kterých najdete následující symboly:

Příchod padouchů



Veďte padouchy ze zásoby a umístěte po jednom lícem dolů na první pole každé zlaté cesty u vstupu s odpovídajícím symbolem (mrak nebo měsíc).

Vstup s oběma symboly (při hře 2 nebo 3 hráčů) se považuje za oba. Pokud máte umístit padouchy k oběma symbolům, umístěte sem dva.

Postup padouchů



Všichni padouši na hracím plánu postoupí o jedno pole podél své cesty vstříc zlatému poli se symbolem ☞.

Když padouch dosáhne zlatého pole se symbolem ☞, umístěte ho lícem dolů na první volné pole na stupnici padouchů.

Umístění žetonů mistrovství



Umístěte žeton mistrovství do místnosti označené čajovou konvicí a knihou komiksů.

V jedné místnosti může být více žetonů mistrovství.

Vypít si šálek čaje se svým senseiem nebo přečtení komiksu může být stejně přínosné jako porážení padoucha.

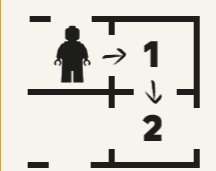
V průběhu hry se vám několikrát stane, že budete muset místo karty události otočit kartu dobrodružství (viz str. 6). Výše uvedené symboly se objevují i na kartách dobrodružství.

B. Pohyb nindžou

Nyní je čas pohnout svým nindžou z místnosti do místnosti a najít padouchy.

Počet kroků

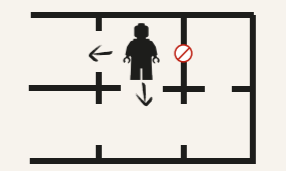
Nindža může udělat až tolik kroků, kolik má Spinjitzu tornád. ☞☞ = 2 kroky



To znamená, že na začátku hry nindžové mohou udělat buď 0, 1, nebo 2 kroky.

Sousední místnosti

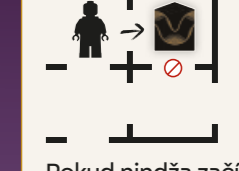
Nindžové se mohou pohybovat pouze mezi sousedními místnostmi – nemohou procházet zdmi.



Za sousední místnost je považována vedlejší místnost, která je s nindžovou místností propojena otevřenými dveřmi.

Zastavení u padouchů

Pokud nindža vstoupí do místnosti s padouchem, musí svůj pohyb v dané místnosti ukončit.



Pokud nindža začíná svůj tah v místnosti s padouchem, **není povinen v ní zůstat a padoucha porazit. Může se pohnout do jiné místnosti.**

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure, the Brick and Knob configurations and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group. ©2026 The LEGO Group.