

C. Svuotare una Stanza

Quando il Ninja ha terminato il suo movimento, è il momento di svuotare la stanza in cui si trova il Ninja. Il Ninja può raccogliere Segnalini Maestria e, se è abbastanza forte, sconfiggere Criminali.

Il Ninja sconfiggerà il Criminale se la forza del Ninja è pari o superiore alla forza del Criminale:

La forza di un Ninja è pari al numero di Spinjitzu Tornado che si trovano sulla sua base. Se un Ninja possiede Carte Potenziale che ne aumentano la forza, aggiungetele alla forza totale del Ninja (vedere pagina 6).

La forza di un Criminale varia da 2 a 5.



Quando svuotate una stanza, seguite questi 4 passi nell'ordine seguente:

1. Chiedete ai Ninja di unirsi a voi

Potete chiedere a uno o più Ninja che si trovi a un movimento di distanza di venire nella vostra stanza. Questo potrebbe aiutarvi a sconfiggere gli eventuali Criminali nella stanza e a spostarvi sul tabellone più velocemente. Potete farlo anche se non ci sono Criminali nella stanza.

Se possibile, potete anche sconfiggere il Criminale (o i Criminali) da soli.

2. Calcolate la vostra forza

Contate quanta forza possiedono in totale tutti i Ninja che si trovano nella stanza.

3. Scegliete quali Criminali sconfiggere

Spendete la forza totale dei Ninja per sconfiggere una qualsiasi combinazione di Criminali nella stanza. Potete sconfiggere tutti i Criminali che riuscite, purché la forza totale dei Ninja sia pari o superiore alla forza totale dei Criminali che scegliete di sconfiggere.

Gli eventuali Criminali che non sono stati sconfitti nel corso del vostro turno rimangono nella stanza. Ricordate che i Criminali non possono sconfiggere i Ninja.

4. Aggiungete segnalini al Tracciato della Vittoria

Quando i Ninja hanno sconfitto uno o più Criminali in una stanza, collocate il Criminale (o i Criminali) sconfitto a faccia in su sulla prima casella (o caselle) disponibile sul Tracciato della Vittoria.

Se ci sono Segnalini Maestria nella stanza, raccoglieteli e collocateli sulla prima casella (o caselle) disponibile sul Tracciato della Vittoria per aiutare a completarlo.

Potete raccogliere i Segnalini Maestria indipendentemente dal fatto che abbiate sconfitto o meno Criminali e indipendentemente dal fatto che ci siano o meno Criminali nella stanza.

Esempio 1



Due Ninja, ognuno con due Spinjitzu Tornado, hanno una forza totale di 4.

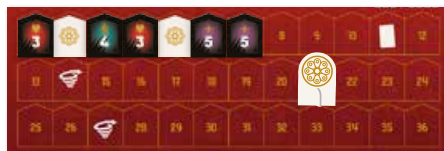
Possono quindi sconfiggere questo Criminale con Forza 4.

Esempio 2



Tutti e tre i Ninja nella stanza possiedono due Spinjitzu Tornado, il che conferisce a ognuno di loro una forza di 2. Due dei Ninja possiedono anche Carte Potenziale che conferiscono loro forza aggiuntiva.

La loro forza totale è 9 e possono sconfiggere i Criminali con una forza complessiva di un massimo di 9, per esempio.



Collocate i Segnalini Criminale e i Segnalini Maestria in ordine crescente, da sinistra a destra, sul Tracciato della Vittoria.

6. SPINJITZU TORNADO

Quando vi trovate sopra questa casella sul Tracciato della Vittoria, ogni Ninja ottiene uno Spinjitzu Tornado aggiuntivo. Questo aumenta la forza dei Ninja e il numero di movimenti che possono fare in ogni turno. Collocate lo Spinjitzu Tornado sulla base.

7. CARTE POTENZIALE

Quando vi trovate sopra questa casella sul Tracciato della Vittoria, ogni Ninja ottiene una Carta Potenziale. Le Carte Potenziale conferiscono forza aggiuntiva o capacità Ninja fantastiche, come passare attraverso i muri. Una volta in gioco, la carta scelta rimane attiva per il resto della partita. La regola della Carta Potenziale scelta prevale sulle regole della partita per quel Ninja specifico.

Scegliete una Carta Potenziale del vostro Ninja. Potete decidere insieme ai vostri compagni Ninja quale Carta Potenziale scegliere.

Migliorate il vostro Ninja. Prelevate il vostro Ninja dal tabellone (ricordate in quale stanza si trovava e di chi è il turno!) e costruite l'equipaggiamento sul Ninja. Guardate il retro della vostra Carta Potenziale per vedere l'arma o l'equipaggiamento corrispondente e per capire come montarli sul Ninja.

Collocate la Carta Potenziale scelta, con il nome verso l'alto, davanti a voi.

È la prima volta che giocate?

Vi suggeriamo di scegliere una delle tre Carte Potenziale del vostro Ninja con l'icona del manichino da allenamento.

Le mani non bastano?

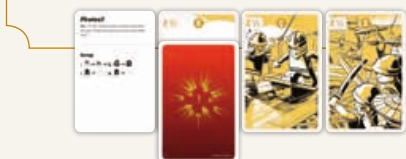
Ogni Ninja è dotato di questo elemento LEGO che può essere agganciato alla schiena del Ninja per reggere le armi.

8. CARTE AVVENTURA

La Carta Avventura A presenta la storia e mostra la preparazione. Le altre Carte Avventura dividono la partita in capitoli introducendo gli eventi principali che avvengono nella partita. Seguite semplicemente le istruzioni su queste carte. Attenzione: l'Avventura 1 è composta solo da tre carte e l'Avventura 6 è composta da cinque carte. Quando una Carta Avventura introduce una nuova regola, quella regola deve essere seguita per il resto dell'Avventura.

Primo Capitolo: Mescolate le sei Carte Evento, formate un mazzo e collocatelo a faccia in giù sopra la Carta Avventura B.

Dopo sei turni, quando tutte e sei le Carte Evento sono state girate, il giocatore successivo gira la Carta Avventura B invece di una Carta Evento.



Capitolo successivo: Mescolate le sei Carte Evento, formate un mazzo e collocatelo a faccia in giù sopra la Carta Avventura C.

Dopo sei turni, quando tutte e sei le Carte Evento sono state girate, il giocatore successivo gira la Carta Avventura C invece di una Carta Evento. Seguite questo schema per tutte le Carte Avventura.



Se non avete terminato la partita dopo aver girato l'ultima Carta Avventura, collocate il mazzo di Carte Evento a destra delle Carte Avventura e continuate a giocare con le Carte Evento.



Il giocatore che ha bevuto una tazza di tè più di recente inizia per primo.

"Niinjjaaa Goooo!"

Qui trovate altre sfide e modalità di gioco alternative:



REGOLAMENTO



Ascoltate, Ninja!

Alcuni Criminali stanno attaccando il Vascello del Destino. Per proteggere le zone più importanti, dovete agire in fretta. Lavorate in squadra: collaborate, comunicate e sostenetevi a vicenda. Solo insieme riuscirete a farcela!



Vi servirà un po' di tempo per mettere in ordine gli elementi LEGO® e per imparare bene le regole. Un passo alla volta troverete il modo migliore per giocare come veri ninja! Guardate il video delle regole!

1. PREPARARE IL PROPRIO NINJA

Prima della vostra prima partita, dovete suddividere i componenti. Se ci sono dei bambini, lasciate che siano loro a suddividere gli elementi LEGO® mentre un adulto impara le regole.

1. Assemblate i quattro Forzieri dei Ninja.

2. Il foglio con le istruzioni di assemblaggio vi spiegherà come costruire i quattro Ninja e gli Spinjitzu Tornado e come suddividere gli elementi LEGO.

3. Collocate in ogni Forziere dei Ninja:

- Un Ninja
- Quattro Spinjitzu Tornado
- Gli elementi LEGO di ogni Ninja
- Le sei Carte Potenziale di ogni Ninja



2. SUDDIVIDERE I COMPONENTI

Componenti per il Forziere dei Segnalini

Suddividete questi componenti e collocateli sul tavolo:



Assemblate il Forziere dei Segnalini, verrà utilizzato per conservare questi componenti dopo aver giocato.

Componenti per il Forziere delle Avventure

Suddividete questi componenti in tre gruppi:



Assemblate il Forziere delle Avventure e riempitelo con le Carte Avventura (eccetto le tre carte grigie che presentano l'Avventura 1) e gli 8 Segnalini Avventura.

Contenuto: 124 elementi LEGO®, 6 Carte Evento, 24 Carte Potenziale, 24 Carte Avventura, 60 Segnalini Criminale, 16 Segnalini Maestria, 1 Indicatore della Vittoria, 1 Testa di Serpente, 8 Segnalini Avventura, 4 Forzieri dei Ninja, 1 Forziere dei Segnalini, 1 Forziere delle Avventure, 1 tabellone, 1 foglio con le istruzioni di assemblaggio, 1 regolamento.

asmodee

3. PREPARAZIONE



- 1 Tabellone:** Il tabellone mostra il Vascello del Destino, costituito da 12 stanze. Girate entrambe le metà del tabellone in modo che su entrambe sia visibile il numero corretto di giocatori per la vostra partita: **/*** /****. Collegate le due metà che corrispondono al vostro numero di giocatori.
- 2 Segnalini Criminale:** Collocate i Segnalini Criminale a faccia in giù (con il lato nero rivolto verso l'alto) accanto al tabellone.
- 3 Segnalini Maestria:** Collocate i Segnalini Maestria accanto al tabellone.
- 4 Scegliete un Ninja:** Ogni giocatore sceglie un Ninja e prende il Forziere del Ninja corrispondente che contiene il Ninja, l'equipaggiamento e le Carte Potenziale.
- 5 Collocate il Ninja:** Montate il vostro Ninja e due Spinjitzu Tornado sulla base, poi collocate il vostro Ninja in **una delle due stanze centrali** sul tabellone.

- 6 Disponete le Carte Avventura:** Le Avventure propongono un'ambientazione diversa per ogni partita. Ci sono sei Avventure uniche in cui il livello di difficoltà aumenta: Allenamento Facile Medio Oh, no!



Tutte le Avventure possono essere giocate **più volte** e in qualsiasi ordine. Per la vostra prima partita, è consigliabile iniziare con l'**Avventura 1**. Le Carte Avventura sono contrassegnate da lettere, a partire dalla A, e quando vengono unite creano una grande immagine che mostra la storia dell'Avventura. Collocate le Carte Avventura **in ordine alfabetico a faccia in giù, una accanto all'altra**, vicino al tabellone:



4. COME VINCERE

Questo è un gioco collaborativo. I giocatori vincono o perdono insieme contro i Criminali del gioco. L'obiettivo del gioco è proteggere il Vascello del Destino da tutti i Criminali che lo stanno attaccando. Per farlo, **i Ninja devono sconfiggere i Criminali** nelle diverse stanze della nave. I Ninja e i Criminali si muovono per **le 12 stanze del Vascello**. I Criminali avanzano lungo il percorso dorato e i Ninja si muovono di stanza in stanza.

Obiettivo dei Ninja

I Ninja stanno cercando di raggiungere il loro pieno potenziale sconfiggendo i Criminali nelle stanze ed eseguendo altri compiti importanti da Ninja, come bere tè e leggere fumetti.

Quando un Ninja incontra un Criminale in una stanza, **il Ninja sconfiggerà il Criminale** se la forza del Ninja è pari o superiore alla forza del Criminale. **Collocate il Criminale sconfitto a faccia in su sul Tracciato della Vittoria**. I Criminali non possono sconfiggere i Ninja. I Criminali che non sono stati sconfitti rimangono nella stanza.

Se il Tracciato della Vittoria si riempie di Segnalini Criminale e Segnalini Maestria (vedere pagina 5) prima del Tracciato dei Criminali, i Ninja vincono!

Obiettivo dei Criminali

I Criminali stanno cercando di raggiungere le zone più importanti della nave: il centro di controllo, la console di gioco, l'angolo per la meditazione di Wu e, nelle partite con 4 giocatori, le scale che portano alla sala macchine.

Quando un Criminale riesce a raggiungere una casella dorata contrassegnata con ☼, **collocate il Criminale a faccia in giù sul Tracciato dei Criminali**.

Se il Tracciato dei Criminali si riempie di Criminali prima del Tracciato della Vittoria, i Criminali vincono... e i Ninja perdono!

Rivelare i Criminali

I Criminali vengono sempre collocati sul tabellone **a faccia in giù**. Ogni volta che un Ninja si trova in una stanza con uno o più Criminali, dovete **girare il Segnalino Criminale a faccia in su** per rivelare la loro forza. I Criminali rivelati **rimangono a faccia in su** finché non lasciano il tabellone.

Corpo, Cuore e Mente

Sono i tre aspetti di un Ninja che devono essere in equilibrio affinché il Ninja raggiunga il suo pieno potenziale. I Criminali possono essere **rossi, viola o verdi**. Ogni colore rappresenta l'aspetto a cui sono più vulnerabili. A volte fascino e tattiche astute sono più efficaci della forza bruta.

5. COME GIOCARE UN TURNO

I giocatori giocano a turno in senso orario. Ci sono tre passi in un turno:

- A. Girare una Carta Evento**
- B. Muovere il Proprio Ninja**
- C. Svuotare una Stanza**

A. Girare una Carta Evento

Ogni turno inizia con un giocatore che gira 1 Carta Evento dalla cima del mazzo. Seguite le istruzioni sulla carta e collocate la Carta Evento a faccia in su in cima al mazzo. Ci sono sei Carte Evento, **su cui troverete le icone seguenti**:

I Criminali arrivano

Prendete i Criminali dalla pila e collocate un Criminale **a faccia in giù** su ognuno dei percorsi dorati sul tabellone vicino alle entrate con l'icona corrispondente (nuvola o luna).

L'entrata con due icone (nelle partite con 2 o 3 giocatori) tiene conto di entrambe le icone. Se dovete collocare Criminali vicino all'entrata con due icone, collocate due Criminali.

I Criminali avanzano

Tutti i Criminali sul tabellone avanzano di **una casella** lungo il percorso verso la casella dorata contrassegnata da ☼.

Quando un Criminale raggiunge una casella dorata contrassegnata da ☼, collocatelo **a faccia in giù** sulla prima casella disponibile sul Tracciato dei Criminali.

Collocare Segnalini Maestria

Collocate un Segnalino Maestria in una stanza contrassegnata con una teiera o un fumetto.

Potrebbero esserci **più Segnalini Maestria** in una stanza.

A volte bere un tè con il vostro sensei o leggere un fumetto è appagante quanto sconfiggere un Criminale.

Di tanto in tanto nel corso della partita dovrete girare una Carta Avventura anziché una Carta Evento (vedere pagina 6). Le icone riportate sopra compaiono anche sulle Carte Avventura.

B. Muovere il Proprio Ninja

È il momento di muovere il vostro Ninja di stanza in stanza per trovare i Criminali.

Numero di movimenti

I Ninja possono fare un numero di movimenti pari al numero di Spinjitzu Tornado che possiedono. ☼☼ = 2 movimenti

Significa che, all'inizio della partita, un Ninja può fare **0, 1 oppure 2 movimenti**.

Stanze comunicanti

I Ninja possono muoversi solo tra stanze comunicanti: **non possono passare attraverso i muri**.

Una stanza comunicante è una qualsiasi stanza adiacente, collegata tramite una porta aperta alla stanza in cui si trova il Ninja.

Fermarsi a Causa dei Criminali

Se un Ninja si muove in una stanza in cui si trova un Criminale, il Ninja deve **fermarsi in quella stanza**.

Se un Ninja inizia un turno in una stanza in cui si trova un Criminale, **il Ninja non è obbligato a rimanere nella stanza e a sconfiggere il Criminale, ma può invece muoversi in un'altra stanza**.