

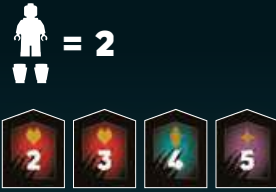
C. Ruimte ontruimen

Als de ninja klaar is met verplaatsen, is het tijd om de ruimte waarin hij zich bevindt leeg te maken. De ninja mag vaardigheidsfiches verzamelen en - als hij sterk genoeg is - schurken verslaan.

De ninja verslaat de schurk als de kracht van de ninja gelijk is aan of groter is dan de kracht van de schurk:

De kracht van een ninja is gelijk aan het aantal Spinjitzu-tornado's dat de ninja op de basisplaat heeft. Als een ninja krachtkaarten heeft die de kracht van de ninja vergroten, tel deze dan op bij de totale kracht van de ninja (zie pagina 6).

De kracht van de schurken varieert van 2 tot 5.



Bij het ontruimen van een ruimte volg je deze 4 fasen in volgorde:

1. Vraag ninja's om hulp

Je mag een of meer ninja's die één stap verwijderd zijn, vragen om naar je ruimte te komen. Dit kan je helpen om schurken in de ruimte te verslaan en sneller over het spelbord te gaan. Je mag dit ook doen als er geen schurken in de ruimte zijn.

Indien mogelijk mag je de schurk(en) ook zelf verslaan.

2. Tel je kracht

Tel hoeveel kracht alle ninja's in de ruimte in totaal hebben.

3. Kies welke schurken je wilt verslaan

Gebruik de totale kracht van de ninja's om elke combinatie van schurken in de ruimte te verslaan. Je mag zoveel schurken verslaan als je kunt, zolang de totale kracht van de ninja's hoger is dan of gelijk is aan de totale kracht van de schurken die je wilt verslaan.

Alle schurken die niet verslagen zijn tijdens jouw beurt, blijven in de ruimte. Onthoud dat de schurken de ninja's niet kunnen verslaan.

4. Voeg fiches toe aan het overwinningspad

Wanneer de ninja's een of meer schurken in een ruimte hebben verslagen, leg je de verslagen schurken open op de eerstvolgende beschikbare plek(ken) van het overwinningspad.

Als er vaardigheidsfiches in de ruimte liggen, verzamel je deze en leg je ze op de eerstvolgende beschikbare plek(ken) van het overwinningspad om het zo snel mogelijk vol te krijgen.

Je mag de vaardigheidsfiches altijd verzamelen, ook als je geen schurk hebt verslagen en ook als er geen schurken in de ruimte zijn.

Voorbeeld 1



Twee ninja's, elk met twee Spinjitzu-tornado's, hebben een totale kracht van 4.



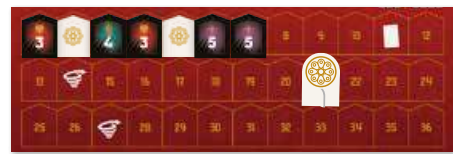
Ze kunnen deze schurk met kracht 4 dus verslaan.

Voorbeeld 2



Alle drie de ninja's in de ruimte hebben twee Spinjitzu-tornado's, waardoor ze elk 2 kracht hebben. Twee van de ninja's hebben ook krachtkaarten die hen extra kracht geven.

Hun totale kracht is 9 en ze kunnen schurken verslaan met een gecombineerde kracht van maximaal 9, bijvoorbeeld de 2, 3, 4, 5 of de 2, 3, 4, 5.



Plaats de schurk- en vaardigheidsfiches in oplopende volgorde van links naar rechts op het overwinningspad.

6. SPINJITZU-TORNADO'S

Wanneer je dit vakje op het overwinningspad bedekt, verdienen alle ninja's een extra Spinjitzu-tornado. Dit verhoogt de kracht van de ninja's en het aantal stappen dat ze per beurt kunnen zetten.

Plaats de Spinjitzu-tornado op de basisplaat.

7. KRACHTKAARTEN

Wanneer je dit vakje op het overwinningspad bedekt, verdienen alle ninja's een krachtkaart. De krachtkaarten geven extra kracht of coole ninja-vaardigheden, zoals door muren verplaatsen. Eenmaal in het spel blijft de gekozen kaart de rest van het spel van kracht. De spelregel op de gekozen krachtkaart heeft voorrang op de spelregels voor die specifieke ninja.

1. Kies een van de krachtkaarten van je ninja. Je mag met de andere ninja's overleggen welke krachtkaart je kiest.

2. Upgrade je ninja. Haal je ninja van het spelbord (onthoud in welke ruimte hij stond en wie aan de beurt is!) en bouw de uitrusting op de ninja. Kijk op de achterkant van je gekozen krachtkaart om inspiratie op te doen voor hoe je de bijbehorende wapens of uitrusting op je ninja kunt bouwen.

3. Leg de gekozen krachtkaart met de titel naar boven voor je neer.



Speel je voor het eerst?

Dan raden we je aan om bij de keuze voor een krachtkaart van je ninja, te kiezen voor een van de drie krachtkaarten waarop het symbool staat dat hier links is afgebeeld.



Niet genoeg handen?

Elke ninja heeft dit LEGO-onderdeel dat je op zijn rug kan vastmaken om de wapens aan te bevestigen.



Voorbeeld: Deze ninja kan nu 3 stappen zetten en heeft een kracht van 3.



8. AVONTUURKAARTEN

Avontuurkaart A introduceert het verhaal en de opzet. De andere avontuurkaarten verdelen het spel in hoofdstukken door grote gebeurtenissen in het spel te introduceren. Je volgt gewoon de instructies op deze kaarten. Let op: avontuur 1 bestaat uit slechts drie kaarten en avontuur 6 uit vijf kaarten. Wanneer een avontuurkaart een nieuwe regel introduceert, moet die regel voor de rest van dat avontuur worden gevolgd.

Eerste hoofdstuk: Schud de zes actiekaarten en leg ze gedekt in een stapel bovenop avontuurkaart B.

Na zes beurten, wanneer alle zes de actiekaarten zijn omgedraaid, draait de volgende speler avontuurkaart B om in plaats van een actiekaart.



De speler die als laatste een kopje thee heeft gedronken, begint. "Niinjaaa Goooo!"

Volgende hoofdstuk: Schud de zes actiekaarten en leg ze gedekt op een stapel bovenop avontuurkaart C.

Na zes beurten, wanneer alle zes de actiekaarten zijn omgedraaid, draait de volgende speler avontuurkaart C om in plaats van een actiekaart. Volg dit patroon voor alle avontuurkaarten.



Als het spel nog niet klaar is na het omdraaien van de laatste avontuurkaart, leg je de stapel actiekaarten rechts van de avontuurkaarten en blijf je spelen met de actiekaarten.



Vind hier meer uitdagingen en andere manieren om te spelen:



SPELREGELS



Luister ninja's!

Schurken vallen Destiny's Bounty aan. Om de belangrijkste ruimtes van het schip te beschermen, moet je snel handelen. Opereer als een team: werk samen, communiceer en steun elkaar. Alleen samen kun je slagen!!



Het zal wat tijd kosten om de LEGO®-onderdelen te sorteren en de regels onder de knie te krijgen. Stap voor stap ontdek je hoe je als een echte ninja moet spelen! Bekijk uitlegvideo!

1. MAAK JE NINJA KLAAR

Voordat je het spel voor het eerst speelt, moet je de onderdelen sorteren. Als er kinderen meedoen, laat hen dan de LEGO®-onderdelen sorteren terwijl een volwassene de regels doorneemt.

1. Zet de vier ninjakisten in elkaar.

2. Op het aparte montageblad vind je instructies voor het in elkaar zetten van de vier ninja's en de Spinjitzu-tornado's en voor het sorteren van de LEGO-onderdelen.

3. Leg in elke ninjakist:

- Eén ninja
- Vier Spinjitzu-tornado's
- De LEGO-onderdelen van de ninja
- De zes krachtkaarten van de ninja



6 krachtkaarten per ninja

2. SORTEER DE ONDERDELEN

Onderdelen voor de ficheskast

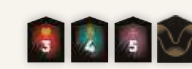
Sorteer deze onderdelen en leg ze op tafel:



Slangen-kop (1)



Overwinnings-marker (1)



Schurkfiches (60)



Vaardigheids-fiches (16)



Vouw de ficheskast die wordt gebruikt om deze onderdelen na het spelen in op te bergen.

Onderdelen voor de avonturenkist

Sorteer deze onderdelen in drie groepen:

Avontuurfiches (8)



Actiekaarten (6)



Avontuurkaarten (24)



Vouw de avonturenkist en vul deze met de avontuurkaarten (behalve de drie grijze kaarten van avontuur 1) en de 8 avontuurfiches.

Inhoud: 124 LEGO®-onderdelen, 6 actiekaarten, 24 krachtkaarten, 24 avontuurkaarten, 60 schurkfiches, 16 vaardigheidsfiches, 1 overwinningsmarker, 1 slangenkop, 8 avontuurfiches, 4 ninjakisten, 1 ficheskast, 1 avonturenkist, 1 spelbord, 1 montageblad, 1 spelhandleiding.

Volgende beurt

De volgende speler aan de linkerkant begint de volgende beurt en draait de volgende actiekaart van de stapel open.

