C. Oczyszczenie pomieszczenia

Gdy ninja skończy się przesuwać, nadchodzi czas, by oczyścić pomieszczenie, w którym się znajduje. Ninja może zebrać żetony mistrzostwa i, jeśli ma wystarczająco wysoki poziom siły, pokonać złoczyńców.

Ninja pokona złoczyńcę, jeśli jego poziom siły jest równy lub wyższy od poziomu siły złoczyńcy:

Poziom siły ninja jest równy liczbie tornad Spinjitzu na jego podstawce. Jeśli ninja ma karty potencjału, które podnoszą poziom jego siły, należy dodać wskazane na nich liczby do całkowitego poziomu siły ninja (zob. str. 6).

= 2

2 3 4 5

Poziom siły złoczyńcy może wynosić od 2 do 5.

Podczas oczyszczania pomieszczenia gracz wykonuje 4 poniższe kroki we wskazanej kolejności:

1. Poproś innego ninja o pomoc

Możesz poprosić 1 lub więcej ninja **w zasięgu 1 ruchu** o przesunięcie się do pomieszczenia, w którym się znajdujesz. Może to ułatwić pokonanie wszystkich złoczyńców w pomieszczeniu i przyspieszyć poruszanie się po planszy. Możesz to zrobić, **nawet jeśli w pomieszczeniu nie znajduje się żaden złoczyńca**.

Jeśli to możliwe, możesz również pokonać złoczyńców samodzielnie.

2. Obliczcie wasz wspólny poziom siły

Zsumujcie poziomy siły **wszystkich ninja** w pomieszczeniu.

3. Wybierz, których złoczyńców pokonać

Wykorzystaj wspólny poziom siły wszystkich ninja w pomieszczeniu, by pokonać **dowolną kombinację** złoczyńców w tym pomieszczeniu. Możesz pokonać tylu złoczyńców, ilu zdołasz, o ile **wspólny poziom siły ninja jest równy lub wyższy od wspólnego poziomu siły złoczyńców,** których chcesz pokonać.

Złoczyńcy, których nie udało się pokonać w Twojej turze, pozostają w pomieszczeniu. Pamiętaj, że złoczyńcy nie mogą pokonać ninja.

4. Umieść żetony na torze zwycięstwa

Gdy ninja pokonali 1 lub więcej złoczyńców w pomieszczeniu, umieść żetony pokonanych złoczyńców odkryte na pierwszych wolnych polach na torze zwycięstwa.

Jeśli w pomieszczeniu znajdują się jakieś **żetony mistrzostwa**, zbierz je i umieść na pierwszych wolnych polach na torze zwycięstwa.

Możesz zebrać żetony mistrzostwa **niezależnie od tego, czy udało Ci się pokonać złoczyńcę, i niezależnie od tego, czy jakikolwiek nadal się znajduje w pomieszczeniu.**

Przykład 1.

= 2 = 2 4 suma

Dwóch ninja, każdy z 2 tornadami Spinjutzu, ma wspólny poziom siły 4.

Mogą więc pokonać tego złoczyńcę o poziomie siły 4.

Przykład 2.

+ 2 = 4 + 1 = 3 = 2 9 suma

2 3 4 5 2

Wszyscy trzej ninja w pomieszczeniu mają po 2 tornada Spinjitzu, więc każdy z nich ma poziom siły 2. Dwóch z tych ninja ma również karty potencjału, które podnoszą ich poziomy siły.

***Ich wspólny poziom siły to 9**, więc mogą pokonać złoczyńców ze wspólnym poziomem siły maksymalnie 9, np.* 2 3 4 *albo* 4 5



Umieść żetony złoczyńców i żetony mistrzostwa na torze zwycięstwa, zakrywając kolejne pola od lewej do prawej.

Następna tura

Gracz po Twojej lewej stronie rozpoczyna swoją turę od odkrycia kolejnej karty wydarzenia ze stosu.

6. TORNADA SPINJITZU

Gdy zakryjecie to pole na torze zwycięstwa, **wszyscy ninja otrzymają dodatkowe tornado Spinjitzu.** Zwiększa ono poziom siły ninja i liczbę ruchów, które może wykonać w każdej turze.

Na podstawkę każdego ninja należy dodać tornado Spinjitzu.



Przykład. Ten ninja może teraz wykonać 3 ruchy, a jego poziom siły to 3.

7. KARTY POTENCJAŁU

Gdy zakryjecie to pole na torze zwycięstwa, **wszyscy ninja otrzymają kartę potencjału.** Karty potencjału podnoszą poziom siły ninja lub zapewniają im fajne umiejętności, takie jak przechodzenie przez ściany. Raz wybrana karta potencjału pozostaje aktywna do końca rozgrywki. Zasada wprowadzona na karcie potencjału nadpisuje standardowe zasady gry dla danego ninja.



1. Wybierz 1 kartę potencjału dla swojego ninja. Możesz omówić z innymi graczami, którą kartę potencjału wybrać.

2. Ulepsz swojego ninja. Podnieś swojego ninja z planszy (zapamiętaj, w którym pomieszczeniu się znajdował oraz czyja jest tura!) i dobuduj mu wyposażenie. Spójrz na drugą stronę wybranej karty potencjału, aby zobaczyć odpowiadającą jej broń lub wyposażenie i uzyskać sugestię, jak dobudować je do swojego ninja.



3. Umieść wybraną kartę potencjału stroną z tytułem do góry przed sobą.

Gracie pierwszy raz?

Zalecamy wybranie 1 z 3 kart potencjału Twojego ninja z symbolem manekina treningowego.

Za mało rąk?

Każdy ninja ma ten element LEGO, który można przymocować do jego pleców, by mógł trzymać więcej broni.

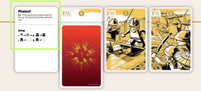
8. KARTY PRZYGÓD

Karta przygody A przedstawia fabułę i zasady gry. **Pozostałe karty przygód dzielą grę na rozdziały** poprzez wprowadzenie ważnych wydarzeń, które mają miejsce w trakcie rozgrywki. Postępujcie zgodnie z instrukcjami na tych kartach. Należy pamiętać, że przygoda nr 1 składa się z tylko 3 kart, a przygoda nr 6 z 5 kart. Gdy karta przygody wprowadza **nową zasadę**, należy jej przestrzegać do końca tej przygody.



Rozdział 1. Potasujcie 6 kart wydarzeń i ułóżcie je w zakrytym stosie na karcie przygody B.

Po 6 turach, gdy wszystkie 6 kart wydarzeń zostanie odkrytych, następny gracz odkryje kartę przygody B **zamiast** karty wydarzenia.



Następny rozdział. Potasujcie 6 kart wydarzeń i ułóżcie je w zakrytym stosie na karcie przygody C.

Po 6 turach, gdy wszystkie 6 kart wydarzeń zostanie odkrytych, następny gracz odkryje kartę przygody C zamiast karty wydarzenia. Postępujcie zgodnie z tym schematem dla wszystkich kart przygód.



Jeśli nie ukończyliście rozgrywki po odkryciu ostatniej karty przygody, umieśćcie talię kart wydarzeń po prawej stronie kart przygód i kontynuujcie grę, odkrywając karty wydarzeń w kolejnych turach.



Rozpoczyna gracz, który jako ostatni pił herbatę.
„Niinjaaa Goooo!"

Odkryj więcej wyzwań i nowych pomysłów na rozgrywkę tutaj:

ZASADY GRY

Destiny's Bounty Adventures

LEGO NINJAGO

Uwaga, ninja!
Złoczyńcy atakują Perłę Przeznaczenia. Aby ochronić najważniejsze miejsca, musicie działać szybko. Działajcie jako zespół: współpracujcie, komunikujcie się i wspierajcie się nawzajem.
Tylko razem możecie osiągnąć sukces!



Spędzicie trochę czasu, sortując elementy LEGO® i przyswajając zasady. Kroczycie ścieżką mistrzowskiego opanowania gry jak prawdziwi ninja! Obejrzyjcie filmik z zasadami!

1. PRZYGOTUJCIE SWOICH NINJA

Przed pierwszą rozgrywką musicie posortować elementy. Jeśli w grze udział biorą dzieci, pozwól im posortować elementy LEGO®, podczas gdy dorosły gracz zapozna się z zasadami.

1. Złóżcie 4 skrzynie ninja.
2. Na **osobnym arkuszu montażowym** znajdziecie instrukcje dotyczące budowy 4 minifigurek ninja i tornad Spinjitzu oraz sortowania elementów LEGO.
3. Do każdej ze skrzyń ninja odłóżcie:
   - ninja,
   - 4 tornada Spinjitzu,
   - elementy LEGO tego ninja,
   - 6 kart potencjału tego ninja.



2. POSORTUJCIE ELEMENTY

Elementy skrzyni żetonów

Posortujcie te elementy i ułóżcie je na stole:



głowa węża (1) **znacznik zwycięstwa** (1) **żetony złoczyńców** (60) **żetony mistrzostwa** (16)



Złóżcie **skrzynię żetonów** używaną do przechowywania tych elementów po skończonej rozgrywce.

Elementy skrzyni przygód

Podzielcie te elementy na 3 grupy:

żetony przygód (8)



karty wydarzeń (6) **karty przygód** (24)



Złóżcie **skrzynię przygód** i wypełnijcie ją kartami przygód (poza 3 szarymi kartami z przygodą nr 1) i 8 żetonami przygód.

Elementy: 124 elementy LEGO®, 6 kart wydarzeń, 24 karty potencjału, 24 karty przygód, 60 żetonów złoczyńców, 16 żetonów mistrzostwa, znacznik zwycięstwa, głowa smoka, 8 żetonów przygód, 4 skrzynie ninja, skrzynia żetonów, skrzynia przygód, arkusz montażowy, plansza, instrukcja.

asmodee

3. PRZYGOTOWANIE DO GRY

Chcecie poczuć prawdziwą atmosferę NINJAGO? Zeskanujcie ten kod QR, aby podczas rozgrywki posłuchać ścieżki dźwiękowej z serialu!



1 Plansza. Plansza przedstawia statek Perła Przeznaczenia z 12 pomieszczeniami. Odwróćcie obie połówki planszy na stronę z odpowiednią liczbą graczy dla Waszej rozgrywki (♦♦/♦♦♦/♦♦♦♦) i połączcie je ze sobą.

2 Żetony złoczyńców. Połóżcie żetony złoczyńców zakryte (czarną stroną do góry) obok planszy.

3 Żetony mistrzostwa. Połóżcie żetony mistrzostwa obok planszy.

4 Wybierzcie swoich ninja. Każde z Was wybiera swojego ninja oraz bierze odpowiednią skrzynię ninja zawierającą jego minifigurkę, wyposażenie i karty potencjału.

5 Umieśćcie swoich ninja. Umieśćcie swoich ninja oraz 2 tornada Spinjitzu na podstawkach w **1 z 2 centralnych pomieszczeń** na planszy.



6 Ułóżcie karty przygód. Przygody tworzą inną scenę dla każdej rozgrywki. W grze jest 6 unikalnych przygód o rosnącym stopniu trudności:



Wybierzcie 1 z 6 przygód (zob. numer w lewym górnym rogu):



Wszystkie przygody można rozgrywać **wielokrotnie** i w dowolnej kolejności. Podczas pierwszej gry zalecamy **przygodę nr 1.**

Karty przygód są oznaczone literami, zaczynając od A, i łączą się, tworząc jeden duży obrazek przedstawiający historię. Ułóżcie karty przygód obok planszy **zakryte i w kolejności alfabetycznej.**



Liczba kart różni się w zależności od przygody.

7 Odwróćcie kartę przygody A i rozłóżcie elementy. Przeczytajcie dialog na głos i rozłóżcie następujące elementy:

8 znacznik zwycięstwa,

9 głowa węża,

10 żetony złoczyńców,

11 żetony przygód (jeśli tak wskazano).

Przykład. Pierwsza przygoda.



Umieśćcie znacznik zwycięstwa na 20. polu czerwonego toru zwycięstwa, a głowę węża na 9. polu czarnego toru złoczyńców. Pozycja tych elementów na torach wskazuje, ile pól musi zostać wypełnionych, aby gracze wygrali albo przegrali rozgrywkę.

Weźcie żetony złoczyńców ze stosu i umieśćcie po 1 zakrytym na złotej ścieżce przy każdym wejściu z chmurą i przy każdym wejściu z księżycem. Umieśćcie 2 żetony złoczyńców na wejściu z podwójnym symbolem (rozgrywka 2- i 3-osobowa).

12 Karty wydarzeń. Potasujcie karty wydarzeń i połóż je **zakryte** w stosie na karcie przygody B.

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

4. JAK WYGRAĆ

To gra kooperacyjna. Wspólnie wygrywacie albo zostajecie pokonani przez złoczyńców. Celem gry jest ochrona statku, Perły Przeznaczenia, przed atakami. Aby tego dokonać, **ninja muszą pokonać złoczyńców** znajdujących się w różnych pomieszczeniach na statku.

Ninja i złoczyńcy przemieszczają się między **12 pomieszczeniami Perły.** Złoczyńcy przesuwają się naprzód po złotej ścieżce, a ninja przesuwają się z pomieszczenia do pomieszczenia.

Cel ninja

Ninja chcą osiągnąć swój pełen potencjał, pokonując złoczyńców w pomieszczeniach, a także wypełniając inne ważne zadania ninja, takie jak picie herbaty i czytanie komiksów.

Gdy ninja napotka w pomieszczeniu złoczyńcę, **złoczyńca zostaje pokonany**, jeśli poziom siły ninja jest równy lub wyższy od poziomu siły złoczyńcy. **Żeton pokonanego złoczyńcy należy umieścić odkryty na torze zwycięstwa.** Złoczyńcy nie mogą pokonać ninja. Złoczyńcy, których nie udało się pokonać, zostają w pomieszczeniu.

Jeśli tor zwycięstwa wypełni się żetonami (zob. str. 5) przed torem złoczyńców, ninja wygrywają!



Cel złoczyńców

Złoczyńcy próbują dostać się do najważniejszych miejsc na statku: centrum kontroli, konsoli do gier, miejsca medytacji Wu oraz, w grze 4-osobowej, schodów prowadzących do maszynowni.

Jeśli złoczyńcy uda się dotrzeć do złotego pola oznaczonego symbolem , **umieśćcie ten żeton złoczyńcy zakryty na torze złoczyńców.**

Jeśli tor złoczyńców wypełni się żetonami przed torem zwycięstwa, złoczyńcy wygrywają, a ninja przegrywają!





Odkrywanie żetonów złoczyńców

Żetony złoczyńców zawsze umieszczane są na planszy **zakryte**. Gdy ninja znajduje się w pomieszczeniu z co najmniej 1 złoczyńcą, musicie **odkryć żetony tych złoczyńców**, ujawniając poziom ich siły. Odkryte żetony złoczyńców **pozostają odkryte** do momentu zdjęcia ich z planszy.



Ciało, Serce, Umysł

Oto 3 aspekty życia ninja, które muszą być w równowadze, aby ninja mógł osiągnąć swój pełny potencjał. Złoczyńcy mogą być **czerwoni, fioletowi albo turkusowi**. Każdy kolor reprezentuje aspekt, na który złoczyńca jest najbardziej podatny. Czasem urok i sprytna taktyka są skuteczniejsze niż brutalna siła.



5. ROZGRYWANIE TURY

Tury rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura składa się z 3 kroków:

A. Odkrycie karty wydarzenia | **B. Przesunięcie swojego ninja** | **C. Oczyszczenie pomieszczenia**

A. Odkrycie karty wydarzenia

Każda tura rozpoczyna się od odkrycia przez gracza wierzchniej karty wydarzenia. Gracz postępuje zgodnie z instrukcjami na karcie i umieszcza tę kartę odkrytą nad stosem. W grze jest 6 kart wydarzeń, **na których znajdują się następujące symbole:**

Złoczyńcy przybywają

i

Weźcie żetony złoczyńców ze stosu i umieśćcie po jednym **zakrytym** żetonie na złotych torach na planszy przy wejściach ze wskazanymi symbolami (chmurami lub księżycami).

Wejście z podwójnym symbolem (w rozgrywce 2- albo 3-osobowej) liczy się jako wejście z oboma symbolami. Jeśli musicie umieścić żetony przy wejściach z oboma symbolami, umieśćcie tam 2 żetony złoczyńców.

Złoczyńcy przesuwają się naprzód

Wszystkie żetony złoczyńców na planszy przesuńcie po ich ścieżkach naprzód o **1 krok** w kierunku złotego pola oznaczonego symbolem .

Gdy złoczyńca dotrze do złotego pola oznaczonego symbolem , umieśćcie jego żeton **zakryty** na pierwszym wolnym polu na torze złoczyńców.

Umieśćcie żetony mistrzostwa

i

Umieśćcie żeton mistrzostwa w pomieszczeniu oznaczonym symbolem czajnika lub komiksu.

W jednym pomieszczeniu może znajdować się **wiele żetonów mistrzostwa.**

Czasami picie herbatki z mistrzem lub czytanie komiksu jest równie satysfakcjonujące co pokonanie złoczyńcy.

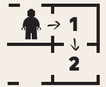
Kilka razy w trakcie rozgrywki odkryjecie kartę przygody zamiast karty wydarzenia (zob. str. 6). Powyższe symbole pojawiają się również na kartach przygód.

B. Przesunięcie swojego ninja

Pora na przesunięcie swojego ninja z pomieszczenia do pomieszczenia, aby odnaleźć złoczyńców.

Liczba ruchów

Ninja może wykonać maksymalnie tyle ruchów, ile ma tornad Spinjitzu. = maksymalnie 2 ruchy.



Oznacza to, że na początku rozgrywki ninja może wykonać **0, 1 albo 2 ruchy.**

Sąsiadujące pomieszczenia

Ninja może przemieszczać się tylko pomiędzy sąsiadującymi pomieszczeniami – **nie może przechodzić przez ściany**.



Pomieszczenia sąsiadujące ze sobą to te, które połączone są otwartymi drzwiami.

Zatrzymanie się w obecności złoczyńców

Jeśli ninja przesunie się do pomieszczenia, w którym znajduje się złoczyńca, musi **zatrzymać się w tym pomieszczeniu.**



Jeśli ninja rozpoczyna turę w pomieszczeniu, w którym znajduje się złoczyńca, **nie musi w nim zostać i go pokonać, ale może przesunąć się do innego pomieszczenia**.