В. Очистьте кімнату

Коли ніндзя завершує переміщення, настає час очистити кімнату, в якій він перебуває. Ніндзя може збирати жетони майстерності і, якщо він досить сильний, перемагати лиходіїв.

Ніндзя перемагає лиходія, якщо сила ніндзя дорівнює силі лиходія або перевищує її:

Сила ніндзя дорівнює кількості торнадо спінджицу, які є на підставці ніндзя. Якщо ніндзя має карти потенціалу, які збільшують його силу, додайте їх до загальної сили ніндзя (див. с. 6).

= 2

Сила лиходіїв становить від 2 до 5.

Очищуючи кімнату, ви повинні послідовно виконати такі чотири кроки:

1. Попросіть ніндзя приєднатися до вас

Ви **можете** попросити одного або кількох ніндзя **на відстані в 1 кімнату** переміститись у вашу кімнату. Це допоможе вам перемогти лиходіїв у кімнаті та швидше пересуватися по ігровому полю. Ви можете зробити це, **навіть якщо в кімнаті немає лиходіїв**.

Ви також можете самостійно перемогти лиходія (або лиходіїв).

2. Порахуйте вашу силу

Порахуйте загальну силу **всіх ніндзя** в кімнаті.

3. Виберіть, яких лиходіїв ви хочете перемогти

Витратьте всю силу ніндзя, щоб перемогти **будь-яку комбінацію** лиходіїв у кімнаті. Ви можете перемогти скільки завгодно лиходіїв, доки **загальна сила ніндзя буде більшою або дорівнюватиме загальній силі лиходіїв**, яких ви вирішите перемогти.

Усі лиходії, які не були переможені у ваш хід, залишаються в кімнаті. Пам'ятайте, що лиходії не можуть перемогти ніндзя.

4. Додайте жетони на трек перемоги

Після того як ніндзя переможе одного або більше лиходіїв у кімнаті, покладіть жетони переможених лиходіїв горіліць на наступну вільну поділку (чи поділки) на треку перемоги.

Якщо в кімнаті є **жетони майстерності**, зберіть їх і покладіть на наступні вільні поділки на треку перемоги, щоб заповнити його.

Ви можете збирати жетони майстерності **незалежно від того, перемогли ви лиходія чи ні, а також незалежно від того, чи є в кімнаті лиходії**.

Приклад 1

= 2 = 2 4 Усього

Два ніндзя, кожен з 2 торнадо спінджицу, мають загальну силу 4.

Отже, вони можуть перемогти цього лиходія із силою 4.

Приклад 2

+ 2 = 4 + 1 = 3 = 2 9 Усього

Усі три ніндзя в кімнаті мають по 2 торнадо спінджицу, що дає кожному з них силу 2. Два ніндзя також мають карти потенціалу, які дають їм додаткову силу.

***Їхня загальна сила дорівнює 9**, і вони можуть перемогти лиходіїв із загальною силою 9 або менше, наприклад* 3 3 4 *або* 4 5.

Розмістіть жетони лиходіїв і жетон майстерності в порядку зростання зліва направо на треку перемоги.

Наступний хід

Гравець ліворуч починає наступний хід, перевертаючи наступну карту події зі стосу.

6. ТОРНАДО СПІНДЖИЦУ

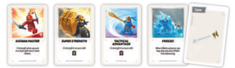
Коли ви накриваєте жетоном цю поділку на треку перемоги, **усі ніндзя отримують додаткове торнадо спінджицу**. Це збільшує силу ніндзя та кількість переміщень, які він може виконати за кожен хід.

Розмістіть торнадо спінджицу на підставці.

Приклад. Тепер цей ніндзя може виконувати 3 переміщення і має силу 3.

7. КАРТИ ПОТЕНЦІАЛУ

Коли ви накриваєте жетоном цю поділку на треку перемоги, то **всі ніндзя отримують по 1 карті потенціалу**. Карти потенціалу дають додаткову силу або круті здібності ніндзя, як-от уміння проходити крізь стіни. Увійшовши в гру, вибрана карта залишається активною до кінця гри. Правила вибраної карти потенціалу замінюють правила гри для цього конкретного ніндзя.



1. Виберіть одну з карт потенціалу вашого ніндзя. Ви можете обговорити зі своїм колегою-ніндзя, які карти потенціалу вибрати.

2. Поліпшіть вашого ніндзя. Візьміть вашого ніндзя з ігрового поля (запам'ятайте, у якій кімнаті він був і чий зараз хід!) і вдягніть на нього спорядження. Подивіться на зворот вибраної вами карти потенціалу, щоб побачити відповідну зброю або спорядження, а також отримати вказівку щодо того, як їх прикріпити до вашого ніндзя.

3. Покладіть вибрану вами карту потенціалу горілиць перед собою.

Граєте вперше?

Радимо вам вибрати 1 з 3 карт потенціалу вашого ніндзя, на якій є символ тренувального манекена.

Бракує рук?

Кожен ніндзя має таку деталь LEGO, яку можна прикріпити до його спини, щоб утримувати зброю.

8. КАРТИ ПРИГОД

Карта пригоди «А» містить вступ до пригоди та приготування. **Інші карти пригоди ділять гру на розділи**, розповідаючи про важливі події, які відбуваються в грі. Просто дотримуйтеся вказівок на цих картах. Зауважте, що пригода 1 складається лише з трьох карт, а пригода 6 — з п'яти. Коли карта пригоди вводить **нове правило**, то цього правила треба дотримуватися до кінця пригоди.

Перший розділ. Перетасуйте 6 карт подій і покладіть їх стосом долілиць на верх карти пригоди «B».

Після шести ходів, коли всі шість карт подій перевернуті, наступний гравець перевертає карту пригоди «B» **замість** карти події.

Наступний розділ. Перетасуйте 6 карт подій і покладіть їх стосом долілиць на верх карти пригоди «C».

Після шести ходів, коли всі шість карт подій будуть перевернуті, наступний гравець перевертає карту пригоди «C» замість карти події. Дотримуйтеся цієї схеми для всіх карт пригод.

Якщо ви ще не закінчили гру після того, як перевернули останню карту пригоди, покладіть колоду карт подій праворуч від карт пригод і продовжуйте грати з картами подій.

Починає той гравець, який останнім випив чашку чаю.
«Ніінджяааааааааа!»

Нові завдання та інші варіанти гри шукайте тут:

ПРАВИЛА

Destiny's Bounty Adventures

Послухайте, ніндзя!
Лиходії атакують «Дарунок долі». Для захисту найважливіших зон ви повинні діяти швидко. А ще — бути справжньою командою: співпрацюйте, радьтеся та підтримуйте одне одного.
Тільки разом ви зможете досягти успіху!

LEGO NINJAGO

Вам знадобиться трохи часу на сортування компонентів LEGO® й вивчення правил. Крок за кроком ви відкриєте шлях до гри, як справжні ніндзя!
Подивіться відеоправила!

1. ПІДГОТУЙТЕ ВАШИХ НІНДЖЯ

Перед початком першої партії вам доведеться посортувати компоненти. Якщо ви граєте з дітьми, хай вони допоможуть посортувати компоненти LEGO®, поки дорослі вивчають правила.

1. Складіть чотири скрині ніндзя.
2. В **окремій інструкції зі складання** ви знайдете вказівки, як скласти чотирьох ніндзя і торнадо спінджицу, а також як сортувати компоненти LEGO.
3. У кожну скриню ніндзя покладіть таке:
   - 1 ніндзя,
   - 4 торнадо спінджицу,
   - деталі LEGO кожного ніндзя,
   - 6 карт потенціалу кожного ніндзя.

2. ПОСОРТУЙТЕ КОМПОНЕНТИ

Компоненти для скрині жетонів

Посортуйте ці компоненти й розкладіть їх на столі:

Зміїна голова (1) **Маркер перемоги** (1) **Жетони лиходіїв** (60) **Жетони майстерності** (60)

Складіть **скриню жетонів**, призначену для зберігання цих компонентів після гри.

Компоненти для скрині пригод

Посортуйте ці компоненти на три групи:

Жетони пригод (8)

Карти подій (6)

Карти пригод (24)

Складіть **скриню пригод** і помістіть туди карти пригод (крім трьох сірих карт із пригодою 1) та 8 жетонів пригод.

Вміст: 124 деталі LEGO®, 6 карт подій, 24 карти потенціалу, 24 карти пригод, 60 жетонів лиходіїв, 16 жетонів майстерності, 1 маркер перемоги, 1 зміїна голова, 8 жетонів пригод, 4 скрині ніндзя, 1 скриня жетонів, 1 скриня пригод, 1 ігрове поле, 1 інструкція зі складання, 1 книжка правил.

asmodee

3. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Хочете глибше зануритися в атмосферу NINJAGO? Зіскануйте цей QR-код і насолоджуйтеся саундтреком до Ninjago!

1 **Ігрове поле.** На ігровому полі зображено корабель «Дарунок долі», що складається з 12 кімнат. Переверніть обидві частини поля тією стороною догори, яка відповідає кількості гравців: **⁞⁞/⁞⁞⁞/⁞⁞⁞⁞**. З'єднайте ці дві частини.

2 **Жетони лиходіїв.** Покладіть жетони лиходіїв долілиць (чорною стороною догори) біля ігрового поля.

3 **Жетони майстерності.** Покладіть жетони майстерності біля ігрового поля.

4 **Виберіть ніндж.** Кожен гравець вибирає ніндж і бере відповідну скриню ніндж, що містить його фігурку, спорядження і карти потенціалу.

5 **Розмістіть ніндж.** Прикріпіть фігурку свого ніндж і два торнадо спінджицу до підставки та розмістіть ніндж в **одній з двох центральних кімнат на ігровому полі.**

6 **Упорядкуйте карти пригод.** Завдяки картам пригод події в кожній партії розгортаються по-різному. Усього є шість різних пригод, кожна з яких має різні рівні складності:

Виберіть одну із шести пригод (її номер зображено у верхньому лівому куті):

Усі пригоди можна проходити **кілька разів** і в довільному порядку. Для першої партії радимо вибрати **пригоду 1**. Карти пригод позначені літерами, починаючи з «A», і разом вони утворюють один великий малюнок із зображенням сюжету пригоди. Розкладіть карти пригоди **долілиць за абеткою одну за одною** біля ігрового поля:

Кількість карт у кожній пригоді різна.

7 **Переверніть карту пригоди «A» і розмістіть компоненти.** Прочитайте вголос діалог і розставте такі компоненти:

8 **Маркер перемоги**

9 **Змїїна голова**

10 **Жетони лиходіїв**

11 **Жетони пригоди (якщо такі є)**

Приклад приготувань до пригоди 1:

Розмістіть маркер перемоги на поділці «20» червоного треку перемоги, а змїїну голову— на поділці «9» чорного треку лиходіїв. Вони позначають кількість поділок, які треба заповнити для перемоги або поразки в грі.

Візьміть жетони лиходіїв із запасу, покладіть по 1 жетону лиходія долілиць на золоту доріжку біля кожного входу з хмарою та біля кожного входу з півмісяцем. Покладіть 2 жетони лиходіїв біля входу із подвійним символом (у грі для 2–3 гравців).

12 **Карти подій.** Перетасуйте карти подій і покладіть їх стосом **долілиць** на верх карти пригоди «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. ЯК ПЕРЕМОГТИ

Ця гра кооперативна. Отже, гравці разом перемагають лиходіїв або програють їм. Мета гри — захистити корабель «Дарунок долі» від усіх атак лиходіїв. Для цього **нінджя повинні перемогти лиходіїв** у різних кімнатах корабля.

Нінджя і лиходії переміщуються **12 кімнатами корабля**. Лиходії просуваються вперед по золотих доріжках, а нінджя переміщуються між кімнатами.

Завдання нінджя

Нінджя намагаються розкрити весь свій потенціал, перемагаючи лиходіїв у кімнатах та виконуючи інші важливі завдання нінджя, як-от чаювання та читання коміксів.

Коли нінджя стикається з лиходієм у кімнаті, то **нінджя переможе лиходія**, якщо сила нінджя дорівнює силі лиходія або перевищує її. **Покладіть переможеного лиходія горілиць на трек перемоги.** Лиходії не можуть перемогти нінджя. Непереможені лиходії залишаються в кімнаті.

Якщо трек перемоги заповниться жетонами лиходіїв і жетонами майстерності (див. с. 5) швидше, ніж трек лиходіїв, нінджя виграють!

Завдання лиходіїв

Лиходії намагаються дістатися до найважливіших місць на кораблі: командного пункту, ігрової консолі, місця для медитації Ву, а в грі для 4 гравців — і сходів у машинний відсік.

Коли лиходієві вдається досягти золотої ділянки, позначеної , **покладіть жетон лиходія долілиць на трек лиходіїв.**

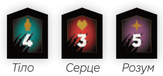
Якщо трек лиходіїв заповниться лиходіями до того, як заповниться трек перемоги, то лиходії переможуть, а нінджя програють!

Розкриття лиходіїв

Лиходіїв завжди додають на ігрове поле **долілиць**. Щоразу, коли нінджя потрапляє в кімнату з одним або кількома лиходіями, ви повинні **перевернути жетон лиходія**, щоб показати його силу. Розкриті лиходії **залишаються горілиць**, доки не покинуть ігрове поле.

Тіло, серце й розум

Це три характеристики нінджя, які повинні бути збалансовані, щоб нінджя міг повністю розкрити свій потенціал. Лиходії можуть бути **червоними, фіолетовими або бірюзовими**. Кожен колір символізує ту характеристику, яка в них найвразливіша. Іноді чарівність і розумна тактика ефективніші за грубу силу.



5. ЯК ВИКОНАТИ ХІД

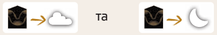
Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою. Хід складається з трьох кроків:

А. Переверніть карту події → **Б. Перемістіть свого нінджя** → **В. Очистьте кімнату**

А. Переверніть карту події

Кожен хід починається з того, що гравець перевертає верхню карту події. Дотримуйтеся вказівок на цій карті та покладіть її горілиць над колодою. Є 6 карт подій, **на яких ви знайдете такі символи:**

Поява лиходіїв



Візьміть жетони лиходіїв із запасу й покладіть по 1 лиходієві **долілиць** на кожну із золотих доріжок біля входу з відповідним символом (хмара або місяць).

Біля входу із подвійним символом (у грі для 2–3 гравців) покладіть 2 жетони лиходіїв.

Просування лиходіїв

Усі лиходії на ігровому полі просуваються на **1 крок** по своїй доріжці до золотої ділянки, позначеної .

Коли лиходій досягне золотої ділянки, позначеної , покладіть його **долілиць** на першу доступну поділку на треку лиходіїв.

Розміщення жетонів майстерності

Покладіть жетон майстерності в кімнату, позначену чайником або книжкою коміксів.

В одній кімнаті може бути **кілька жетонів майстерності**.

Іноді випити чаю зі своїм сенсеєм або почитати комікс так само корисно, як перемогти лиходія.

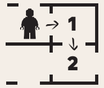
Кілька разів протягом гри ви повинні перевертати карту пригоди замість карти події (див. с. 6). Зображені вище символи також з'являються на картах пригод.

Б. Перемістіть свого нінджя

Тепер настав час перемістити вашого нінджя з однієї кімнати в іншу, щоб знайти лиходіїв.

Кількість переміщень

Нінджя може виконати стільки переміщень, скільки має торнадо спінджицу. = 2 переміщення.



На початку гри це означає, що нінджя може виконати **0, 1 або 2 переміщення**.

З'єднані кімнати

Нінджя здатні переміщуватися лише між з'єднаними кімнатами — **вони не можуть проходити крізь стіни.**

З'єднана кімната — це будь-яка суміжна кімната, з'єднана з кімнатою нінджя відчиненими дверима.

Зупинка через лиходіїв

Якщо нінджя заходить у кімнату з лиходієм, то повинен **зупинитися в цій кімнаті**.

Якщо нінджя починає хід у кімнаті з лиходієм, то **нінджя не зобов'язаний залишатися і перемагати лиходія, але натомість може переміститися в іншу кімнату**.