

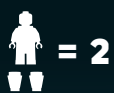
## C. Leere den Raum

Wenn sich der Ninja fertig bewegt hat, ist es an der Zeit, den Raum zu leeren, in dem der Ninja jetzt ist. Der Ninja darf Meister-Plättchen einsammeln und – falls er stark genug ist – Bösewichte besiegen.

**Der Ninja besiegt den Bösewicht, wenn die Stärke des Ninja genauso groß oder größer ist als die Stärke des Bösewichts:**

Die **Stärke eines Ninja** entspricht der Anzahl der Spinjitzu-Tornados, die der Ninja auf seiner Basis hat. Falls ein Ninja Ninja-Karten hat, die seine Stärke vergrößern, zähle sie zur Stärke des Ninja hinzu (siehe Seite 6).

Die **Stärke der Bösewichte** variiert zwischen 2 und 5.



**Wenn du einen Raum leerst, folgst du diesen 4 Schritten in dieser Reihenfolge:**

### 1. Bitte Ninja um Hilfe

Du **darfst** einen oder mehrere Ninja, die **einen Schritt weit weg sind**, bitten, in deinen Raum zu kommen. Das kann dir helfen, die Bösewichte in deinem Raum zu besiegen und schneller über den Spielplan zu kommen. Du darfst dies immer tun, **auch wenn sich keine Bösewichte in deinem Raum befinden**. Wenn möglich, darfst du die Bösewichte auch alleine besiegen.

### 2. Zähle deine Stärke

Zähle zusammen, wie stark alle Ninja im Raum zusammen sind.

### 3. Wähle, welche Bösewichte besiegt werden

Gib die gesamte Stärke der Ninja im Raum aus, um **eine beliebige Kombination** von Bösewichten im Raum zu besiegen. Du darfst so viele Bösewichte besiegen, wie du kannst, solange **die Gesamtstärke der Ninja gleich groß oder größer ist als die Gesamtstärke der Bösewichte**, die du besiegen willst.

Alle Bösewichte, die in deinem Zug nicht besiegt wurden, bleiben im Raum. Denk daran, dass die Bösewichte die Ninja nicht besiegen können.

### 4. Legt Plättchen auf die Sieg-Leiste

Wenn die Ninja einen oder mehrere Bösewichte in einem Raum besiegt haben, platziere die besiegten Bösewichte offen auf die nächsten freien Felder auf der Sieg-Leiste.

Falls in dem Raum **Meister-Plättchen** liegen, sammle diese ein und platziere sie ebenfalls auf die nächsten freien Felder der Sieg-Leiste. Sie helfen dabei, die Leiste zu füllen.

Du darfst die Meister-Plättchen einsammeln, **egal ob du einen Bösewicht besiegt hast oder nicht und egal ob in dem Raum Bösewichte sind oder nicht**.

Beispiel 1



Zwei Ninja, jeder mit zwei Spinjitzu-Tornados, haben eine Gesamtstärke von 4.



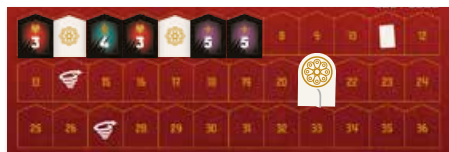
Sie können zusammen also diesen Bösewicht mit Stärke 4 besiegen.

Beispiel 2



Alle drei Ninja im Raum haben jeweils zwei Spinjitzu-Tornados, die ihnen 2 Stärke geben. Zwei der Ninja haben außerdem Ninja-Karten, die ihnen Extra-Stärke geben.

Ihre **Gesamtstärke ist 9** und sie können Bösewichte mit einer Gesamtstärke von bis zu 9 besiegen, also z. B. diese oder diese.



Legt die Bösewicht- und Meister-Plättchen von links nach rechts auf die Sieg-Leiste.

## 6. SPINJITZU-TORNADOS

Wenn ihr ein Tornado-Feld auf der Siegleiste abdeckt, **erhalten alle Ninja einen zusätzlichen Spinjitzu-Tornado**. Dies erhöht die Stärke der Ninja und die Anzahl der Schritte, die sie jeden Zug laufen können.

Steckt den Spinjitzu-Tornado auf die Basis.

## 7. NINJA-KARTEN

Wenn ihr ein Karten-Feld auf der Siegleiste abdeckt, **erhalten alle Ninja eine Ninja-Karte**. Die Ninja-Karten geben Extra-Stärke oder coole Ninja-Fähigkeiten, wie durch Wände gehen zu können. Die Karte bleibt für den Rest des Spiels aktiv. Die Regel der Ninja-Karte überschreibt die Regeln des Spiels für diesen Ninja.

**1. Wähle eine der Ninja-Karten deines Ninja.** Ihr dürft mit den anderen Ninja absprechen, welche Ninja-Karten ihr wählt.

**2. Verbessere deinen Ninja.** Nimm deinen Ninja vom Spielplan (merk dir, in welchem Raum er war und wer am Zug ist) und stecke die Ausrüstung auf die Figur. Sieh dir die Rückseite deiner gewählten Ninja-Karte an – dort findest du die zugehörige Waffe oder Ausrüstung und einen Vorschlag, wie die Teile an den Ninja gesteckt werden können.

**3. Lege die gewählte Ninja-Karte mit dem Titel nach oben vor dich.**



**Spielt ihr das erste Mal?**

Wir empfehlen euch, eine der drei Ninja-Karten zu nehmen, die eine Trainingspuppe zeigen.

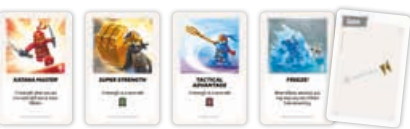


**Nicht genug Hände?**

Dieses LEGO Element kann an den Rücken des Ninja gesteckt werden, um die Waffen zu halten.



Beispiel: Dieser Ninja darf nun 3 Schritte laufen und hat eine Stärke von 3.



## 8. ABENTEUER-KARTEN

Auf **Abenteuer-Karte A** findet ihr eine kleine Einleitung in die Geschichte und den Aufbau. Die anderen **Abenteuer-Karten teilen das Spiel in Kapitel ein**, in denen große Ereignisse ins Spiel gebracht werden. Folgt einfach den Anweisungen auf diesen Karten. Beachtet, dass Abenteuer 1 nur aus drei Karten besteht und Abenteuer 6 aus fünf Karten. Wenn eine Abenteuer-Karte eine **neue Regel** einführt, muss diese Regel für den Rest des Abenteuers befolgt werden.

**1. Kapitel: Mischt die sechs Ereignis-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf Abenteuer-Karte B.**

Nach sechs Zügen, wenn alle sechs Ereignis-Karten aufgedeckt wurden, deckt die nächste Person Abenteuer-Karte B **statt** einer Ereignis-Karte auf.



**Nächstes Kapitel: Mischt die sechs Ereignis-Karten und legt sie als verdeckten Stapel auf Abenteuer-Karte C.**

Nach sechs Zügen, wenn alle sechs Ereignis-Karten aufgedeckt wurden, deckt die nächste Person Abenteuer-Karte C **statt** einer Ereignis-Karte auf. Folgt diesem Ablauf für alle Abenteuer-Karten.



**Falls ihr das Spiel nicht beendet habt**, nachdem ihr die letzte Abenteuer-Karte aufgedeckt habt, mischt den Stapel der Ereigniskarten, legt ihn rechts neben die Abenteuer-Karten und spielt mit den Ereignis-Karten weiter.



Hier findet ihr weitere Challenges und neue Spielvarianten:



**Wer zuletzt eine Tasse Tee getrunken hat, beginnt das Spiel.**  
„Niinjjaaa Goooo!“

## SPIELANLEITUNG



**Hört zu, Ninja!**

Bösewichte greifen die Destiny's Bounty an. Um die wichtigsten Bereiche zu beschützen, müsst ihr schnell handeln. Arbeitet als Team: Kooperiert, kommuniziert und unterstützt euch gegenseitig. **Nur gemeinsam könnt ihr gewinnen!**



Ihr werdet jetzt erst einmal ein bisschen Zeit brauchen, die LEGO® Elemente zu sortieren und die Regeln zu lernen. Schritt für Schritt werdet ihr den Pfad meistern, um wie echte Ninja zu spielen! Schaut euch das Regelvideo an!

## 1. BEREITET EURE NINJA VOR

Vor eurer ersten Partie müsst ihr das Material sortieren. Wenn Kinder mitmachen, können sie am besten die LEGO® Elemente sortieren, während ein Erwachsener die Regeln lernt.

**1.** Faltet die vier Ninja-Truhen zusammen.

**2.** Auf dem **separaten Übersichtsbogen** könnt ihr sehen, wie die vier Ninja und die Spinjitzu-Tornados **zusammenggebaut** werden und wie ihr die LEGO Elemente sortieren müsst.

**3.** Legt in jede Ninja-Truhe:

- Einen Ninja
- Vier Spinjitzu-Tornados
- Alle LEGO Elemente des Ninja
- Alle sechs Ninja-Karten des Ninja



## 2. MATERIAL SORTIEREN

**Material für die Plättchen-Truhe**

Sortiert dieses Material und legt es auf den Tisch:



**Schlangen-**  
**kopf (1)**



**Sieg-**  
**Marker (1)**



**Bösewicht-**  
**Plättchen (60)**



**Meister-**  
**Plättchen (16)**



Faltet die **Plättchen-Truhe** zusammen, um dieses Material nach dem Spiel aufzubewahren.

**Material für die Abenteuer-Truhe**

Sortiert dieses Material in drei Gruppen:

**Abenteuer-**  
**Plättchen (8)**



**Ereignis-Karten (6)**



**Abenteuer-Karten (24)**



Faltet die **Abenteuer-Truhe** zusammen und füllt sie mit den Abenteuer-Karten (außer die drei grauen Karten für Abenteuer 1) und den 8 Abenteuer-Plättchen.

Inhalt: 124 LEGO® Elemente, 6 Ereignis-Karten, 24 Ninja-Karten, 24 Abenteuer-Karten, 60 Bösewicht-Plättchen, 16 Meister-Plättchen, 1 Sieg-Marker, 1 Schlangenkopf, 8 Abenteuer-Plättchen, 4 Ninja-Truhen, 1 Plättchen-Truhe, 1 Abenteuer-Truhe, 1 Spielplan (2 Teile), 1 Spielanleitung, 1 Übersichtsbogen.

## Nächster Zug

Als Nächstes ist die Person zu deiner Linken an der Reihe und beginnt ihren Zug, indem sie die nächste Ereignis-Karte vom Stapel aufdeckt.



