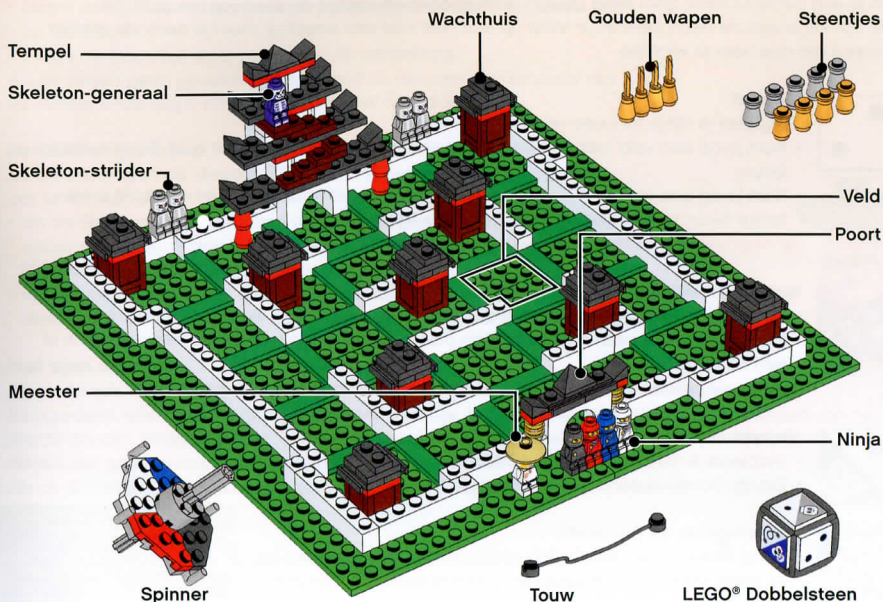




BOUWEN



De kwaadaardige Skeleton-generaal en zijn strijders zijn het fort van de Ninja's binnengevallen! Kun jij een team vormen, de gouden wapens vinden, en de Generaal verslaan? De tijd dringt om te voorkomen dat de Skeletons de ultieme macht in handen krijgen!



Doel van het spel

Speel samen als een team van Ninja's om de vier gouden wapens te vinden en de Skeletons te verslaan.

Het spel opzetten

Voordat je gaat spelen moet je het spel eerst opbouwen volgens de LEGO® bouwstructies die in de doos zijn bijgeleverd. Het bouwen leert je over de verschillende elementen en hoe je ze kunt gebruiken. Dit maakt het later eenvoudiger om het spel opnieuw op te bouwen of de spelregels te veranderen.

Bouw de LEGO Dobbelsteen met de hieronder afgebeelde plaatjes:



Neem de vier gouden en vijf grijze steentjes en plaats ze stuk voor stuk in elk wachthuis. Schud de wachthuizen vervolgens (zachtjes!) door elkaar en plaats ze op de hierboven afgebeelde velden. Leg de spinner en het touw naast het bord klaar.

Elke speler kiest een Ninja en plaatst deze binnen de muren van het fort, op het veld bij de poort.





SPELEN



Het spel spelen

De oudste speler begint. Het spel gaat dan verder in de richting van de wijzers van de klok.

Als je aan de beurt bent, gooi je de LEGO® Dobbelsteen en voer je de aangegeven actie uit.
Let op! Als je aan de beurt bent en je staat op een veld met een bewaker, moet je eerst de spinner draaien om met hem te vechten.



Ninzazet

Verplaats je Ninja tot twee velden.

- Kom je op een veld met een wachthuis, stop daar en doorzoek het huis. Daarna eindigt je beurt.
- Kom je op een veld met een strijder en nog een ninja, stop daar dan en vecht in een latere beurt samen met de ninja tegen de strijder.

Je mag niet schuin of over muren bewegen.



Ninzazet en strijder

- Verplaats je Ninja één veld, EN DAARNA
- Neem een strijder van de fortmuur en plaats deze op een willekeurig veld waar zich al een Ninja bevindt.

Je mag de strijder niet op een veld plaatsen waar zich al een strijder bevindt.



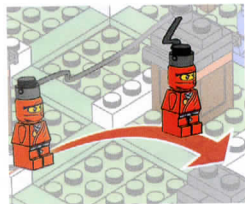
Ninzazet en Generaal

- Verplaats je Ninja één veld, EN DAARNA
- Zet de Generaal één trede lager op de tempeltrap.



Touwslingeren en Generaal

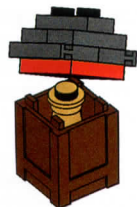
- Zet je Ninja op een willekeurig plekje binnen het veld waar hij nu staat. Maak één uiteinde van het touw aan z'n hoofd vast en het andere aan een wachthuis. Slinger je Ninja nu naar een willekeurige plek. Maak het touw los en leg het terug, EN DAARNA
- Zet de Generaal één trede lager op de tempeltrap.



Wachthuizen doorzoeken

Kom je op een wachthuis-veld, stop en doorzoek het huis. Neem het steentje en plaats het op het dak.

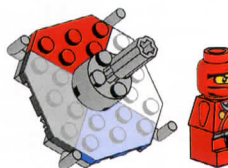
- Als het steentje GRIJS is, word je ontdekt door een strijder. Neem een strijder van de fortmuur en plaats deze op hetzelfde veld als je Ninja.
- Als het steentje GOUD is, vind je een gouden wapen. Neem een gouden wapen uit de voorraad naast het bord en plaats het bij de poort.



Vechten met strijders

Als je aan het begin van je beurt op een veld met een strijder staat, moet je de spinner draaien om met hem te vechten. Je wint als de kleur van je eigen Ninja, of die van een andere Ninja die op hetzelfde veld staat, bovenaan komt te liggen.

- Als je hebt GEWONNEN, plaats dan de strijder terug op de fortmuur, en gooi daarna de dobbelsteen.
- Als je hebt VERLOREN, zet dan de Generaal één trede lager op de tempeltrap. Je beurt is nu voorbij.





SPELEN



Gouden wapens verliezen

Als de Generaal van de laatste trede van de tempeltrap stapt, stelen de Skeletons een gouden wapen van de Ninja's.

- Neem een gouden wapen van z'n plekje naast de poort en plaats het op de tempel.
- Plaats de Generaal weer bovenaan de tempeltrap.

Als de Ninja's geen gouden wapens hebben wanneer de Generaal van de laatste trede stapt, verliezen ze het spel onmiddellijk!

De Meester gebruiken

De Ninja's mogen de Meester ÉÉN KEER in het hele spel gebruiken om te voorkomen dat ze verliezen. Je mag de Meester gebruiken:

- als de Generaal van de laatste trede stapt en de Ninja's geen gouden wapens hebben. Plaats de Meester nu achter de tempel, en zet de Generaal weer terug bovenaan de tempeltrap.
- in het slotgevecht om te voorkomen dat de Ninja's het laatste gouden wapen verliezen. Plaats de Meester achter de tempel en draai de spinner opnieuw.



Het spel winnen

Als de Ninja's het vierde gouden wapen vinden én geen enkel wapen aan de Skeletons zijn kwijtgeraakt, winnen de Ninja's het spel onmiddellijk. Anders moeten de Ninja's bij het vinden van het vierde gouden wapen vechten met de Generaal om ze alsnog allemaal weer in bezit te krijgen. *Als de Ninja's alle gouden wapens veroveren, winnen ze allemaal het spel.*

Als de Skeletons alle gouden wapens stelen, winnen zij het spel en verliezen alle Ninja's.

Het slotgevecht vechten

Plaats ALLE VIER de Ninja's voor de tempel, ook al zijn er maar 2 of 3 spelers. De speler die het vierde gouden wapen vond, vecht als eerste met de Generaal.

Neem alle gouden wapens van hun plekje naast de poort. Zet een gouden wapen op je eigen Ninja en zet de andere wapens op de andere Ninja's. Plaats tot slot de Generaal op een Ninja die nog vrij is. Draai nu de spinner.

- Als de kleur van een Ninja met een gouden wapen bovenaan komt te liggen, heroveren de Ninja's een gouden wapen. Neem er eentje van de tempel en plaats die op een willekeurige nog vrije Ninja.
- Als de kleur van de Ninja met de Generaal bovenaan komt te liggen, stelen de Skeletons een gouden wapen. Neem er eentje van een Ninja af en plaats die op de tempel.
- Als een andere kleur bovenaan komt te liggen, gebeurt er niets. De Ninja's heroveren geen gouden wapen, maar verliezen er ook geen.



Na elk gevecht wordt de spinner aan de volgende speler doorgegeven, die daarna opnieuw met de Generaal moet vechten. Dit gaat door tot óf de Ninja's óf de Skeletons het spel hebben gewonnen. Elke speler mag de wapens en de Generaal opnieuw over de Ninja's verdelen voor hij de spinner draait.



LEGO® tip
Wil je een stukje makkelijk oppakken? Kantel het dan iets voor je het optilt.



VERANDEREN



JOUW SPEL – JOUW REGELS

LEGO® Spellen zijn gemaakt om te worden veranderd. Je kunt het spel of de LEGO Dobbelsteen anders in elkaar zetten en zelfs de regels veranderen! Elke kleine verandering maakt het meer en meer JOUW SPEL.

Het geheim van het veranderen van een spel is dat je telkens maar één ding verandert. Als die verandering leuk is, kun je die in het vervolg blijven gebruiken. Als het tegenvalt, probeer je gewoon een andere. Begin met deze suggesties, maar denk er wel aan dat iedereen de spelregels moet kennen voor je gaat spelen!

Skeleton-treden

Je kunt het spel makkelijker of moeilijker maken door het aantal treden te veranderen dat de Generaal moet afleggen voor de Skeletons een gouden wapen stelen. Het standaardspel gebruikt 8 treden. Met 9 treden wordt het spel eenvoudiger; met 7 of 6 wordt het spel veel moeilijker. Je zult erg goed moeten samenwerken om een moeilijk spel te winnen.

Kracht van de Meester

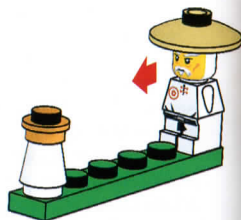
Bouw het krachtspoor voor de Meester en leg het naast het bord.

- Elke keer dat op een veld komt waar een strijder en een andere Ninja staan, verplaats je de Meester een veld naar voren op zijn krachtspoor.

Tijdens het hele spel mag je niet meer dan vier Meesterkracht bezitten.

- Wanneer je nu een gevecht met een strijder VERLIEST, mag je een Meesterkracht gebruiken. en het resultaat van dat gevecht negeren. Beweeg de Meester een veld naar achteren op het krachtspoor, en draai dan de spinner opnieuw. Resterende Meesterkracht kun je ook gebruiken tijdens het slotgevecht met de Generaal.

Je mag geen Meesterkracht gebruiken als de Meester aan het begin van het krachtspoor staat.



Ninja geheugenspel

Wanneer je nu een wachthuis doorzoekt, leg je het steentje naast het bord in plaats van het op het huis te zetten. Nu zul je moeten onthouden welke wachthuizen al zijn doorzocht en welke niet.

Ninja knock-out

Wanneer je na drie beurten nog steeds niet van dezelfde strijder hebt gewonnen, mag je er nu voor kiezen hem met een Ninja knock-out te verslaan. De strijder wordt daarna op de fortmuur gezet. Je beurt is nu voorbij.

Bezoek LEGO® Spellen online!

Onze website zit boordevol coole extra's, zoals bijvoorbeeld videofilmpjes met daarin uitleg hoe je alle spellen moet bouwen en spelen.

Heb je een leuk idee voor dit spel? Bezoek de website om je eigen spelregels met anderen te delen en vragen te stellen. Denk eraan: LEGO Spellen zijn gemaakt om te worden veranderd, dus heel veel plezier ermee!

