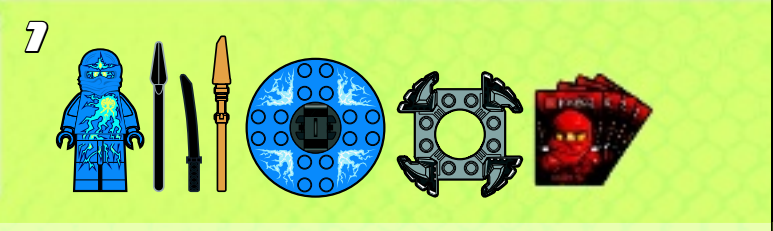




9570 Ghid Rapid De Joc Бързо Ръководство За Игра Kiirjuhisi Isä Spēles Pamācība Trumpas Žaidimo Vadovas



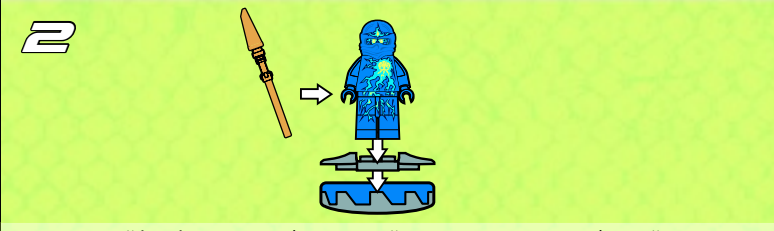
Alege un personaj Ninjabo, trei arme, un spinner, o coroană și patru cărți de luptă.

Изберете герой от Ninjabo. Комплектът включва един герой, три оръжия, спинър, корона и четири бойни карти.

Vali üks Ninjabo tegelane, kolm relva, vurr, vurril kroon ja neli tegevuskaarti.

Izvēlies Ninjabo varoni, trīs ieročus, vilciņu, kroni un četras cīņas kārtis.

Pasirink "Ninjabo" veikēja, tris ginklus, suktuką, karūną ir keturias kovines kortas.



Pune o armă în mâna personajului, montează coroana pe spinner și plasează-ți personajul în el.

Поставете оръжие в ръката на вашия герой, монтирайте короната на спинъра и поставете героя върху вашия спинър.

Pane üks relv oma tegelaskuju kätte, aseta kroon vurrile ja pane oma tegelaskuju vurrile seisma.

Ievieto ieroci savam varonim rokā, uzliec vilciņam kroni un ievieto savu varoni vilciņā.

Įdėk į savo veikėjo ginklą, ant suktuko uždėk karūną ir įstatyk į jį savo veikėją.



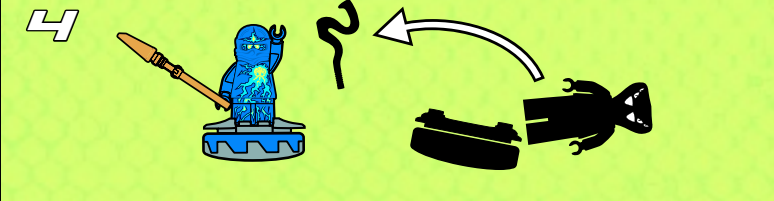
Jucătorii spun „Ninjabo GO!”, apoi roteșc personajele unul spre celălalt.

Играчите казват „Ninjabo GO!” и завъртат героите си един срещу друг.

Māngijad ūteľvad "Ninjabo GO!" ja keerutavad oma tegelaskujusid teineteise suunas.

Spēlētāji izsaucas „Ninjabo GO!” un iegriež savus varoņus vienu otram pretī.

Sušukite 'Ninjabo GO!' ir pasukite savo veikėjus vienas kito link.



Când un personaj cade, cel rămas în picioare câștigă. Câștigătorul ia arma ținută de personajul care a pierdut.

Когато единия герой падне, печели героят, който е останал прав. В този случай победителят взема едно от оръжията на загубилия герой.

Kui üks tegelaskuju kukub, võidab see, kes jääb püsti. Võitja võtab kaotaja tegelaskuju käest ühe relva.

Ja viens no varoņiem nokrīt, ir uzvarējis varonis, kurš joprojām stāv. Uzvarētājs paņem vienu ieroci, kas atradās zaudējušā varoņa rokā.

Kai vienas iš veikėjų nuvirsta, laimi likęs stovėti. Laimėtojui atitenka pralaimėjusio veikėjo laikytas ginklas.



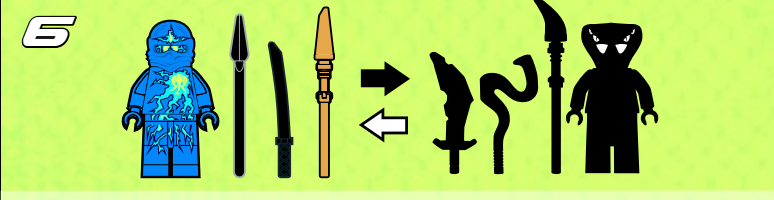
Jucați cărțile în orice moment din timpul luptei. Fiecare carte poate fi jucată o singură dată.

Используйте картите по време на битка. Всяка карта може да се използва само веднъж.

Kaarte saab kasutada kogu lahingu ajal. Iga kaarti saab kasutada vaid korra.

Cīņas laikā tu vari izspēlēt kārtis jebkurā momentā. Katra kārts var tikt izspēlēta tikai vienreiz.

Kortas galima naudoti bet kuriuo kovos metu. Vieną kortą galima panaudoti tik vieną kartą.



După terminarea jocului, se restituie toate armele câștigate jucătorilor cărora le aparțin.

След като приключите с играта, върнете всички спечелени оръжия на играчите, на които принадлежат.

Pārst māngimist anna kōik vōidetud relvad tagasi māngijatele, kellele need kuuluvad.

Pēc spēles atdod visus vinnētos ieročus atpakaļ savam pretiniekam.

Žaidimui pasibaigus, visi laimėti ginklai sugražinami jų savininkams.

Cărți de personaj **Карти с герои**
Tegelaskujude kaardid **Varoņu kārtis**
Veikėjo kortos

Atac de foc **Огнена атака** Tulerūnnak
Uguns uzbrukums Ugnies puolimas



Viteza fulgerului **Светлинна скорост**
Āikeselōōk **Zibens ātrums** Žaibo greitis



Apārareja Pāmāntulūi **Отбраната на Земята**
Maakaitse **Zemes aizsardzība** Žemēs gynyba



Procedeuл secret de gheatā
Таен леден подход Hiiliv jāā **Ledus veiklība**
Ledo slaptumas



Putere Spinjitzu maximā
Максимална Spinjitzu мощност
Tāielik Spinjitzu Jōūd **Корējais Spindžitsu spēks**
Spinjitzu galios skaičius



Nume **Име** Nimi
Vārds Vardas

Armā de aur
Златно оръжие
Kuldne relv **Zelta ierocis**
Auksinis ginklas

PS: Putere Spinjitzu
SM: Spinjitzu Мощност
SJ: Spinjitzu Jōūd
SP: Spindžitsu spēks
SG: Spinjitzu galia

Cărți de luptā **Бойни карти** Lahingukaart **Цīņas kārtis** Kovinēs kortos

Potji juca o carte de luptā numai dacā personajul tāu are Putere Spinjitzu egalā sau mai mare. Comparā nivelele de putere de pe fiecare carte de luptā cu nivelele de pe cartea personajului tāu.

Можете да използвате бойна карта само ако тя има равна или по-голяма Spinjitzu Мощност. Сравнете нивата на мощност на всяка бойна карта със нивата на мощност на картата на вашия герой.

Lahingukaarti saad kasutada, kui Su tegelaskujul on sama suur või suurem SJ. Võrdle iga lahingukaardi SJ võimete taset oma tegelaskujukaardi SJ tasemega.

Tu vari izspēlēt cīņas kārti tikai tad, ja tavam varonim ir vienāds vai lielāks Spindžitsu spēks. Salīdzini spēka joslās uz katras cīņas kārtis ar atbilstošajām Spindžitsu spēka joslām uz tava varoņa kārtis.

Kovinē kortā gali naudoti tik tuo atveju, jeigu tavo veikėjo Spinjitzu galios skaičius yra toks pat arba didesnis. Palygink kiekvienos kovinēs kortos ir savo veikėjo kortos Spinjitzu galios skaičius.



Carte specialā **Специална карта** Ekstra kaart **Īpašā kārtis** Speciali korta

Potji juca aceastā carte numai dacā personajul tāu are PS egalā sau mai mare și numai dacā deți o armā de aur sau ai un spinner cu coroanā.

Можете да използвате тази карта само ако вашия герой има равна или по-голяма SM и само ако притежавате златно оръжие или корона на вашия спинър.

Seda kaarti saad kasutada, kui Su tegelaskujul on sama suur või suurem SJ, aga seda ka ainult siis, kui Sa hoiad kāes kuldset relva või Sul on vurrile asetatud kroon.

Tu vari izspēlēt kārti, ja tev ir vienāds vai lielāks Spindžitsu spēks un ja tavam varonim rokā ir zelta ierocis vai tavam vilcīnam ir uzlikts kronis.

Šiā kortā gali naudoti tik jeigu tavo Spinjitzu galios skaičius yra toks pat arba didesnis ir tik tuo atveju, jeigu laikai auksinj ginklā arba ant tavo suktuko yra karūna.



Carte pentru putere sportivā **Карта за засилена мощност** Jōukaart **Spēka kārtis** Galios korta



Potji juca aceastā carte numai dacā Puterile Spinjitzu ale personajului tāu sunt egale sau mai mari.

Можете да играете тази карта само ако Spinjitzu Мощностите на вашия герой са равни или по-големи.

Kaarti saab kasutada ainult siis, kui Su tegelaskuju jōūd on sama suur või suurem kui SJ.

Tu vari izspēlēt spēka kārti, ja visiem taviem spēkiem Spindžitsu spēks ir vienāds vai lielāks nekā norādīts uz spēka kārtis.

Šiā kortā gali naudoti, jeigu visų tavo galių Spinjitzu galios skaičiai yra tokie pat arba didesni.



Potji sā joci cartea

Tu vari izspēlēt kārti

Nu potji sā joci cartea

Tu nevari izspēlēt kārti

Можете да играете картата

Кортā naudoti gali

Не можете да играете картата

Кортос naudoti negali

Saad kaardi vālja kāia.

Sa ei saa kaarti vālja kāia.

RO Aranjați ca în imaginea datā. Fiecare jucātor rotește o datā. Dacā atingi mai multe cārți, îți recuperezi o armā pierdūtā.



RO Ține-o cu fața în sus. Renunță la ea dacā se înlăturā coroana. Adversarul joacā ținānd toate cārțile cu fața în sus.



BG Подредете горното. Всеки участник завърта веднъж. Ако докоснете още карти, си връщате загубено оръжие.

BG Дръжте с лицето нагоре. Отстранете, ако короната е свалена. Противникът играе като обърне всичките си карти.

ET Sea võitlusvāli sellisel tules. Iga māngija keerutab vurri ūks kord. Kui sa puudutad rohkemal arvul kaarte, saad tagasi kaotatud relva.

ET Hoi kaarti pildiga ūlespoole. Pane see maha, kui eemaldad vurril krooni. Vastane māngib kōigi pildiga ūlespoole asetatud kaartidega.

LV Izvieto kārtis, kā parādīts. Katrs spēlētājs griež vienu reizi. Ja tu aizskar vairāk kārsu, atgūsti zaudētu ieroci.

LV Novieto ar attēlu uz augšu. Nonēem kārti, ja zaudē kroni. Pretinieks spēlē ar kārtīm, kas novietotas ar attēliem uz augšu.

LT Išdėliokite viskā, kaip parodyta paveikslėlyje. Kiekvienas žaidėjas suka po 1 kartā. Jei palieti daugiau kortų, atgauni prarastā ginklā.

LT Laikyk kortā atversta. Išmesk jā, jeigu karūna nuimta. Priešininkas žaidžia visomis atverstomis kortomis.

RO Adaugā 200 PS la douā din puterile tale pānā cānd un jucātor cāștigā. Joacā imediat o altā carte.



RO Schimbă-ți spinnerul cu spinnerul adversarului pānā cānd un jucātor cāștigā.



BG Добавете SP 200 към които и да е две ваши сили, докато някой участник сплечели. Веднага играйте с друга карта.

BG Разменете спинърите с противника, докато някой играч победи.

ET Lisa 200 SJ mis tahes kahele jōu numbrile, kuni ūks māngijateist vōidab. Viivitamatult kāi vālja jārgmine kaart.

ET Vaheta oma vurr vastase vurril vastu vālja, kuni keegi vōidab.

LV Pieskaiti 200 SP punktus jebkuriem diviem saviem spēkiem, lidz viens spēlētājs uzvar. Nekavējoties izspēlē vēl vienu kārti.

LV Ar pretinieku apmainieties vilcīniem, lidz viens no spēlētājiem uzvar.

LT Priededama 200 SG bet kurioms dviems tavo galioms, kol vienas žaidėjas laimi. Iš karto žaisk kita korta.

LT Pasikeisk suktukais su priešininku, kol vienas žaidėjas laimi.