

LAVA DRAGON



2-4



7+



15 - 25



- Anleitung



- Rules



- Règles



- Regole





Eine neue Art des Spielens!

Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.



A new way to play!

Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



Jouer autrement

Découvrez les jeux de société LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les jeux de société LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



Un nuovo modo di giocare!

Vi presentiamo LEGO® Games, la prima collezione al mondo di giochi da tavolo che potrai costruire personalmente e modificare. Con l'esclusivo Dado LEGO modificabile, LEGO Games è un nuovo modo di divertirsi e giocare con amici e familiari.



BAUEN



Beweise, dass du der beste Drachenkämpfer im ganzen Land bist und besiege den Drachen auf dem Gipfel des Vulkans. Aber Achtung! Behalte die Lava und deine Mitspieler im Auge.

Drache

Lavastein

Gipfelpunkt

Lavastein

Graue Ebene

Braune Ebene

Lauffelder

Drachenkämpfer

LEGO®
Würfel

Bewegungsplättchen

Vulkanstock

Bewegungsplättchen

Bewegungsplättchen

Vulkanlöcher

Bewegungsplättchen

Spielziel

Wer als Erster den Gipfel des Vulkans erreicht und den Drachen besiegt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Baut das Spiel auf, indem ihr der LEGO® Bauanleitung folgt, die diesem Spiel beiliegt. Dabei lernt ihr nicht nur die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen, sondern auch, wie ihr sie verwenden könnt. Ihr habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die beiden orangefarbenen Plättchen auf zwei gegenüberliegende Seiten des LEGO Würfels:



Vor jedem neuen Spiel baut ihr das Spielfeld wieder so auf, wie es oben und auf der letzten Seite der Bauanleitung abgebildet ist.

In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.

Jeder Spieler entscheidet sich für einen Drachenkämpfer und nimmt sich die neun quadratischen Bewegungsplättchen derselben Farbe. Nehmt den LEGO Würfel und steckt jeweils ein Plättchen eurer Farbe neben ein orangefarbenes Plättchen.



SPIELEN



Die LEGO® Neigung
Die Figuren bewegt du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du. Abhängig von deinem Wurf geschieht Folgendes:



Würfelseiten ohne Bewegungsplättchen

- 1) Befindet sich noch kein Plättchen auf der von dir gewürfelten Seite, steckst du eines deiner Bewegungsplättchen auf diese Seite **UND**
- 2) Ziehst deinen Drachenkämpfer für dieses Plättchen ein Feld weit. Wenn du nicht ziehen möchtest, darfst du stehen bleiben.



Würfelseiten mit Bewegungsplättchen

- 1) Befindet sich auf der von dir gewürfelten Seite mindestens ein leeres Feld, steckst du eines deiner Bewegungsplättchen auf diese Seite, sofern du noch ein Plättchen vor dir liegen hast **UND**
- 2) Alle Spieler, deren Farbe auf der gewürfelten Seite zu sehen ist, dürfen ihren Drachenkämpfer pro Plättchen ihrer Farbe ein Feld weit ziehen. Es beginnt der Spieler, der gewürfelt hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wer nicht ziehen möchte, darf stehen bleiben.

Drachenkämpfer dürfen nicht auf oder über andere Drachenkämpfer gezogen werden.



Würfelseiten mit orangefarbenen Vulkanplättchen

- 1) Befindet sich auf der von dir gewürfelten Seite mindestens ein leeres Feld, steckst du eines deiner Bewegungsplättchen auf diese Seite, sofern du noch ein Plättchen vor dir liegen hast **UND**
- 2) Versetzt einen beliebigen Lavastein, um deine Mitspieler zu blockieren. Alle Spieler, deren Farbe auf der gewürfelten Seite zu sehen ist, dürfen jetzt ihren Drachenkämpfer pro Plättchen ihrer Farbe ein Feld weit ziehen. Es beginnt der Spieler, der gewürfelt hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Drachenkämpfer dürfen nicht auf oder über Lavasteine gezogen werden.

Wie werden Figuren bewegt?

Rot ist am Zug und hat ein rotes Bewegungsplättchen auf die gewürfelte Seite gesteckt:



Rot zieht ein Feld.



Rot versetzt einen Lavastein und zieht ein Feld. Anschließend zieht Blau ein Feld.

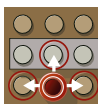


Rot zieht zwei Felder.

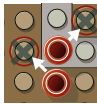


Rot zieht zwei Felder. Anschließend ziehen Blau und Gelb jeweils ein Feld.

Wie werden Drachenkämpfer auf dem Vulkan bewegt?



Für jedes sichtbare Plättchen seiner Farbe kann ein Spieler seinen Drachenkämpfer entweder auf derselben Ebene um ein Feld bewegen **ODER** mit seinem Drachenkämpfer eine Ebene höher (von braun nach grau oder von grau nach braun) klettern.



Ein ● = 1 Feld
Drachenkämpfer dürfen nicht diagonal gezogen werden.

Spielende

Nachdem ein Spieler einen der vier Gipfelpunkte erreicht hat, muss er in einem seiner nächsten Züge ein orangefarbenes Vulkanplättchen würfeln. Wer dies als Erster schafft, hat den Drachen besiegt, darf mit ihm davonfliegen und gewinnt.



DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spielfeld, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Am besten probierst du nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, **VOR** jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.



1) Vulkanausbruch

Würfelst du ein orangefarbenes Plättchen, hast du zwei Möglichkeiten:

- Du darfst einen Lavastein versetzen, um deine Mitspieler zu blockieren **ODER**
- Du nimmst den Vulkanstock, stichst damit durch ein Vulkanloch und wirfst einen Drachenkämpfer vom Vulkan. Er wird zurück auf sein Startfeld gestellt.



Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, dürfen alle Spieler, deren Plättchen auf dem Würfel zu sehen sind, ihren Drachenkämpfer pro Plättchen ihrer Farbe ein Feld weit ziehen. Es beginnt der Spieler, der gewürfelt hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

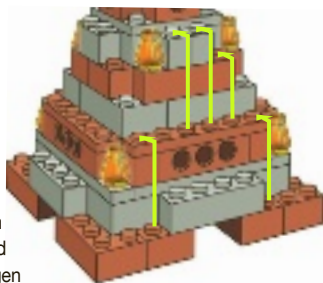


2) Kletterseil

Vor Spielbeginn steckt ihr das braune Bewegungsplättchen auf eine beliebige Würfelseite.

Wer braun würfelt, kann mit seinem Drachenkämpfer eine oder mehrere Ebenen hochklettern, vorausgesetzt er befindet sich vor einer vollkommen glatten Wand und landet auf einem freien Feld. In der Abbildung rechts zeigen die gelben Pfeile mögliche Züge mit einem Kletterseil.

Hast du deine Aktion ausgeführt, dürfen alle Spieler, deren Plättchen auf dem Würfel zu sehen sind, ihren Drachenkämpfer pro Plättchen ihrer Farbe ein Feld weit ziehen. Es beginnt der Spieler, der gewürfelt hat. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Erfinde deine eigenen Spielregeln

Trau dich, neue Spielregeln zu erfinden. Wenn sie gut funktionieren, kannst du sie unter spiele.LEGO.de veröffentlichen. Hier siehst du auch, was andere Spieler erfunden haben. Vielleicht ist etwas dabei, das du auch gerne ausprobieren möchtest.

Besuche unsere Homepage

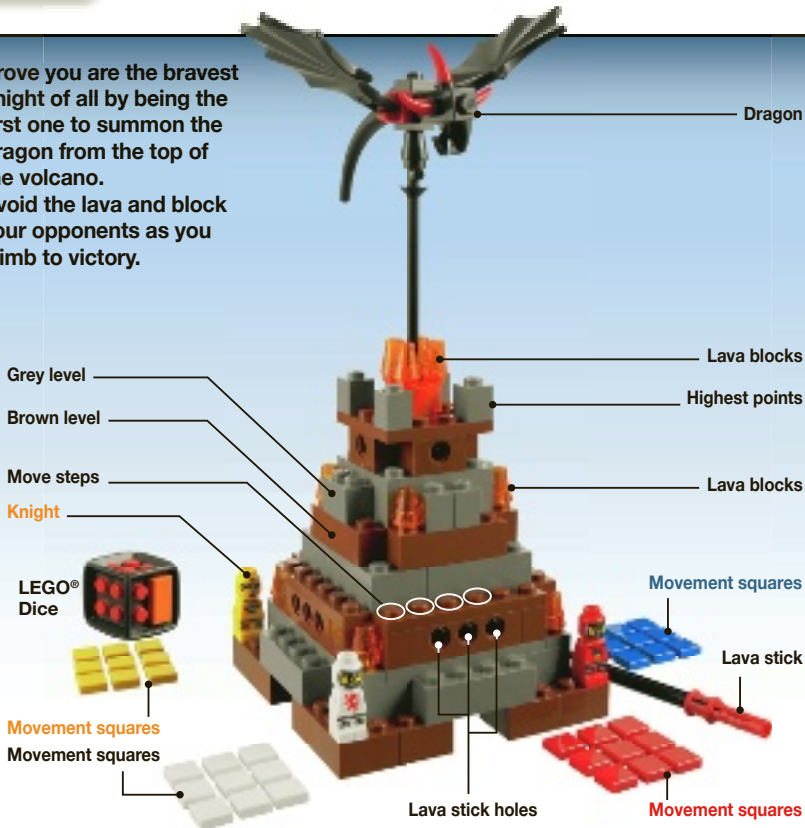
Auf spiele.LEGO.de findest du u.a. kurze Filme, die zeigen, wie die einzelnen LEGO Spiele gespielt werden sowie tolle Vorschläge, wie du sie nach Lust und Laune verändern kannst.



BUILD

Prove you are the bravest knight of all by being the first one to summon the dragon from the top of the volcano.

Avoid the lava and block your opponents as you climb to victory.



Aim of the game

The first knight to climb to the top of the volcano and summon the lava dragon wins.

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

Build the LEGO Dice by placing the two orange lava tiles on opposite sides.



This set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice

Before each new game, reset the game to match the picture above, or the image on the last page of the building instructions.

Starting with the youngest player, each player selects a knight and takes the nine movement squares that match the colour of the knight selected, and then places one movement square on the LEGO Dice next to an orange lava tile.



Playing the game

The youngest player starts first. Play then continues clockwise.
Each turn a player rolls the LEGO® Dice and does the following:



Sides without movement squares

- 1) Place one of your movement squares onto the side of the LEGO Dice you rolled, **AND**
- 2) Move your knight one step on the volcano. You can decide whether to move your knight or not.



Sides with movement squares

- 1) Place one of your movement squares onto the side of the LEGO Dice you rolled if there is space remaining and if you still have movement squares left, **AND**
- 2) All players with movement squares showing on the side of the LEGO dice rolled can move their knights. Starting with the player who rolled and continuing clockwise, players move their knight one step for each movement square on the side of the LEGO Dice rolled.

Knights cannot stand on top of other knights or climb over them.



Sides with orange volcano tile

Move one lava block anywhere on the volcano to block the other players. Once the lava block is placed, starting with the player who rolled and continuing clockwise, players move their knight one step for each movement square on the side of the LEGO Dice rolled.

Knights cannot move on top of, or over lava blocks.

Examples of how movement squares function when the red player has rolled and added a red movement square to the LEGO Dice:



Red player moves one step



Red player places one lava block and then moves one step. Then the blue player moves one step

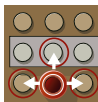


Red player moves two steps

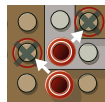


Red player moves two steps, and blue and yellow players move one step each

Moving knights on the volcano



Each movement square allows a player to either move his or her knight one step horizontally along the same level of the volcano, **OR** Climb up one level of the volcano, e.g. move from a brown level to a grey level or from a grey level to a brown level. Knights can only climb one level per movement square.

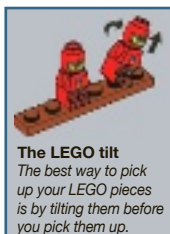


One ● = 1 step
Knights cannot be moved diagonally.

Winning the game

The first player to roll an orange volcano tile when his or her knight is standing on one of the highest points of the volcano wins the game. The winning player places his or her knight on the lava dragon and flies off victorious!

If the player at the highest point does not roll an orange volcano tile, the game continues with the other players climbing according to the rules mentioned above.



The LEGO tilt
The best way to pick up your LEGO pieces is by tilting them before you pick them up.



CHANGE

YOUR GAME – YOUR RULES

The LEGO® Dice gives you the freedom to change the game and make it your own. You can change the playing area, the pieces and even the rules. Every little change makes it more and more YOUR game.

The secret to changing a game is to change only one thing at a time. That way, you can see if the change makes the game more fun. If it does, keep it and then try another.

Changing a game is always more fun when done together. That way everyone knows the rules and knows what is being changed. Remember to make sure everyone playing is aware of any new rules **BEFORE** you start playing.

Now that you know how to play the game using our rules, try one of the following suggestions to change the game, and then try to make a change of your own.



1) Volcanic explosion

Players now have two options when rolling orange:

- Move one lava block anywhere on the volcano to block the other players, **OR**
- Use the lava stick by pushing it through the volcano to knock a knight off the volcano. The knight RETURNS to its starting position at the beginning of the game.



Once the lava stick or lava block has been used, starting with the player who rolled and continuing clockwise, players move their knight one step for each movement square on the side of the LEGO Dice rolled.



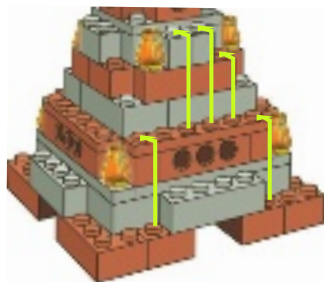
2) Climbing rope

Add one brown tile to one side of the LEGO Dice.

When rolling brown the player can take his knight up one or more levels on a smooth side of the volcano if there is a free space available to climb to.

The yellow arrows on the illustration to the right indicate where the climbing rope takes the knight up two or more levels on the smooth wall.

Once the climbing rope has been used, starting with the player who rolled and continuing clockwise, players move their knight one step for each movement square on the side of the LEGO Dice rolled.



Invent and share your own rules

Challenge yourself, and see which new rules you can create. If they work, upload your “house rules” of the game to games.LEGO.co.uk and share them with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules

Go online!

games.LEGO.co.uk is packed with cool features. There is a short video showing you how to play the game, and all of the other exciting LEGO Games. You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your games.

CONSTRUIRE



Prouvez que vous êtes le plus courageux des chevaliers en arrivant avant les autres au sommet du volcan pour chevaucher le dragon de lave !

Dragon

Niveau gris

Blocs de lave

Niveau marron

Sommets

Marches

Blocs de lave

Chevalier

Tuiles de déplacement

Dé LEGO®

Bâton de lave

Tuiles de déplacement

Tuiles de déplacement

Orifices pour le bâton de lave

Tuiles de déplacement

But du jeu

Le premier chevalier qui parvient au sommet du volcan et chevauche le dragon de lave remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme sur l'image figurant ci-dessus ou celle figurant à la dernière page de la notice de montage.

Assemblez le dé LEGO en plaçant les deux tuiles de lave orange sur des faces opposées.



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit un chevalier et prend les 9 tuiles de déplacement de la couleur correspondante, puis place une tuile de déplacement sur le dé LEGO à côté d'une tuile de lave orange.



JOUER

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu :



Faces sans tuiles de déplacement

- 1) Placez une de vos tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé LEGO **ET**
- 2) Déplacez votre chevalier d'une case sur le volcan. Vous pouvez choisir de déplacer votre chevalier ou non.



Faces avec tuiles de déplacement

- 1) Placez une de vos tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé LEGO, s'il reste de la place sur cette face et qu'il vous reste des tuiles de déplacement **ET**
- 2) Tous les joueurs ayant des tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé peuvent déplacer leur chevalier. Le joueur qui a lancé le dé commence ; les autres joueurs concernés suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, déplaçant leur chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face du dé LEGO obtenue.

Un chevalier ne peut ni s'arrêter sur un chevalier adverse, ni passer par dessus.



Faces avec une tuile de lave orange

Déplacez un bloc de lave où vous le voulez sur le volcan pour essayer de bloquer les autres joueurs.

Une fois le bloc de lave placé, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face du dé LEGO obtenue.

Un chevalier ne peut ni s'arrêter sur un bloc de lave, ni passer par dessus.

Exemples de fonctionnement des tuiles de déplacement lorsque le joueur rouge, après avoir lancé le dé, a ajouté une tuile de déplacement rouge sur la face supérieure du dé :



Le joueur rouge se déplace d'une case



Le joueur rouge place un bloc de lave puis se déplace d'une case. Le joueur bleu se déplace ensuite d'une case.

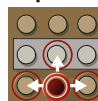


Le joueur rouge se déplace de deux cases

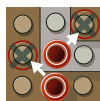


Le joueur rouge se déplace de deux cases, puis les joueurs bleu et jaune se déplacent d'une case chacun.

Déplacement des chevaliers sur le volcan



Chaque tuile de déplacement permet à un joueur de déplacer son chevalier d'une case horizontalement sur le même niveau du volcan **OU** de grimper d'un niveau sur le volcan, par exemple d'un niveau marron vers un niveau gris ou d'un niveau gris vers un niveau marron. Un chevalier ne peut grimper que d'un niveau par tuile de déplacement.



Un ● = 1 case
Les chevaliers ne peuvent pas se déplacer en diagonale.

Fin de la partie

Le premier joueur dont le dé tombe sur une tuile de lave orange alors que son chevalier se trouve sur l'un des sommets du volcan gagne la partie. Le vainqueur place son chevalier sur le dragon de lave et devient le maître du dragon !

Si le joueur parvenu au sommet n'obtient pas de tuile de lave orange à son lancer de dé, les autres joueurs continuent la partie selon les mêmes règles.



Astuce LEGO

La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

CHANGER



VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !



1) Éruption

Les joueurs ont maintenant deux options lorsque le dé indique Orange :

- Déplacez un bloc de lave où vous le voulez sur le volcan pour essayer de bloquer les autres joueurs **OU**
- Passez le bâton de lave à travers le volcan pour faire tomber un chevalier se trouvant de l'autre côté. Celui-ci **RETOURNE** à sa position de départ.



Une fois que le bâton de lave a été utilisé ou un bloc de lave déplacé, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face supérieure du dé.



2) Corde d'escalade

Ajoutez une tuile marron sur une des faces du dé LEGO.

Lorsque le dé indique une face avec une tuile marron, vous pouvez grimper d'un ou plusieurs niveaux.

La tuile marron permet aux joueurs de se déplacer d'une case.

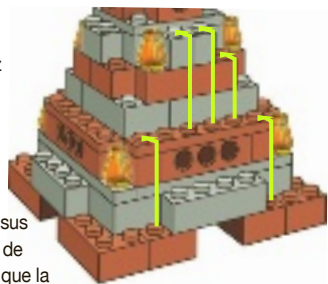
Ce mouvement peut faire grimper le chevalier d'un ou plusieurs niveaux.

Le chevalier peut maintenant grimper plusieurs niveaux à la fois sur une paroi verticale et lisse du volcan, à condition qu'il y ait une case libre au-dessus de lui.

Sur l'illustration ci-contre, les flèches jaunes indiquent les possibilités de déplacement lorsque le dé indique une face avec une tuile marron.

Une fois que la corde a été utilisée, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant

dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face supérieure du dé.



Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

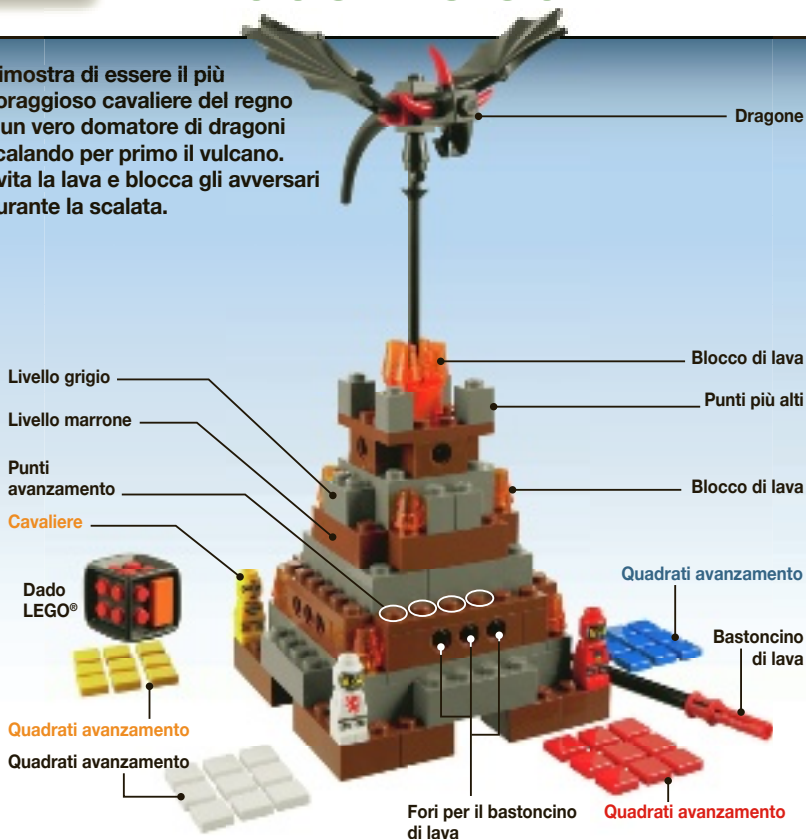
Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !



COSTRUISCI

Dimostra di essere il più coraggioso cavaliere del regno e un vero domatore di dragoni scalando per primo il vulcano. Evita la lava e blocca gli avversari durante la scalata.



Scopo del gioco

Il primo cavaliere che raggiunge la cima del vulcano e salta in groppa al dragone vince il gioco.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®. La costruzione del gioco consente di familiarizzare con i pezzi, agevolando la ricostruzione o la successiva modifica delle regole.

Costruisci il Dado LEGO posizionando i due mattoncini lava arancioni su due facce opposte.



Prima di iniziare una nuova partita, disponi nuovamente tutti gli elementi come illustrato nell'ultima pagina delle istruzioni

La confezione include uno strumento per rimuovere le facce colorate del Dado LEGO.

Cominciando con il più giovane, ciascun giocatore seleziona un cavaliere, prende nove quadrati di avanzamento dello stesso colore del cavaliere scelto e posiziona un quadrato sul Dado LEGO accanto a un mattoncino lava arancione.



Regole del gioco

Il gioco inizia con il giocatore più giovane e prosegue in senso orario.
Dopo aver tirato il Dado LEGO®, ciascun giocatore ha le seguenti opzioni:



Facce prive di quadrati di avanzamento

- 1) Il giocatore posiziona uno dei quadrati di avanzamento sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro, e
- 2) Il giocatore sposta il cavaliere di un punto sul vulcano. Il giocatore decide se spostare o meno il cavaliere.



Facce con quadrati di avanzamento

- 1) Il giocatore posiziona uno dei quadrati di avanzamento sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro, se ci sono ancora spazi e se il giocatore ha ancora a disposizione quadrati di avanzamento, e
- 2) Tutti i giocatori con quadrati di avanzamento sulle facce del Dado LEGO tirato possono spostare i loro cavalieri. Cominciando con il giocatore che ha tirato il dado e continuando in senso orario, i giocatori spostano il loro cavaliere di un punto per ciascun quadrato di avanzamento presente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro. **I cavalieri non possono sovrapporsi o oltrepassare un altro cavaliere.**



Facce con mattoncino lava arancione

Il giocatore sposta un blocco di lava sul vulcano per bloccare gli altri giocatori. Una volta posizionato il blocco di lava, cominciando con il giocatore che ha tirato il dado e continuando in senso orario, i giocatori spostano il loro cavaliere di un punto per ciascun quadrato di avanzamento presente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro. **I cavalieri non possono posizionarsi sui blocchi di lava o oltrepassarli.**

Esempi della funzione dei quadrati di avanzamento quando il giocatore rosso ha tirato il dado e ha aggiunto un quadrato di avanzamento rosso sul Dado LEGO:



Il giocatore rosso si sposta di un punto



Il giocatore rosso posiziona un blocco di lava e si sposta di un punto. Il giocatore blu si sposta di un punto

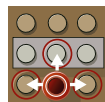


Il giocatore rosso si sposta di due punti

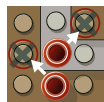


Il giocatore rosso si sposta di due punti e i giocatori blu e giallo si spostano di un punto ciascuno

Spostamento dei cavalieri sul vulcano



Ciascun quadrato di avanzamento consente a un giocatore di muovere il proprio cavaliere di un punto orizzontalmente sullo stesso livello del vulcano, **OPPURE** consente di passare a un altro livello sul vulcano, per esempio da un livello marrone a un livello grigio o da un livello grigio a un livello marrone. I cavalieri possono solo salire di un livello per quadrato di avanzamento.



Un ● = 1 punto
I cavalieri non possono muoversi diagonalmente.

Chi vince?

Il primo giocatore che ottiene un mattoncino lava arancione con un tiro di dado quando il suo cavaliere si trova sul gradino più alto del vulcano vince il gioco. Il vincitore posiziona il cavaliere sul dragone di lava e diventa il domatore di dragoni!

Se il giocatore sul gradino più alto non ottiene un mattoncino lava arancione con un tiro di dado, il gioco prosegue e gli altri cavalieri continuano a scalare il vulcano, secondo le regole del gioco.



Rimozione dei pezzi LEGO
Per rimuovere i pezzi LEGO dal tabellone di gioco in modo più semplice, inclinarli prima leggermente.



MODIFICA

GIOCA A MODO TUO

Il Dado LEGO® consente di cambiare completamente il gioco, modificando, per esempio, l'area di gioco, i pezzi e perfino le regole. In questo modo è possibile personalizzare il gioco secondo i propri gusti.

Si raccomanda tuttavia di cambiare solo un elemento per volta, per vedere se il gioco è più divertente con le nuove regole. Dopodiché, puoi provare a modificare un altro aspetto.

Cambiare le regole del gioco è più divertente se lo si fa assieme. In questo modo, tutti i giocatori saranno a conoscenza delle nuove regole. Ovviamente, **PRIMA** di iniziare a giocare, assicurati che tutti i giocatori conoscano le nuove regole.

Qui di seguito riportiamo alcuni suggerimenti su come modificare le regole. Provale e poi cerca di inventarne di nuove.



Esplosione vulcanica

I giocatori hanno ora due opzioni quando ottengono un mattoncino lava arancione con un tiro di dado:

- Il giocatore sposta un blocco di lava sul vulcano per bloccare gli altri giocatori, **OPPURE**
- Il giocatore utilizza il bastoncino di lava, inserendolo in uno dei fori del vulcano, per rimuovere un cavaliere dal vulcano. Il cavaliere caduto RITORNA al punto di partenza, all'inizio del gioco.



Una volta utilizzato il bastoncino di lava o il blocco di lava, cominciando con il giocatore che ha tirato il dado e continuando in senso orario, i giocatori spostano il loro cavaliere di un punto per ciascun quadrato di avanzamento presente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro di dado.

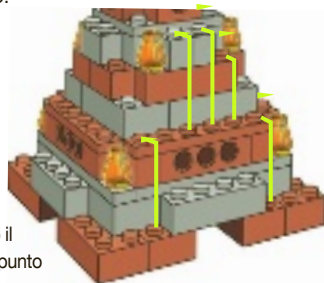


2) Corda da scalata

Aggiungi un mattoncino marrone su una delle facce del Dado LEGO.

Avanza di uno o più livelli sul vulcano quando ottieni una faccia marrone del dado.

Il mattoncino marrone permette ai giocatori di spostarsi di un punto, ma il cavaliere può spostarsi ora da un livello a un altro. Il cavaliere può scalare diversi livelli del vulcano su una parete "liscia" e se uno spazio libero è disponibile. Nell'illustrazione a destra, l'indicazione gialla mostra la corda da scalata che consente al cavaliere di scalare due livelli su una parete liscia. Una volta usata la corda da scalata, cominciando con il giocatore che ha tirato il dado e continuando in senso orario, i giocatori spostano il loro cavaliere di un punto per ciascun quadrato di avanzamento sulla faccia del Dado LEGO tirato.



Inventa e condividi le tue regole

Cimentati nella creazione di nuove regole e quindi carica sul sito giochidatavolo.LEGO.it per condividerle con altri appassionati del gioco. Oppure guarda quali regole sono state create da altri e prova ad applicarle al tuo gioco.

Visita il sito giochidatavolo.LEGO.it !

Sul sito giochidatavolo.LEGO.it troverai tantissime cose da fare. Un breve video illustra le regole del gioco e potrai inoltre visionare tanti altri entusiasmanti giochi LEGO, senza dimenticare i suggerimenti su come costruire e modificare i tuoi giochi.

FREE! GRATIS! GRATUIT!

LEGO

club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

USA & Canada only

Rest of the world

* FreePhone. Mobile charges may apply. * Numéro sans Frais. Des Frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.

* Gebührenfrei, Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichen. * Gratis telefonnummer vanaf vaste lijn.

* Det er ett gratis nummer, när du ringer från Fasttelefon. * Det är gratis, när du ringer från en Fast Telefon.



**VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!**

www.LEGOshop.com



3835

Robo Champ



3836

Magikus



3837

Monster 4



3838

Lava Dragon



3839

Race 3000



3840

Pirate Code



3841

Minotaurus



3842

Lunar Command



3843

Ramses Pyramid



3844

Creationary



games.LEGO.com

