



2-4



8+



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.



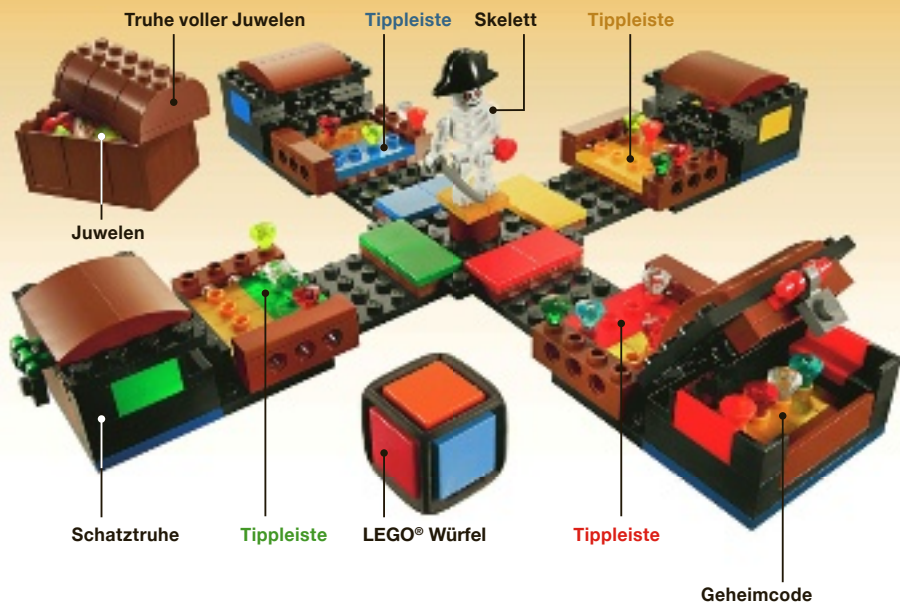
Un nuovo modo di giocare!

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.





Wer ist der hinterlistigste Pirat unter euch? Entschlüsse als Erster den Geheimcode deiner Mitspieler, bevor sie deinen Code erraten und werde Piratenkapitän!



Spielziel

Findet den Geheimcode der anderen Piraten heraus. Der Spieler, dessen Code zuletzt enttarnt wird, gewinnt das Spiel.

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 unten abgebildeten Plättchen auf den LEGO Würfel:



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

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Schatztruhe und steckt geheim vier UNTERSCHIEDLICH farbige Juwelen hinein. Das ist euer Geheimcode.



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



SPIELEN

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, machst du Folgendes:

- Würfle und nimm das farblich passende Juwel aus der Truhe **UND**
- Nimm ein weiteres Juwel deiner Wahl aus der Truhe **UND**
- Gib zwei Tipps ab, indem du versuchst, mit den eben erhaltenen Juwelen, die Geheimcodes deiner Mitspieler zu knacken.

Insgesamt sind sechs verschiedenfarbige Juwelen im Spiel.



Tipps abgeben - Geheimcode knacken

Stecke ein Juwel auf die Tippleiste eines Mitspielers. Dabei versuchst du genau die Position zu treffen, von der du glaubst, dass sich hier dieses Juwel im Geheimcode deines Mitspielers befindet.

Anstatt ein neues Juwel auf eine Tippleiste zu stecken, kannst du auch ein Juwel, das sich bereits auf einer Tippleiste befindet, an eine andere Stelle schieben. Es muss aber die gleiche Farbe haben, wie ein Juwel, das du genommen hast. Dein farblich passendes Juwel legst du wieder zurück in die Truhe. Es macht dann Sinn ein Juwel zu verschieben, wenn du weißt, dass die Farbe stimmt, es aber an einer falschen Position steckt.

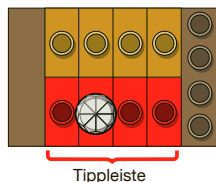
Denk daran, dass ein Code aus vier verschiedenfarbigen Juwelen besteht. Überprüfe deswegen ob eine Farbe bereits ausgeschieden ist, bevor du deinen Tipp abgibst.

Du kannst entscheiden, ob du beide Juwelen auf die Tippleiste eines Mitspielers steckst, oder sie auf zwei Mitspieler verteilst.

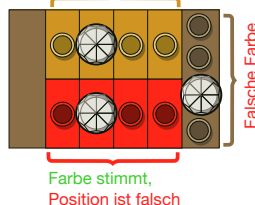
Tipps auswerten

Sobald ein neues Juwel auf eine Tippleiste gesteckt wurde, öffnet der Besitzer der Tippleiste seine Schatztruhe und überprüft, ob das Juwel die richtige Farbe hat und an der richtigen Position steckt:

- Stimmen Farbe UND Position,
= verschiebt er das Juwel in gerader Linie nach oben auf die goldene Leiste.
- Stimmt die Farbe, ABER die Position ist falsch,
= bleibt das Juwel auf der farbigen Leiste stecken.
- Ist die Farbe FALSCH,
= steckt er das Juwel auf die braune Fläche rechts.



Farbe und Position stimmen



Spielende

Der Spieler, dessen Geheimcode zuletzt geknackt wurde, ist der Chef aller Piraten. Er gewinnt das Spiel und alle Juwelen! Spieler, deren Codes geknackt wurden, können nicht mehr gewinnen. Sie spielen aber trotzdem mit und versuchen, die Codes der anderen Spieler zu erraten.

VERÄNDERN



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) Skelett-Bonus

Immer wenn du weiß würfelst, darfst du drei Tipps abgeben. Gebt dem Skelett vor dem Spiel ein Juwel in die Hand. Würfelst du weiß machst du Folgendes:

- Nimmt ein durchsichtiges Juwel aus der Truhe **UND**
- Nimm ein zweites Juwel deiner Wahl aus der Truhe **UND**
- Nimm das Juwel, das das Skelett in seiner Hand hält.

Hast du deinen Zug beendet, gibst du dem Skelett ein beliebiges neues Juwel aus der Truhe in die Hand.

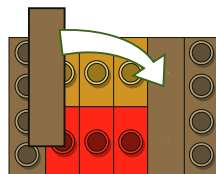
2) Das Spiel für zwei Piraten

Spielt ihr zu zweit, könnt ihr auch die klassische Version spielen. Dazu baut ihr das Spielfeld entsprechend um (vgl. LEGO Bauanleitung).

Jetzt spielt ihr abwechselnd: Ein Spieler steckt geheim seinen Code, der andere versucht herauszubekommen, wie er lautet. Danach steckt der andere Spieler seinen Geheimcode. Anstatt vier unterschiedliche Juwelen zu nehmen, könnt ihr auch gleiche Farben verwenden, z. B. ein blaues und drei grüne Juwelen. Wer am wenigsten Tipps abgegeben hat, gewinnt. Die Auswertung findet wie vorher beschrieben statt mit einer Ausnahme: Stimmen Farbe **UND** Position, schiebt ihr das Juwel in gerader Linie in die NÄCHSTE Tippleiste.

3) Schnelles Spiel

Deckt jeweils eine Spalte pro Spieler mit einer braunen Tafel ab (vgl. Abb.). Jetzt steckt jeder Spieler nur noch DREI Juwelen einer beliebigen Farbfolge in seiner Schatztruhe. Das Spiel findet wie vorher beschrieben statt.



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.

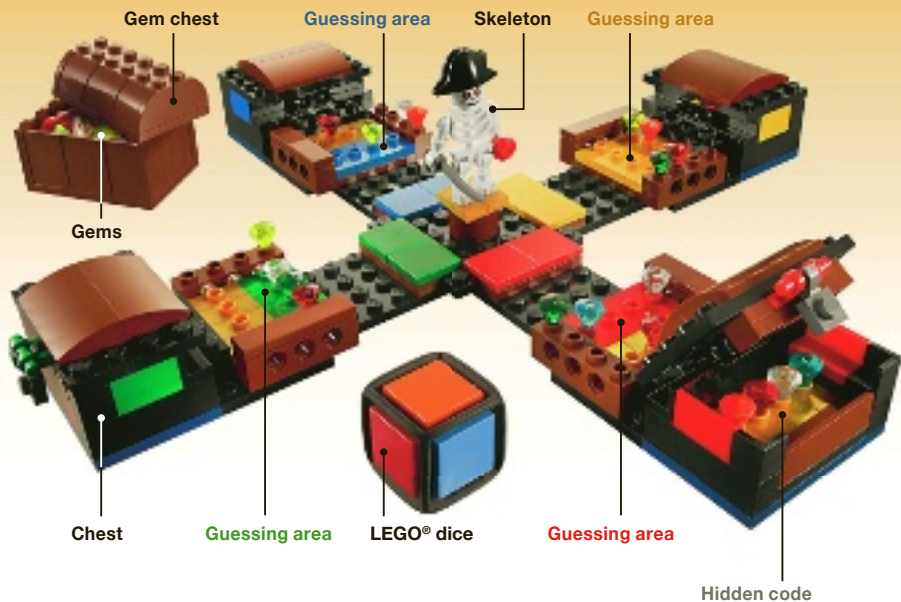
Besuche unsere Homepage

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

Who can be the most cunning pirate of them all?
Guess the other players' secret codes before they
discover yours and become the pirate captain.



Aim of the game

Guess the other pirates hidden codes; the player whose code is broken last is the winner.

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 using the coloured sides shown below:



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

Before each new game, reset the game to match the last page of the building instructions.

Before beginning, each player selects a chest and places four DIFFERENT coloured gems in an order of the player's choice inside the chest without the other players seeing.



Playing the game

The youngest player starts first. Play then continues clockwise.

On your turn do the following:

- 1) Roll the LEGO® Dice and take one coloured gem in that colour from the gem chest, **AND**
- 2) Select a second gem in a colour of your choice from the gem chest, **AND**
- 3) Use both the two coloured gems you have just taken to guess at one player's code, or split them between two players.

Place a coloured gem or move an existing one according to how you think the other players' coloured gems are positioned in their hidden pirate codes.

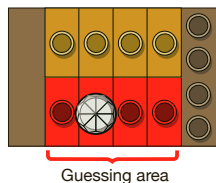
There are six different gem colours in total



Guessing

If a coloured gem already on a player's guessing area is the correct colour, but in the wrong position, it is a good idea to use one of your guesses to move that coloured gem into a different position in the player's guessing area instead of placing a gem of that colour.

Remember that hidden pirate codes consist of four different coloured gems, so check if any colours have already been eliminated before making your guesses.



Scoring the guesses

At the end of each player's turn, any guesses must be checked and scored. Scoring is as follows:

If colour AND placement are CORRECT

= Move the coloured gem forward into the matching spot in the gold area

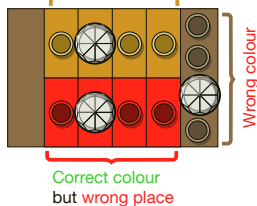
If colour is CORRECT, BUT placement is WRONG

= Do not move the coloured gem, it stays where it is on the guessing area

If colour is WRONG

= Move the coloured gem to the brown area

Correct colour and place



Winning the game

The player whose secret code remains unbroken is the winner, becoming the pirate captain and taking all of the skeleton's treasure. All players, including those whose code has been guessed, continue guessing until only one pirate code remains.



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 one of your own.



1) Skeleton Bonus

Get three guesses every time you roll white.

Before beginning, place a coloured gem in the Skeleton's hand. Players now do three actions when rolling white:

- Take one white coloured gem from the gem chest, **AND**
- Select a second gem in a colour of the player's choice from the gem chest, **AND**
- Take the coloured gem from the skeleton's hand.

After completing your turn, place a coloured gem of your choice from the gem chest in the skeleton's hand.

2) Two player game

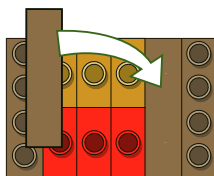
On the inside of the box there are instructions showing how to re-build the set into a 2 player version.

Players alternate between setting and guessing the code. Players may use any combination of coloured gems, including coloured gems of the same colour, e.g. using one blue and three green coloured gems. The player using the fewest number of guesses wins. Scoring is the same as in regular Pirate Code except when colour **AND** placement are **CORRECT** = Move the coloured gem forward into the matching spot in the **NEXT** row.

3) Quick game

Add an extra brown tile to the guessing area to make it ideal for younger players or a quick game.

Before beginning, each player selects a chest and places only **THREE** different coloured gems in an order of the player's choice inside the chest and places brown tiles on the guessing area like shown here. Play then continues as in regular Pirate Code.



Invent and share your own rules

Challenge yourself and see what new rules you can create. If they work, upload your "house rules" of the game to [games.LEGO.co.uk](https://www.games.LEGO.co.uk) and share it with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules

Go online!

[games.LEGO.co.uk](https://www.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



Serez-vous le plus rusé des pirates ?
Trouvez le code secret des autres pirates avant
qu'ils ne trouvent le vôtre et devenez le
capitaine des pirates.

Coffre de pierres précieuses

Zone de décodage

Squelette

Zone de décodage

Pierres précieuses

Coffre

Zone de décodage

Dé LEGO®

Zone de décodage

Code secret

But du jeu

Trouver le code secret des autres pirates ; le joueur dont le code est trouvé en dernier est le vainqueur.

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.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



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

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

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un coffre et y place quatre pierres de couleurs DIFFÉRENTES, dans l'ordre de son choix, à l'abri du regard des autres joueurs.



JOUER

Déroulement de la partie

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

Quand vient votre tour, exécutez les trois actions suivantes :

- 1) Lancez le dé LEGO®, prenez une pierre de la couleur correspondante dans le coffre **ET**
- 2) Choisissez dans le coffre une autre pierre de la couleur de votre choix **ET**
- 3) Essayez de trouver le code secret des autres pirates en plaçant ces deux pierres ou en déplaçant celles déjà placées (dans ce cas ne piochez pas de pierres) pour tenter de trouver la couleur et la position exacte des pierres des codes secrets adverses. Vous pouvez tenter votre chance chez un joueur, ou répartir les pierres entre deux joueurs.

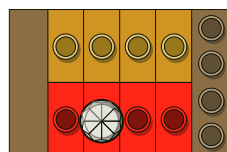
Il y a six couleurs de pierres au total.



Décodage

Si une pierre de couleur se trouve déjà dans la zone de décodage d'un joueur (parce que la couleur est correcte, mais que la position n'était pas la bonne), il vaut mieux utiliser une de vos deux possibilités d'action pour déplacer cette pierre dans la même zone de décodage plutôt que de placer une pierre de cette couleur.

N'oubliez pas qu'un code secret comporte 4 pierres de couleurs différentes : vérifiez si des couleurs n'ont pas déjà été éliminées avant de proposer un code.

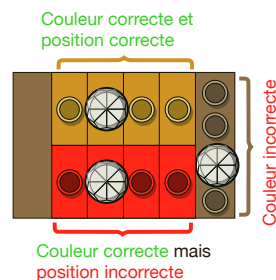


Zone de décodage

Contrôle du code

À la fin du tour de chaque joueur, chaque pierre proposée doit être contrôlée et la réponse notée. Cette réponse est donnée de la manière suivante :

- Si la couleur **ET** la position sont **CORRECTES**
= Avancer cette pierre vers la position correspondante de la zone dorée.
- Si la couleur est correcte, **MAIS** que la position est **INCORRECTE**
= Ne pas déplacer la pierre, mais la laisser à sa place dans la zone de décodage.
- Si la couleur est **INCORRECTE**
= Déplacer la pierre vers la zone marron sur le côté.



Fin de la partie

Le joueur dont le code secret tient le plus longtemps remporte la partie. Il devient le capitaine des pirates et prend tout le trésor du squelette. Tous les joueurs, y compris ceux dont le code a été trouvé, continuent de tenter de déchiffrer le code des autres jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul.



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 varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !



1) Bonus squelette

Obtenez trois possibilités de décodage à chaque fois que vous obtenez Blanc au dé.

Avant de commencer la partie, placez une pierre dans la main du Squelette. Les joueurs qui obtiennent Blanc au dé exécutent maintenant trois actions :

- Prenez une pierre blanche dans le coffre de pierres précieuses **ET**
- Choisissez une seconde pierre de la couleur de votre choix dans le coffre de pierres précieuses **ET**
- Prenez la pierre dans la main du squelette.

À la fin de votre tour, prenez une pierre au choix dans le coffre de pierres précieuses et placez-la dans la main du squelette.

2) À deux joueurs

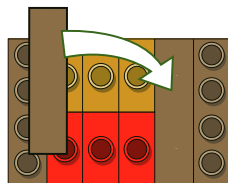
Créez le jeu de plateau « Classique » à deux joueurs. Consultez les images à l'intérieur de la boîte pour voir comment reconstruire le plateau.

Les joueurs choisissent et déchiffrent alternativement le code. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle combinaison de pierres, y compris plusieurs fois la même couleur, par exemple une bleue et trois vertes. Le joueur qui trouve après le plus petit nombre de tentatives remporte la partie. Le contrôle de chaque essai est le même que dans le jeu normal, hormis lorsque la couleur ET la position sont CORRECTES = Avancez la pierre vers la position correspondante de la ligne SUIVANTE.

3) Partie rapide

Avec de jeunes joueurs ou pour simplifier le jeu, ajoutez une tuile marron à la zone de décodage.

Avant de commencer, chaque joueur choisit un coffre et y place TROIS pierres de couleurs différentes, dans l'ordre de son choix, et place des tuiles marron sur la zone de décodage comme illustré ici. La partie continue ensuite de la manière habituelle.



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.

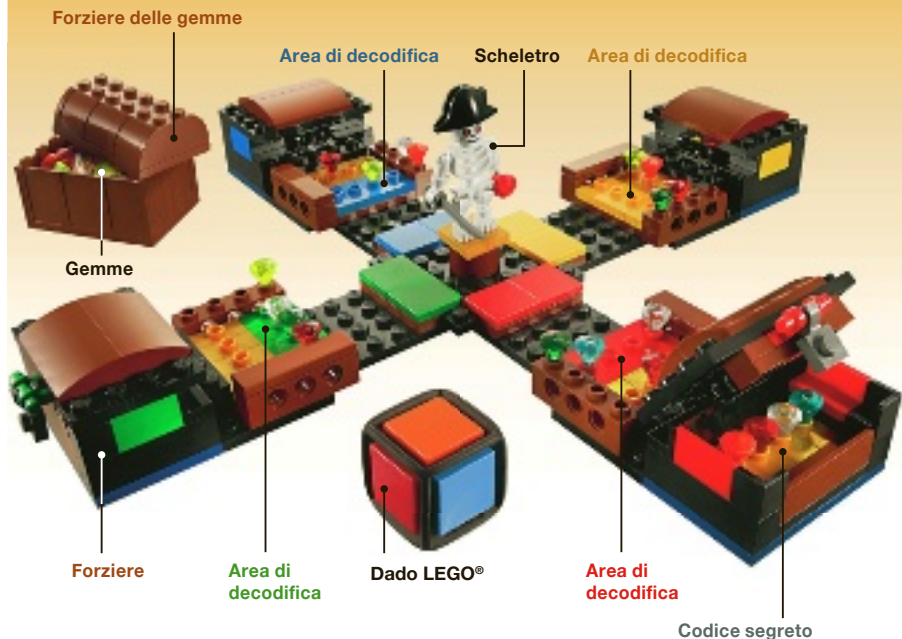
Rendez-vous sur notre site Internet !

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

Chi è il più astuto pirata al mondo?
Decifra i codici degli altri pirati prima che loro decifrino
il tuo e diventa il capitano dei pirati!



Scopo del gioco

Indovina i codici segreti degli altri pirati; il giocatore il cui codice viene decifrato per ultimo vince il gioco.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruire 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 utilizzando i quadrati colorati illustrati sotto:



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



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

I giocatori selezionano un forziere e quattro gemme di colore DIVERSO, a propria scelta, dal forziere, senza farle vedere agli altri giocatori.



Regole del gioco

Il gioco inizia con il giocatore più giovane e prosegue in senso orario.

Al suo turno, ogni giocatore:

- 1) Tira il Dado LEGO® e prende una gemma di quel colore dal forziere, e
- 2) Prende una seconda gemma, di un colore a piacere, dal forziere, e
- 3) Cerca di scoprire i codici degli altri pirati posizionando entrambe le gemme o spostando quelle già esistenti a seconda di come, secondo lui, le gemme colorate degli altri giocatori siano posizionate nei loro codici. È possibile cercare di indovinare il codice di un unico giocatore o suddividere le scelte dei colori fra due giocatori.

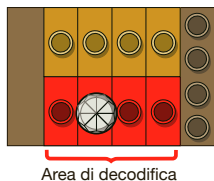
In totale, vi sono gemme di sei colori diversi.



Tentativi di decodifica

Se una gemma colorata nell'area di decodifica di un giocatore è del colore corretto, ma nella posizione errata, è una buona idea utilizzare uno dei propri tentativi di decodifica per spostare la gemma colorata in una posizione diversa nell'area di decodifica del giocatore, invece di posizionare una gemma di quel colore.

Ricorda che i codici segreti dei pirati consistono di quattro gemme di colore diverso; quindi controlla se un colore è stato eliminato prima di tentare di indovinare.



Valutazione dei tentativi di decodifica

Al termine del turno di ciascun giocatore, si valutano i vari tentativi di decodifica dei giocatori. La procedura è la seguente:

Se il colore e il posizionamento sono **CORRETTI**

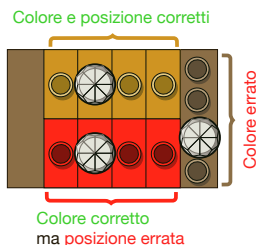
= Spostare in avanti la gemma sulla posizione corrispondente nell'area oro

Se il colore è corretto, ma la posizione è **ERRATA**

= Non spostare la gemma colorata; rimarrà dov'è, nell'area di decodifica

Se il colore è **ERRATO**

= Spostare la gemma colorata nell'area marrone



Chi vince?

Il giocatore il cui codice segreto non viene decifrato vince il gioco e diventa il capitano, aggiudicandosi il tesoro dello scheletro. Tutti gli altri giocatori, incluso quelli il cui codice è stato decifrato, continuano a indovinare fino a quando non rimane un solo codice.



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.



1) Scheletri bonus

Guadagna tre tentativi di decodifica ogni volta che ottieni il riquadro bianco tirando il dado.

Prima di cominciare, posiziona una gemma colorata nella mano dello scheletro. I giocatori hanno ora tre opzioni quando ottengono il riquadro bianco tirando il dado:

- a) Prendere una gemma bianca dal forziere, **e**
- 2) Selezionare una seconda gemma, di un colore a piacere, dal forziere, **e**
- a) Prendere una gemma colorata dalla mano dello scheletro.

Al termine del turno, posiziona una gemma colorata, a piacere, dal forziere nella mano dello scheletro.

2) Partita a due

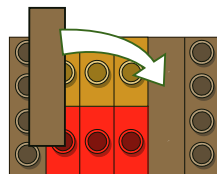
Crea un classico gioco da tavolo con due partecipanti. Vedi le immagini all'interno della confezione per informazioni su come ricostruire il set.

I giocatori creano e cercano di indovinare il codice a turno. I giocatori possono utilizzare una qualsiasi combinazione di gemme colorate, incluso gemme dello stesso colore, ad esempio una blu e tre verdi. Vince il giocatore che decodifica il codice dell'avversario con il minore numero di tentativi. La valutazione dei tentativi è uguale a quella per i codici pirata normali, tranne nel caso in cui sia il colore sia il posizionamento sono CORRETTI = Spostare in avanti la gemma colorata, sulla posizione corrispondente sulla riga SUCCESSIVA.

3) Gioco veloce

Aggiungi un mattoncino marrone lungo nell'area di decodifica per facilitare il gioco o per una partita più veloce.

Prima di iniziare, i giocatori selezionano un forziere e posizionano solo TRE gemme di colore diverso, in un ordine a propria scelta, nel forziere e posizionano quindi i mattoncini marroni lunghi nell'area di decodifica, come illustrato qui. Il gioco continua secondo le regole dei normali codici pirata.



Inventa e condividi le tue regole

Cimentati nella creazione di nuove regole e quindi caricale 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, når du ringer fra 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

