

LUNAR COMMANDO



2



7+



15 - 30



- 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.



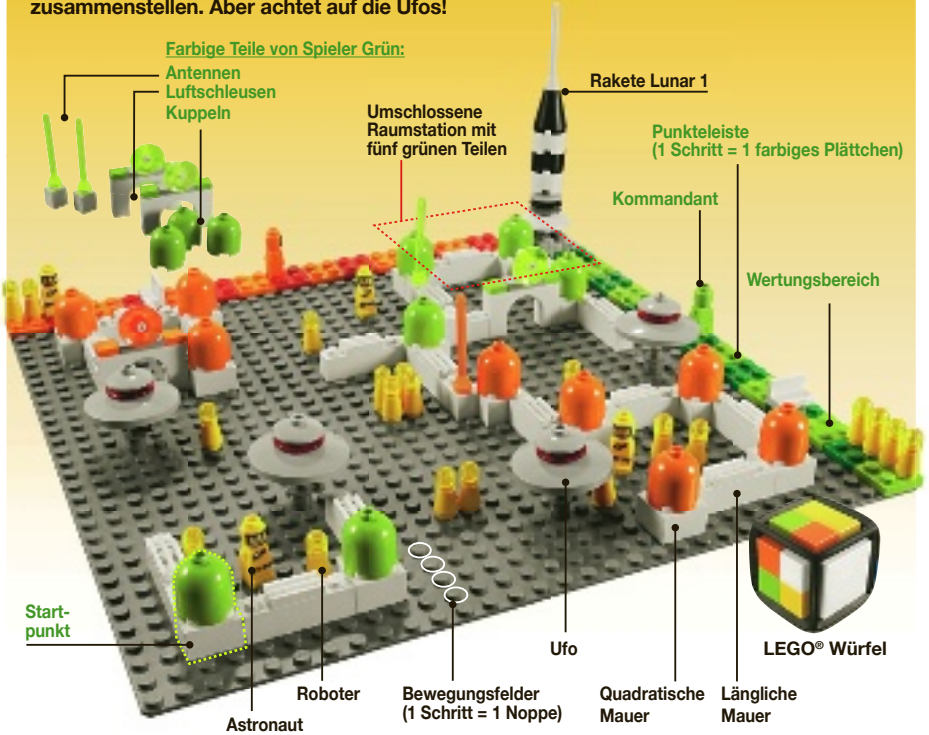
Un nuovo modo di giocare!

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.





Wettlauf im Weltall! Um die Rakete zu starten – und natürlich um zu gewinnen – müsst ihr Raumstationen errichten und mit Astronauten und Robotern eine gute Mannschaft zusammenstellen. Aber achtet auf die Ufos!



Spielziel

Der Spieler, der die meisten farbigen Teile in vollständig umschlossenen Raumstationen besitzt und dadurch die meisten Astronauten und Roboter für sich werten kann, gewinnt.

Spielvorbereitung

Baut das Spielfeld 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 Spielfeld 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.

Mit der beiliegenden Schablone geht das einfach und schnell.

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

Jeder Spieler nimmt sich die 14 Teile seiner Farbe (grün bzw. orange). Legt die weißen Mauern neben das Spielfeld.



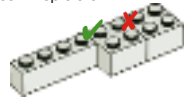
SPIELEN

Das Spiel

Der jüngste Spieler würfelt zuerst und beginnt mit dem Bau einer Raumstation bei einem seiner beiden Startpunkte (= quadratische Mauern mit einer Kuppel seiner Farbe). Danach würfelt und baut sein Mitspieler. Welche Teile gebaut werden dürfen, bestimmt der Würfel und wird später noch genau beschrieben. Sobald eine Raumstation vollständig durch miteinander verbundene Teile umschlossen ist, gibt es Punkte für den Besitzer (vgl. Wertung unten).

Beim Bauen gilt

1. Mit deinen beiden Startpunkten musst du immer verbunden bleiben. Diese Verbindung stellst du durch eine ununterbrochene Folge von eigenen farbigen Teilen und / oder Mauern her. Ein farbiges Teil deines Mitspielers unterbricht in jedem Fall die Verbindung zu deinem Startpunkt.
2. Zwei identische Teile dürfen nicht miteinander verbunden sein. Berühren sich Teile diagonal, gelten sie nicht als verbunden.



Bist du an der Reihe würfelst du, entscheidest dich für **eine** Aktion, die du auf der gewürfelten Seite siehst und führst sie aus.



Baue eine weiße Mauer

Setze eine beliebige Mauer auf das Spielfeld.



Baue ein farbiges Teil - Kuppel, Luftschleuse, Antenne

Setze eines deiner farbigen Teile auf das Spielfeld. Die farbigen Teile sind entscheidend, wenn es darum geht festzustellen, wer die Mehrheit an einer Raumstation besitzt und Punkte dafür bekommt.



Kuppeln dürfen nur auf unbebaute quadratische Mauern gebaut werden. **Antennen** und **Luftschleusen** werden direkt auf das Spielfeld gebaut.

Der Besitzer einer Raumstation kann durch seine eigenen Luftschleusen auch noch nach der Wertung einer Raumstation Astronauten und Roboter ziehen, um sofort mit ihnen zu punkten (vgl. Wertung unten).

Der Eingang einer Luftschleuse darf deshalb nie durch farbige Teile oder Mauern blockiert werden.

Achtung: Deine Folge von eigenen farbigen Teilen wird auch durch unbebaute quadratische Mauern unterbrochen. Möchtest du mit einem farbigen Teil weiterbauen, musst du erst alle unbebauten quadratischen Mauern, die sich vor dem neuen Teil befinden sollten, mit Kuppeln deiner Farbe bebauen.



Weltraumpaziergang

Bewege einen Roboter und / oder einen Astronauten um insgesamt 4 Felder. Wie du diese Felder aufteilst, bleibt dir überlassen. Du kannst zum Beispiel einen Astronauten 3 Felder und einen Roboter 1 Feld bewegen. Roboter und Astronauten dürfen nicht diagonal gezogen werden.



Bewege ein Ufo

Ziehe ein Ufo auf ein freies Bewegungsfeld. Du kannst damit einen Roboter, nicht aber einen Astronauten blockieren. Felder, die von einem Ufo blockiert sind (vgl. Abb.), dürfen nicht bebaut oder von einem Roboter bzw. Astronauten betreten werden.



Wertung

Ist eine Raumstation vollständig umschlossen, werden die farbigen Teile (Kuppeln, Luftschleusen, Antennen) auf den Außenmauern dieser Raumstation gezählt. Wer hier die Mehrheit besitzt, erhält einen Punkt für jeden Roboter und zwei Punkte für jeden Astronauten innerhalb dieser Station. Der Besitzer der Raumstation stellt alle Figuren in den Wertungsbereich seiner Farbe. Dann bewegt er seinen Kommandanten für jeden Punkt einen Schritt auf der Punkteleiste nach vorne. Haben beide Spieler gleichviele farbige Teile auf den Außenmauern, werden die Punkte geteilt (halbe Punkte werden nicht gezählt).

Spielende

Wer als Erster 11 Punkte sammelt und mit seinem Kommandanten Lunar 1 erreicht, darf die Rakete starten und gewinnt. Das Spiel endet ebenfalls, wenn die letzte Mauer oder das letzte farbige Teil eines Spielers auf das Spielfeld gesetzt wird. In dem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr farbige Teile gebaut hat.

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) Teamspiel (für 2 Teams mit jeweils 2 Spielern)

Im Teamspiel fängt jeder Spieler von einer Ecke aus an zu bauen. Beide Spieler eines Teams würfeln und führen nacheinander ihre Aktion aus, bevor das andere Team an der Reihe ist.

2) Ufo-Entführung

Wer grau würfelt, kann mit dem Ufo entweder den anderen Spieler blockieren oder einen Astronauten entführen. Um einen Astronauten zu entführen, stellst du das Ufo auf seinen Kopf, hebst ihn hoch und stellst ihn auf ein beliebiges graues Bewegungsfeld auf dem Spielfeld. Das kann z. B. ein Feld innerhalb einer Raumstation sein, die bereits gewertet wurde und in der du die Mehrheit besitzt. In dem Fall erhältst du sofort Punkte: Du setzt den Astronauten in deinen Wertungsbereich und bewegst deinen Kommandanten um zwei Felder vorwärts. Das Ufo stellst du auf die Stelle zurück, auf der sich der Astronaut vorher befand. Wird ein entführter Astronaut nicht gewertet, bleibt das UFO solange auf seinem Kopf stehen, bis du oder dein Mitspieler das UFO wieder bewegst. Astronauten, die sich bereits im Wertungsbereich befinden, dürfen nicht entführt werden.

3) Neue Startaufstellung

Versucht das Spielfeld anders aufzubauen. Verändert die Position der Startpunkte, der Roboter und der Astronauten. Oder verändert die Spieldauer, indem ihr die Anzahl der Siegpunkte erhöht oder verringert.

Erfinde deine eigenen Spielregeln

Traue 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.

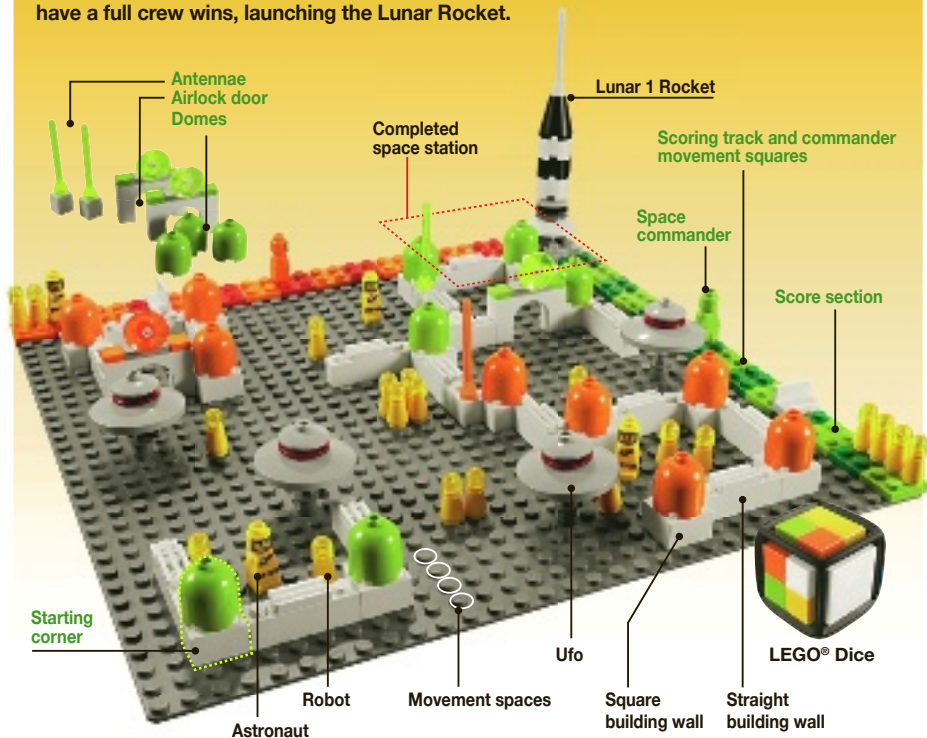


Die LEGO Neigung
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.



BUILD

Build enough space stations to gather a crew of robots and astronauts before your opponent can. Send UFO's to hinder your opponents progress. The first commander to have a full crew wins, launching the Lunar Rocket.



Aim of the game

Be the first space commander to gather a full crew of robots and astronauts by building space stations, allowing them to launch the Lunar 1 Rocket and win the game.

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 your game or to change the rules later.

Build the LEGO Dice using the coloured sides shown below:



Before each new game, reset the game board to match the image on the last page of the building instructions. Use the stencil provided to make this quick and easy.

Each player selects a colour and takes the 14 pieces that match that colour.
Place the remaining white pieces next to the game board.



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



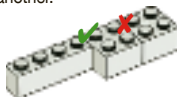
Playing the game

The youngest player rolls the LEGO® Dice first and starts building a space station from one of the two starting domes in the chosen colour

Which pieces a player can place is determined by the roll of the LEGO Dice and is described below.

The ground rules of building

1. Make sure that you are always connected through other pieces back to one of your two starting domes.
Place your coloured pieces and/or wall pieces on the game board so that they connect to one another.
Your opponent's coloured pieces interrupt the connection to your starting point.
2. Two pieces of the same type may not be placed in such a way that they connect. Note that pieces which only touch diagonally are not connected.



If it's your turn, roll the LEGO Dice and decide to do one of the options shown on the Dice.



Build a white wall

Place a wall piece on the game board.



Build a coloured piece – dome, airlock door, antennae

Place one of your coloured pieces on the game board. The coloured pieces mark your degree of control over the space station and are important for scoring points. Your colour piece must connect directly or through another straight wall piece to one of your coloured domes, airlock doors or antennae. Note that a square wall piece without a dome will also interrupt the succession of your coloured pieces.

Domes can only be placed on top of square wall pieces.

Antennae and airlock doors are built directly on the game board.

An entrance to an airlock door may not be blocked by coloured pieces or walls.



Spacewalk

Move any robot and/or astronaut of your choice a total of four spaces. You can decide how you split up the movement. For example, move an astronaut three spaces and a robot one space. Robots and astronauts cannot be moved diagonally. You may only space walk astronauts and robots through your own airlock doors.



UFO

Move one UFO to a free movement space. A UFO can block a robot, but not an astronaut.

Players cannot build nor spacewalk with a robot or astronaut on spaces blocked by a UFO (see figure).



Scoring points

Points are scored every time a space station is completely enclosed by connecting pieces. The player with the greater number of coloured pieces (domes, airlock doors and antennae) in the outer walls of the space station scores points as follows: One point for each robot and two points for each astronaut inside the space station. The player then takes the robots and astronauts and places them onto his or her score section. The player also moves his or her space commander the corresponding number of squares on the scoring track. If both players have the same number of coloured building pieces in the outer wall, both players score half of the points (rounded down).

After a space station has been scored the player owning it can walk an astronaut or a robot through a correct coloured airlock door on a later turn and immediately score additional points with them.

Winning the game

The first player to score 11 points and advance his or her space commander to the Lunar 1 Rocket launches the rocket and wins. If all wall pieces or all of one player's coloured pieces have been played on the game board, but neither player has scored 11 points, then the game also ends and the player with the higher score wins! If both players have the same score, the player who has built the most coloured pieces wins!



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 change.

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 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) Team play (for four players split into two teams)

Each player starts from his or her own corner. Each player on a team rolls the LEGO Dice and chooses an available option. Then it is the other team's turn.

Each team member starts from one of the two starting domes in their colour and can only build from his or her own corner. Each player on a team rolls the LEGO Dice and chooses an available option. Then it is the other team's turn.

2) UFO abduction

When rolling grey, use the UFO to block the other player or abduct an astronaut. To abduct an astronaut place a UFO on his head and lift him to any other grey movement space on the game board. For example, a space within the space station which has already been scored and where you have most of the points. In that case you immediately score points. The astronaut is placed on your score section. Then move your space commander two squares forward. Place the UFO back on the game board where the astronaut previously stood. If an abducted astronaut has not been scored, the UFO stays on his head until you or your opponent move the UFO again. Astronauts cannot be abducted once they have been scored and placed on a player's scoring track.

3) Change the set up

Set up the game in another way: change the position of the starting corners or the position of the robots and astronauts. Or change the length of the game by increasing or decreasing the number of points needed to win.

Invent and share your own rules

Challenge yourself and see what new rules you can create. If they work, upload them to games.LEGO.co.uk. You can also check out what others have created and try playing the game using their house rules.

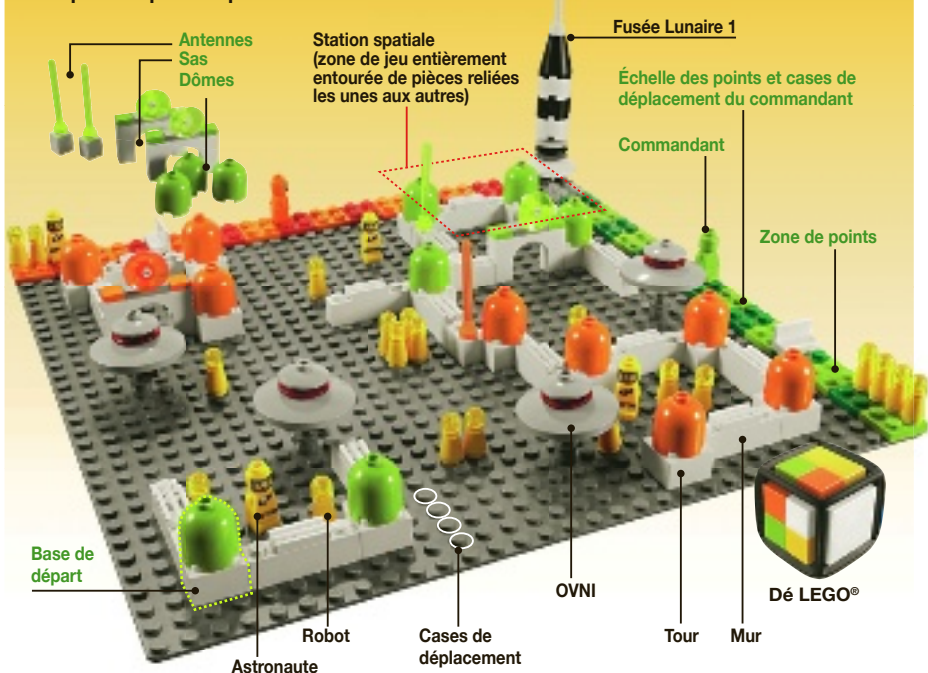
Go online!

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



Construisez des stations spatiales pour réunir une équipe complète de robots et d'astronautes et être le premier à lancer la fusée Lunaire 1. Envoyez des OVNI pour freiner la progression de votre adversaire. Le premier commandant de bord à avoir un équipage complet remporte la partie !



But du jeu

Être le premier commandant à réunir une équipe complète de robots et d'astronautes en construisant des stations spatiales pour pouvoir lancer la Fusée Lunaire 1 et remporter 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.

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 l'image figurant à la dernière page de la notice de montage. Utilisez le gabarit fourni pour vous faciliter la tâche.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit une couleur et prend les 14 pièces de la couleur correspondante (Antennes, Sas, Dômes). Placez les pièces blanches restantes (murs et tours) à côté du plateau.



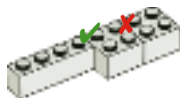
JOUER

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur lance le dé LEGO® en premier et commence à construire une station spatiale à partir de l'un des deux dômes de départ dans la couleur de son choix. Les pièces qu'un joueur peut placer pour construire une station sont déterminées par le résultat obtenu sur le dé LEGO et sont décrites ci-dessous.

Les règles de base de la construction

- Assurez-vous que des pièces vous relient toujours à l'un des deux dômes de départ.
Placez les pièces de votre couleur et/ou les pièces blanches (murs et tours) sur le plateau de manière à les relier. Les pièces colorées de votre adversaire rompent la liaison avec votre point de départ.
- Deux pièces identiques ne peuvent pas être reliées. Notez que les pièces qui ne se touchent qu'en diagonale ne sont pas reliées.
Si c'est votre tour, lancez le dé LEGO et choisissez l'une des actions indiquées par le dé.



Construction d'une pièce blanche : mur ou tour

Placez un mur ou une tour sur le plateau.



Construction d'une pièce colorée : dôme, sas, antenne

Placez une pièce de votre couleur sur le plateau. Les pièces colorées indiquent votre degré de contrôle sur la station spatiale et sont importantes pour marquer des points. La pièce de votre couleur doit être reliée, directement ou par l'intermédiaire d'une autre pièce blanche, à l'un de vos dômes, sas ou antennes colorés. Notez qu'une tour sans dôme rompt la succession de vos pièces colorées.

Un dôme ne peut être placé que sur une tour.

Une antenne et un sas sont construits directement sur le plateau.

Une entrée vers un sas ne peut pas être bloquée par une pièce colorée ou par une pièce blanche.



Déplacement dans l'espace

Déplacez un robot et/ou astronaute de votre choix d'un total de 4 cases. Vous pouvez aussi répartir les points de déplacement. Par exemple, déplacez un astronaute de 3 cases et un robot d'1 case. Robots et astronautes ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Les astronautes et les robots ne peuvent traverser que les sas de votre couleur.



OVNI

Déplacez un OVNI vers une case libre. Un OVNI peut bloquer un robot, mais pas un astronaute.

Les joueurs ne peuvent pas construire ni déplacer un robot ou un astronaute sur des cases bloquées par un OVNI (voir l'illustration).



Marquage des points

Des points sont marqués chaque fois qu'une station spatiale est construite (une zone de jeu est entièrement entourée de pièces reliées les unes aux autres). Le joueur comptant le plus grand nombre de pièces de sa couleur (dômes, sas et antennes) sur la station marque des points comme suit : 1 point par robot et 2 points par astronaute se trouvant dans la station spatiale. Le joueur prend alors les robots et astronautes, et les place dans sa zone de points. Le joueur déplace aussi son commandant du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points. Si les deux joueurs ont le même nombre de pièces de leur couleur sur la station, chacun marque la moitié des points (arrondis au nombre inférieur). Une fois qu'une station a été remportée, son propriétaire peut, lors d'un tour ultérieur, déplacer un robot ou un astronaute dans la station via un sas de la bonne couleur. Il marque alors immédiatement des points.

Fin de la partie

Le premier joueur à marquer 11 points, à avancer son commandant jusqu'à la Fusée Lunaire 1 et à la lancer remporte la partie. Si toutes les pièces blanches (murs et tours) ou toutes les pièces colorées d'un joueur ont été placées sur le plateau, mais qu'aucun des joueurs n'a marqué 11 points, le jeu se termine quand même et le joueur comptant le plus de points gagne ! Si les deux joueurs ont le même score, le joueur qui a placé le plus de pièces colorées gagne !

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) Jeu d'équipe (pour 4 joueurs répartis en 2 équipes)

Chaque membre de l'équipe débute de l'un des deux dômes de départ dans sa couleur et ne peut construire qu'à partir de sa base. Chaque joueur d'une équipe lance le dé LEGO et choisit l'une des actions indiquées par le dé. Ensuite, c'est le tour de l'équipe adverse.

2) OVNI ravisseur

Lorsque le dé indique Gris, vous pouvez choisir d'utiliser un OVNI pour bloquer l'autre joueur ou pour enlever un astronaute. Pour enlever un astronaute, placez un OVNI sur sa tête et soulevez-le pour le déposer sur une case grise du plateau. Par exemple, une case dans une station spatiale que vous avez déjà remportée. Dans ce cas, vous marquez immédiatement des points. L'astronaute est placé dans votre zone de points. Avancez ensuite votre commandant de deux cases. Remplacez l'OVNI sur le plateau, là où se tenait l'astronaute auparavant. Si un astronaute enlevé n'a pas fait marquer de points, l'OVNI reste sur sa tête jusqu'à ce que vous ou votre adversaire le déplacez à nouveau. Un astronaute ne peut plus être enlevé une fois qu'il a fait marquer des points et a été placé sur l'échelle des points du joueur.

3) Modification du plateau

Changez la disposition du plateau de jeu : changez la position des bases de départ ou la position des robots et des astronautes. Modifiez la durée d'une partie en augmentant ou en diminuant le nombre de points requis pour gagner.

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.



Astuce LEGO

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

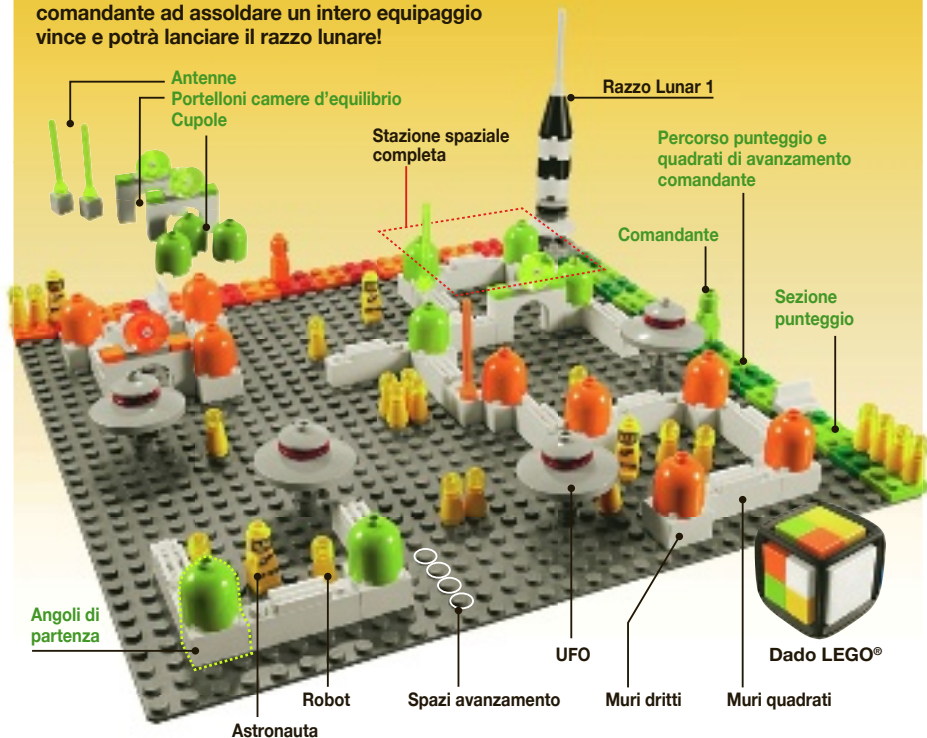
Rendez-vous sur notre site Internet !

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

Costruisci stazioni spaziali per ospitare l'equipaggio di robot e astronauti prima del tuo avversario. Invia UFO per ostacolare il progresso degli altri giocatori. Il primo comandante ad assoldare un intero equipaggio vince e potrà lanciare il razzo lunare!



Scopo del gioco

Vince il gioco il primo comandante che costruisce una stazione spaziale e recluta un equipaggio di robot e astronauti per lanciare il razzo Lunar 1.

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® utilizzando i quadrati colorati illustrati sotto:



Prima di iniziare una nuova partita, disponi nuovamente tutti gli elementi come illustrato nell'ultima pagina delle istruzioni. Per facilitare e accelerare questa operazione, utilizza lo stencil in dotazione.

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

Cominciando con il più giovane, ciascun giocatore seleziona un colore e prende i 14 pezzi corrispondenti a quel colore. Posiziona i pezzi bianchi rimanenti accanto al tabellone di gioco.



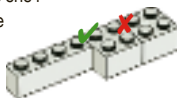
Regole del gioco

Il giocatore più giovane tira per primo il Dado LEGO® e inizia a costruire una stazione spaziale cominciando da una delle due cupole di partenza del colore scelto.

I pezzi che il giocatore può posizionare – descritti di seguito – sono determinati dalla faccia del Dado LEGO ottenuta.

Regole fondamentali della costruzione

1. Assicurarsi di essere sempre collegati a una delle cupole di partenza tramite gli altri pezzi.
Posizionare i pezzi colorati e/o i pezzi dei muri sul tabellone di gioco in modo che siano collegati l'uno all'altro.
I pezzi colorati dell'avversario interrompono il collegamento al proprio punto di partenza.
2. Due pezzi dello stesso tipo non possono essere posizionati in modo che siano collegati. Notare che i pezzi che si toccano solo diagonalmente non sono collegati. Al proprio turno, ciascun giocatore tira il Dado LEGO e seleziona una delle opzioni uscite sul Dado:



Costruzione di un muro bianco

Posizionare un pezzo di muro sul tabellone di gioco.



Costruzione di un pezzo colorato – cupola, portellone e antenna

Posizionare uno dei pezzi colorati sul tabellone di gioco. I pezzi colorati indicano il grado di controllo sulla stazione spaziale in costruzione e sono importanti per il conseguimento dei punti. Il pezzo colorato deve essere collegato direttamente o tramite un altro pezzo di muro dritto a una delle proprie cupole colorate, portelloni o antenne. Notare che anche un pezzo di muro quadrato senza cupola interromperà la successione dei pezzi colorati.

Le cupole possono essere posizionate solo su muri quadrati.

Le antenne e i portelloni sono costruiti direttamente sul tabellone di gioco.

L'entrata di un portellone non può essere bloccata con pezzi colorati o muri.



Spostamento

Sposta un robot e/o un astronauta di tua scelta per un totale di quattro spazi. Il movimento può essere suddiviso.

Per esempio, puoi spostare un astronauta di tre spazi e un robot di uno spazio. I robot e gli astronauti non possono essere spostati diagonalmente. I robot e gli astronauti possono solo attraversare i propri portelloni.



UFO

Sposta un UFO su uno spazio di avanzamento libero. Un UFO può bloccare un robot, ma non un astronauta. I giocatori non possono costruire o spostarsi con un robot o un astronauta su spazi bloccati da un UFO (vedere figura).



Conquista dei punti

Si conquistano punti ogni volta che una stazione spaziale è completamente circonscritta da pezzi comunicanti. Il giocatore con il maggior numero di pezzi colorati (cupole, portelloni e antenne) sui muri esterni della stazione spaziale conquista punti nel modo seguente: un punto per ciascun robot e due punti per ciascun astronauta nella stazione spaziale.

Il giocatore prende quindi i robot e gli astronauti e li posiziona sulla propria sezione punteggio. Il giocatore sposta inoltre il suo comandante del corrispondente numero di quadrati sul percorso punteggio. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di pezzi colorati sul muro esterno, i giocatori si dividono i punti (arrotondati per difetto).

Dopo aver costruito una stazione spaziale, il giocatore che la possiede può attraversare un portellone colorato corretto, con un astronauta o robot, in occasione di un turno successivo, conquistando subito punti aggiuntivi.

Chi vince?

Il primo giocatore che accumula 11 punti e raggiunge il razzo Lunar 1 con il proprio comandante vince e lancia il razzo. Se tutti i muri o i pezzi colorati di un giocatore sono stati utilizzati sul tabellone, ma nessun giocatore ha accumulato 11 punti, il gioco termina e vince il giocatore con il punteggio più alto. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso punteggio, il giocatore che ha costruito il maggior numero di pezzi colorati vince il gioco.



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) Gioco di gruppo (per quattro giocatori suddivisi in due team)

Ciascun giocatore inizia dal proprio angolo. Ciascun giocatore di un team tira il Dado LEGO® e sceglie un'opzione disponibile. Il turno passa all'altro team.

Ciascun membro di un team inizia da una delle due cupole di partenza del proprio colore e può solo costruire a partire dal proprio angolo. Ciascun giocatore di un team tira il Dado LEGO® e sceglie un'opzione disponibile. Il turno passa all'altro team.

2) Sequestro UFO

Se ottieni il colore grigio, utilizza un UFO per bloccare l'altro giocatore oppure per "sequestrare" un astronauta. Per sequestrare un astronauta, posiziona l'UFO sulla sua testa e sollevalo, portandolo su un altro spazio grigio di avanzamento sul tabellone di gioco, per esempio, uno spazio all'interno di una stazione spaziale, già costruita e in cui hai conquistato la maggior parte dei punti. In questo caso si conquistano immediatamente dei punti. L'astronauta viene posizionato nella propria sezione di conquista dei punti. Sposta quindi il comandante in avanti di due caselle. Posiziona di nuovo l'UFO sul tabellone, nel punto in precedenza occupato dall'astronauta. Se un astronauta sequestrato non ha conquistato punti, l'UFO rimane sulla sua testa fino a quando l'avversario non sposta nuovamente l'UFO. Gli astronauti non possono essere sequestrati se hanno conquistato punti o si trovano sul percorso punteggio del giocatore.

3) Modifica dell'impostazione del gioco

Imposta il gioco in modo diverso: cambia la posizione degli angoli di partenza o la posizione dei robot e degli astronauti, oppure modifica la durata del gioco aumentando o riducendo il numero di punti necessari per vincere.

Inventa e condividi le tue regole

Imposta il gioco in modo diverso: cambia la posizione degli angoli di partenza o la posizione dei robot e degli astronauti, oppure modifica la durata del gioco aumentando o riducendo il numero di punti necessari per vincere.

Visita il sito giochidatavolo.LEGO.it !

Imposta il gioco in modo diverso: cambia la posizione degli angoli di partenza o la posizione dei robot e degli astronauti, oppure modifica la durata del gioco aumentando o riducendo il numero di punti necessari per vincere.



Rimozione dei pezzi LEGO

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

FREE! GRATIS! GRATUIT!

LEGO

club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

© 2008 LEGO Group

Denmark, Switzerland

* 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



games.LEGO.com

