

RACE 3000



2-4



7+



20 - 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.



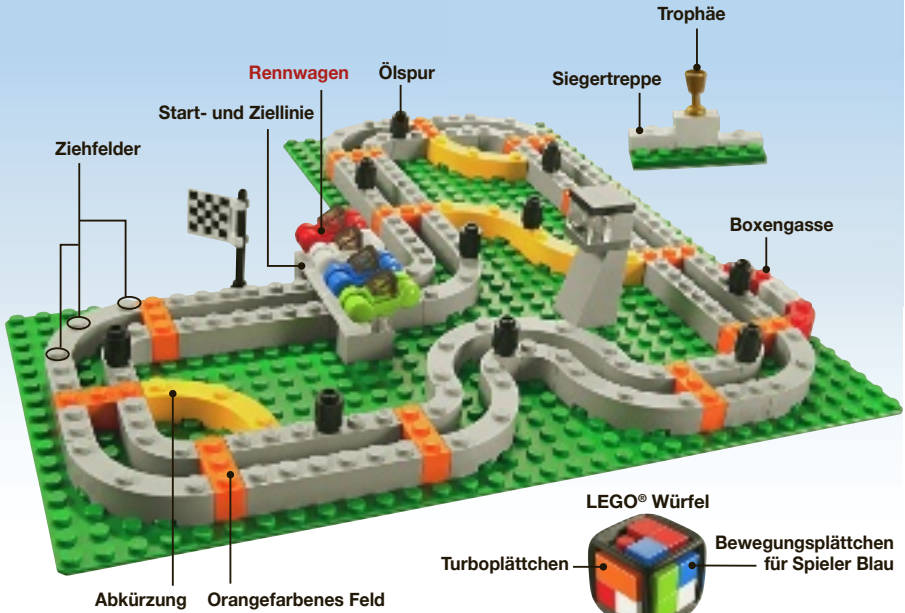
Un nuovo modo di giocare!

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.





Wer erreicht als Erster das Ziel und holt sich die begehrte Trophäe?
Wechselt die Spuren, überholt eure Mitspieler und fährt zügig an ihnen vorbei. Nutzt Abkürzungen, um Ölspuren auszuweichen.
Und denkt daran: Nur einer kann das Rennen gewinnen!



Spielziel

Wer als Erster die Rennstrecke umrundet, gewinnt die Trophäe und darf aufs Siegertreppchen.

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 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 Rennwagen und nimmt sich die sieben farblich dazu passenden Bewegungsplättchen. Steckt jeweils eines dieser Plättchen neben ein Turboplättchen. Die übrigen Plättchen werden erst später benötigt.



SPIELEN

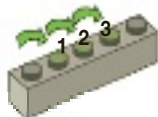
Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du und führst eine der folgenden Aktionen aus:



Würfelseiten ohne Bewegungsplättchen

- 1) Stecke eines deiner Bewegungsplättchen auf die gewürfelte Seite **UND**
- 2) Ziehe deinen Rennwagen ein Feld vorwärts. Du musst nicht ziehen, wenn du nicht möchtest.

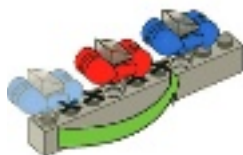


Würfelseite mit Bewegungsplättchen

- 1) Stecke eines deiner Bewegungsplättchen auf den Würfel, sofern noch Platz auf der gewürfelten Seite ist **UND**
- 2) Ziehe mit deinem Rennwagen so viele Felder, wie du Bewegungsplättchen deiner Farbe auf der gewürfelten Seite hast. Anschließend folgen deine Mitspieler im Uhrzeigersinn. Pro Plättchen wird ein Rennwagen immer ein wFeld vorwärts auf das nächste freie Feld gezogen.

Überholen

Befindet sich ein anderer Wagen direkt vor deinem eigenen, überholst du diesen Wagen und ziehst auf das nächste freie Feld (vgl. Abb. rechts).



Turbozug

Wer orange würfelt, zieht seinen Rennwagen auf das nächste orangefarbene Feld, ohne aber dabei die Spur bzw. Richtung seines Wagens zu ändern. Befindet sich bereits ein anderer Wagen auf diesem orangefarbenen Feld, überholst du den Wagen und ziehst auf das nächste freie Feld. Du darfst während eines Turbozuges nicht über eine gelbe Abkürzung fahren, es sei denn, dein Wagen befindet sich bereits auf einem gelben Feld.

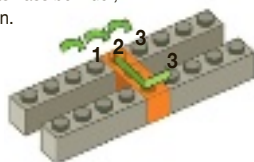
Ölspur

Sobald dein Wagen ein Ölfass berührt, musst du auf diesem Feld halten und eines deiner Bewegungsplättchen vom Würfel nehmen. Anschließend nimmst du das Ölfass von der Rennstrecke und legst es zurück in die Schachtel. Achtung: Dein Wagen berührt ein Ölfass sowohl auf dem Feld, auf dem sich das Fass befindet, als auch auf dem Feld direkt davor. Auf einer Ölspur darfst du keinen Turbozug durchführen.



Spurwechsel

Auf den orangefarbenen Feldern kannst du die Spur wechseln. Für einen Spurwechsel brauchst du nur ein Bewegungsplättchen. Ein Spurwechsel ist nicht möglich, wenn er durch einen anderen Wagen blockiert wird



Wie werden Rennwagen bewegt?

Ein Beispiel: Rot ist am Zug, würfelt und steckt ein Bewegungsplättchen auf die gewürfelte Seite wenn noch Platz ist.



Rot zieht ein Feld.



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



Rot zieht zwei Felder.



Rot macht einen Turbozug und zieht seinen Rennwagen auf das nächste orangefarbene Feld. Anschließend ziehen Blau und Grün jeweils ein Feld.

Spielende

Der Spieler, der die Rennstrecke als Erster umrundet hat und über die Ziellinie zieht, gewinnt das Spiel. Er stellt seinen Rennwagen auf Platz 1 der Siegtreppe und erhält die Trophäe. Die anderen Spieler spielen weiter um den 2. und 3. Platz.

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) Abkürzungen

Bau dir Abkürzungen, die dich nach vorne bringen.

Vorbereitung: Steckt vor Spielbeginn ein gelbes Abkürzungsplättchen neben eines der beiden orangefarbenen Plättchen auf den Würfel.

Wer gelb würfelt, darf eine oder zwei Abkürzungen versetzen. Abkürzungen dürfen nur im Inneren der Rennstrecke platziert werden und müssen mit mindestens einer Seite an einem orangefarbenen Feld beginnen oder dort enden. Gelbe Abkürzungen dürfen nicht bewegt werden, wenn sich ein Rennwagen darauf befindet.

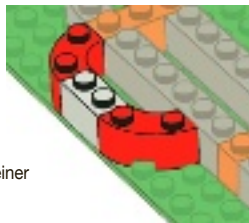
2) Verändert eure Rennstrecken

Lasst eure Fantasie spielen und baut neue Rennstrecken. Beispiele findet ihr am Ende der LEGO Bauanleitung.

3) Boxenstopp

Probiert einmal den Boxenstopp mit folgenden Varianten aus:

- Sobald du in den Boxenstopp fährst, darfst du ein beliebiges Bewegungsplättchen entfernen und ein eigenes an dessen Stelle stecken. Dafür musst du natürlich noch mindestens ein Bewegungsplättchen vor dir liegen haben.
- Entferne **alle** Bewegungsplättchen auf zwei Würfelseiten. Dann steck eines deiner Plättchen auf eine dieser Seiten.



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.

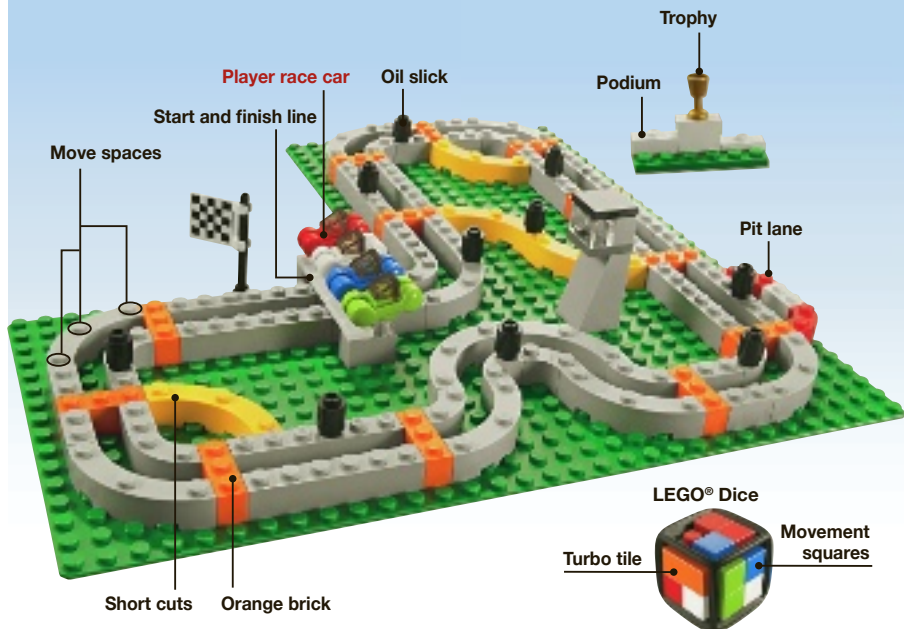


Die LEGO® Neigung
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.



BUILD

Do you have what it takes to cross the finish line first and collect the trophy?
Use shortcuts, overtake or turbo boost past your opponents to get in front and change lanes to avoid the oil slicks in your way.
There can only be one winner of the race!



Aim of the game

The first race car to complete one lap of the track 'anti-clockwise' wins 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 or change the rules of your game later on.

Build the LEGO Dice by placing the two orange turbo tiles on opposite sides of the 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 race car, takes seven movement squares matching the colour of the race car selected, and then places one movement square on the LEGO Dice next to an orange turbo tile.

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

PLAY



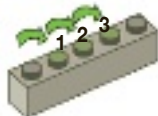
Playing the game

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 race car forward anti-clockwise one space on the track. You can decide whether to move your race car or not.

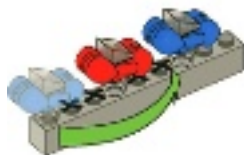


Sides with movement squares

- 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 race cars. Starting with the player who rolled and continuing clockwise, players move their race cars forward one space to the next available space for each movement square on the side of the LEGO Dice rolled.

Overtaking

If your race car cannot move forward to the next space because another race car already occupies the space, your race car overtakes the other race car and moves to the next available space. See image to the right.



Turbo boost

Move your race car forward to the next orange brick on the track when you roll an orange turbo tile. If your race car cannot move forward to the next orange brick because another race car already occupies the space, your race car overtakes the other race car and moves to the next available space. If you are not already on a yellow shortcut brick do not use them in your turbo movement.

Oil slicks

If your race car hits an oil slick, you must stop on that space, remove one of your movement squares from the LEGO Dice, remove the oil slick from the track and end your turn. You hit an oil slick when your race car reaches a move space with an oil slick on it or the space immediately before it. Players cannot turbo boost over an oil slick.



Changing lanes

Change lanes using the orange brick, which only counts as one space. If another race car is blocking the space, you cannot change lanes.

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



Red player moves one space.



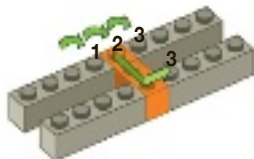
Red player moves two spaces. Then blue and green players move one space each.



Red player moves two spaces.



Red player uses turbo boost to the next orange brick. Then blue and green players move one space each.



Winning the game

The first race car to complete one full lap around the track and cross the finish line wins the game! Place the winning race car on top of the podium and collect the trophy, while the other players continue racing for second and third place.



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 one of your own.



1) Make a shortcut

Make and take shortcuts to get you ahead in the race.

Starting set up: Add a yellow shortcut tile to the LEGO Dice and keep the two orange turbo tiles.

Move one or two of the yellow shortcut bricks anywhere on the inside of the racetrack to build a new shortcut.

Shortcuts must be connected to an orange brick on at least one side.

Yellow shortcut bricks with race cars positioned on them cannot be moved.

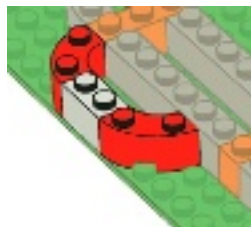
2) Build different racetracks

Build any shape racetrack you can imagine. See the back of the building instructions for inspiration and see what you can build yourself.

3) The Pit Lane

Use the pit lane and try these two different variations:

- Replace one movement square on the LEGO Dice with one of your own when you first move into the pit lane. You must have at least one movement square remaining to use.
- Remove all movement squares from two sides of the LEGO Dice and then place one of your movement squares on one of those sides.



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 and share it with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules

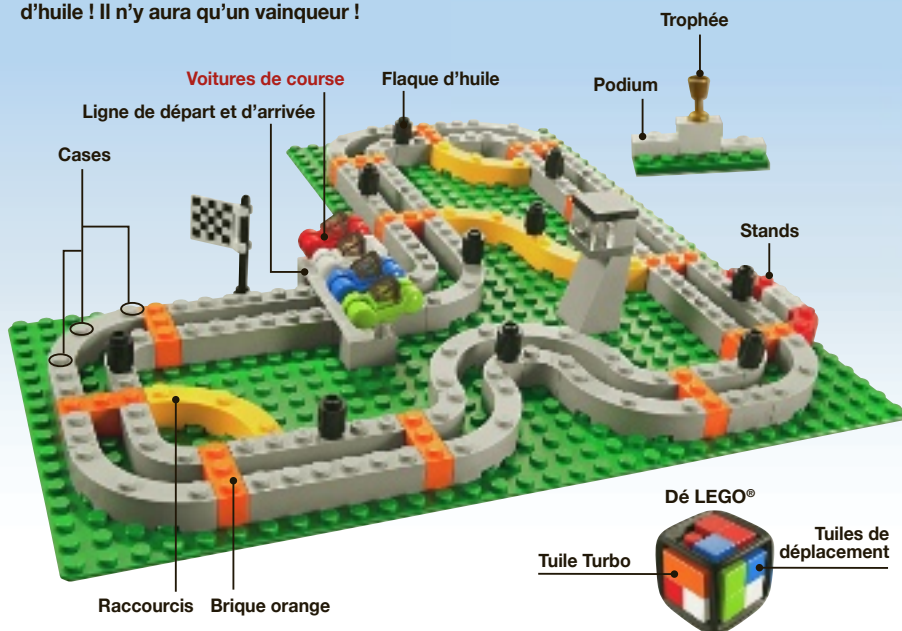
Go online!

games.LEGO.co.uk 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 premier à franchir la ligne d'arrivée pour décrocher le trophée ? Utilisez des raccourcis, dépassez vos adversaires ou enclenchez le turbo pour vous porter en tête de la course, mais attention aux flaques d'huile ! Il n'y aura qu'un vainqueur !



But du jeu

La première voiture qui boucle un tour de circuit gagne 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 à la dernière page de la notice de montage.

Assemblez le dé LEGO en plaçant les deux tuiles Turbo 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 une voiture de course, prend les 7 tuiles de déplacement de la couleur correspondante, puis place une tuile de déplacement sur le dé LEGO à côté d'une tuile Turbo orange.



JOUER

Déroulement de la partie

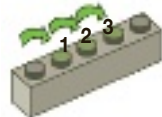
Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

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 **ET**
- 2) Déplacez votre véhicule d'une case sur la piste, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous pouvez choisir de déplacer votre voiture ou non.

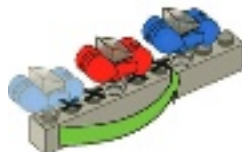


Faces avec tuiles de déplacement

- 1) Placez une de vos tuiles de déplacement sur la face supérieure du dé, s'il reste de la place sur cette face et s'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 voiture. Le joueur qui a lancé le dé commence ; les autres joueurs concernés suivent dans le sens des aiguilles d'une montre, déplaçant leur voiture d'une case pour chaque tuile de déplacement visible sur la face supérieure du dé.

Dépassement

Si votre voiture ne peut pas avancer parce que la case suivante est occupée par une autre voiture, elle la double et se place sur la case libre suivante. Voir illustration ci-contre.



Turbo

Avancez votre voiture jusqu'à la brique orange suivante sur la piste. Si votre voiture ne peut pas avancer parce que la brique orange suivante est occupée par une autre voiture, elle la double et se place sur la case libre suivante. À moins d'être déjà sur une brique de raccourci jaune ; vous ne pouvez pas utiliser les raccourcis lors de votre déplacement turbo.

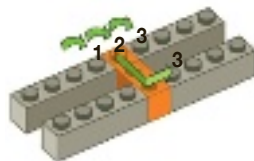
Flaques d'huile

Si votre voiture rencontre une flaque d'huile, vous devez vous y arrêter, retirer une de vos tuiles de déplacement du dé LEGO et retirer la flaque d'huile de la piste ; votre tour s'arrête là. Vous roulez sur une flaque d'huile lorsque votre voiture atteint une case occupée par une brique Flaque d'huile ou la case juste avant. Un joueur ne peut pas franchir une flaque d'huile en enclenchant le turbo.



Changement de voie

Changez de voie à l'aide de la brique orange, qui ne compte que comme une seule case. Si elle est occupée par une autre voiture, vous ne pouvez pas changer de voie.



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 se déplace de deux cases. Les joueurs bleu et vert se déplacent ensuite d'une case chacun.



Le joueur rouge se déplace de deux cases.



Le joueur rouge effectue un déplacement turbo jusqu'à la brique orange suivante. Les joueurs bleu et vert se déplacent ensuite d'une case chacun.

Gagner la partie

La première voiture qui boucle un tour de circuit et franchit la ligne d'arrivée gagne la partie. Placez la voiture gagnante sur la plus haute marche du podium et prenez le trophée, tandis que les autres joueurs continuent de courir pour décrocher les deuxième et troisième places.



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



1) Créer un raccourci

Créez des raccourcis que vous emprunterez pour progresser plus vite pendant la course.

Préparation : Ajoutez une tuile de raccourci jaune au dé LEGO et conservez les deux tuiles Turbo orange.

Déplacez une ou deux briques de raccourci jaune à l'intérieur du circuit pour créer un nouveau raccourci. Au moins une des deux extrémités du raccourci doit toucher une brique orange.

Une brique de raccourci jaune occupée par une voiture ne peut pas être déplacée.

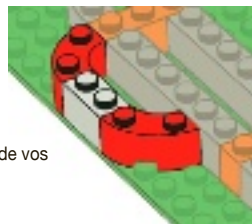
2) Changement de circuit

Dessinez tous les circuits que vous pouvez imaginer. Inspirez-vous des modèles au verso de la notice de montage et voyez ce que vous pouvez construire vous-même.

3) Les stands

Utilisez les stands et essayez les deux variantes suivantes :

- Remplacez une tuile de déplacement du dé LEGO par une des vôtres lorsque vous arrivez le premier aux stands. Vous devez avoir au moins une tuile de déplacement disponible.
- Retirez toutes les tuiles de déplacement de deux faces du dé LEGO et placez une de vos propres tuiles de déplacement sur une de ces deux faces.



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

Sei abbastanza bravo da tagliare per primo la linea del traguardo e aggiudicarti l'ambito trofeo? Usa le scorciatoie, utilizza la funzione turbo per sorpassare gli altri piloti e cambia corsia per evitare le macchie d'olio sulla pista. La bandiera a scacchi ti aspetta!



Scopo del gioco

La prima vettura a completare un giro del circuito 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 turbo arancioni su due facce opposte del dado.



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

Cominciando con il più giovane, ciascun giocatore seleziona una vettura, prende sette quadrati di avanzamento dello stesso colore della vettura scelta e posiziona un quadrato di avanzamento sul Dado LEGO accanto a un mattoncino turbo arancione.



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



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) Sposta la vettura in avanti di uno spazio sul circuito, in senso antiorario. Il giocatore decide se spostare o meno la vettura.

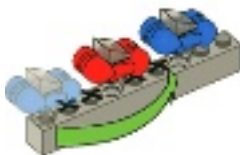


Facce con quadrati di avanzamento

- 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 presenti sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro possono spostare le loro vetture. Cominciando con il giocatore che ha tirato il dado e continuando in senso orario, i giocatori spostano le loro vetture sullo spazio successivo disponibile per ciascun quadrato di avanzamento presente sulla faccia del Dado LEGO ottenuta con il tiro.

Sorpassi

Se la vettura non può avanzare sullo spazio successivo perché occupato da un'altra vettura, la vettura del giocatore può superare la vettura davanti, spostandosi sullo spazio successivo disponibile. Vedi immagine a destra.



Funzione turbo

Se il giocatore ottiene un mattoncino turbo arancione con un tiro di dado, la sua vettura può spostarsi sul mattoncino arancione successivo sul circuito. Se la vettura non può avanzare sul mattoncino arancione successivo perché occupato da un'altra vettura, la vettura del giocatore può superare la vettura davanti, spostandosi sullo spazio successivo disponibile. Se la vettura non si trova già su un mattoncino giallo scorciatoia, non utilizzare la scorciatoia per lo spostamento turbo.

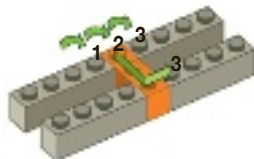
Macchie d'olio

Se la vettura arriva su una macchia d'olio, il pilota deve fermarsi su quello spazio, rimuovere uno dei quadrati di spostamento dal Dado LEGO e quindi rimuovere la macchia d'olio dalla pista. Il turno termina qui. Si arriva su una macchia d'olio se la vettura finisce su uno spazio con una macchia d'olio o sullo spazio immediatamente precedente. I giocatori non possono utilizzare la funzione turbo su un macchia d'olio.



Cambio di corsia

Cambia corsia con il mattoncino arancione, che conta come uno spazio solo. Se un'altra vettura blocca lo spazio, non è possibile cambiare corsia.



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 uno spazio



Il giocatore rosso si sposta di due spazi. Il giocatori blu e verde si spostano quindi di uno spazio ciascuno.



Il giocatore rosso si sposta di due spazi



Il giocatore rosso utilizza la funzione turbo per passare al mattoncino arancione successivo. Il giocatori blu e verde si spostano quindi di uno spazio ciascuno.

Chi vince?

La prima vettura a completare un giro completo del percorso, tagliando la linea del traguardo, vince il gioco. Posiziona la vettura sul gradino più alto del podio e prendi il trofeo mentre gli altri giocatori completano il percorso per aggiudicarsi il secondo e terzo posto.





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) Creazione di una scorcioia

Crea e prendi una scorcioia per portarti in testa alla gara.

Prima di cominciare: aggiungi un mattoncino scorcioia giallo al Dado LEGO, lasciando i due mattoncini turbo arancioni.

Sposta uno o due mattoncini in una posizione qualsiasi sul circuito per realizzare una nuova scorcioia. Le scorcioie devono essere collegate a un mattoncino arancione almeno tramite una delle due estremità. I mattoncini scorcioia gialli occupati da vetture non possono essere spostati.

2) Costruzione di un altro circuito

Costruisci un altro circuito, di forma diversa. Consulta il retro delle istruzioni per idee e suggerimenti.

3) I box

Usa i box per provare queste due variazioni:

- Sostituisci un quadrato di avanzamento sul Dado LEGO con uno dei tuoi quando entri per la prima volta ai box. Devi possedere almeno un quadrato di avanzamento per questa variazione.
- Rimuovi tutti i quadrati di avanzamento da due facce del Dado LEGO e posiziona uno dei tuoi quadrati su una di queste facce.



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



UK & Canada only

Canada seulement

* 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 Telefoonummer vanaf vaste lijn.

* Det er ett gratis nummer, når du ringer fra Posttelefon. * Det är gratis, när du ringer från en Post 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

