

LAVA DRAGON



2-4



7+



15 - 25



- Rules



- Règles



- Reglas de juego





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.



Une nouvelle façon de jouer !

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.



¡Una nueva forma de jugar!

Llega LEGO® Games, la primera colección de juegos del mundo que puedes construir y cambiar jugando. Gracias al exclusivo Dado LEGO, que podrás construir a tu gusto, y a sus reglas, totalmente alterables, LEGO Games representa una nueva forma de divertirse con la familia y los amigos.

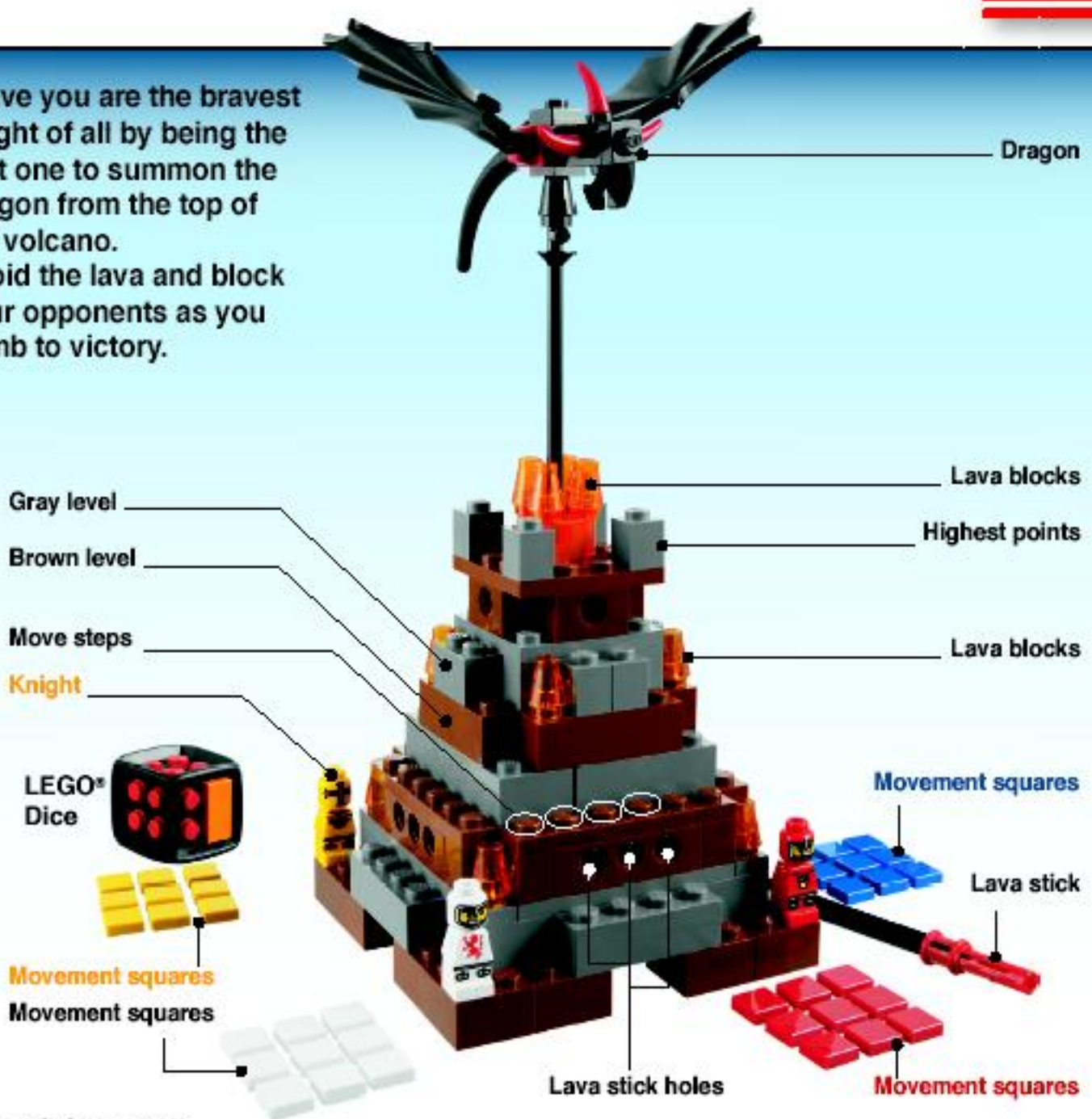


BUILD



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

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



Aim of the game

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

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO[®] building instructions provided in the set.

Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them.

This makes it easier to rebuild or change the rules of your game later on.

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



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

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

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



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 knight one step on the volcano. You can decide whether to move your knight or not.



Sides with movement squares

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

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



Sides with orange volcano tile

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

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

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



Red player moves one step



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



Red player moves two steps



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

Moving knights on the volcano



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



One ● = 1 step
Knights cannot be moved diagonally.

Winning the game

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

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



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

CHANGE



YOUR GAME – YOUR RULES

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

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

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

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



1) Volcanic explosion

Players now have two options when rolling orange:

- Move one lava block anywhere on the volcano to block the other players, **OR**
- Use the lava stick by pushing it through the volcano to knock a knight off the volcano.

The knight RETURNS to its starting position at the beginning of the game.



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



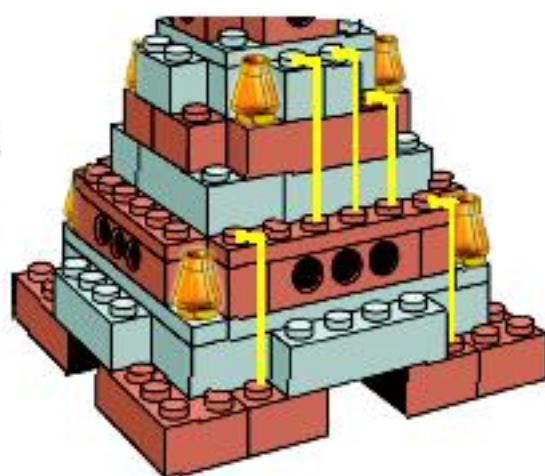
2) Climbing rope

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

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

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

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



Invent and share your own rules

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

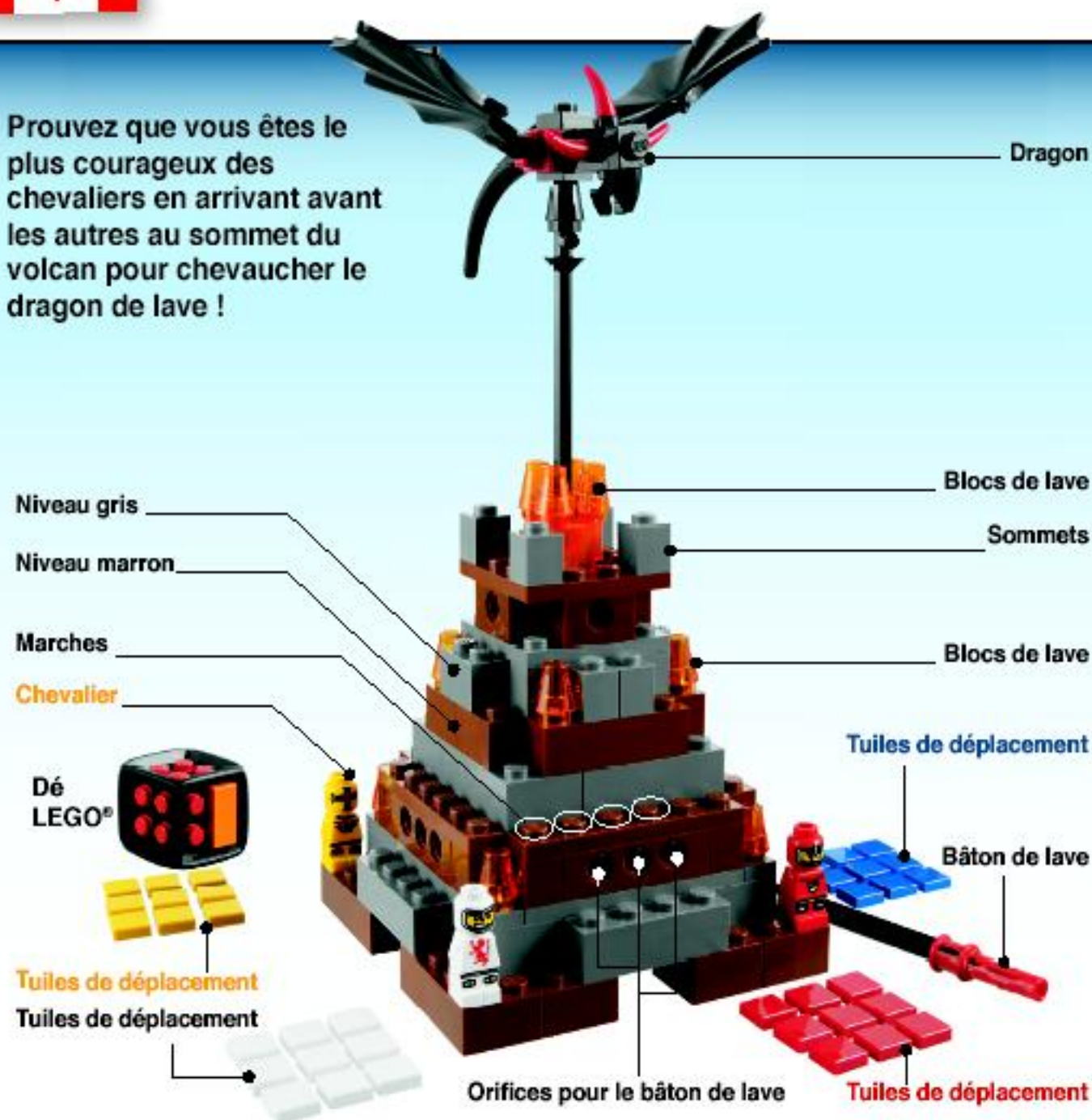
Go Online!

From short videos showing how to play each game to downloads and more, [Games.LEGO.com](https://www.Games.LEGO.com) is packed with fun! You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your LEGO Games.



CONSTRUIRE

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



But du jeu

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

Préparation

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

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

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



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

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

JOUER



Déroulement de la partie

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

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



Faces sans tuiles de déplacement

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



Faces avec tuiles de déplacement

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

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



Faces avec une tuile de lave orange

Déplacez un bloc de lave où vous le voulez sur le volcan pour essayer de bloquer les autres joueurs. Une fois le bloc de lave placé, chaque joueur, en commençant par celui qui a lancé le dé et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement visible sur la face du dé LEGO obtenue.

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

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



Le joueur rouge se déplace d'une case



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



Le joueur rouge se déplace de deux cases



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

Déplacement des chevaliers sur le volcan



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



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

Fin de la partie

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

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



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



CHANGER

VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

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

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

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

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



1) Éruption

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

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



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



2) Corde d'escalade

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

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

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

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

Le chevalier peut maintenant grimper plusieurs niveaux à la fois sur une

paroi verticale et lisse du volcan, à condition qu'il y ait une case libre au-dessus

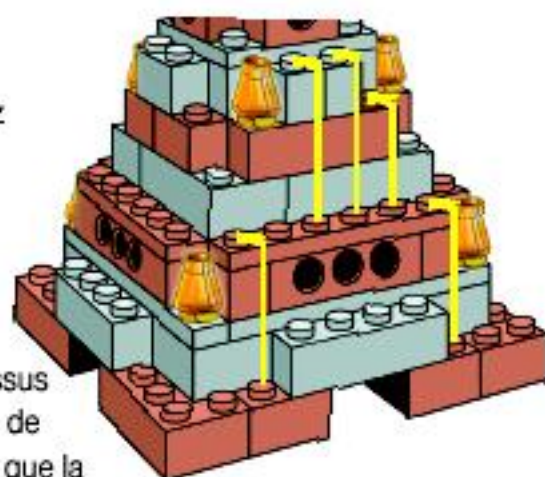
de lui. Sur l'illustration ci-contre, les flèches jaunes indiquent les possibilités de

déplacement lorsque le dé indique une face avec une tuile marron. Une fois que la

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

dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace son chevalier d'une case par tuile de déplacement

visible sur la face supérieure du dé.



Inventez et partagez vos propres règles

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

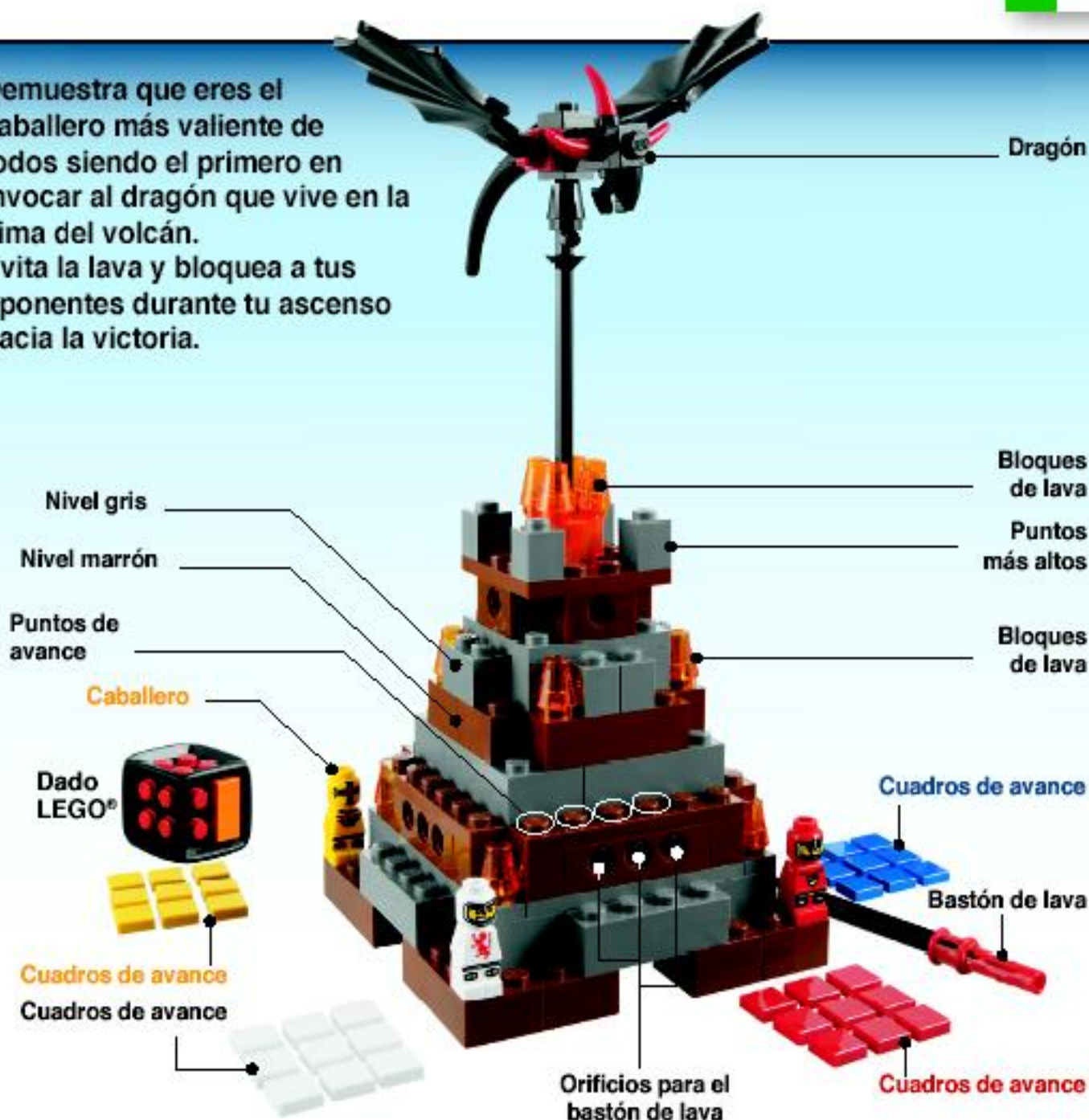
Rendez-vous sur notre site Internet !

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

CONSTRUYE



Demuestra que eres el caballero más valiente de todos siendo el primero en invocar al dragón que vive en la cima del volcán. Evita la lava y bloquea a tus oponentes durante tu ascenso hacia la victoria.



Objetivo del juego

Ganará el primer caballero en alcanzar la cima del volcán e invocar al dragón de lava.

Preparativos

Antes de comenzar a jugar, construye el juego usando las instrucciones de construcción LEGO® que se incluyen con el set. Construir el juego te permitirá familiarizarte con las piezas y el modo de usarlas. Haciéndolo, encontrarás más sencillo reconstruirlo o cambiar las reglas del juego para otra partida.

Construye el Dado LEGO colocando las dos cubiertas de lava de color naranja sobre dos caras opuestas.



Este set incluye una herramienta que te ayudará a quitar los cuadros del Dado LEGO.

Antes de comenzar una partida nueva, organiza el juego como se indica en la imagen anterior o en la ilustración que encontrarás en la última página de las instrucciones de construcción.

Comenzando por el jugador más joven, cada jugador elige un caballero y toma los nueve cuadros de avance del color correspondiente al caballero elegido. A continuación, coloca uno de sus cuadros de avance en el Dado LEGO, junto a una cubierta de lava de color naranja.



JUEGA



Consejo de LEGO
La mejor forma de recoger tus piezas LEGO es inclinarlas antes de tomarlas.

Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. El turno pasa a partir de entonces de un jugador a otro en sentido horario.

Al llegar su turno, el jugador correspondiente lanza el Dado LEGO® y realiza las siguientes acciones:



Caras sin cuadros de avance

- 1) Coloca uno de tus cuadros de avance en la cara del Dado LEGO que has obtenido al lanzarlo, **Y**
- 2) Mueve tu caballero un punto sobre el volcán. Puedes elegir entre mover tu caballero o no hacerlo.



Caras con cuadros de avance

- 1) Coloca uno de tus cuadros de avance en la cara del Dado LEGO que has obtenido al lanzarlo si aún hay espacio y si aún te quedan cuadros de avance, **Y**
- 2) Todos los jugadores cuyos cuadros de avance se encuentren en la cara del Dado LEGO que has obtenido al lanzarlo pueden mover sus caballeros. Comenzando por el jugador que ha lanzado y continuando en sentido horario, los jugadores mueven su caballero un punto por cada cuadro de avance que se haya colocado en la cara obtenida en el Dado LEGO al lanzarlo.

Los caballeros no pueden permanecer sobre otros caballeros ni pasar por encima de ellos.



Caras con una cubierta de lava de color naranja

Coloca un bloque de lava en cualquier punto del volcán para bloquear el avance de otro jugador. Una vez colocado el bloque de lava, comenzando por el jugador que ha lanzado y continuando en sentido horario, los jugadores mueven su caballero un punto por cada cuadro de avance que se haya colocado en la cara obtenida del Dado LEGO.

Los caballeros no pueden permanecer sobre los bloques de lava ni pasar por encima de ellos.

Ejemplos de la función de los cuadros de avance cuando el jugador rojo ha lanzado el Dado LEGO y ha colocado un cuadro de avance de color rojo en él:



El jugador rojo avanza un punto.



El jugador rojo coloca un bloque de lava y, a continuación, avanza un punto. Después, el jugador azul avanza un punto.



El jugador rojo avanza dos puntos.



El jugador rojo avanza dos puntos. A continuación, los jugadores azul y amarillo avanzan un punto cada uno.

Movimiento de los caballeros por el volcán



Cada uno de los cuadros de avance permite a un jugador mover su caballero un punto en dirección horizontal por el mismo nivel del volcán **O** escalar un nivel del volcán, es decir, pasar de un nivel marrón a un nivel gris o de un nivel gris a un nivel marrón. Los caballeros sólo pueden escalar un nivel por cuadro de avance.



Un ● = 1 punto
Los caballeros no pueden moverse en dirección diagonal.

Ganar el juego

El primer jugador en obtener una cubierta de lava de color naranja al lanzar mientras su caballero se encuentra en uno de los puntos más altos del volcán, ganará el juego. ¡El jugador ganador colocará su caballero en el dragón de lava y partirá volando victorioso!

Si el jugador que se encuentra en el punto más alto no obtiene una cubierta de lava de color naranja al lanzar, el juego continúa y los demás jugadores siguen escalando de acuerdo con las reglas descritas anteriormente.



TU JUEGO, TUS REGLAS

El Dado LEGO® te ofrece la libertad de cambiar el juego a tu gusto. Puedes cambiar el área de juego, las piezas e incluso las reglas. Los cambios que hagas harán el juego cada vez más TUYO.

El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez. Así podrás comprobar si el cambio hace el juego más divertido. Si es así, conserva el cambio y prueba con otro.

Cambiar un juego siempre es más divertido si se hace en compañía. Así, todos conocerán las reglas y sabrán qué ha cambiado. Recuerda asegurarte de que todo aquel que juegue conozca las reglas nuevas **ANTES** de empezar a jugar.

Ahora que sabes cómo jugar usando nuestras reglas, prueba alguna de las sugerencias que te ofrecemos a continuación para cambiar el juego y, después, trata de hacer un cambio tú solo.



1) Explosión volcánica

Los jugadores pueden elegir ahora entre dos opciones si obtienen una cubierta de color naranja al lanzar:

- Colocar un bloque de lava en cualquier punto del volcán para bloquear el avance de otro jugador, **O**
- Usar el bastón de lava para atravesar el volcán y hacer caer a un caballero del volcán.

El caballero debe **VOLVER** al punto inicial desde el que comenzó a jugar.



Después de usar el bastón de lava o colocar un bloque de lava, comenzando por el jugador que ha lanzado y continuando en sentido horario, los jugadores mueven su caballero un punto por cada cuadro de avance que se haya colocado en la cara obtenida del Dado LEGO.



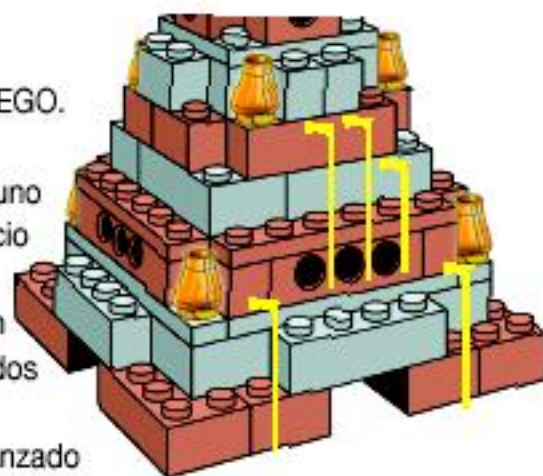
2) Cuerda de escalada

Añade una cubierta de color marrón a una de las caras del Dado LEGO.

El jugador que lance y obtenga un cuadro de color marrón podrá ascender uno o más niveles con su caballero sobre una cara lisa del volcán si existe espacio disponible para escalar.

Las flechas amarillas que se muestran en la ilustración de la derecha indican cómo se puede usar la cuerda de escalada para ascender con el caballero dos o más niveles sobre las caras lisas del volcán.

Una vez usada la cuerda de escalada, comenzando por el jugador que ha lanzado y continuando en sentido horario, los jugadores mueven su caballero un punto por cada cuadro de avance que se haya colocado en la cara obtenida del Dado LEGO.



Inventa y comparte tus propias reglas

Ponte a prueba y contempla las reglas que puedes llegar a crear. Si funcionan, envía las "reglas de juego de tu casa" a games.LEGO.com y compártelas con todo el mundo. También puedes echar un vistazo a las reglas que otros han creado e intentar jugar usando las reglas de su casa.

¡Conéctate!

games.LEGO.com tiene cosas geniales que ofrecerte. Contiene un vídeo breve con el que aprenderás a jugar e información acerca de todos los demás juegos LEGO Games. También encontrarás grandes formas de Construir, Jugar y Cambiar tus juegos.



LEGO GAMES [LEGO GAMES HOME](#) [PARENTS PORTAL](#) [WHAT IS LEGO GAMES?](#)

DICE QUEST 6300

MINOTAURUS 6240

MINOTAURUS 5941

CLITCH 3842



MINOTAURUS

6241

The mighty Minotaur possesses a secret weapon hidden deep within the labyrinth. Can you find the clues hidden in each your opponents' set? That is the Minotaur's will. Be the first to lead your team through the maze and slay the savage beast!

[VIEW GAME IMAGE](#)

HOW TO PLAY

NEXT

[OVERVIEW](#)

[HOW TO PLAY](#)

[LEGO GAMES COMMUNITY](#)



DICE QUEST!
COMING SOON

[DOWNLOADS AND MEDIA](#)

[DICE QUEST](#)
COMING SOON

[RULES BUILDER](#)
COMING SOON

MINOTAURUS [HOW TO PLAY](#)

The player may then move the Minotaur to spaces in any direction, like the horses, the Minotaur may not move diagonally.

[NEXT](#)



games.LEGO.com



RAMSES'S Pyramid

3843

Ramses Pyramid



2-4



8+



20-40



MINOTAURUS

3841

Minotaurus



2-4



7+



20-30



games.LEGO.com



FREE! GRATIS! GRATUIT!





club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*        

  **1-866-534-6258 • 1-877-518-5346**

US & Canada only

Canada seulement

* Free phone. Mobile charges may apply. * Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.
* Gebührenfrei. Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können anfallen. * Großtelefonnummern von Festnetz.
* Deter ett gratis nummer, när du ringer från fasttelefon. * Tekst är gratis, när du ringer från mobiltelefon.



VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!

www.LEGOshop.com



3835 Robo Champ
(Le champion des robots)

2-3 6+ 10-15



3836 Magikus

2-4 6+ 10-20



3837 Monster 4
(Monstre 4)

2-4 7+ 15-20



3838 Lava Dragon
(Le dragon de lave)

2-4 7+ 15-25



3839 Race 3000
(Course 3000)

2-4 7+ 20-30



3840 Pirate Code
(Code Pirate)

2-4 8+ 15-25



3841 Minotaurus

2-4 7+ 20-30



3842 Lunar Command
(La fusée lunaire)

2 7+ 15-30



3843 Ramses Pyramid
(La pyramide Ramsès)

2-4 8+ 20-40



3844 Creationary

3-8 7+ 30-60

