

# RACE 3000



2-4



7+



20 - 30



- Reglas de juego



- Regras



- Règles



- Rules





### ¡Una nueva forma de jugar!

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



### Uma nova forma de jogar!

Apresentamos os LEGO® Games, a primeira coleção de jogos para construir, jogar e modificar. Com o exclusivo Dado LEGO para construir e regras de jogo modificáveis, os LEGO Games são uma nova forma de te divertires com a família ou amigos.



### 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.



### 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.



# CONSTRUYE



¿Tienes el coraje necesario para cruzar la línea de meta en primer lugar y hacerte con el trofeo? Usa los atajos, adelanta a tus oponentes o activa la función turbo para ponerte en cabeza y cambia de carril para evitar las manchas de aceite que hay sobre el circuito. ¡Sólo un piloto puede ganar la carrera!



## Objetivo del juego

El primer coche de carreras que consiga completar una vuelta por el circuito en sentido contrario al de las agujas del reloj ganará el juego.

## 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 turbo de color naranja sobre dos caras opuestas del mismo.



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.

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

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



# JUEGA

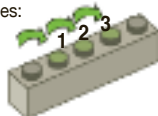
## Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. El turno pasa a partir de entonces de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. 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. Avanza por el circuito con tu coche de carreras un punto en sentido contrario al de las agujas del reloj. Puedes elegir entre mover tu coche de carreras o no hacerlo.

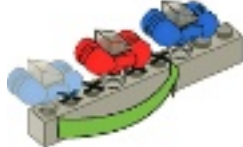


### Caras con cuadros de avance

1. Coloca uno de tus cuadros de avance en la cara del Dado LEGO que has obtenido al lanzarlo si hay espacio y si 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 coches de carreras. Comenzando por el jugador que ha lanzado y continuando en sentido horario, los jugadores mueven su coche de carreras un punto hasta el siguiente punto disponible por cada cuadro de avance que se haya colocado en la cara obtenida en el Dado LEGO al lanzarlo.

## Adelantamiento

Si tu coche de carreras no puede avanzar al punto siguiente porque otro coche de carreras ya está ocupándolo, tu coche de carreras lo adelantará y se colocará en el siguiente punto disponible. Consulta la imagen de la derecha.



### Función turbo

Avanza con tu coche de carreras hasta el siguiente ladrillo de color naranja que encuentres en el circuito si lanzas y obtienes una cara con una cubierta de turbo de color naranja. Si tu coche de carreras no puede avanzar hasta el siguiente ladrillo de color naranja porque otro coche de carreras ya está ocupándolo, tu coche de carreras lo adelantará y se colocará en el siguiente punto disponible. Si al iniciar tu turno no te encuentras en un ladrillo de atajo de color amarillo, no puedes usarlos al activar la función turbo.

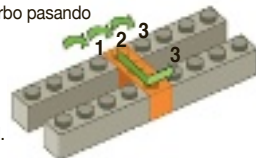
## Manchas de aceite

Si tu coche de carreras pasa por una mancha de aceite, debes detenerte en ese punto, quitar uno de tus cuadros de avance del Dado LEGO, retirar la mancha de aceite del circuito y dar tu turno por finalizado. Pisar una mancha de aceite cuando tu coche de carreras alcance un punto que contenga una mancha de aceite o el punto inmediatamente anterior. Los jugadores no pueden usar la función turbo pasando por encima de una mancha de aceite.



## Cambio de carril

Puedes cambiar de carril usando los ladrillos de color naranja, que sólo cuentan como un punto. Si ya hay otro coche de carreras bloqueando el punto, no podrás cambiar de carril.



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 avanza dos puntos. A continuación, los jugadores azul y verde avanzan un punto cada uno.



El jugador rojo avanza dos puntos.



El jugador rojo usa la función turbo y avanza hasta el siguiente ladrillo de color naranja. A continuación, los jugadores azul y verde avanzan un punto cada uno.

## Ganar el juego

¡El primer coche de carreras que consiga completar una vuelta completa alrededor del circuito y cruce la línea de meta ganará el juego! Coloca el coche de carreras ganador en lo más alto del podio y recoge el trofeo. Mientras, los demás jugadores continuarán corriendo en busca del segundo y el tercer lugar.

# CAMBIA



## 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) Crea un atajo

Crea atajos o cámbialos para adelantarte a tus oponentes.

Preparativos iniciales: Añade una cubierta de atajo de color amarillo al Dado LEGO y no coloques las dos cubiertas de turbo de color naranja.

Coloca uno o dos de los ladrillos de atajo de color amarillo en cualquier lugar dentro del circuito para construir un atajo nuevo.

Los atajos deben conectarse al menos a un ladrillo de color naranja por uno de sus extremos.

Los ladrillos de atajo de color amarillo en los que se encuentre un coche de carreras no se pueden mover.

### 2) Construye circuitos diferentes

Construye un circuito con cualquier forma que puedas imaginar. Inspírate observando el reverso de las instrucciones de construcción y contempla lo que puedes llegar a construir tú mismo.

### 3) Paso por boxes

Usa el carril de boxes y prueba con estas dos variaciones:

- Sustituye cualquier cuadro de avance del Dado LEGO por uno tuyo al pasar por el carril de boxes por primera vez. Debes conservar al menos un cuadro de avance para seguir jugando.
- Quita todos los cuadros de avance de dos de las caras del Dado LEGO y, a continuación, coloca uno de tus cuadros de avance en cualquiera de las dos caras.



## Inventa y comparte tus propias reglas

Inventa tus propias reglas y compártelas con tus amigos. Pon a prueba a tus amigos creando las reglas más originales. Construye, juega y cambia para una mayor diversión.



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



# CONSTRUIR

Consegues ser o primeiro a cruzar a linha de chegada e a arrecadar o troféu? Usa atalhos, ultrapassa os teus adversários ou liga o turbo para passares à frente e muda de via para evitares as poças de óleo que se encontram no teu caminho. Só haverá um vencedor da corrida!



## Objectivo do jogo

O primeiro carro de corrida a completar uma volta no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio, ganha o jogo.

## Preparação para o jogo

Antes de começares a jogar, constrói o jogo com o auxílio das instruções de construção LEGO® fornecidas. Construir o jogo permite uma familiarização com as suas peças e modo de utilização. Isto torna mais fácil reconstruir ou mudar posteriormente as regras do jogo.

Constrói o Dado LEGO colocando as duas faces cor-de-laranja em lados opostos do dado.



Antes do início de cada partida, dispõe as peças no tabuleiro de jogo de forma a condizerem com a foto acima mostrada ou com a foto da última página das instruções de construção.

*A embalagem inclui uma ferramenta para ajudar a remover as peças que compõem as faces do Dado LEGO*

Começando pelo jogador mais novo, cada jogador selecciona um carro de corrida, pega nos sete quadrados de movimento correspondentes, e de seguida coloca um quadrado de movimento no Dado LEGO junto a uma peça turbo cor-de-laranja.

# JOGAR



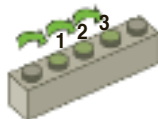
## Regras do jogo

O jogo começa pelo jogador mais novo e prossegue no sentido dos ponteiros do relógio. Quando chega a sua vez cada jogador lança o Dado LEGO® e realiza uma das acções seguintes, de acordo com o resultado obtido:



### Faces sem quadrados de movimento

1. Coloca um dos teus quadrados de movimento sobre a face superior do Dado LEGO **E**
2. Avança o teu carro de corrida uma casa na pista, no sentido inverso ao dos ponteiros do relógio. Podes decidir se moves ou não o teu carro de corrida.



### Faces com quadrados de movimento

- 1) Coloca um dos teus quadrados de movimento na face superior do Dado LEGO, se tiveres espaço suficiente e se ainda tiveres quadrados de movimento de sobra, **E**
- 2) Todos os jogadores que tenham quadrados de movimento na face superior do Dado LEGO lançado podem mover os seus carros de corrida. Começando pelo jogador que lançou o dado e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores avançam os seus carros para a casa seguinte disponível por cada quadrado de movimento indicado na face superior do Dado LEGO.

## Ultrapassar

Se o teu carro não puder avançar para a casa seguinte, porque outro carro de corrida está já a ocupar a casa, podes ultrapassar o teu adversário, avançando para a casa seguinte disponível. Ver imagem à direita.



## Turbo

Quando obtiveres um resultado laranja no dado, avança o teu carro para a peça cor-de-laranja seguinte na pista. Se o teu carro não puder avançar para a peça laranja seguinte porque outro carro de corrida está já a ocupar podes ultrapassar o teu adversário, avançando para a casa seguinte disponível. Não uses as peças de atalho amarelas nos teus deslocamentos turbo, a menos que te encontres já sobre uma.

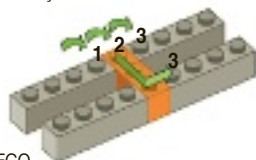
## Poças de óleo

Se o teu carro tocar numa poça de óleo, tens de parar nessa casa, retirar um dos teus quadrados de movimento do Dado LEGO e a poça de óleo da pista, perdendo a vez. Tocas numa poça de óleo quando o teu carro de corrida chega a uma casa ocupada por uma poça de óleo ou chega a uma casa situada imediatamente antes daquela. Os jogadores não podem atravessar uma poça de óleo com a função turbo.



## Mudar de via

Muda de via usando a peça cor-de-laranja que apenas conta como uma casa. Se ela já estiver ocupada por outro carro de corrida, não poderás mudar de via.



Exemplos de funcionamento dos quadrados de movimento quando o jogador vermelho, após lançamento do dado, acrescentou um quadrado de movimento vermelho ao Dado LEGO.



O jogador vermelho avança uma casa.



O jogador vermelho avança duas casas. Os jogadores azul e verde avançam, cada um, uma casa.



O jogador vermelho avança duas casas.



O jogador vermelho usa a função turbo para se mover para a peça laranja seguinte. Os jogadores azul e verde avançam, cada um, uma casa.

## O vencedor do jogo

O primeiro carro de corrida a completar uma volta inteira à pista e a cruzar a linha de chegada ganha o jogo! Coloca o carro de corrida vencedor em cima do pódio e arrecada o troféu, enquanto os outros jogadores continuam a correr para o segundo e terceiro lugares.



*A melhor forma para retirar as peças do tabuleiro é incliná-las antes de serem puxadas.*



# VARIAR

## O TEU JOGO – AS TUAS REGRAS

O Dado LEGO® dá-te a possibilidade de modificares o jogo e personalizá-lo. Podes alterar a área de jogo, as peças e mesmo as regras. Cada pequena alteração dá um toque mais pessoal ao TEU jogo.

O segredo para alterar um jogo é alterar uma só coisa de cada vez. Assim, podes verificar se essa alteração torna o jogo mais divertido. Se isso acontecer, mantém-na e experimenta outra.

Alterar um jogo é sempre mais divertido quando é feito em grupo. Deste modo, todos conhecem as regras e sabem o que foi alterado. Assegura-te de que todos os jogadores conhecem as novas regras **ANTES** de começarem a jogar.

Agora que já conheces as regras de base, experimenta uma das seguintes sugestões de regras para variar o jogo. Depois tenta criar as tuas próprias regras.



### 1) Criar um atalho

Cria e usa atalhos para passares à frente na corrida.

Preparação: Acrescenta uma peça de atalho amarela ao Dado LEGO e mantém as duas peças turbo cor-de-laranja.

Desloca uma ou duas peças de atalho amarelas para qualquer lado no interior da pista para construíres um novo atalho. Os atalhos devem estar ligados por pelo menos uma extremidade a uma peça cor-de-laranja.

As peças de atalho amarelas que tenham carros de corrida em cima não podem ser deslocadas.

### 2) Constrói pistas de corrida diferentes

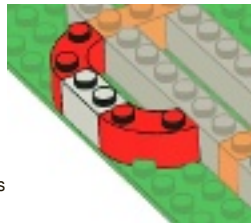
Constrói qualquer formato de pista de corrida, seguindo a tua imaginação.

Consulta o verso das instruções de construção para te inspirares e descobre o que consegues construir.

### 3) A recta das boxes

Usa a recta das boxes e experimenta as duas variantes seguintes:

- Substitui um quadrado de movimento no Dado LEGO por um dos teus quando entrares nas boxes. Tens de ter pelo menos um quadrado de movimento disponível.
- Retira todos os quadrados movimento de dois dos lados do Dado LEGO e depois coloca um dos teus quadrados de movimento num desses lados.



## Inventa e partilha as tuas regras

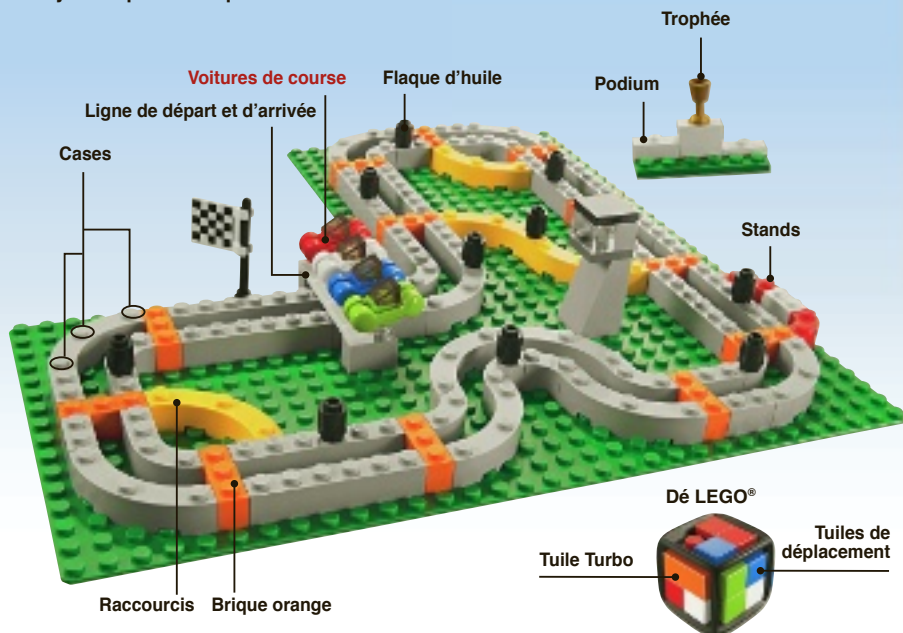
Testa a tua imaginação. Inventa as tuas regras e partilha-as com os amigos. Põe os teus amigos à prova, criando as regras mais originais. Constrói, joga e altera as regras para uma maior diversão.



# 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

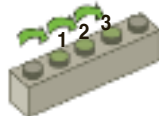
Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

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.

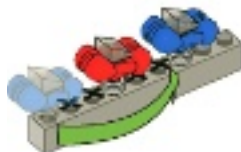


### Faces avec tuiles de déplacement

- 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 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.

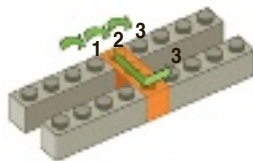
Un joueur ne peut pas franchir une flaque d'huile en enclenchant le turbo.



## 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 pour 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.

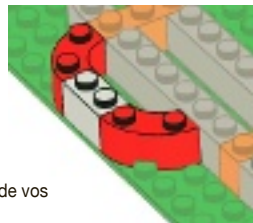
### 2) Changement de circuit

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](http://jeux.LEGO.fr) pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

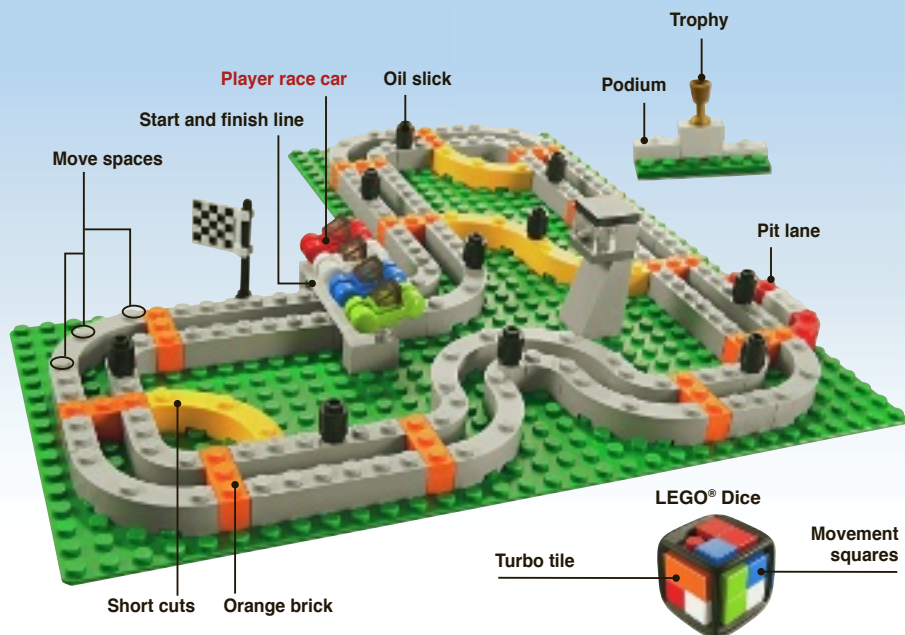
## Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site [jeux.LEGO.fr](http://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 !



# 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!



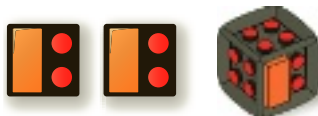
## Aim of the game

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



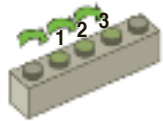
## Playing the game

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

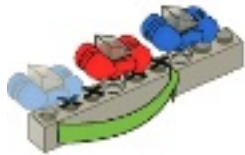


### Sides with movement squares

- 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.

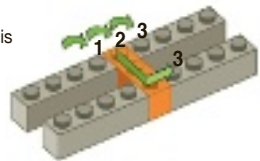
## Oil slicks

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.
- Rimuovi tutti i quadrati di avanzamento da due facce del Dado LEGO e posiziona uno dei tuoi quadrati su una di queste facce.

## 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.

**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



games.LEGO.com

