

# MINOTAURUS



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!

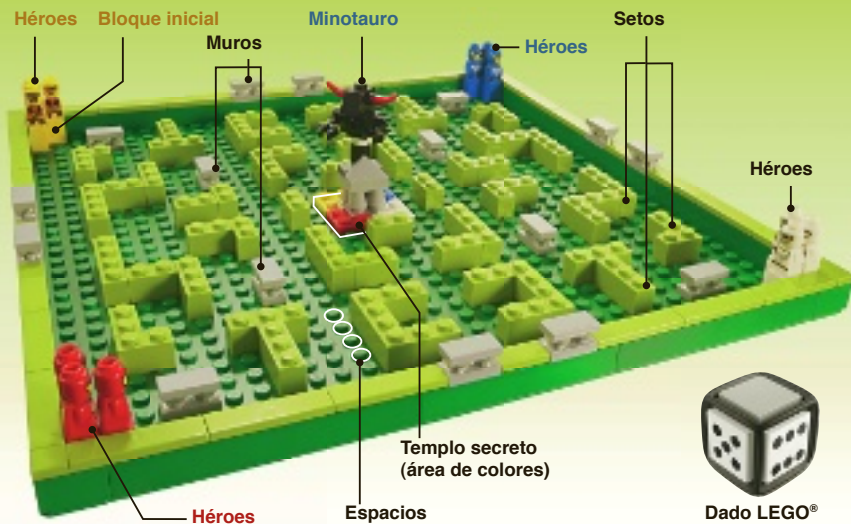
Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



# CONSTRUYE



El poderoso Minotauro, una criatura mítica, protege un templo secreto ubicado en lo más profundo de un laberinto. Sé el primero en llevar a tus héroes hasta el templo esquivando al Minotauro y colocando muros con astucia para obstaculizar a tus oponentes.



## Objetivo del juego

2 jugadores: Ganará el juego el primer jugador que consiga llevar a dos de sus tres héroes hasta el área de su color en el templo secreto, situado en el centro del tablero.

3-4 jugadores: Ganará el juego el primer jugador en llevar a uno de sus tres héroes hasta el área de su color en el templo secreto, situado en el centro del tablero.

## Preparativos

Antes de comenzar a jugar, construye el juego usando las instrucciones de construcción de 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 usando las caras de colores que se muestran a continuación:



Antes de comenzar organiza el tablero como se indica en la última página de las instrucciones de construcción. Usa el patrón que incluye la caja para hacer esta operación más rápida y sencilla.

Comenzando por el jugador más joven, cada jugador seleccionará un equipo de un color formado por tres héroes.



Este set incluye una herramienta que te ayudará a quitar las caras del Dado LEGO.



# JUEGA

## Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. El turno pasará a partir de entonces de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj.

Al llegar su turno, el jugador correspondiente lanzará el Dado LEGO® y realizará alguna de las siguientes acciones:



### Caras con números

Mueve a tu héroe tantos espacios como indique el Dado LEGO. Los héroes no podrán permanecer encima de otros héroes ni pasar por encima de ellos. Sólo podrá moverse un héroe por turno. En el primer turno, el héroe comenzará a contar a partir de cualquier espacio verde adyacente al bloque inicial.



### Muro

Toma un muro de bloqueo gris del borde del tablero de juego y colócalo en el laberinto, O coloca un muro de bloqueo que ya se encuentre en el laberinto en una posición diferente. Tú decides dónde colocar el muro de bloqueo.

Ni los héroes ni el Minotauro pueden saltar sobre los muros de bloqueo.

*Los jugadores NO podrán bloquear todas las posibles rutas desde el bloque inicial de un jugador hasta el templo secreto, situado en el centro del tablero.*



### Minotauro

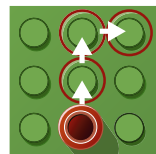
Mueve el Minotauro ocho espacios. El Minotauro comienza a moverse a partir de cualquier espacio verde adyacente al templo secreto O desde su posición actual si no parte del templo secreto.

Si el Minotauro alcanza a un héroe mientras avanza sus ocho espacios, el héroe deberá volver a su bloque inicial y el Minotauro volverá al templo secreto, situado en el centro del tablero.

*Únicamente los bloques iniciales de diferentes colores y el área de colores situada en el centro del tablero se encuentran a salvo del Minotauro.*



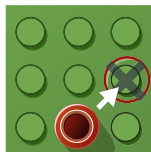
## Cómo mover las piezas



Un ● = 1 espacio.

Ejemplo:

El jugador moverá la pieza tres espacios.



Ni los héroes ni el Minotauro pueden moverse en dirección diagonal.

## Ganar el juego

2 jugadores: Ganará el juego el primer jugador que consiga llevar a dos de sus tres héroes hasta el área de su color en el templo secreto, situado en el centro del tablero.

3-4 jugadores: Ganará el juego el primer jugador que consiga llevar a uno de sus tres héroes hasta el área de su color en el templo secreto, situado en el centro del tablero.

Los jugadores no necesitarán obtener con el dado el número exacto de espacios restantes para colocar a su héroe en el área del color correspondiente, siempre y cuando el héroe pueda llegar hasta ella al realizar su movimiento.

Los jugadores podrán desplazarse a través de un área del color de otro jugador.



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

## 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. Cada cambio que hagas hará 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) Construye laberintos diferentes

Ahora que sabes cómo construir nuestro laberinto, prueba a construir uno diferente.

### 2) Haz el juego más difícil

Haz que sea más difícil ganar. Ganará el primer jugador que consiga llevar a sus TRES HÉROES hasta el templo secreto.

### 3) Permite que se puedan saltar los setos

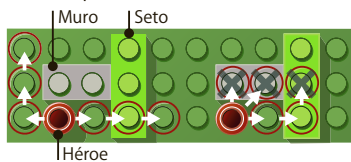
Permite a los héroes saltar los setos cambiando la cara del número 3 por una cara de salto de setos en el Dado LEGO.

Los jugadores podrán elegir entre dos opciones si obtienen la cara verde al lanzar el dado:

- a) Mover su héroe tres espacios, saltando sobre un seto.

El seto contará como un espacio y los jugadores no podrán terminar su turno con el héroe situado sobre un seto. Los jugadores no podrán saltar paredes si obtienen una cara verde al lanzar el dado, **O**

- b) Mover su héroe tres espacios, como lo harían si obtuviesen un tres al lanzar el dado.



### 4) Aumenta el poder del Minotauro

¡Cambia la forma en que el Minotauro se mueve! ¿Y si fuera tan poderoso que pudiera moverse 12 espacios?

O quizá sólo pueda moverse cinco espacios.

¿Puede el Minotauro también saltar setos? La decisión es tuya.



## Inventa y comparte tus propias reglas

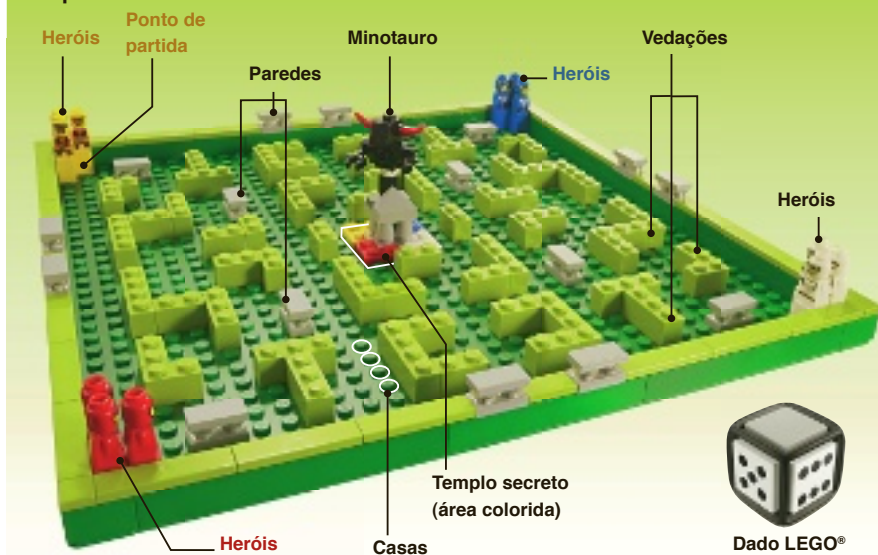
Inventa tus propias reglas y compártelas con tus amigos. Pon a prueba a tus amigos creando las reglas más originales. Construye, juega y cambia para una mayor diversión.





# CONSTRUIR

O poderoso Minotauro, uma criatura mítica, protege um templo secreto escondido nas profundezas de um labirinto. Sê o primeiro a conduzir os teus heróis até ao templo, evitando o Minotauro e colocando paredes, de forma astuta, para bloqueares os teus adversários.



## Objectivo do jogo

2 jogadores: O primeiro a fazer chegar dois dos seus três heróis à zona da sua cor no templo secreto, no centro do tabuleiro, ganha o jogo.

3 ou 4 jogadores: O primeiro a fazer chegar um dos seus três heróis à zona da sua cor no templo secreto, no centro do tabuleiro, 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.

Construir o Dado LEGO utilizando as faces mostradas em baixo:



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. Usa o estêncil fornecido para facilitar e acelerar esta operação.

*A embalagem inclui uma ferramenta para remover as faces do Dado LEGO*

Começando pelo jogador mais novo, cada jogador selecciona uma equipa de três heróis da mesma cor.

# 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, de acordo com o resultado, efectua uma das acções seguintes:



### Faces numeradas

Move o teu herói o número de casas indicado na face superior do Dado LEGO. Os heróis não podem parar em cima de outros heróis ou saltar por cima deles. O jogador só pode mover um herói por cada lançamento. Ao deixar o ponto de partida, o herói pode começar a mover-se em qualquer casa verde adjacente.



### Parede

Move uma parede cinzenta da borda do tabuleiro para o labirinto OU move uma parede que se encontre já no labirinto para uma posição diferente. Decides tu onde colocar a parede. Os heróis e o Minotauro não podem saltar sobre os muros.

*Os jogadores NÃO podem bloquear todas as passagens entre o ponto de partida de um jogador e o templo secreto no centro.*



### Minotauro

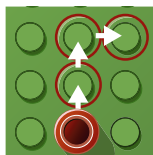
Move o Minotauro oito casas. O Minotauro inicia o seu percurso em qualquer casa verde adjacente ao templo secreto OU a partir da sua localização actual, se já tiver sido movido.

Se o Minotauro encontrar um herói no seu caminho, este regressa ao seu ponto de partida, e o Minotauro regressa ao templo secreto no centro do tabuleiro.

*Só os pontos de partida e áreas coloridas no centro do tabuleiro são inacessíveis ao Minotauro.*



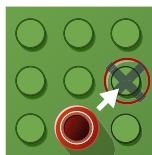
## Mover peças



Uma ● = 1 casa.

Exemplo:

o jogador move três casas.



*Os heróis e o Minotauro não se podem mover na diagonal.*

## O vencedor do jogo

2 jogadores: O primeiro a fazer chegar dois dos seus três heróis à zona da sua cor no templo secreto, no centro do tabuleiro, ganha o jogo.

3 ou 4 jogadores: O primeiro a fazer chegar um dos seus três heróis à zona da sua cor no templo secreto, no centro do tabuleiro, ganha o jogo.

Não é necessário obter o número exacto de casas restantes para colocar o herói na área colorida final, desde que se disponha de pontos de movimento suficientes. É permitido passar pela zona de cor de outro jogador.



### Remover a peça LEGO®

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



# VARIAR

## O JOGO – AS 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 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 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) Constrói labirintos diferentes

Agora que já sabes como construir um labirinto de base, vê o que acontece se o construíres de maneira diferente.

### 2) Versão avançada

Aumenta a dificuldade do jogo. O primeiro jogador a fazer chegar OS TRÊS HERÓIS ao templo secreto ganha a partida.

### 3) Saltar as vedações

Permite aos heróis saltar sobre as vedações, substituindo no Dado LEGO a face com o número 3 por uma peça verde de salto.

Os jogadores têm duas opções quando obtêm a face verde no lançamento do dado.

- Move o teu herói três casas para saltar sobre uma vedação. Uma vedação conta como uma casa e é proibido acabar a jogada com o herói em cima de uma vedação. Com este resultado, não é permitido saltar paredes, OU
- Move o teu herói três casas, como se tivesses obtido três no lançamento do dado.



### 4) Minotauro Poderoso

Modifica a forma de movimento do Minotauro! E se ele fosse muito poderoso e pudesse mover-se 12 casas?

**OU** talvez ele se possa mover apenas cinco casas.

O Minotauro também pode saltar sobre vedações? A decisão é tua.



## Inventa e partilha as tuas regras

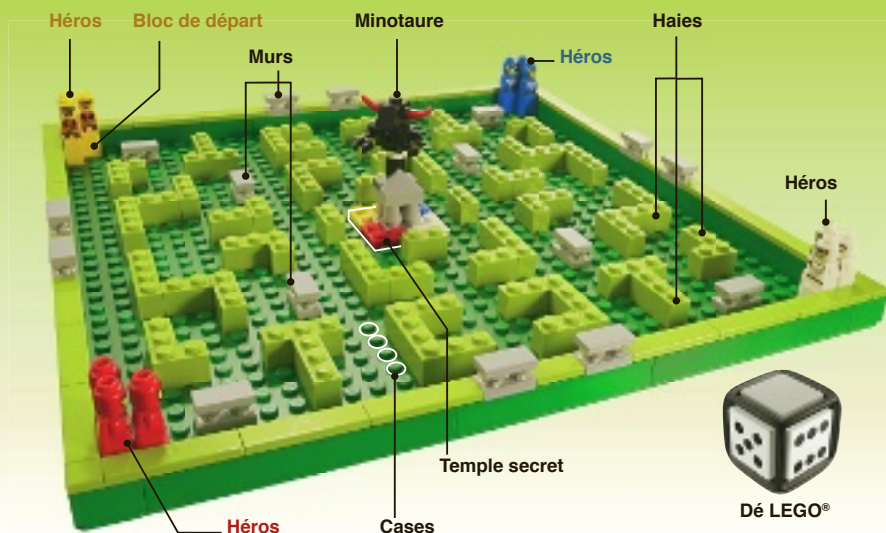
Testa a tua imaginação. Inventa as tuas regras e partilha-as com os amigos. Põe os teus amigos à prova, criando as regras mais originais. Constrói, joga e altera as regras para uma maior diversão.



# CONSTRUIRE



**Créature mythique, le puissant Minotaure protège un temple secret caché au plus profond d'un labyrinthe. Soyez le premier à mener vos héros jusqu'au temple en évitant le Minotaure et en plaçant intelligemment des murs dans le labyrinthe pour bloquer vos adversaires !**



## But du jeu

À 2 joueurs : Être le premier à faire parvenir deux de ses trois héros dans la zone de sa couleur au cœur du temple secret, au centre du plateau.

À 3 ou 4 joueurs : Être le premier à faire parvenir un de ses trois héros dans la zone de sa couleur au cœur du temple secret, au centre du plateau.

## Préparation

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

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



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

Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme sur l'image ci-dessus ou celle 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 équipe de trois héros de la même couleur.



# 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 numérotées

Déplacez votre héros du nombre de cases indiqué par la face supérieure du dé LEGO. Un héros ne peut ni s'arrêter sur un autre héros, ni sauter par-dessus. Un joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses héros par tour.

En quittant le bloc de départ, le héros peut se placer sur n'importe quelle case verte adjacente.



### Mur

Placez un mur gris du bord du plateau dans le labyrinthe OU déplacez un mur se trouvant déjà dans le labyrinthe vers un autre endroit du labyrinthe. C'est vous qui choisissez où placer le mur pour bloquer vos adversaires. Les héros et le Minotaure ne peuvent pas franchir un mur.

**Il est interdit de bloquer tous les passages entre le bloc de départ d'un joueur et le temple secret.**

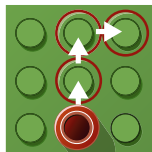


### Minotaure

Déplacez le Minotaure de huit cases. Le Minotaure commence son mouvement sur n'importe quelle case verte adjacente au temple secret OU de sa position actuelle s'il a déjà été déplacé. Si le Minotaure rencontre un héros sur son chemin, celui-ci retourne à son bloc de départ et le Minotaure rejoint le temple secret au centre du plateau. **Seuls les blocs de départ et la zone de couleur au centre du plateau sont inaccessibles par le Minotaure.**

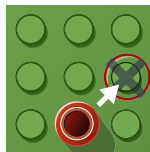


## Déplacement



Un ● = 1 case

Exemple :  
le joueur se déplace de trois cases.



*Les héros et le Minotaure ne peuvent pas se déplacer en diagonale.*

## Fin de la partie

À 2 joueurs : Le premier joueur à faire parvenir deux de ses trois héros dans la zone de sa couleur au cœur du temple secret, au centre du plateau, remporte la partie. À 3 ou 4 joueurs : Le premier joueur à faire parvenir un de ses trois héros dans la zone de sa couleur au cœur du temple secret, au centre du plateau, remporte la partie.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir au dé le nombre exact de cases restant à franchir pour atteindre sa zone de couleur, du moment que le héros parvient sur cette zone de couleur au cours de son déplacement. Il est permis de passer par la zone de couleur d'un autre joueur.



### 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) Modification du labyrinthe

Maintenant que vous savez comment construire le labyrinthe de base, voyez ce qui se passe si vous en changez la disposition.

### 2) Version avancée

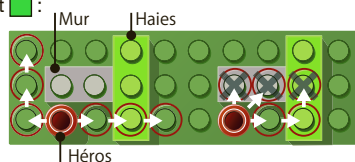
Corsez la difficulté du jeu. Le premier joueur qui réunit ses TROIS héros dans le temple secret remporte la partie.

### 3) Saut de haies

Vous pouvez autoriser les héros à sauter par-dessus les haies en remplaçant la face numérotée 3  par une face verte  sur le dé LEGO.

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

- Déplacez votre héros de trois cases en sautant par-dessus une haie. Une haie compte pour une case et il est interdit de terminer son déplacement sur une haie. La face verte ne permet PAS de sauter au-dessus d'un mur **OU**
- Déplacez votre héros de trois cases comme vous le feriez normalement.



### 4) Super-Minotaure

Changez le mode de déplacement du Minotaure. Imaginez un puissant Minotaure capable de se déplacer de 12 cases ! Ou, au contraire, un Minotaure qui ne se déplace que de cinq cases. Le Minotaure est-il autorisé à sauter par-dessus les haies ? À vous de décider.



## 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.

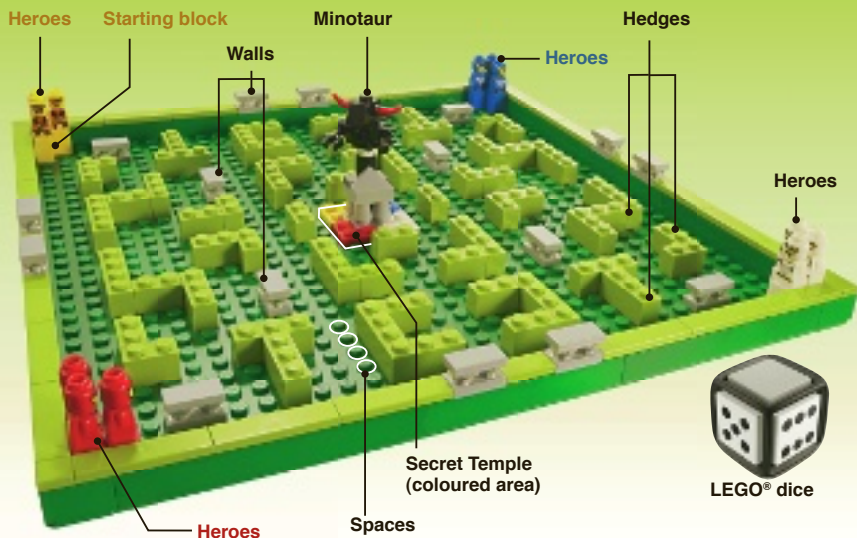
## Rendez-vous sur notre site Internet !

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

The mighty Minotaur, a mythical creature, protects a secret temple hidden deep inside a labyrinth. Be the first to lead your heroes to the temple, avoiding the Minotaur and cleverly placing walls to block your opponents.



## Aim of the game

2 players: The first to get two of your three heroes to their coloured area at the secret temple in the centre of the board wins the game.

3-4 players: The first to get one of your three heroes to their coloured area at the secret temple in the centre of the board 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 using the coloured sides shown below:



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

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

Starting with the youngest player, each player selects a coloured team of three heroes.

# PLAY



## Playing the game

The youngest player starts first. Play then continues clockwise.

Each turn a player rolls the LEGO® Dice and does one of the following:



### Sides with numbers

Move your hero the number of spaces matching the number rolled on the LEGO Dice. Heroes cannot stand on top of other heroes or climb over them.

Only one hero can be moved per turn. If you are leaving the starting block the hero starts on any adjacent green space.



### Wall

Move one grey blocking wall from the edge of the game board and place it in the labyrinth OR move a blocking wall already in the labyrinth to a different position. You decide where to place the blocking wall. Heroes and the Minotaur cannot jump over blocking walls.

*Players are NOT allowed to block all the routes from the starting block of a player to the secret temple in the centre.*



### Minotaur

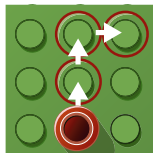
Move the Minotaur eight spaces. The Minotaur starts its movement on any green space adjacent to the secret temple OR from its current location if it did not start from the secret temple.

If the Minotaur runs into a hero while moving its eight spaces, the hero is returned to its starting block, and the Minotaur returns to the secret temple in the centre of the board.

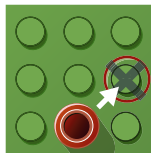
*Only the coloured starting blocks and the coloured area in the centre of the board are safe from the Minotaur.*



## Moving pieces



One ● = 1 space.  
Example:  
player moves three spaces.



*Heroes and the Minotaur cannot be moved diagonally.*

## Winning the game

2 players: The first player to get two of their three heroes to his or her coloured area at the secret temple in the centre of the board wins the game.

3-4 players: The first player to get one of their three heroes to his or her coloured area at the secret temple in the centre of the board wins the game.

Players do not need to roll the exact number of spaces remaining to land their hero on his or her The LEGO tiltyer's coloured area.



### Rimozione dei pezzi LEGO

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





# 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) Build different labyrinths

Now you know how to build the labyrinth our way, see what happens if you build it a different way.

### 2) Harder game

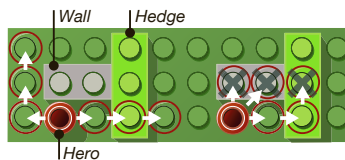
Make it even harder to win. The first player to get ALL THREE heroes to the secret temple wins the game.

### 3) Hedge jumping

Enables heroes to jump over hedges by replacing the number 3 tile with a green jump tile on the LEGO Dice.

#### Players have two options when rolling green :

- Move your hero three spaces to jump over a hedge. Hedges count as one space and players cannot end their turns with their hero on top of a hedge. Players cannot jump walls when rolling green, **OR**
- Move your hero three spaces as you would normally do when rolling a three.



### 4) Mighty Minotaurus

Change how the Minotaur moves! What if he's really powerful and can move 12 spaces!

OR maybe he can only move five spaces.

Can the Minotaur jump over Hedges too? It's up to you to decide.

## 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](http://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](http://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, när du ringer från 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

