



2-4



3+



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.

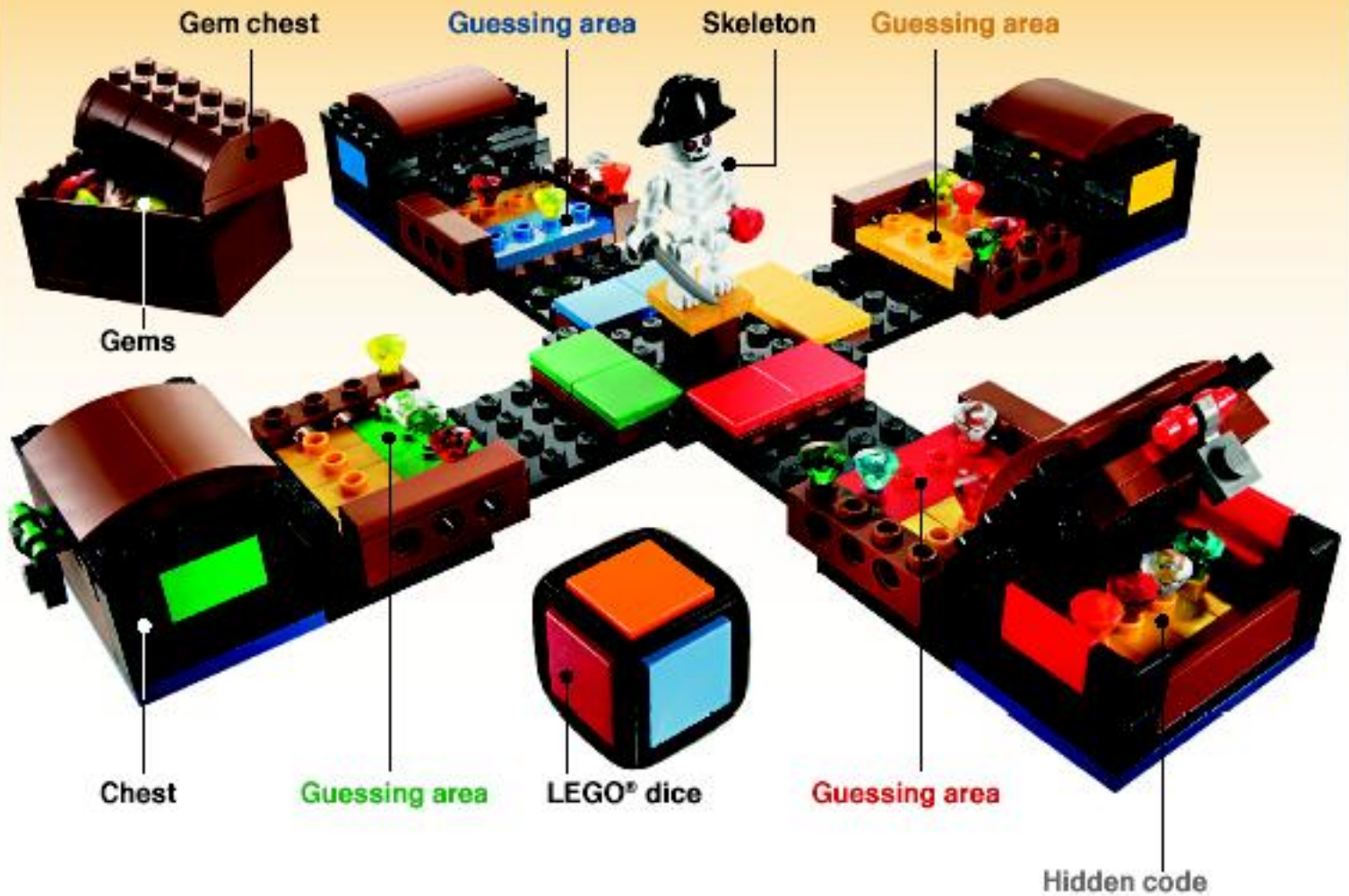




# BUILD



Who can be the most cunning pirate of them all?  
Guess the other players' secret codes before they  
discover yours and become the pirate captain.



## Aim of the game

Guess the other pirates' hidden codes; the player whose code is broken last is the winner.

## 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 colored sides shown below:



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

Before each new game, reset the game to match the last page of the building instructions.

Before beginning, each player selects a chest and places four DIFFERENT colored gems in an order of the player's choice inside the chest without the other players seeing.



# PLAY

## Playing the game

The youngest player starts first. Play then continues clockwise.

### On your turn do the following:

- 1) Roll the LEGO® Dice and take one colored gem in that color from the gem chest, **AND**
- 2) Select a second gem in a color of your choice from the gem chest, **AND**
- 3) Use both the two colored gems you have just taken to guess at one player's code, or split them between two players.

Place a colored gem or move an existing one according to how you think the other players' colored gems are positioned in their hidden pirate codes.

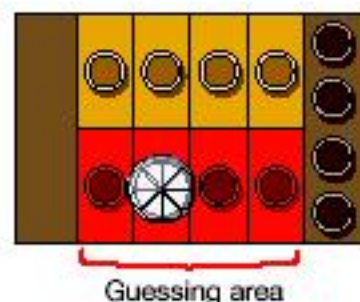
There are six different gem colors in total



## Guessing

If a colored gem already on a player's guessing area is the correct color, but in the wrong position, it is a good idea to use one of your guesses to move that colored gem into a different position in the player's guessing area instead of placing a gem of that color.

Remember that hidden pirate codes consist of four different colored gems, so check if any colors have already been eliminated before making your guesses.



## Scoring the guesses

At the end of each player's turn, any guesses must be checked and scored.

Scoring is as follows:

If color **AND** placement are **CORRECT**

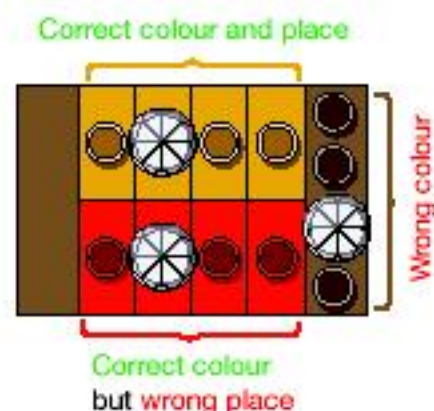
= Move the colored gem forward into the matching spot in the gold area

If color is **CORRECT**, BUT placement is **WRONG**

= Do not move the colored gem, it stays where it is on the guessing area

If color is **WRONG**

= Move the colored gem to the brown area



## Winning the game

The player whose secret code remains unbroken is the winner, becoming the pirate captain and taking all of the skeleton's treasure. All players, including those whose code has been guessed, continue guessing until only one pirate code remains.



# 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) Skeleton Bonus

Get three guesses every time you roll white.

Before beginning, place a colored gem in the Skeleton's hand. Players now do three actions when rolling white:

- Take one white colored gem from the gem chest, **AND**
- Select a second gem in a color of the player's choice from the gem chest, **AND**
- Take the colored gem from the skeleton's hand.

After completing your turn, place a colored gem of your choice from the gem chest in the skeleton's hand.

### 2) Two player game

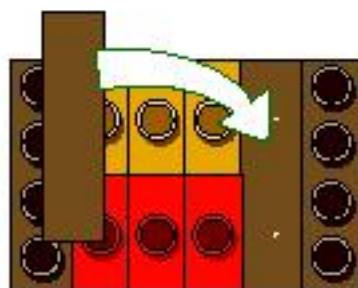
On the inside of the box there are instructions showing how to re-build the set into a two player version.

Players alternate between setting and guessing the code. Players may use any combination of colored gems, including colored gems of the same color, e.g. using one blue and three green colored gems. The player using the fewest number of guesses wins. Scoring is the same as in regular Pirate Code except when color **AND** placement are **CORRECT** = Move the colored gem forward into the matching spot in the **NEXT** row.

### 3) Quick game

Add an extra brown tile to the guessing area to make it ideal for younger players or a quick game.

Before beginning, each player selects a chest and places only **THREE** different colored gems in an order of the player's choice inside the chest and places brown tiles on the guessing area like shown here. Play then continues as in regular Pirate Code.



### 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.com](https://www.games.lego.com) and share it 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.

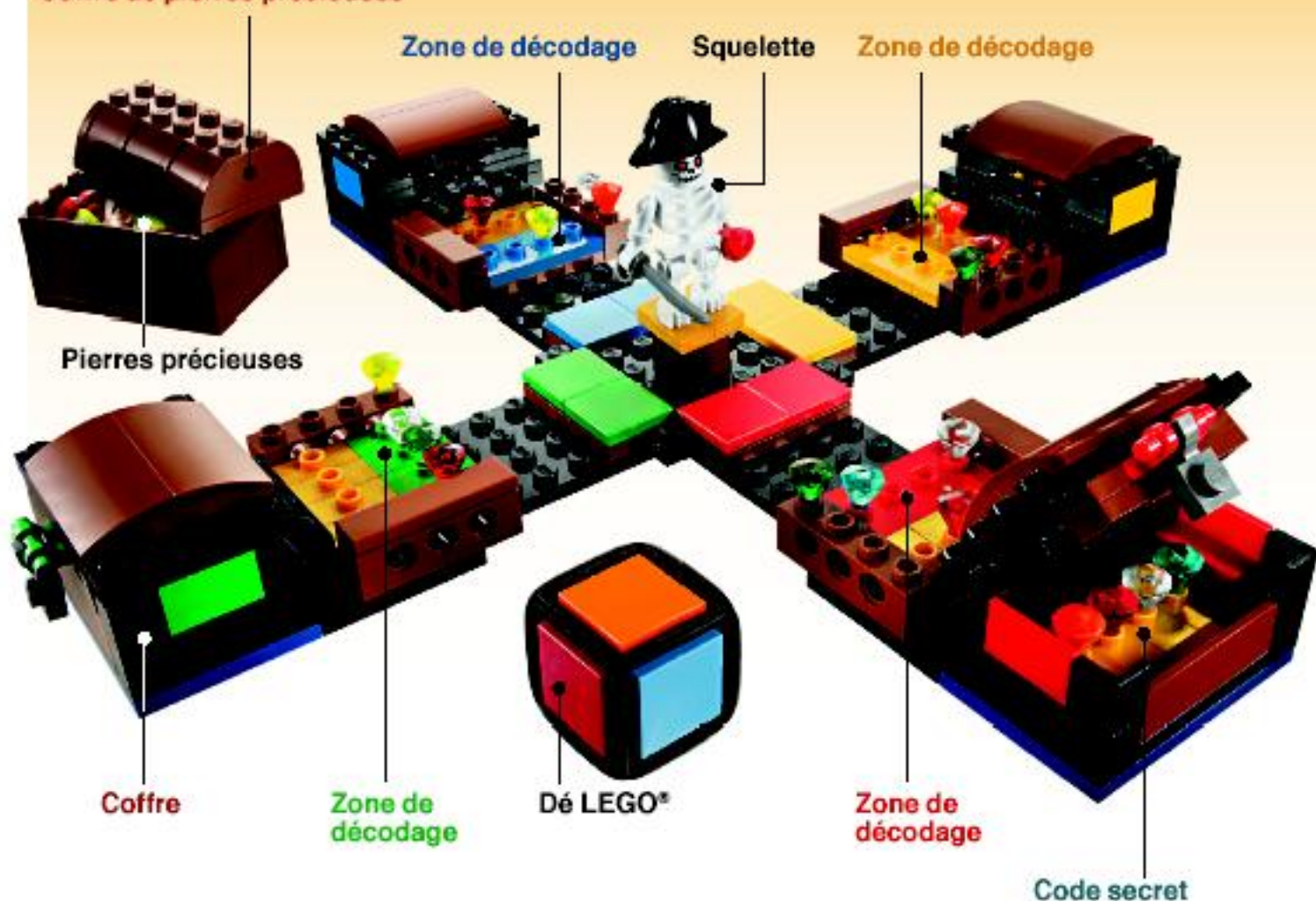




# CONSTRUIRE

Serez-vous le plus rusé des pirates ?  
Trouvez le code secret des autres pirates avant  
qu'ils ne trouvent le vôtre et devenez le  
capitaine des pirates.

## Coffre de pierres précieuses



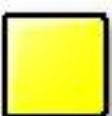
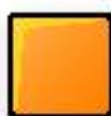
## But du jeu

Trouver le code secret des autres pirates ; le joueur dont le code est trouvé en dernier est le vainqueur.

## 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 figurant à la dernière page de la notice de montage.

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un coffre et y place quatre pierres de couleurs DIFFÉRENTES, dans l'ordre de son choix, à l'abri du regard des autres joueurs.



# JOUER



## Déroulement de la partie

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

### Quand vient votre tour, exécutez les trois actions suivantes :

- 1) Lancez le dé LEGO®, prenez une pierre de la couleur correspondante dans le coffre **ET**
- 2) Choisissez dans le coffre une autre pierre de la couleur de votre choix **ET**
- 3) Essayez de trouver le code secret des autres pirates en plaçant ces deux pierres ou en déplaçant celles déjà placées (dans ce cas ne piochez pas de pierres) pour tenter de trouver la couleur et la position exacte des pierres des codes secrets adverses. Vous pouvez tenter votre chance chez un joueur, ou répartir les pierres entre deux joueurs.

Il y a six couleurs de pierres au total.



## Décodage

Si une pierre de couleur se trouve déjà dans la zone de décodage d'un joueur (parce que la couleur est correcte, mais que la position n'était pas la bonne), il vaut mieux utiliser une de vos deux possibilités d'action pour déplacer cette pierre dans la même zone de décodage plutôt que de placer une pierre de cette couleur.

N'oubliez pas qu'un code secret comporte 4 pierres de couleurs différentes : vérifiez si des couleurs n'ont pas déjà été éliminées avant de proposer un code.



Zone de décodage

## Contrôle du code

À la fin du tour de chaque joueur, chaque pierre proposée doit être contrôlée et la réponse notée. Cette réponse est donnée de la manière suivante :

Si la couleur ET la position sont CORRECTES

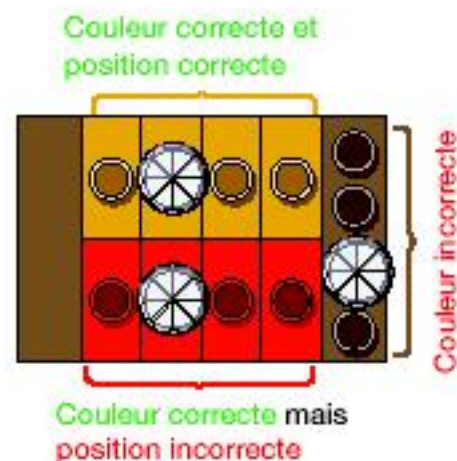
= Avancer cette pierre vers la position correspondante de la zone dorée.

Si la couleur est correcte, MAIS que la position est INCORRECTE

= Ne pas déplacer la pierre, mais la laisser à sa place dans la zone de décodage.

Si la couleur est INCORRECTE

= Déplacer la pierre vers la zone marron sur le côté.



## Fin de la partie

Le joueur dont le code secret tient le plus longtemps remporte la partie. Il devient le capitaine des pirates et prend tout le trésor du squelette. Tous les joueurs, y compris ceux dont le code a été trouvé, continuent de tenter de déchiffrer le code des autres jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul.



# 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) Bonus squelette

Obtenez trois possibilités de décodage à chaque fois que vous obtenez Blanc au dé.

Avant de commencer la partie, placez une pierre dans la main du Squelette. Les joueurs qui obtiennent Blanc au dé exécutent maintenant trois actions :

- Prenez une pierre blanche dans le coffre de pierres précieuses **ET**
- Choisissez une seconde pierre de la couleur de votre choix dans le coffre de pierres précieuses **ET**
- Prenez la pierre dans la main du squelette.

À la fin de votre tour, prenez une pierre au choix dans le coffre de pierres précieuses et placez-la dans la main du squelette.

### 2) À deux joueurs

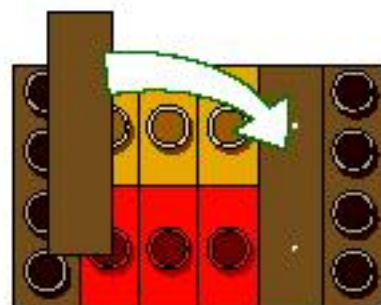
Créez le jeu de plateau « Classique » à deux joueurs. Consultez les images à l'intérieur de la boîte pour voir comment reconstruire le plateau.

Les joueurs choisissent et déchiffrent alternativement le code. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle combinaison de pierres, y compris plusieurs fois la même couleur, par exemple une bleue et trois vertes. Le joueur qui trouve après le plus petit nombre de tentatives remporte la partie. Le contrôle de chaque essai est le même que dans le jeu normal, excepté lorsque la couleur ET la position sont CORRECTES = Avancez la pierre vers la position correspondante de la ligne SUIVANTE.

### 3) Partie rapide

Avec de jeunes joueurs ou pour simplifier le jeu, ajoutez une tuile marron à la zone de décodage.

Avant de commencer, chaque joueur choisit un coffre et y place TROIS pierres de couleurs différentes, dans l'ordre de son choix, et place des tuiles marron sur la zone de décodage comme illustré ici. La partie continue ensuite de la manière habituelle.



## 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 !

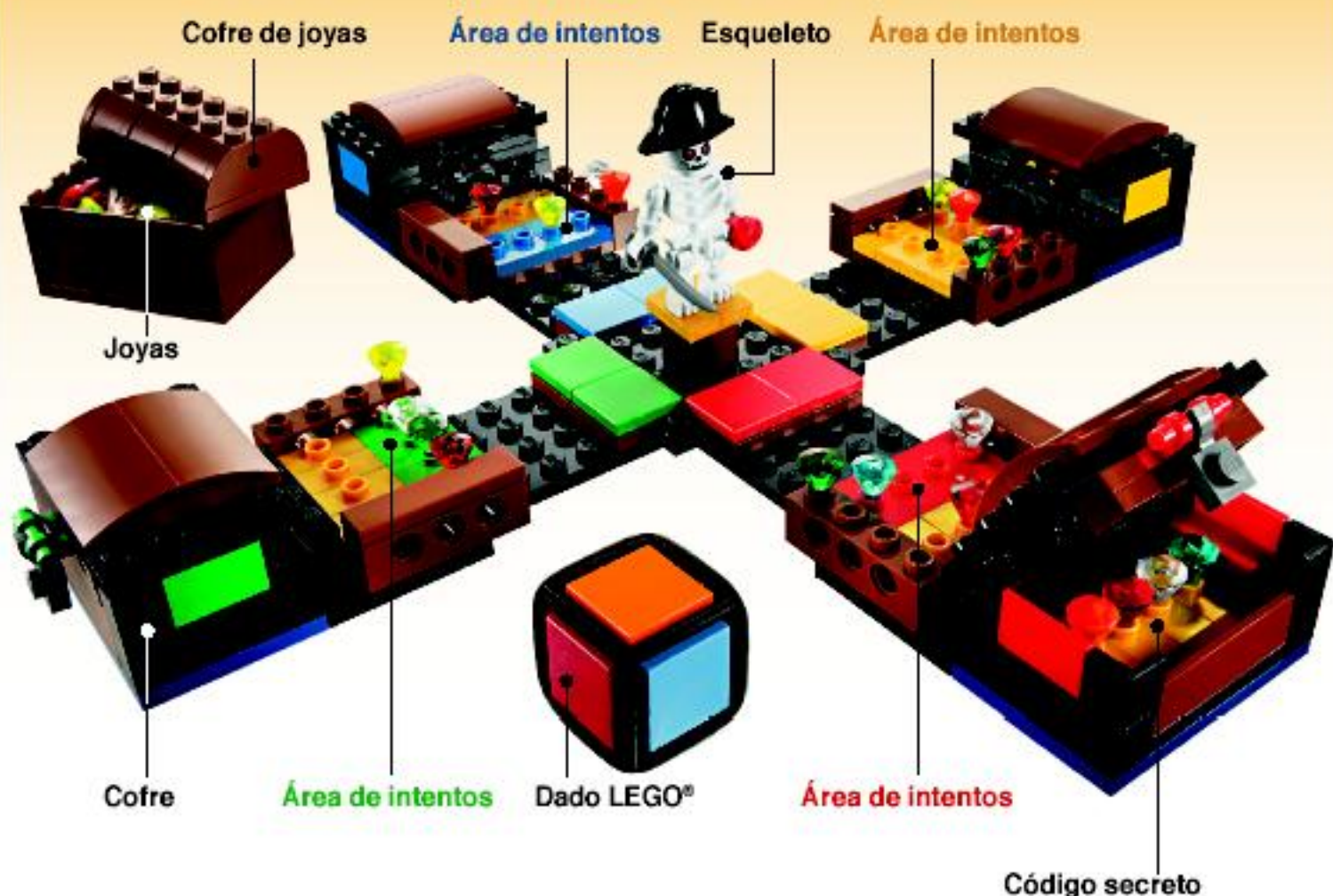


# CONSTRUYE



¿Quién será el pirata más astuto de todos?

Adivina los códigos secretos de los otros jugadores antes de que alguno de ellos adivine el tuyo y consiga convertirse en el capitán pirata.



## Objetivo del juego

Averiguar el código secreto de los demás piratas; el jugador cuyo código sea descifrado en último lugar 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 usando los cuadros de colores que se muestran a continuación:



Antes de comenzar una partida nueva, coloca las piezas como se indica en la última página de las instrucciones de construcción.



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

Antes de empezar, cada jugador elige un cofre y coloca dentro de él cuatro joyas de colores DIFERENTES en el orden que prefiera sin que los demás jugadores puedan verlas.





# JUEGA

## 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 tu turno, debes hacer lo siguiente:

- Lanzar el Dado LEGO® y tomar del cofre de joyas una joya cuyo color coincida con el color obtenido al lanzar, **Y**
- Elegir una segunda joya de cualquier color del cofre de joyas, **Y**
- Usar las dos joyas de colores que acabas de recoger para intentar adivinar el código de un jugador o probar suerte utilizando cada una de ellas para adivinar el código de dos jugadores diferentes.

Coloca las joyas de colores en el área de intentos de los otros jugadores según la posición que creas que ocupan las joyas de colores en sus códigos pirata secretos.



En lugar de tomar joyas del cofre de joyas puedes usar uno de tus intentos, o incluso los dos, para mover joyas de colores que ya estén colocadas, como se explica más adelante. Puedes mover una joya cuyo color coincida con el color obtenido al lanzar el dado, puedes mover una joya de cualquier color o, incluso, puedes hacer ambas cosas.

En total, existen joyas de seis colores diferentes.

## Intento

Si el color de la joya colocada en el área de intentos de un jugador es correcto pero la joya se encuentra en la posición errónea, lo mejor es usar uno de tus intentos para mover la joya colocada a una posición diferente dentro del área de intentos de dicho jugador, en lugar de colocar una nueva joya del mismo color.

Recuerda que los códigos pirata secretos se componen de cuatro joyas de diferentes colores, por lo que deberás comprobar si ya se ha eliminado algún color antes de hacer un intento.



Tippleiste

## Puntuación de los intentos

Al final del turno de cada jugador se deben comprobar y puntuar todos los intentos. La puntuación se realiza de la siguiente manera:

Si el color **Y** la posición son **CORRECTOS**

= Pasa la joya al punto correspondiente en el área dorada

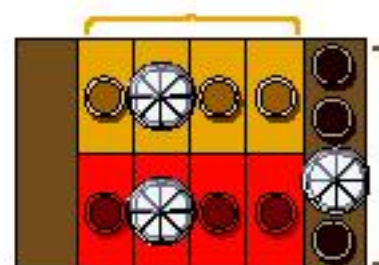
Si el color es **CORRECTO**, **PERO** la posición es **ERRÓNEA**

= No muevas la joya, mantenla en el mismo lugar sobre el área de intentos

Si el color es **ERRÓNEO**

= Pasa la joya al área de color marrón

Farbe und Position stimmen



Farbe stimmt,  
Position ist falsch

## Ganar el juego

El jugador ganador será aquel cuyo código secreto no se haya descifrado, lo cual le permitirá convertirse en el capitán pirata y hacerse con todo el tesoro del esqueleto. Todos los jugadores, incluyendo aquellos cuyo código haya sido descifrado, continuarán jugando hasta que sólo quede un código pirata por descifrar.





## 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) Bonificación del esqueleto



Dispondrás de tres intentos cada vez que lances y obtengas el cuadro de color blanco.

Antes de comenzar, coloca una joya de cualquier color en la mano del esqueleto. Los jugadores deben realizar ahora tres acciones al obtener un cuadro de color blanco tras lanzar:

- Tomar una joya de color blanco del cofre de joyas, **Y**
- Elegir una segunda joya de cualquier color del cofre de joyas, **Y**
- Recoger la joya que se encuentra en la mano del esqueleto.

Una vez finalizado su turno, el jugador toma una joya de cualquier color del cofre de joyas y la coloca en la mano del esqueleto.

### 2) Partida de dos jugadores

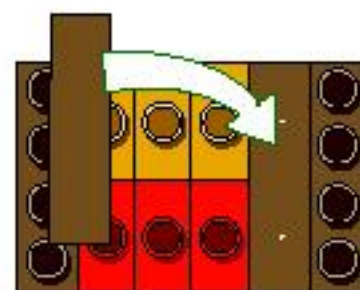
Dentro de la caja encontrarás instrucciones para convertir el set en una versión de 2 jugadores.

Los jugadores intercambiarán su puesto definiendo y tratando de adivinar el código. Podrán usar cualquier combinación de joyas de colores, incluyendo joyas del mismo color, para crear su código (por ejemplo, una joya de color azul y tres joyas de color verde). El jugador que consiga adivinar el código en el menor número de intentos será el ganador. La puntuación se realiza del mismo modo que en la versión normal de Pirate Code, a excepción de que si el color **Y** la posición son CORRECTOS = Pasa la joya al punto correspondiente de la fila SIGUIENTE.

### 3) Partida rápida

Añade una cubierta adicional de color marrón al área de intentos. Ello hará el juego más sencillo para los jugadores más jóvenes o permitirá reducir la duración de la partida.

Antes de empezar, cada jugador elige un cofre y coloca dentro de él sólo TRES joyas de colores diferentes en el orden que prefiera. A continuación, coloca una cubierta de color marrón en el área de intentos, como se muestra en la ilustración. El juego continúa a partir de entonces siguiendo las reglas de la versión normal de Pirate Code.



### 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](http://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](http://games.LEGO.com) tiene cosas geniales que ofrecerte. Contiene un video 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.







# 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!**



**www.LEGOclub.com**



**00800 5346 5555\***        

  **1-866-534-6258 • 1-877-518-5346**

US & 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 anfallen. \* Gratis telefonnummer voor vastlijn.  
\* Deber este gratis número, irá de ringer. Para FastTelefon. \* Ist der gratis, wird der ringer. Für en Post-telefon.



**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

