

LUNAR COMMANDO



2



7+



15 - 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!

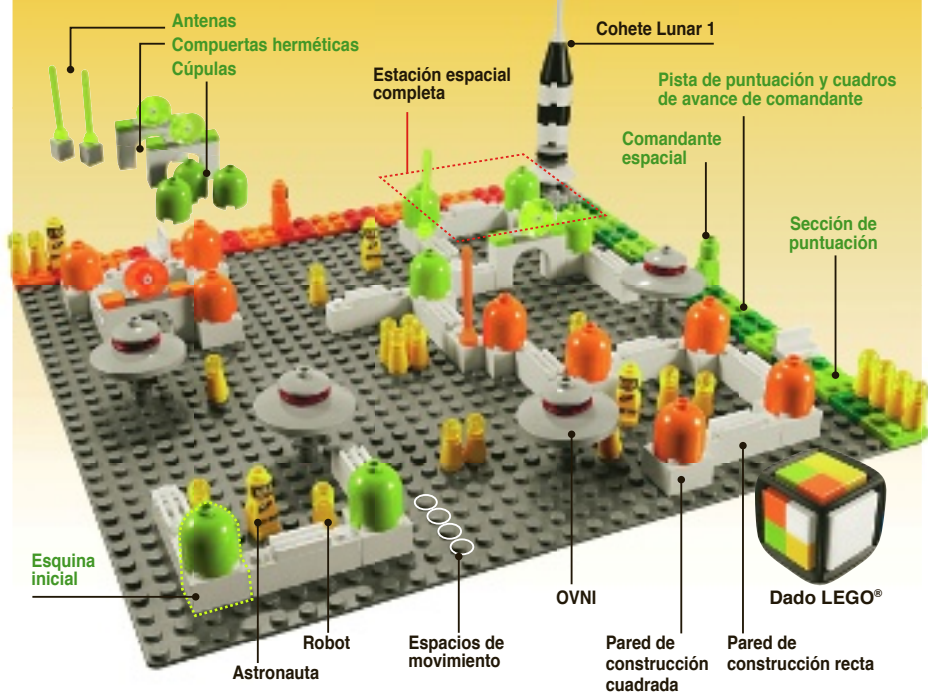
Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



CONSTRUYE



Construye suficientes estaciones espaciales para alojar una tripulación de robots y astronautas antes de que lo consiga tu oponente. Envía OVNI's para dificultar el progreso de tus oponentes. El primer comandante que consiga alojar una tripulación completa ganará la partida y lanzará el Cohete Lunar 1.



Objetivo del juego

Ser el primer comandante espacial en conseguir alojar una tripulación completa de robots y astronautas construyendo estaciones espaciales para ganar la partida y lanzar el Cohete Lunar 1.

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

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

Cada jugador deberá Elegir un color y Tomar 14 piezas de ese color. Coloca las piezas blancas restantes junto al tablero de juego.



JUEGA

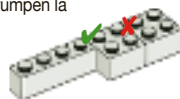
Desarrollo del juego

El jugador más joven lanza el Dado LEGO® en primer lugar y comienza a construir una estación espacial partiendo de una de las dos cúpulas iniciales correspondientes al color elegido.

Las piezas que podrá colocar un jugador dependerán del resultado obtenido al lanzar el Dado LEGO. Sus posibilidades se describen a continuación.

Reglas básicas de construcción

1. Asegúrate de que la pieza que colocas se encuentra siempre unida a alguna de las dos cúpulas iniciales, bien directamente o por medio de otras piezas. Coloca las piezas de tu color y/o las piezas de pared sobre el tablero de juego de modo que queden unidas unas a otras. Las piezas del color de tus oponentes interrumpen la unión con tu punto de partida.
2. No se permite colocar dos piezas del mismo tipo unidas directamente. Recuerda que las piezas que sólo se encuentren en contacto en dirección diagonal no se considerarán unidas.



Si es tu turno, lanza el Dado LEGO y decide cuál de las siguientes acciones indicadas por el Dado deseas realizar.



Construir una pared blanca

Coloca una pieza de pared en el tablero de juego.



Construir una pieza de un color (una cúpula, una compuerta hermética o una antena)

Coloca una de las piezas de tu color sobre el tablero de juego. Las piezas de colores marcan tu grado de control sobre la estación espacial y son importantes para puntuar. Una pieza de tu color debe encontrarse conectada directamente o por medio de otras piezas de pared rectas a alguna de las cúpulas, compuertas herméticas o antenas de tu color. Recuerda que una pieza de pared cuadrada sin una cúpula también interrumpe la sucesión de piezas de tu color.



Las **cúpulas** sólo se pueden colocar sobre piezas de pared cuadradas.

Las **antenas** y compuertas herméticas se construyen directamente sobre el tablero de juego.

Las entradas a una compuerta hermética no se pueden bloquear utilizando piezas de colores o paredes.



Paseo espacial

Mueve el robot y/o astronauta que prefieras un total de cuatro espacios. Tú decides como distribuir el movimiento.

Por ejemplo, puedes mover un astronauta tres espacios y un robot un espacio. Los robots y los astronautas no pueden moverse en dirección diagonal. Los astronautas y robots sólo pueden realizar paseos espaciales pasando a través de alguna de tus propias compuertas herméticas.



OVNI

Coloca un OVNI en un espacio de movimiento vacío. Un OVNI puede bloquear a un robot, pero no a un astronauta. Los jugadores no pueden construir ni realizar paseos espaciales con un robot o un astronauta sobre espacios bloqueados por un OVNI (consulta la figura).



Puntuación

Se consiguen puntos cada vez que se cierra una estación espacial uniendo las piezas. El jugador con un mayor número de piezas de su color (cúpulas, compuertas herméticas y antenas) en las paredes exteriores de la estación espacial puntúa del siguiente modo: un punto por cada robot y dos puntos por cada astronauta que se encuentren dentro de la estación espacial. El jugador coloca los robots y astronautas en su sección de puntuación. El jugador mueve también su comandante espacial el número correspondiente de cuadros sobre la pista de puntuación. Si ambos jugadores tienen el mismo número de piezas de construcción de su color en las paredes exteriores, ambos jugadores puntúan la mitad de los puntos (el resultado se redondea hacia abajo).

Una vez que un jugador ha contado los puntos correspondientes a su estación espacial, puede mover un astronauta o un robot a través de una compuerta hermética del color correcto y conseguir inmediatamente puntos adicionales con ellos.

Ganar el juego

El primer jugador que consiga 11 puntos y llegue con su comandante espacial hasta el Cohete Lunar 1 lanzará el cohete y ganará la partida. Si se han colocado todas las piezas de pared o un jugador ha usado ya todas sus piezas de colores en el tablero de juego y ninguno de ellos ha alcanzado 11 puntos, el juego también terminará y el jugador que haya conseguido una mayor puntuación será el ganador. Si ambos jugadores tienen los mismos puntos, ganará el jugador que haya construido usando más piezas de su color.

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) Juego en equipo (para cuatro jugadores divididos en dos equipos)

Cada jugador parte de su esquina. A continuación, todos los jugadores de un equipo lanzan el Dado LEGO y eligen una de las opciones disponibles. El turno pasa entonces al otro equipo.

Todos los miembros del equipo deben partir de una de las dos cúpulas de su color y sólo pueden construir comenzando por su esquina. A continuación todos los jugadores de un equipo lanzan el Dado LEGO y eligen una de las opciones disponibles. El turno pasa entonces al otro equipo.

2) Abducción OVNI

Si obtienes un cuadro de color negro tras lanzar, usa el OVNI para bloquear a los demás jugadores o abduce a un astronauta. Para abducir a un astronauta, coloca un OVNI en su cabeza y llévalo a otro espacio de movimiento del tablero de juego. Por ejemplo, puedes llevarlo a un espacio de una estación espacial completa cuyos puntos ya hayas contado y en el que consigas el mayor número de puntos. Si optas por esta opción, ganarás puntos inmediatamente. Coloca entonces el astronauta en tu sección de puntuación. A continuación, avanza dos cuadros con tu comandante espacial. Coloca el OVNI de nuevo en el espacio del tablero de juego en el que se encontraba el astronauta. Si el astronauta abducido no puntúa, el OVNI debe permanecer en su cabeza hasta que tu oponente vuelva a moverlo. Los astronautas no se pueden abducir una vez que han puntuado y se encuentran en la pista de puntuación.

3) Cambia la organización

Organiza el juego de otro modo: cambia la posición de las esquinas iniciales o la posición de los robots y los astronautas. También puedes cambiar la duración de la partida aumentando o reduciendo el número de puntos necesarios para ganar.

Inventa y comparte tus propias reglas

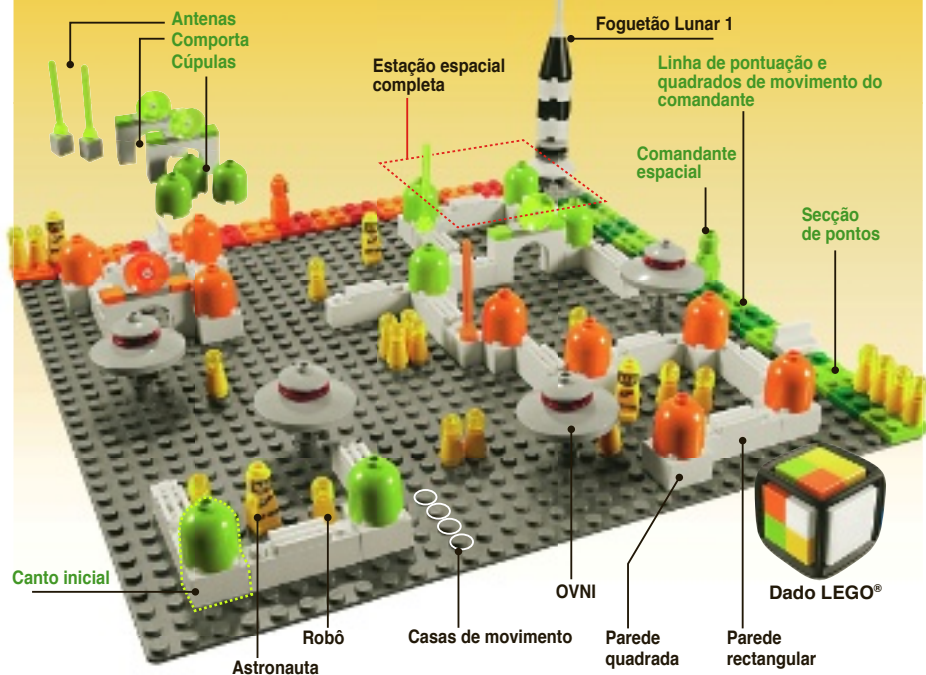
Inventa tus propias reglas y compártelas con tus amigos. Pon a prueba a tus amigos creando las reglas más originales. Construye, juega y cambia para una mayor diversión.





CONSTRUIR

Constrói estações espaciais suficientes para formares uma equipa de robôs e astronautas antes dos teus adversários. Envia OVNI para travares o avanço dos teus adversários. O primeiro comandante a formar uma equipa completa ganha e lança o foguetão Lunar.



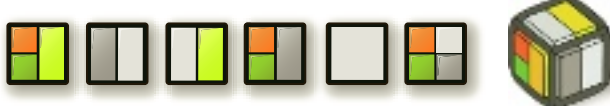
Objectivo do jogo

Ser o primeiro comandante espacial a formar uma equipa completa de robôs e astronautas, construindo estações espaciais que permitam lançar o Foguetão Lunar 1 e ganhar 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 utilizando as faces coloridas mostradas em baixo:



Antes do início de cada partida, dispõe as peças no tabuleiro de jogo de forma a cizdizerem com a imagem da última página das instruções de construção. Usa o estêncil fornecido para facilitar e acelerar esta operação.

Cada jogador selecciona uma cor e retira para si as 14 peças da cor correspondente. Coloca as restantes peças brancas junto ao tabuleiro de jogo.



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

JOGAR



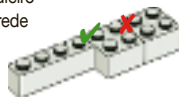
Regras do jogo

O jogador mais novo é o primeiro a lançar o Dado LEGO®, começando a construir uma estação espacial a partir de uma das duas cúpulas de partida da cor que escolheu.

As peças que um jogador pode colocar para construir uma estação são determinadas pelo lançamento do Dado LEGO e serão descritas mais adiante.

As regras de base da construção

1. Assegura-te de que consegues sempre estabelecer uma ligação ao longo das peças já no tabuleiro com uma das tuas duas cúpulas de partida. Coloca as tuas peças coloridas e/ou peças de parede no tabuleiro de forma a que fiquem adjacentes umas às outras.



As peças de cor do teu adversário interrompem a ligação com o teu ponto de partida.

2. Duas peças idênticas não podem ficar adjacentes. Nota que as peças que apenas se tocam na diagonal não se consideram adjacentes.

Quando for a tua vez de jogar, lança o Dado LEGO e, de acordo com o resultado, efectua uma das acções indicadas pelo Dado.



Constrói uma parede branca

Coloca uma peça de parede no tabuleiro de jogo.



Constrói uma peça de cor – cúpula, comporta ou antena

Coloca uma das tuas peças de cor no tabuleiro. As peças de cor mostram o teu grau de controlo sobre a estação espacial e valem pontos. A tua peça deve estar ligada directamente, ou através de uma parede rectangular, a uma das tuas cúpulas, comportas ou antenas. Nota que uma parede quadrada sem cúpula também interromperá a sucessão das tuas peças.



As cúpulas só podem ser colocadas em cima de peças de parede quadradas.

As antenas e comportas são colocadas directamente sobre o tabuleiro.

Uma entrada para uma comporta não pode ser bloqueada por peças de cor ou paredes.



Passeio no espaço

Move qualquer robô e/ou astronauta à tua escolha um total de quatro casas. Podes repartir os pontos de movimento. Por exemplo, podes mover um astronauta três casas e um robô uma casa. Os robôs e os astronautas não podem ser movidos na diagonal. Só podes mover astronautas e robôs através de comportas da tua cor.



OVNI

Move um OVNI para uma casa livre. Um OVNI pode bloquear um robô, mas não um astronauta.

Os jogadores não podem construir nem mover robôs ou astronautas para casas bloqueadas por um OVNI (ver ilustração).



Marcação de pontos

Ocorre uma marcação de pontos sempre que uma estação espacial for acabada, criando um espaço fechado. O jogador com o maior número de peças de cor (cúpulas, comportas e antenas) nas paredes exteriores da estação espacial pontua da forma seguinte: Um ponto por cada robô e dois pontos por cada astronauta no interior da estação. O jogador coloca então os robôs e astronautas na sua secção de pontos e move o seu comandante tantas casas quantos os pontos na linha de pontuação. Se ambos os jogadores tiverem a mesma quantidade de peças de cor na parede exterior, os pontos são divididos (arredondando para baixo).

O dono pode, mais tarde, fazer entrar um astronauta ou um robô na sua estação através de uma comporta da mesma cor, marcando assim mais pontos.

O vencedor do jogo

O primeiro jogador a marcar 11 pontos, levando o seu comandante até ao Foguetão Lunar 1, lança o foguetão e ganha. Se todas as peças brancas (paredes) ou todas as peças de cor de um jogador tiverem sido colocadas sobre o tabuleiro, mas ninguém tiver marcado 11 pontos, o jogo também termina e o jogador com mais pontos vence! Se ambos obtiverem o mesmo número de pontos, o jogador que tiver colocado a maior quantidade de peças de cor vence!



Remover a peça LEGO®

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 alteração.

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) Jogo de equipa (para quatro jogadores divididos em duas equipas)

Cada jogador começa a partir do seu canto inicial. Cada jogador de uma equipa lança o Dado LEGO e escolhe uma das ações indicadas pelo dado. Em seguida, é a vez da outra equipa.

Cada membro de uma equipa começa numa das duas cúpulas iniciais da sua cor e só pode construir a partir do seu próprio canto. Cada jogador de uma equipa lança o Dado LEGO e escolhe uma das ações indicadas pelo dado. Em seguida, é a vez da outra equipa.

2) OVNI raptor

Quando o resultado do dado for cinzento, usa o OVNI para bloquear o outro jogador ou raptar um astronauta. Para raptar um astronauta, coloca um OVNI na sua cabeça e leva-o para qualquer outra casa cinzenta no tabuleiro. Por exemplo, uma casa no interior da estação espacial onde já tenhas marcado pontos e onde tens a maioria das peças de cor. Nesse caso, voltas a marcar imediatamente pontos. O astronauta é colocado na tua secção de pontos. Em seguida, avança o teu comandante espacial duas casas. Coloca o OVNI de volta no tabuleiro no sítio onde estava anteriormente o astronauta. Se um astronauta raptado não marcou pontos, o OVNI permanece sobre a sua cabeça até que tu ou o teu adversário voltem a mover o OVNI. Os astronautas não podem ser raptados após terem sido contabilizados na linha de pontuação.

3) Modificação do tabuleiro

Muda a disposição do tabuleiro de jogo da seguinte maneira: muda a posição dos cantos iniciais ou a posição dos robôs e dos astronautas ou altera a duração do jogo, aumentando ou diminuindo a quantidade de pontos necessários para ganhar.

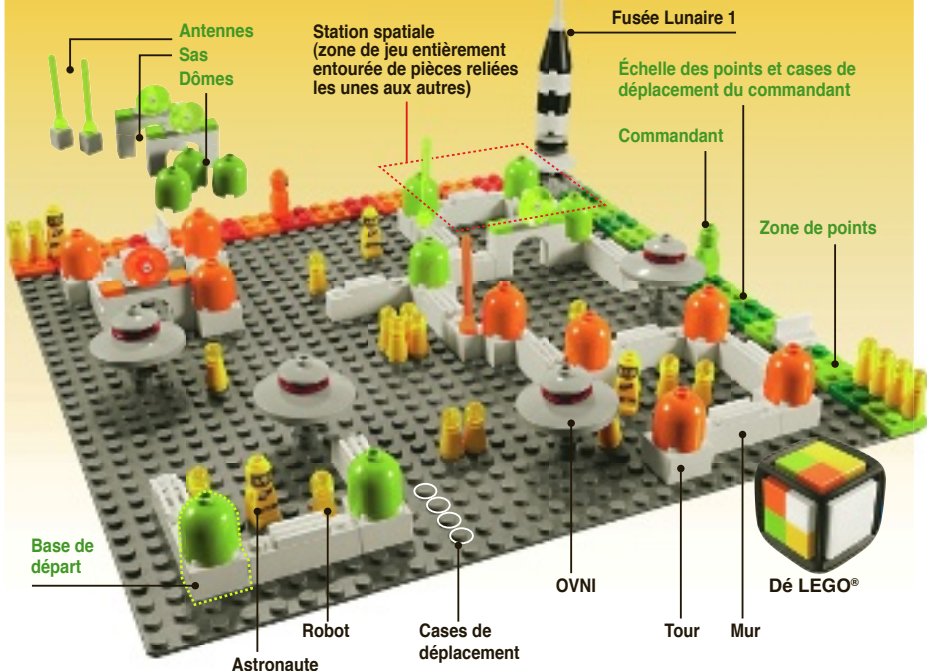
Inventa e partilha as tuas regras

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



Construisez des stations spatiales pour réunir une équipe complète de robots et d'astronautes et être le premier à lancer la fusée Lunaire 1. Envoyez des OVNI's pour freiner la progression de votre adversaire. Le premier commandant de bord à avoir un équipage complet remporte la partie !



But du jeu

Être le premier commandant à réunir une équipe complète de robots et d'astronautes en construisant des stations spatiales pour pouvoir lancer la Fusée Lunaire 1 et remporter 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.

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 l'image 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 couleur et prend les 14 pièces de la couleur correspondante (Antennes, Sas, Dômes). Placez les pièces blanches restantes (murs et tours) à côté du plateau.



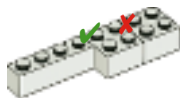
JOUER

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur lance le dé LEGO® en premier et commence à construire une station spatiale à partir de l'un des deux dômes de départ dans la couleur de son choix. Les pièces qu'un joueur peut placer pour construire une station sont déterminées par le résultat obtenu sur le dé LEGO et sont décrites ci-dessous.

Les règles de base de la construction

1. Assurez-vous que des pièces vous relient toujours à l'un des deux dômes de départ.
Placez les pièces de votre couleur et/ou les pièces blanches (murs et tours) sur le plateau de manière à les relier.
Les pièces colorées de votre adversaire rompent la liaison avec votre point de départ.
2. Deux pièces identiques ne peuvent pas être reliées. Notez que les pièces qui ne se touchent qu'en diagonale ne sont pas reliées.
Si c'est votre tour, lancez le dé LEGO et choisissez l'une des actions indiquées par le dé.



Construction d'une pièce blanche : mur ou tour

Placez un mur ou une tour sur le plateau.



Construction d'une pièce colorée : dôme, sas, antenne

Placez une pièce de votre couleur sur le plateau. Les pièces colorées indiquent votre degré de contrôle sur la station spatiale et sont importantes pour marquer des points. La pièce de votre couleur doit être reliée, directement ou par l'intermédiaire d'une autre pièce blanche, à l'un de vos dômes, sas ou antennes colorés. Notez qu'une tour sans dôme rompt la succession de vos pièces colorées.

Un dôme ne peut être placé que sur une tour.

Une antenne et un sas sont construits directement sur le plateau.

Une entrée vers un sas ne peut pas être bloquée par une pièce colorée ou par une pièce blanche.



Déplacement dans l'espace

Déplacez un robot et/ou astronaute de votre choix d'un total de 4 cases. Vous pouvez aussi répartir les points de déplacement. Par exemple, déplacez un astronaute de 3 cases et un robot d'1 case. Robots et astronautes ne peuvent pas se déplacer en diagonale. Les astronautes et les robots ne peuvent traverser que les sas de votre couleur.



OVNI

Déplacez un OVNI vers une case libre. Un OVNI peut bloquer un robot, mais pas un astronaute. Les joueurs ne peuvent pas construire ni déplacer un robot ou un astronaute sur des cases bloquées par un OVNI (voir l'illustration).



Marquage des points

Des points sont marqués chaque fois qu'une station spatiale est construite (une zone de jeu est entièrement entourée de pièces reliées les unes aux autres). Le joueur comptant le plus grand nombre de pièces de sa couleur (dômes, sas et antennes) sur la station marque des points comme suit : 1 point par robot et 2 points par astronaute se trouvant dans la station spatiale. Le joueur prend alors les robots et astronautes, et les place dans sa zone de points. Le joueur déplace aussi son commandant du nombre correspondant de cases sur l'échelle des points. Si les deux joueurs ont le même nombre de pièces de leur couleur sur la station, chacun marque la moitié des points (arrondis au nombre inférieur). Une fois qu'une station a été remportée, son propriétaire peut, lors d'un tour ultérieur, déplacer un robot ou un astronaute dans la station via un sas de la bonne couleur. Il marque alors immédiatement des points.

Fin de la partie

Le premier joueur à marquer 11 points, à avancer son commandant jusqu'à la Fusée Lunaire 1 et à la lancer remporte la partie. Si toutes les pièces blanches (murs et tours) ou toutes les pièces colorées d'un joueur ont été placées sur le plateau, mais qu'aucun des joueurs n'a marqué 11 points, le jeu se termine quand même et le joueur comptant le plus de points gagne ! Si les deux joueurs ont le même score, le joueur qui a placé le plus de pièces colorées gagne !

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) Jeu d'équipe (pour 4 joueurs répartis en 2 équipes)

Chaque membre de l'équipe débute de l'un des deux dômes de départ dans sa couleur et ne peut construire qu'à partir de sa base. Chaque joueur d'une équipe lance le dé LEGO et choisit l'une des actions indiquées par le dé. Ensuite, c'est le tour de l'équipe adverse.

2) OVNI ravisseur

Lorsque le dé indique Gris, vous pouvez choisir d'utiliser un OVNI pour bloquer l'autre joueur ou pour enlever un astronaute. Pour enlever un astronaute, placez un OVNI sur sa tête et soulevez-le pour le déposer sur une case grise du plateau. Par exemple, une case dans une station spatiale que vous avez déjà remportée. Dans ce cas, vous marquez immédiatement des points. L'astronaute est placé dans votre zone de points. Avancez ensuite votre commandant de deux cases. Remplacez l'OVNI sur le plateau, là où se tenait l'astronaute auparavant. Si un astronaute enlevé n'a pas fait marquer de points, l'OVNI reste sur sa tête jusqu'à ce que vous ou votre adversaire le déplacez à nouveau. Un astronaute ne peut plus être enlevé une fois qu'il a fait marquer des points et a été placé sur l'échelle des points du joueur.

3) Modification du plateau

Changez la disposition du plateau de jeu : changez la position des bases de départ ou la position des robots et des astronautes. Modifiez la durée d'une partie en augmentant ou en diminuant le nombre de points requis pour gagner.

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.



Astuce LEGO

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

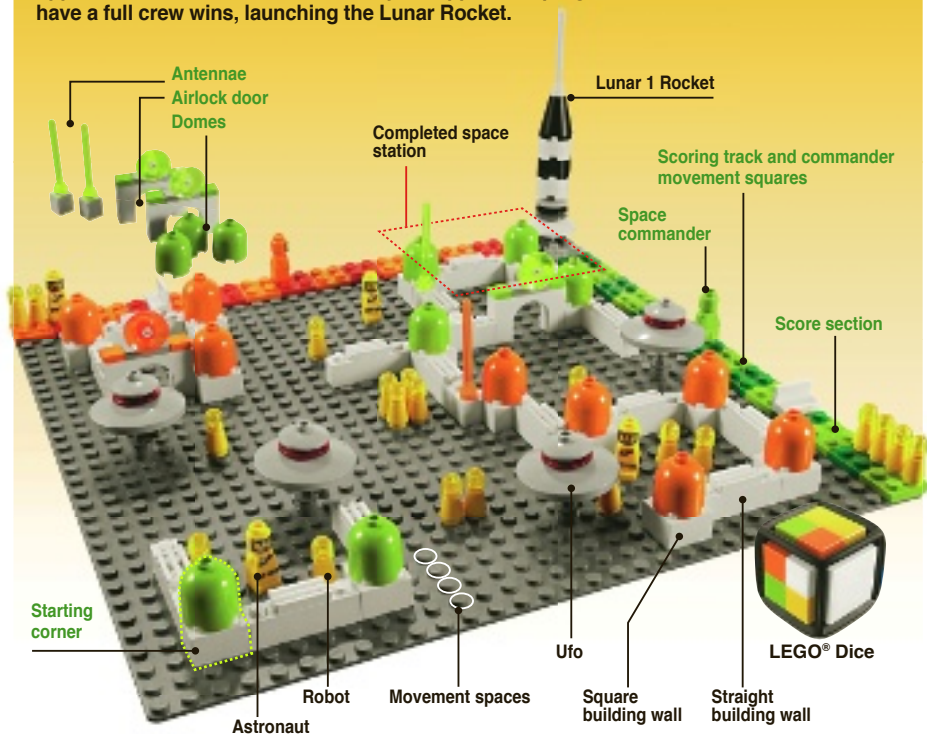
Rendez-vous sur notre site Internet !

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 !



BUILD

Build enough space stations to gather a crew of robots and astronauts before your opponent can. Send UFO's to hinder your opponents progress. The first commander to have a full crew wins, launching the Lunar Rocket.



Aim of the game

Be the first space commander to gather a full crew of robots and astronauts by building space stations, allowing them to launch the Lunar 1 Rocket and win 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 your game or to change the rules later.

Build the LEGO Dice using the coloured sides shown below:



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



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

Each player selects a colour and takes the 14 pieces that match that colour. Place the remaining white pieces next to the game board.

PLAY



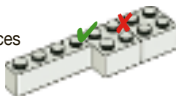
Playing the game

The youngest player rolls the LEGO® Dice first and starts building a space station from one of the two starting domes in the chosen colour

Which pieces a player can place is determined by the roll of the LEGO Dice and is described below.

The ground rules of building

1. Make sure that you are always connected through other pieces back to one of your two starting domes. Place your coloured pieces and/or wall pieces on the game board so that they connect to one another. Your opponent's coloured pieces interrupt the connection to your starting point.
2. Two pieces of the same type may not be placed in such a way that they connect. Note that pieces which only touch diagonally are not connected.



If it's your turn, roll the LEGO Dice and decide to do one of the options shown on the Dice.



Build a white wall

Place a wall piece on the game board.



Build a coloured piece – dome, airlock door, antennae

Place one of your coloured pieces on the game board. The coloured pieces mark your degree of control over the space station and are important for scoring points. Your colour piece must connect directly or through another straight wall piece to one of your coloured domes, airlock doors or antennae. Note that a square wall piece without a dome will also interrupt the succession of your coloured pieces.

Domes can only be placed on top of square wall pieces.

Antennae and airlock doors are built directly on the game board.

An entrance to an airlock door may not be blocked by coloured pieces or walls.



Spacewalk

Move any robot and/or astronaut of your choice a total of four spaces. You can decide how you split up the movement. For example, move an astronaut three spaces and a robot one space. Robots and astronauts cannot be moved diagonally. You may only space walk astronauts and robots through your own airlock doors.



UFO

Move one UFO to a free movement space. A UFO can block a robot, but not an astronaut.

Players cannot build nor spacewalk with a robot or astronaut on spaces blocked by a UFO (see figure).



Scoring points

Points are scored every time a space station is completely enclosed by connecting pieces. The player with the greater number of coloured pieces (domes, airlock doors and antennae) in the outer walls of the space station scores points as follows: One point for each robot and two points for each astronaut inside the space station. The player then takes the robots and astronauts and places them onto his or her score section. The player also moves his or her space commander the corresponding number of squares on the scoring track. If both players have the same number of coloured building pieces in the outer wall, both players score half of the points (rounded down).

After a space station has been scored the player owning it can walk an astronaut or a robot through a correct coloured airlock door on a later turn and immediately score additional points with them.

Winning the game

The first player to score 11 points and advance his or her space commander to the Lunar 1 Rocket launches the rocket and wins. If all wall pieces or all of one player's coloured pieces have been played on the game board, but neither player has scored 11 points, then the game also ends and the player with the higher score wins! If both players have the same score, the player who has built the most coloured pieces wins!



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 change.

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 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) Team play (for four players split into two teams)

Each player starts from his or her own corner. Each player on a team rolls the LEGO Dice and chooses an available option. Then it is the other team's turn.

Each team member starts from one of the two starting domes in their colour and can only build from his or her own corner. Each player on a team rolls the LEGO Dice and chooses an available option. Then it is the other team's turn.

2) UFO abduction

When rolling grey, use the UFO to block the other player or abduct an astronaut. To abduct an astronaut place a UFO on his head and lift him to any other grey movement space on the game board. For example, a space within the space station which has already been scored and where you have most of the points. In that case you immediately score points. The astronaut is placed on your score section. Then move your space commander two squares forward. Place the UFO back on the game board where the astronaut previously stood. If an abducted astronaut has not been scored, the UFO stays on his head until you or your opponent move the UFO again. Astronauts cannot be abducted once they have been scored and placed on a player's scoring track.

3) Change the set up

Set up the game in another way: change the position of the starting corners or the position of the robots and astronauts. Or change the length of the game by increasing or decreasing the number of points needed to win.

Invent and share your own rules

Challenge yourself and see what new rules you can create. If they work, upload them to games.LEGO.co.uk. You can also check out what others have created and try playing the game using their house rules.

Go online!

games.LEGO.co.uk is packed with cool features. There is a short video showing you how to play the game, and all of the other exciting LEGO Games. You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your games.



FREE! GRATIS! GRATUIT!

LEGO

club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346



© 2008 LEGO Group

Deserts included

* 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 Posttelefon. * Det är gratis, när du ringer från en Posttelefon.



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

