

MINOTAURUS



2-4



7+



20 - 30



- Spelregels



- Règles



- Anleitung



- Rules





Een nieuwe manier van spelen!

LEGO® Spellen presenteert een verzameling spelletjes om zelf te bouwen, mee te spelen en te veranderen. Met de unieke, zelf te bouwen LEGO dobbelsteen en de aanpasbare spelregels biedt de LEGO Spellen serie een nieuwe manier om met familie en vrienden plezier te hebben.



Jouer autrement!

Découvrez les Jeux LEGO® : les premiers jeux à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les Jeux LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



Eine neue Art des Spielens!

Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.



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.

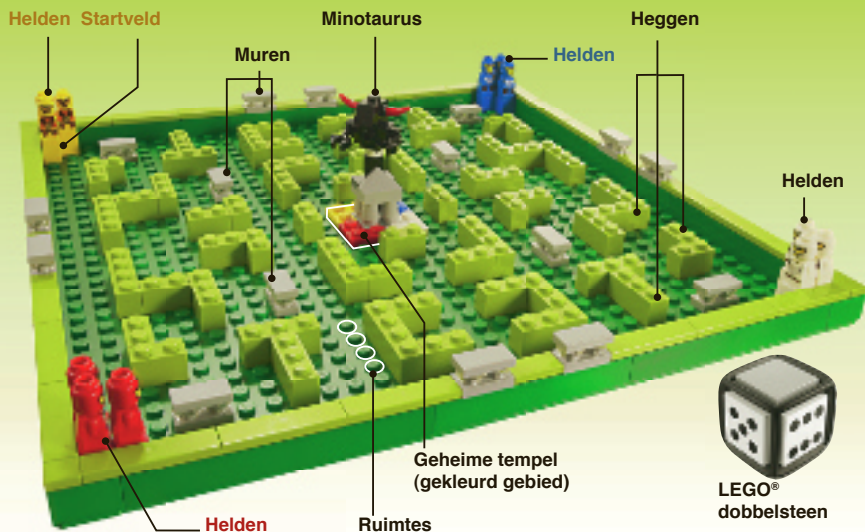




BOUWEN



De machtige Minotaurus is een mythologisch wezen: hij woont in een labyrint waar hij een geheime tempel bewaakt. Voer als eerste je helden naar de tempel, ontwijk de Minotaurus en bouw hindernissen op voor je tegenstanders.



Doel van het spel

2 spelers: De eerste speler die met twee van zijn drie helden het gekleurde gebied (de tempel) in het midden van het bord bereikt is de winnaar.

3-4 spelers: De eerste speler die met één van de drie helden het gekleurde gebied (de tempel) in het midden van het bord bereikt is de winnaar.

Vorbereidingen

Voor je kunt gaan spelen moet het spel worden opgebouwd. Volg de LEGO® bouwstructies die bij het spel zitten. Tijdens het bouwen kom je iets te weten over de stukken en hoe ze gebruikt worden. Hierdoor wordt het ook makkelijker het spel of de regels later te veranderen.

Bouw de LEGO dobbelsteen met de gekleurde vlakken die je hieronder ziet:



Bij de set zit een stukje gereedschap om plaatjes van de LEGO dobbelsteen los te maken

Pas vóór het begin van ieder nieuw spel het bord zodanig aan, dat het eruit ziet als het plaatje hierboven of als de laatste bladzijde van de bouwstructies. Gebruik hiervoor het meegeleverde model, dan gaat het snel en makkelijk.

Beginnend bij de jongste speler, kiest iedere speler een team van drie helden met een bepaalde kleur.



SPELEN



Het spel spelen

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De spelers gooien om beurten met de LEGO® dobbelsteen, en bewegen als volgt:



Zijden met getallen

Beweeg je held het aantal vakken dat het getal op de LEGO dobbelsteen aangeeft. Er kunnen geen twee helden op hetzelfde vak staan, en ze kunnen niet over elkaar heen klimmen. Er mag maar één held tegelijk bewogen worden. Bij verlaten van het startveld plaats je de held op een willekeurig groen veld grenzend aan het startveld.



Muur

Verplaats een grijze muur vanaf de rand van het speelbord en plaats hem in het labyrint **OF** verplaats een muur die al in het labyrint staat naar een nieuwe positie. Je mag zelf bepalen waar de muur komt te staan. Helden en de Minotaurus kunnen niet over de muren heen springen.

Spelers mogen NIET alle routes blokkeren die voor een speler vanaf het startveld naar de geheime tempel leiden.



Minotaurus

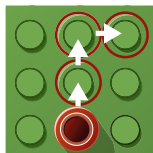
Verplaats de Minotaurus acht velden. De Minotaurus begint zijn beweging vanaf een willekeurig groen veld grenzend aan de Tempel **OF** vanaf zijn huidige positie als hij niet in de tempel start.

Als de Minotaurus bij het verplaatsen over acht velden een held ontmoet, wordt de held teruggezet op zijn startveld, en de Minotaurus wordt teruggezet in de tempel in het midden van het speelbord.

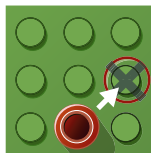
Alleen op de gekleurde startvelden en in het gekleurde gebied in het midden van het bord zijn de helden veilig voor de Minotaurus.



Je Helden bewegen



één ● = 1 veld bewegen.
Voorbeeld:
een speler mag drie velden bewegen.



Je helden en de Minotaurus mogen niet schuin worden verplaatst.

Het spel winnen

2 spelers: De eerste speler die met twee van zijn drie helden het gekleurde gebied (de tempel) in het midden van het bord bereikt is de winnaar.

3-4 spelers: De eerste speler die met één van zijn drie helden het gekleurde gebied (de tempel) in het midden van het bord bereikt is de winnaar.

Spelers hoeven niet precies het aantal ogen te gooien dat nodig is om met hun held op een gekleurd veld te komen: ook als de held 'onderweg' over het gekleurde veld komt, is het veld bereikt. Spelers mogen door de gekleurde velden van andere spelers héén bewegen.



LEGO® tip
De makkelijkste manier om een LEGO figuurtje op te tillen is door het een beetje te kantelen voor je het optilt.



VERANDEREN



JOUW SPEL – JOUW REGELS

Met de LEGO® dobbelsteen heb je de mogelijkheid om het spel te veranderen en er je eigen draai aan te geven. Je kunt het speelveld, de stukken en zelfs de regels veranderen. Met kleine veranderingen maak je er je EIGEN spel van.

Het werkt het beste als je telkens slechts één ding tegelijk verandert. Op die manier kun je beoordelen of jouw verandering het spel leuker maakt. Bewaar de verandering als dit zo is – en probeer dan de volgende verandering.

Het spel veranderen gaat nog beter als je het samen met anderen doet. Op die manier kent iedereen meteen de nieuwe regels en weet wat er veranderd is. Zorg ervoor dat alle spelers de nieuwe regels kennen **VOORDAT** je een nieuw spel begint.

Nu weet je hoe je het spel volgens je eigen regels kunt spelen. Probeer eens een paar van de volgende veranderingen – en verzin dan je eigen nieuwe regels.


1) Bouw verschillende labyrinten

Je weet nu hoe het labyrint eruit ziet als je het op onze manier bouwt. Maar hoe wordt het op jouw manier?

2) Moeilijker maken

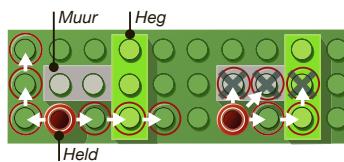
Spreek bv. af, dat de eerste speler die ALLE DRIE zijn helden naar de tempel brengt, het spel wint.

3) Heggen springen

Maak het je helden mogelijk over heggen springen door het nummer '3'  op de LEGO dobbelsteen te vervangen door een groen 'spring' plaatje. .

Spelers hebben dan twee keuzes als ze 'groen' gooien  :

- Beweeg je held drie velden, en spring daarbij over een heg. De heg telt als één veld – en de beurt mag niet eindigen met een held die boven op de heg staat. Spelers kunnen niet over muren heen springen als ze groen gooien, **OF**
- Beweeg je held drie velden vooruit, zoals je zou doen als je een drie had gegooid.



4) De machtige Minotaurus

Laat de Minotaurus op een andere manier bewegen! Misschien is hij nog sterker, en kan hij 12 velden verplaatst worden!

OF misschien kan hij maar vijf velden bewegen.

Kan de Minotaurus eigenlijk ook over heggen springen? Jij beslist!!

Verzin je eigen regels en deel ze met anderen

Daag jezelf uit en laat zien welke regels je kunt verzinnen. Als ze goed werken kun je deze "huisregels" of een nieuwe spelbord uploaden naar spellen.LEGO.nl of spellen.LEGO.be zodat anderen het kunnen zien. Of ga daar kijken wat anderen gemaakt hebben, en probeer het spel te spelen met de regels die ze bedacht hebben

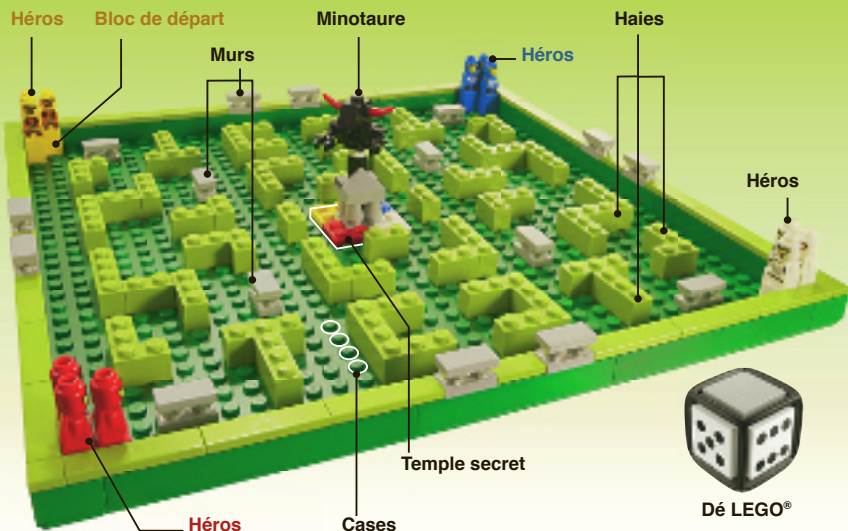
Ga het net op!

Op spellen.LEGO.nl en spellen.LEGO.be vind je allerlei coole extra's. Er is bv. een kort filmpje dat laat zien hoe het spel gespeeld moet worden, en er zijn allerlei andere spannende LEGO spelletjes. Je kunt ook een heleboel verschillende manieren vinden om je eigen spel te bouwen, te spelen en te veranderen.



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

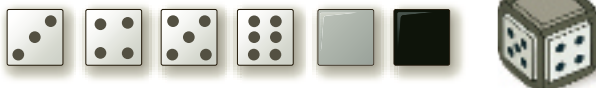
À 2 joueurs : Être le premier à faire parvenir deux de ses trois héros dans la zone de sa couleur au cœur du temple secret, au centre du plateau.

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 :



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 modèle fourni pour vous faciliter la tâche.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit une équipe de trois héros de la même couleur.



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

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

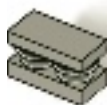
Déplacez votre héros du nombre de cases indiqué par la face supérieure du dé LEGO. Un héros ne peut ni s'arrêter sur un autre héros, ni sauter par-dessus. Un joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses héros par tour. En quittant le bloc de départ, le héros peut se placer sur n'importe quelle case verte 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.

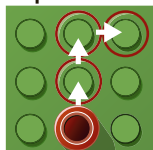


Minotaure

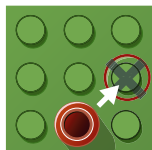
Déplacez le Minotaure de huit cases. Le Minotaure commence son mouvement sur n'importe quelle case verte adjacente au temple secret **OU** de sa position actuelle s'il a déjà été déplacé. Si le Minotaure rencontre un héros sur son chemin, celui-ci retourne à son bloc de départ et le Minotaure rejoint 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 LEGO 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 – VOTRE JEU, VOS 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

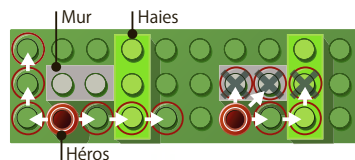
Corsez la difficulté du jeu. Le premier joueur qui réunit ses TROIS héros dans le temple secret remporte la partie.

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 LEGO 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.



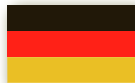
Inventez et partagez vos propres règles

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

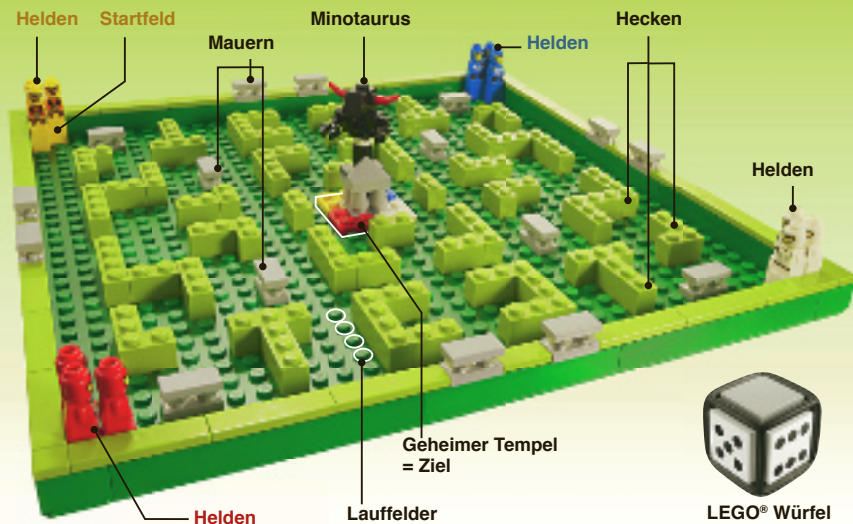
Rendez-vous sur notre site Internet !

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

BAUEN



Tief im Inneren des Labyrinths wacht der mächtige Minotaurus über den geheimen Tempel. Führe deine Helden als Erster zum Tempel. Achte auf den Minotaurus und blockiere deine Mitspieler durch geschicktes Versetzen der Mauern.



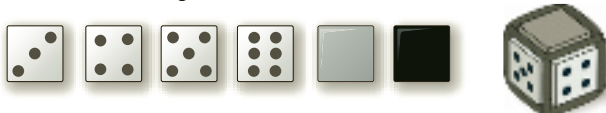
Spielziel

Der Spieler, der als Erster mit seinen Helden den geheimen Tempel im Inneren des Labyrinths erreicht, gewinnt.

Spielvorbereitung

Baut das Spielfeld auf, indem ihr der LEGO® Bauanleitung folgt, die diesem Spiel beiliegt. Dabei lernt ihr nicht nur die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen, sondern auch, wie ihr sie verwenden könnt. Ihr habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die unten abgebildeten Plättchen auf den LEGO Würfeln:

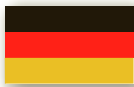


Vor jedem neuen Spiel baut ihr das Spielfeld wieder so auf, wie es oben und auf der letzten Seite der Bauanleitung abgebildet ist. Mit der beiliegenden Schablone geht das einfach und schnell.

Jeder Spieler entscheidet sich für ein farbiges Helden-Team.



In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.



SPIELEN

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, würfelst du. Abhängig von deinem Wurf geschieht Folgendes:



Zahl

Ziehe **einen** deiner Helden um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung. Die Startfelder werden nicht mitgezählt. Helden dürfen nicht auf oder über andere Helden gezogen werden.



Mauer

Versetze eine Mauer vom Spielfeldrand ODER vom Spielfeld auf eine andere Position im Labyrinth. Eine Mauer ist ein Hindernis und darf weder vom Minotaurus noch von einem Helden übersprungen werden.

Du darfst Mauern nicht so einsetzen, dass der Weg eines Helden von Start zu Ziel vollständig blockiert ist.



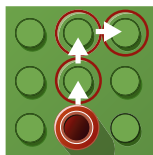
Minotaurus

Ziehe den Minotaurus bis zu 8 Lauffelder in eine beliebige Richtung. Der Minotaurus verlässt das Innere des Labyrinths auf einem beliebigen, angrenzenden grünen Lauffeld. Die farbigen Zielfelder werden nicht mitgezählt. Trifft der Minotaurus während seines Zuges auf einen Helden, wird dieser zurück auf ein Startfeld seiner Farbe gestellt und der Minotaurus kehrt wieder in den geheimen Tempel zurück.

Die einzigen Lauffelder, auf denen die Helden vor dem Minotaurus sicher sind, sind die Start- und Zielfelder.

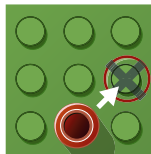


Wie werden Figuren bewegt?



Ein ● = ein Lauffeld.

Hier siehst du ein Beispiel, wie du einen Helden drei Felder weit ziehen kannst.



Es ist nicht erlaubt, die Helden oder den Minotaurus diagonal zu ziehen.

Spielende

Bei 2 Spielern gewinnt derjenige, der als Erster mit zwei seiner Helden ein Zielfeld seiner Farbe im Inneren des Labyrinths erreicht.

Bei 3 und 4 Spielern gewinnt derjenige, der als Erster mit einem Helden ein Zielfeld seiner Farbe im Inneren des Labyrinths erreicht.

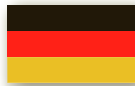
Die Zielfelder müssen nicht mit exakter Würfelzahl erreicht werden.

Überzählige Würfelpunkte verfallen. Im Ziel dürfen Helden über gegnerische Felder gezogen werden.



Die LEGO® Neigung
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.

VERÄNDERN



DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spielfeld, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Am besten probierst du nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, **VOR** jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.

1) Baue verschiedene Labyrinth

Versuche das Labyrinth anders zu gestalten, indem du dir neue Wege überlegst.

2) Erhöhe den Schwierigkeitsgrad

Der erste Spieler, der ALLE drei Helden ins Innere des Labyrinth bringt, gewinnt.

3) Der Sprung über Hecken

Ersetze die 3  auf deinem LEGO Würfel mit einem grünen Plättchen .

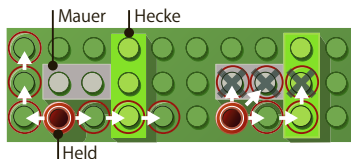
Würfelst du grün , hast du zwei Möglichkeiten:

- a) Du ziehst einen deiner Helden drei Lauffelder weit und springst dabei über eine Hecke. Eine Hecke zählt als ein Feld. Dein Zug darf nicht auf einer Hecke enden.

Denk daran, dass Mauern Hindernisse sind.

Über sie darfst du auch dann nicht steigen, wenn du grün gewürfelt hast.

- b) Du ziehst einen deiner Helden wie bisher drei Lauffelder weit, ohne über eine Hecke zu springen.



4) Der mächtige Minotaurus

Versuche die Stärke von Minotaurus zu verändern. Was geschieht, wenn er zwölf Lauffelder weit zieht? Vielleicht möchtest du auch, dass er nur fünf Lauffelder weit ziehen kann, so dass die Flucht vor ihm einfacher wird.

Kann der Minotaurus über Hecken springen? Es ist deine Entscheidung!



Erfinde deine eigenen Spielregeln

Trau dich, neue Spielregeln zu erfinden. Wenn sie gut funktionieren, kannst du sie unter [Spiele.LEGO.de](https://spiele.lego.de) veröffentlichen. Hier siehst du auch, was andere Spieler erfunden haben. Vielleicht ist etwas dabei, das du auch gerne ausprobieren möchtest.

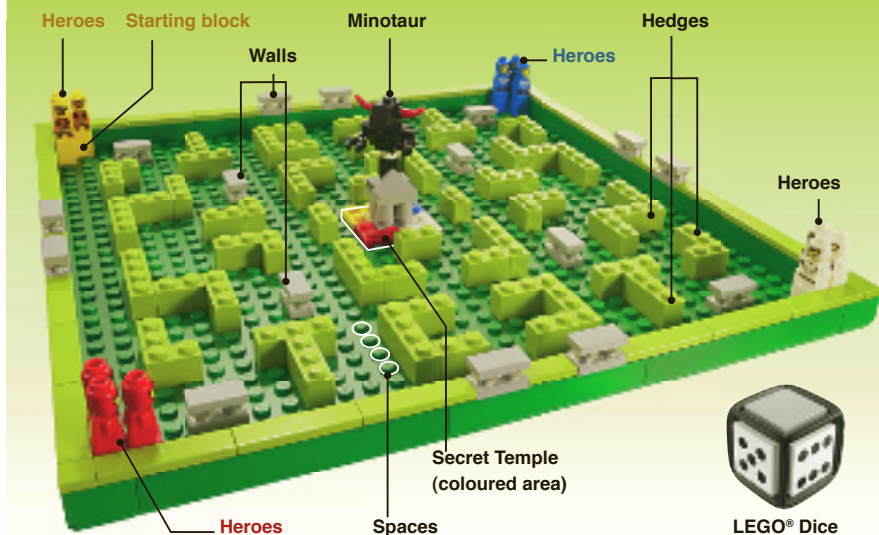
Besuche unsere Homepage

Auf [Spiele.LEGO.de](https://spiele.lego.de) findest du u.a. kurze Filme, die zeigen, wie die einzelnen LEGO Spiele gespielt werden sowie tolle Vorschläge, wie du sie nach Lust und Laune verändern kannst.



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.

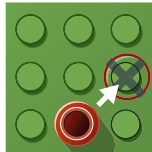
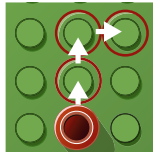
Only the coloured starting blocks and the coloured area in the centre of the board are safe from the Minotaur.



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 coloured area, as long as the hero lands on the coloured area while moving. Players are allowed to move through another player's coloured area.



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) 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

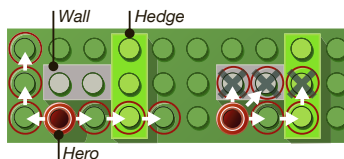
Make it even harder to win. The first player to get ALL THREE heroes to the secret temple wins the game.

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](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

US & Canada only

Rest of the world

* Free phone. Mobile charges may apply. * Numéro sans Frais. Des Frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.

* Gebührenfrei, Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können 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

