



2-4



7+



10-20



Spelregels



Règles



Anleitung



Rules





Een nieuwe manier van spelen!

LEGO® Spellen presenteert een verzameling spellen om zelf te bouwen, 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 vrienden of familie 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.

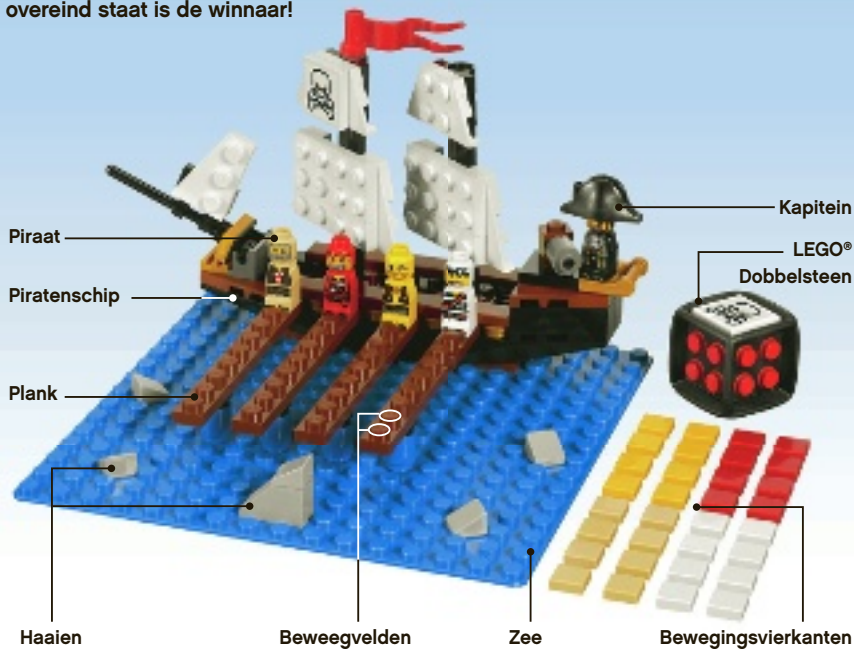




BOUWEN



De piratenkapitein heeft een paar verraders onder zijn bemanning betrapt bij een poging de schat te stelen - en nu laat hij ze de plank aflopen. Gooi je tegenstanders van hun planken af zodat ze vóór jou naar de haaien gaan! De laatste piraat die overeind staat is de winnaar!



Doel van het spel

De piraat die als laatste op zijn plank staat 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 het hieronder getoonde vlakje met de piraat:



De spelers kiezen een piraat, te beginnen bij de jongste speler en zetten hem aan het begin van de plank, dichtbij het piratenschip. Sorteert de gekleurde bewegingsvierkantjes, maar gebruik alleen de kleuren van de piraten waarmee gespeeld wordt.

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



SPELEN



Het spel spelen

De jongste speler gooit als eerste met de LEGO® Dobbelsteen. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Wie aan de beurt is, voert ÉÉN van de mogelijke handelingen uit die worden aangegeven door de vlakjes op de dobbelsteen.

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



De piratenkapitein

- A. Beweeg je piraat twee stappen achteruit *OF*
- B. kies een tegenstander, die dan zijn of haar piraat één stap naar voren moet zetten.



Zijdes van de dobbelsteen zonder bewegingsvierkantjes

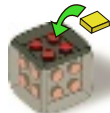
Kies een tegenstander en zet één van zijn/haar bewegingsvierkantjes op de zijde van de LEGO Dobbelsteen die je net gegooid hebt.



Zijdes van de dobbelsteen met bewegingsvierkantjes

- A. Zet, als hier nog plaats voor is en er nog bewegingsvierkantjes over zijn, een vierkantje van een tegenstander op de zijde van de LEGO Dobbelsteen die je net gegooid hebt, *OF*
- B. kies een tegenstander waarvan de bewegingsvierkantjes dezelfde kleur hebben als de vierkant(en) die na je worp boven liggen en beweeg zijn of haar piraat een stap vooruit voor ieder vierkantje in de juiste kleur

Voorbeelden van hoe de bewegingsvierkantjes werken als bv. de rode speler de dobbelsteen heeft gegooid:



Zet een bewegingsvierkantje van een tegenstander op de dobbelsteen, bv. geel



Zet een bewegingsvierkantje van een tegenstander op de dobbelsteen *OF* laat de gele speler een stap vooruit doen



Laat de witte of gele speler vooruit bewegen: wit moet één stap vooruit doen *OF* geel moet twee stappen vooruit doen.

Naar de haaien

Als je piraat van het uiteinde van de plank is afgeduwd en in zee is gevallen, heb je verloren.

Het spel winnen

De speler die als laatste op zijn plank blijft staan is de winnaar. Hij gaat terug aan boord van het schip, klaar voor een nieuw duel!



Kantel de LEGO® figuur
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

LEGO® Spellen zijn gemaakt om te worden veranderd. Je kunt het spel of de LEGO Dobbelsteen anders in elkaar zetten, en zelfs de regels veranderen! Elke kleine verandering maakt het meer en meer JOUW SPEL.

Het geheim van het veranderen van een spel is dat je telkens maar één ding verandert. Als die verandering leuk is, kun je die in het vervolg blijven gebruiken. Als het tegenvalt, probeer je gewoon een andere. Begin met deze suggesties, maar denk er wel aan dat iedereen de spelregels moet kennen voor je gaat spelen!

Kies je vijanden zorgvuldig

Als je een vlak van de dobbelsteen met bewegingsvierkantjes gooit, heb je drie keuzemogelijkheden:

- A. GEËEN piraat van je tegenstander(s) vooruit laten gaan OF
- B. ÉÉN piraat een stap vooruit laten gaan voor ieder bewegingsveldje in zijn kleur op de dobbelsteen OF
- C. ALLE piraten behalve die van jezelf vooruit laten gaan, met één stap voor ieder bewegingsveldje in hun kleur op de geworpen LEGO Dobbelsteen.



In het hier getoonde voorbeeld heeft de rode speler geworpen en kan nu kiezen of hij/zij alleen de gele óf alleen de witte speler vooruit wil laten gaan, of geen van beide, of allebei, waarbij de gele speler twee stappen vooruit moet gaan en de witte één stap.



Kapitein in actie

Als een speler de 'piratenvlag' gooit, mag hij/zij de kapitein aan het einde van één van de planken zetten. De speler die de kapitein op zijn plank krijgt moet nu, telkens als hij vooruit moet bewegen, het dubbele aantal stappen lopen. Maar de kapitein 'blokkeert' het uiteinde van de plank, dus de speler kan er pas vanaf vallen als de kapitein weer wordt verplaatst.



De haaien overleven

Je bent nog geen haaienvoer! Spelers die al in zee zijn gevallen gooien nog een keer met de LEGO Dobbelsteen als ze aan de beurt zijn. Als een speler nu de piratenvlag gooit, mag de piraat worden teruggezet op het LAATSTE veldje op de plank. Als de piratenvlag niet wordt gegooid, blijft de piraat in het water en is de beurt voorbij.

Bezoek LEGO® Spellen online!

Onze website zit boordevol coole extras, zoals bijvoorbeeld videofilmpjes met daarin uitleg hoe je alle spellen moet bouwen en spelen.

Heb je een leuk idee voor dit spel? Bezoek de website om je eigen spelregels met anderen te delen en vragen te stellen. Denk eraan: LEGO Spellen zijn gemaakt om te worden veranderd, dus heel veel plezier ermee!



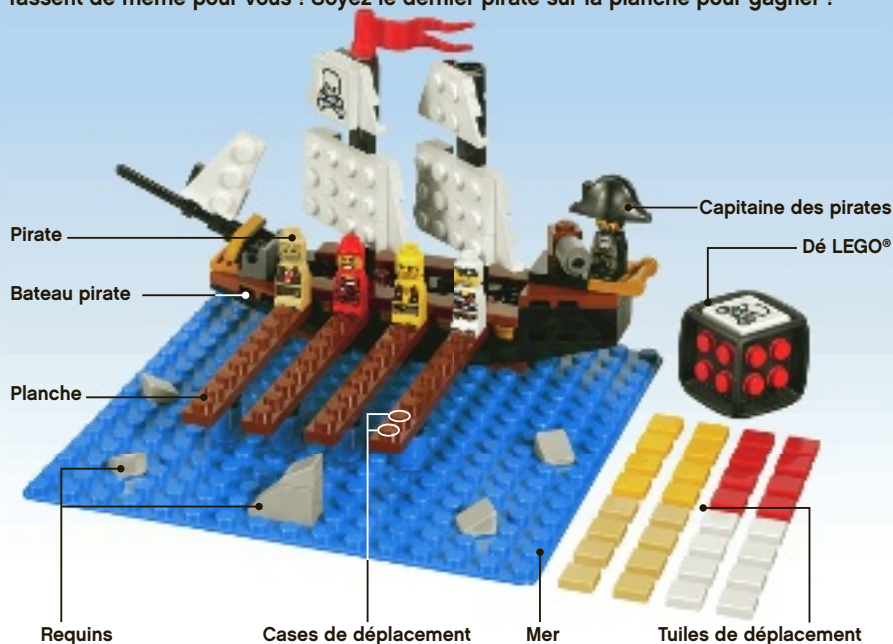
www.LEGO.nl/LEGOGames • www.LEGO.be/LEGOGames



CONSTRUIRE



Le capitaine des pirates a surpris des traîtres parmi son équipage en train d'essayer de voler son trésor. Il décide de les faire avancer sur la planche pour les donner en pâture aux requins. Faites tomber les autres joueurs de leur planche avant qu'ils n'en fassent de même pour vous ! Soyez le dernier pirate sur la planche pour gagner !



But du jeu

Le dernier pirate à rester sur sa planche remporte 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.

Placez la face Drapeau pirate sur le Dé LEGO :



Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit un pirate et le place à l'extrémité d'une planche libre, côté bateau. Placez à côté du plateau toutes les tuiles de déplacement qui correspondent aux couleurs des pirates en jeu.



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 :



Drapeau pirate

- A. Reculez votre pirate de 2 cases. *OU*
- B. Choisissez un adversaire : celui-ci doit avancer son pirate d'une case.



Faces sans tuiles de déplacement

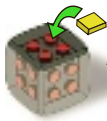
Choisissez un adversaire. Placez une tuile de déplacement de la couleur de cet adversaire sur la face supérieure du dé.



Faces avec tuile(s) de déplacement

- A Placez une tuile de déplacement de l'une des couleurs adverses sur la face supérieure du dé (s'il reste un emplacement libre et des tuiles). *OU*
- B Choisissez un joueur dont une (ou plusieurs) tuile(s) de couleur se trouve(nt) sur la face supérieure du dé. Pour chaque tuile de sa couleur, ce joueur doit avancer son pirate d'une case.

Exemples des possibilités offertes au joueur rouge après son lancer de dé :



Ajouter une tuile de déplacement adverse sur la face du dé obtenue, par exemple, jaune.



Ajoutez une tuile de déplacement adverse sur la face du dé obtenue *OU* obliger le joueur jaune à avancer d'une case sur sa planche.



Choisir entre : faire avancer le joueur jaune de 2 cases *OU* le blanc d'une case.

En pâture aux requins

Le pirate qui dépasse la dernière case de sa planche tombe dans la mer avec les requins et le joueur est éliminé.

Fin de la partie

Le dernier joueur à rester sur sa planche remporte la partie. Il rejoint le capitaine des pirates, prêt à repartir à l'aventure !



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

Les Jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Vous pouvez modifier le jeu ou le dé LEGO, changer 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. Si la modification apportée vous plaît, gardez-la, sinon essayez-en une autre. Essayez d'abord de suivre ces conseils, mais pensez toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie.

Mon meilleur ennemi

Si le dé indique une face avec une (ou des) tuile(s) de déplacement, choisissez entre :

- A. Ne faire avancer AUCUN pirate. OU
- B. Faire avancer UN pirate d'une case par tuile de sa couleur indiquée par le dé. OU
- C. Faire avancer TOUS les pirates, sauf le sien, d'une case par tuile de leur couleur indiquée par le dé.



Dans l'exemple donné, le joueur rouge peut choisir si les deux pirates des joueurs blanc et jaune restent sur place, si seul Blanc ou Jaune avance ou si les deux avancent (Blanc d'une case et Jaune de 2).



Attention, le capitaine !

Si vous obtenez le drapeau pirate au dé, placez le capitaine à l'extrémité d'une des planches. Le joueur qui doit avancer et possède le capitaine au bout de sa planche, doit avancer du double de cases. Mais le capitaine protège également ce pirate : tant que le capitaine ne bouge pas, le pirate ne peut pas tomber à l'eau.



Survivre aux requins !

Si votre pirate est tombé à la mer, vous restez en jeu et lancez le Dé à votre tour suivant. Si vous obtenez le drapeau pirate, vous pouvez replacer votre pirate sur la DERNIÈRE case de votre planche. Toutes les autres faces du dé n'ont aucun effet et le pirate reste dans l'eau.



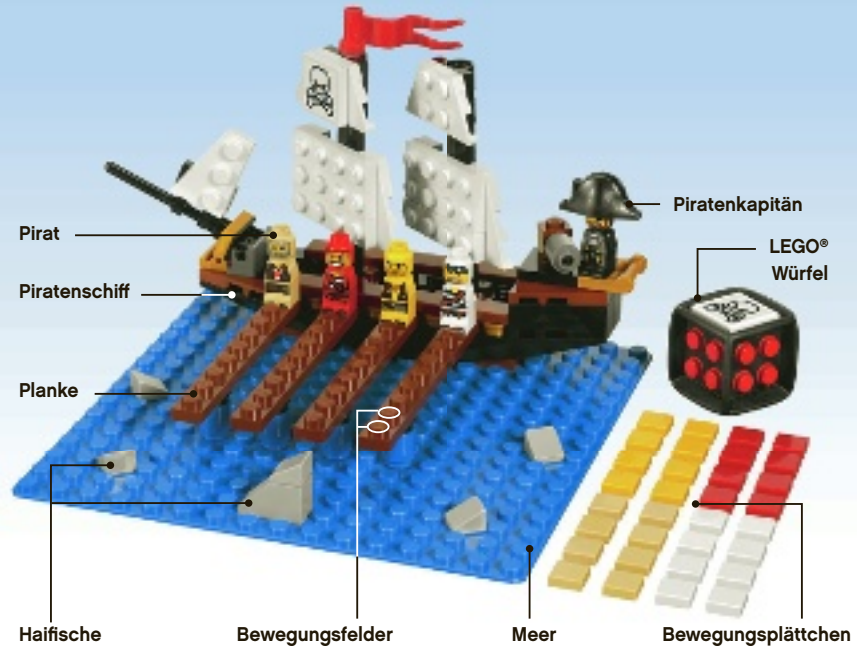
Rendez-vous sur le site LEGO® !

Notre site regorge de bonus super sympas et de renseignements sur tous les Jeux LEGO, y compris des vidéos montrant comment construire et jouer à chaque jeu.

Vous avez des idées géniales pour changer les jeux ? Rendez-vous sur notre site pour partager vos règles et poser des questions. Souvenez-vous que les jeux LEGO sont conçus pour être modifiés, alors amusez-vous !

www.LEGO.fr/LEGOGames

Diebe an Bord! Weil der Piratenkapitän unter seiner Crew Diebe erwisch hat, die seinen Schatz stehlen wollten, lässt er sie über die Planke gehen. Nur der Pirat, der der als Letzter noch auf seiner Planke steht, darf zurück in die Crew.



Spielziel

Der Pirat, der als Letzter auf seiner Planke steht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Baut erst das Spiel auf, indem ihr der beiliegenden LEGO® Bauanleitung folgt. Dabei lernt ihr die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen und habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

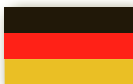
Steckt das Piratenplättchen auf den LEGO Würfel:



Jeder Spieler nimmt sich einen Piraten und stellt ihn auf eine Planke. Auf einer Planke kann nur ein Pirat stehen. Legt alle Bewegungsplättchen der am Spiel beteiligten Piraten neben das Spielfeld.



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 machst du Folgendes:



Das Piratenplättchen

- A. Ziehe deinen Piraten zwei Schritte zurück *ODER*
- B. Entscheide dich für einen beliebigen Mitspieler, der seinen Piraten einen Schritt vorwärts ziehen muss.



Würfelseite ohne Bewegungsplättchen

Stecke ein Bewegungsplättchen eines beliebigen Mitspielers auf die gewürfelte Seite.

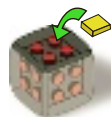


Würfelseite mit Bewegungsplättchen

- A. Stecke ein Bewegungsplättchen eines beliebigen Mitspielers auf die gewürfelte Seite, sofern hier noch Platz ist und Bewegungsplättchen übrig sind *ODER*
- B. Entscheide dich für einen Mitspieler, dessen Bewegungsplättchen auf der gewürfelten Seite zu sehen ist. Dieser Mitspieler muss nun seinen Piraten für jedes Plättchen seiner Farbe ein Feld vorwärts ziehen.

Beispiele

Rot ist am Zug und würfelt.



Rot steckt ein Bewegungsplättchen eines Mitspielers auf die gewürfelte Seite, z. B. Gelb.



Rot steckt ein Bewegungsplättchen eines Mitspielers auf die gewürfelte Seite *ODER* fordert Spieler Gelb auf, seinen Piraten um ein Feld vorwärts zu ziehen.



Rot lässt entweder Spieler Gelb zwei Felder oder Spieler Weiß ein Feld vorwärts ziehen.

Über die Planke gehen

Wer das letzte Plankenfeld überschreitet und im Meer landet, spielt nicht mehr mit.

Spielende

Sind alle, bis auf einen Piraten, im Meer gelandet, endet das Spiel. Der Spieler, der noch auf seiner Planke steht, gewinnt.



Die LEGO® Neigung

Die Figuren und Elemente bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.

DEIN SPIEL – DEINE REGELN

LEGO® Spiele sind dafür gemacht, um sie zu verändern. Du kannst das Spielfeld, den LEGO Würfel und natürlich auch die Spielregeln verändern. Jede kleine Änderung macht ein LEGO Spiel mehr und mehr zu DEINEM SPIEL.

Immer, wenn du etwas verändert hast, solltest du testen, ob dir die neue Variante gefällt. Ist sie gut, verwende sie weiter, gefällt sie dir nicht, versuche etwas anderes. Wie wäre es, wenn du mit den Vorschlägen unten beginnst? Aber denk daran, dass alle wissen sollten, nach welchen Regeln gespielt wird.

Keiner oder alle

Wer eine Seite mit Bewegungsplättchen würfelt, darf wählen:

A. KEIN Pirat zieht vorwärts *ODER*

B. EIN Pirat zieht für jedes Plättchen seiner Farbe ein Feld vorwärts *ODER*

C. ALLE Piraten, bis auf deinen eigenen, ziehen für jedes Plättchen ihrer Farbe ein Feld vorwärts.



Im Beispiel ist Spieler Rot am Zug und darf wählen, ob BEIDE Mitspieler stehen bleiben, NUR Weiß oder NUR Gelb vorwärts zieht oder BEIDE vorwärts ziehen (Weiß ein Feld, Gelb zwei Felder).



Achtung Kapitän!

Wer das Piratenplättchen würfelt, stellt den Piratenkapitän ans Ende einer beliebigen Planke. Sobald ein Spieler den Kapitän auf seiner Planke stehen hat, muss er immer die doppelte Anzahl der gewürfelten Plättchen vorwärts ziehen. Allerdings schützt der Kapitän den Piraten auch: Der Pirat kann so lange nicht ins Meer fallen, bis der Kapitän erneut versetzt wird.



Gerettet!

Ist der Pirat eines Spielers ins Meer gefallen, darf er weiterhin würfeln. Wer das Piratenplättchen würfelt, darf zurück auf das letzte Feld seiner Planke. Alle anderen Würfelseiten haben im Meer keine Bedeutung.

Besuche LEGO® Spiele online!

Auf unserer Website findest du coole Sachen und viele Informationen über alle LEGO Spiele. Hier kannst du dir auch Videos ansehen, die zeigen, wie die Spiele aufgebaut und gespielt werden.

Hast du neue Ideen für das Spiel? Veröffentliche sie auf unserer Website. Oder stelle Fragen, wenn dir etwas nicht ganz klar ist. Vergiss nicht: LEGO Spiele sind dafür gemacht, um sie zu verändern. Viel Spaß damit!

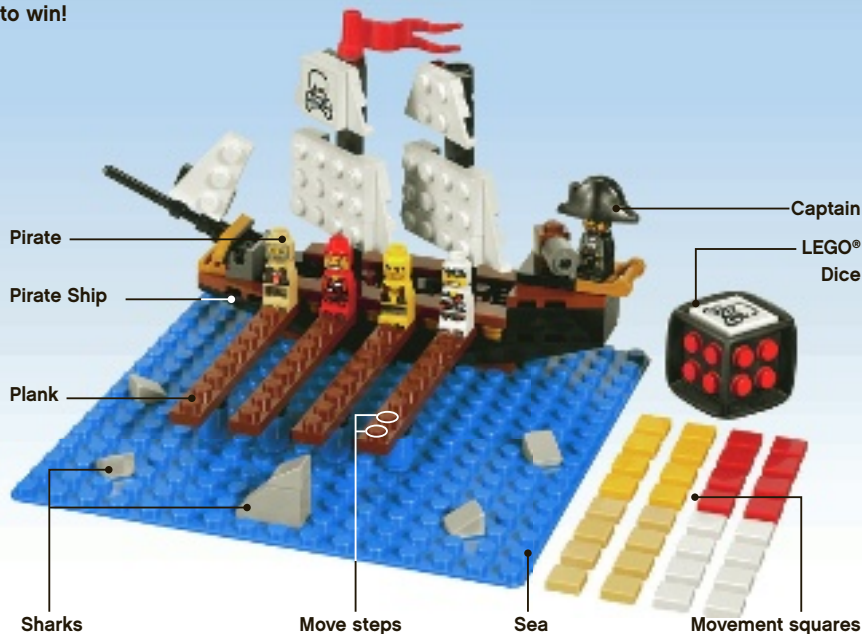
www.LEGO.de/LEGOSpiele





BUILD

The pirate captain caught some of his treacherous crew trying to steal his treasure and is making them walk the plank. Knock the other players off their planks and feed them to the sharks before they do the same to you! Be the last pirate standing to win!



Aim of the game

The last pirate still standing on a plank wins.

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 Pirate tile shown below:



Starting with the youngest player, each player selects a pirate and places him at the start of the plank, nearest the pirate ship. Then place all the coloured movement squares matching the colours of the players in a pile in front of the board.



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

PLAY



Playing the game

The youngest player starts. Play then continues clockwise

On your turn roll the LEGO® Dice and carry out ONE of the actions you rolled.



The pirate captain

- A. Move your pirate backwards two steps OR
- B. Choose another player to move his or her pirate forward one step.



Sides without movement squares

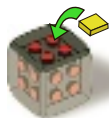
Choose an opponent and place one of their movement squares onto the side of the LEGO Dice you rolled.



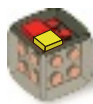
Sides with movement squares

- A. Place one movement square of an opponent onto the side of the LEGO Dice you rolled if there is space remaining on the LEGO Dice and if there are still movement squares left OR
- B. Choose an opponent with movement squares showing on the side of the LEGO Dice rolled to move his or her pirate one step for each movement square in his or her colour on the side of the LEGO dice rolled

Examples of how movement squares function when the red player has rolled the LEGO Dice:



Place one movement square of another player, e.g. yellow



Place one movement square of another player, OR
Have yellow player move forward one step



Choose either white or yellow player to move forward:
white moves one step OR yellow moves two steps forward.

Fed to the sharks

If your pirate is pushed off the end of the plank and ends up in the sea with the sharks, you are out of the game.

Winning the game

The player who has the last remaining pirate on the planks wins, rejoining the captain on the pirate ship and living to fight another day!



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

LEGO® Games are made to be changed. You can rebuild the game or the LEGO Dice, change the pieces or even the rules! Every little change makes it more and more YOUR GAME.

The secret to changing a game is to only change one thing at a time. If you like the change keep it, if not try another. Get started by trying these suggestions, but remember to make sure everyone knows all the rules before you start playing.

Choose your enemies carefully

The player rolling a side with movement squares on may choose to either:

- A. Decide NOT to make any player's pirate move forward OR
- B. Choose just ONE player to move forward for each movement square showing OR
- C. Make ALL players' pirates other than your own move forward for each movement square showing on the rolled side of the LEGO Dice



In the example roll shown here, red player rolled, and can choose to make yellow or white player move forward, both or neither, yellow will move two steps forward and white one step if chosen.



Here comes the captain

When a player rolls the skull and crossbones they place the captain at the end of one of the planks. The player with the captain on his or her plank must move forward double the number of steps whenever made to move forward. The captain blocks the end of the plank so that player cannot go into the water unless the captain is moved.



Shark survivor

You aren't sharkfood yet! Players that are already in the sea roll the LEGO Dice on their turn. If a player rolls the skull and crossbones that player's pirate returns to the LAST step of his or her plank. If you don't roll skull and crossbones you remain in the water and your turn ends.



Visit LEGO Games online!

Our website is packed with cool stuff and lots of information about all the LEGO Games, including videos showing you how to build and play every game.

Got some great ideas for the game? Visit the website to share your own rules and ask questions. Remember that LEGO Games are made to be changed, so have fun!

www.LEGO.co.uk/LEGOGames



club™

FREE! GRATIS! GRATUIT!



SIGN UP ONLINE!
www.LEGOclub.com

VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!
www.LEGOshop.com

00800 5346 5555



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

USA & Canada only

LIJNEN VANUIT BELGIË



* 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 telefoonnummer vanaf vaste lijn. * Det er et gratis nummer, når du ringer fra fasttelefon. * Det är gratis, när du ringer från en fast telefon. * Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones portables.

BI112



3835
Robo Champ



3836
Magikus



3837
Monster 4



3838
Lava Dragon



3845
Shave a sheep



3846
UFO Attack



3847
Magma Monster



3848
Pirate Plank

