CITY



6+ 2–4 10–20

Rules Règles Reglas de juego

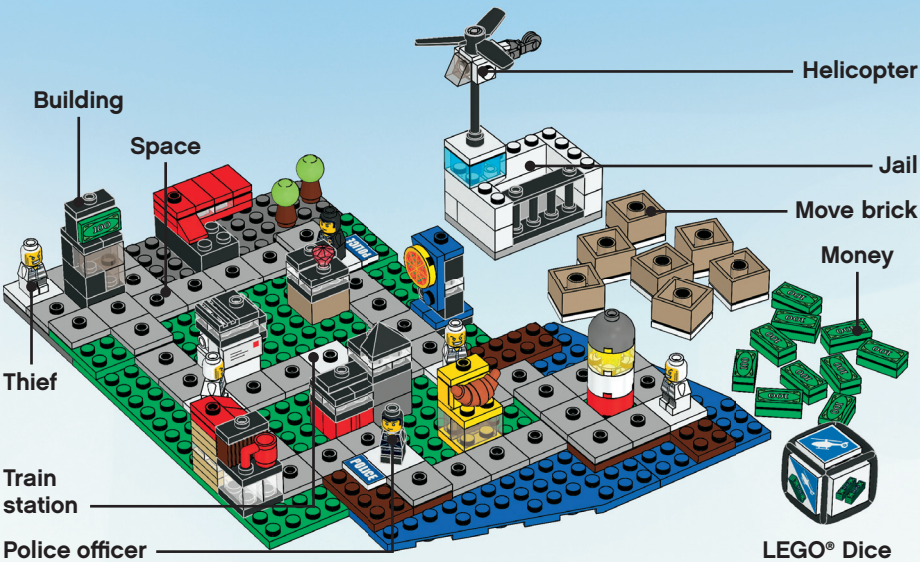
PM 3865_CITY_Alarm_140.indd 1 8/24/11 3:05 PM



www.LEGO.com/LEGOGames

LEGO GAMES

The chase is on in the streets of LEGO® City! A team of daring thieves are stealing money and the police officers must try to catch them. Will the good guys or the bad guys win?



Aim of the game

The thieves win if they steal all 10 stacks of money. The police win if they catch all 4 thieves.

Building the game

Before you start to play, build the game using the LEGO® building instructions.



Check the LEGO Dice is built with these 6 sides.

Preparing to play

Place all the move bricks face down and shuffle them. Decide who will play the thieves and who will play the police officers. If there are more than 2 players, split up into teams. One team moves the thieves, the other team moves the police.

Why not learn how to play in a new way? Watch the animated 'How to Play' game guide on the LEGO Games website

www.LEGO.com/LEGOGames



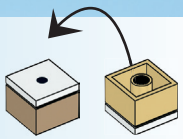


Playing the game

The thieves go first. Then the police and thieves take turns.

Move

When it's your turn, pick one move brick. Turn it face up.
When ALL the move bricks are face up, turn them all face down again and mix them up.





When you turn over a number, move one of your figures the EXACT number of spaces shown in any direction. You can't stop until you've moved the whole number. You can move past other figures, but you can't turn around and move onto the same space twice in one turn.



When you turn over the train symbol, move one of your figures directly to any train station.

Thieves — Stealing money

When a thief lands EXACTLY in a space next to a building, the thieves can try to steal some money. Roll the LEGO® Dice to find out what happens.





When you roll green, the thieves get 2 stacks of money.





When you roll green and blue, the thieves get 1 stack of money AND set off the alarm! The police can now immediately move the helicopter onto any building to protect it. The thieves can't steal from the building protected by the helicopter.





When you roll blue, the thieves set off the alarm and get NO money! The police can now immediately move the helicopter onto any building to protect it. The thieves can't steal from the building protected by the helicopter.



Police — Catching thieves

When a police officer lands EXACTLY in a space occupied by a thief, the police catch the thief! Put the thief in jail for the rest of the game.



Winning the game

The thieves win if they steal all 10 stacks of money. The police win if they catch all 4 thieves.

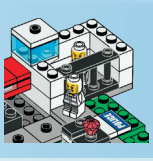


Changing the game

LEGO® Games are made to be changed. Try adding one of these new rules or thinking up rules of your own. It's better if you change just one thing at a time, and always remember to make sure everyone knows the rules before you start playing!

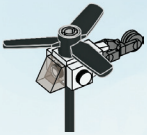
Jail Break

The rules for how to use the jail change. At the start of the game, add the jail to the board as shown. When a thief lands EXACTLY in the space next to the jail, the thief can help ONE thief inside the jail escape! Put the escaped thief on any train station.



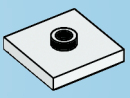
Helicopter Raid

The rules for the police helicopter change. When the thieves set off the alarm, the police can EITHER move the helicopter onto any building as normal OR move a police officer to any space next to the building protected by the helicopter.



Ride the Train

The rules for moving around the board change. When you land EXACTLY in a train station, you can immediately move to any EMPTY train station on the board.



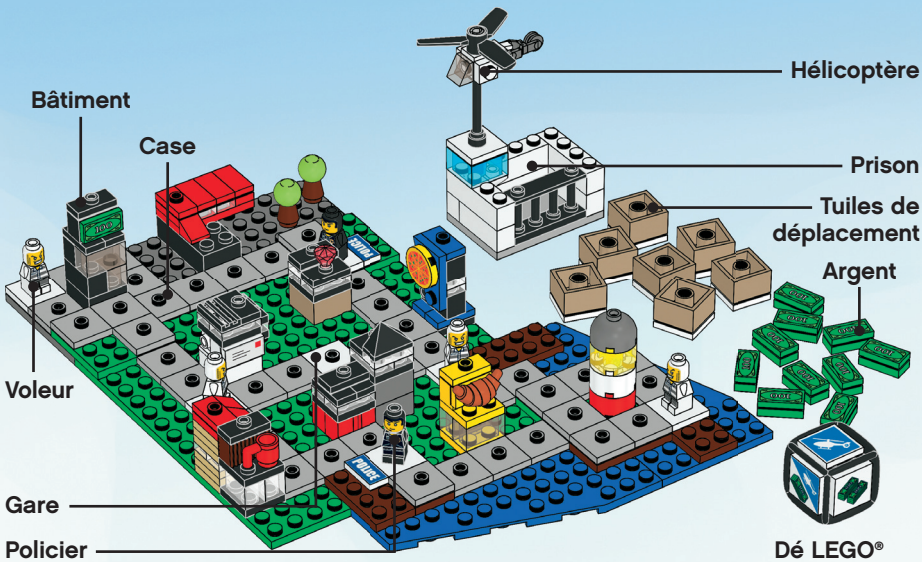
LEGO® tilt

The best way to pick up a LEGO piece is by tilting it before you lift it.





La poursuite est lancée à travers les rues de LEGO® City ! Une bande d'habiles voleurs a dérobé de l'argent et les policiers doivent essayer de les arrêter. Qui l'emportera : les gentils ou les méchants ?



But du jeu

Les voleurs gagnent s'ils s'emparent des 10 sacs de billets. La police gagne s'ils arrêtent les 4 voleurs.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie.



Vérifiez que le dé LEGO est bien assemblé avec les 6 faces ci-contre :

Mise en place du jeu

Mélangez les tuiles de déplacement, face cachée. Choisissez qui d'entre vous jouera les voleurs et qui jouera les policiers. À plus de 2 joueurs, formez deux équipes ; l'une déplacera les voleurs, l'autre les policiers.

Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?
Regardez la vidéo de la règle du jeu sur le site LEGO :

www.LEGO.fr/LEGOGames



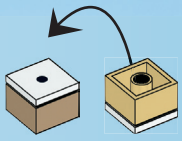


Déroulement de la partie

Les voleurs commencent. Policiers et voleurs jouent ensuite à tour de rôle.

Déplacement

Quand vient son tour, le joueur retourne une tuile de déplacement. Si elles sont déjà toutes face visible, les remettre face cachée et les remélanger.





Si le joueur retourne un nombre de points, il déplace l'un de ses pions du nombre EXACT de cases correspondant dans la direction de son choix. Il n'a pas le droit de s'arrêter avant d'avoir utilisé tous les points du dé. Il est permis de passer par-dessus d'autres pions mais il est interdit de faire demi-tour et de passer deux fois par la même case durant le même tour.



Le joueur qui retourne la tuile Train peut placer directement un de ses pions sur la gare de son choix.

Voleur – Cambriolage

Lorsqu'un voleur s'arrête EXACTEMENT sur une case adjacente à un bâtiment, les voleurs peuvent essayer de dérober de l'argent. Le joueur lance le dé pour découvrir ce qui se passe :





Si vous obtenez « vert » au dé, les voleurs dérobent 2 sacs de billets.



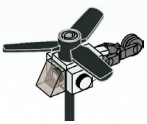


Si vous obtenez « vert et bleu » au dé, les voleurs dérobent 1 sac de billets ET déclenchent l'alarme ! La police peut alors immédiatement placer l'hélicoptère sur le bâtiment de son choix pour le protéger. Les voleurs ne peuvent pas cambrioler un bâtiment protégé par l'hélicoptère.





Si vous obtenez « bleu » au dé, les voleurs déclenchent l'alarme et ne dérobent RIEN ! La police peut alors immédiatement placer l'hélicoptère sur le bâtiment de son choix pour le protéger. Les voleurs ne peuvent pas cambrioler un bâtiment protégé par l'hélicoptère.



Police – Arrestation des voleurs

Lorsqu'un policier s'arrête EXACTEMENT sur une case occupée par un voleur, il l'arrête ! Celui-ci est jeté en prison jusqu'à la fin de la partie.



Fin de la partie

Les voleurs gagnent s'ils s'emparent des 10 sacs de billets. Les policiers gagnent s'ils arrêtent les 4 voleurs.

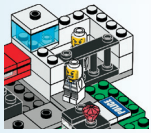


Variantes

Les jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Essayez d'ajouter une des règles ci-dessous ou d'inventer les vôtres. Il est préférable de ne changer qu'un seul élément à la fois. Pensez toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie !

Évasion

Les règles concernant l'arrestation changent. Au début de la partie, ajoutez la prison sur le plateau, comme indiqué. Lorsqu'un voleur atterrit EXACTEMENT sur la case adjacente à la prison, il peut aider L'UN des voleurs arrêtés à s'évader ! Placez l'évadé sur une gare de votre choix.



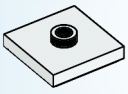
Intervention en hélicoptère

Les règles concernant l'hélicoptère de la police changent. Lorsque les voleurs déclenchent l'alarme, la police peut choisir SOIT de déplacer l'hélicoptère sur n'importe quel bâtiment, comme précédemment, SOIT de placer un policier sur n'importe quelle case adjacente au bâtiment protégé par l'hélicoptère.



Déplacement en train

Les règles de déplacement sur le plateau changent. Lorsque vous atterrissez EXACTEMENT sur une gare, vous pouvez vous déplacer immédiatement jusqu'à une autre gare inoccupée.



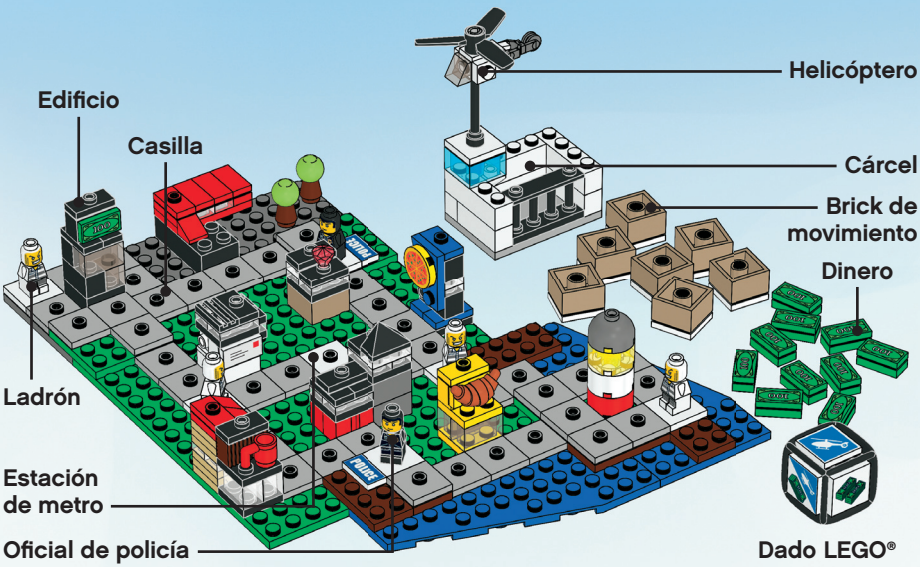
Astuce LEGO®

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





¡Hay una persecución en las calles de LEGO® City! Un grupo de audaces ladrones está robando dinero y los oficiales de policía deben atraparlos. ¿Quién ganará, los buenos o los malos?



Objetivo del juego

Los ladrones ganan si roban los 10 fajos de dinero. Los policías ganan si atrapan a los 4 ladrones.

Construcción del juego

Antes de comenzar a jugar, construye el juego usando las instrucciones de construcción de LEGO®.



Asegúrate de que el Dado LEGO esté construido con estas 6 caras.

Preparación del juego

Mezcla boca abajo los bricks de movimiento. Decide quién jugará con los ladrones y quién con los oficiales de policía. Si son más de 2 jugadores, divídanse en equipos. Un equipo moverá los ladrones, y el otro equipo moverá los policías.

¿Quieres aprender a jugar de un modo diferente? Visita la guía de juego animada "Cómo se juega" en la página web de LEGO.

www.LEGO.es/LEGOGames



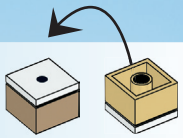


Desarrollo del juego

Los ladrones juegan primero. A continuación los policías y los ladrones se alternan jugando turnos.

Mover

Cuando es tu turno, descubre uno de los bricks de movimiento que están boca abajo y déjalo a la vista. Cuando TODOS los bricks de movimiento estén boca arriba, vuelve a girarlos boca abajo y mézclalos.





Cuando descubras un número, mueve una de tus figuras la cantidad EXACTA de casillas indicadas en cualquier dirección. No te puedes detener hasta que hayas movido la cantidad completa. Puedes pasar por encima de otras figuras, pero no puedes dar la vuelta y mover dos veces por la misma casilla en un mismo turno.



Cuando descubras el símbolo de metro, mueve una de tus figuras directamente a cualquier estación de metro.

Ladrones: Robar dinero

Cuando un ladrón mueve EXACTAMENTE a una casilla adyacente a un edificio, los ladrones pueden intentar robar algo de dinero. Lanza el Dado LEGO® para ver qué sucede.





Si obtienes verde en el dado, los ladrones consiguen 2 fajos de dinero.





Si obtienes verde y azul, los ladrones consiguen 1 fajo de dinero Y ADEMÁS se dispara la alarma. Los policías pueden ahora mover inmediatamente el helicóptero a cualquier edificio para protegerlo. Los ladrones no pueden robar en un edificio protegido por el helicóptero.





Si obtienes azul, se dispara la alarma y los ladrones no consiguen NINGÚN dinero. Los policías pueden ahora mover inmediatamente el helicóptero a cualquier edificio para protegerlo. Los ladrones no pueden robar en un edificio protegido por el helicóptero.



Policía: Atrapar a los ladrones

Cuando un oficial de policía mueve EXACTAMENTE a la misma casilla que un ladrón, ¡el policía atrapa al ladrón! Coloca el ladrón en la cárcel para el resto del juego.



Ganar el juego

Los ladrones ganan si roban los 10 fajos de dinero. Los policías ganan si atrapan a los 4 ladrones.

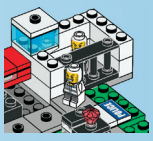


Cambiar el juego

Los Juegos de LEGO® están pensados para que puedan ser cambiados. Intenta añadir alguna de estas reglas nuevas, o invéntate tú algunas. El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez, y recuerda que debes asegurarte de que todos conozcan las reglas nuevas antes de empezar a jugar.

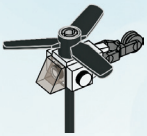
Escapar de la cárcel

Las reglas de la cárcel cambian. Al principio del juego, añade la cárcel al tablero como se muestra. Cuando un ladrón se mueva EXACTAMENTE a la casilla adyacente a la cárcel, ¡puede ayudar a escapar a UN ladrón que esté dentro de la cárcel! Coloca el ladrón evadido en cualquier estación de metro.



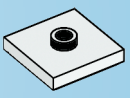
Redada en helicóptero

Las reglas del helicóptero policial cambian. Cuando los ladrones disparan la alarma los policías pueden elegir ENTRE mover el helicóptero a cualquier edificio del modo habitual O BIEN mover un oficial de policía a cualquier casilla adyacente al edificio protegido por el helicóptero.



Tomar el metro

Las reglas para mover por el tablero cambian. Cuando mueves EXACTAMENTE hasta una estación de metro puedes mover inmediatamente a cualquier estación de metro VACÍA.



Truco de LEGO®
La mejor forma de mover tus piezas LEGO es inclinarlas antes de tomarlas.







LEGO® Club Magazine



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News

(en anglais seulement)

LEGO club™



© 2012 The LEGO Group.

FREE! GRATUIT !



Canada seulement

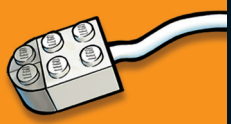
1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

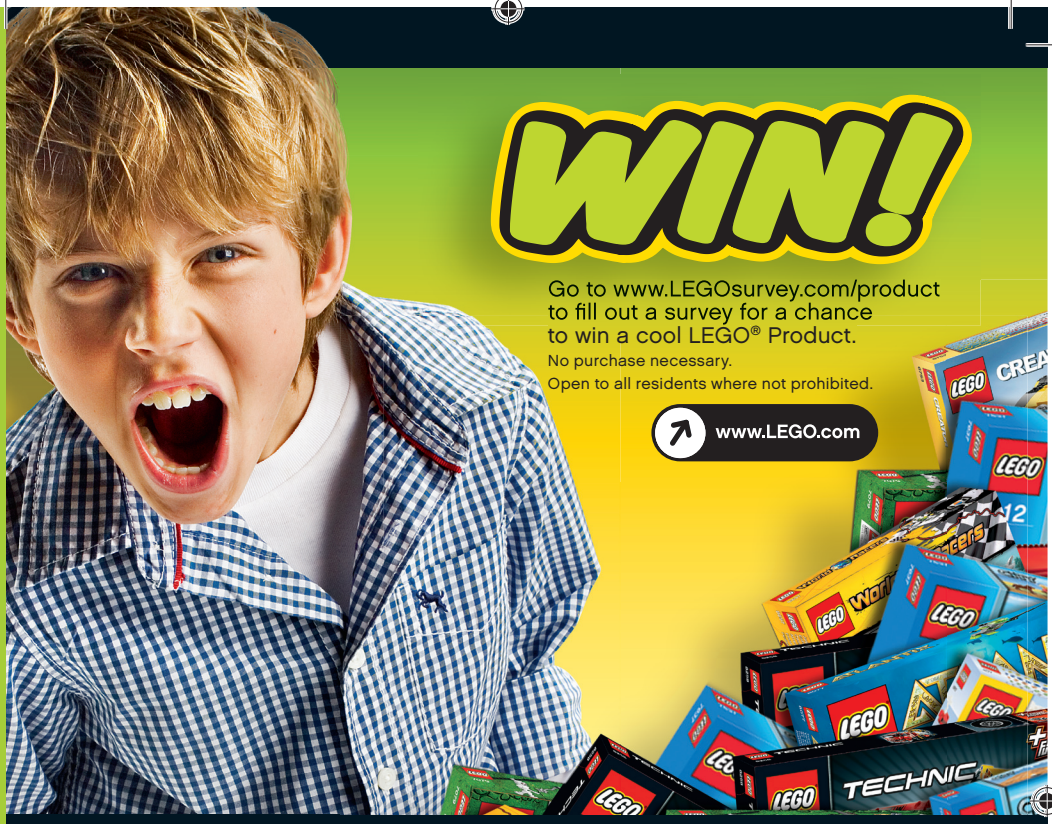
- Freephone. Mobile charges may apply.
- Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.

www.LEGOclub.com

www.LEGOclub.fr

TELGAM





www.LEGOsurvey.com/product

GEWINNE!

Nimm an der Umfrage auf www.LEGOsurvey.com/product teil und hab die Chance ein cooles LEGO® Produkt zu gewinnen!

Die Teilnahme am Gewinnspiel führt zu keinerlei Kaufverpflichtungen. Teilnahme in allen nicht ausgeschlossenen Ländern möglich.

GAGNE !

Visite www.LEGOsurvey.com/product pour répondre à un questionnaire et avoir une chance de gagner un produit LEGO® très cool !

Aucune obligation d'achat.

Ouvert à tous les résidents des pays autorisés.

WIN!

Ga naar www.LEGOsurvey.com/product, vul een enquêteformulier in en maak kans op een cool LEGO® product.

Geen aankoopverplichting.

Iedereen mag deelnemen, uitgezonderd ingezetenden van landen waar een enquêteverbod geldt.

当てよう！

www.LEGOsurvey.com/product にアクセスして、アンケートにご記入ください。当選者にはレゴ製品を差し上げます。

お買い上げの必要はありません。

禁止されていない限り、すべての皆様にご利用いただけます。

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group. ©2012 The LEGO Group

AM 3865_CITY_Alarm_140.indd 1 05/09/11 12:53



www.LEGO.com/LEGOGames

LEGO GAMES





3863
Kokoriko

6+ 2–4 5–10

LEGO GAMES

3865_BiTV_Alarm_1404.indd 15 8/24/11 13:06 PM

MiniTaurus



©2012 The LEGO Group. 6002856



3864
Minitaurus

7+ 2–4 10–20

LEGO GAMES