

THE HOBBIT™

AN UNEXPECTED JOURNEY



7+



2-4



15-25



Regler



Regler



Regler



Säännöt



Règles



Reglas de juego



Regras



Rules



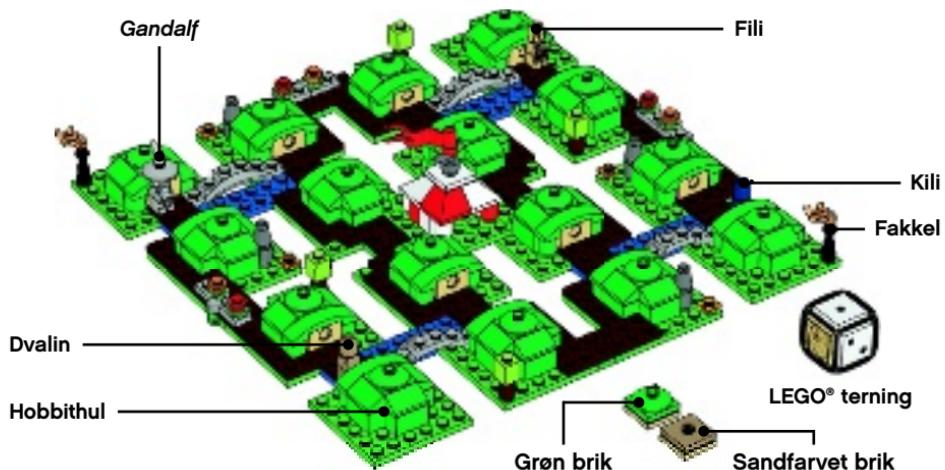
LEGOGames.com/rules



GAMES



Bilbo Sækker bor i den hyggelige og fredelige landsby Hobbitrup, men freden bliver forstyrret, da tretten dværges pludselig ankommer. Dværgene har overtalt Bilbo til at tage med på en højst uventet rejse. Men først må Gandalf og dværgene Dvalin, Fili og Kili finde de øvrige ti dværges, som er forsvundet i landsbyens hobbithuller!



Formålet med spillet

Spillets mål er at finde de ti dværges i hobbithullerne. Når alle dværges er fundet, vinder spilleren med flest dværges.

Opstilling af spillet

Før du begynder at spille, skal du bygge spillet ved at følge LEGO® byggevejledningen. Kontroller at LEGO terningen er bygget med disse 6 sider.

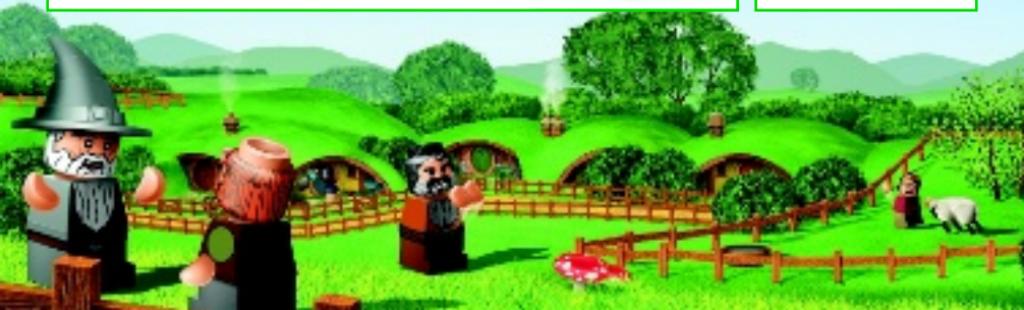


Gå online og lær reglerne på 2 minutter! På vores hjemmeside kan du lære reglerne ved at se en kort animeret film.

www.LEGO.dk/LEGOGames



LEGO vippet
Spilfiguren flyttes nemmest ved at vippe den lidt, før den løftes fri.



Forberedelse af spillet

Inden spillet vælger spillerne hvem der spiller som *Gandalf*, *Dvalin*, *Fili* og *Kili*. Læg de figurer, der ikke bruges, tilbage i æsken. Bland de 16 sandfarvede brikker og placer en i hvert hobbithul med billedsiden nedad. Bland derefter de 16 grønne brikker og placer dem ovenpå.

Sådan spilles spillet

Den yngste spiller starter. Derefter fortsættes med uret. Når det er din tur, skal du slå med LEGO® terningen og rykke din figur. Søg DEREFTER efter en dværg.

Ryk din figur



Tal

Slår du et tal, skal du rykke din figur PRÆCIS det antal felter, som terningen viser. Når du rykker, skal hvert ryk være til et tilstødende hobbithul.

Du må IKKE rykke diagonalt.



Kort

Slår du kortet, kan du rykke din figur til et VALGFRIT hobbithul.



Søg efter en dværg

Når du har rykket din figur, så kan du søge efter en dværg. Brug en fakkel til at løfte den øverste brik i det hobbithul, hvor din figur står. Vis brikken til de andre spillere.



En dværgebrik

Hvis brikken er en dværg, så behold den og læg den foran dig med billedsiden opad. Derefter slutter din tur.

Hvis brikken er en rune, en hobbit eller mad, så læg den ved siden af hobbithullet. Prøv nu om du kan finde en brik, der er MAGEN TIL. Tag den anden fakkel, brug den til at løfte den øverste brik i et andet hobbithul og vis brikken til de andre spillere. Hvis brikkerne er ens, så læg brikkerne foran dig med billedsiden nedad. Udfør DEREFTER den tilhørende handling.





Et par runebrikker

Hvis du finder to brikker med runer, så må du prøve at finde en dværg. Tag en fakkel og brug den til at løfte den øverste brik op fra et valgfrit hobbithul. Vis brikken til de andre spillere. Hvis brikken er en dværg, så læg den foran dig med billedsiden opad. Hvis brikken er en rune, en hobbit eller mad, så sæt den tilbage i hobbithullet du tog den fra. Prøv at huske hvad du så.



Et par hobbitbrikker

Hvis du finder to hobitter, kan du prøve at få oplysninger fra dem. Tag en fakkel og brug den til at løfte den øverste brik op fra et valgfrit hobbithul. Se på brikken UDEN DE ANDRE SPILLERE SER DEN, og sæt den tilbage i hobbithullet du tog den fra. Prøv at huske hvad du så.



Et par madbrikker

Hvis du finder to brikker med mad, så går en sulten dværg ud for at finde mad. Vælg en spiller, som har fundet mindst en dværg, den spiller skal nu sætte en af sine dværgebrikker tilbage i et valgfrit hobbithul.



Hvis de to brikker IKKE er ENS, sættes brikkerne tilbage i de hobbithuller, du tog dem fra. Prøv at huske hvad du så.

Du må IKKE beholde en dværg, hvis det var den anden brik, du kiggede på!



Sådan vindes spillet

Spillet slutter, når alle ti dværge er fundet. Spilleren med flest dværge, vinder spillet.

Hvis flere spillere har flest dværge, så vinder den af dem, der har flest brikker.



Forny spillet

LEGO® spil er skabt til at blive ændret. Prøv en af reglerne på denne side, eller find selv på nye regler. Det er bedst, hvis du kun ændrer én regel ad gangen, og husk altid at være sikker på, at alle kender reglerne, før I begynder at spille.



Dværgenes grådighed

Hvis den første brik, du finder er en dværg, så kan du ENTEN vælge at beholde den og slutte din tur. ELLER du vælger at satse den og prøve at finde en dværg mere, vis endnu en brik fra et hobbithul. Hvis det også er en dværg kan du slutte din tur og beholde begge, eller satse på at du kan finde en tredje dværg. Du kan finde op til fire dværge i din tur.

MEN hvis du finder en brik der ikke er en dværg, så mister du alle de brikker du har fundet i denne tur. Sæt brikkerne tilbage i hobbithullerne hvor du fandt dem. Du slutter din tur uden at have fået flere dværge.



Thorin Egeskjold ankommer sidst

Thorin kommer med i spillet! Tag en sandfarvet brik med en dværg, tag pladen med dværgen af og sæt pladen med Thorin på i stedet. Du må kun beholde Thorin, hvis du finder ham som den sidste dværg. Hvis du finder Thorin før de andre ni dværge er fundet, skal du sætte ham tilbage i hobbithullet, du tog ham fra. Derefter slutter din tur.



Tyven Bilbo Sækker

Bilbo kommer med i spillet! Tag en sandfarvet brik med en hobbit, tag pladen med hobbiten af og sæt pladen med Bilbo på i stedet. Hvis du finder to hobbitter og en af dem er Bilbo, kan du OGSÅ tage en dværgebnik fra en anden spiller.



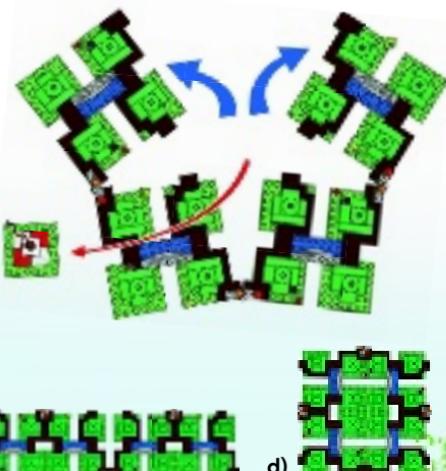
Den rette vej

Når du slår et tal og rykker, skal hvert ryk være til et tilstødende og FORBUNDET hobbithul. To hobbithuller er forbundet, hvis der går en brun sti eller en grå bro imellem dem.

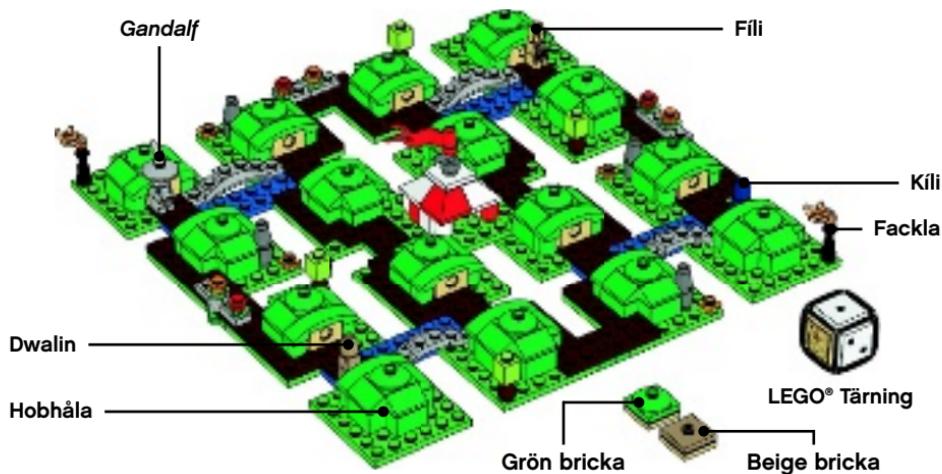


Markedsteltet

Ved spillets start fjernes markedsteltet og lægges tilbage i æsken. Slår du kortet, så må du dreje hobbithullerne rundt, så spillepladen ændrer form, se eksemplerne nedenfor. Ryk derefter din figur hen til et valgfrit hobbithul og søg efter en dværg.



Bilbo Bagger bor i den charmiga byn *Hobsala*, men idag blir hans bekväma tillvaro störd när tretton dvärgar dyker upp. De har övertygat Bilbo om att inleda en högst oväntad resa. Men först måste Gandalf, tillsammans med dvärgarna Dwalin, Kili och Fili, hitta de andra tio dvärgarna som har försvunnit i hobhålorna i *Hobsala*!



Spelets mål

Spelets mål är att leta i hobhålorna för att hitta de tio saknade dvärgarna. När alla tio dvärgar är hittade vinner den spelare som har flest dvägar.

Bygga spelet

Innan du börjar spela bygger du spelet med hjälp av de LEGO® bygginstruktioner som medföljer. Kontrollera att LEGO Tärningen är byggd med dessa sex sidor.



Varför inte lära sig spelet på ett nytt sätt?

Titta på den animerade regelfilmen på
LEGO Games webbplatsen.



www.LEGO.se/LEGOGames

LEGO lutning
Det bästa sättet
att ta loss en
LEGO kloss
är att lutta
den innan du
lyfter den.



Förberedelser

I början av spelet väljer alla var sin spelfigur – *Gandalf*, *Dwalin*, *Kili* eller *Fili*. Lägg tillbaka de figurer som inte används i lådan. Blanda de 16 beigea brickorna och lägg dem nervända i alla hobhålor. Blanda sedan de 16 gröna brickorna och lägg dem ovanpå.

Spelets gång

Den yngsta spelaren börjar. Turen går sedan vidare med sols. När det är din tur slår du LEGO® Tärningen och flyttar din figur. SEDAN letar du efter en dvärg.

Flytta din figur



Siffror

Om du slår en siffra, flytta din figur EXAKT så många steg som tärningen visar. När du flyttar måste varje steg vara till en intilliggande hobhåla.

Du får INTE flytta diagonalt.



Karta

Om du slår kartan flyttar du din figur till VALFRI hobhåla.



Leta efter en dvärg

När du flyttat din figur, använd facklan för att lyfta den översta brickan från hobhålan du flyttade till. Visa brickan för alla.



En dvärgbricka

Om brickan är en dvärg behåller du den och lägger den med framsidan upp framför dig. Sedan är din tur över.

Om du får en runa, en hob eller en matbricka lägger du den bredvid hobhålan du tog den från. Sedan försöker du hitta en LIKADAN bricka med hjälp av facklan. Lyft den översta brickan från en ANNAN valfri hobhåla. Om de två brickorna är likadana behåller du dem och lägger dem nervända framför dig. SEDAN gör du något av följande.





Ett par runbrickor

Om du hittar två runor försöker du tillkalla en dvärg. Lyft den översta brickan från valfri hohbhåla och visa den för alla. Om den brickan är en dvärg, behåll den och lägg den uppvänd framför dig. Om det är en runa, en hob eller en matbricka, lägg tillbaka den i hohbhålan du tog den från och försök komma ihåg vad du såg.



Ett par hobbrickor

Om du hittar två hober ber du dem om information. Lyft och titta på EN av de översta brickorna från valfri hohbhåla UTAN ATT NÅGON ANNAN SER. Du får INTE behålla den utan måste lägga tillbaka den i hohbhålan du tog den från och försöka komma ihåg vad du såg.



Ett par matbrickor

Om du hittar två matbrickor går en hungrig dvärg för att leta efter mat. Välj en annan spelare som har minst en dvärgbricka. Den spelaren måste lägga tillbaka en dvärgbricka överst i valfri hohbhåla.



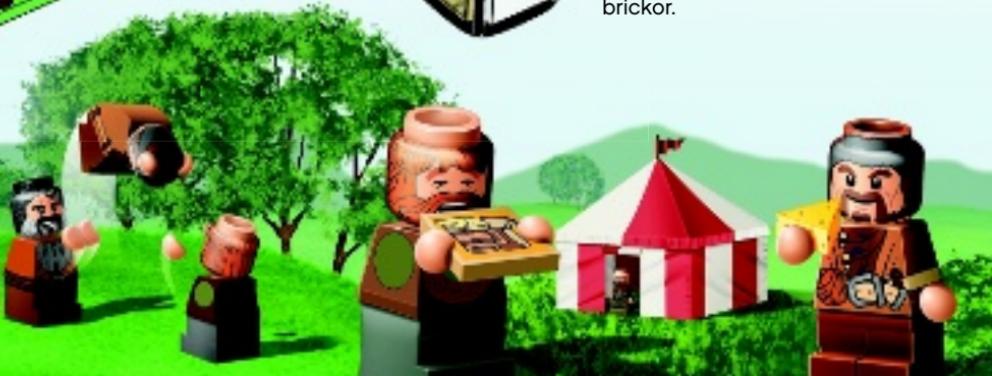
Om de två brickorna INTE ÄR LIKADANA, lägg tillbaka var och en av dem i hohbhålan du tog dem från. Försöka komma ihåg vad du såg.

Du får INTE behålla en dvärgbricka om det var den andra brickan du tittade på!



Vem vinner?

Spellet tar slut när alla tio dvärgarna har hittats. Spelaren med flest dvärgbrickor vinner spelet. Om det blir lika vinner spelaren med flest brickor.



Ändra spelet

LEGO® Games är lätt att ändra. Prova att lägga till någon av dessa nya regler eller hitta på dina egna regler. Ett tips när du ändrar ett spel är att bara ändra en sak i taget och se till att alla spelare kan reglerna innan ni börjar spela.



Giriga dvärgar

Om den första brickan du tittar på är en dvärg får du behålla den och avsluta din tur som vanligt ELLER chansa och försöka hitta en andra bricka i en annan hobhåla. Om den andra brickan också är en dvärg får du behålla båda ELLER chansa på att hitta en tredje bricka. Du får titta på upp till fyra brickor men om inte ALLA brickorna är dvärgar måste du lägga tillbaka dem i hobhålorna du tog dem från och avsluta din tur utan brickor.



Torin Ekensköld kommer sist

Lägg till Torin i spelet! Byt ut dvärgen mot Torin på en av de beigea dvärgbrickorna. Du kan bara ta Torin som sista dvärg. Om du hittar Torin innan de andra nio dvärgarna har hittats måste du lägga tillbaka honom i hobhålan du tog honom från. Sedan är din tur över.



Bilbo Bagger, inbrottstjuven

Lägg till Bilbo i spelet! Byt ut hoben mot Bilbo på en av de beigea hobbrickorna. Om du hittar två hober och en av dem är Bilbo får du OCKSÅ ta en dvärgbricka från en annan spelare.



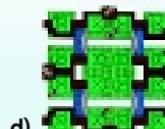
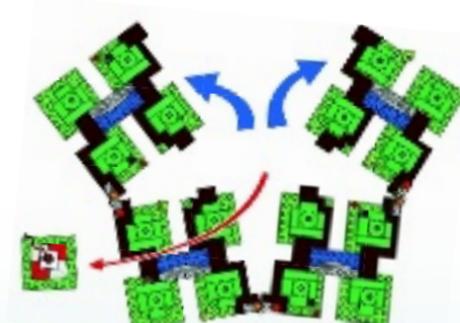
Den rätta vägen

När du slår en siffra och flyttar måste varje steg vara till en intilliggande och ansluten hobhåla. En ansluten hobhåla är direktkopplad med en brun väg eller en grå bro.

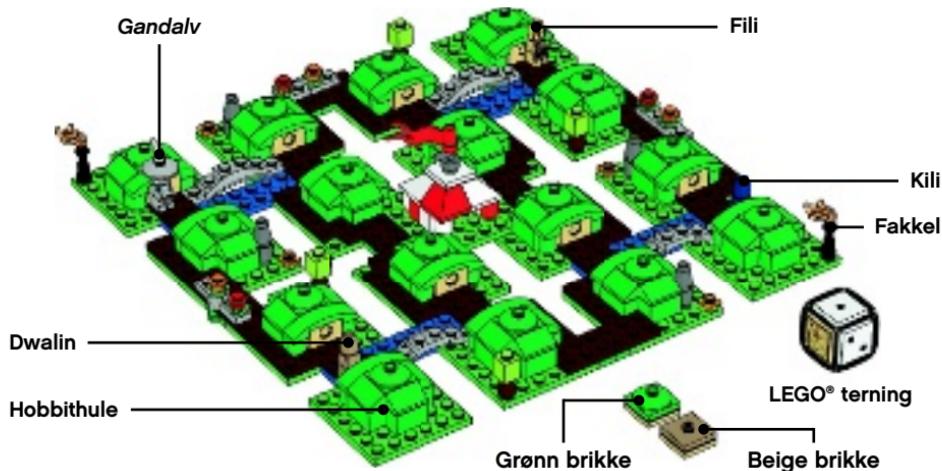


Marknadstället

I början av spelet tar man bort marknadstället från spelplanens mitt och lägger tillbaka det i lådan. När du slår kartan, flytta hobhålorna så att spelplanen får en av formerna nedan. Sedan flyttar du din figur till valfri hobhåla och letar efter en dvärg.



Bilbo Lommelun bor i den maleriske landsbyen Hobsyssel. Men i dag er stillheten brutt av tretten dverger, som plutselig er dukket opp. De har overbevist Bilbo om å legge ut på en helt uventet reise. Men først må Gandalf, sammen med dvergene Dwalin, Kili og Fili, finne de andre ti dvergene som har rotet seg bort i hobbithulene i Hobsyssel.



Spillets mål

Målet med spillet er å lete gjennom hobbithulene for å finne de ti bortkomne dvergene. Når alle de ti dvergene er funnet, vinner spilleren som har funnet flest.

Bygge spillet

Før dere begynner å spille, bygg spillet ved å bruke LEGO® byggeinstruksjonene. Sjekk at LEGO terningen blir satt sammen med disse seks sidene.



Hvorfor ikke lære å spille på en ny måte?

Ta en titt på de animerte reglene på nettstedet til LEGO Games.

www.LEGO.no/LEGOGames



LEGO vippen
Den beste måten
å plukke opp
en LEGO
kloss på, er å
vippe den før
du løfter den.



Forberedelser

Før dere begynner å spille, velger dere hvem som skal være Gandalf, Dwalin, Kili og Fili. Legg ubrukete figurer tilbake i esken. Bland de 16 beige brikkene, og plasser én med bildesiden ned, i hver hobbithule. Bland og plasser så de 16 grønne brikkene på toppen.

Spille spillet

Den yngste spilleren begynner. Turen går videre med klokken. Når det er din tur, kast LEGO® terningen og flytt figuren din før du DERETTER leter etter en dverg.

Flytte figuren din



Tall

Hvis du får et tall, flytt figuren din AKKURAT det antallet steg. Når du flytter, skal hvert steg være til en hobbithule som ligger ved siden av.

Du kan IKKE flytte diagonalt.



Kart

Hvis du får kartet, får du flytte figuren din til en hobbithule du selv velger.

Lete etter en dverg

Etter at du har flyttet figuren din, bruk en fakkel for å løfte den øverste brikkens brikke fra hobbithulen du flyttet til – og vis den til alle.



En dvergbrikke

Hvis det er en dverg, beholder du den og legger den ned foran deg med bildesiden opp. Nå er det nestemann sin tur.

Hvis det er en rune-, hobbit- eller matbrikke, legges den ved siden av hobbithulen du tok den fra. Prøv så å finne en LIK brikke ved å bruke en fakkel for å løfte opp en brikke fra en valgfri ANNEN hobbithule. Hvis de to brikkene er like, beholder du dem og legger dem med bildesiden ned foran deg og utfører DERETTER den tilhørende handlingen.





Et par runebrickker

Hvis du finner to runer, prøver du å tilkalle en dverg. Løft opp en brikke fra hvilken som helst hobbithule, og vis den frem til alle. Hvis det er en dverg, beholder du den og legger den med bildesiden opp foran deg. Hvis det er en rune-, hobbit- eller matbrikke, legges den tilbake på hobbithulen du tok den fra og prøver å huske hva det var.



Et par hobbitbrickker

Hvis du finner to hobbiter, spør du dem om informasjon. Løft og SNIKTITT på en ÉN av de øverste brikkene på valgfri hobbithule. Du får IKKE beholde den og må legge den tilbake på hulen du tok den fra. Du må prøve å huske hva det var.



Et par matbrickker

Hvis du finner to matbrickker, går en sulten dverg for å finne mat. Velg en annen spiller som har minst én dvergbrikke. Denne spilleren må legge en dvergbrikke tilbake på toppen av en valgfri hobbithule.



Hvis de to brikkene IKKE er like, legg hver brikke tilbake på hobbithulen du tok dem fra. Prøv å huske hva du så.

Du får IKKE beholde en dvergbrikke hvis det var den andre brikkene du så på.

Vinne spillet

Spillet slutter når alle de ti dvergene er funnet. Spilleren med flest dverger vinner spillet. Blir det uavgjort, vinner spilleren/spillerne som har flest brikker.



Forandre spillet

LEGO® Games er laget for å bli forandret. Prøv å legge til én av disse reglene, eller tenk ut regler på egen hånd. Det er best å endre én ting av gangen. Pass alltid på at alle kan reglene før dere begynner å spille.



Dvergers grådighet

Hvis den første brikken du viser frem er en dverg, kan du beholde den, og din tur er over som vanlig – ELLER risiker den, og vis frem en annen brikke fra en annen hobbithule. Hvis den andre brikken også er en dverg, får du beholde begge – ELLER risikere begge mot å vise frem en tredje brikke. Du kan vise frem opptil fire brikker. Men om ikke ALLE de viste brikkene er dverger, må du legge ALLE tilbake på hobbithulene du tok dem fra, og turen din er over uten at du fikk noen brikker.



Thorin Eikenskjold kommer til slutt

Legg til Thorin i spillet! Bygg om en av de beige dvergbrikkene med Thorin-brikken. Du kan kun ta Thorin som den siste dvergen. Hvis du finner Thorin før de andre ni dvergene er funnet, må du legge ham tilbake på hobbithulen der du fant ham. Nå er det nestemann sin tur.



Bilbo Lommelun, innbruddstysten

Legg til Bilbo i spillet. Bygg om en av de beige hobbithakkene med Bilbo-brikken. Hvis du finner to hobbiter og den ene er Bilbo, kan du I TILLEGG ta en dverg fra en annen spiller.



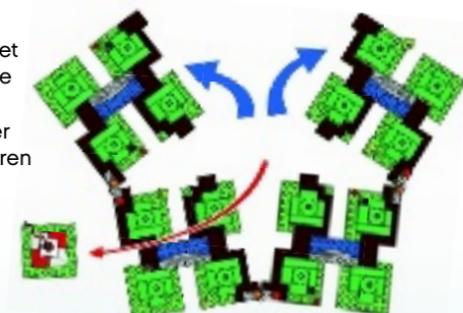
Den riktige sti

Når du får et tall og flytter, må hvert steg være til en hobbithule som ligger ved siden av og er SAMMENKOBLET. En sammenkoblet hobbithule er direkte koblet sammen med en brun sti eller en grå bro.

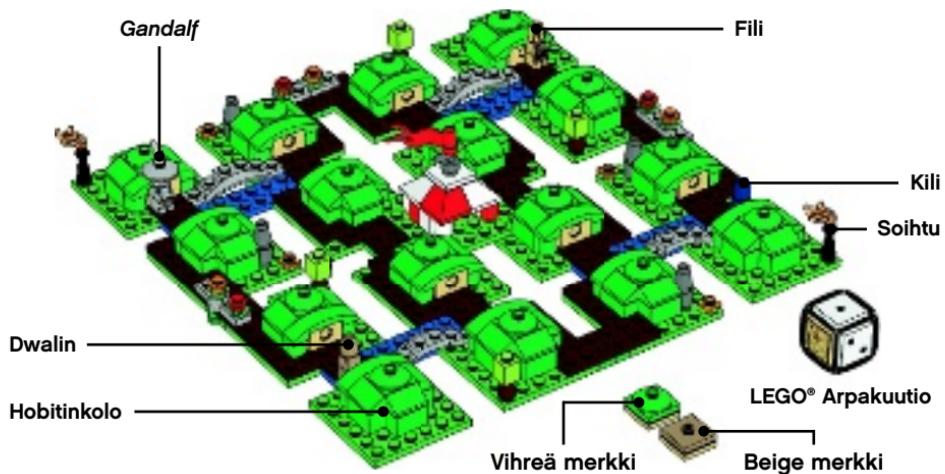


Markedsteltet

Før spillet starter, fjernes markedsteltet fra midten av brettet og legges tilbake i esken. Når du får et kart, snu om på hobbithulene, slik at brettet til slutt ser ut som bildene nedenfor. Flytt så figuren din til valgfritt hobbithule, og let etter en dverg.



Bilbo Reppuli asuu rauhallisessa Hobittilan kylässä, mutta täänään hänen rauhansa rikkoo 13 kääpiön saapuminen. He ovat suostutelleet Bilbon lähtemään odottamattomalle matkalle. Mutta ensin Gandalfin ja kääpiöiden Dwalinin, Kiliin ja Filin on löydetvä muut kymmenen kääpiötä, jotka ovat kadonneet Hobittilan hobitinkoloihin!



Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on löytää hobitinkoloista kymmenen puuttuva kääpiötä. Kun kaikki kymmenen kääpiötä on löydetty, eniten kääpiötä löytänyt pelaaja voittaa pelin.

Pelin rakentaminen

Rakentakaa peli rasian sisältämien LEGO® rakennusohjeiden mukaan. Varmistakaa, että LEGO arpakuartiossa on nämä 6 sivua.



Miksette opettelisi pelaamaan uudella tavalla?

Katsokaa animoidut säännöt LEGO Games -nettisivuilta.

www.LEGO.fi/LEGOGames



Osien irrottaminen
LEGO osat irtoavat
parhaiten,
kun niitä
kallistetaan
hieman.



Alkuvalmistelut

Pelin alussa pelaajat valitsevat, ovatko Gandalf, Dwalin, Kili vai Fili. Laittakaa käyttämättömät figuurit takaisin laatikoon. Sekoittakaa 16 beigeä merkkiä ja laittakaa jokaiseen hobitinkoloon yksi merkki kuvapuoli alaspäin. Sekoittakaa sitten 16 vihreää merkkiä ja laittakaa ne beigejen merkkien päälle.

Pelin pelaaminen

Nuorin pelaaja aloittaa. Peli etenee myötäpäivään. Kun on vuorosi, heitä LEGO® arpakuutiota ja siirrä figuuriasi, SITTEN etsi kääpiötä.

Figuurin siirtäminen



Numerot

Kun heität numeron, siirrä figuuriasi TASAN noppaheiton tuloksen verran. Kun siirryt, astu aina viereiseen hobitinkoloon.

ET SAA liikkua vinottain.



Kartta

Jos heität kartan, siirrä figuurisi MIIHIN TAHANSA hobitinkoloon.



Kääpiön etsiminen

Kun olet siirtänyt figuuriasi, nostaa soihdulla päällimmäinen merkki hobitinkolosta, johon siirryt ja näytä se kaikille.



Kääpiömerkki

Jos merkki on kääpiö, pidä se ja laita se eteesi kuvapuoli ylöspäin. Vuorosi päättyy siihen.

Jos merkki on riimu-, hobitti- tai ruokamerkki, laita se sen hobitinkolon viereen, josta otit sen. Yritä sitten löytää TOINEN SAMANLAINEN merkki nostamalla soihdulla jonkin TOISEN hobitinkolon merkkiä. Jos merkit ovat samanlaiset, pidä molemmat, laita ne kuvapuoli alaspäin eteesi ja SITTEN tee merkin mukainen toiminto.





Pari riiumumerkkejä

Jos löydät kaksi riuumia, yrität kutsua kääpiön. Nosta minkä tahansa hobitinkolon pääliimmäinen merkki ja näytä se muille. Jos merkki on kääpiö, pidä se kuva puoli ylöspäin edessäsi. Jos se on riimu-, hobitti- tai ruokamerkki, laita se takaisin hobitinkoloon, josta otit sen, ja yritä muistaa se.



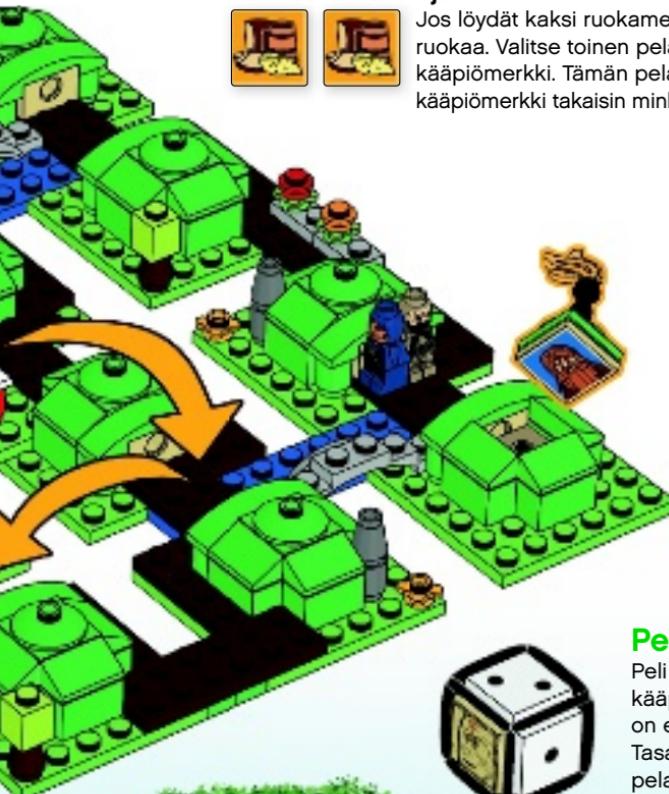
Pari hobittimerkkejä

Jos löydät kaksoi hobitti, voit kysyä heiltä tietoja. Nosta ja katso SALAA minkä tahansa YHDEN hobitinkolon pääliimmäinen merkki. ET SAA pitää merkkiä, vaan sinun on laitettava se takaisin hobitinkoloon, josta otit sen. Yritä muistaa se!

Pari ruokamerkejä



Jos löydät kaksoi ruokamerkkiä, nälkäinen kääpiö etsii ruokaa. Valitse toinen pelaaja, jolla on vähintään yksi kääpiömerkki. Tämän pelaajan on laitettava yksi kääpiömerkki takaisin minkä tahansa hobitinkolon päälle.



Jos merkit EIVÄT OLE SAMANLAISIA, laita kumpikin takaisin siihen hobitinkoloon, josta sen otit. Yritä muistaa, mitä näit. **ET SAA pitää kääpiömerkkiä, jos se oli toinen katsomasi merkki!**



Pelin voittaminen

Peli päättyy, kun kaikki kymmenen kääpiötä on löydetty. Pelaaja, jolla on eniten kääpiötä, voittaa pelin. Tasapelissä tasoisissa olevista pelaajista se, jolla on eniten merkkejä, voittaa.



Pelin muuttaminen

LEGO® Pelit on tehty muuttavaksi. Kokeile lisätä jokin näistä uusista säännöistä tai keksi omia sääntöjä. On parasta muuttaa vain yhtä asiaa kerrallaan. Muista varmistaa, että kaikki tietävät säännöt ennen pelin aloittamista!



Kääpiöiden ahneus

Jos ensimmäinen paljastamasi merkki on kääpiö, voit pitää sen ja lopettaa vuorosi, kuten yleensä TAI voit ottaa riskin ja paljastaa toisen merkin mistä tahansa hobitinkolosta. Jos toinen merkki on myös kääpiö, voit pitää molemmat TAI ottaa riskin ja paljastaa kolmannen merkin. Voit paljastaa yhteensä neljä merkkiä, mutta jos KAIKKI eivät ole kääpiötä, sinun on palautettava KAIKKI paljastamasi merkit hobitinkoloihin, joista otit ne ja lopetettava vuorosi ilman merkkejä.



Thorin Tammikilpi saapuu viimeisenä

Lisää Thorin peliin! Laita yhteen beigeen kääpiömerkkiin Thorin-laatta. Voit ottaa Thorinin ainoastaan viimeisenä kääpiönä. Jos löydät Thorinin ennen kuin muut yhdeksän kääpiötä on löydetty, sinun on palautettava hänet takaisin hobitinkoloon, josta hänet löysit. Vuorosi päättyy siihen.



Bilbo Reppuli, Voro

Lisää Bilbo peliin! Laita yhteen beigeen hobittimerkkiin Bilbo-laatta. Jos löydät kaksi hobittia, joista toinen on Bilbo, voit MYÖS ottaa yhden kääpiömerkin toiselta pelaajalta.



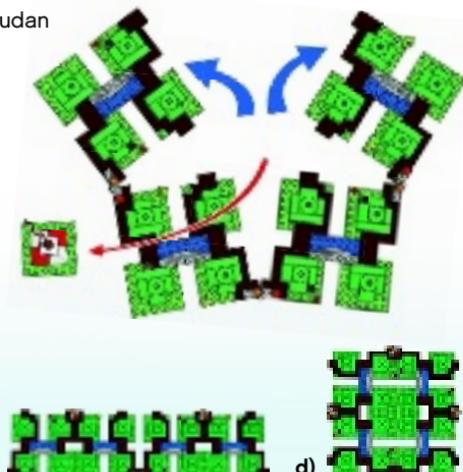
Oikea polku

Kun heität numeron ja liikut, jokaisen askeleen täytyy kulkea viereiselle ja YHDISTETYLLE hobitinkololle. Yhdistetty hobitinkolo on sellainen, johon on suora yhteys ruskeaa polkuja tai harmaata siltaa pitkin.



Toritelta

Poistakaa pelin alussa toritelta pelilaudan keskeltä ja laittakaa se takaisin laatikkoon. Kun heität kartan, käänä hobitinkolot ympäri, niin että lauta päätyy johokin alla kuvattuun muotoon. Siirrä sitten figuurisi mihin tahansa hobitinkoloon ja etsi kääpiötä.



a)



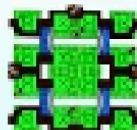
b)



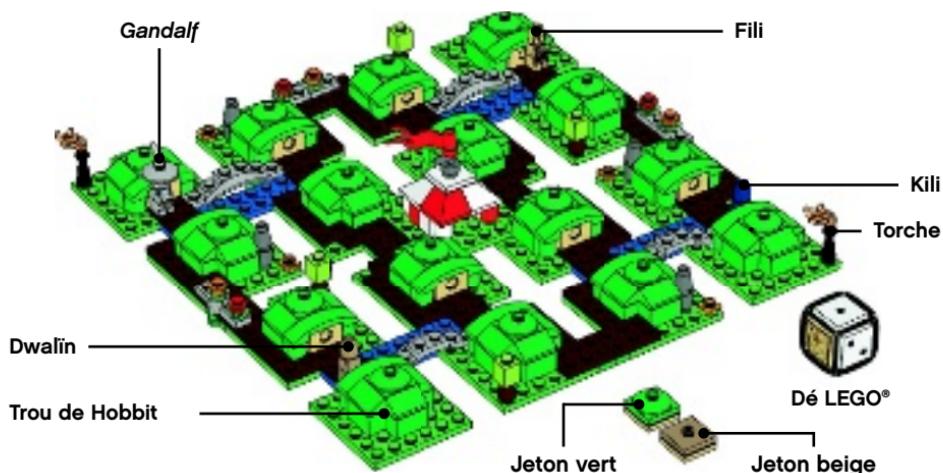
c)



d)



Bilbo Sacquet vit dans le village pittoresque de Hobbitebourg, mais aujourd'hui, sa tranquillité a été perturbée par l'arrivée de treize nains. Ils ont réussi à convaincre Bilbo de se lancer dans un voyage inattendu. Avant qu'il ne puisse commencer ce fabuleux périple, Gandalf et les nains Dwalin, Kili et Fili doivent trouver les 10 autres nains, perdus dans les trous de Hobbits à Hobbitebourg!



But du jeu

Le but du jeu consiste à retrouver les 10 nains manquants cachés dans les trous de Hobbits. Une fois les 10 nains retrouvés, le joueur qui en possède le plus grand nombre remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construis le jeu selon la notice de montage LEGO®. Vérifie que le dé LEGO est bien assemblé avec ces 6 faces :



Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?

Rends-toi sur notre site LEGO Games pour découvrir une démonstration des règles.

www.LEGO.fr/LEGOGames



Astuce LEGO

Pour retirer des pièces LEGO du plateau : inclinez-les au lieu de tirer dessus verticalement.



Mise en place du jeu

Au début de la partie, chaque joueur choisit de jouer le rôle soit de *Gandalf*, de *Dwalin*, de *Kili* ou de *Fili*. Les pions non utilisés sont remis dans la boîte. Mélange les 16 jetons beiges et places-en un, face cachée, dans chaque trou de Hobbit. Mélange ensuite les 16 jetons verts et place en un, face cachée, dans chaque trou de Hobbit, au dessus des jetons beiges.

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®, déplace son personnage, PUIS cherche un nain.

Déplacement du personnage



Nombres

Si le dé indique un nombre, déplace ton personnage du nombre EXACT de cases indiqué. Un déplacement se fait toujours vers un trou de Hobbit adjacent.

Tu ne peux pas te déplacer en diagonale.



Carte

Si le dé indique la carte, déplace ton personnage jusqu'à la porte de N'IMPORTE QUEL trou de Hobbit.



À la recherche des nains

Après avoir déplacé ton personnage, utilise une torche pour soulever un jeton du trou de Hobbit que tu as atteint, et montre ce jeton à tous les joueurs.



Jeton Nain

Si le jeton est un jeton Nain, garde-le devant toi, face visible.

Ton tour est alors terminé.

Si le jeton indique une Rune, un Hobbit ou de la Nourriture, place-le à côté du trou de Hobbit où tu l'as trouvé. Utilise alors une torche pour soulever un jeton d'un autre trou de Hobbit et tenter de faire une paire en trouvant un jeton identique au précédent. Si les deux jetons sont identiques, garde-les devant toi, face visible, PUIS effectue l'action correspondante.





Paire de jetons Rune

Si tu trouves deux Runes, essaie de faire apparaître un nain. Soulève un jeton du trou de Hobbit de ton choix et montre-le à tous les joueurs. Si ce jeton est un nain, garde-le devant toi, face cachée. S'il s'agit d'une Rune, d'un Hobbit ou de Nourriture, remets-le dans le trou où tu l'as trouvé et essaie de mémoriser ce que tu as vu.



Paire de jetons Hobbit

Si tu trouves deux Hobbits, demande-leur des informations. Soulève un jeton du trou de Hobbit de ton choix et regarde-le SECRÈTEMENT. Tu ne peux PAS le garder : replace-le dans le trou où tu l'as trouvé et essaie de mémoriser ce que tu as vu.



Paire de jetons Nourriture

Si tu trouves deux jetons Nourriture, un nain affamé part à la recherche de quelque chose à manger. Choisis un adversaire qui possède au moins un jeton Nain. Celui-ci doit remettre l'un d'entre eux dans le trou de Hobbit de son choix.



Si les deux jetons sont DIFFÉRENTS, remets chacun d'eux dans le trou de Hobbit où ils étaient cachés. Essaie de mémoriser ce que tu as vu.
Tu ne peux pas garder un jeton Nain s'il s'agit du second jeton trouvé.



Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque les 10 nains ont été trouvés. Le joueur qui possède le plus de jetons Nain remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de jetons au total.



Variantes

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



Collection de nains

Si le premier jeton trouvé est un nain, tu peux le garder et terminer ainsi ton tour, comme d'habitude, OU prendre un risque et essayer d'en découvrir un nouveau dans un autre trou de Hobbit de ton choix. Si le deuxième jeton trouvé est également un nain, tu peux de nouveau les garder tous les deux OU prendre le risque d'essayer d'en trouver un troisième. Tu peux continuer ainsi jusqu'à 4 jetons à condition que TOUS les jetons trouvés soient des nains. Sinon, tu dois les remettre TOUS dans les trous de Hobbits où ils étaient cachés. Tu passes ton tour sans gagner un seul jeton.



Thorin Écu-de-Chêne arrive le dernier.

Ajoute Thorin au jeu ! Reconstruis l'un des jetons Nain beige avec la tuile Thorin. Tu ne peux prendre Thorin qu'en dernier. Si tu trouves Thorin avant les 9 autres nains, tu dois le remettre dans le trou de Hobbit où il était caché. Ton tour est alors terminé.



Bilbo Sacquet, le voleur

Ajoute Bilbo au jeu ! Reconstruis l'un des jetons Hobbit beige avec la tuile Bilbo. Si tu trouves deux Hobbits parmi lesquels se trouve Bilbo, tu peux EN PLUS prendre un jeton Nain au joueur de ton choix.



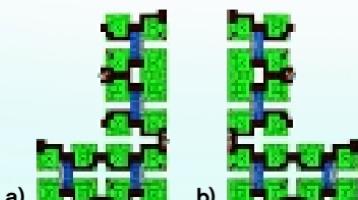
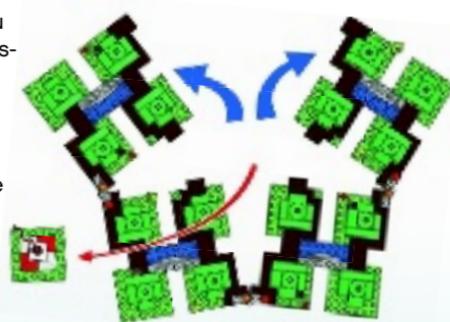
Le bon passage

Lorsque le dé indique un nombre, tu dois toujours te déplacer vers un trou de Hobbit voisin RELIÉ à celui où tu te trouves. Un trou de Hobbit relié est indiqué par un chemin marron ou un pont gris.

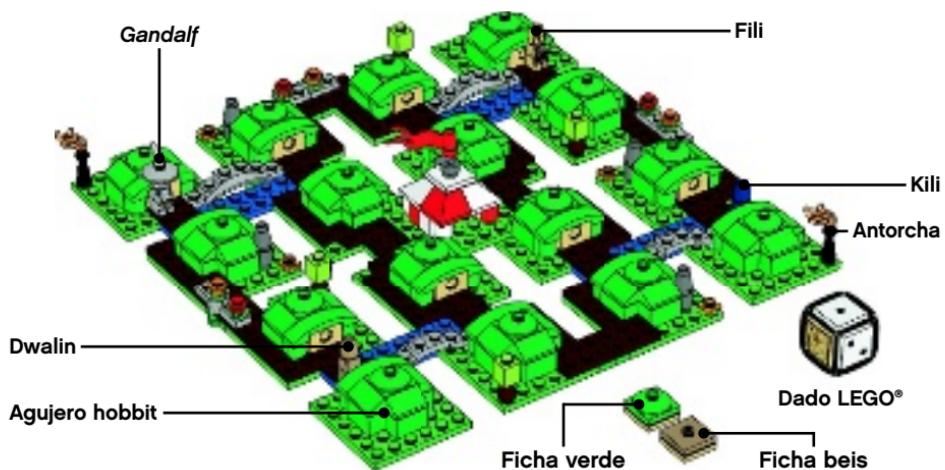


La tente du marché

Au début de la partie, retire la tente du marché du centre du plateau et remets-la dans la boîte. Lorsque le dé indique la carte, fais tourner les trous de Hobbits de manière à ce que le plateau se retrouve dans l'une des positions indiquées ci-dessous. Déplace ensuite ton personnage jusqu'à n'importe quel trou de Hobbit et cherche un nain.



Bilbo Bolsón vive en Hobbiton, una pintoresca aldea, pero sin embargo su tranquilidad se ha visto alterada por la llegada de trece enanos. Han convencido a Bilbo para embarcarse en el más inesperado de los viajes. Pero primero, Gandalf, con la ayuda de los enanos Dwalin, Kili y Fili, debe encontrar a los otros diez enanos que se han perdido en los agujeros hobbit de Hobbiton.



Objetivo del juego

El objetivo del juego es buscar en los agujeros hobbit los diez enanos desaparecidos. Cuando se hayan encontrado los diez enanos, el jugador que tenga más enanos gana el juego.

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 seis caras.



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

www.LEGO.es/LEGOGames



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



Preparación del juego

Al principio del juego, cada uno elige para jugar entre *Gandalf*, *Dwalin*, *Kili* o *Fili*. Devuelve a la caja las figuras con las que no se vaya a jugar. Mezcla las 16 fichas beis y coloca una boca abajo en cada agujero hobbit. A continuación, mezcla y coloca encima las 16 fichas verdes.

Desarrollo del juego

El jugador más joven juega primero. El turno pasa, a partir de entonces, de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. Cuando es tu turno, lanza el Dado LEGO® y mueve tu figura DESPUÉS busca un enano.

Mover tu figura



Números

Cuando obtienes un número en el dado, mueve tu figura EXACTAMENTE la cantidad de pasos indicada. Cuando mueves, cada paso se debe hacer a un agujero hobbit adyacente.

NO puedes mover en diagonal.



Mapa

Si obtienes el mapa en el dado, mueve tu figura a CUALQUIER agujero hobbit.

Buscar un enano

Después de mover tu figura, usa la antorcha para levantar la ficha superior del agujero hobbit al que has movido y muéstralala a todo el mundo.



Una ficha de enano

Si esta ficha es un enano, quédate con ella y colócalo boca arriba delante de ti. Entonces tu turno termina.

Si es una ficha de runa, de hobbit o de comida, colócalo al lado del agujero hobbit de donde la has cogido.

A continuación, intenta encontrar una ficha IGUAL usando la antorcha para levantar la ficha superior de cualquier OTRO agujero hobbit. Si las dos fichas son iguales, quédate las dos, colócalas boca abajo delante de ti y ENTONCES haz la acción correspondiente.





Una pareja de fichas de Runa

Si encuentras dos Runas, puedes llamar a un Enano. Levanta la ficha superior de cualquier agujero hobbit y muéstralala a todo el mundo. Si esta ficha es un enano, quédatela y guárdala boca arriba delante de ti. Si es una ficha de runa, de hobbit o de comida, devuélvela al agujero hobbit de donde la has cogido e intenta recordar lo que has visto.



Una pareja de fichas de hobbit

Si encuentras dos hobbits, les pides información. EN SECRETO levanta y mira UNA ficha superior de cualquier agujero hobbit, NO te la puedes quedar y la debes devolver al agujero hobbit de donde la has cogido e intentar recordar lo que has visto.



Una pareja de fichas de comida

Si encuentras dos fichas de comida, un enano hambriento está buscando comida. Elige a otro jugador que tenga al menos una ficha de enano. Este jugador debe devolver una ficha de enano a cualquier agujero hobbit.



Si las dos fichas NO SON IGUALES, devuelve cada ficha al agujero hobbit de donde las has cogido. Intenta recordar lo que has visto.

¡NO te puedes quedar una ficha de enano si es la segunda ficha que has mirado!



Ganar el juego

El juego termina cuando se hayan encontrado los diez enanos.

El jugador que tenga más fichas de enano gana el juego. En caso de empate, gana el jugador (o jugadores) empatado que tenga más fichas.



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.



La codicia de los enanos

Si la primera ficha que revelas es un enano, puedes quedártela y terminar tu turno como es habitual O BIEN arriesgarla para revelar una segunda ficha de cualquier otro agujero hobbit. Si la segunda ficha es también un enano puedes quedarte las dos O BIEN arriesgar las dos para revelar una tercera ficha. Puedes revelar hasta cuatro fichas, pero a menos que TODAS las fichas que has revelado sean enanos, deberás devolverlas TODAS a los agujeros hobbit de donde las has cogido, y terminar tu turno sin ninguna ficha.



Thorin Escudo de Roble es el último en llegar

¡Añade a Thorin al juego! Vuelve a construir una de las fichas beis de enano con la ficha de Thorin. Sólo puedes coger a Thorin como el último enano. Si encuentras a Thorin antes de que se hayan encontrado a los otros nueve enanos, debes devolverlo al agujero hobbit de donde lo has cogido. Entonces tu turno termina.



Bilbo Bolsón, el saqueador

¡Añade a Bilbo al juego! Vuelve a construir una de las fichas beis de hobbit con la ficha de Bilbo. Si encuentra dos hobbit y uno de ellos es Bilbo, TAMBIÉN puedes coger una ficha de enano de otro jugador.



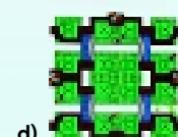
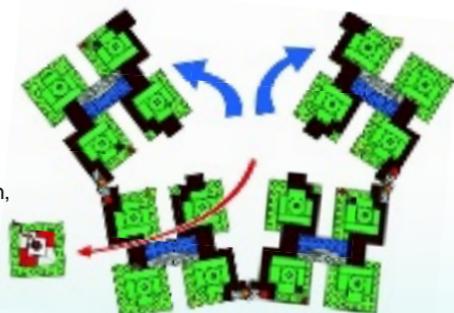
El camino correcto

Cuando obtienes en el dado un número y mueves, cada paso se debe hacer a un agujero hobbit adyacente y CONECTADO. Un agujero hobbit conectado es aquel que está unido directamente por un camino marrón o un puente gris.

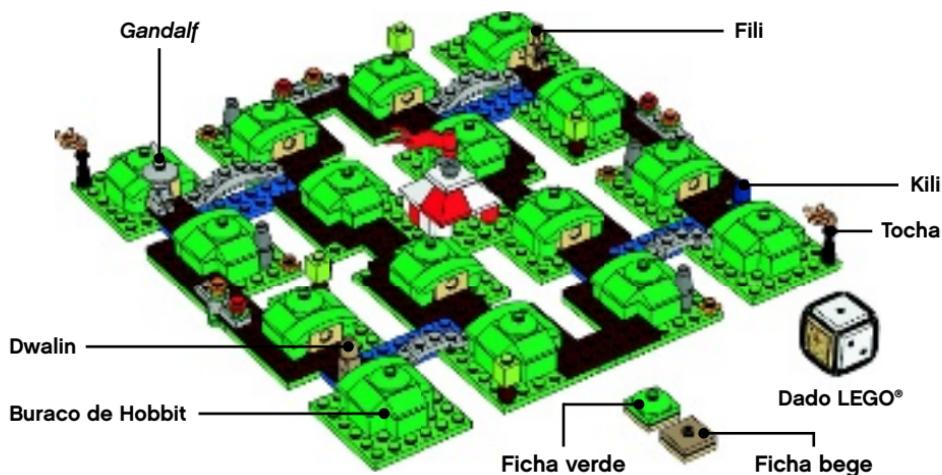


La Carpa del Mercado

Al principio del juego retira la carpa del mercado del centro del tablero y devuélvela a la caja. Cuando obtengas el mapa en el dado, gira los agujeros hobbit, de forma que el tablero termine en una de las formas que se muestran abajo. A continuación, mueve tu figura a cualquier agujero hobbit y busca un enano.



Bilbo Baggins vive na aldeia pitoresca de Hobbiton, mas hoje o seu conforto foi abalado com a chegada de treze Anões. Eles convenceram Bilbo a partir numa viagem muito inesperada. Mas primeiro, Gandalf juntamente com os Anões Dwalin, Kili e Fili, têm de encontrar os outros dez Anões, que se perderam nos buracos de Hobbit de Hobbiton!



Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é procurar nos buracos de Hobbit os dez Anões desaparecidos. Quando todos os dez Anões tiverem sido encontrados, o jogador que tiver mais Anões vence o jogo.

Construção do jogo

Antes de começares a jogar, constrói o jogo com o auxílio das instruções de construção LEGO®. Assegura-te que o Dado LEGO é construído com estas seis faces.



Queres aprender a jogar de uma maneira diferente? Vê as regras animadas, no sitio de Internet da LEGO Games.



www.LEGO.com/LEGOGames

Remover a peça LEGO
A melhor forma de retirar uma peça LEGO é incliná-la, antes de a puxares.



Preparação do jogo

No início do jogo, cada jogador escolhe jogar como Gandalf, Dwalin, Kili ou Fili. Arruma de volta na caixa as figuras que não forem utilizadas. Mistura as 16 fichas beges e coloca uma, virada para baixo, em cada buraco de Hobbit. De seguida, mistura as 16 fichas verdes e coloca-as por cima.

Regras do jogo

O jogo começa pelo jogador mais novo e prossegue no sentido dos ponteiros do relógio. Quando chegar a tua vez, lança o Dado LEGO® e move a tua figura E, DE SEGUIDA, procura um dos Anões.

Mover a tua figura



Números

Se o resultado do lançamento for um número, move a tua figura EXACTAMENTE o número de casas indicado. O movimento tem de ser feito entre buracos de Hobbit adjacentes.

NÃO podes mover na diagonal.



Mapa

Se o resultado do lançamento for o mapa, move a tua figura para QUALQUER buraco de Hobbit.



Procurar um Anão

Depois de moveres a tua figura, usa uma tocha para levantar a ficha de cima do buraco de Hobbit para onde moveste e mostra-a aos outros jogadores.



Uma ficha de Anão

Se a ficha mostrar um Anão, guarda-a e coloca-a à tua frente, virada para cima. De seguida, a tua jogada acaba.

Se for uma ficha de Runa, Hobbit ou Comida, coloca-a junto ao buraco de Hobbit onde a encontraste. De seguida, tenta encontrar uma ficha IDÉNTICA, utilizando uma tocha para levantar a ficha de cima de qualquer OUTRO buraco de Hobbit. Se as duas fichas forem idênticas, guarda ambas, coloca-as à tua frente, viradas para baixo, E, DE SEGUIDA, efectua a acção correspondente.





Um par de fichas de Runa

Se encontrares duas Runas, tentas invocar um Anão. Levanta a ficha de cima de qualquer buraco de Hobbit e mostra-a aos outros jogadores. Se a ficha mostrar um Anão, guarda-a e coloca-a à tua frente, virada para cima. Se for uma ficha de Runa, Hobbit ou Comida, coloca-a de volta no buraco de Hobbit de onde a tiraste e tenta lembrar-te do que viste.



Um par de fichas de Hobbit

Se encontrares dois Hobbits, pedes-lhes informações. EM SEGREDO, levanta e vê UMA ficha de cima de qualquer buraco de Hobbit, que NÃO podes guardar e, de seguida, coloca-a de volta no buraco de Hobbit de onde a tiraste e tenta lembrar-te do que viste.



Um par de fichas de Comida

Se encontrares duas fichas de Comida, um Anão esfomeado vai à procura de comida. Escolhe outro jogador que tenha pelo menos uma ficha de Anão. Esse jogador deve colocar de volta uma ficha de Anão em cima de qualquer buraco de Hobbit.



Se as duas fichas NÃO FOREM IDÊNTICAS, volta a colocar cada uma no buraco de Hobbit de onde a tiraste. Tenta lembrar-te do que viste.

NÃO podes guardar uma ficha de Anão se tiver sido a segunda ficha que revelaste!



O vencedor do jogo

O jogo acaba quando todos os dez Anões tiverem sido encontrados. O jogador que tiver mais fichas de Anão vence o jogo. Em caso de empate, vence(m) o(s) jogador(es) empatado(s) que tiver(em) mais fichas no total.



Alterar o jogo

Os LEGO® Games são pensados para serem alterados. Experimenta acrescentar uma destas novas regras, ou inventa tu mesmo as tuas. É melhor alterar só uma coisa de cada vez, e deves assegurar-te sempre que todos os jogadores conhecem as regras antes de começar a jogar!



Ganância Anã

Se a primeira ficha que revelares mostrar um Anão, podes guardá-la e acabar a tua jogada, como de costume, OU arriscar e revelar uma segunda ficha de qualquer buraco de Hobbit. Se a segunda ficha também mostrar um Anão, podes guardar ambas OU arriscar as duas para revelar uma terceira ficha. Podes revelar até quatro fichas, mas a não ser que TODAS as fichas que revelares mostrem Anões, tens de voltar a colocar TODAS nos buracos de Hobbit de onde as tiraste, e acabar a tua jogada sem quaisquer fichas.



Thorin Escudo-de-Carvalho Chega em Último

Acrescenta o Thorin ao jogo! Reconstrói uma das fichas beges de Anão com a peça Thorin. Só podes guardar o Thorin se for o último Anão. Se encontrares o Thorin antes dos outros nove Anões terem sido encontrados, tens de voltar a colocá-lo no buraco de Hobbit de onde o tiraste. De seguida, a tua jogada acaba.



Bilbo Baggins, O Ladrão

Acrescenta o Bilbo ao jogo! Reconstrói uma das fichas beges de Hobbit com a peça Bilbo. Se encontrares dois Hobbits e um deles for o Bilbo, podes TAMBÉM tirar uma ficha de Anão a qualquer outro jogador.



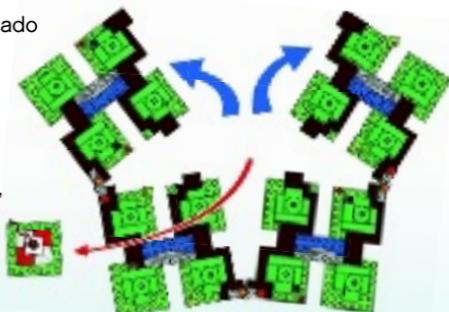
O Caminho Certo

Quando o resultado do lançamento for um número e moveres, o movimento tem de ser feito entre buracos de Hobbit adjacentes e CONECTADOS. Um buraco de Hobbit conectado tem um caminho castanho ou uma ponte cinzenta a ligá-lo aos buracos de Hobbit adjacentes.

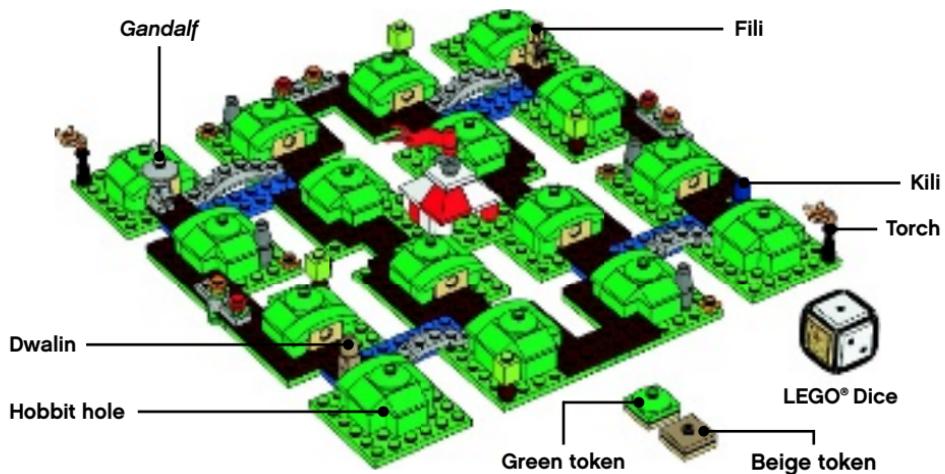


A Tenda do Mercado

No início do jogo, retira a tenda do mercado do centro do tabuleiro e arruma-a de volta na caixa. Quando o resultado do lançamento for o mapa, desloca os buracos de Hobbit, de modo a que o tabuleiro acabe com uma das formas que se mostram em baixo. De seguida, move a tua figura para qualquer buraco de Hobbit e procura um Anão.



Bilbo Baggins lives in the quaint village of *Hobbiton*, but today his comfort has been shattered by the arrival of 13 Dwarves. They have convinced Bilbo to embark on a most unexpected journey. But first *Gandalf*, along with the Dwarves *Dwalin*, *Kili* and *Fili*, must find the other ten Dwarves who are lost in the Hobbit holes of *Hobbiton*!



Aim of the game

The aim of the game is to search the Hobbit holes for the ten missing Dwarves. When all ten Dwarves are found the player with the most Dwarves wins the game.

Building the game

Before you start to play, build the game using the LEGO® building instructions. Check the LEGO Dice is built with these six sides.



Why not learn how to play in a new way?
Watch the animated rules on the LEGO Games website.



www.LEGO.co.uk/LEGOGames

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



Preparing to play

At the start of the game, everyone chooses to play either as Gandalf, Dwalin, Kili or Fili.

Put any unplayed figures back in the box. Mix up the 16 beige tokens and place one face-down into each Hobbit hole. Then mix up and place the 16 green tokens on top.

Playing the game

The youngest player goes first. Then take turns clockwise. When it's your turn, roll the LEGO® Dice and move your figure THEN search for a Dwarf.

Moving your figure



Numbers

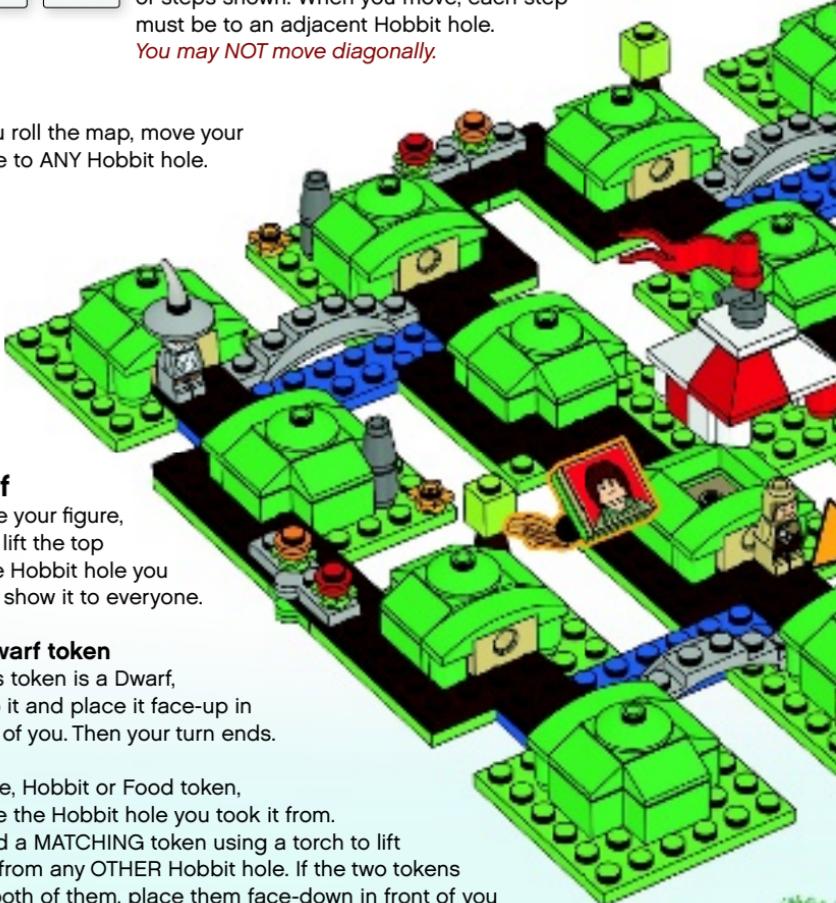
If you roll a number, move your figure EXACTLY the number of steps shown. When you move, each step must be to an adjacent Hobbit hole.

You may NOT move diagonally.



Map

If you roll the map, move your figure to ANY Hobbit hole.



Search for a Dwarf

After you move your figure, use a torch to lift the top token from the Hobbit hole you moved to and show it to everyone.



A Dwarf token

If this token is a Dwarf, keep it and place it face-up in front of you. Then your turn ends.

If this is a Rune, Hobbit or Food token, place it beside the Hobbit hole you took it from.

Then try to find a MATCHING token using a torch to lift the top token from any OTHER Hobbit hole. If the two tokens match, keep both of them, place them face-down in front of you and THEN take the corresponding action.





A pair of Rune tokens

If you find two Runes, you try to summon a Dwarf. Lift the top token from any Hobbit hole and show it to everyone. If this token is a Dwarf, keep it and place it face-up in front of you. If it is a Rune, Hobbit or Food token, place it back in the Hobbit hole you took it from and try to remember what you saw.



A pair of Hobbit tokens

If you find two Hobbits, you ask them for information. Lift and SECRETLY look at ONE top token from any Hobbit hole, you may NOT keep it and must then put it back in the Hobbit hole you took it from and try to remember what you saw.



A pair of Food tokens

If you find two Food tokens, a hungry Dwarf goes looking for food. Choose another player with at least one Dwarf token. That player must put one Dwarf token back into the top of any Hobbit hole.



If the two tokens DON'T MATCH, put each token back into the Hobbit hole you took it from. Try to remember what you saw.

You may NOT keep a Dwarf token if it was the second token you looked at!



Winning the game

The game ends when all ten Dwarves have been found. The player with the most Dwarf tokens wins the game.

In case of a tie, the tied player(s) with the most tokens win(s).



Changing the game

LEGO® Games are made to be changed. Try adding one of these new rules, or think 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!



Dwarven Greed

If the first token you reveal is a Dwarf, you may keep it and end your turn as usual OR risk it and reveal a second token from any other Hobbit hole. If the second token is also a Dwarf you may keep them both OR risk both to reveal a third token. You may reveal up to four tokens, but unless ALL of your revealed tokens are Dwarves, you must put them ALL back in the Hobbit holes you took them from, and end your turn without any tokens.



Thorin Oakenshield Arrives Last

Add Thorin to the game! Re-build one of the beige Dwarf tokens with the Thorin tile. You can only take Thorin as the last Dwarf. If you find Thorin before the other nine Dwarves have been found, you must put him back in the Hobbit hole you took him from. Then your turn ends.



Bilbo Baggins, The Burglar

Add Bilbo to the game! Re-build one of the beige Hobbit tokens with the Bilbo tile. If you find two Hobbits and one of them is Bilbo, you can ALSO take one Dwarf token from another player.



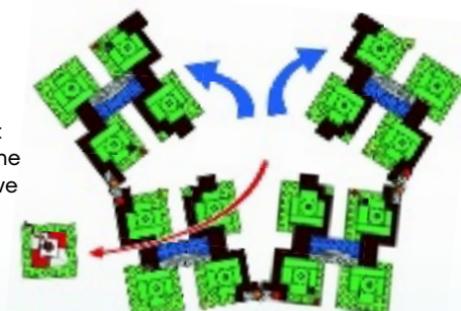
The Right Path

When you roll a number and move, each step must be to an adjacent and CONNECTED Hobbit hole. A connected Hobbit hole is one directly linked by a brown path or a grey bridge.



The Market Tent

At the start of the game remove the market tent from the middle of the board and put it back in the box. When you roll the map, flip the Hobbit holes around, so the board ends in one of the shapes shown below. Then move your figure to any Hobbit hole and search for a Dwarf.





LEGO® Club Magazine

LEGO club™



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News



© 2012 The LEGO Group.

FREE! GRATIS! GRATUIT !



00800 5346 5555

- Freephone. Mobile charges may apply.
- Numéro gratuit. Des coûts peuvent s'appliquer selon les opérateurs.
- Det är gratis, när du ringer från en fast telefon.
- Det er et gratis nummer, når du ringer fra fasttelefon.

www.LEGOclub.com

www.LEGOclub.fr

www.LEGOclub.se

www.LEGOclub.no



TELGAM

VIND!



Gå ind på www.LEGOSurvey.com/product, udfyld et spørgeskema, og få chancen for at vinde et sejt LEGO® produkt.

Konkurrencen er ikke købsbetinget.

Konkurrencen er åben for deltagere fra alle lande, forudsat at dette er tilladt i henhold til lokal lovgivning.

VINN!



Besök www.LEGOSurvey.com/product för att svara på en undersökelse, och få muligheten till att vinna ett kult LEGO® produkt.

Deltakelse är inte köpobligatoriskt.

Alle kan delta med mindre det er forbudt ved lov.

VOITA!



Vastaamalla kyselyyn osoitteessa www.LEGOSurvey.com/product voit voittaa upean LEGO® tuotteen.

Ei edellytä ostamista.

Avoi kaikille paikallisen lainsäädännön sallissa.

GAGNE!



Visitez 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.

IGANA!



Visita el sitio web www.LEGOSurvey.com/product, rellena la encuesta y podrás ganar un fantástico producto LEGO®.

No es necesario realizar una compra.

Actividad válida para los residentes de cualquier país siempre que por motivos legales no esté prohibida.

WIN!



Go to www.LEGOSurvey.com/product to fill out a survey for a chance to win a cool LEGO® Product.

No purchase necessary.

Open to all residents where not prohibited.



WIN!

www.LEGOSurvey.com/product

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group.
©2012 The LEGO Group.

THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY™ NLP™ Middle-earth Ent. Lic. to New Line.
(sl2)