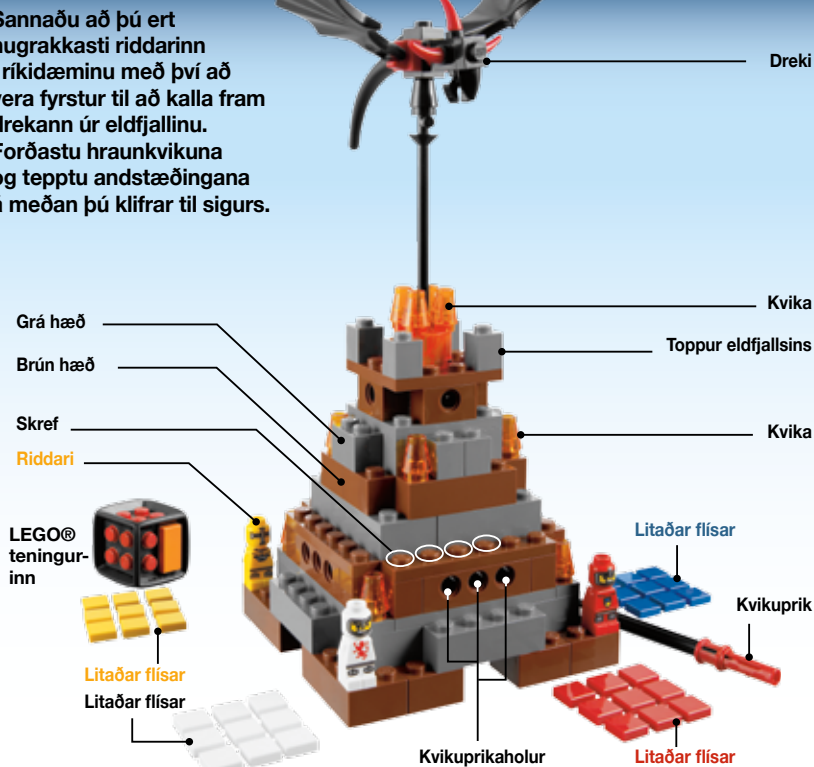


LAVA DRAGON

Sannaðu að þú ert hugrakkasti riddarinn í ríkiðæminu með því að vera fyrstur til að kalla fram drekann úr eldfjallinu. Forðastu hraunkvikuna og tepptu andstæðingana á meðan þú klifrar til sigurs.

BYGGÐU



Markmið leiksins

Vertu fyrsti riddarinn til að klífa á topp eldfjallsins og kalla fram drekann vinnur.

Að setja upp spilið

Byggðu leikinn með LEGO® leiðbeiningunum sem fylgdu með spiliinu áður en þú byrjar að spila. Það að setja saman leikinn kennir þér meira um kubbana og hvernig hægt er að nota þá. Þetta hjálpar þér þegar þú setur spilið aftur saman eða breytir reglum leiksins seinna.

Settu saman LEGO® teninginn með því að setja tvær appelsínugular flísar á andstæðar hliðar teningsins.



Með spiliinu fylgir tól sem þú getur notað til að taka flísarnar af LEGO® teningnum.

Í hvert skipti sem þú byrjar að spila skaltu setja Legoíð saman eins og það er hér að ofan eða á síðustu blaðsíðunni í leiðbeiningunum

Hver leikmaður bregður sér í hlutverk riddara, yngstur fær að velja fyrst og tekur flísarnar níu í sínum lit. Allir setja eina flís á LEGO® teninginn við hliðina á appelsínugulri kvikflís.

2-4 7+ 15 - 25





SPILAÐU

Að spila leikinn

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Síðan skiptist þið á gera réttisælis.

Hver leikmaður byrjar sína umferð með því kasta LEGO® teningnum og gerir eftirfarandi:



Hliðar með engum lituðum flísum

- 1) Festu eina af þínum flísum á hliðina sem kom upp, **OG**
- 2) Færðu riddarann þinn eitt skref á eldfjallinu. Þú ræður hvort þú færir riddarann eða ekki.



Hliðar með lituðum flísum

- 1) Festu eina af þínum flísum á hliðina sem kom upp á teninginn, ef það er enn pláss og þú átt enn kubba í þínum lit, **OG**
- 2) Allir leikmenn sem eiga flís á hliðinni sem kom upp mega hreyfa riddarana sína. Sá sem kastaði gerir fyrst og síðan skiptast þeir á réttisælis að hreyfa riddarann sinn eitt skref fyrir hverja flís sem þeir eiga á hliðinni.

Riddarar geta hvorki staðið ofan á öðrum riddurum né klífrað yfir þá.



Hliðar með kvikufllís

Hreyfðu einn kvikukubb hvert sem er á eldfjallið til þess hindra för hinna riddarana. Þegar búið er að færa kvikukubbin þá mega þeir sem eiga flís á þessari hlið teningsins færa riddarann sinn.

Riddarar geta hvorki staðið á né farið yfir kvikukubba.

Dæmi um hvernig teningurinn virkar þegar rauður er að gera og er búinn að bæta einni flís á LEGO® teninginn:



Rauður hreyfir sig eitt skref.



Rauður færir einn kvikukubb og hreyfir sig síðan eitt skref. Blár hreyfir sig svo eitt skref.

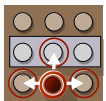


Rauður hreyfir sig tvö skref.

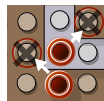


Rauður hreyfir sig tvö skref og blár og gulur hreyfa sig eitt skref hvor.

Að hreyfa riddarana á eldfjallinu



Frá hverjum reit er annað hvort hægt að færa riddarann til hliðar meðfram fjallinu, **EDA** um eina hæð upp eða niður fjallið. T.d. af brúnni hæð á gráa hæð eða af gráari hæð á brúna hæð. Riddari getur bara klífrað upp eina hæð fyrir hverja flís sem hann fær á teningnum.



Einn ● = 1 skref
Riddara er ekki hægt að hreyfa á ská.

Að vinna spilið

Sá sem er fyrstur til að fá appelsínugula kvikufllís þegar riddarinn hans er á einum af hæstu punktum eldfjallsins vinnur leikinn. Sá sem vinnur lætur riddarann sinn á bak drekans og flýgur burt sem sigurvegari!

Ef að leikmaður á efsta punkti eldfjallsins kastar teningnum og fær ekki appelsínugula kvikufllís, heldur leikurinn áfram og hinir riddararnir halda áfram að reyna að komast upp á topp í von um að vera á undan að kalla fram drekan.



LEGO hallinn
Besta leiðin til að taka upp LEGO kubbana er að halla þeim áður en þú tekur þá upp.



BREYTTU

ÞINN LEIKUR – ÞÍNAR REGLUR

LEGO® teningurinn færir þér frelsi til að breyta leiknum og gera hann að þínum. Þú getur breytt spilavæðinu, hlutunum og jafnvel reglunum. Hver breyting gerir spilið meir og meir að ÞÍNUM leik.

Lykillinn að því að breyta leik er að breyta bara einum hlut í einu. Þannig getur þú séð hvaða breytingar gera leikinn skemmtilegri. Ef þér líst vel á það, haltu því þannig og prófaðu að breyta fleiru.

Að breyta leiknum er alltaf skemmtilegra þegar það er gert saman. Þannig vita allir reglurnar og vita hverju er verið að breyta. Vertu líka viss um að allir viti af nýjum reglum **ÁÐUR** en þið byrjið að spila.

Nú þegar þú kannt að spila leikinn með okkar reglum, prófaðu þá að bæta þessum breytingum við spilið og gerðu síðan þínar eigin breytingar.



1) Sprengigos!

Leikmenn hafa nú tvo möguleika þegar þeir fá upp appelsínugulan á teninginn:

- a) Færðu einn kvikukubb hvert sem þú vilt á eldfjallið til að hindra för hinna riddarana, **EDA**
- b) Notaðu kvikuprikið með því að ýta því í gegnum eldfjallið til þess að hrinda riddara niður af fjallinu. Riddarinn fer aftur á byrjunarreitinn sinn.



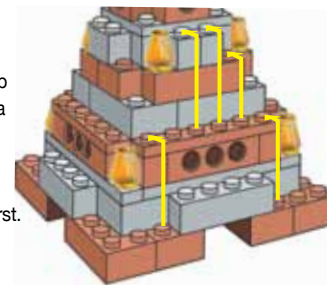
Þegar búið er að nota kvikuprikið eða færa kvikukubb mega leikmenn hreyfa riddarann sinn fyrir hverja flís sem þeir eiga á þessari hlið teningsins, sá sem kastaði teningnum fær að gera fyrst.



2) Klífurreipi

Bættu einni brúnni flís við LEGO teninginn.

Þegar leikmaður kastar og fær brúnan þá má hann hreyfa riddarann sinn upp eina eða fleiri hæðir á sléttu hliðum eldfjallsins ef það er laus reitur til að klífra upp á. Gulu örvarnar á myndinni hér til hliðar sýna hvar er hægt að nota klífurreipið þar sem riddarinn kemst upp tvær eða fleiri hæðir. Þegar búið er að nota klífurreipið mega leikmenn hreyfa riddarann sinn fyrir hverja flís sem þeir eiga á þessari hlið teningsins, sá sem kastaði teningnum fær að gera fyrst.



Búðu til og deildu þínum reglum

Reyndu að búa til nýjar reglur. Ef þær virka, þá skaltu hala þínum reglum inn á games.LEGO.co.uk og sýna heiminum hvað þú gerðir. Þú getur líka skoðað hvað aðrir hafa búið til og prófað leikinn með þeirra reglum.

Farðu á vefinn!

games.LEGO.co.uk er uppfullt af sniðugum hlutum. Þar eru stutt myndskreið sem sýna þér hvernig á að spila leikinn og öll hin LEGO spilin. Þú getur líka fundi fleiri leiðir til að Byggja, Spila og Breyta spilunum.

Þýðandi: Sigursteinn J. Gunnarsson.