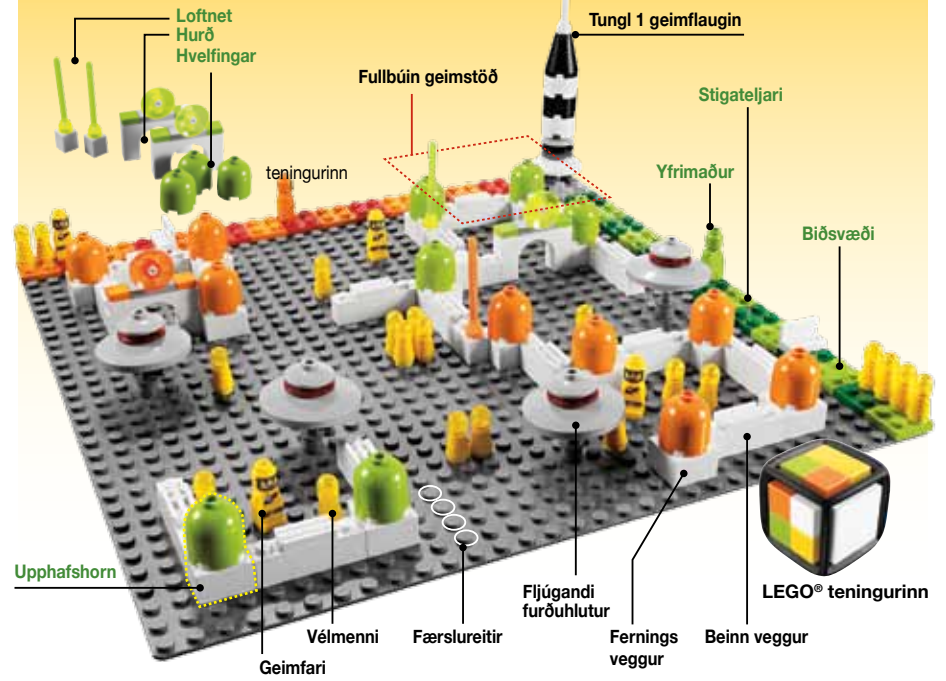




BYGGÐU



Byggðu nóg af geimstöðvum til að safna heilli áhöfn af vélmennum og geimförom á undan andstæðingnum. Sendu fljúgandi furðuhluti til að trufla andstæðinginn. Sá sem er fyrri til að fá alla áhöfnina getur skotið geimfluginni af stað og unnið.



Markmið leiksins

Sá yfirmaður sem er fyrri til að safna saman allri áhöfninni getur skotið geimfluginni af stað og unnið.

Að setja upp spilið

Byggðu leikinn með LEGO® leiðbeiningunum sem fylgdu með spilinu 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 lituðu flísunum sem sýndar eru hér fyrir neðan:



Í hvert skipti sem þú byrjar að spila skaltu setja Legoíð saman eins og það er á síðustu blaðsíðunni í leiðbeiningunum. Notaðu skapalónið sem fylgir með til að flyta fyrir.

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

Áður en þið byrjið skal hvor leikmaður að velja lit og tekur kubbana 14 í þeim lit. Látið hvítu kubbana sem eftir eru til hliðar við borðið.

2 7+ 15 - 30





SPILAÐU

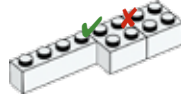
Að spila leikinn

Yngri leikmaðurinn kastar LEGO® teningnum og byrjar á að byggja geimstöð frá öðru upphafshorninu sínu.

Hvaða kubba má nota til að byggja í hvert skipti fer eftir því hvað kom upp á LEGO® teningnum og er lýst hér að neðan.

Byggingarreglur

- Láttu litaða kubba og/eða veggj alltaf niður þannig að þeir snerti annan kubb hjá þér. Kubbur sem þú lætur niður verður þannig alltaf að tengjast í gegnum aðra kubba aftur að öðru upphafshorninu þínu. Þú getur ekki tengst upphafshorninu þínu í gegnum litaða kubba sem andstæðingurinn á.
- Tveir kubbar af sömu tegund mega ekki snertast. Athugaðu að kubbar sem snertast bara á s ká eru ekki tengdir.



Þegar þú átt að gera, kastaðu þá LEGO® teningnum og veldu einn af möguleikum sem kemur upp á teningnum.



Láttu niður hvítan vegg

Láttu vegg á borðið.



Láttu niður litaðan kubb – hvelvingu, hurð, loftnet

Láttu einn af lituðu kubbunum þínum á borðið. Lituðu kubbarirn sýna hversu mikið af geimstöðinni þú átt og eru mikilvægir þegar þú færð stig.



Litaður kubbur hjá þér verður að tengjast við þína hvelvingu, hurð eða loftnet, annað hvort með því að vera beint við hliðina á því eða í gegnum einn beinan vegg.

Athugaðu að fernings veggkubbur án hvelvingar kemur í veg fyrir að þú getur tengt fleiri litaða kubba í gegnum hann þangað til að þú setur hvelvingu á hann.



Geimganga

Færðu vélmenni og eða geimfara af þínu vali um samtals fjóra reiti. Þú getur ákveðið hvernig þú skiptir færslunni á milli þeðanna. Þú getur til dæmis fært geimfara þrjá reiti og vélmenni einn reit. Vélmennin og geimfarar mega ekki fara á ská. Þú mátt bara færa þína menn í gegnum þínar hurðir.



Fljúgandi furðuhlutur

Færðu ein fljúgandi furðuhlut á auðan reit. Fljúgandi furðuhlutur getur farið yfir vélmenni en ekki geimfara. Leikmenn geta hvorki byggt né fært vélmenni eða geimfara þar sem furðuhluturinn er fyrir (sjá mynd).



Að fá stig

Það er alltaf gefin stig þegar þú klárar geimstöð með því að loka henni alveg. Sá leikmaður sem að á fleiri litaða kubba (hvelvingar, loftnet, hurðir) á veggjum geimstöðvarinnar fær stig samkvæmt þessu kerfi: Eitt stig fyrir hvert vélmenni og tvö stig fyrir hvern geimfara sem er innan veggjanna. Leikmaðurinn tekur vélmennin og geimfarana og setur þau á biðsvæðið sitt. Leikmaðurinn á að færa yfirmanninn sinn áfram um jafnmarga reiti og hann fékk stig. Ef að báðir leikmenn hafa jafn mikið af lituðum kubbum á vegg stöðvarinnar skipta þeir stigunum jafnt á milli sín.

Þegar að geimstöð er tilbúinn getur leikmaðururinn sem á hana látið vélmenni eða geimfara ganga inn um hurð í sínum lit á stöðinni. Hann fær þá strax auka stig fyrir þá.

Að vinna spilið

Sá sem er á undan að fá 11 stig og koma yfirmanninum sínum að geimfluginni, skýtur henni á loft og vinnur. Ef að búið er að nota alla veggina eða alla lituðu kubbana hjá báðum leikmönnum og hvorugur þeirra er kominn með 11 stig er leikurinn líka búinn. Þá er það sá sem að hefur fleiri stig sem vinnur. Ef að báðir leikmenn eru með jafnmörg stig er það sá sem að er búinn að nota fleiri litaða kubba sem vinnur.



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



BREYTTU

PINN LEIKUR – ÞÍNAR REGLUR

LEGO® teningurinn færir þér frelsi til að breyta leiknum og gera hann að þínum. Þú getur breytt spilasvæðinu, hlutum og jafnvel reglum. 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 skemmtilegir. 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 allirf viti af nýjum reglum ÁÐUR en þið byrjið að spila.

Nú þegar þú kannt að spila leikinn með okkar reglum skaltu prófa að breyta þessum reglum í spilinu og eftir það getur þú gert þínar eigin reglur.

1) Liðaleikur (Fyrir fjóra leikmenn í tveimur liðum)

Hver leikmaður byrjar í sínu horni. Hvor leikmaður í liðinu kastar LEGO teningnum og velur hvað hann vill gera. Síðan fær hitt liðið að gera.

Hver leikmaður byrjar frá annarri hvelvingunni í litnum sem þeirra lið hefur og getur bara byggt út frá sínu horni.

2) Mannrán

Ef þú færð gráan á teninginn þá getur þú notað fljúgandi furðuhlutinn til að hindra andstæðinginn eða til að ræna geimfara. Til að ræna geimfara skaltu setja furðuhlutinn á hausinn á honum og nota hann til að lyfta geimfaranum og fljúga með hann á einhvern annan reit á borðinu. Til dæmis gætir þú fært hann í geimstöð sem er tilbúin. Í því tilvik myndir þú samstundis fá að setja geimfarann á biðsvæðið þitt og fengið tvö stig. Settu síðan furðuhlutinn á staðinn þar sem að geimfarinn stóð áður. Ef að þú færir geimfarann ekki í tilbúna geimstöð þá biður furðuhluturinn fyrir ofan geimfarann þangað til að þú eða andstæðingur þinn ákveður að hreyfa fljúgandi furðuhlutinn. Það er bannað að ræna geimförum sem eru komnir á biðsvæði leikmanns.

3) Öðruvísi uppsetning.

Settu leikinn öðruvísi upp: breyttu því hvar upphafshornin eru eða staðsetningu geimfaranna og vélmennanna. Þú getur líka breytt lengd leiksins með því að hækka eða minnka hversu mörg stig þarf til þess að vinna.

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 uppfyllt af sniðugum hlutum. Það 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.