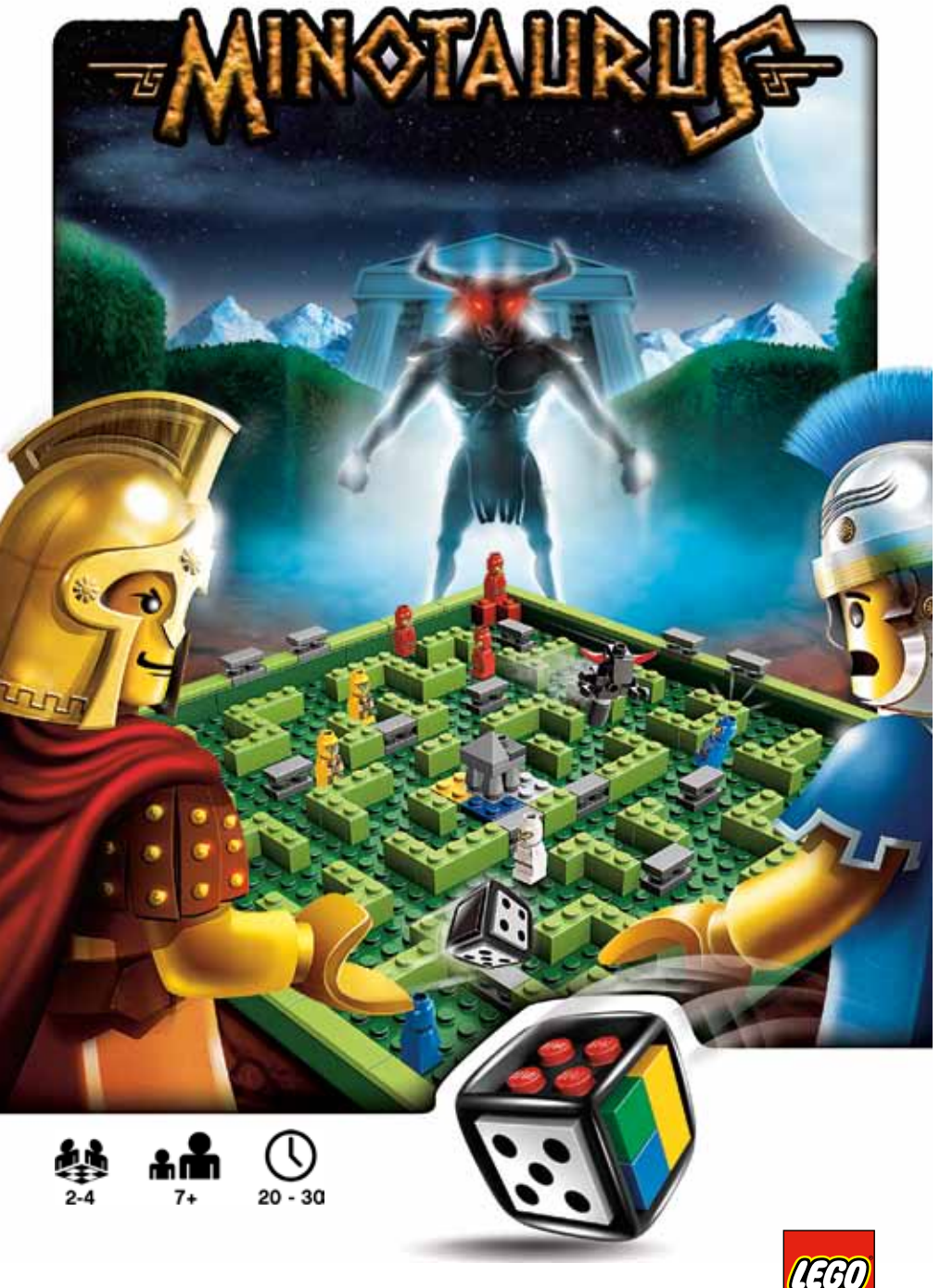
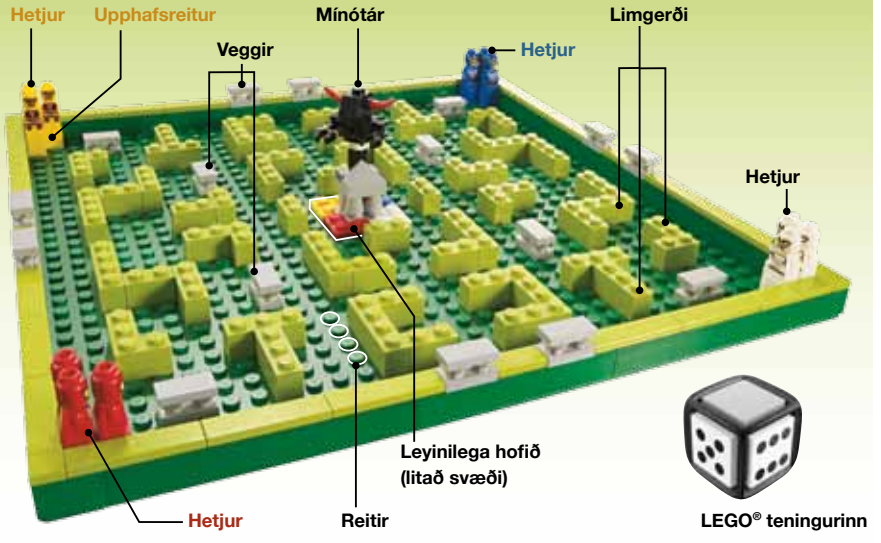


BYGGÐU

Hinn mikli Mínótár, goðsagnaveran ógurlega, verndar leynilegt hof djúpt í völundarhúsinu. Vertu fyrstur til að leiða hetjurnar þínar að hofinu með því að forðast Mínótárinn og hindra andstæðinga þína með því að setja veggi í veg fyrir þá.



Markmið leiksins

Þegar tveir spila: Sá sem er á undan að koma tveimur af hetjunum sínum þremur á sinn lit hjá hofinu á miðju borðsins vinnur.
Þegar þrír eða fjórir spila: Sá sem er fyrstur að koma einni af hetjunum sínum þremur á sinn lit hjá hofinu á miðju borðsins vinnur.

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:

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

Í hvert skipti sem þú byrjar að spila skaltu setja Legoið saman eins og það er hér að ofan eða á síðustu blaðsíðunni í leiðbeiningunum. Notaðu skapalónið sem fylgir með til að flýta fyrir og gera uppsetninguna auðvelda.

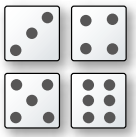
Yngsti leikmaðurinn byrjar og hver leikmaður velur sér lit og þrjár hetjur.

SPILAÐU

Að spila leikinn

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Síðan skiptist þið á gera réttsælis.

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



Hliðar með tölu

Færðu eina af hetjunum þínum um jafn marga reiti og upp kom á teningnum. Hetjur geta ekki staðið hver ofan á annari og mega ekki klifra hver yfir aðra. Það má bara hreyfa eina hetju hverja umferð. Þegar þú ert að fara af upphafsreitunum byrjar hetjan að ganga frá næsta græna reit.

Veggur

Færðu einn gráan vegg af hlið borðsins og settu hann einhverstaðar í völundarhúsið, EÐA hreyfðu einhvern vegg sem er þegar í völundarhúsinu á annan stað. Þú ræður hvar þú lætur vegginn. Hetjur og Mínótárinn mega ekki hoppa yfir veggi.

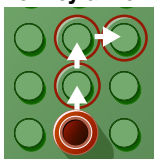
Það er BANNAÐ að loka öllum leiðum frá upphafsstað leikmanns og að hofinu í miðjunni.

Mínótár

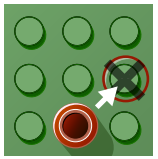
Færðu Mínótárinn um átta reiti. Mínótárinn má byrja göngu sína frá einhverjum grænum reit sem er næst hofinu EÐA frá staðnum sem það er á ef það byrjaði ekki umferðina á hofinu. Ef að Mínótárinn rekst á hetju þegar það er á göngu um völundarhúsið þá er hetjan færð á byrjunarreitinn sinn og Mínótárinn er settur aftur á hofið á miðju borðinu.he Minotaur returns to the secret temple in the centre of the board.

Aðeins lituðu byrjunarreitirnir og lituðu reitirnir hjá hofinu er öruggir frá Mínótárnum.

Að hreyfa mennina



Einn ● = 1 reitur.
Dæmi:
leikmaður hreyfir hetju um þrjá reiti.



Hetjurnar og Mínótárinn má ekki hreyfa á ská.

Að vinna spilið

Þegar tveir spila: Sá sem er á undan að koma tveimur af hetjunum sínum þremur á sinn lit hjá hofinu á miðju borðsins vinnur. Þegar þrír eða fjórir spila: Sá sem er fyrstur að koma einni af hetjunum sínum þremur á sinn lit hjá hofinu á miðju borðsins vinnur.

Leikmenn þurfa ekki að kasta og fá nákvæmlega rétta tölu til að geta stoppað hetjuna á lituðu reitunum sínum. Ef að hetja kemur á reit í sínum lit má hún stoppa strax og enda umferðina sína. Leikmenn mega ganga yfir litaða reiti sem aðrir eiga.

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 spilasvæðinu, hlutunum og jafnvel reglunum. Hver breytining geriri 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 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) Búðu til öðruvísi völundarhús

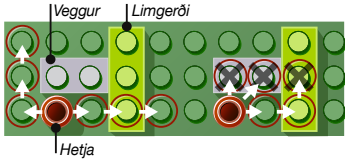
Þú kannt að byggja völundarhúsið eins og við gerum það. Sjáðu hvað gerist ef þú byggir það á annan hátt.

2) Erfiðari leikur

Þetta gerir það enn erfiðara að vinna. Sá sem er fyrstur til að koma ÖLLUM ÞREMUR hetjunum að hofinu vinnur leikinn.

3) Hoppað yfir limgerðið

Skiptu út flísinni sem er með þremur ⚂ á LEGO® teningnum fyrir grænu flísina ■.
Þetta gerir hetjunum kleift að hoppa yfir limgerðið.



Þegar þú kastar og upp kemur grænn ■ má gera eftirfarandi:
a) Færðu hetjuna þína þrjá reiti til að hoppa yfir limgerðið.
Limgerði telst sem einn reitur en hetjur mega ekki enda umferðina sína upp á því. Það má enn ekki hoppa yfir veggi. ***EÐA***

b) Færðu hetjuna þína um þrjá reiti, rétt eins og ef þú hefðir fengið þrjá upp á teningnum.

4) Magnaður Mínótár

Breyttu því hversu langt Mínótárinn hreyfir sig! Hvað ef hann er mjög fljótur og getur hreyft sig tólf reiti!
EÐA er hann hægur og getur bara hreyft sig fjóra?
Getur hann líka hoppað yfir limgerðin? Þitt er valið.

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. Það eru stutt myndskeið 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.