

# MINOTAURUS



2-4



7+



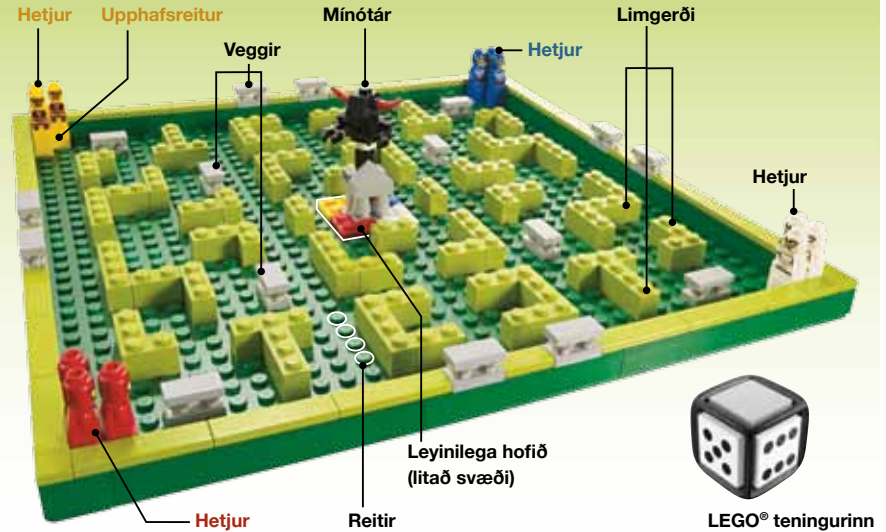
20 - 30



## BYGGÐU



Hinn mikli Mínótár, goðsagnaveran ógurlega, verndar leyntlegt hof djúpt í völunderhúsinu. Vertu fyrstur til að leiða hetjurnar þínar að hofinu með því að forðast Mínótárin og hindra andstæðinga þína með því að setja veggj 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 þrjár 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 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 lituðu flisnum sem sýndar eru hér fyrir neðan:



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. Notaðu skapalónið sem fylgir með til að flýta fyrir og gera uppsetninguna auðveldu.

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

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

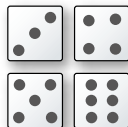


# SPILAÐU

## 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 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, EDA hreyfðu einhvern vegg sem er þegar í völundarhúsinu á annan stað. Þú ræður hvar þú lætur vegginn. Hetjur og Mínótárin mega ekki hoppa yfir vegg.

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



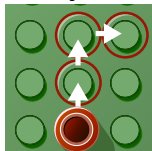
### Mínótár

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

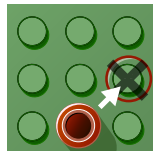
*Aðeins lituðu byrjunarreitirnir og lituðu reitirnir hjá hofinu er öruggir frá Mínótárunum.*



## Að hreyfa mennina



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



*Hetjurnar og Mínótárin 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, 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 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 kannst 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 kannst að byggja völundarhúsið eins og við gerum það. Sjáðu hvað gerist ef þú byggir það á annan hátt.

### 2) Erfiðari leikur

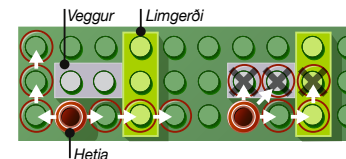
Þetta gerir það enn erfiðara að vinna. Sá sem er fyrstur til að koma ÖLLUM ÞREMUR hetjunum að hofinu vinnur leikinn.

### 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 vegg. **EDA**



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 Mínótárin hreyfir sig! Hvað ef hann er mjög fljótur og getur hreyft sig tólf reiti!

**EDA** 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](http://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](http://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.