

2-4



8+



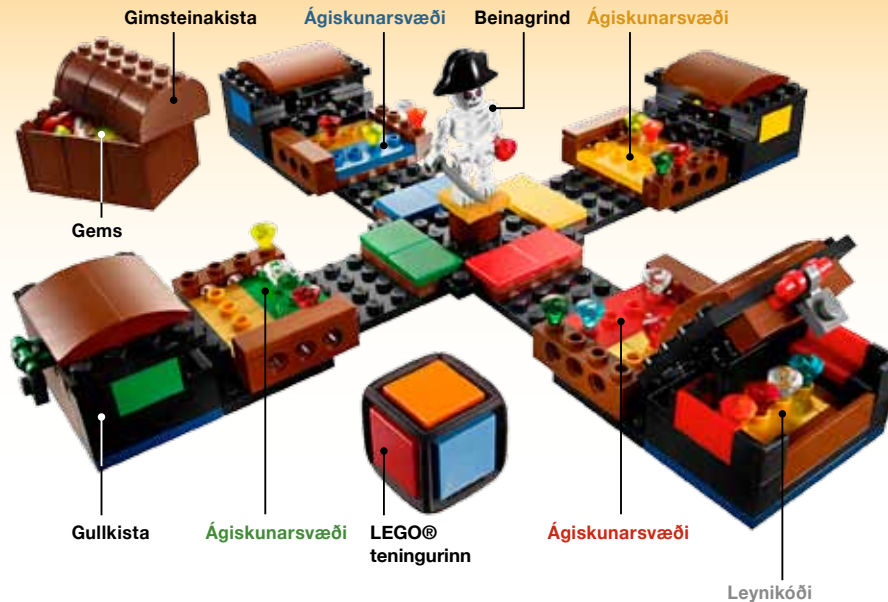
15 - 25



BYGGÐU



Hver getur verið klárasti og klókasti sjóræninginn á úthöfunum sjö?
Giskaðu á leynilegu kóðana sem hinir leikmennirnir bjuggu til áður en þeir komast að þínum til þess að verða skipstjóri sjóræningjanna.



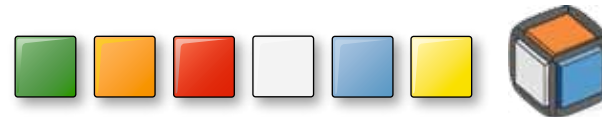
Markmið leiksins

Giskaðu á leynikóðann hjá hinum sjóræningjunum, sá sem stendur einn eftir með óuppgötvaðan kóða vinnur spilið.

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 Legoíð saman eins og það er á síðustu blaðsíðunni í leiðbeiningunum.

Áður en þið byrjið, á hver leikmaður að setja fjóra MISMUNANDI litaða gimsteina að eigin vali í gullkistuna sína, án þess að hinir sjái.



SPILAÐU

Að spila leikinn

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Síðan skiptist þið á gera réttssælis.

Í þinni umferð áttu að:

- 1) Kasta LEGO® teningnum og taka einn tening í þeim lit úr gimsteinakistunni **OG**
- 2) Velja gimstein í lit að þínu vali úr gimsteinakistunni, **AND**
- 3) Nota báða gimsteinana sem þú valdir til þess að giska á kóða hjá einum leikmanni, eða skipta þeim á tvo þannig að þú notar einn gimstein til að giska hjá hvorum spilara.

Láttu litaðan gimstein eða færðu gimstein sem er þegar í borði á ágiskunarsvæðið, þar sem þú heldur að þeir séu í kóðanum hjá andstæðingunum.

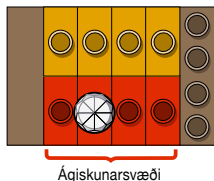
Það eru gimsteinar í sex mismunandi litum.



Að giska

Ef að það er nú þegar gimsteinn fyrir framan kistu hjá leikmanni sem er í réttum lit, en á vitlausum stað, er góð hugmynd að nota eina af ágiskunum þínum til að færa gimsteininn á annan stað á svæðinu í staðin fyrir að að setja annan gimstein af sama lit.

Mundu að leynikóðinn er með fjórum mismunandi litum, þannig að þú skalt alltaf gá hvort það sé búið að útiloka lit áður en þú giskar á hann.



Að vinna úr ágiskunum

Í lok hverrar umferðar þá þarf alltaf að athuga hvað er rétt og hvað er vitlaust.

Ef að litur OG staðsetning eru RÉTT

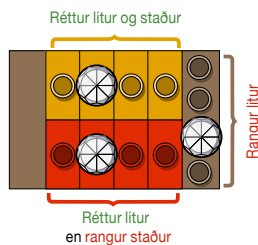
á að færa gimsteininn fram á réttan stað á gull svæðinu.

Ef að liturinn er RÉTTUR, en staðsetningin er RÖNG

á ekki að hreyfa gimsteininn, hann er geymdur þar sem hann var settur.

Ef að liturinn er RANGUR

á að færa gimsteininn til hliðar á brúna svæðið.



Að vinna spilið

Þegar er búið að leysa kóðana hjá öllum nema einum er orðið ljóst hver er sjallasti sjóræninginn. Sá sem á óleysta kóðann er sigurvegurinn og fær allan fjársjóðinn! Allir halda áfram að giska, líka þeir sem að búið er að leysa kóðan hjá, þangað til bara einn sjóræningi stendur eftir.

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 breytingin 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 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) Beinagrindarbónus

Fáðu að giska þrisvar þegar þú færð hvítan á teninginn.

Áður en þið byrjið, látið þá gimstein í höndina á beinagrindinni.

Leikmenn gera nú þrjá hlutið þegar þeir kasta hvítum:

- a) Taka einn hvítan gimstein úr gimsteinkistunni, **OG**
- b) Velja annan gimstein af eigin vali úr kistunni, **OG**
- c) Taka gimsteininn af beinagrindinni.

Þegar umferðin er búin þá lætur sá sem kastaði nýjan gimstein í hönd beinagrindarinnar.

2) Tveggja manna leikur

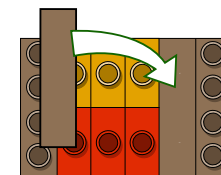
Innan á kassanum eru leiðbeiningar um hvernig er hægt að setja leikinn saman svo tveir geti spilað.

Leikmenn skiptast þá á að gera og leysa kóðann. Leikmenn mega nota hvaða sametningu sem er af litum, jafnvel hafa tvo af sama lit. T.d. væri hægt að nota einn bláan og þrjá græna gimsteina. Leikmaðurinn sem getur leyst kóðann með sem fæstum ágiskunum vinnur. Það er unnið eins úr ágiskunum og í venjulegu reglunum nema að þegar litur og staðsetning eru rétt þá á að færa gimsteininn fram, á réttan stað, um eina röð.

3) Hraður leikur

Bættu við einum brúnum kubb fyrir framan kistuna hjá öllum. Þetta er kjörið fyrir styttri leik eða yngri spilara.

Áður en þið byrjið taka allir leikmenn kistu og setja bara ÞRJÁ mismunandi litaða gimsteina af eigin vali í kistuna. Þeir setja svo brúna kubbin fyrir framan kistuna eins og sýnt er á myndinni. Síðan er spilað eins og í venjulegri útgáfu.



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 heimum 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 myndskildir 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.