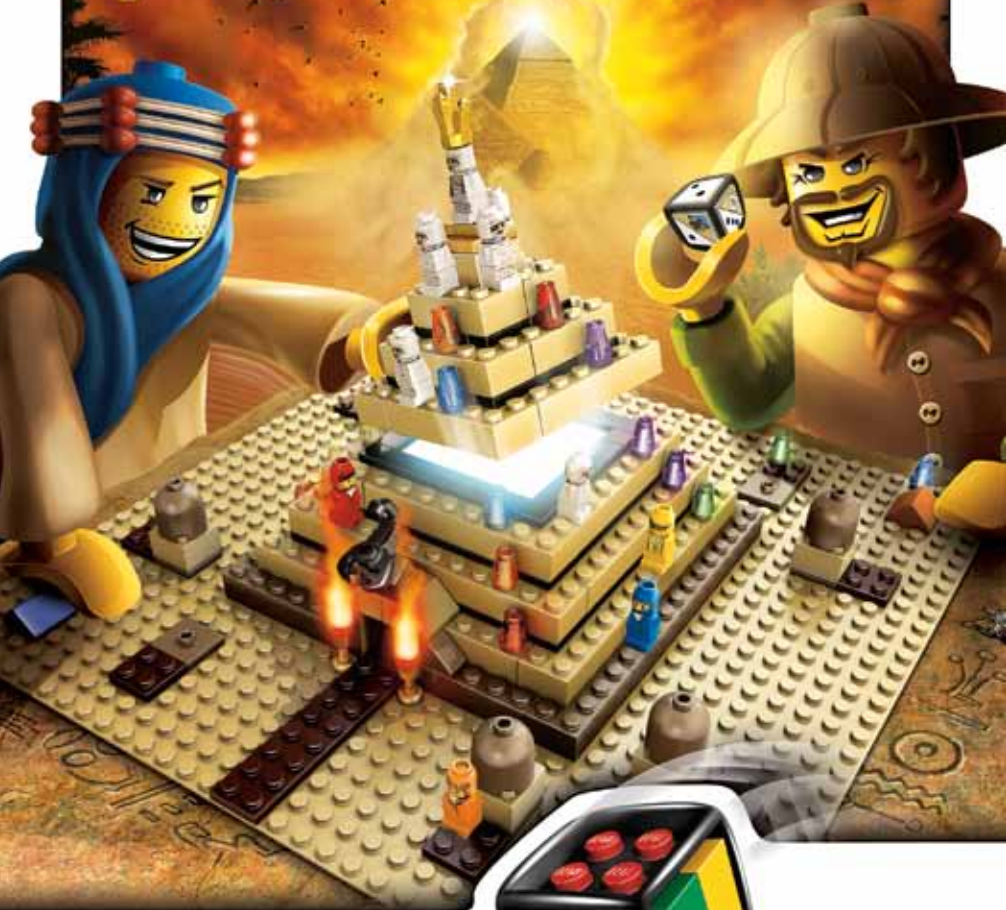


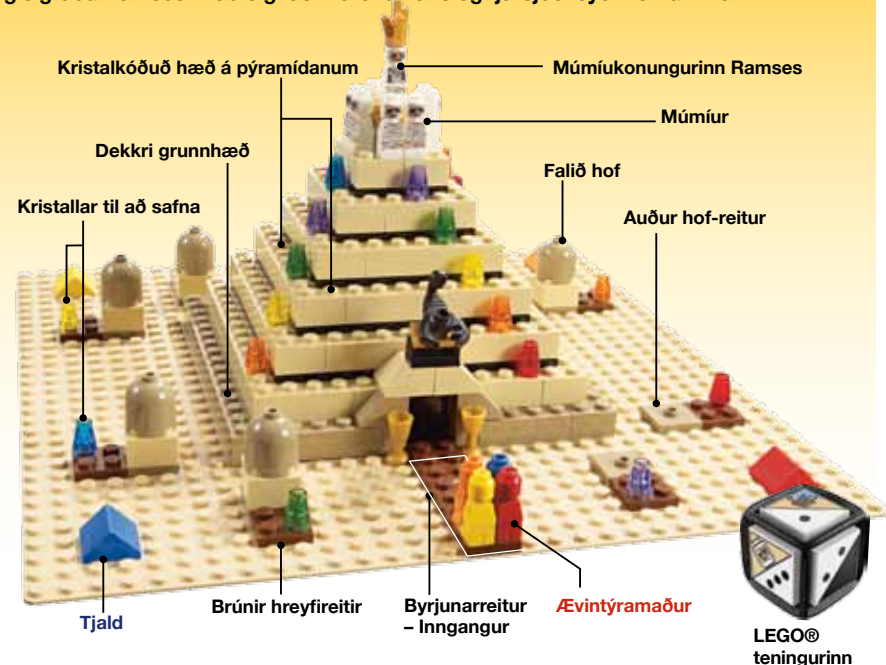


# BYGGÐU

# RAMSES Pyramíða



Múmiúkóngurinn Ramses er með ráðbrugg um að taka yfir Egyptaland með múmiuhernum sínum! Leystu kristalsþrautina til að klífa á topp píramídans og sigraðu Ramses til að eignast kórónu hans og fjársjóði eyðimerkurinnar.



### Markmið leiksins

Vertu fyrsti ævintýramaðurinn að klífa upp á topp píramídans og sigra Ramses til að vinna!

### 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 hér að ofan eða á síðustu blaðiðunni í leiðbeiningunum.

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

2-4  
8+  
20 - 40



Hver leikmaður bregður sér í hlutverk hetju í ákveðnum lit, yngstur fær að velja fyrst. Þegar tveir spila á að taka tvo græna og tvo fjólubláa kristala af brúnu reitunum.



# SPILAÐU

## Að spila leikinn

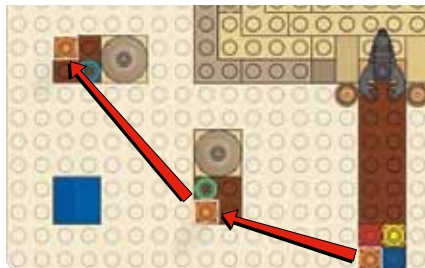
Yngsti leikmaðurinn byrjar. Síðan skiptist þið á gera réttisælis.

Allir byrja við innganginn (byrjunarreitinn) og færa sig síðan smátt og smátt einn hring í kringum pýramíðann á brúnu reitunum. Þegar hetjurnar eru komnar aftur að inngangnum stöðvar þær þar. Í næstu umferð sinni færir leikmaður hetjuna á einhverja hlið á grunnhæðinni á pýramíðanum, kastar teningnum og byrjar að klífa upp pýramíðann.

## Að færa sig á brúnu reitunum:

Þegar þú lendir á brúnum reit þá hefur þú þrjá möguleika:

- 1) Þú getur tekið kristalinn og sett hann hjá tjaldiru þínu, **EDA**
- 2) Kíkt inni í hofið, lagt á minnið hvaða litur er inn í því án þess að leyfa hinum að sjá, og sett síðan hofið á annan tóman hofreit, **EDA**
- 3) Ef það er hvorki kristall né hof færðu ekki að gera meira þessa umferð.



## Að færa sig upp pýramíðann:

Þegar leikmaður er kominn að pýramíðanum hreyfist hetjan hans öðruvísi. Leikmenn geta núna fært sig upp eða niður pýramíðan. Eitt skref jafngildir einni hæð af pýramíðanum. Leikmenn verða að velja einn af tveimur möguleikum **ÁÐUR** en þeir kasta teningnum:

- 1) Kastaðu LEGO® teningnum og færðu hetjuna þína um eina eða fleiri hæðir á pýramíðanum. Til að sig á nýja hæð verður þú **ALLTAF** að:
  - a) Hafa kristal í sama lit hjá taldinu þínu, **EDA**
  - b) Sýna rétta lit í hofi með því að opna það og sýna öllum leikmönnum hvað er inn í því. Síðan setur þú hofið á annan tóman hofreit. Ef þú sýndir vitlausan lit er umferðin þín samstundis búin.
- 2) Slepptu því að kasta teningnum og færðu hetjuna þína á eina af hinum þremur hliðum pýramíðans á sömu hæð. Láttu hetjuna á miðja hæðina. Þú þarft að hafa, eða sýna, kristal í þeim lit sem er á hliðinni sem þú vilt fara á til að geta fært hetjuna.

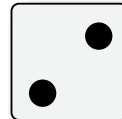


# SPILAÐU

## Að kasta LEGO® teningnum

Með reglurnar fyrir framan í huga þá kastar leikmaður LEGO® teningnum í hverri umferð og fer eftir því sem kemur upp á teningnum:

### Færa sig 2



Færðu hetjuna áfram um tvo brúna reiti **EDA** tvö skref upp eða niður pýramíðann.

### Stela og færa sig 2



- 1) Steldu einum kristal sem þú átt ekki nú þegar frá tjaldir annars leikmanns, **OG**
- 2) Færðu hetjuna áfram um tvo brúna reiti eða tvö skref upp eða niður pýramíðann.

### Snúa pýramíðanum og færa sig 1



- 1) Breyttu leiðinni á toppinn með því að taka upp og snúa einni hæð á pýramíðanum í aðra stöðu. Allar hæðir fyrir ofan snúast með þeirri sem er snúð. **OG**
- 2) Færðu hetjuna áfram um einn brúna reit eða eitt skref upp eða niður pýramíðann

### Hreyfa múmiurnar og færa sig 3




- 1) Færðu EINA múmíu frá toppnum niður um eina hæð á hennar hlið pýramíðans **OG** færðu ALLAR múmiurnar sem eru ekki á topp pýramíðans niður um eina hæð, **OG**
- 2) Færðu hetjuna áfram um þrjá brúna reiti eða þrjú skref upp eða niður pýramíðann.

Hetjurnar geta ekki farið á hæð á pýramíðanum þar sem að er múmía. Ef að múmía kemur niður á hæð á sömu hlið og hetja, er hetjan slegin niður af pýramíðanum og fer aftur að innganginum. Í næstu umferð sinni færir leikmaður hetjuna á grunnhæðina á pýramíðanum (fær að velja á hvaða hlið), kastar teningnum og byrjar aftur að klífa upp pýramíðann.

Þegar múmía stígur af neðstu hæð pýramíðans er hún sett á einn af brúnu reitunum, hann er nú ekki lengur með í leiknum.

## Að vinna spilið

Þegar þú ert kominn á hæðina sem er rétt fyrir neðan Ramses þá hefur þú möguleika á að berjast við hann í næstu umferð. Ef þú kastar teningnum og færð upp hlið sem sýnir múmíu  ertu búinn að sigra múmíukónginn Ramses og vinna. Kóróna hans og fjársjóðir pýramíðans eru þínir!



**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 breytingin gerir spilið meir og meir að ÞÍNUM leik.

Leyndarmálið að því að breyta leiknum 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 meira.

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 skaltu prófa að breyta þessum reglum í spilinu og eftir það getur þú gert þínar eigin reglur.

### 1) Liðaleikur

Liðaleikur fyrir fjóra þar sem allir eru saman í einu liði eða tveir í hvoru liði.

Hjálpist að til að bjarga Egyptalandi frá Ramses og múmíuhernum hans! Komist á topp pýramíðans og sigrið múmíukonunginn áður en allar átta múmíurnar komast niður af pýramíðanum og vinna. Sá sem reyðir fram lokahöggjó á Ramses er sá sem fær að ganga með kórónuna. Ef að Ramses er of öflugur getið þið látið hann byrja nokkrum hæðum fyrir neðan topp pýramíðans. Alltaf þegar upp kemur múmía á teninginn þá klífrar hann upp eina hæð. Það er ekki fyrr en hann er kominn á toppinn sem að hann getur byrjað að senda múmíuherinn sinn niður pýramíðann.

### 2) Fjársjóðsherbergið

Þegar leikmaður sigrar Ramses og tekur kórónuna hans þá fær hann að sjá fjársjóðsherbergið sem er fallegt inn í pýramíðanum. Leikmaðurinn þarf þá að sýna hvar hofin eru sem fela þá líti sem eru inn í fjársjóðsherberginu. Ef að leikmanninum tekst að sýna hvar allir fjórir litirnir eru faldir þá fær hann gyllta sporðdrekan! Ef að honum mistekst þá lokast pýramíðinn og hetjan festist inni.

### 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 myndskíð 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.

**FREE! GRATIS! GRATUIT!**

**LEGO club MAGAZINE™**

[www.LEGOclub.com](http://www.LEGOclub.com)

00800 5346 5555

1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

© 2008 LEGO Group. All rights reserved. \* FreePhone. Mobile charges may apply. \* Numéro sans Frais. Des Frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires. \* Gebührenfrei. Kosten Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können anfallen. \* Gratis telefonnummer vanaf vaste lijn. \* Det er et gratis nummer, når du ringer fra Fasttelefon. \* Det är gratis, när du ringer från en Fast telefon.

VISIT THE WORLD'S BIGGEST LEGO® SHOP! [www.LEGOshop.com](http://www.LEGOshop.com)