

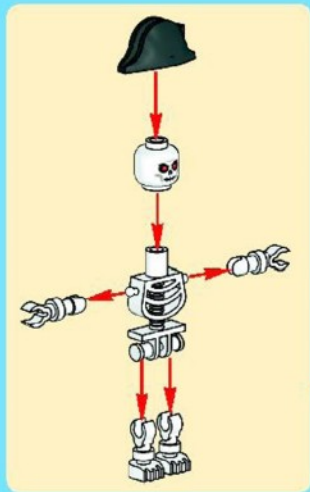
PIRATE CODE



3840



1

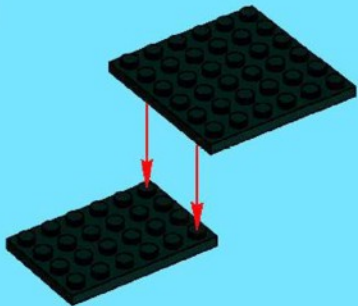


2

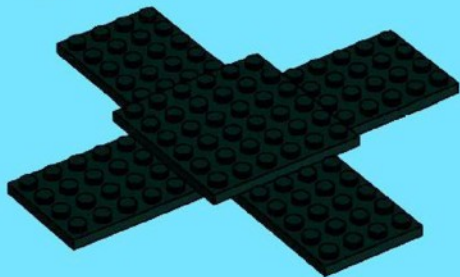




1



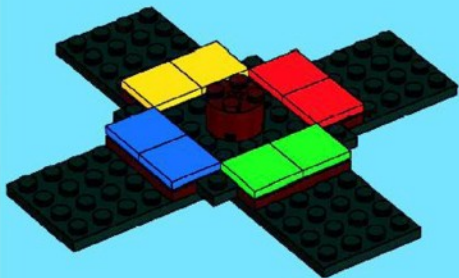
2



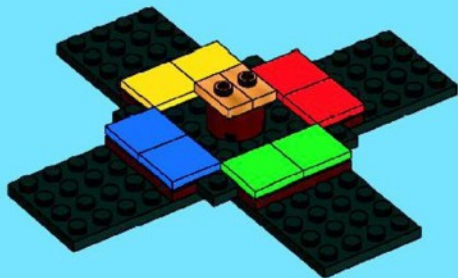
3



4



5



6

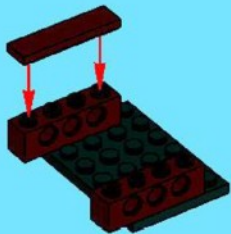




1



2



1

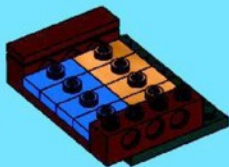


2



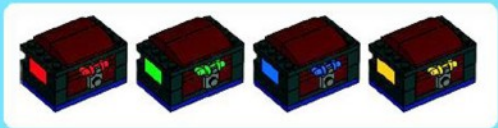
3



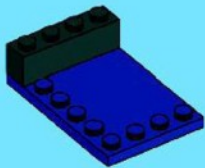


4





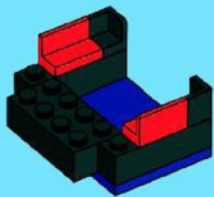
1



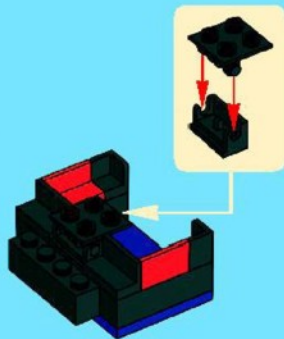
2



3

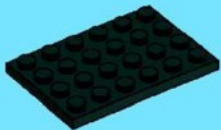


4

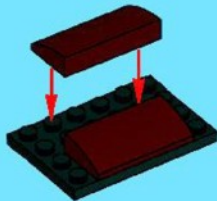


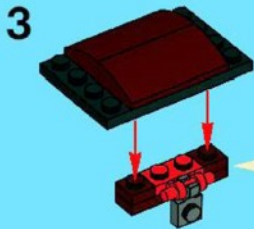
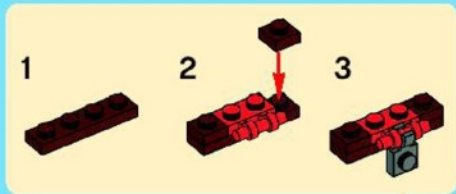


1

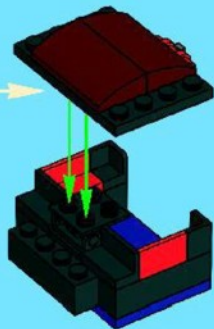


2

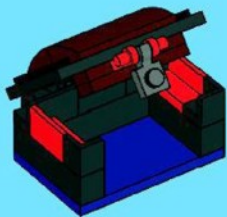




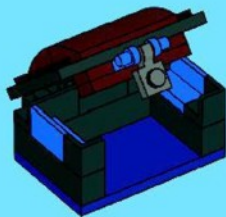
5



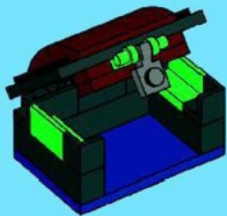
6



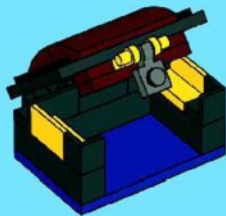
8



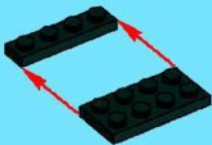
7



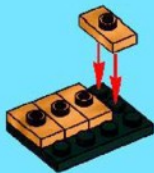
9



1



2

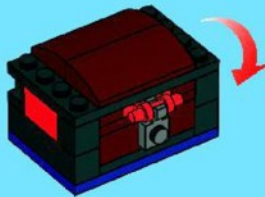
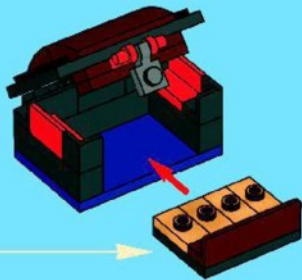


3

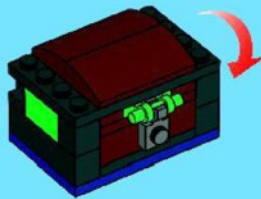
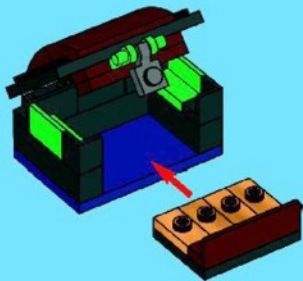


4x

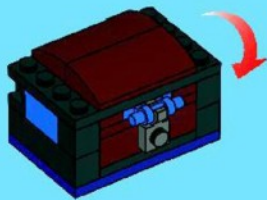
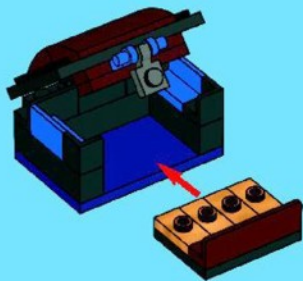
10



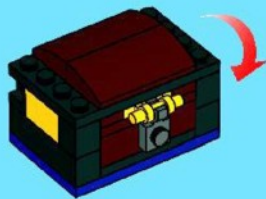
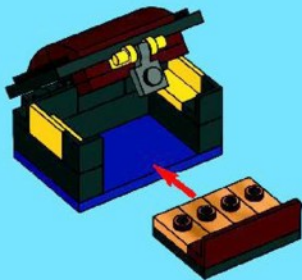
11



12



13



14





1x
306801



1x
4506829



2x
4142875



1x
626001



2x
626601



12x
4248937



12x
4560471



12x
4113965



3x
4107762



4x
379428



2x
4522673



1x
4542391



4x
4211194



8x
4221744



8x
4211190



4x
4565214



8x
4538928



8x
4267994



1x
4211165



3x
306821



4x
379421



1x
4140595



2x
486521



12x
4113954



1x
4559800



1x
4559801



4x
4243638



2x
486524



12x
4114505



3x
306824



4x
379424



1x
4140587



1x
4542142



1x
4529357



4x
4216073



1x
4210789



34x
4523157



2x
306823



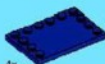
4x
379423



1x
4140586



2x
486523



4x
4264890



12x
4119482



1x
4539961



4x
4124096



12x
303226



1x
395826



8x
301026



4x
300126



4x
302026



8x
4106347



4x
371026



8x
486526



1x
400626



4x
393726



1x
4539364



Customer Service

Kundenservice

Service Consommateurs

Servicio Al Consumidor

www.lego.com/service or dial



: 00800 5346 5555

: 1-800-422-5346

MINOTAURUS



3841
Minotaurus
2-4 7+ 30-30



3836
Robo Champ
2-3 6+ 10-14



3838
Magix
2-4 8+ 10-20



3837
Monster 4
2-4 7+ 10-20



3834
Lava Dragon
2-4 7+ 15-25



3839
Race 3000
2-4 7+ 30-30



3840
Pirate Code
2-4 8+ 30-30



3842
Lunar Command
2 7+ 10-30



3843
Ramess Pyramid
2-4 8+ 30-40



3844
Creationary
2-8 7+ 30-60



FREE! GRATIS! GRATUIT!



club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*        



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

US & Canada only

Canada seulement

* Freezone, lokale charges apply. * Numero sans frais. Les Prix peuvent varier avec les variations de change. * Gratisköpen, lokala avgifter kan tilläggas beroende på land. * Gratisköpen, lokale avgifter kan tilläggas beroende på land. * Gratisköpen, lokale avgifter kan tilläggas beroende på land.



VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!

www.LEGOshop.com



WIN LEGO® PRODUCTS

Fill out a survey and you might WIN a cool LEGO product
 NO PURCHASE NECESSARY
 Open to all residents where not prohibited
 Go to www.nielsen.us/nr/rd/LEGO to fill out a survey for a chance to win a LEGO product

WIN LEGO® PRODUCTEN

Vul een enquêteformulier in en maak kans op een cool LEGO® product
 Kopen niet nodig
 Iedereen uit landen waar geen enquêteverbod geldt mag mee nemen.
 Ga naar www.nielsen.nl/rd/LEGO, vul een enquêteformulier in en maak kans op een LEGO product

GEWINNE LEGO® PRODUKTE

Nimm an der Umfrage teil und GEWINNE ein tolles LEGO® Produkt!
 Die Teilnahme am Gewinnspiel führt zu keinerlei Kaufverpflichtungen
 Teilnahme in allen nicht ausgeschlossenen Ländern möglich
 Wir versenden unter allen Teilnehmern der Umfrage auf www.nielsen.nl/rd/LEGO LEGO Produkte.

GAGNE DES PRODUITS LEGO®

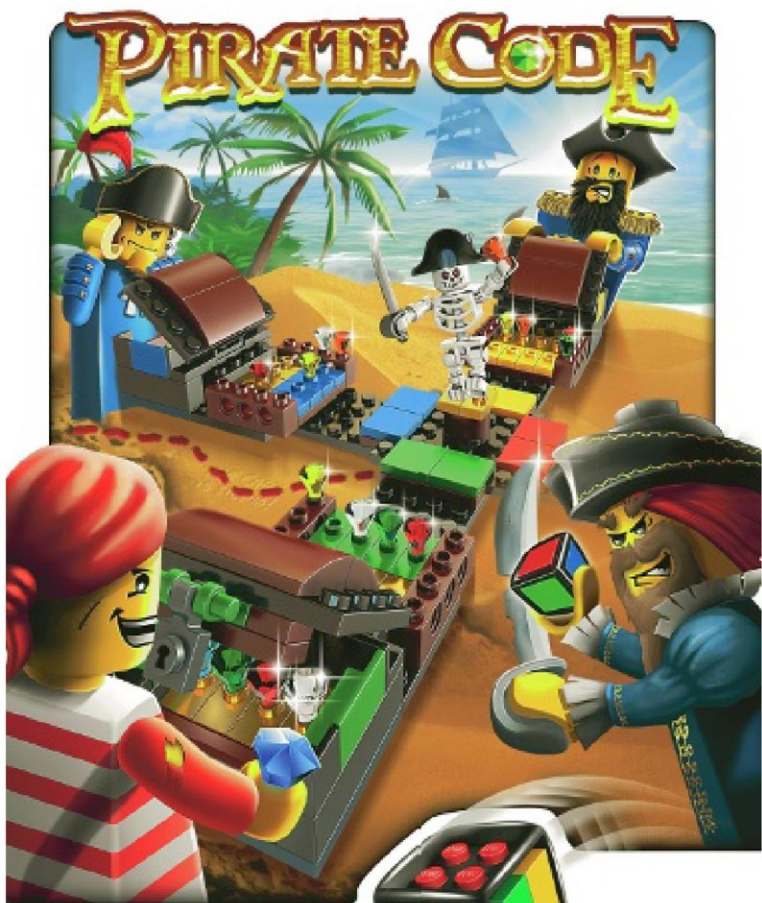
Réponde à un questionnaire et tu pourrais GAGNER un produit LEGO® très cool !
 Aucune obligation d'achat.
 Ouvert à tous les résidents des pays autorisés.
 Visite www.nielsen.us/nr/rd/LEGO pour répondre à un questionnaire et avoir une chance de gagner un produit LEGO.

レゴ®製品を「当てよう」

アンケートに記入して、カッコいいレゴ®製品を当てよう！
 お買い上げの必要はありません。
 禁止されていない限り、すべての皆様にご利用いただけます。
www.nielsen.us/nr/rd/LEGOにアクセスして、アンケートにご記入ください。当選者にはレゴ®製品を差し上げます。



PIRATE CODE



2-4



8+



15 - 25



- Reglas de
juego



- Regras



- Règles



- Rules





¡Una nueva forma de jugar!

Llega LEGO® Games, la primera colección de juegos del mundo que puedes construir, jugar y cambiar. Gracias al exclusivo Dado LEGO, que podrás construir a tu gusto, y a sus reglas, totalmente modificables, LEGO Games representa una nueva forma de divertirse con la familia y los amigos.



Uma nova forma de jogar! Apresentamos os LEGO® Games, a primeira coleção de jogos para construir, jogar e modificar. Com o exclusivo Dado LEGO para construir e regras de jogo modificáveis, os LEGO Games são uma nova forma de te divertires com a família ou amigos.



Jouer autrement Découvrez les jeux de société LEGO® : les premiers jeux de société à construire ! Avec le dé LEGO à construire et les règles du jeu modifiables selon les envies des joueurs, les jeux de société LEGO promettent des heures de divertissement en famille ou entre amis.



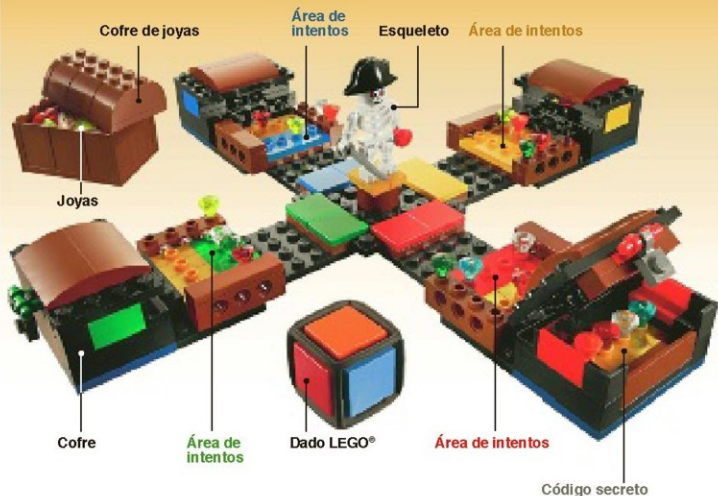
A new way to play! Introducing LEGO® Games, the world's first collection of games that you build, play and change. With the unique buildable LEGO Dice and changeable rules, LEGO Games is a new way of having fun together with family and friends.



CONSTRUYE



¿Quién será el pirata más astuto de todos? Adivina los códigos secretos de los otros jugadores antes de que alguno de ellos adivine el tuyo y consiga convertirse en el capitán pirata.



Objetivo del juego

Averiguar el código secreto de los demás piratas; el jugador cuyo código sea descifrado en último lugar ganará el juego.

Preparativos

Antes de comenzar a jugar, construye el juego usando las instrucciones de construcción LEGO® que se incluyen con el set. Construir el juego te permitirá familiarizarte con las piezas y el modo de usarlas. Haciéndolo, encontrarás más sencillo reconstruirlo o cambiar las reglas del juego para otra partida.

Construye el Dado LEGO usando los cuadros de colores que se muestran a continuación:



Antes de comenzar una partida nueva, coloca las piezas como se indica en la última página de las instrucciones de construcción.

Este set incluye una herramienta que te ayudará a quitar los cuadros del Dado LEGO.

Antes de empezar, cada jugador elige un cofre y coloca dentro de él cuatro joyas de colores DIFERENTES en el orden que prefiera sin que los demás jugadores puedan verlas.



JUEGA

Desarrollo del juego

Comienza el jugador más joven. El turno pasa a partir de entonces de un jugador a otro en sentido horario.

Al llegar tu turno, debes hacer lo siguiente:

- Lanzar el Dado LEGO® y tomar del cofre de joyas una joya cuyo color coincida con el color obtenido al lanzar, **Y**
- Elegir una segunda joya de cualquier color del cofre de joyas, **Y**
- Usar las dos joyas de colores que acabas de recoger para intentar adivinar el código de un jugador o probar suerte utilizando cada una de ellas para adivinar el código de dos jugadores diferentes.

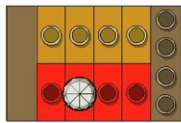
Coloca una joya del color que prefieras o mueve una joya ya colocada según la posición que creas que ocupan las joyas de colores en los códigos pirata secretos de los otros jugadores.



En total, existen joyas de seis colores diferentes.

Intento

Si el color de la joya colocada en el área de intentos de un jugador es correcto pero la joya se encuentra en la posición errónea, lo mejor es usar uno de tus intentos para mover la joya colocada a una posición diferente dentro del área de intentos de dicho jugador, en lugar de colocar una nueva joya del mismo color.



Área de intentos

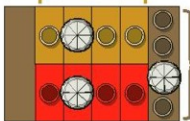
Recuerda que los códigos pirata secretos se componen de cuatro joyas de diferentes colores, por lo que deberás comprobar si ya se ha eliminado algún color antes de hacer un intento.

Puntuación de los intentos

Al final del turno de cada jugador se deben comprobar y puntuar todos los intentos. La puntuación se realiza de la siguiente manera:

- Si el color **Y** la posición son **CORRECTOS**
= Pasa la joya al punto correspondiente en el área dorada
- Si el color es **CORRECTO**, PERO la posición es **ERRÓNEA**
= No muevas la joya, mantenla en el mismo lugar sobre el área de intentos
- Si el color es **ERRÓNEO**
= Pasa la joya al área de color marrón

Color y posición correctos



Color correcto pero posición errónea

Ganar el juego

El jugador ganador será aquel cuyo código secreto no se haya descifrado, lo cual le permitirá convertirse en el capitán pirata y hacerse con todo el tesoro del esqueleto. Todos los jugadores, incluyendo aquellos cuyo código haya sido descifrado, continuarán jugando hasta que sólo quede un código pirata por descifrar.

TU JUEGO, TUS REGLAS

El Dado LEGO® te ofrece la libertad de cambiar el juego a tu gusto. Puedes cambiar el área de juego, las piezas e incluso las reglas. Los cambios que hagas harán el juego cada vez más TUYO.

El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez. Así podrás comprobar si el cambio hace el juego más divertido. Si es así, conserva el cambio y prueba con otro.

Cambiar un juego siempre es más divertido si se hace en compañía. Así, todos conocerán las reglas y sabrán qué ha cambiado. Recuerda asegurarte de que todo aquel que juegue conozca las reglas nuevas **ANTES** de empezar a jugar.

Ahora que sabes cómo jugar usando nuestras reglas, prueba alguna de las sugerencias que te ofrecemos a continuación para cambiar el juego y, después, trata de hacer un cambio tú solo.

1) Bonificación del esqueleto

Dispondrás de tres intentos cada vez que lances y obtengas el cuadro de color blanco.

Antes de comenzar, coloca una joya de cualquier color en la mano del esqueleto. Los jugadores deben realizar ahora tres acciones al obtener un cuadro de color blanco tras lanzar:

- Tomar una joya de color blanco del cofre de joyas, **Y**
- Elegir una segunda joya de cualquier color del cofre de joyas, **Y**
- Recoger la joya que se encuentra en la mano del esqueleto.

Una vez finalizado su turno, el jugador toma una joya de cualquier color del cofre de joyas y la coloca en la mano del esqueleto.

2) Partida de dos jugadores

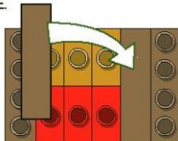
Dentro de la caja encontrarás instrucciones para convertir el set en una versión de 2 jugadores.

Los jugadores intercambiarán su puesto definiendo y tratando de adivinar el código. Podrán usar cualquier combinación de joyas de colores, incluyendo joyas del mismo color, para crear su código (por ejemplo, una joya de color azul y tres joyas de color verde). El jugador que consiga adivinar el código en el menor número de intentos será el ganador. La puntuación se realiza del mismo modo que en la versión normal de Pirate Code, a excepción de que si el color Y la posición son **CORRECTOS** = Pasa la joya al punto correspondiente de la fila **SIGUIENTE**.

3) Partida rápida

Añade una cubierta adicional de color marrón al área de intentos. Ello hará el juego más sencillo para los jugadores más jóvenes o permitirá reducir la duración de la partida.

Antes de empezar, cada jugador elige un cofre y coloca dentro de él sólo **TRES** joyas de colores diferentes en el orden que prefiera. A continuación, coloca una cubierta de color marrón en el área de intentos, como se muestra en la ilustración. El juego continúa a partir de entonces siguiendo las reglas de la versión normal de Pirate Code.



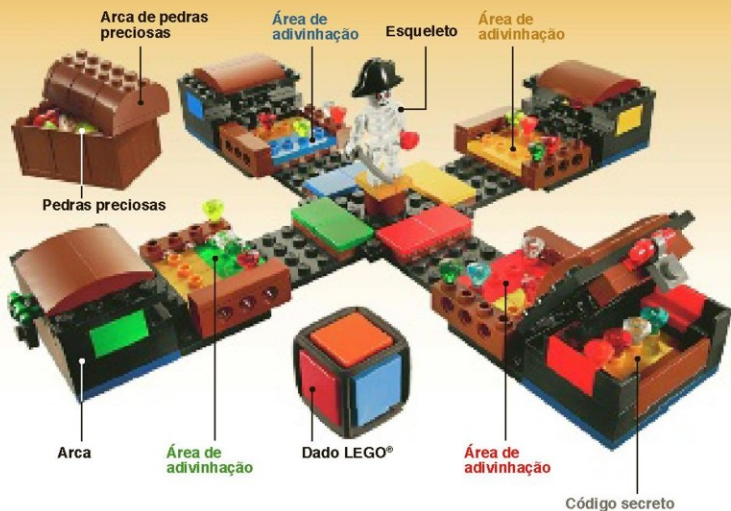
Inventa y comparte tus propias reglas

Inventa tus propias reglas y compártelas con tus amigos. Pon a prueba a tus amigos creando las reglas más originales. Construye, juega y cambia para una mayor diversión.



CONSTRUIR

Quem é o pirata mais astuto de todos? Adivinha os códigos secretos dos outros jogadores antes que eles descubram o teu e torna-te o capitão dos piratas.



Objectivo do jogo

Adivinha os códigos escondidos dos outros piratas; o vencedor será o jogador cujo código for o último a ser decifrado.

Preparação para o jogo

Antes de começares a jogar, constrói o jogo com o auxílio das instruções de construção LEGO® fornecidas. Construir o jogo permite uma familiarização com as suas peças e modo de utilização. Isto torna mais fácil reconstruir ou mudar posteriormente as regras do jogo.

Constrói o Dado LEGO utilizando as faces coloridas mostradas em baixo:



A embalagem inclui uma ferramenta para ajudar a remover as peças que compõem as faces do Dado LEGO

Antes do início de cada partida, dispõe as peças no tabuleiro de jogo de forma a condizerem com a última página das instruções de construção.

Antes de começar, cada jogador selecciona uma arca e coloca quatro pedras preciosas de cor **DIFERENTE**, ordenadas como quiser, no interior da arca, sem que os outros jogadores as vejam.

JOGAR



Regras do jogo

O jogo começa pelo jogador mais novo e prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando chegar a tua vez de jogar, realiza as seguintes acções, pela ordem indicada:

- 1) Lança o Dado LEGO®, e, de acordo com o resultado, tira uma pedra com essa cor da arca das pedras preciosas, **E**
- 2) Seleciona, ainda da arca das pedras preciosas, uma segunda pedra de qualquer cor, à tua escolha, **E**
- 3) Usa estas duas pedras para tentares adivinhar o código de um só jogador ou reparte-as entre dois jogadores.

Coloca uma nova pedra ou desloca uma já colocada, de acordo com o que pensas ser a posição das pedras dos outros jogadores, nos seus códigos de pirata escondidos.

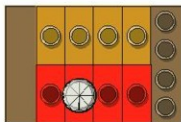
No total, existem seis cores de pedras preciosas.



Adivinhação

Se uma pedra preciosa colocada na área de adivinhação de um jogador for da cor correcta, mas estiver na posição errada, é boa ideia usares uma das tuas possibilidades de adivinhar para deslocares essa pedra preciosa para uma posição diferente na área de adivinhação, em vez de colocares uma nova pedra dessa cor.

Lembra-te que os códigos de piratas escondidos são compostos por pedras de cores diferentes, por isso verifica se algumas cores já foram eliminadas antes de fazeres as tuas tentativas de adivinhação.

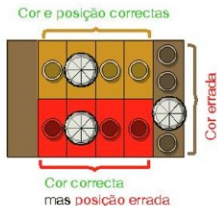


Área de adivinhação

Pontuação das tentativas de adivinhação

No fim do turno de cada jogador, as tentativas de adivinhação devem ser verificadas e pontuadas. A pontuação é feita do seguinte modo:

- Se a cor **E** a colocação estiverem **CORRECTAS**
= Avança a pedra preciosa para a posição correspondente na área dourada
- Se a cor for **CORRECTA**, MAS a colocação estiver **ERRADA**
= Não movas a pedra preciosa, ela deve ficar na mesma posição na área de adivinhação
- Se a cor estiver **ERRADA**
= Move a pedra preciosa para a área castanha



O vencedor do jogo

O jogador cujo código secreto não seja decifrado é o vencedor, tornando-se o capitão dos piratas e arrebatando o tesouro do esqueleto. Todos os jogadores, incluindo aqueles cujo código tenha sido já descoberto, continuam a jogar até restar só um código de pirata.



VARIAR

O TEU JOGO – AS TUAS REGRAS

O Dado LEGO® dá-te a possibilidade de modificares o jogo e personalizá-lo. Podes alterar a área de jogo, as peças e mesmo as regras. Cada pequena alteração dá um toque mais pessoal ao TEU jogo.

O segredo para alterar um jogo é alterar uma só coisa de cada vez. Assim, podes verificar se essa alteração torna o jogo mais divertido. Se isso acontecer, mantém-na e experimenta outra.

Alterar um jogo é sempre mais divertido quando é feito em grupo. Deste modo, todos conhecem as regras e sabem o que foi alterado. Assegura-te de que todos os jogadores conhecem as novas regras **ANTES** de começarem a jogar.

Agora que já conheces as regras de base, experimenta uma das seguintes sugestões de regras para variar o jogo. Depois tenta criar as tuas próprias regras.



1) Bónus esqueleto

Tens direito a três possibilidades de adivinhação sempre que obtiveres a cor branca no lançamento do dado.

Antes de iniciares o jogo, põe uma pedra preciosa na mão do Esqueleto. Os jogadores que obtiverem branco no lançamento do dado devem efectuar três acções:

- Tirar uma pedra branca da arca de pedras preciosas, **E**
- Seleccionar uma segunda pedra de cor à sua escolha da arca de pedras preciosas, **E**
- Tirar a pedra preciosa da mão do esqueleto.

Antes de completares a tua volta, retira uma pedra preciosa à tua escolha da arca de pedras preciosas, e coloca-a na mão do esqueleto.

2) Dois jogadores

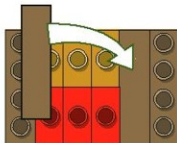
No interior da caixa existem instruções que mostram como reconstruir o tabuleiro para a versão do jogo a dois.

Os jogadores alternam entre escolher e adivinhar o código. Os jogadores podem utilizar qualquer combinação de pedras preciosas, incluindo pedras da mesma cor (por exemplo, utilizando uma pedra azul e três verdes). O jogador que usar o menor número de tentativas de adivinhação ganha. A pontuação é igual à usada no jogo normal, excepto quando a cor **E** a colocação são **CORRECTAS** = Avançar a pedra para a posição correspondente na linha **SEGUINTE**.

3) Jogo rápido

Acrescenta uma peça castanha à área de adivinhação para jogos rápidos e ideais para os mais jovens.

Antes de começar, cada jogador selecciona uma arca e coloca apenas **TRÊS** pedras preciosas de cor diferente, na ordem à sua escolha, no interior da arca, colocando peças castanhas na área de adivinhação, como mostrado na ilustração. O jogo prossegue depois da forma habitual.



Inventa e partilha as tuas regras

Testa a tua imaginação. Inventa as tuas regras e partilha-as com os amigos. Põe os teus amigos à prova, criando as regras mais originais. Constrói, joga e altera as regras para uma maior diversão.

CONSTRUIRE



Serez-vous le plus rusé des pirates ? Trouvez le code secret des autres pirates avant qu'ils ne trouvent le vôtre et devenez le capitaine des pirates.

Coffre de pierres précieuses

Zone de décodage

Squelette

Zone de décodage

Pierres précieuses

Coffre

Zone de décodage

Dé LEGO®

Zone de décodage

Code secret

But du jeu

Trouver le code secret des autres pirates ; le joueur dont le code est trouvé en dernier est le vainqueur.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie. Cette première étape de construction vous familiarisera avec les pièces du jeu et leur utilisation. Il vous sera ainsi plus facile de reconstruire le jeu ou d'en modifier les règles par la suite.

Assemblez le dé LEGO à l'aide des faces de couleur illustrées ci-dessous :



Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.

Avant chaque nouvelle partie, remettez les pièces en place comme sur l'image figurant à la dernière page de la notice de montage.

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un coffre et y place quatre pierres de couleurs DIFFÉRENTES, dans l'ordre de son choix, à l'abri du regard des autres joueurs.

JOUER

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient votre tour, exécutez les trois actions suivantes :

- 1) Lancez le dé LEGO®, prenez une pierre de la couleur correspondante dans le coffre **ET**
- 2) Choisissez dans le coffre une autre pierre de la couleur de votre choix **ET**
- 3) Essayez de trouver le code secret des autres pirates en plaçant ces deux pierres ou en déplaçant celles déjà placées (dans ce cas ne piochez pas de pierres) pour tenter de trouver la couleur et la position exacte des pierres des codes secrets adverses. Vous pouvez tenter votre chance chez un joueur, ou répartir les pierres entre deux joueurs.

Il y a six couleurs de pierres au total.



Décodage

Si une pierre de couleur se trouve déjà dans la zone de décodage d'un joueur (parce que la couleur est correcte, mais que la position n'était pas la bonne), il vaut mieux utiliser une de vos deux possibilités d'action pour déplacer cette pierre dans la même zone de décodage plutôt que de placer une pierre de cette couleur.

N'oubliez pas qu'un code secret comporte 4 pierres de couleurs différentes : vérifiez si des couleurs n'ont pas déjà été éliminées avant de proposer un code.



Zone de décodage

Contrôle du code

À la fin du tour de chaque joueur, chaque pierre proposée doit être contrôlée et la réponse notée. Cette réponse est donnée de la manière suivante :

- Si la couleur **ET** la position sont **CORRECTES**
= Avancer cette pierre vers la position correspondante de la zone dorée.
- Si la couleur est correcte, **MAIS** que la position est **INCORRECTE**
= Ne pas déplacer la pierre, mais la laisser à sa place dans la zone de décodage.
- Si la couleur est **INCORRECTE**
= Déplacer la pierre vers la zone marron sur le côté.

Couleur correcte et position correcte



Couleur correcte mais position incorrecte

Couleur incorrecte

Fin de la partie

Le joueur dont le code secret tient le plus longtemps remporte la partie. Il devient le capitaine des pirates et prend tout le trésor du squelette. Tous les joueurs, y compris ceux dont le code a été trouvé, continuent de tenter de déchiffrer le code des autres jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul.



VARIANTES – TON JEU, TES RÈGLES

Le dé LEGO® vous permet de modifier le jeu selon vos envies. Vous pouvez changer l'environnement du jeu, les pièces et même les règles. Chaque changement donne une touche plus personnelle à VOTRE jeu.

Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. De cette façon, vous pouvez voir si la modification apportée rend la partie plus amusante. Si c'est le cas, conservez ce changement et essayez-en un autre.

Modifier un jeu est toujours plus amusant en groupe. Chacun connaît ainsi les règles et sait ce qui a été modifié. Pensez à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles **AVANT** de commencer la partie.

Maintenant que vous savez comment jouer selon les règles de base, essayez les règles suivantes pour varier le jeu. Vous pouvez aussi essayer d'inventer vos propres règles !

1) Bonus squelette

Obtenez trois possibilités de décodage à chaque fois que vous obtenez Blanc au dé.

Avant de commencer la partie, placez une pierre dans la main du Squelette. Les joueurs qui obtiennent Blanc au dé exécutent maintenant trois actions :

- Prenez une pierre blanche dans le coffre de pierres précieuses **ET**
- Choisissez une seconde pierre de la couleur de votre choix dans le coffre de pierres précieuses **ET**
- Prenez la pierre dans la main du squelette.

À la fin de votre tour, prenez une pierre au choix dans le coffre de pierres précieuses et placez-la dans la main du squelette.

2) À deux joueurs

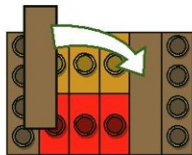
Créez le jeu de plateau « Classique » à deux joueurs. Consultez les images à l'intérieur de la boîte pour voir comment reconstruire le plateau.

Les joueurs choisissent et déchiffrent alternativement le code. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle combinaison de pierres, y compris plusieurs fois la même couleur, par exemple une bleue et trois vertes. Le joueur qui trouve après le plus petit nombre de tentatives remporte la partie. Le contrôle de chaque essai est le même que dans le jeu normal, hormis lorsque la couleur **ET** la position sont **CORRECTES** = Avancez la pierre vers la position correspondante de la ligne **SUIVANTE**.

3) Partie rapide

Avec de jeunes joueurs ou pour simplifier le jeu, ajoutez une tuile marron à la zone de décodage.

Avant de commencer, chaque joueur choisit un coffre et y place **TROIS** pierres de couleurs différentes, dans l'ordre de son choix, et place des tuiles marron sur la zone de décodage comme illustré ici. La partie continue ensuite de la manière habituelle.



Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

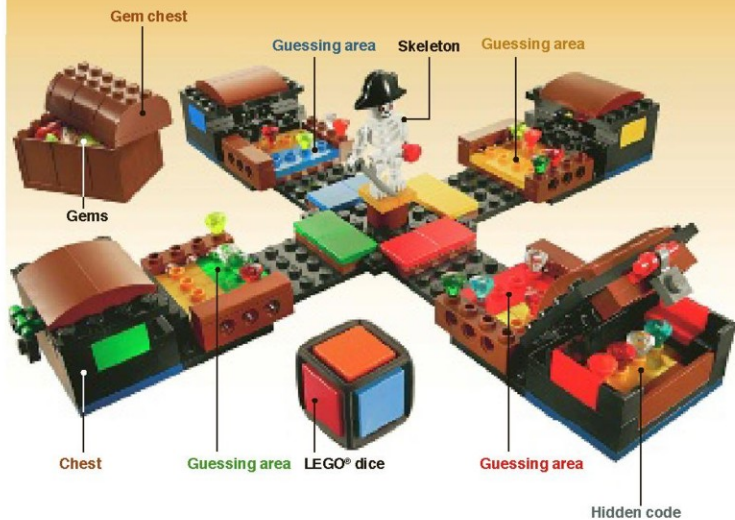
Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !



BUILD

Who can be the most cunning pirate of them all? Guess the other players' secret codes before they



Aim of the game

Guess the other pirates hidden codes; the player whose code is broken last is the winner.

Setting up the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions provided in the set. Building the game teaches you more about the pieces and how you can use them. This makes it easier to rebuild or change the rules of

Build the LEGO Dice using the coloured sides shown below:



This set includes a tool to help you take tiles off the LEGO Dice

Before each new game, reset the game to match the last page of the building instructions.

Before beginning, each player selects a chest and places four **DIFFERENT** coloured gems in an order of the player's choice inside the chest without the other players seeing.

PLAY



Playing the game

The youngest player starts first. Play then continues clockwise.

On your turn do the following:

- 1) Roll the LEGO® Dice and take one coloured gem in that colour from the gem chest, **AND**
- 2) Select a second gem in a colour of your choice from the gem chest, **AND**
- 3) Use both the two coloured gems you have just taken to guess at one player's code, or split them between two players.

Place a coloured gem or move an existing one according to how you think the other players' coloured gems are positioned in their hidden pirate codes.

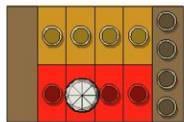
There are six different gem colours in total



Guessing

If a coloured gem already on a player's guessing area is the correct colour, but in the wrong position, it is a good idea to use one of your guesses to move that coloured gem into a different position in the player's guessing area instead of placing a gem of that colour.

Remember that hidden pirate codes consist of four different coloured gems, so check if any colours have already been eliminated before making your guesses.



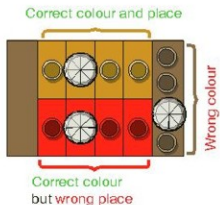
Guessing area

Scoring the guesses

At the end of each player's turn, any guesses must be checked and scored.

Scoring is as follows:

- If colour **AND** placement are **CORRECT**
= Move the coloured gem forward into the matching spot in the gold area
- If colour is **CORRECT, BUT** placement is **WRONG**
= Do not move the coloured gem, it stays where it is on the guessing area
- If colour is **WRONG**
= Move the coloured gem to the brown area



Winning the game

The player whose secret code remains unbroken is the winner, becoming the pirate captain and taking all of the skeleton's treasure. All players, including those whose code has been guessed, continue guessing until only one pirate code remains.



CHANGE

YOUR GAME – YOUR RULES

The LEGO® Dice gives you the freedom to change the game and make it your own. You can change the playing area, the pieces and even the rules. Every little change makes it more and more **YOUR** game.

The secret to changing a game is to change only one thing at a time. That way, you can see if the change makes the game more fun. If it does, keep it and then try another.

Changing a game is always more fun when done together. That way everyone knows the rules and knows what is being changed. Remember to make sure everyone playing is aware of any new rules **BEFORE** you start playing.

Now that you know how to play the game using our rules, try one of the following suggestions to change the game, and then try to make one of your own.



1) Skeleton Bonus

Get three guesses every time you roll white.

Before beginning, place a coloured gem in the Skeleton's hand. Players now do three actions when rolling white:

- a) Take one white coloured gem from the gem chest, **AND**
- 2) Select a second gem in a colour of the player's choice from the gem chest, **AND**
- a) Take the coloured gem from the skeleton's hand.

After completing your turn, place a coloured gem of your choice from the gem chest in the skeleton's hand.

2) Two player game

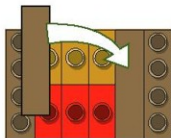
On the inside of the box there are instructions showing how to re-build the set into a 2 player version.

Players alternate between setting and guessing the code. Players may use any combination of coloured gems, including coloured gems of the same colour, e.g. using one blue and three green coloured gems. The player using the fewest number of guesses wins. Scoring is the same as in regular Pirate Code except when colour **AND** placement are **CORRECT** = Move the coloured gem forward into the matching spot in the **NEXT** row.

3) Quick game

Add an extra brown tile to the guessing area to make it ideal for younger players or a quick game.

Before beginning, each player selects a chest and places only **THREE** different coloured gems in an order of the player's choice inside the chest and places brown tiles on the guessing area like shown here. Play then continues as in regular Pirate Code.



Invent and share your own rules

Challenge yourself and see what new rules you can create. If they work, upload your "house rules" of the game to games.LEGO.co.uk and share it with others. Or check out what others have created and try playing the game using their house rules.

Go online!

games.LEGO.co.uk is packed with cool features. There is a short video showing you how to play the game, and all of the other exciting LEGO Games. You can also find more fantastic ways to Build, Play and Change your games.

FREE! GRATIS! GRATUIT!

LEGO

club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

USA Canada only

Canada seulement

* FreePhone. Mobile charges may apply. ** Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.

* Toll-free/Free, Kosten für Land's own Mobil/Parsons können abweichen. ** Grátis telefonos para celular/ custo lig.

* Des de 111 gratisnummer, når du ringer fra Postboks. ** Des de gratis, når du ringer från en Post-boks.



VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!

www.LEGOshop.com



3835
Robo Champ
2-3 6+ 10-15



3836
Magikus
2-4 6+ 10-20



3837
Monster 4
2-4 7+ 15-20



3838
Lava Dragon
2-4 7+ 15-25



3839
Race 3000
2-4 7+ 20-30



3840
Pirate Code
2-4 8+ 15-25



3841
Minotaurus
2-4 7+ 20-30



3842
Lunar Command
2 7+ 15-30



3843
Ramses Pyramid
2-4 8+ 20-40



3844
Creationary
3-8 7+ 30-60

