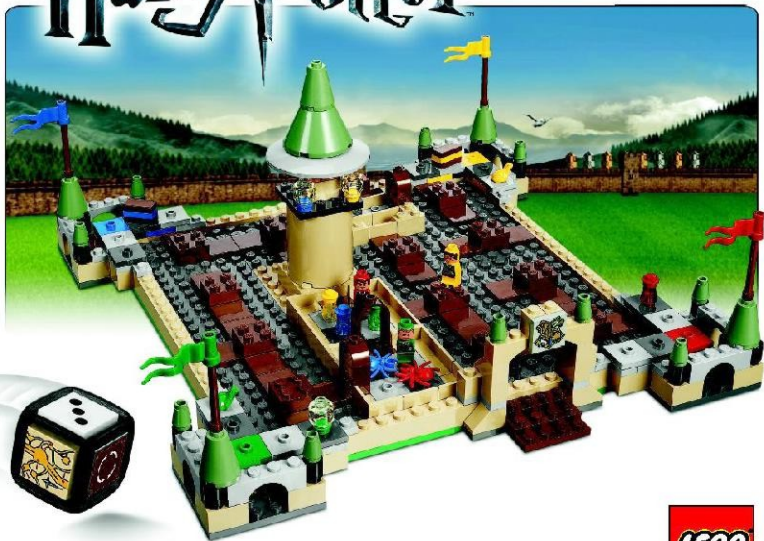


Harry Potter HOGWARTS™



3862



1



2



4x

1



2



4x

1

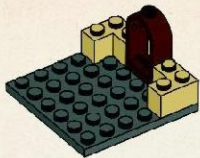


2

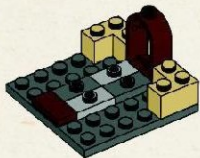


4x

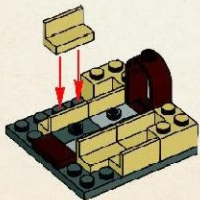
1



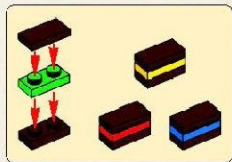
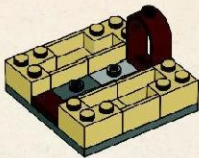
2



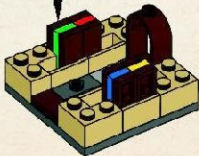
3



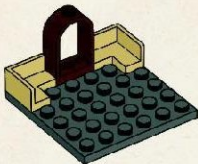
4



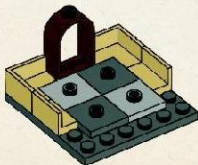
5



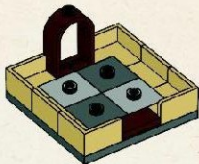
1



2



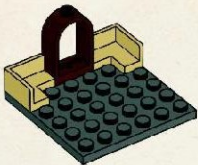
3



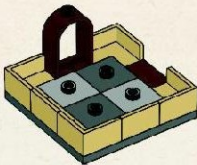
4



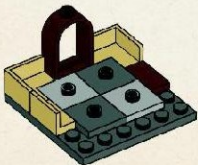
1



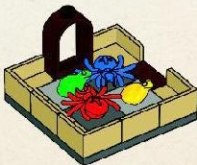
3



2



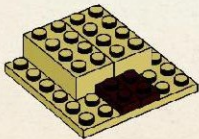
4



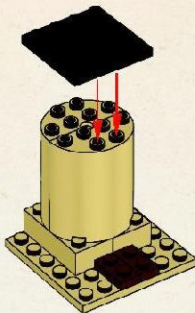
1



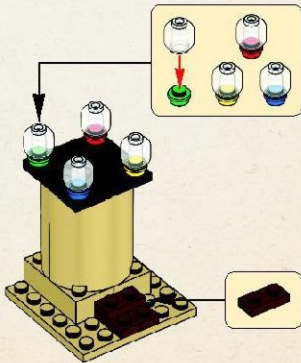
2

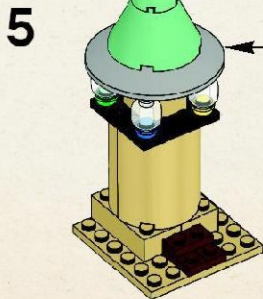
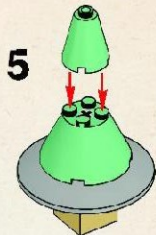
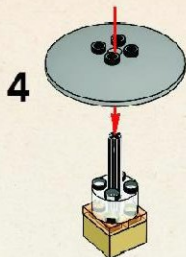
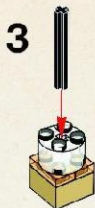


3



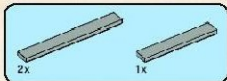
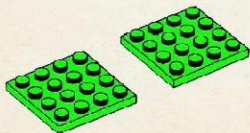
4



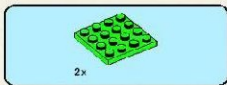
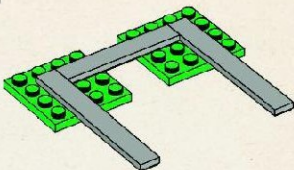




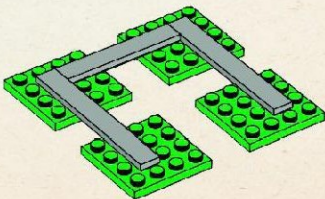
1

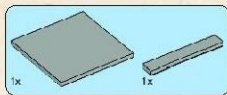


2

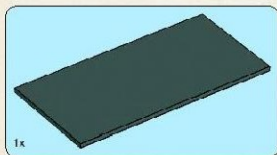
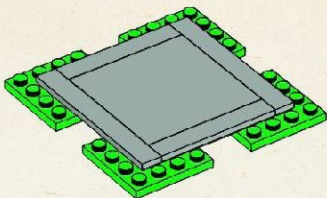


3

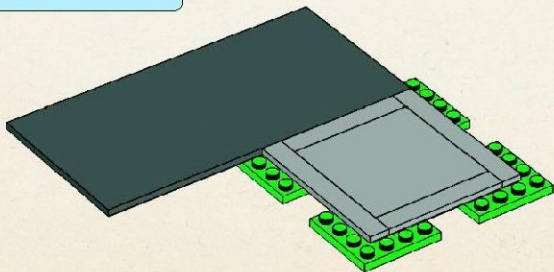


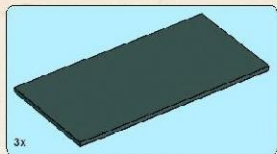


4

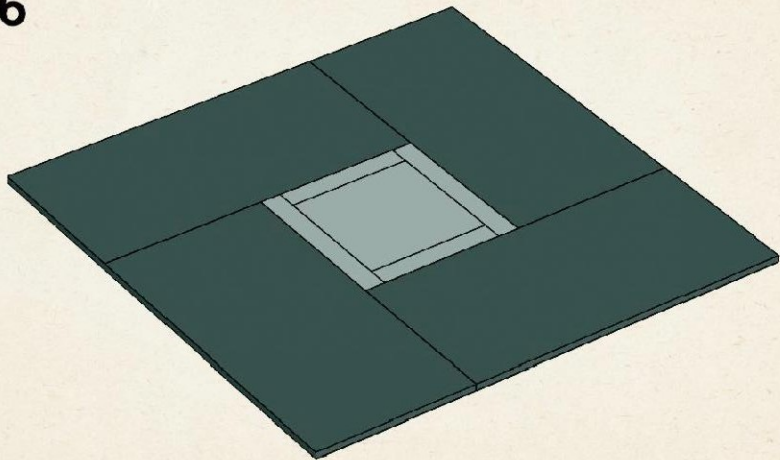


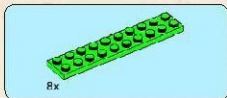
5



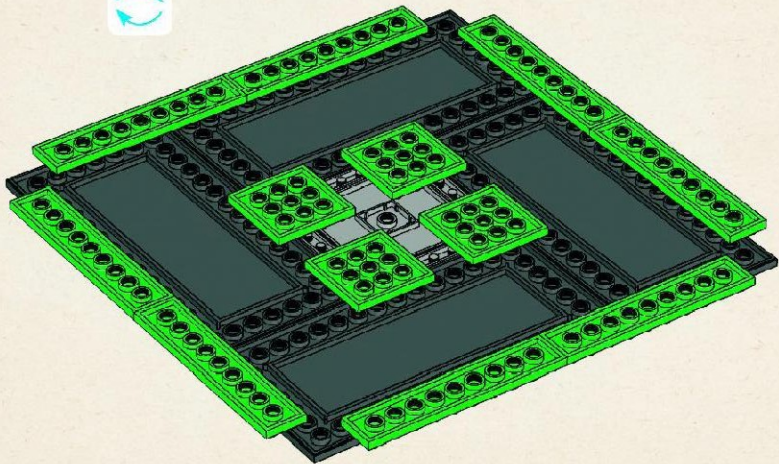


6



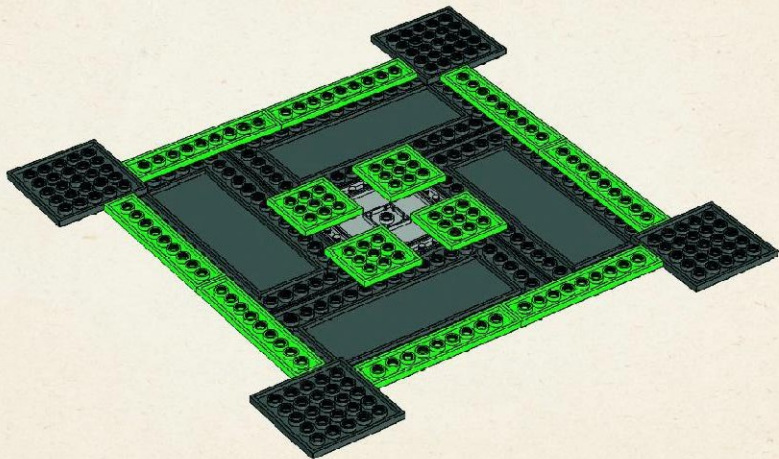


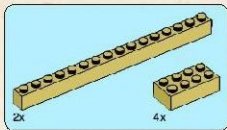
7



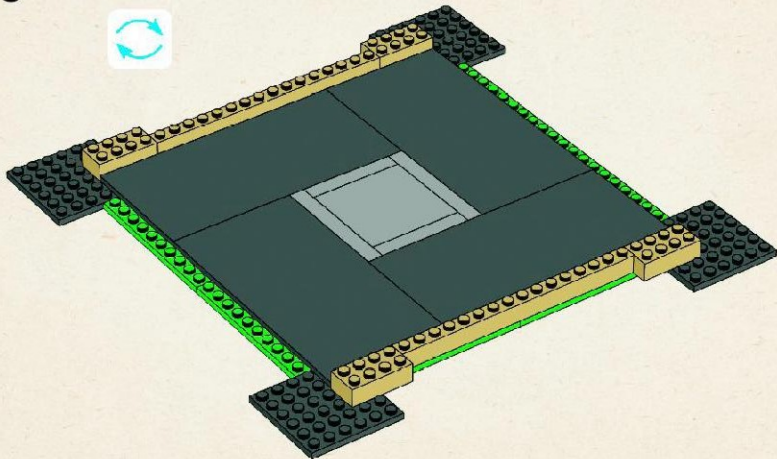


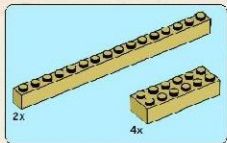
8



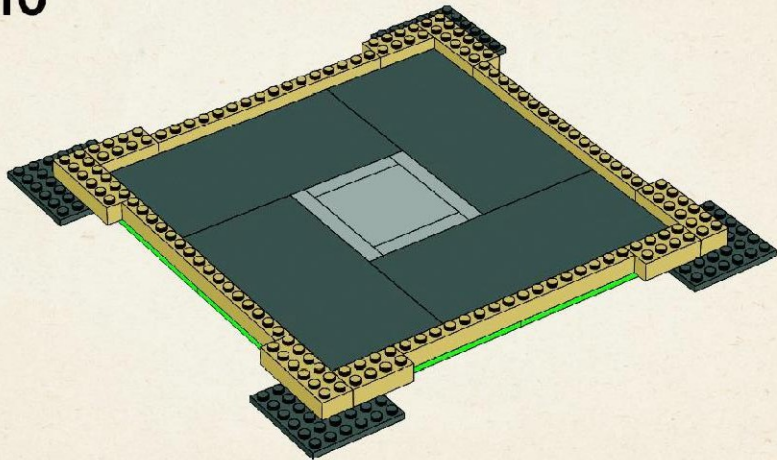


9



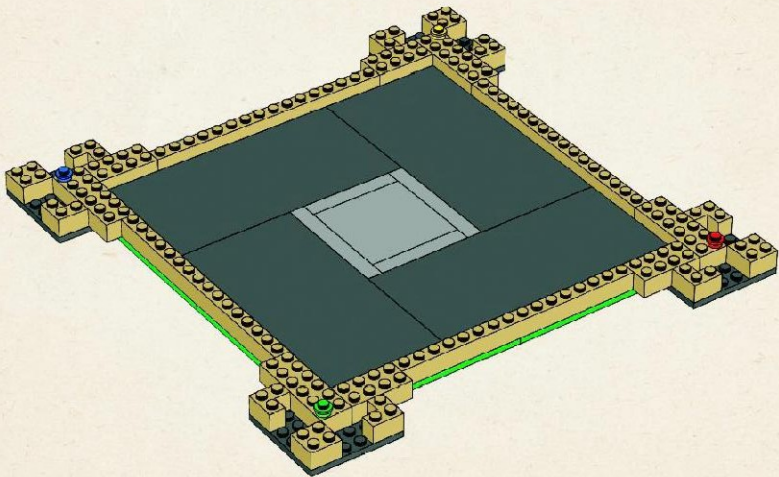


10



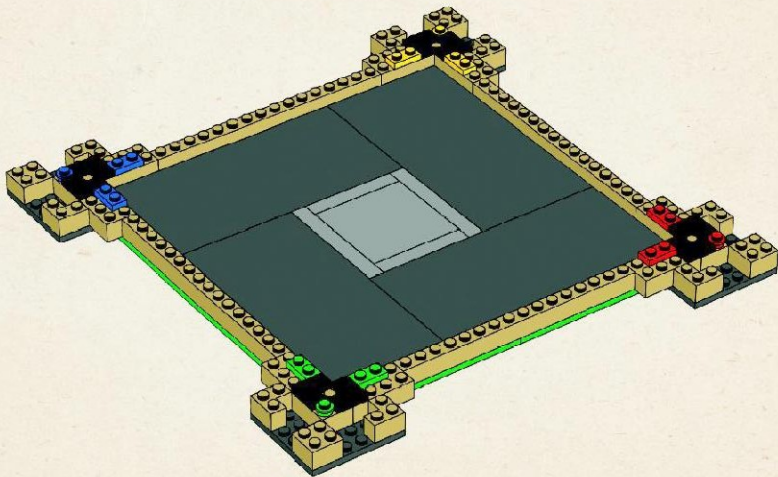


11





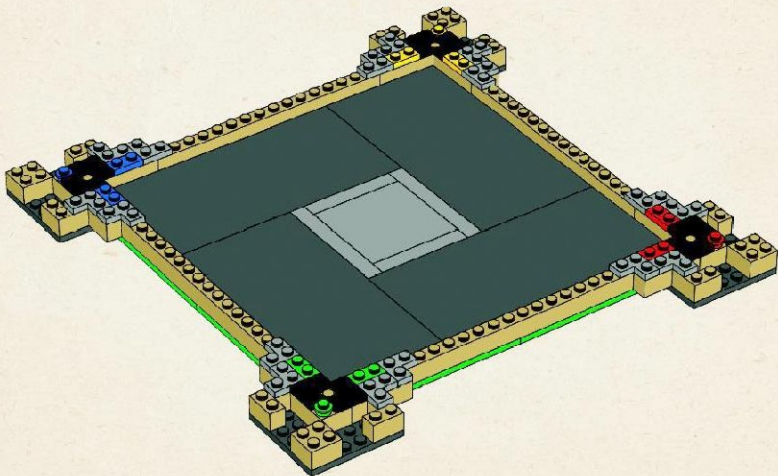
12

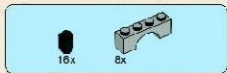




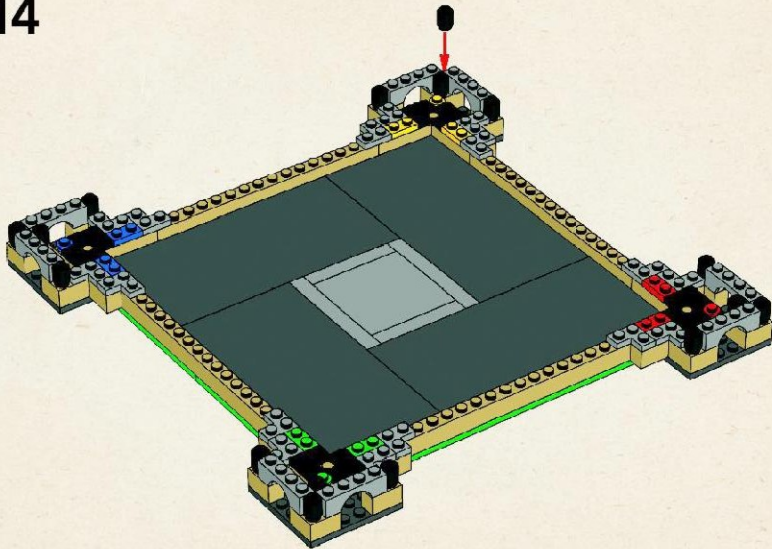
16x

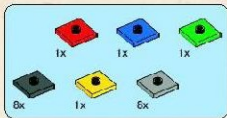
13



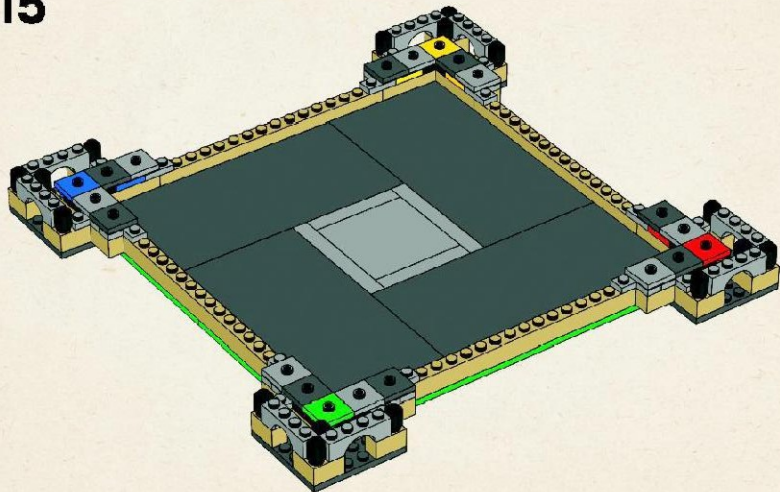


14



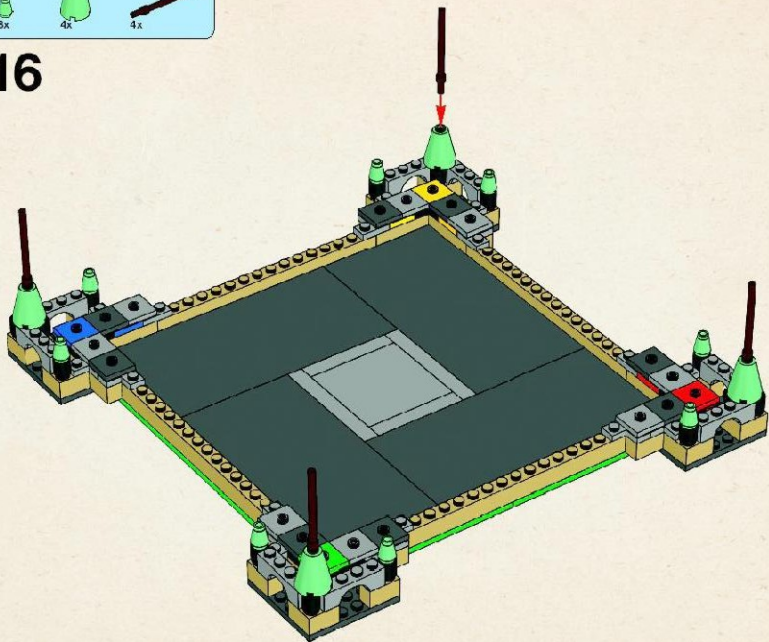


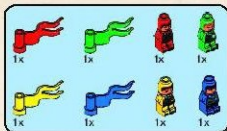
15



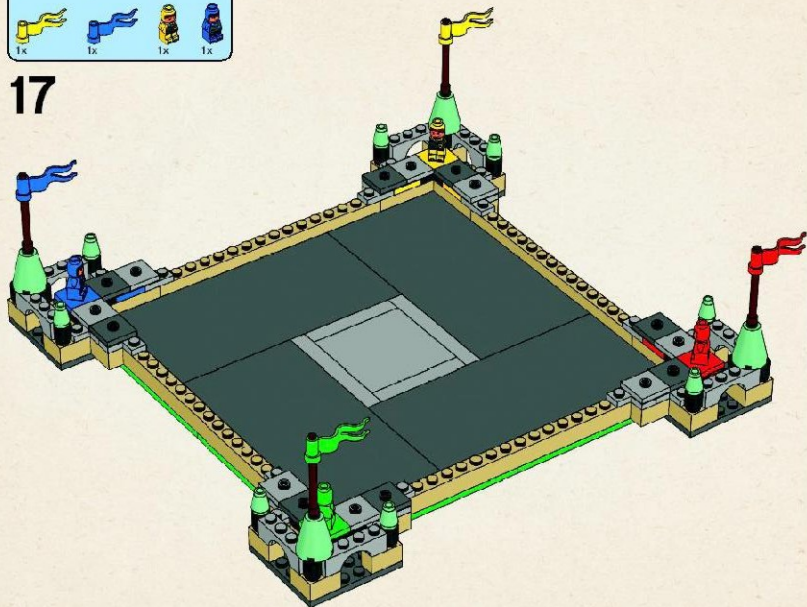


16

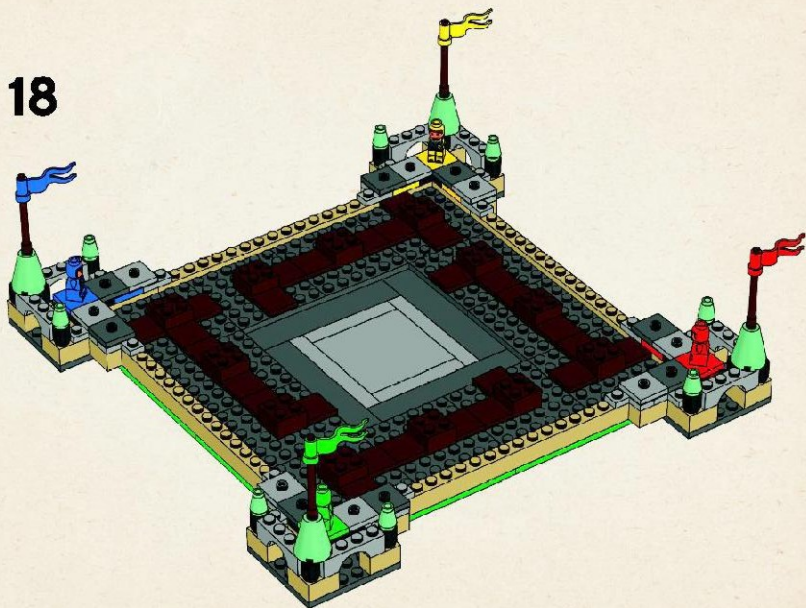




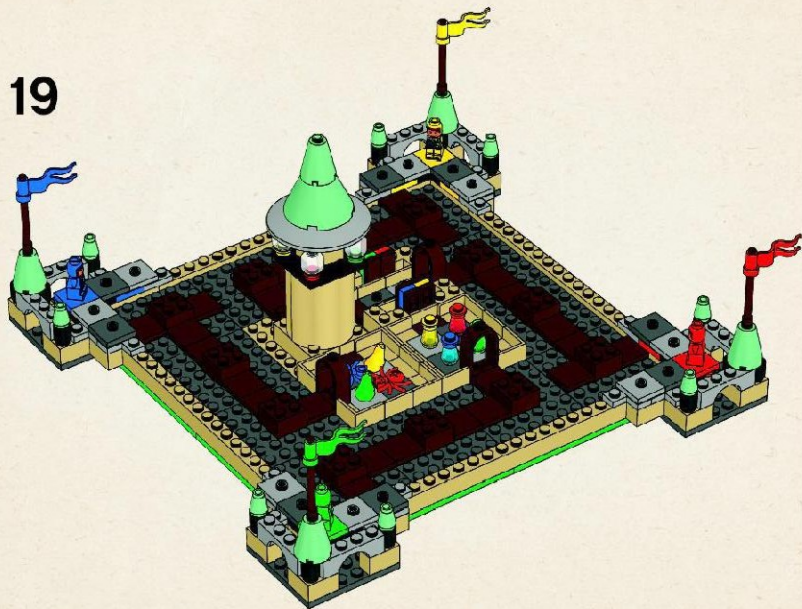
17

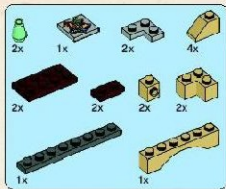


18



19





20

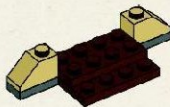
1



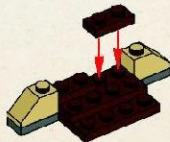
2

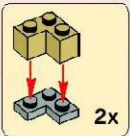


3

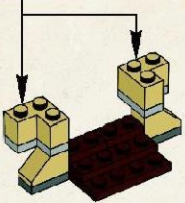


4

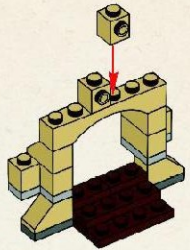




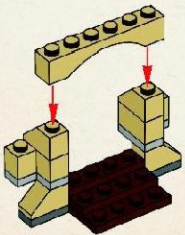
5



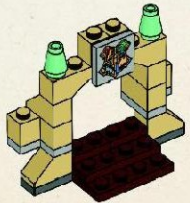
7

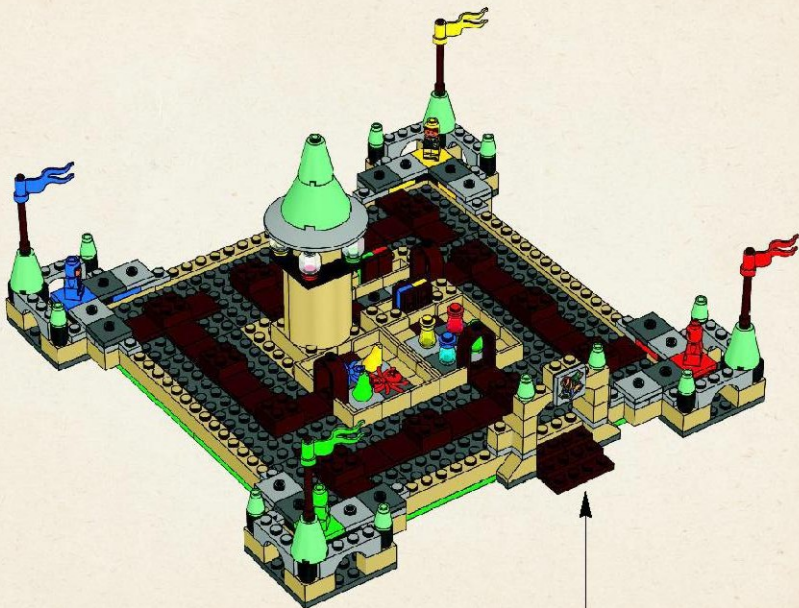


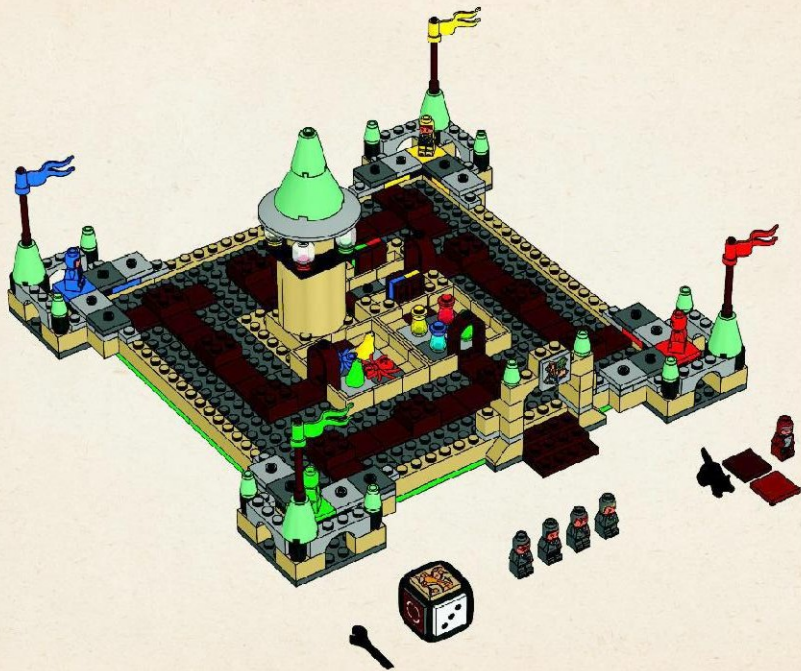
6



8









Customer Service
 Kundenservice
 Service Consommateurs
 Servicio Al Consumidor
www.lego.com/service-on-dial
 00800 5346 5555 :        
 1-800-422-5346 :  



THE MAGIC CONTINUES
OCTOBER 2010!





3345
Shave a Sheep
2 4 5 10:15



3846
UFO Attack
2 4 5 10:5



3847
Magma Monster
2 4 7 10:20



3040
Pirate Park
2 4 7 10:20



3049
Orient Bazaar
2 4 7 10:20



3330
Meteor Strike
2 7 10:20



3051
Atlantis Treasure
2 4 5 20:30



3862
Harry Potter™ Hogwarts™
2 4 5 20:45



games.LEGO.com



WIN!

Go to www.nielsen.com/LEGO
to fill out a survey for a chance
to win a cool LEGO® Product.
No purchase necessary.
Open to all residents where not prohibited.

 www.LEGO.com



www.nielsen.com/LEGO

GEWINNE! WIN!

Nimm an der Umfrage auf
www.nielsen.com/
LEGO teil und hab die Chance ein cooles
LEGO® Produkt zu gewinnen!

Die Teilnahme am Gewinnspiel ist nur zu den
Kaufverpflichtungen. Teilnahme in allen nicht
ausgeschlossenen Ländern möglich.

Ga naar www.nielsen.com/LEGO,
vul een enquêteformulier in en
maak kans op een
cool LEGO® product.

Geen aankoopverplichting.
Iedereen mag deelnemen uitgesloten
ingezonden.
Van Nielsen naar een enquêteformulier ga je

GAGNE! 当てよう!

Visite www.nielsen.com/LEGO
pour répondre à un questionnaire
et avoir une chance de gagner
un produit LEGO® très cool!

Aucune obligation d'achat.
Ouvert à tous les habitants des pays
autorisés.

www.nielsen.com/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LEGO®製品を差し上げます。

※お問い合わせは必ず日本人。

※お住まいの国/地域により参加できません。

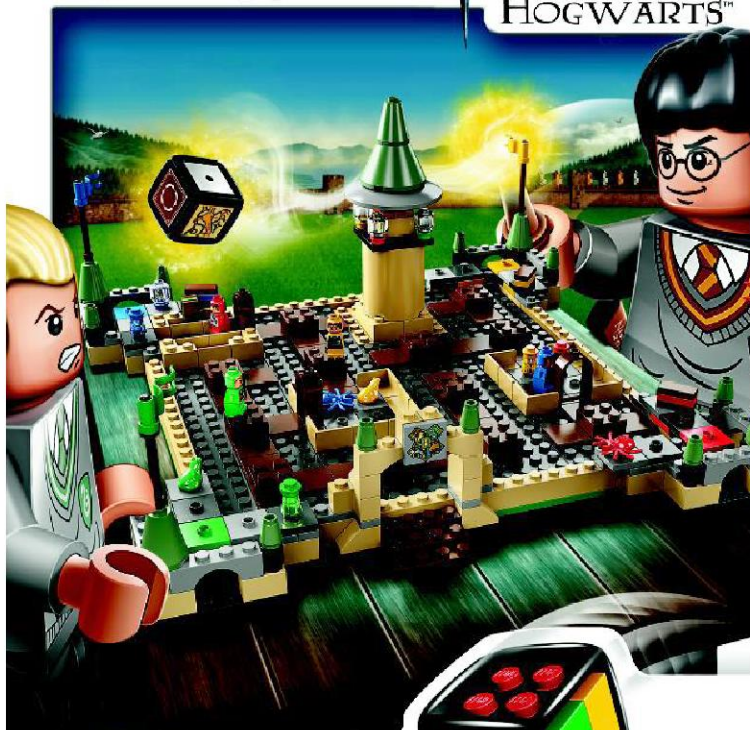
※お申し込みの人数は限りなく増えます。

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2010 LEGO Group. All rights reserved. Used under authorization.
TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(47)



Harry Potter

HOGWARTS™



2-4



8+



20-40



Anleitung



Rules



Règles



Regole





Eine neue Art des Spielens!

Bauen, spielen, verändern mit den neuen LEGO® Spielen. Die vielen Variationsmöglichkeiten und der einzigartige LEGO Würfel zum Zusammenbauen garantieren ein völlig neues Spielerlebnis sowie jede Menge Spaß für Familie und Freunde.



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.



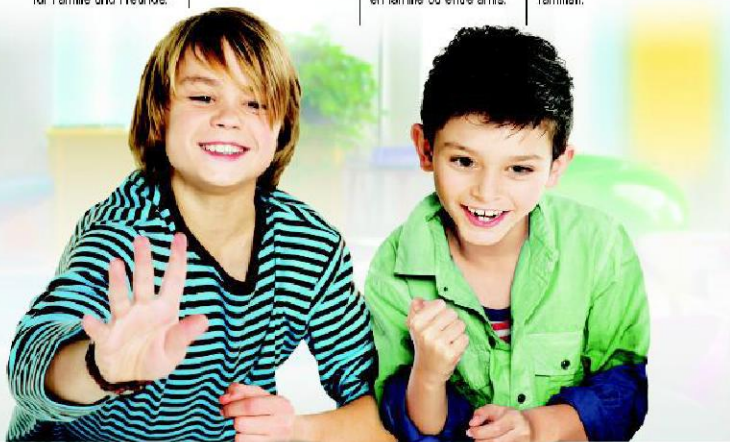
Jouer autrement

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.

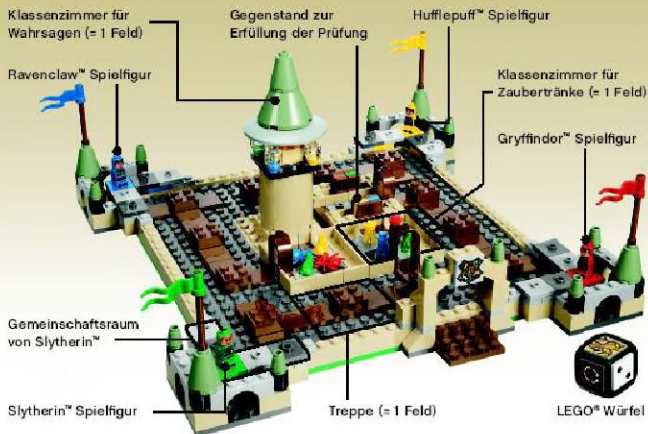


Un nuovo modo di giocare!

LEGO® Games: la prima collezione al mondo di giochi da costruire, giocare e modificare. Caratterizzati dall'esclusivo Dado LEGO modificabile, i LEGO Games offrono un nuovo modo di giocare e divertirsi con amici e familiari.



Prüfungszeit in Hogwarts, der Schule für Hexerei und Zauberei: Wer findet am Schnellsten alle Gegenstände, um die Prüfungen zu bestehen? Nutzt die beweglichen Treppen und Geheimgänge und kehrt als Sieger in euren Gemeinschaftsraum zurück!



Spielziel

Wer alle vier Klassenzimmer erreicht, um die vier Gegenstände seiner Farbe zu sammeln und als Erster in seinen Gemeinschaftsraum zurückkehrt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Baut erst das Spiel auf, indem ihr der beiliegenden LEGO® Bauanleitung folgt. Dabei lernt ihr die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen und habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die unten abgebildeten Plättchen auf den LEGO Würfeln:



Jeder Spieler entscheidet sich für ein Haus und die dazugehörige Spielfigur, um eines der Häuser Gryffindor (Rot), Slytherin (Grün), Ravenclaw (Blau) oder Hufflepuff (Gelb) zu repräsentieren.

In der Packung findet ihr ein kleines Werkzeug, mit dem ihr die Plättchen leichter vom Würfel lösen könnt.



SPIELEN



Das Spiel

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Bist du an der Reihe, würfelst du und führst nacheinander beide Aktionen aus:

1. Führe erst die Würfelaktion aus **UND**
2. Ziehe anschließend deine Spielfigur ein Feld (= Klassenzimmer oder Treppe) weit

1. Würfelaktion

Abhängig von deinem Wurf machst du Folgendes:



Treppen und Klassenzimmer verschieben

Nimm eine unbesetzte Treppe hoch und stelle sie neben das Spielfeld.

Treppen mit Spielfiguren darauf sind besetzt und dürfen nie vom Spielfeld genommen werden.



Klassenzimmer dürfen nie vom Spielfeld genommen werden.

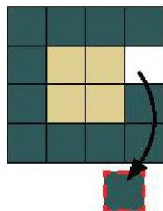
Anschließend schiebst du Treppen und/oder Klassenzimmer in senkrechter oder waagrechter Richtung. Sie dürfen auch dann verschoben werden,

wenn sich Spielfiguren darauf befinden. Jeder Würfelpunkt erlaubt dir einen Schiebевorgang. Ob du dabei eine, zwei oder drei Treppen bzw. Klassenzimmer auf einmal verschiebst, spielt keine Rolle. Bist du mit dem Verschieben fertig, stellst du die zuvor entfernte Treppe auf die jetzt freigewordene Stelle auf dem Spielfeld. Wie du die Treppe ausrichtest, bleibt dir überlassen.

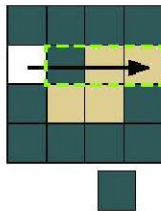
Du musst nicht alle Würfelpunkte verwenden, um Treppen bzw. Klassenzimmer zu verschieben.



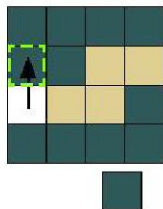
Beispiel, wie Treppen und Klassenzimmer verschoben werden können, nachdem du eine 3 gewürfelt hast



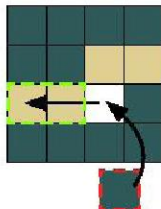
Entferne erst eine unbesetzte Treppe vom Spielfeld.



*Erstes Verschieben:
Für den ersten Würfelpunkt verschiebst du eine Treppe und zwei Klassenzimmer.*



*Zweites Verschieben:
Für den zweiten Würfelpunkt verschiebst du eine Treppe.*



*Drittes Verschieben:
Für den dritten Würfelpunkt verschiebst du zwei Klassenzimmer. Dein Zug endet, nachdem du die vorher entfernte Treppe auf das leere Feld gesetzt hast.*

SPIELEN



Treppe drehen

Nimm eine Treppe hoch, dreh sie so weit du möchtest um die eigene Achse und setze sie auf das gleiche Feld zurück. Du darfst auch Treppen drehen, auf denen sich Spielfiguren befinden.

Klassenzimmer dürfen nicht hochgenommen und gedreht werden.



Geheimgang

Auf der Karte des Rumtreibers findest du einen Geheimgang: Anstelle deines normalen Zuges darfst du deine Spielfigur auf ein beliebiges, angrenzendes Feld (Treppe oder Klassenzimmer) ziehen, auch wenn es nicht mit dem Feld verbunden ist, auf dem deine Spielfigur gerade steht (vgl. 2. Spielfigur ziehen).

Du darfst mit deiner Spielfigur nicht diagonal ziehen.

2. Spielfigur ziehen

Das Spielfeld besteht aus insgesamt 16 Feldern (= 4 hellbraunen Klassenzimmern und 12 grau-braunen Treppen). Nachdem du die Würfelaktion ausgeführt hast, darfst du deine Spielfigur auf ein angrenzendes Feld (Treppe oder Klassenzimmer) ziehen.

Dieses Feld muss mit dem Feld, auf dem sich deine Spielfigur gerade befindet durch eine durchgängige Treppe oder einen Eingang verbunden sein.

Achtung: Im Gegensatz zu den anderen Klassenzimmern, kann das Klassenzimmer für Wahrsagen nur über eine Seite erreicht werden.

Wenn du möchtest, darfst du mit deiner Spielfigur auch stehen bleiben.

Du darfst mit deiner Spielfigur nicht diagonal ziehen.

Beispiele

Jeder grüne Pfeil zeigt einen Schritt auf ein ANGRENZENDES und VERBUNDENES Feld.

Jeder rote Pfeil zeigt Treppen und Klassenzimmer, die NICHT miteinander verbunden sind. Diese Züge sind nur möglich, wenn du einen Geheimgang würfelst.

Beachte: Pro Zug darfst du nur EIN Feld weit ziehen.

Gegenstände sammeln

Sobald du ein Klassenzimmer betrittst, nimmst du den Gegenstand deiner Farbe und stellst ihn in deinen Gemeinschaftsraum.

Spielende

Sobald ein Spieler vier Gegenstände seiner Farbe gesammelt hat und in seinen Gemeinschaftsraum zurückkehrt, hat er die Prüfung bestanden und gewinnt das Spiel.

Für ein kürzeres Spiel könnt ihr auch vereinbaren, dass derjenige gewinnt, der zuerst alle vier Gegenstände gesammelt hat.





VERÄNDERN



DEIN SPIEL – DEINE REGELN

Mit dem LEGO® Würfel hast du unglaublich viele Möglichkeiten, das Spiel immer wieder zu verändern. Du kannst das Spielfeld, die Bestandteile des Spiels und sogar die Regeln verändern. Jede kleine Änderung wird es mehr und mehr zu DEINEM Spiel machen.

Probier am besten nur eine Änderung pro Spiel aus. Dann kannst du gleich feststellen, ob es funktioniert oder nicht.

Am meisten Spaß macht es, die Regeln zusammen mit deinen Mitspielern zu verändern. So weiß jeder gleich, was verändert wurde. Denk daran, VOR jedem Spiel allen zu sagen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Nachdem du jetzt weißt, wie das Spiel gespielt wird, kannst du die folgenden Änderungsvorschläge ausprobieren, bevor du deine eigenen Regeln erfindest.



Dumbledores Hilfe

Ersetze auf dem LEGO Würfel das 1er-Plättchen durch das rote Plättchen und stell *Dumbledore* unter das Tor, das nach *Hogwarts* führt. Würfelst du Rot, ziehst du mit *Dumbledore* auf ein angrenzendes Feld. Da *Dumbledore* alle Geheimgänge kennt, kann er auch auf ein nicht verbundenes Feld ziehen. Anschließend ziehst du mit deiner Spielfigur.

Du darfst mit Dumbledore nicht diagonal ziehen.



Ziehst du mit deiner Spielfigur auf das Feld von *Dumbledore*, zeigt er dir einen Geheimgang, den du sofort nutzen darfst, um auf ein beliebiges, angrenzendes Feld zu ziehen (egal ob verbunden oder nicht).



Mrs Norris

Ersetze auf dem LEGO Würfel den „Geheimgang“ durch das braune Plättchen. Würfelst du Braun, setzt du Mrs Norris auf eine beliebige, unbesetzte Treppe. Diese Treppe ist jetzt gesperrt und darf von keiner Spielfigur betreten werden. Anschließend ziehst du mit deiner Spielfigur.

Auf die Treppe, auf der Mrs Norris steht, darf keine Spielfigur gezogen werden.



Duell der Zauberer

Treffen sich zwei Spielfiguren auf einem Feld, kommt es zum Duell. Beide Spieler würfeln. Wer die höhere Zahl würfelt, gewinnt. „Treppe drehen“ zählt dabei als 0, „Geheimgang“ als 4. Der Sieger darf die Spielfigur seines Mitspielers auf ein beliebiges, leeres Feld versetzen. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mit seiner Spielfigur auf das besetzte Feld gezogen ist.

Erfinde deine eigenen Spielregeln

Hast du Lust, deine eigenen Spielregeln zu erfinden? Nutze dabei die anderen Spielfiguren, die dem Spiel beiliegen: *Harry Potter*, *Hermine Granger*, *Ron Weasley* und *Draco Malfoy*.

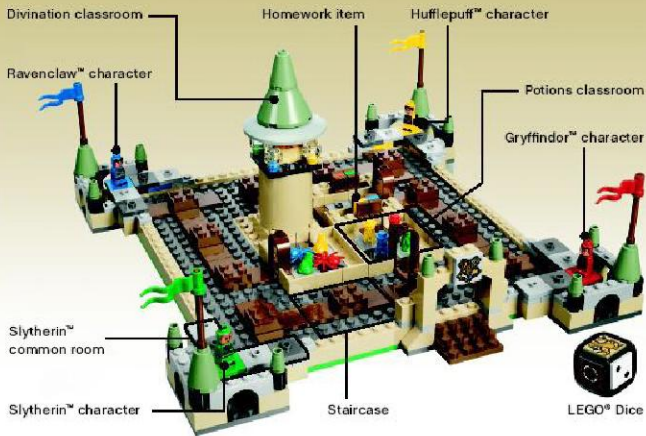


Figuren bewegen
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.

BUILD



Can you quickly find your way around Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry? Use the moving staircases and secret passageways to your advantage. The first to collect all the items needed to complete their homework and return to their common room wins the game.



Aim of the game

Be the first player to find your way through the shifting Hogwarts castle to reach all your classes, collect the items you need to complete your homework and return to your common room.

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 your game later on.

Build the LEGO Dice using the sides shown below:



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

Each player, starting with the youngest, selects a house to represent, *Gryffindor* (Red), *Slytherin* (Green), *Ravenclaw* (Blue) or *Hufflepuff* (Yellow).



PLAY



Playing the game

Play begins with the oldest player and continues clockwise.

On your turn, roll the LEGO® Dice and do the following in order:

1. Carry out the action you rolled AND
2. Move your character.



Shift staircases

Lift and remove one empty staircase and place it next to the board.

You may not lift classrooms.

You may not lift staircases with characters on them.



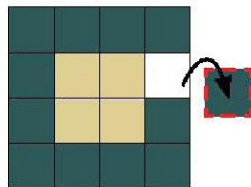
Now shift the staircases and classrooms around. You may make any number of shifts up to the number shown on the LEGO Dice.



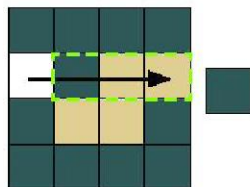
With a single shift, you may choose to move one, two or three staircases and classrooms any number of spaces in a straight line. When you have finished making all your shifts, place the removed staircase into the new empty space on the board.

You do not have to use up all your shifts.

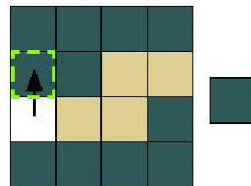
Example of shifting staircases when rolling 3 on the LEGO® Dice:



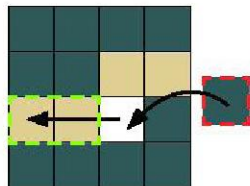
Begin by removing an empty staircase.



First shift: One staircase and two classrooms are moved together.



Second shift: One staircase is moved.



Third shift: Two classrooms are moved together. Finish by placing the removed staircase into the new empty space.

PLAY



Rotate a staircase

Lift a staircase and rotate it on the spot. You may choose any staircase, including one with characters on it.

You may not rotate classrooms.



Use a secret passage

The Marauder's Map shows you a secret passage, and you may now move your character into any adjacent staircase or classroom, even if it is not connected.

You may not move diagonally.

Moving your character

After you carry out the action you rolled on the LEGO® Dice, move your character one step into a connected staircase or classroom. You may also choose to stay where you are. Unlike the other classrooms, the Divination classroom can only be reached on one side.

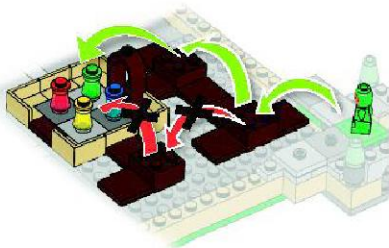
You may not move diagonally.



Examples of moving

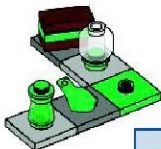
Each green arrow shows one move into an adjacent and connected staircase or classroom.

The red arrows show where staircases and classrooms are NOT connected. These moves are only possible using a secret passage.



Collecting your homework items

When you enter a classroom, take the homework item in your colour and place it on one of the spaces in your common room.



Winning the game

The first player to collect all four homework items and return to their common room wins the game!

Alternative shorter game: The first player to collect all four homework items wins the game.



The LEGO® tilt
The best way to pick up your LEGO pieces is by tilting them before you pick them up.



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 players do it 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 begin.

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.



Dumbledore assists you

Replace the 'one' tile with a red tile on the LEGO Dice and place *Dumbledore* on the stairs leading into Hogwarts. When you roll red, move *Dumbledore* one step into an adjacent staircase or classroom, then move your character. *Dumbledore* can always move using secret passages.

Dumbledore may not move diagonally.



If you move your character into a staircase or classroom containing *Dumbledore*, he will show you a secret passage that you can then use to move into an adjacent staircase or classroom.



Mrs Norris

Replace the Marauder's Map tile on the LEGO Dice with the brown tile and place Mrs Norris alongside the board. When you roll brown, you can move Mrs Norris into any staircase that does not have a character on it. That staircase is now blocked. Now move your character.

No character may move onto a staircase containing Mrs Norris.



Dueling wizards

When a character moves into a staircase or classroom containing another character, they must 'duel'. Each player must roll the LEGO Dice once and compare scores. 'Rotate' counts as 0, and 'Marauder's Map' counts as 4.

The character with the highest score wins the duel and may move the losing character to any empty adjacent staircase or classroom. If the scores are the same, the player who started the duel by entering the location wins.

Invent and share your own rules

Challenge yourself and see what new rules you can create. Try using the additional characters included – *Harry Potter*, *Hermione Granger*, *Ron Weasley* and *Draco Malfoy* – to change the game.

CONSTRUIRE



Réussirez-vous à trouver rapidement votre chemin à travers Poudlard, l'école de sorcellerie et de magie ? Utilisez au mieux les escaliers et les passages secrets. Le premier joueur qui ramènera tous les ingrédients nécessaires pour faire ses devoirs et qui reviendra dans sa salle commune remportera la partie.



But du jeu

Le premier joueur qui trouve son chemin à travers le château sans cesse en mouvement de Poudlard, atteint toutes les salles de classe, rassemble les ingrédients dont il a besoin pour ses devoirs et regagne sa salle commune remporte la partie.

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.

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit la maison qu'il souhaite représenter : *Gryffondor* (rouge), *Serpentard* (vert), *Serdaigle* (bleue) ou *Poufsouffle* (jaune).



JOUER



Déroulement de la partie

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

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et exécute les actions suivantes dans l'ordre :

1. Il effectue l'action indiquée par le dé ET
2. Il déplace son pion.



Mouvement des escaliers

Le joueur retire un escalier non occupé et le place à côté du plateau.

Il est interdit de retirer une salle de classe.

Il est interdit de retirer un escalier occupé par un ou plusieurs pion(s).



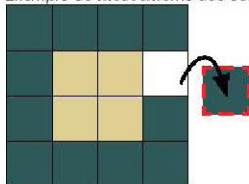
Le joueur peut alors faire coulisser les escaliers et/ou les salles de classe voisin(e)s. Pour chaque point obtenu au dé, le joueur peut effectuer 1



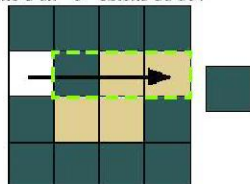
mouvement. Chaque mouvement permet au joueur de faire coulisser, au choix, 1, 2 ou 3 escaliers et/ou salles de classe en ligne droite. Lorsqu'il a terminé tous ses mouvements, il replace l'escalier retiré au début dans le nouvel emplacement libre du plateau, dans le sens qu'il veut.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses mouvements.

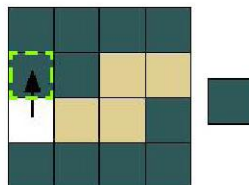
Exemple de mouvements des escaliers suite à un " 3 " obtenu au dé :



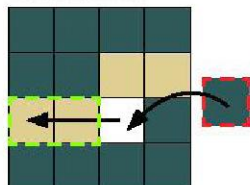
Le joueur retire un escalier non occupé.



Premier mouvement : Le joueur fait coulisser 1 escalier et 2 salles de classe ensemble.



Deuxième mouvement : Le joueur fait coulisser 1 escalier.



Troisième mouvement : Le joueur fait coulisser 2 salles de classe ensemble. Pour finir, il remet l'escalier retiré au début du tour dans le nouvel espace vide.

JOUER



Rotation d'un escalier

Le joueur soulève un escalier et le fait pivoter sur son axe. Il peut choisir n'importe quel escalier, y compris un escalier occupé par un pion.

Il est interdit de faire pivoter une salle de classe.



Utilisation d'un passage secret

La carte du Maraudeur indique au joueur un passage secret qui lui permet de déplacer son pion de l'endroit où il se trouve sur n'importe quel escalier ou n'importe quelle salle de classe voisin(e), même s'ils ne sont pas reliés par un escalier.

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Déplacement du pion

Une fois qu'il a exécuté toutes les actions indiquées par le dé, le joueur déplace son pion de l'endroit où il se trouve sur un escalier ou une salle de classe voisin(e) à condition qu'un passage les relie. Il peut aussi décider de rester là où il est. Contrairement aux autres salles de classe, la classe de divination ne peut être atteinte que par une seule porte.

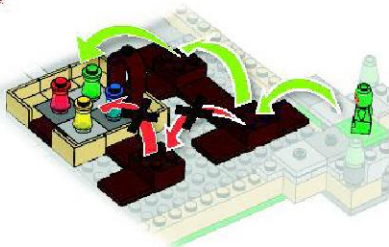
Il est interdit de se déplacer en diagonale.



Exemples de déplacements

Chaque flèche verte montre un déplacement vers un escalier ou une salle de classe voisin(e) relié(e) à l'endroit où se trouve le pion.

Les flèches rouges montrent les endroits où les escaliers et les salles de classe NE sont PAS reliés. Ces déplacements ne sont possibles qu'en utilisant un passage secret.



Récupération des ingrédients

Le joueur qui pénètre dans une salle de classe s'empare de l'ingrédient de sa couleur qui s'y trouve et le place sur l'un des emplacements libre de sa salle commune.



Fin de la partie

Le premier joueur qui rassemble les 4 ingrédients nécessaires pour faire ses devoirs et qui regagne sa salle commune remporte la partie !

Variante pour des parties plus courtes : Le premier joueur qui rassemble les 4 ingrédients nécessaires remporte la partie.



Astuce LEGO®
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO® du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.



CHANGER

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 !



Dumbledore vous aide

Remplacer la face " 1 " du dé par une tuile rouge et placer Dumbledore sur l'escalier d'entrée à Poudlard. À chaque fois qu'un joueur obtient " Rouge " au dé, il déplace Dumbledore sur un escalier ou une salle de classe voisin(e), puis il déplace son pion. Dumbledore peut toujours se déplacer en utilisant un passage secret.

Dumbledore ne peut pas se déplacer en diagonale.

Si un joueur déplace son pion sur un escalier ou dans une salle de classe où se trouve Dumbledore, il lui indique un passage secret qu'il peut utiliser pour atteindre un escalier ou une salle de classe voisin(e).



Miss Teigne

Remplacer la face " Carte du Maraudeur " du dé par la tuile marron et placer Miss Teigne à côté du plateau. À chaque fois qu'un joueur obtient " Marron " au dé, il peut placer Miss Teigne sur n'importe quel escalier non occupé par un pion. Cet escalier est désormais bloqué. Il déplace ensuite son pion.

Aucun pion ne peut être déplacé sur un escalier bloqué par Miss teigne.



Duel de magiciens

Lorsqu'un pion atteint un escalier ou une salle de classe occupé(e) par un autre pion, ils se battent en duel. Chaque joueur lance une fois le dé et les résultats obtenus sont comparés. " Rotation " vaut " 0 " et " Carte du Maraudeur " vaut " 4 ".

Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé remporte le duel et déplace le pion de son adversaire sur l'escalier ou la salle de classe voisin(e) de son choix. En cas d'égalité, le joueur qui a provoqué le duel en rejoignant l'autre remporte le duel.

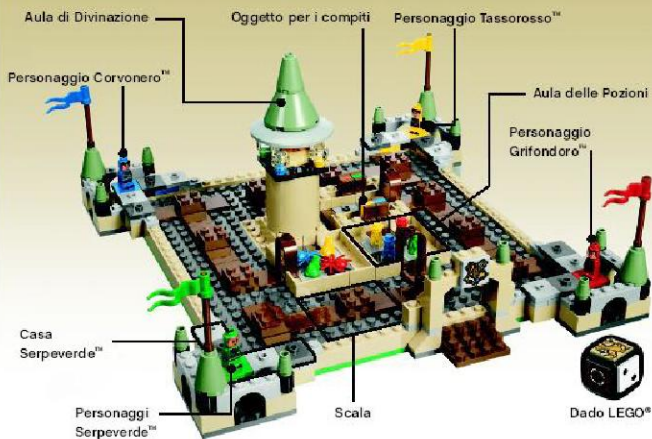
Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Essayez d'inclure les autres personnages fournis : Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley et Drago Malfoy pour modifier le jeu.

COSTRUISCI



Riuscirai ad orientarti rapidamente nella Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts? Usa le scale in movimento e i misteriosi passaggi segreti. Vince il primo giocatore che raccoglie tutti gli oggetti necessari per svolgere i compiti e torna alla sua casa.



Scopo del gioco

Orientarsi per primo nel magico castello di Hogwarts per raggiungere tutte le aule, raccogliere gli oggetti necessari per svolgere i compiti e tornare alla propria casa.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®. La costruzione del gioco consente di familiarizzare con i pezzi, agevolando la ricostruzione o la successiva modifica delle regole.

Costruisci il Dado LEGO utilizzando le facce illustrate di seguito:



La confezione include uno strumento per rimuovere le facce colorate del Dado LEGO.

Cominciando dal giocatore più giovane, ogni giocatore sceglie una casa da rappresentare: Grifondoro (rosso), Serpeverde (verde), Corvonero (blu) o Tassorosso (giallo).



GIOCA

Regole del gioco

Il gioco inizia dal giocatore meno giovane e prosegue in senso orario.

A ogni turno, il giocatore deve tirare il Dado LEGO® ed effettuare le seguenti operazioni in quest'ordine:

1. Eseguire l'azione indicata dal risultato ottenuto con il tiro del dado E
2. Spostare il proprio personaggio.

Azioni indicate dal Dado LEGO®



Spostamento di scale

Solleva e rimuovi una scala vuota e posizionala accanto al tabellone di gioco.

Le aule non possono essere spostate.

Le scale su cui sono presenti personaggi non possono essere spostate.

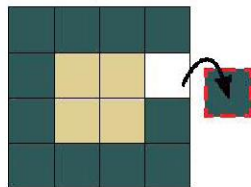


Ora puoi spostare le scale e le aule di un numero di spazi qualsiasi fino a raggiungere il numero indicato dal Dado LEGO. Gli spostamenti possono avvenire solo in linea retta e con lo stesso tiro del dado puoi decidere di muovere una, due o tre scale (o aule). Al termine di tutti gli spostamenti, posiziona le scale rimosse nel nuovo spazio vuoto sul tabellone.

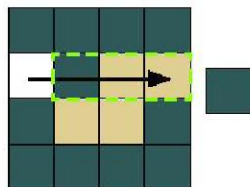
Non è obbligatorio utilizzare tutti gli spostamenti disponibili.



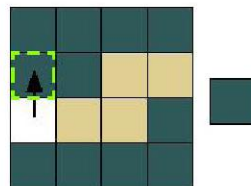
Esempio di spostamento di scale quando si ottiene 3 con il tiro del Dado LEGO:



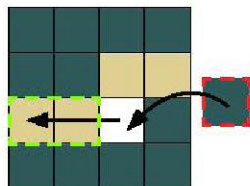
Inizia rimuovendo una scala vuota.



Primo spostamento: muovi insieme una scala e due aule.



Secondo spostamento: muovi una scala.



Terzo spostamento: muovi insieme due aule. Termina posizionando la scala rimossa nel nuovo spazio vuoto.



Rotazione di una scala

Solleva una scala e ruotala su se stessa. È possibile scegliere una qualsiasi scala, inclusa una su cui si trova un personaggio.

Le aule non possono essere ruotate.



Uso di un passaggio segreto

La Mappa del Malandrino indica un passaggio segreto che consente di muovere il personaggio su una scala o in un'aula adiacente anche se non è collegata.

I giocatori non possono spostarsi in diagonale.

Spostamento del proprio personaggio

Dopo aver eseguito l'azione indicata dal tiro del Dado LEGO®, fai compiere al tuo personaggio un passo avanti per accedere ad una scala o ad un'aula collegata.

Ricorda che puoi anche decidere di non muoverti e che, diversamente dalle altre aule, quella di Divinazione può essere raggiunta solo da un lato.

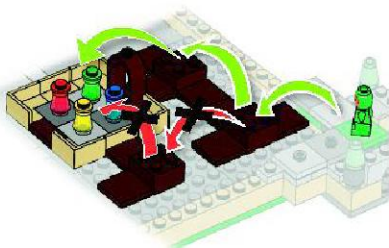
I giocatori non possono spostarsi in diagonale.



Esempi di spostamento

Le frecce verdi indicano uno spostamento verso una scala o un'aula adiacente e collegata.

Le frecce rosse indicano i punti in cui le scale e le aule NON sono collegate. Questi spostamenti sono possibili solo utilizzando un passaggio segreto.



Raccolta degli oggetti per i compiti

Quando entri in un'aula, prendi l'oggetto per i compiti del tuo colore e posizionalo in uno degli spazi liberi della tua casa.



Chi vince?

Il giocatore che per primo raccoglie tutti e quattro gli oggetti per i compiti e torna nella sua casa vince!

Alternativa di gioco breve: il giocatore che per primo raccoglie tutti e quattro gli oggetti per i compiti vince.



Rimozione dei pezzi LEGO®
Per rimuovere i pezzi LEGO dal tabellone di gioco in modo più semplice prima inclinarlo leggermente.



MODIFICA

GIOCA A MODO TUO

Il Dado LEGO® consente di cambiare completamente il gioco.

È possibile modificare, ad esempio, l'area di gioco, i pezzi e perfino le regole. In questo modo è possibile personalizzare il gioco secondo i propri gusti.

Si raccomanda tuttavia di cambiare solo un elemento per volta, per vedere se il gioco è più divertente con le nuove regole. Dopodiché, puoi provare a modificare un altro aspetto.

Cambiare le regole del gioco è più divertente se lo si fa assieme. In questo modo, tutti i giocatori saranno a conoscenza delle nuove regole. Ovviamente, prima di iniziare a giocare, assicurati che tutti i giocatori conoscano le nuove regole.

Qui di seguito riportiamo alcuni suggerimenti su come modificare le regole. Provatetele e poi cercate di inventarne di nuove.

Aiuto di Silente

Sostituisci la faccia "uno" con una quella rossa sul Dado LEGO e posiziona Silente sulle scale che conducono all'interno di Hogwarts. Quando ottieni rosso con il tiro del dado, fai compiere a Silente un passo avanti per accedere ad una scala o ad un'aula adiacente, quindi sposta il tuo personaggio. Silente può spostarsi utilizzando sempre passaggi segreti.

Silente non può spostarsi in diagonale.

Se sposti il tuo personaggio su una scala o in un'aula in cui si trova Silente, questi ti indicherà un passaggio segreto che potrai utilizzare per spostarti su una scala o in un'aula adiacente.



Mrs Purr

Sostituisci la faccia "Uso di un passaggio segreto" (Mappa del Malandrino) sul Dado LEGO con la faccia marrone e posiziona Mrs Purr a lato del tabellone. Quando ottieni marrone con il tiro del dado, puoi spostare Mrs Purr su una qualsiasi scala su cui non sono presenti personaggi. La scala risulta così bloccata. Ora puoi spostare il tuo personaggio.

Nessun personaggio può spostarsi su una scala su cui si trova Mrs Purr.



Duello tra maghi

Quando un personaggio si sposta su una scala o in un'aula in cui è presente un altro personaggio, questi devono affrontarsi in "duello". Ogni giocatore deve tirare il Dado LEGO e confrontare i punteggi ottenuti.

"Rotazione di una scala" vale 0 e "Uso di un passaggio segreto" vale 4.

Il personaggio che ottiene il punteggio più alto vince il duello e può spostare il personaggio perdente su qualsiasi scala o in qualsiasi aula adiacente. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha iniziato il duello accedendo per primo alla posizione.

Inventa e condividi le tue regole

Cimentati nella creazione di nuove regole. Prova a cambiare il gioco utilizzando i personaggi aggiuntivi inclusi: Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley, Draco Malfoy e Albus Silente.



games.LEGO.COM



LEGO GAMES

LEGO STORE FRONT

PARENTS FRONT

THE LEGO COMPANY

DICE QUEST 2007

MINOTAURUS 2004

Lunar

MINOTAURUS 2004

LEGO GAMES COMMUNITY

OVERVIEW

HOW TO PLAY

LEGO GAMES COMMUNITY

DICE QUEST!
COMING SOON

DOWNLOADS AND MEDIA

DICE QUEST
2007

RULES BUILDER
2007

YOUR GAME SPACE



FREE! GRATIS! GRATUIT!



club
MAGAZINE™

www.LEGOclub.com



00800 5346 5555*



1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

US & Canada only

Canada seulement

* Prezzi in lire e charge per pagina. ** Non è possibile. Per info presso il sito per ricevere la rivista gratuita per il tuo paese visitate il sito www.lego.com.
** Nel mondo. Invece di ricevere la rivista gratuita per il tuo paese visitate il sito www.lego.com.
** Anche il pagamento, anche in lingua e produzione. ** Con il grande, adatte per il tuo paese.



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



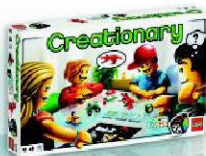
3841
Minotaurus
2-4 7+ 20-30



3842
Lunar Command
2 7+ 15-20



3843
Ramses Pyramid
2-4 8+ 20-40



3844
Creationary
2-8 7+ 30-60





3845
Shave a Sheep

2-4 5+ 10-15



3846
UFO Attack

2-4 6+ 10-15



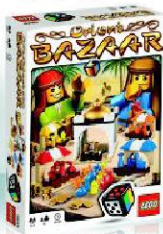
3847
Magma Monster

2-4 2+ 10-20



3848
Pirate Plank

2-4 7+ 10-20



3849
Orient Bazaar

2-4 7+ 10-20



3850
Meteor Strike

2 7+ 10-20



3851
Atlantis Treasure

2-4 9+ 20-30



3862
Harry Potter™ Hogwarts™

2-4 9+ 20-40

