



ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО ПО НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ



Все правила Настольных игр LEGO на
www.LEGOgames.ru



Бесплатные советы по правилам игр:
8 800 333-88-02





GAMES



Оглавление

ГЕРОИКА HEROICA

3857	Залив Драйда Draida Bay	3
3858	Лес Волдарк Waldurk Forest	11
3859	Пещеры Натхуз Caverns of Nathuz	12
3860	Замок Фортаан Castle Fortaan	13
3856	Ниндзяго Ninjago	14
3862	Гарри Поттер™ Хогвартс™ Harry Potter™ Hogwarts™	15
3844	Творчество Creationary	23
3841	Минотавр Minotaurus	30
3843	Пирамида Рамзеса Ramses Pyramid	32
3855	Возвращение Рамзеса Ramses Return	34
3838	Лавовый Дракон Lava Dragon	36
3839	Гонки 3000 Race 3000	38
3845	Постриги овцу Shave a Sheep	40
3853	Банановое равновесие Banana Balance	42
3854	Лягушачья гонка Frog Rush	44
		46

Условные обозначения



Количество игроков



Рекомендуемый возраст ребёнка



Среднее время одной партии



Рекомендованная розничная цена



HEROICA™



GAMES



Люди Героики помнят легенду о стародавних временах, когда их мир был захвачен монстрами, а земля была выжжена и не давала урожая. Казалось, что ещё немного, и мир людей будет полностью уничтожен легионами зла, а ждуть надежды на избавление от напасти неоткуда. Но помоchte пришла: группа героев, владеющая мощными артефактами и оружием, выступила против захватчиков. В результате армия монстров была побеждена, а их остатки изгнаны из Героики.

После победы герои спрятали артефакты и вернулись к мирной жизни. С тех пор прошло много лет, королевства жили в мире и процветании... пока монстры не вернулись.

Королевства, забывшие о тяжелых временах, были пойманы врасплох и не успели оказать сопротивление. Восточное королевство было защищено естественными преградами со всех сторон: с севера и запада горами, открытым океаном с востока и широкой рекой с юга. Но даже этого оказалось недостаточно, чтобы остановить натиск сил тьмы, и королевство пало. Но ненадолго... Новая группа героев готова к поиску древних артефактов и к борьбе с монстрами за свободу Героики.

Теперь всё зависит от ТЕБЯ!

Героица – это серия приключенческих настольных игр, в которой каждый игрок выбирает себе героя и пытается с помощью него заполучить очень важные древние артефакты, прорываясь к ним сквозь толпы монстров. Артефакты способны помогать героям во время приключений и герой, владеющий одним из них, становится более серьезной угрозой для захватчиков.



Страна Героица

Объединённые артикулы
3857, 3858, 3859, 3860.

СБОРКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Сначала собери секции игрового поля, используя инструкции по сборке. Затем соедини секции в соответствии с картой миссии на постере. Поставь всех монстров и все предметы на отведённые для них места.

Собери Кубик LEGO®, как показано на цветных иллюстрациях внизу:

Начинает самый младший участник. Каждый игрок выбирает героя и берёт сумку героя соответствующего цвета с четырьмя фишками здоровья. Поставь героя на стартовую позицию игрового поля.



Чтобы взять элемент LEGO, лучше всего перед этим наклонить его.

ЦЕЛЬ МИССИИ

В каждой миссии побеждает тот игрок, который первым встанет на клетку, указанную в миссии, или победит монстра, стоящего на этой клетке.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Если игроки обыгрывают несколько миссий за один раз, то побеждает тот игрок, кто одержал победу в большем количестве миссий. При ничейном результате выигрывает тот, кто накопит больше золотых.



Сборка игрового кубика

ХОД ИГРЫ

П

ервым ходит самый младший игрок. Далее право хода передается сидящему слева от активного игрока и так далее.

ДВИЖЕНИЕ ГЕРОЕВ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Во время своего хода игрок должен бросить кубик LEGO® и передвинуть своего персонажа на столько клеток, сколько выпало на кубике.



Щит Героику™

Перемести героя на 4 клетки ИЛИ используй уникальную дистанционную способность героя



Тройка

Перемести героя на 3 клетки



Двойка

Перемести героя на 2 клетки



Единица

Перемести героя на 1 клетку

● Если твой ход завершается на клетке, где уже стоит другой персонаж, то переставь своего персонажа на следующую свободную клетку.

● Поднимай любые предметы, лежащие на клетках, через которые ты проходишь, и помещай их в свою сумку.

● Если игрок передвинулся на клетку возле монстра, то в этот же ход он ОБЯЗАН с ним сразиться.

Нельзя двигаться по диагонали.

СХВАТКА ГЕРОЯ С МОНСТРОМ

Во время схватки с монстром игрок бросает кубик LEGO® и смотрит на результат.



Щит Героику™

Побеждаешь монстра ИЛИ используешь уникальную способность рукопашного боя



Меч

Побеждаешь монстра



Череп

Теряешь здоровье, соответствующее силе монстра и перемещаешься на 1 клетку назад от монстра



Меч и Череп

Побеждаешь монстра, теряешь здоровье, соответствующее силе монстра И перемещаешься на 1 клетку назад от монстра

● Если ты одолел монстра, сними его с игрового поля и помести его к себе в сумку.

● Если ты находишься рядом с двумя или более монстрами одновременно, выбирай, с каким будешь сражаться сначала. Если ты победил, сразу же сражайся со следующим монстром.

Нельзя двигаться по диагонали.

ГЕРОИ

Каждый герой имеет одну уникальную способность, которую можно использовать дистанционно или в рукопашном бою. Игрок может использовать эту способность, когда в его ход на кубике LEGO® выпадает Щит Героика™.



Варвар

Рукопашный бой: уничтожить ВСЕХ рядом стоящих монстров И пройти вперёд на одну клетку.



Рыцарь

Дистанционная атака: сделать два шага и уничтожить ОДНОГО монстра, стоящего на соседней клетке.



Маг

Дистанционная атака: уничтожить ОДНОГО монстра, даже стоящего за углом, на расстоянии 4 клетки от мага.



Жрец

Дистанционное свойство: восстановить всё своё здоровье.



Вор

Рукопашный бой: уничтожить ОДНОГО монстра И взять один золотой из хранилища.



Рейнджер

Дистанционная атака: сделать 1 шаг и уничтожить ОДНОГО монстра, стоящего на расстоянии 5 клеток от рейнджера по прямой линии.

Монстры, стоящие по диагонали, не уничтожаются.

МОНСТРЫ

В каждой миссии тебе встретятся разнообразные монстры, которые различаются по силе.



Паук



Летучая мышь



Гоблин-воин

СИЛА 1



Оборотень



Голем-страж



Гоблин-страж

СИЛА 2



Тёмный жрец



Главарь гоблинов



Король Гоблинов



Повелитель Големов

СИЛА 3

ЗДОРОВЬЕ ГЕРОЯ

Красные фишки здоровья указывают на состояние героя. Если в процессе схватки сброшены все фишки здоровья, то игрок объявляется побеждённым и обязан потратить один или несколько ходов для того, чтобы полностью восстановить здоровье. В свой ход он бросает кубик LEGO® и восстанавливает столько здоровья, сколько выпало на кубике. Если выпал Щит Героикуа™, то игрок полностью восстанавливается. В следующий ход после полного восстановления герой может выполнять стандартные действия.



Ты не можешь лечиться до тех пор, пока не лишишься ВСЕГО своего здоровья.

ЗЕЛЬЯ

Если у тебя в сумке есть зелье, то можешь использовать его во время любого своего хода. Зелье можно использовать только один раз. После использования зелье убирается в коробку от игры.



Зелье жизни

восстановить 2 единицы здоровья.



Зелье силы

уничтожить рядом стоящего (но не по диагонали) монстра.



Зелье скорости

Сделай дополнительно до 4 шагов.



Зелье удачи

Перебрось кубик LEGO®.

СУНДУКИ С СОКРОВИЩАМИ

Если герой остановился на клетке с сундуком сокровищ, он **ОБЯЗАН** закончить свое движение на этой клетке и обыскать сундук. Для обыска надо бросить кубик LEGO® и посмотреть на результат.



Найдено 2 золотых



Потеря одной единицы здоровья



Найден 1 золотой



Найден 1 золотой, потеря одной единицы здоровья

ОРУЖИЕ И ЗОЛОТО

В свой ход герой может купить себе оружие из хранилища за 3 золотых. Также можно продать любое оружие за 2 золотых. Каждое оружие даёт возможность использовать альтернативную способность, когда игрок выбрасывает на кубике LEGO® знак Щита Героика™. Игрок может иметь один или несколько видов оружия, но за ход используется всего одна способность.



Топор Рукопашный бой:
Уничтожить **ВСЕХ** рядом стоящих монстров.



Лук Дистанционная атака:
Уничтожить **ОДНОГО** монстра на расстоянии до пяти клеток от владельца лука по прямой линии.



Волшебная палочка Дистанционная атака:
Уничтожить **ОДНОГО** монстра на расстоянии до трёх клеток от владельца палочки, даже если монстр стоит за углом.



Кинжал Рукопашный бой:
Уничтожить **ОДНОГО** рядом стоящего монстра **И** взять один золотой из хранилища.



Посох Дистанционное свойство:
Восстановить 2 единицы здоровья.



Меч Рукопашный бой:
Сделать один шаг **И** уничтожить **ОДНОГО** рядом стоящего монстра.

ПОБЕДА В МИССИИ

Когда один из героев встанет на победную клетку или победит монстра, стоящего на ней, то он объявляется победителем в этой миссии.



Храни предметы и побеждённых монстров в сумке своего героя

ИЗМЕНИ ИГРУ

Узнай, как изменить правила игры
на www.LEGOgames.ru
и www.LEGO.ru/LEGOgames



ЗАЛИВ ДРАЙДА



2
игрока



7+
лет



5-10
минут



699
рублей

А

рмия гоблинов взяла под контроль залив Драйда, отрезав регион от поставок продовольствия, а главарь гоблинов захватил один из артефактов. Ты должен выступить против гоблинов, но удастся ли тебе победить могучего главаря гоблинов и получить Кристалл Отклонения?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, который одолеет главаря гоблинов и получит Кристалл Отклонения, объявляется победителем игры.



артикул 3857



КРИСТАЛЛ ОТКЛОНЕНИЯ

Кристалл Отклонения — очень сильный артефакт, позволяющий по желанию владельца один раз отклонить смертельный удар. После использования Кристалл Отклонения выходит из игры.

Кристалл Отклонения можно продать за 2 золотых. После продажи артефакт убирается в коробку от игры или передаётся купившему его игроку.



ЛЕС ВОЛДАРК



2-3
игрока



8+
лет



10-15
минут



999
рублей

Укрывшись в разорённом лесу Волдарк, Тёмный Жрец наращивает свои силы. Ты должен использовать всю свою ловкость и всю силу, чтобы пройти мимо его дозорных монстров, но удастся ли тебе добыть Кубок Жизни?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот игрок, который первым встанет на клетку, указанную в миссии, или победит монстра, стоящего на этой клетке.

артикул 3858

НОВЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

В данной миссии тебе предстоит преодолеть магические двери, пользуясь специальными магическими местами. Герой не может пройти сквозь магическую дверь. Однако если персонаж решит закончить свой ход возле магической двери и в следующий ход выбросит на кубике знак Щита Героика™, то сможет пройти сквозь дверь, переместиться на следующую после двери свободную клетку и закончить на ней своё передвижение.

КУБОК ЖИЗНИ

Когда герой, владеющий Кубком, выбрасывает на кубике Щит Героика™, то вместо хода может восстановить одну единицу здоровья.

Кубок Жизни можно продать за 2 золотых. После продажи артефакт убирается в коробку от игры или передаётся купившему его игроку.



ПЕЩЕРЫ НАТХУЗ



2-3
игрока



8+
лет



10-15
минут



999
рублей

В глубине пещер Натхуз Повелитель Големов обнаружил древний артефакт и использует его для создания своей армии монстров. Ты должен проложить путь в пещеры, одолеть Повелителя Големов и захватить Скипетр Призыва.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот игрок, который первым встанет на клетку, указанную в миссии, или победит Повелителя Големов, стоящего на этой клетке.



артикул 3859

НОВЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

В этой миссии придётся не только пробиваться с боем, но и преодолевать каменные преграды. Герои не могут пройти сквозь эту преграду. Если ты остановился возле каменной преграды, то **ОБЯЗАН** попытаться уничтожить ее. Для этого брось кубик LEGO® и посмотри на результат броска.



Герой проходит сквозь преграду и становится на первой свободной клетке с другой стороны.



Удали преграду из игрового поля и помести ее в коробку от игры.



Перемести микрофигурку героя на одну клетку назад.



СКИПЕТР ПРИЗЫВА

Когда герой, владеющий Скипетром, выбрасывает на кубике Щит Героика™, то вместо хода может взять монстра из сумки любого игрока и поставить его на игровое поле на любую незанятую клетку.

Такое действие позволяет замедлить движение героя другого игрока и дать больше шансов своему герою выполнить текущую миссию.

Скипетр Призыва можно продать за 2 золотых. После продажи артефакт убирается в коробку от игры или передаётся купившему его игроку.



ЗАМОК ФОРТААН



артикул 3860



2-4
игрока



8+
лет



10-20
минут



1499
рублей

Замок Фортаан пал перед натиском Короля Гоблинов и его армии монстров. Ты должен пробиться сквозь полчища гоблинов и победить Злого Короля. Но сможешь ли ты раскрыть его тайный замысел и отыскать Шлем Защиты?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот игрок, который первым встанет на клетку, указанную в миссии, или победит Короля Гоблинов, стоящего на этой клетке.

НОВЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

В замке очень много закрытых дверей и пройти в них можно, только если найдешь ключи. Ключи можно брать по таким же правилам, как и другие предметы, найденные в игре (например, зелья). Герои не могут пройти сквозь закрытую дверь. Если ты остановился возле двери и хочешь пройти в нее (даже во время этого хода, если можешь переместиться на большее количество клеток), то должен использовать ключ из своей сумки — закрепи его наверху двери. В открытую дверь могут проходить другие игроки, не затрачивая при этом ключи.

● Ключ можно использовать только один раз и в сумке героя не может лежать больше одного ключа.

● Если ваш герой остановился рядом с закрытой дверью и в начале следующего хода выбросил на кубике Щит Героику™, то он может пройти сквозь дверь и остановиться на первой свободной клетке с другой стороны. После этого его передвижение закончено.

ШЛЕМ ЗАЩИТЫ

Шлем Защиты — это часть амуниции героя. Если на героя надет этот шлем, то в качестве бонуса он получает одну дополнительную единицу здоровья и должен поместить соответствующую метку у себя в сумке героя.

Шлем Защиты можно продать за 2 золотых. После продажи артефакт убирается в коробку от игры или передается купившему его игроку.



LEGO

GAMES



NINJAGO

THE BOARD GAME



артикул
3856



Ниндзяго
Крепость Ниндзя
ПРАВИЛА
НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ



2-4
игрока



8+
лет



15-25
минут

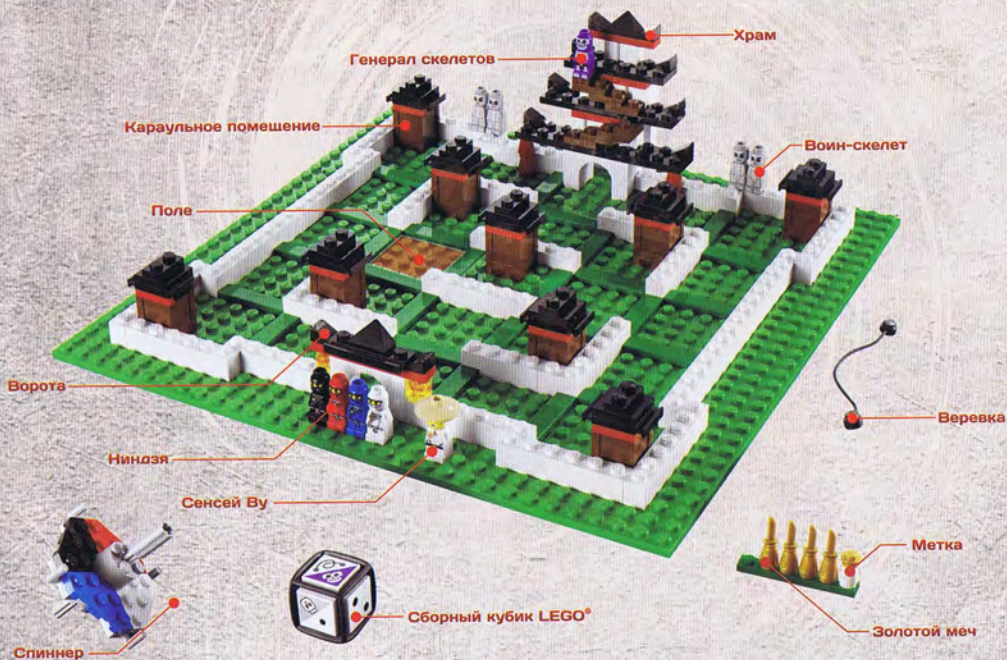


1299
рублей

15

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Злой Генерал Скелетов и его воины проникли в крепость Ниндзя. Сможет ли ваша команда ниндзя разобраться с воинами, найти золотые мечи и победить Генерала? Или Генерал Скелетов одержит победу и получит неограниченную власть над миром? Исход битвы покажет...



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

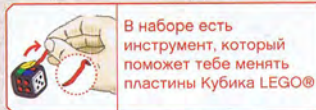
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки объединяются в одну команду ниндзя и пытаются найти все 4 золотых меча внутри крепости. Если Генерал Скелетов смог перехватить один или несколько мечей, то для победы тебе нужно будет сразиться с Генералом и отнять у него все захваченные мечи.

НАЧАЛО ИГРЫ

Чтобы начать играть, тебе следует собрать игру, следуя имеющейся в наборе инструкции по сборке LEGO®. Собирая игру, ты ознакомишься с её составными частями и поймёшь, как их использовать, поэтому тебе будет легче перестраивать её и впоследствии изменять правила твоей игры.

Собери кубик LEGO®, как показано на цветных иллюстрациях внизу:



В наборе есть инструмент, который поможет тебе менять пластины Кубика LEGO®



Перед игрой надо разместить 4 золотых и 5 серых меток в специальные караульные помещения коричневого цвета на игровом поле. Затем перемешай помещения и расположи их в случайном порядке на места так, как показано на изображении игрового поля.

Каждый игрок выбирает себе ниндзя и ставит его перед входными воротами в крепость.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ХОД ИГРЫ

Первым ходит самый страшный игрок. Далее право хода передается сидящему слева от активного игрока и так далее. Во время своего хода игрок должен бросить кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска.

Внимание! Если возле игрока стоит воин-скелет, то прежде чем бросить кубик, игрок должен победить воина с помощью раскрутки спиннера.

1 На Кубике LEGO® выпала грань с двумя точками.
Ниндзя перемещается.



Активный игрок может сделать своим ниндзя 1 или 2 шага по выбору игрока:

- если ниндзя переместился туда, где есть караульное помещение, он может остановиться и проверить, что находится внутри.
- если ниндзя переместился туда, где другой ниндзя бьётся с воином-скелетом, то в следующий ход сможет сам сразиться с этим воином-скелетом.

Нельзя пройти сквозь место, где идёт схватка.

2 На Кубике LEGO® выпала грань с одной точкой и знаком воина-скелета. Ниндзя перемещается и воин-скелет нападает.



Активный игрок делает следующее:

- делает своим ниндзя один шаг;
- снимает одного из воинов-скелетов с крепостной стены и размещает его в место, где стоит один из ниндзя.

Воин скелет не ставится туда, где уже есть один воин скелет.

3

На Кубике LEGO® выпала грань с одной точкой и знаком Генерала Скелетов. Ниндзя перемещается и Генерал спускается на одну ступеньку.



Активный игрок делает следующее:

- делает своим ниндзя один шаг;
- перемещает фигурку Генерала Скелетов на одну ступеньку храма вниз.

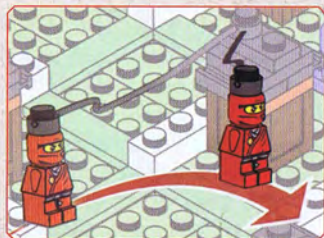
4

На Кубике LEGO® выпала грань со знаком верёвки и знаком Генерала Скелетов. Ниндзя перемещается, и Генерал спускается на одну ступеньку.



Активный игрок делает следующее:

- ставит фигурку ниндзя на любой точке участка местности, где ниндзя находился на момент начала хода. После этого закрепляет один конец верёвки на голове ниндзя, а другой – на крыше одного из ближайших караульных помещений. Теперь ниндзя может перелететь на любое место, до которого достанет его фишка, соединённая с крышей караульного помещения верёвкой. После перелёта верёвка снимается;



- перемещает фигурку Генерала Скелетов на одну ступеньку храма вниз.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ИЗУЧАЙ СОДЕРЖИМОЕ ПОМЕЩЕНИЙ

Если игрок переместился на место, где стоит караульное помещение, то он может его обыскать. Для этого он открывает крышку и вытаскивает метку, которая была внутри. После обыска метка закрепляется на крыше караульного помещения.

- Если игрок обнаружил СЕРЫЙ маркер, то с крепостной стены снимается один из воинов-скелетов и ставится непосредственно рядом с ниндзя игрока. В следующий ход придётся сражаться.
- Обнаруженный ЗОЛОТОЙ маркер означает, что ниндзя нашел один из 4 золотых мечей. Игрок размещает один из мечей возле входных ворот.



БОЙ С ВОИНОМ-СКЕЛЕТОМ

Если в начале своего хода возле ниндзя стоит воин-скелет, то прежде надо одолеть воина, а затем сделать стандартный ход.

Бой проходит с помощью спиннера. Игрок берёт спиннер и раскручивает его. Ниндзя побеждает в бою, если спиннер остановил вращение цветом бьющегося ниндзя вверх. Если в бою участвуют несколько ниндзя, то бой будет выигран, если цвет спиннера покажет цвет одного из этих ниндзя.

- Если ты победил, то перемести фигурку воина скелета обратно на крепостную стену. Теперь ты можешь бросать кубик LEGO® и выполнять действия, соответствующие результату броска.

- Если ты проиграл, то перемести микрофигурку Генерала на одну ступеньку вниз, на этом твой ход заканчивается (не бросаешь кубик LEGO®).

ПРАВИЛА ИГРЫ

◆ ПОТЕРЯ ЗОЛОТЫХ МЕЧЕЙ ◆

Когда Генерал Скелетов спускается с последней ступеньки лестницы храма, то забирает у команды ниндзя один золотой меч и помещает его у себя в храме. После этого Генерал опять поднимается по лестнице на самую высшую ее ступень.

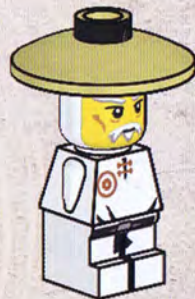
Внимание! Если у ниндзя не окажется ни одного золотого меча, когда Генерал в очередной раз спустится с лестницы, команда ниндзя тут же проигрывает в данной игре!

◆ ПОМОЩЬ СЕНСЕЯ ВУ ◆

Один раз за игру можно воспользоваться помощью Сенсея Ву. Сенсей Ву может помочь в **ОДНОМ** из следующих моментов:

- когда Генерал спускается с последней ступеньки вниз, а у ниндзя нет золотых мечей, то можно поместить фигурку Сенсея Ву возле храма. Генерал снова помещается на самую высокую ступеньку. Игра продолжается.

- Можно использовать Сенсея Ву, чтобы не проиграть последний золотой меч в финальной схватке с Генералом. Вместо передачи меча поставь микрофигурку Сенсея Ву возле храма и вращай спиннер еще раз.



Помни! Сенсей Ву можно использовать только один раз за игру!

◆ КОНЕЦ ИГРЫ ◆

Если игрокам удастся собрать возле входных ворот все 4 золотых меча, то игра тут же заканчивается безоговорочной победой ниндзя над Генералом Скелетов.

Если Генералу всё же удалось отнять один или несколько золотых мечей, то грядёт финальная схватка с Генералом Скелетов.

ФИНАЛЬНАЯ СХВАТКА С ГЕНЕРАЛОМ СКЕЛЕТОВ

Перед битвой ВСЕ 4 НИНДЗЯ размещаются в одном месте перед храмом, даже если в игре участвуют всего 2 или 3 игрока. Игрок, нашедший последний золотой меч, бьётся с Генералом первый. Он берёт все мечи, стоящие возле входных ворот и готовится к схватке.

Каждый сражающийся игрок должен закрепить доступные команде мечи на любых из 4 фишек ниндзя, взять микрофигурку Генерала и закрепить ее на одной незанятой мечом фишке ниндзя и раскрутить спиннер.

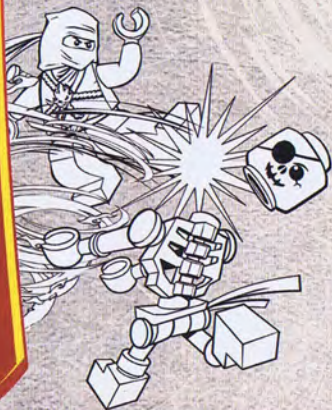
- Если спиннер показал цвет ниндзя, на котором стоит меч, то ниндзя выигрывают один из золотых мечей, стоящих в храме. В следующий раз он также будет закрепляться на одном из ниндзя.

- Если спиннер показал цвет ниндзя, на котором стоит фигурка Генерала Скелетов, то ниндзя проигрывают один из своих мечей. Проигранный меч помещается в храм.

- Если спиннер показал цвет ниндзя, на котором нет ни меча, ни фигурки Генерала, то в этом бою объявляется ничья и ход переходит следующему игроку.

После этого право сражаться с Генералом передаётся следующему игроку.

Команда ниндзя выигрывает схватку, если собрала все 4 золотых меча. Соответственно, если у ниндзя не останется ни одного меча, игра проиграна.



Узнай, как изменить правила игры на www.LEGOgames.ru и www.LEGO.ru/LEGOgames



Чтобы вытащить элемент LEGO, лучше всего перед этим его наклонить.

Harry Potter

HOGWARTS™

артикул 3862



Гарри
Поттер
Школа Хогвартс

Правила
настольной игры



2-4
игрока



8+
лет



20-40
минут



1599
рублей



GAMES



Игровое поле

Сможешь ли ты быстро найти нужный путь в Школе Магии и Волшебства? Используй движущиеся лестницы и секретные проходы, чтобы попасть в классные комнаты. Первым собери все необходимое для домашнего задания и вернись в помещение своего факультета. И тогда ты победишь в игре.



Цель игры

Игроки передвигаются по загадочному замку Хогвартс с целью посетить все 4 класса и забрать там комплектующие своего цвета, которые нужны для успешного завершения домашнего задания. Первый, кто соберёт все нужные комплектующие и вернётся на свой факультет, выигрывает в игре.

Начало игры

Чтобы начать играть, тебе следует собрать игру, используя имеющиеся в наборе инструкции по сборке LEGO®. Собирая игру, ты познакомишься с её составными частями и поймёшь, как их использовать. Поэтому тебе будет легче перестраивать её и впоследствии изменять правила твоей игры.

Собери кубик LEGO®, как показано на цветных иллюстрациях внизу:



В наборе есть инструмент, который поможет тебе менять пластины Кубика LEGO®

Каждый игрок, начиная с самого младшего, выбирается себе факультет, который будет представлять в игре:

Гриффиндор (**красный**)

Слизерин (**зелёный**)

Когтевран (**синий**)

Пуффендуй (**жёлтый**)



Правила игры

Ход игры

Первым ходит самый младший игрок. Далее право хода передается сидящему слева от активного игрока и так далее.

Во время своего хода игрок должен:

1. Бросить кубик LEGO®, выполнить действия, соответствующие результату броска.
2. Сделать своим персонажем один шаг.

На Кубике LEGO® выпала грань с 1, 2 или 3 точками.

Классы и лестницы меняют своё местоположение



Активный игрок вытаскивает один любой сегмент с лестницей и кладёт его возле игрового поля.

Нельзя вытаскивать классные комнаты.

Нельзя вытаскивать сегменты с лестницей, на которых стоят персонажи других игроков.

Далее игрок имеет право сделать несколько смещений классов и лестниц. Можно делать сколько угодно смещений, но не больше числа, выпавшего на кубике LEGO®.

За одно смещение игрок может переместить 1, 2 или даже 3 сегмента поля. Когда играющий сделал все смещения, которые хотел, вытасканный сегмент с лестницей возвращается на игровое поле в новую пустую ячейку.

Необязательно использовать все смещения, доступные в данный ход.

Пример смещений, когда на кубике LEGO® выпала грань с тремя точками



Вытаскиваем сегмент с лестницей.



Первое смещение: перемещаем вместе одну лестницу и два класса.



Второе смещение: перемещаем одну лестницу.



Третье смещение: перемещаем вместе два класса. Все смещения сделаны, возвращаем сегмент с лестницей на поле и размещаем в пустой ячейке.

Правила игры

На Кубике LEGO® выпала грань с пластинкой поворота



Активный игрок должен повернуть один сегмент с лестницей по часовой стрелке, не меняя его местоположение на игровом поле. Поворачивать можно даже те лестницы, на которых в данный момент находятся персонажи игровых.

Нельзя поворачивать классные комнаты.

На Кубике LEGO® выпала грань с Картой Мародёра



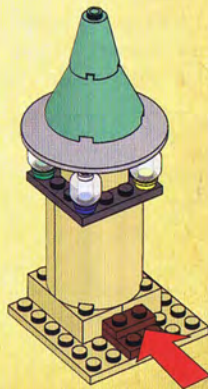
Вы нашли секретный проход. Теперь, когда вы должны сделать один шаг своим персонажем, можете переместиться на рядом стоящие лестницу или класс, даже если они не присоединены к вашему местоположению в данный момент.

Нельзя перемещаться по диагонали.

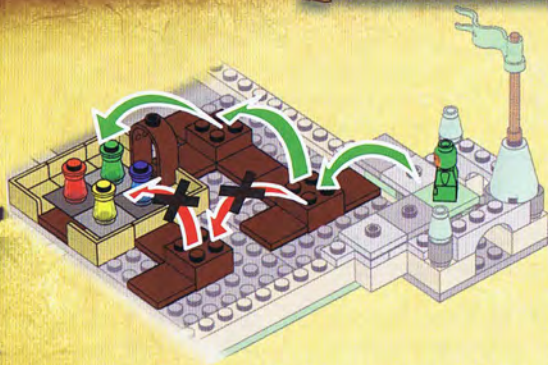
Сделать шаг

После того, как активный игрок полностью сделал все действия, выпавшие на кубике LEGO®, он передвигает своего персонажа на 1 шаг. Передвигаться можно только по тем сегментам (лестницам и классам), которые соединены между собой.

Примечание: в отличие от других классов, класс предсказаний имеет всего один вход.



Правила игры



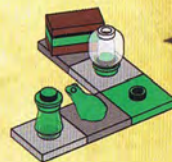
Примеры передвижения персонажа по замку

Каждая зелёная стрелка показывает ОДИН шаг по замку. Класс и лестницы соединены между собой.

Красные стрелки показывают, что сегменты лестниц и класс не соединены между собой и поэтому персонаж не может перемещаться таким путём.

Собирай комплектующие для домашней работы

Когда фишка персонажа заходит в один из классов, то игрок забирает компонент своего цвета, лежащий там, и устанавливает его на любое свободное место в помещении своего факультета.



Конец игры


Игра заканчивается, когда один из игроков собрал все четыре компонента для домашней работы и вернулся к себе на факультет.

Альтернативные правила с более быстрой игрой: игра заканчивается, когда один из игроков собрал все четыре компонента для домашней работы.




Чтобы вытащить элемент LEGO, лучше всего перед этим его наклонить.

Узнай, как изменить правила игры на www.LEGOgames.ru и www.LEGO.ru/LEGOgames



Видео-уроки
по Настольным играм LEGO
на www.LEGO.ru/LEGOgames



Ищи
альтернативные
правила
на www.LEGOgames.ru



Creationary

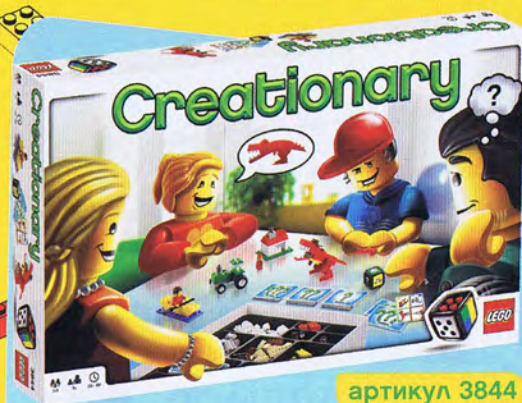

3-8
игрока


7+
лет


30-60
минут


1899
рублей

 **GAMES** 




артикул 3844




ТВОРЧЕСТВО

Сможешь ли ты отгадать, что за модель строит другой игрок? Умеешь ли ты строить так, чтобы другие игроки смогли быстро распознать твою модель? Увлекательная игра для всей семьи, развивающая творческие способности и тренирующая сообразительность игроков.

В этой игре, в отличие от других Настольных игр серии LEGO, тебе не придётся заранее готовить игровое поле и ходить микрофигурками своих персонажей. Вместо этого надо выполнять задания по конструированию простых моделей, причём заранее подготовленных схем нет. Поэтому модели, которые ты будешь создавать, ограничены только твоей фантазией!




В комплект игры входит всё необходимое: и разнообразные цветные детали для конструирования, и сборный кубик для определения тематики моделей, и карточки с заданиями разной степени сложности.



Во время своего хода игрок должен бросить специальный игральный кубик LEGO®, чтобы определить тематику модели, которую предстоит построить. После этого игрок берёт карточку с заданием и приступает к созданию модели заданной тематики.

В это время другие игроки стараются отгадать, что именно строит активный игрок. Тот, кто отгадал раньше остальных, и игрок-строитель получают по одному очку. Соответственно, если угадать не удалось, никто очков не получает. Побеждает в игре набравший наибольшее количество очков.



Попробуй альтернативные варианты игры!

Что, если отгадывать будет один игрок, а строить - все остальные игроки? Сможешь ли ты победить в командной игре? Насколько сложно будет строить модель если ограничить время?

Придумай собственные задания по выбранной тематике. Создай новую тему с заданиями для строительства моделей. Усложни сам процесс строительства: например, договоритесь строить одной рукой или даже с закрытыми глазами!



MINOTAURUS

LEGO GAMES



ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА



2-4
игрока



7+
лет



20-30
минут



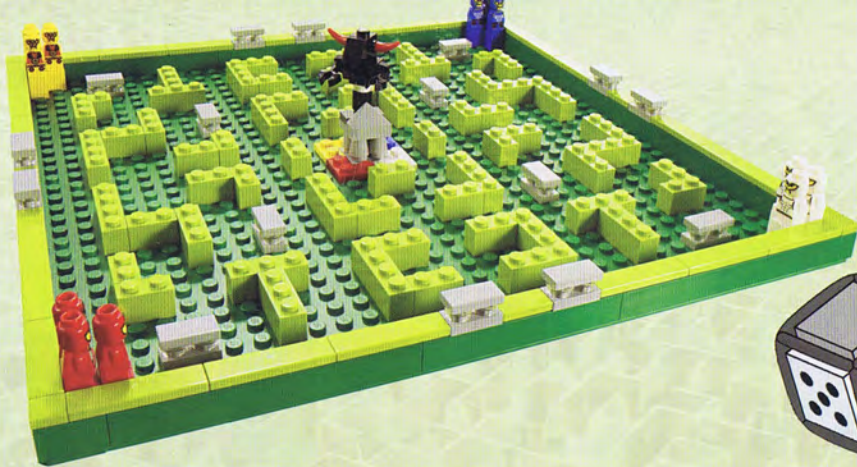
1299
рублей

артикул 3841

Могучее мифическое чудовище Минотавр охраняет секретный храм, спрятанный в глубине лабиринта. Первым проведи своих героев в храм, избегая встречи с Минотавром и искусно воздвигая стены, чтобы задержать своих соперников.

У каждого игрока в команде есть три героя одного цвета. Цель каждого игрока — провести одного или нескольких своих героев к секретному храму, стоящему в центре игрового поля. Количество героев, которых надо провести к храму, зависит от количества играющих.

Во время своего хода игрок должен бросить кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска.



Действия бывают самыми разнообразными: передвинуть одного своего героя на 3-6 шагов, взять под управление Минотавра и направить его против соперников или даже поставить на пути героя соперника непроходимую стену. Грамотное использование выпавшего действия ведёт игрока к уверенной победе.

Настольные игры серии LEGO позволяют легко изменять условия победы или даже сами правила игры. Любое изменение делает игру уникальной, ТВОЕЙ ИГРОЙ.

Что будет, если игроки смогут проходить сквозь стены? Насколько сложней станет игра, если Минотавр будет ходить дальше или для победы надо привести ВСЕХ своих героев? Насколько изменится игра, если поменять САМ лабиринт?

На эти и другие вопросы тебе предстоит ответить самому.

RAMSES Pyramid

LEGO GAMES



2-4
игрока



8+
лет



1499
рублей

20-40
минут

ПИРАМИДА РАМЗЕСА

Мумия фараона Рамзеса проснулась и собирается захватить весь Египет! Заберись на вершину пирамиды и победи злого фараона и его армию, получи его корону и стань победителем в игре!

Каждый игрок представляет одного из искателей приключений, главная цель которого — добраться до вершины пирамиды и победить Короля Мумий Рамзеса.

Но прежде чем начать подъём, игрокам предстоит изучить секреты храмов, стоящих возле пирамиды. Раскрыв все секреты, искателю приключений станет намного легче взбираться по пирамиде.

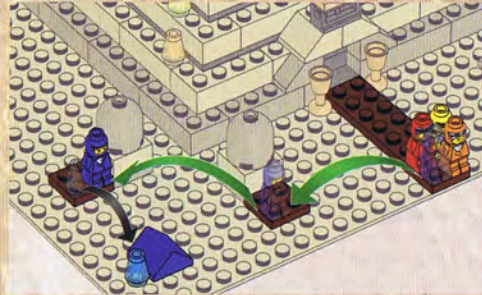


артикул 3843



Игровой процесс для каждого игрока поделён на два этапа: изучение секретов храмов и подъём по пирамиде. Но независимо от этапа, игрок начинает свой ход с того, что бросает специальный игровой кубик LEGO® и выполняет действия, соответствующие результату броска.

На первом этапе искатели приключений должны обойти пирамиду со всех сторон, посещая расположенные вокруг неё храмы. Во время остановки у какого-либо храма можно узнать, какого цвета кристалл спрятан внутри ИЛИ взять цветной кристалл, находящийся рядом с храмом (если другой игрок уже не забрал его). Очень важно запомнить, в каком храме какой кристалл находится — от этого будет зависеть успех подъёма по пирамиде.



Пройдя все храмы и вернувшись на стартовую позицию, для игрока наступает второй этап — подъём по пирамиде. Игрок ставит своего искателя приключений на нижний уровень пирамиды.

Теперь перемещения игрока будут только вверх или вниз. На каждом уровне пирамиды стоят цветные кристаллы, которые пропустят искателя приключений лишь в том случае, если он предоставит кристалл такого же цвета. Кристалл нужного цвета может быть либо у тебя, либо в одном из храмов.

За один ход у игрока есть всего одна попытка показать кристалл правильного цвета, поэтому открыть можно только один храм. Если цвет правильный, искатель приключений поднимается на уровень выше; если неправильный — остаётся на месте и его ход заканчивается.

Искателей приключений ожидают и другие трудности на пути к вершине: мумии спускаются с вершины пирамиды и скидывают любого, стоящего на их пути; сама пирамида часто приходит в движение, меняя стороны на отдельных уровнях. Сможешь ли ты использовать эти преграды себе на пользу?

Попробуй дополнительные варианты игры! Станет ли легче, если играть командой? Хватит ли смелости проникнуть внутрь пирамиды и похитить статую Золотого Скорпиона?



RAMŞEŞ

Return

ВОЗВРАЩЕНИЕ РАМЗЕСА

LEGO GAMES

2-4
игрока

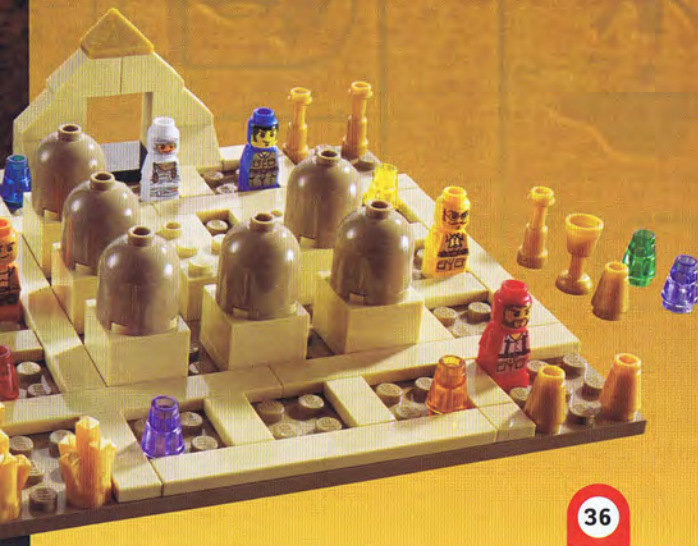
7+
лет

10-20
минут

699
рублей



артикул 3855



Хватит ли у тебя смелости для того, чтобы проникнуть внутрь пирамиды и похитить сокровища из чистого золота? Помогут ли тебе таинственные кристаллы в перемещении внутри пирамиды? Достаточно ли ты проворен, чтобы избежать встречи с мумией, несущей древнее проклятие Рамзеса?



Каждый игрок представляет одного из искателей приключений, которые ходят по помещениям пирамиды в поисках сокровищ. Тот, кто первым сможет заполнить три разных по форме золотых сокровища, объявляется победителем.

Во время своего хода игрок должен бросить специальный игровой кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска. Если на кубике выпала грань с цветной пластиной, игрок получает шанс передвинуть своего искателя приключений.

Но не всё так просто, ведь предварительно ему нужно показать кристалл соответствующего цвета. Кристалл можно показать из своих запасов ИЛИ верно указать храм, где находится кристалл требуемого цвета.

Во время передвижения игрок сможет собирать лежащие в комнатах кристаллы, а также должен постараться быстрее других заполнить три разных сокровища из четырех возможных.

Но следует помнить о мумии, которая бродит по помещениям пирамиды. Если ей удастся поймать искателя приключений, то игрок потеряет одно из сокровищ. Попробуй дополнительные варианты игры!

Сможешь ли ты воспользоваться тайными ходами, через которые можно пройти с помощью кристаллов? Удастся ли тебе заполнить сокровища, если проклятие мумии станет сильнее, а сама мумия будет двигаться быстрее? На эти вопросы тебе предстоит ответить самому.





LEGA LAVA DRAGON

LEGO GAMES



2-4
игрока



7+
лет



10-20
минут



699
рублей

Лавовый Дракон

артикул 3838

Кто из рыцарей самый храбрый и ловкий? Поднимись на самую высокую точку вулкана и оседлай живущего там Дракона. Остерегайся лавы во время подъема и мешай другим рыцарям взобраться на вулкан раньше тебя!

Игроки представляют собой храбрых рыцарей, которые поднимаются к вершине вулкана. Игрок, который первый поднимется на вершину и сможет оседлать Дракона, побеждает в игре.



Во время своего хода игрок должен бросить специальный игральный кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска. Выпала грань с пластинкой твоего цвета — ходи своим рыцарем у подножия вулкана или поднимайся к вершине; выпала грань с пластинкой лавы — прегради путь другому игроку одним из лавовых блоков. Если в ход другого игрока на кубике выпала грань с пластинкой твоего цвета — твой рыцарь получает шанс переместиться!

Первым подняться на вершину недостаточно: на самом верху смелых героев ожидает Дракон, который не позволит просто так сесть себе на шею. Оседлать Дракона сможет только тот, у кого на кубике LEGO® выпадет грань с оранжевой пластиной.

Попробуй дополнительные варианты игры!

Если дать тебе возможность сбрасывать соперников на стартовую позицию ИЛИ преграждать им путь, то что выберешь ТЫ? Насколько легче будет добраться до вершины, если использовать верёвку?

Придумай свои правила!



RACE 3000



LEGO GAMES



2-4
игрока



7+
лет



20-30
минут



999
рублей

ГОНКИ 3000

артикул 3839

Способен ли ты первым пересечь финишную черту? Обгоняй соперников, используй турборазгон, переезжай с полосы на полосу, чтобы не попасть в масляное пятно, используй короткие пути — делай всё возможное и невозможное, ведь кубок Гонки 3000 достанется только одному.

В гонке могут принять участие от 2 до 4 игроков. Главная цель игры — первым проехать на своем болиде полный круг гоночного трека и пересечь финишную черту.





Во время своего хода игрок должен бросить специальный игральный кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска. Выпала грань с пластинкой твоего цвета — двигай гоночный болид вперед; выпала грань с пластинкой ускорения — разгоняйся и перемести болид к ближайшему оранжевому участку. Если на твоём пути стоит фишка гоночной машины другого игрока, обгони её и встань на первое же незанятое место перед ней.

Другим гоночным машинам не придётся дожидаться своего хода, чтобы двигаться. Ведь если на выпавшей грани кубика находятся несколько цветных пластинок разных игроков, то болиды этих игроков также едут вперед.

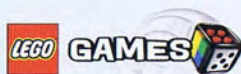
Во время гонки не забывай вовремя поменять полосу движения, чтобы избежать встречи с масляным пятном, иначе твоя машина остановится до следующего хода, а с кубика будут сняты пластинки твоего цвета. Постарайся не проехать мимо поворота на короткий участок дороги, который позволит тебе быстрее добраться до финиша. Попробуй дополнительные варианты игры!

Что, если короткий путь можно будет перестроить под свои нужды прямо во время гонки? Как изменится игра, если другие игроки получат возможность убирать пластинки твоего цвета с кубика LEGO®?

Меняй путь от старта до финиша любым доступным тебе способом, проводи турниры, изменяй правила движения!

Придумай свои правила!

SHAVE A SHEEP



2-4
игрока



7+
лет



20-30
минут



999
рублей

ПОСТРИГИ ОВЦУ



артикул 3845

Кто сможет накопить больше шерсти, полученной со стрижки своей овцы? Кому удастся избежать грабежей со стороны других игроков и встречи с волком? Стриги овцу, выгодно обменивайся с другими игроками и используй волка, чтобы мешать соперникам.

Каждый игрок получает одну овцу. Задача игроков - вовремя подстригать своих овец и копить шерсть. У кого под конец игры окажется больше накопленной шерсти, тот и победит.





Во время своего хода игрок должен бросить кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска. Если выпал рост шерсти, то закрепи на своей овце один кубик шерсти. Если выпал обмен овцами — выбери овцу другого игрока и обменяй ее на свою овцу. Если выпал волк — можешь снять шерсть с овцы у любого игрока и вернуть ее в общую кучу. Стрижка овцы позволяет снять всю шерсть со своей овцы и положить рядом с собой.

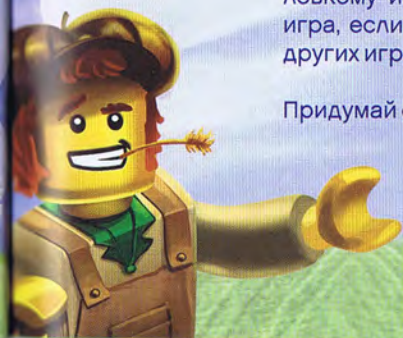
Игра заканчивается, когда игроки разберут все свободные кубики шерсти. Когда это произойдет, играющие в последний раз стригут овец и подсчитывают количество накопленной шерсти. У кого шерсти будет больше — тот и побеждает в игре.



Попробуй дополнительные варианты игры!

Насколько усложнится процесс игры, если игрокам при каждой стрижке придётся отдавать обратно один кубик шерсти? Что, если волк будет помогать только самому ловкому игроку, способному его поймать? Как изменится игра, если с помощью волка можно будет красть шерсть у других игроков?

Придумай собственные правила игры!





БАНАНОВОЕ РАВНОВЕСИЕ

LEGO GAMES



2-4
игрока



6+
лет



5-15
минут



499
рублей

артикул 3853

В джунглях сильная жара, и сбор бананов становится непростой задачей. На цветочных стеблях, поднимающихся над веером зеленых листьев, уже зародились маленькие бананчики. Сможет ли обезьянка помочь тебе собрать наибольший урожай? Сможешь ли ты при сборе бананов не опрокинуть пальму?

Все игроки пытаются собрать урожай бананов с одной пальмы. Помогает им в этом всего одна обезьянка, которая, перепрыгивая с листа на лист, срывает бананы. В процессе игры пальма обрастает листьями, и с появлением каждого листа дерево может потерять равновесие и упасть.

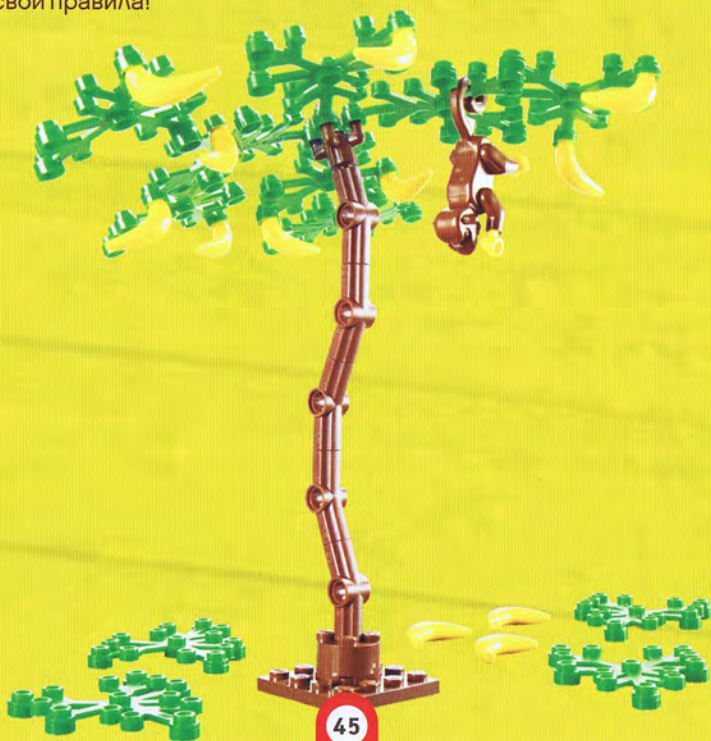
Во время своего хода игрок должен бросить игральный кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска. Действия бывают трёх типов: повесить банан на любой из листов пальмы; повесить новый лист на пальму; переместить обезьянку на какой-нибудь лист пальмы и собрать урожай с этого листа. Главное — не допустить падения пальмы именно в свой ход.

Игра заканчивается в двух случаях: ЛИБО у одного из игроков падает пальма, ЛИБО собраны все бананы, доступные в игре. В первом случае игрок, уронивший пальму, лишается всего урожая бананов. Побеждает в игре тот, кто собрал самый большой урожай бананов.

Попробуй дополнительные варианты игры!

Насколько сложным станет сбор урожая, если совершать действия с закрытыми глазами? Помоги обезьянке взобраться по стволу пальмы до заветных листьев с бананами!

Изменяй форму бананового стебля или условия сбора урожая!
Придумывай свои правила!





артикул 3854

FROG RUSH



2-4
игрока



7+
лет



10-20
минут



699
рублей

ЛЯГУШАЧЬИ ГОНКИ

Перед вами небольшой пруд с большой проблемой: четыре семьи лягушек должны перебраться каждая на свой противоположный берег. Лягушки перемещаются, перепрыгивают через других лягушек в бешеной гонке к безопасному берегу. Но аист готов напасть в любой момент, и не всем удастся преодолеть такое небольшое расстояние.

Каждый игрок выбирает себе команду лягушек одного цвета. Цель игры — как можно быстрее переместить своих лягушек на противоположный берег пруда и разместить их таким образом, чтобы набрать наибольшее количество очков.

Во время своего хода игрок должен бросить игровой кубик LEGO® и выполнить действия, соответствующие результату броска. Игроку может быть доступно простое перемещение лягушки на расстояние 1-3 шага, а также перепрыгивание через других лягушек, которое при грамотном использовании способно всего за один ход переместить одну лягушку на противоположный берег.

Но не стоит забывать об опасности: аист караулит лягушек возле пруда и в любой момент готов напасть и съесть одну из лягушек. Если на кубике выпала грань, активирующая аиста, то игрок, перемещает его на любую клетку пруда и может вывести из игры любую лягушку противника.

Игра заканчивается, когда одному игроку удастся переместить ВСЕХ своих лягушек, которых не съел аист, на противоположный берег. После этого начинается подсчёт очков для каждого игрока.

При подсчете очков учитываются только те лягушки, которые добрались до противоположного берега на момент окончания игры. Берег, на который должны добраться твои лягушки, состоит из трёх уровней: береговая линия, камни и скамейка. Каждый из этих уровней даёт разное количество очков: если лягушка на момент конца игры стоит на береговой линии, игрок получает 1 очко, за лягушку на камне игрок получит 2 очка, если лягушка добралась до скамейки — 3 очка. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Попробуй дополнительные варианты игры!

Что будет, если разрешить игрокам распределять очки движения на нескольких лягушек? Удастся ли тебе победить, если можно будет возвращать лягушек, которых утащил аист?

Построй пруд другой формы! Объединяйтесь в команды! Измени суть игры!

Придумай свои правила!



ООО ЛЕГО
127051 Москва
Садовая-Самотечная, 24/27
+7 495 7754900

www.LEGOgames.ru
www.LEGO.ru/LEGOgames

LEGO, логотипы LEGO, HEROICA запатентованы
и являются торговыми марками компании LEGO Group. © 2011 The LEGO Group.

Правила и описания игр для данного каталога писал и адаптировал Максим Трофименко
Дизайн и верстка: www.fric.cc