

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.

Am besten probierst du 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.



1) Abkürzungen

Bau dir Abkürzungen, die dich nach vorne bringen.

Vorbereitung: Steckt vor Spielbeginn ein gelbes Abkürzungsplättchen neben eines der beiden orangefarbenen Plättchen auf den Würfel.

Wer gelb würfelt, darf eine oder zwei Abkürzungen versetzen. Abkürzungen dürfen nur im Inneren der Rennstrecke platziert werden und müssen mit mindestens einer Seite an einem orangefarbenen Feld beginnen oder dort enden. Gelbe Abkürzungen dürfen nicht bewegt werden, wenn sich ein Rennwagen darauf befindet.

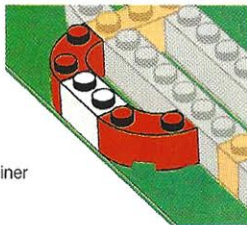
2) Verändert eure Rennstrecken

Lasst eure Fantasie spielen und baut neue Rennstrecken. Beispiele findet ihr am Ende der LEGO Bauanleitung.

3) Boxenstopp

Probiert einmal den Boxenstopp mit folgenden Varianten aus:

- Sobald du in den Boxenstopp fährst, darfst du ein beliebiges Bewegungsplättchen entfernen und ein eigenes an dessen Stelle stecken. Dafür musst du natürlich noch mindestens ein Bewegungsplättchen vor dir liegen haben.
- Entferne **alle** Bewegungsplättchen auf zwei Würfelseiten. Dann steck eines deiner Plättchen auf eine dieser Seiten.



Erfinde deine eigenen Spielregeln

Trau dich, neue Spielregeln zu erfinden. Wenn sie gut funktionieren, kannst du sie unter spiele.LEGO.de veröffentlichen. Hier siehst du auch, was andere Spieler erfunden haben. Vielleicht ist etwas dabei, das du auch gerne ausprobieren möchtest.

Besuche unsere Homepage

Auf spiele.LEGO.de findest du u.a. kurze Filme, die zeigen, wie die einzelnen LEGO Spiele gespielt werden sowie tolle Vorschläge, wie du sie nach Lust und Laune verändern kannst.



Die LEGO® Neigung
Die Figuren bewegst du am besten, indem du sie leicht kippst, bevor du sie hochnimmst.



2-4



7+



20 - 30



- Anleitung



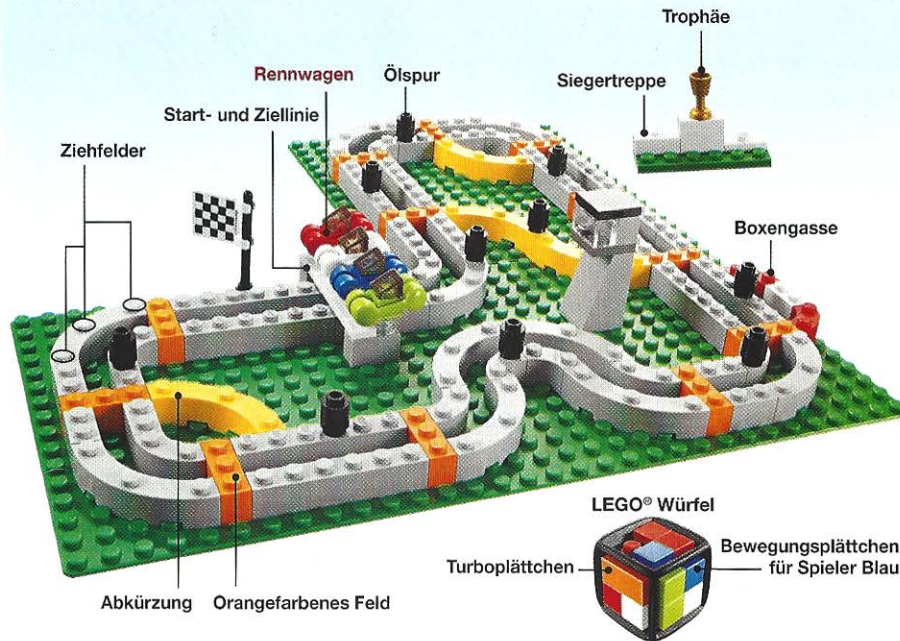
BAUEN



SPIELEN



Wer erreicht als Erster das Ziel und holt sich die begehrte Trophäe? Wechselt die Spuren, überholt eure Mitspieler und fahrt zügig an ihnen vorbei. Nutzt Abkürzungen, um Ölspur auszuweichen. Und denkt daran: Nur einer kann das Rennen gewinnen!



Spielziel

Wer als Erster die Rennstrecke umrundet, gewinnt die Trophäe und darf aufs Siegertreppchen.

Spielvorbereitung

Baut das Spielfeld auf, indem ihr der LEGO® Bauanleitung folgt, die diesem Spiel beiliegt. Dabei lernt ihr nicht nur die einzelnen Bestandteile des Spiels kennen, sondern auch, wie ihr sie verwenden könnt. Ihr habt es dadurch später leichter, das Spiel wieder aufzubauen oder die Regeln zu verändern.

Steckt die beiden orangefarbenen Plättchen auf zwei gegenüberliegende Seiten des LEGO Würfels:



Vor jedem neuen Spiel baut ihr das Spielfeld wieder so auf, wie es oben und auf der letzten Seite der Bauanleitung abgebildet ist.

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

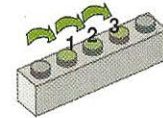
Jeder Spieler entscheidet sich für einen Rennwagen und nimmt sich die sieben farblich dazu passenden Bewegungsplättchen. Steckt jeweils eines dieser Plättchen neben ein Turboplättchen. Die übrigen Plättchen werden erst später benötigt.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du und führst eine der folgenden Aktionen aus:

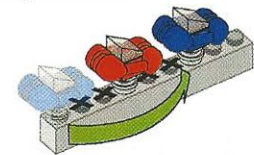
Würfelseiten ohne Bewegungsplättchen

1. Stecke eines deiner Bewegungsplättchen auf die gewürfelte Seite **UND**
2. Ziehe deinen Rennwagen ein Feld vorwärts. Du musst nicht ziehen, wenn du nicht möchtest.



Würfelseite mit Bewegungsplättchen

1. Stecke eines deiner Bewegungsplättchen auf den Würfel, sofern noch Platz auf der gewürfelten Seite ist **UND**
2. Ziehe mit deinem Rennwagen so viele Felder, wie du Bewegungsplättchen deiner Farbe auf der gewürfelten Seite hast. Anschließend folgen deine Mitspieler im Uhrzeigersinn. Pro Plättchen wird ein Rennwagen immer ein Feld vorwärts auf das nächste freie Feld gezogen.



Überholen

Befindet sich ein anderer Wagen direkt vor deinem eigenen, überholst du diesen Wagen und ziehst auf das nächste freie Feld (vgl. Abb. rechts).

Turbozug

Wer orange würfelt, zieht seinen Rennwagen auf das nächste orangefarbene Feld, ohne aber dabei die Spur bzw. Richtung seines Wagens zu ändern. Befindet sich bereits ein anderer Wagen auf diesem orangefarbenen Feld, überholst du den Wagen und ziehst auf das nächste freie Feld. Du darfst während eines Turbozuges nicht über eine gelbe Abkürzung fahren, es sei denn, dein Wagen befindet sich bereits auf einem gelben Feld.

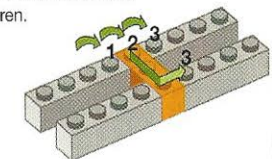
Ölspur

Sobald dein Wagen ein Ölfass berührt, musst du auf diesem Feld halten und eines deiner Bewegungsplättchen vom Würfel nehmen. Anschließend nimmst du das Ölfass von der Rennstrecke und legst es zurück in die Schachtel. Achtung: Dein Wagen berührt ein Ölfass sowohl auf dem Feld, auf dem sich das Fass befindet, als auch auf dem Feld direkt davor. Auf einer Ölspur darfst du keinen Turbozug durchführen.



Spurwechsel

Auf den orangefarbenen Feldern kannst du die Spur wechseln. Für einen Spurwechsel brauchst du nur ein Bewegungsplättchen. Ein Spurwechsel ist nicht möglich, wenn er durch einen anderen Wagen blockiert wird



Wie werden Rennwagen bewegt?

Ein Beispiel: Rot ist am Zug, würfelt und steckt ein Bewegungsplättchen auf die gewürfelte Seite wenn noch Platz ist.



Rot zieht ein Feld.



Rot zieht zwei Felder. Anschließend ziehen Blau und Grün jeweils ein Feld.



Rot zieht zwei Felder.



Rot macht einen Turbozug und zieht seinen Rennwagen auf das nächste orangefarbene Feld. Anschließend ziehen Blau und Grün jeweils ein Feld.

Spielende

Der Spieler, der die Rennstrecke als Erster umrundet hat und über die Ziellinie zieht, gewinnt das Spiel. Er stellt seinen Rennwagen auf Platz 1 der Siegertreppe und erhält die Trophäe. Die anderen Spieler spielen weiter um den 2. und 3. Platz.