



TECHNIC

MIGHTY MACHINES



Wat je nodig hebt



Minimaal 2 spelers



Per speler minstens 3 kaarten en bijbehorende voertuigen

Doel van het spel

Het is tijd om je LEGO Technic Machtige Machines in actie te laten komen. Elke keer dat je een opdracht voltooit, verdien je weer een LEGO Technic Machtige Machine. De speler die aan het einde van het spel de meeste voertuigen heeft verzameld, is de winnaar!

De voorbereiding

Heb je al je voertuigen en kaarten en een groep vrienden bij elkaar verzameld? Dan kun je aan de slag.



Leg de voertuigen opzij en schud de kaarten.



Leg de kaarten in een stapel met de voertuigkant naar beneden en leg vervolgens om de beurt een kaart neer om een wegenkaart te maken. Zorg ervoor dat de wegen op de kaart kunnen aansluiten op alle kaarten ernaast, voordat je de kaart neerlegt.



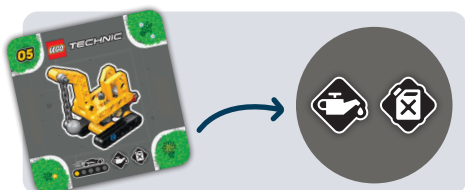
Zodra alle kaarten zijn neergelegd, kun je beginnen met spelen.



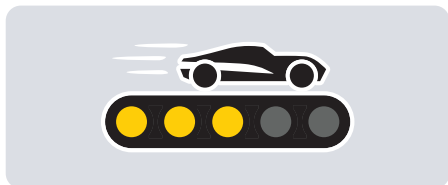
Klaar om te verbouwen

Kies om de beurt één kaart en draai deze om om het voertuig erop te laten zien. Pak het bijbehorende voertuig en zet het op de kaart. Op alle overige kaarten staan opdrachten die door jou en je vrienden moeten worden uitgevoerd. Deze worden weergegeven door de pictogrammen op de kaart.

Zodra iedereen een LEGO Technic Mighty Machine op de weg heeft staan, kun je aan de slag!



Als je aan de beurt bent, kijk dan naar de kaart die je hebt omgedraaid. De pictogrammen op je kaart geven aan voor welke opdrachten je voertuig geschikt is. Om punten te verdienen, moet je voertuig een wegvak bereiken dat ten minste één overeenkomend pictogram heeft én waar een opdracht uitgevoerd moet worden.



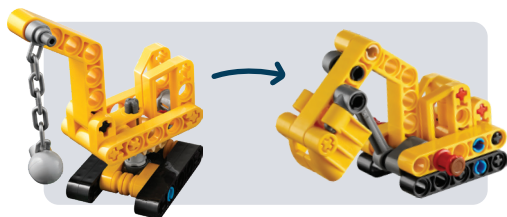
De snelheidsbalk op de startkaart geeft aan hoe ver je voertuig per ronde mag rijden (3 stipjes betekenen bijvoorbeeld dat je maximaal 3 vakjes per ronde mag rijden, maar ook minder als je dat wilt).



Op elk wegvak mag slechts één voertuig staan. Het moet tijdens het rijden de weg volgen en je mag niet over voertuigen heen springen die de weg blokkeren.



Als je op een wegvak terechtkomt met een opdracht die je voertuig kan uitvoeren, draai je de wegkaart om, haal je je voertuig van de weg en zet je het voor je. Het voertuig is vanaf nu uit het spel en telt als één punt.



Vervang het door het nieuwe voertuig dat op de kaart staat die je zojuist hebt omgedraaid en beëindig je beurt. Dit is je nieuwe voertuig, dat je vanaf je volgende beurt gaat gebruiken.



Wat als ik door een ander voertuig word geblokkeerd?



Het is toegestaan om het wegensnet via een open uiteinde te verlaten (een kaart waarop de weg naar de rand van de tafel loopt) en in je volgende beurt via een ander open uiteinde weer de weg op te gaan. Om dit te doen, moet je je zet beëindigen op een wegvak met een open uiteinde en nog één zet over hebben. Haal je voertuig vervolgens van het bord en zet het aan het open uiteinde waar je in je volgende beurt weer de weg op wilt gaan.



De winnaar is...

Als er geen opdrachten meer zijn die je huidige voertuig kan uitvoeren, kun je geen punten meer verdienen. Leg het opzij (dit voertuig telt niet mee als punt) en wacht tot de andere spelers klaar zijn. Als alle opdrachten zijn voltooid, of als er geen opdrachten meer zijn die overeenkomen met de pictogrammen van de huidige voertuigen van de spelers, wint de speler die de meeste LEGO Technic Machtige Machines heeft verzameld!

**Is iedereen er klaar voor? Lopen de motoren?
Aan de slag dan!**

