



TECHNIC

MIGHTY MACHINES



Det skal du bruge



Mindst 2 spillere



Mindst 3 kort og 3 matchende køretøjer pr. spiller

Formål med spillet

Det er tid til at sætte dine LEGO Technic Mighty Machines i arbejde. Hver gang du fuldfører en opgave, får du endnu et LEGO Technic Mighty Machines-køretøj. Vinderen er den spiller, der har flest køretøjer, når spillet er slut!

Forberedelser til spillet

Har du fundet alle dine køretøjer og kort frem og samlet en gruppe venner? Så lad os komme i gang!



Sæt køretøjerne til side, og bland kortene.



Læg kortene i en bunke med køretøjssiden nedad. Herefter skiftes I til at lægge ét kort ad gangen ud på bordet for at bygge et vejnet. Inden du placerer et kort, skal du sørge for, at vejene på kortet kan forbindes med vejene på kortene omkring det.



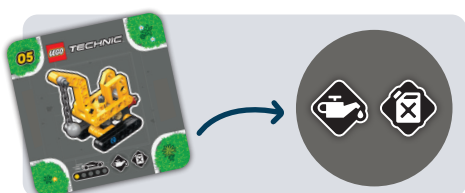
Når alle kortene er lagt ud på bordet, er I klar til at spille.



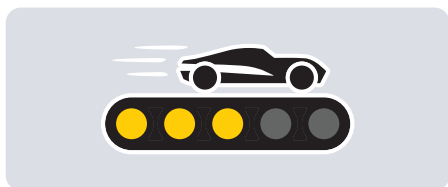
Klar til at ombygge

I skiftes til at vælge et kort og vende det for at se, hvilket køretøj der er på det. Tag det matchende køretøj, og stil det på kortet. De resterende kort indeholder ikoner med opgaver, som du og dine venner skal udføre.

Når alle har fået et LEGO Technic Mighty Machines-køretøj, kan I gå i gang!



Når det er din tur, skal du se på det kort, du har vendt. Ikonerne på kortet angiver, hvilke opgavetyper dit køretøj kan udføre. For at få point skal dit køretøj køre hen til en vejdel med mindst ét matchende ikon og en opgave, der skal udføres.



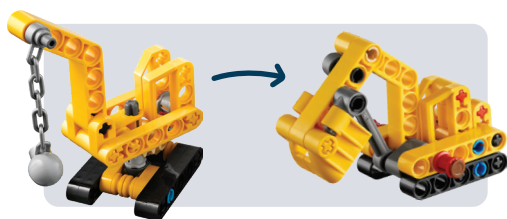
Fartbjælken på startkortet angiver, hvor langt dit køretøj kan bevæge sig pr. runde (for eksempel betyder 3 prikker, at du kan rykke op til 3 felter pr. runde – men også mindre).



Der må kun stå ét køretøj på hver vejdel, køretøjet skal følge vejen, når det bevæger sig, og du må ikke springe over køretøjer, der spærrer vejen.



Når du kommer til en vejdel med en opgave til dit køretøj, skal du vende kortet, fjerne dit køretøj fra vejen og stille det foran dig. Køretøjet er nu ude af spillet og tæller som et point.



Erstat det med køretøjet på det kort, du lige har vendt, og afslut din tur. Brug det nye køretøj, næste gang det bliver din tur.



Hvad nu, hvis et andet køretøj spærrer vejen?



Det er muligt at forlade vejnettet ved en åben vej (et kort, hvor vejen fører ud på bordet) og at komme ind på spillepladen igen via en anden åben vej, næste gang det er din tur. Hvis du vil gøre det, skal du afslutte din tur på en del med en åben vej og have ét træk tilbage. Tag derefter dit køretøj af spillepladen, og placer det ved den åbne vej, hvor du kører ind, når det er din tur igen.



Vinderen er ...

Når der ikke er flere opgaver tilbage til dit nuværende køretøj, kan du ikke længere få point. Stil køretøjet til side (dette køretøj tæller ikke som et point), og vent på, at de andre spillere bliver færdige. Når alle opgaverne er fuldført, eller når der ikke længere er opgaver, der passer til spillernes nuværende køretøjsikoner, vinder den spiller, der har samlet flest LEGO Technic Mighty Machines!

Er alle klar? Er motorerne tændt? Så kom i gang!

