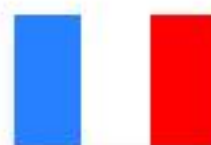
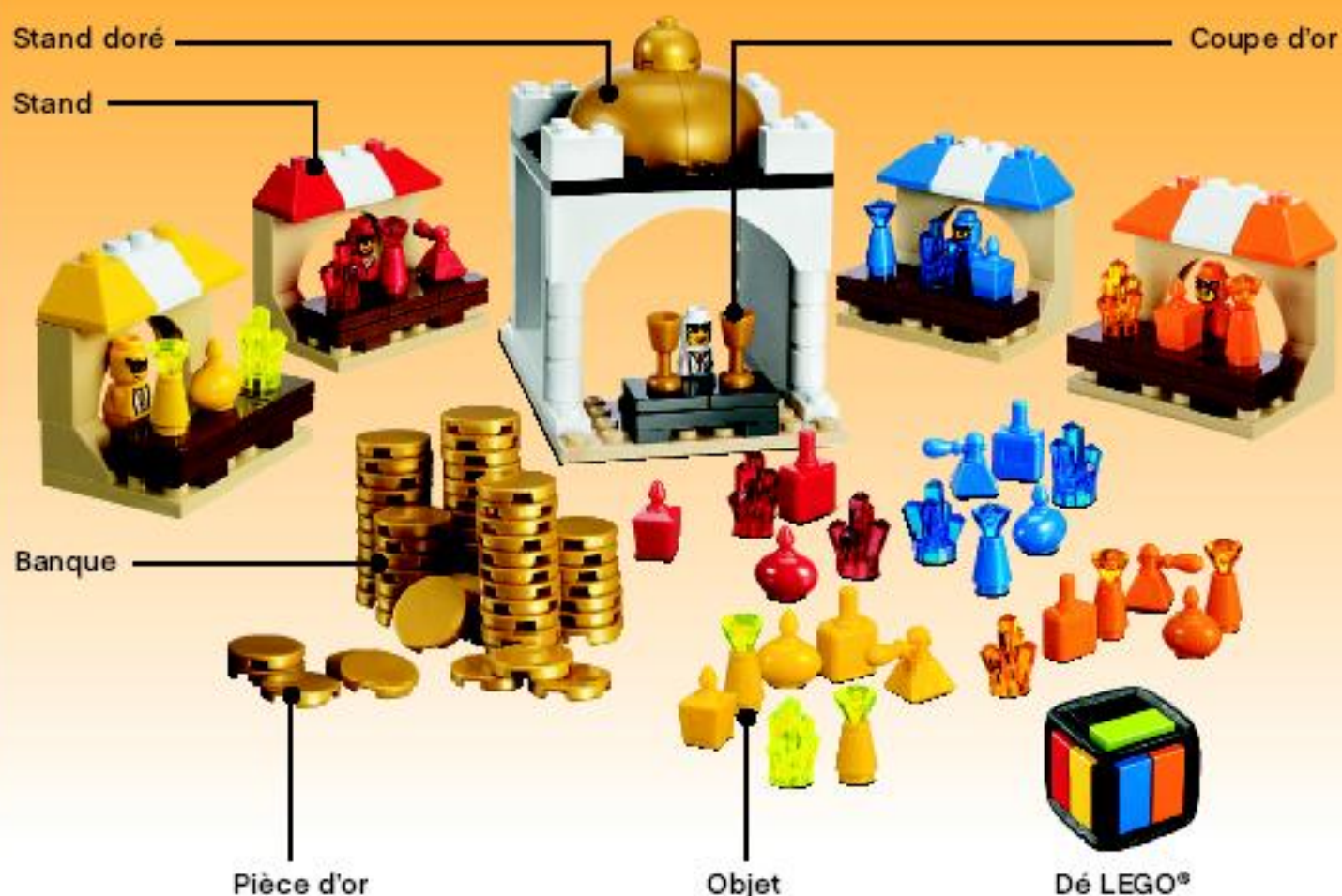


CONSTRUIRE



Visitez le marché oriental et découvrez les produits exotiques proposés sur les stands colorés. Dépensez astucieusement vos pièces d'or et faites fortune en revendant des collections d'objets de même couleur pour en tirer le meilleur profit !



But du jeu

Le premier joueur qui rassemble 15 pièces d'or 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 :



Chaque joueur reçoit 3 pièces d'or de la banque.

Cette boîte contient un outil facilitant le démontage du dé LEGO.



JOUER

Déroulement de la partie

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

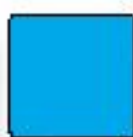
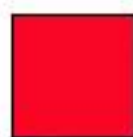
Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et choisit UNE des deux options suivantes :

- Il vend une de ses collections d'objets de même couleur et gagne des pièces d'or *OU*
- Il exécute une des actions suivantes selon le résultat obtenu (si le résultat indique plus d'une couleur, le joueur en choisit UNE et exécute l'action correspondante).



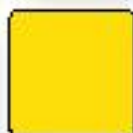
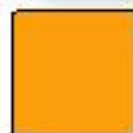
Stand doré

- Le joueur prend le stand doré et recouvre un des stands. Celui-ci est maintenant fermé *ET*
- S'il reste une coupe d'or disponible, le joueur paye une pièce d'or à la banque et s'empare de la coupe pour l'ajouter à sa collection, à côté de lui.



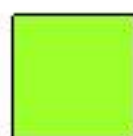
Achat d'un objet à un stand

Le joueur paye une pièce d'or à la banque et choisit un objet d'une des couleurs obtenues au dé sur l'un des stands ouverts. Il ajoute cet objet à sa collection à côté de lui.



À chaque fois qu'un joueur achète le dernier objet d'un stand, celui-ci est immédiatement réapprovisionné avec des objets de la couleur correspondante pris dans la réserve au centre du marché.

Aucun objet ne peut être acheté à un stand fermé par le stand doré.



Échange

Le joueur échange l'un des objets de sa collection contre un objet de son choix appartenant à un autre joueur.

Vente d'un ou plusieurs objet(s)

Le joueur qui lance le dé LEGO et qui décide de n'effectuer aucune des trois actions décrites précédemment peut, à la place, vendre un ou plusieurs objet(s) de même couleur de sa collection. Une coupe d'or est un joker et remplace un objet de n'importe quelle couleur.

Le joueur qui vend des objets les remet dans la réserve, au centre du marché. Celui qui vend des coupes d'or les remet dans le stand doré.

Il gagne alors des pièces d'or en échange :

La vente d'1 objet rapporte 1 pièce d'or.

La vente de 2 objets de même couleur rapporte 3 pièces d'or.

La vente de 3 objets de même couleur rapporte 6 pièces d'or.

La vente de 4 objets de même couleur rapporte 9 pièces d'or.

La vente de 5 objets de même couleur rapporte 12 pièces d'or.

Fin de la partie

Le premier joueur qui rassemble 15 pièces d'or 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.



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 !

Objets bicolores

Transformez 8 objets de la façon suivante :



Au moment de réapprovisionner un stand avec des objets pris dans la réserve, au centre du marché, vous pouvez choisir des objets bicolores à condition que l'une des deux couleurs qui les composent corresponde à celle du stand. Un objet bicolore peut appartenir, au choix, à une collection de l'une ou l'autre couleur.

Achat d'un stand

Le joueur qui obtient « Achat d'un objet à un stand » au dé peut choisir d'acheter un stand de l'une des couleurs figurant sur la face obtenue contre 4 pièces d'or.

Désormais, à chaque fois qu'un autre joueur achète un objet à son stand, il peut garder la pièce d'or. Lorsqu'un joueur achète un objet à son propre stand, il n'a pas besoin de payer.

Un joueur ne peut pas décider de vendre son stand une fois acheté. Cependant, un adversaire peut choisir de lui donner 4 pièces d'or pour acheter son stand s'il obtient la couleur de ce stand au dé.



Bonne affaire

Remplacez la tuile noire sur le dé LEGO par une pièce d'or. Désormais, le joueur qui obtient la pièce d'or au dé en gagne une de la banque.

Inventez et partagez vos propres règles

Mettez votre imagination à l'épreuve et essayez d'inventer de nouvelles règles. Si elles fonctionnent, chargez vos « règles maison » sur jeux.LEGO.fr pour les partager. Ou voyez ce que d'autres ont imaginé et essayez de jouer selon leurs propres règles maison.

Rendez-vous sur notre site Internet !

Le site jeux.LEGO.fr regorge de bonus super sympas. Une petite vidéo montre comment jouer et présente les autres jeux de société LEGO. Vous trouverez également d'autres façons plus amusantes les unes que les autres de construire, jouer et changer le jeu !