CITY ALARM

6+ 2–4 10–20

Anleitung

Rules

Règles

Regole

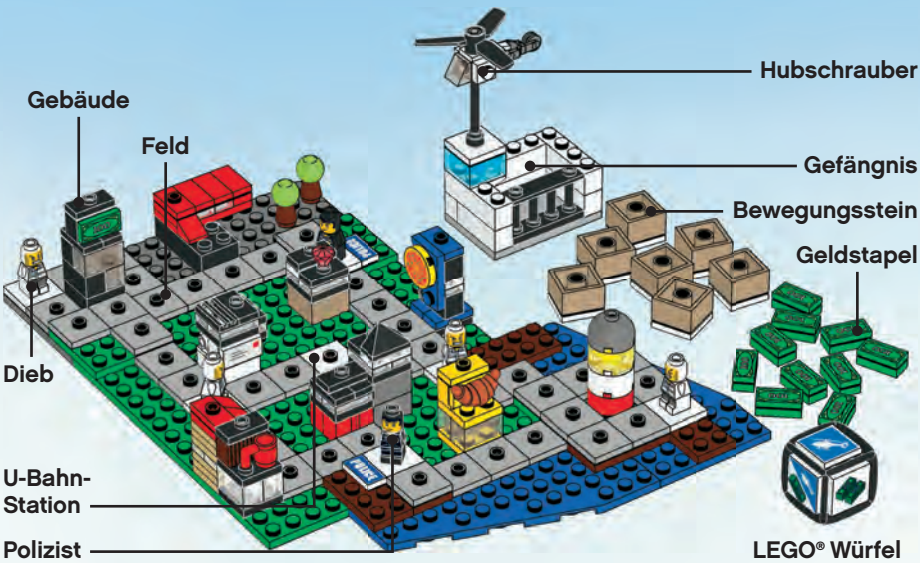
Spelregels

PM 3865_CITY_Alarm_110.indd 1 8/24/11 1:06 PM

www.LEGO.com/LEGOGames

3865_CITY_Alarm_110.indd 2 8/24/11 1:06 PM

Verbrecherjagd in den Straßen von LEGO® City! Können die Diebe auf Beutetour gehen, ohne den Alarm auszulösen? Oder schnappt die Polizei sie rechtzeitig und steckt sie ins Gefängnis? Das Wettrennen kann beginnen!



Spielziel

Diebe spielen gegen Polizisten. Die Diebe gewinnen, sobald sie alle zehn Geldstapel gestohlen haben. Schaffen die Polizisten es aber vorher, alle Diebe zu fangen, gewinnen die Polizisten.

Bauanleitung

Baut zuerst das Spiel so auf, wie es in der LEGO® Bauanleitung gezeigt wird.

Achtet darauf, dass auf dem LEGO Würfel diese sechs Seiten zu sehen sind.

Spielvorbereitung

Legt die Bewegungssteine so auf den Tisch, dass die bedruckten Seiten nach unten zeigen und mischt sie gut. Entscheidet, wer mit den Dieben und wer mit den Polizisten spielt. Seid ihr mehr als zwei Spieler, teilt euch in Teams ein. Ein Team zieht mit den Dieben, das andere mit den Polizisten.

Habt ihr keine Lust Spielanleitungen zu lesen? Dann schaut euch die animierte Schritt-für-Schritt Spielanleitung auf der Website an:

www.LEGO.de/LEGOSpiele

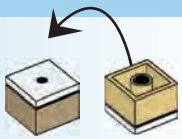
PM 3865_CITY_Alarm_110.indd 3 05/09/11 13:11

Das Spiel

Die Diebe beginnen. Danach wechseln sich Polizisten und Diebe ab.

Bewegung

Bist du an der Reihe, deckst du einen beliebigen, verdeckt liegenden Bewegungsstein auf und lässt ihn offen liegen. Liegen ALLE Steine offen, dreht ihr sie wieder um und mischt sie erneut.



Hast du eine Zahl aufgedeckt, ziehst du mit einer deiner Figuren um GENAU diese Anzahl Felder in eine beliebige Richtung. Du darfst deinen Zug nicht unterbrechen und musst so viele Felder ziehen, wie du Punkte aufgedeckt hast! Du darfst über andere Figuren ziehen, aber in einem Zug nicht umkehren und das gleiche Feld ein zweites Mal betreten.

Hast du das U-Bahn-Symbol aufgedeckt, ziehst du mit einer deiner Figuren direkt auf eine beliebige U-Bahn-Station.

Diebe stehlen Geld

Spielst du Dieb und endet dein Zug auf einem Feld, das sich DIREKT neben einem Gebäude befindet, versuchst du Geld zu stehlen. Würfle, um herauszufinden, was passiert.

Würfelst du die beiden Geldstapel, bekommen die Diebe zwei Geldstapel.

Würfelst du einen Geldstapel und den Hubschrauber, bekommen die Diebe einen Geldstapel UND lösen den Alarm aus. Jetzt dürfen die Polizisten den Hubschrauber sofort auf ein beliebiges Gebäude versetzen, um es zu schützen. Von dem geschützten Gebäude können Diebe nicht stehlen!

Würfelst du den Hubschrauber, lösen die Diebe den Alarm aus und bekommen KEIN Geld. Die Polizisten dürfen den Hubschrauber sofort auf ein beliebiges Gebäude versetzen, um es zu schützen. Von dem geschützten Gebäude können Diebe nicht stehlen!

Polizisten fangen Diebe

Spielst du Polizist und endet dein Zug auf GENAU dem gleichen Feld, auf dem sich ein Dieb befindet, wird der Dieb gefangen genommen. Stell den Dieb für den Rest des Spiels ins Gefängnis.

Spielende

Die Diebe gewinnen, wenn sie es schaffen, alle zehn Geldstapel zu stehlen. Die Polizisten gewinnen, wenn alle vier Diebe im Gefängnis sitzen.

Verändert euer Spiel

Macht das LEGO® Spiel zu eurem Spiel! Probiert eine der unten beschriebenen, neuen Ideen aus oder erfindet eigene Regeln. Verändert aber immer nur eine Sache. Wichtig: Denkt daran, dass jeder Spieler wissen muss, nach welchen Regeln gespielt wird!

Gefängnisausbruch

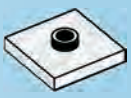
Diese Änderung betrifft das Gefängnis. Zu Beginn des Spiels steckt ihr das Gefängnis wie abgebildet an das Spielfeld. Zieht ein Dieb GENAU auf das Feld neben dem Gefängnis, hilft er EINEM gefangenen Dieb zu entkommen. Stellt den befreiten Dieb auf eine beliebige U-Bahn-Station.

Überfall

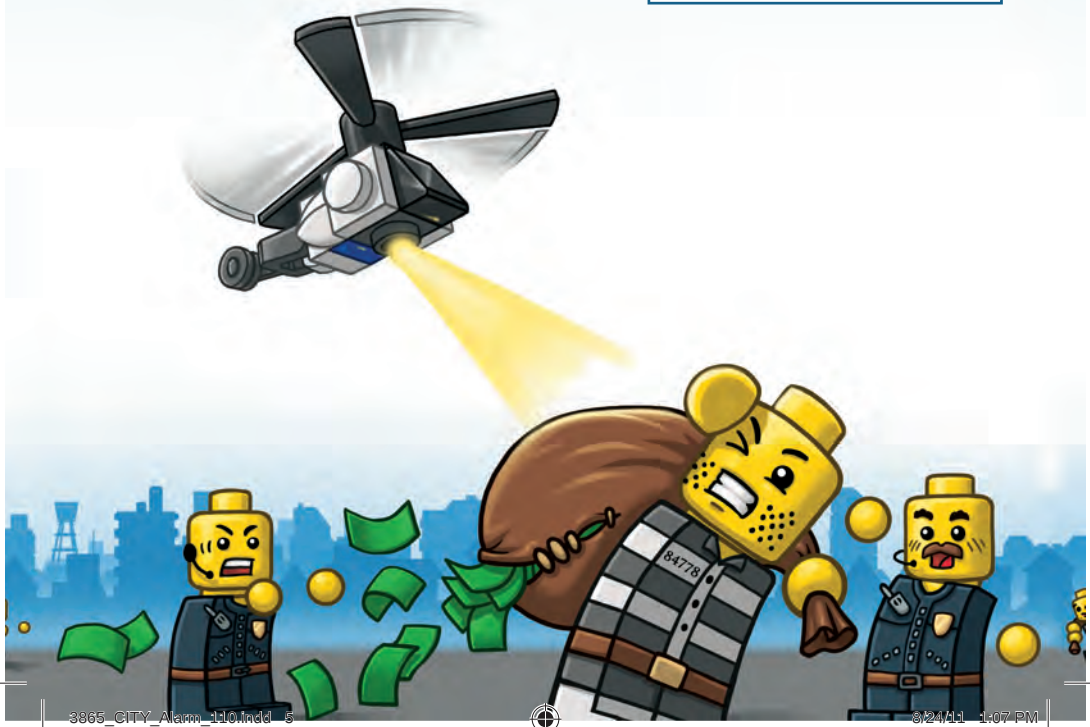
Diese Änderung betrifft den Hubschrauber. Löst ein Dieb den Alarm aus, darf die Polizei ENTWEDER wie bisher den Hubschrauber versetzen ODER einen Polizisten auf ein beliebiges Feld neben dem Gebäude, auf dem sich der Hubschrauber befindet, versetzen.

Fahrt mit der U-Bahn

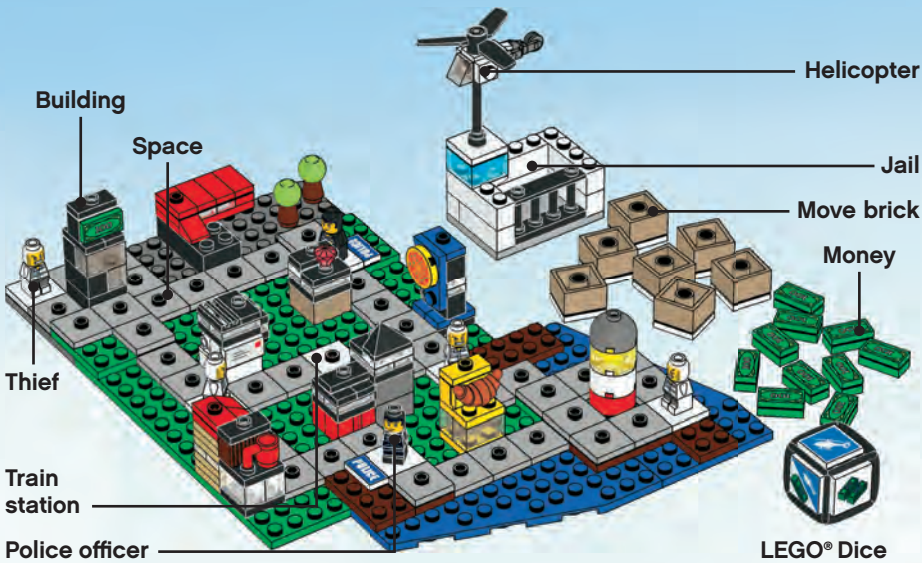
Diese Änderung betrifft das Ziehen auf dem Spielfeld. Ziehst du GENAU auf eine U-Bahn-Station, darfst du sofort auf eine beliebige, unbesetzte U-Bahn-Station weiterziehen.



Spielfiguren bewegen
Die Spielfiguren bewegt ihr am besten, indem ihr sie leicht kippt, bevor ihr sie hochnehmt.



The chase is on in the streets of LEGO® City! A team of daring thieves are stealing money and the police officers must try to catch them. Will good guys or the bad guys win the day?



Aim of the game

The thieves win if they steal all 10 stacks of money. The police win if they catch all 4 thieves.

Building the game

Before you start playing, build the game using the LEGO® building instructions.

Check the LEGO Dice is built with these 6 sides.

Preparing to play

Mix up the face-down move bricks. Decide who will play the thieves and who will play the police officers. If there are more than 2 players, split up into teams. One team moves the thieves, the other team moves the police.

Why not learn how to play in a new way? Watch the animated 'How to Play' game guide on the LEGO Games website.

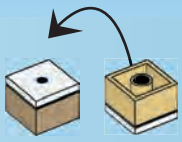
www.LEGO.co.uk/LEGOGames

Playing the game

The thieves go first. The police and thieves then take turns.

Move

When it's your turn, turn over one face-down move brick and leave it face up. When ALL the move bricks are face up, turn them all face down again and mix them up.



When you turn over a number, move one of your figures the EXACT number of spaces shown in any direction. You can't stop until you've moved the whole number. You can move past other figures, but you can't turn round and move onto the same space twice in one turn.

When you turn over the train symbol, move one of your figures directly to any train station.

Thieves — Stealing money

When a thief moves EXACTLY onto a space next to a building, the thieves can try to steal some money. Roll the LEGO® Dice to find out what happens.

When you roll green, the thieves get 2 stacks of money.

When you roll green and blue, the thieves get 1 stack of money AND set off the alarm! The police can now immediately move the helicopter onto any building to protect it. The thieves can't steal from the building protected by the helicopter.

When you roll blue, the thieves set off the alarm and get NO money! The police can now immediately move the helicopter onto any building to protect it. The thieves can't steal from the building protected by the helicopter.

Police — Catching thieves

When a police officer moves EXACTLY onto the same space as a thief, the police catch the thief! Put the thief in jail for the rest of the game.

Winning the game

The thieves win if they steal all 10 stacks of money. The police win if they catch all 4 thieves.

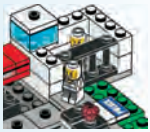
3865_CITY_Alarm_110.indd 7 8/24/11 1:07 PM

Changing the game

LEGO® Games are made to be changed. Try adding one of these new rules, or think up rules of your own. It's better if you change just one thing at a time, and always remember to make sure everyone knows the rules before you start playing!

Jail Break

The rules for the jail change. At the start of the game, add the jail to the board as shown. When a thief moves EXACTLY onto the space next to the jail, the thief can help ONE thief inside the jail escape! Put the escaped thief on any train station.

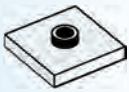


Helicopter Raid

The rules for the police helicopter change. When the thieves set off the alarm the police can EITHER move the helicopter onto any building as normal OR move a police officer to any space next to the building protected by the helicopter instead.

Ride the Train

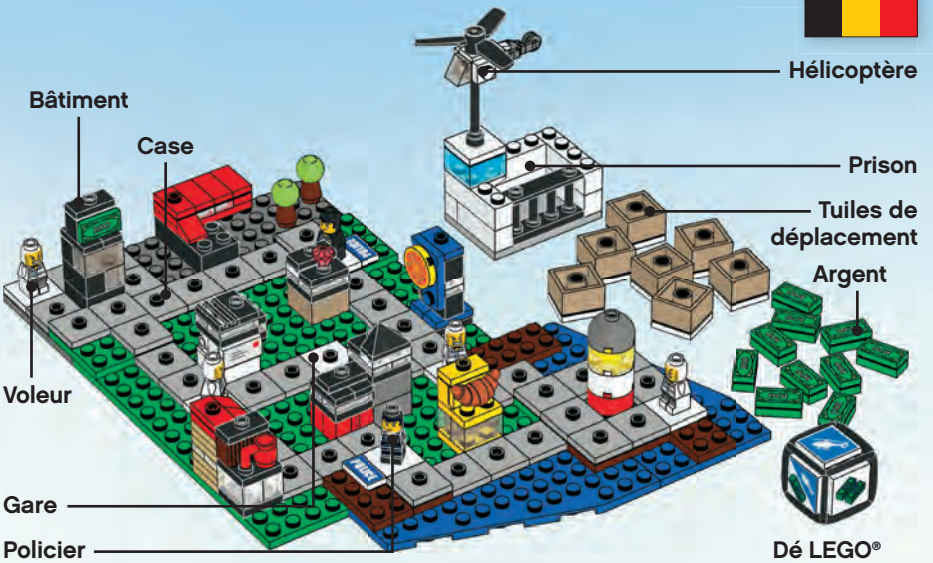
The rules for moving around the board change. When you move EXACTLY onto a train station you can immediately move to any EMPTY train station on the board.



LEGO® tilt

The best way to pick up a LEGO piece is by tilting it before you lift it.

La poursuite est lancée à travers les rues de LEGO® City ! Une bande d'habiles voleurs a dérobé de l'argent et les policiers doivent essayer de les arrêter. Qui l'emportera : les policiers ou les voleurs ?



But du jeu

Les voleurs gagnent s'ils s'emparent des 10 sacs de billets. Les policiers gagnent s'ils arrêtent les 4 voleurs.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez le jeu selon la notice de montage LEGO® fournie.

Vérifiez que le dé LEGO est bien assemblé avec ces 6 faces.

Mise en place du jeu

Mélangez les tuiles de déplacement, face cachée. Choisissez qui d'entre vous jouera les voleurs et qui jouera les policiers. À plus de 2 joueurs, formez deux équipes : l'une déplacera les voleurs, l'autre les policiers.

Pourquoi ne pas découvrir d'autres variantes de jeu ?
Regardez la vidéo de la règle du jeu sur le site LEGO :

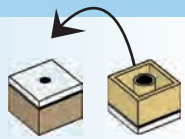
www.LEGO.fr/LEGOGames

Déroulement de la partie

Les voleurs commencent. Policiers et voleurs jouent ensuite à tour de rôle.

Déplacement

Quand vient son tour, le joueur retourne une tuile de déplacement.
Si les tuiles de déplacement sont déjà toutes face visible, les remettre face cachée et les remélanger.



Si le joueur retourne un nombre de points, il déplace l'un de ses pions du nombre EXACT de cases correspondant dans la direction de son choix. Il n'a pas le droit de s'arrêter avant d'avoir utilisé tous les points du dé. Il est permis de passer par-dessus d'autres pions mais il est interdit de faire demi-tour et de passer deux fois par la même case durant le même tour.

Le joueur qui retourne la tuile Train peut placer directement un de ses pions sur la gare de son choix.

Voleur – Cambriolage

Lorsqu'un voleur s'arrête EXACTEMENT sur une case adjacente à un bâtiment, les voleurs peuvent essayer de dérober de l'argent. Le joueur lance le dé pour découvrir ce qui se passe :

Si vous obtenez « vert » au dé, les voleurs dérobent 2 sacs de billets.

Si vous obtenez « vert et bleu » au dé, les voleurs dérobent 1 sac de billets ET déclenchent l'alarme ! La police peut alors immédiatement placer l'hélicoptère sur le bâtiment de son choix pour le protéger. Les voleurs ne peuvent pas cambrioler un bâtiment protégé par l'hélicoptère.

Si vous obtenez « bleu » au dé, les voleurs déclenchent l'alarme et ne dérobent RIEN ! La police peut alors immédiatement placer l'hélicoptère sur le bâtiment de son choix pour le protéger. Les voleurs ne peuvent pas cambrioler un bâtiment protégé par l'hélicoptère.

Police – Arrestation des voleurs

Lorsqu'un policier s'arrête EXACTEMENT sur une case occupée par un voleur, il l'arrête ! Celui-ci est jeté en prison jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

Les voleurs gagnent s'ils s'emparent des 10 sacs de billets. Les policiers gagnent s'ils arrêtent les 4 voleurs.

Variantes

Les jeux LEGO® sont conçus pour être modifiés. Essayez d'ajouter une des règles ci-dessous ou d'inventer les vôtres. Il est préférable de ne changer qu'un seul élément à la fois. Pensez toujours à vérifier que chaque joueur a compris les nouvelles règles avant de commencer la partie !

Évasion

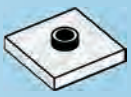
Les règles concernant l'arrestation changent. Au début de la partie, ajoutez la prison sur le plateau, comme indiqué. Lorsqu'un voleur atterrit EXACTEMENT sur la case adjacente à la prison, il peut aider L'UN des voleurs arrêtés à s'évader ! Placez l'évadé sur une gare de votre choix.

Intervention en hélicoptère

Les règles concernant l'hélicoptère de la police changent. Lorsque les voleurs déclenchent l'alarme, la police peut choisir SOIT de déplacer l'hélicoptère sur n'importe quel bâtiment, comme précédemment, SOIT de placer un policier sur n'importe quelle case adjacente au bâtiment protégé par l'hélicoptère.

Déplacement en train

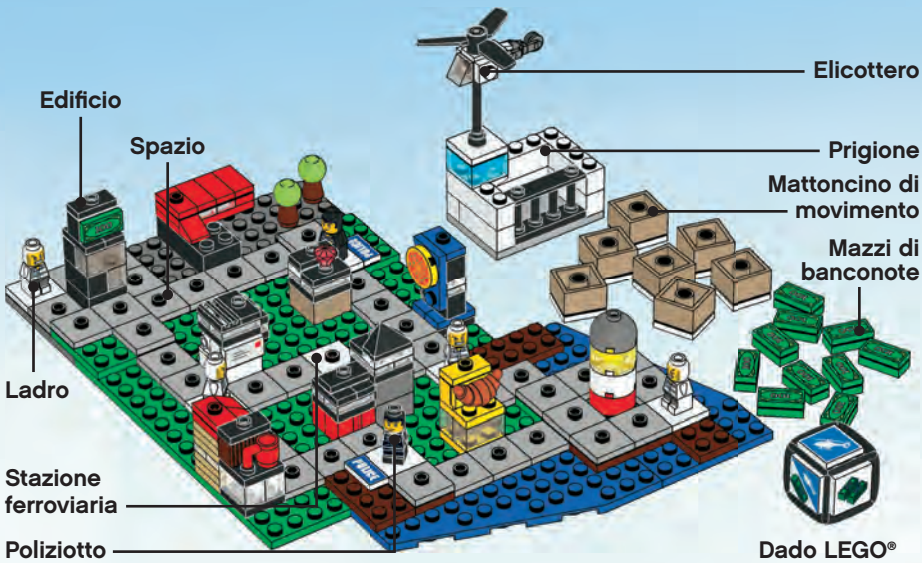
Les règles de déplacement sur le plateau changent. Lorsque vous atterrissez EXACTEMENT sur une gare, vous pouvez vous déplacer immédiatement jusqu'à une autre gare inoccupée.



Astuce LEGO®
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

3865_CITY_Alarm_110.indd 11 3/24/11 1:07 PM

All'inseguimento dei Ladri sulle strade di LEGO® City! Un'audace banda di Ladri è impegnata in una serie di furti e i Poliziotti devono tentare di catturarla. Vinceranno i buoni o i cattivi?



Scopo del gioco

I Ladri vincono se riescono a rubare tutti e 10 i mazzi di banconote. I Poliziotti vincono se catturano tutti e 4 i Ladri.

Costruzione del gioco

Prima di iniziare a giocare, costruisci il gioco seguendo le istruzioni LEGO®.

Verificare che il Dado LEGO sia costruito con queste 6 tegole.

Preparazione del gioco

Mischiare i mattoncini di movimento posizionati a faccia in giù. Decidere quali giocatori impersonano i Ladri e quali i Poliziotti. Se i giocatori sono più di 2, dividerli in squadre: una muove i Ladri e l'altra i Poliziotti.

Perché non provare a giocare in un modo nuovo?
Guarda la guida animata "Come si gioca" o le video-spiegazioni dell'esperto disponibili nel sito Web LEGO.

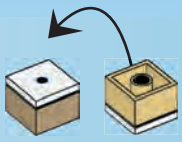
www.LEGO.it/LEGOGames

Regole del gioco

I Ladri iniziano per primi e il gioco prosegue a turni alterni con i Poliziotti.

Movimento

Ad ogni turno, girare uno dei mattoncini di movimento e lasciarlo a faccia in su. Quando TUTTI i mattoncini di movimento sono visibili, girarli nuovamente a faccia in giù e mischiarli.



Quando girando un mattoncino di movimento ottieni un numero, sposta uno dei tuoi personaggi del numero ESATTO di spazi indicato in una qualsiasi direzione. Non è consentito fermarsi prima di aver compiuto tutto il movimento. È possibile superare altri personaggi, ma non ruotare e muoversi due volte su uno stesso spazio durante un unico turno.

Quando girando un mattoncino di movimento ottieni il simbolo del treno, sposta uno dei tuoi personaggi direttamente su una qualsiasi stazione ferroviaria.

Ladri: furto delle banconote

Quando un Ladro si ferma ESATTAMENTE su uno spazio adiacente a un edificio, i Ladri possono provare a rubare le banconote. Lancia il Dado LEGO® per scoprire cosa accade.

Quando con il lancio del dado ottieni il colore verde, i Ladri prendono 2 mazzi di banconote.

Quando con il lancio del dado ottieni i colori verde e blu, i Ladri prendono 1 mazzo di banconote E fanno scattare l'allarme. La polizia può spostare immediatamente l'elicottero su uno degli edifici per proteggerlo. I Ladri non possono rubare negli edifici protetti dall'elicottero.

Quando con il lancio del dado ottieni il colore blu, i Ladri fanno scattare l'allarme e NON prendono banconote. La polizia può spostare immediatamente l'elicottero su uno degli edifici per proteggerlo. I Ladri non possono rubare negli edifici protetti dall'elicottero.

Poliziotti: cattura dei Ladri

Quando un Poliziotto si ferma ESATTAMENTE sullo stesso spazio di un Ladro, questo viene catturato e messo in prigione, dove rimane per il resto del gioco.

Chi vince?

I Ladri vincono se riescono a rubare tutti e 10 i mazzi di banconote. I Poliziotti vincono se catturano tutti e 4 i Ladri.

Gioca a modo tuo

I giochi LEGO® Games sono stati creati per essere modificati. Prova ad aggiungere una di queste regole o inventane alcune tutte tue. Si raccomanda, tuttavia, di cambiare solo un elemento per volta e ricorda di comunicare a tutti i giocatori le nuove regole prima di cominciare.

Fuga dalla prigione

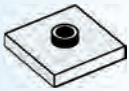
Cambiano le regole relative alla prigione. All'inizio del gioco, aggiungi la prigione al tabellone come indicato. Quando un Ladro si ferma ESATTAMENTE su uno spazio adiacente alla prigione, può aiutare UN Ladro catturato a evadere. Il Ladro evaso deve essere posizionato su una qualsiasi stazione ferroviaria.

Raid in elicottero

Cambiano le regole relative all'elicottero della polizia. Quando i Ladri attivano l'allarme, la polizia può decidere SE spostare l'elicottero su un qualsiasi edificio come di consueto OPPURE muovere un Poliziotto su un qualsiasi spazio adiacente all'edificio protetto dall'elicottero.

Sul treno

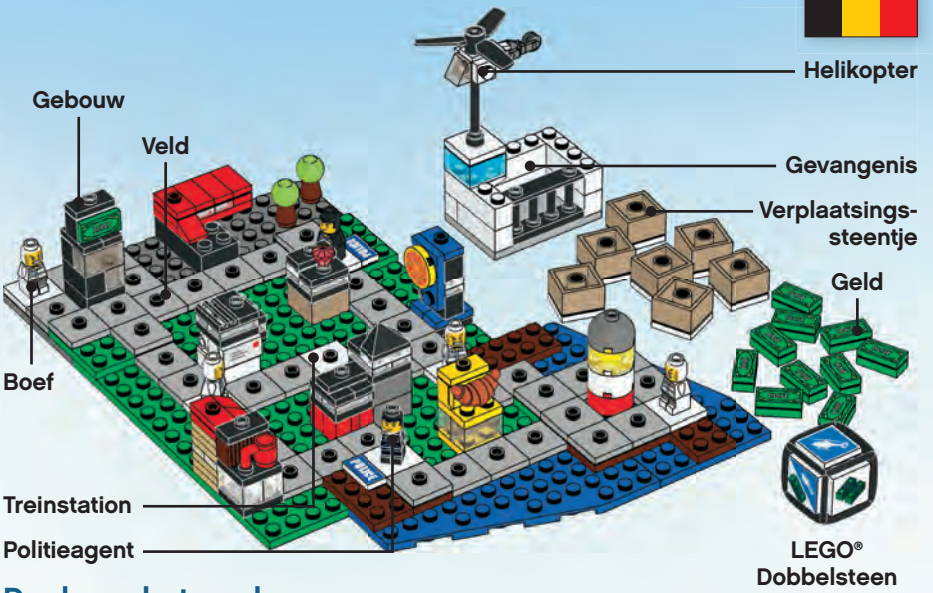
Cambiano le regole relative allo spostamento intorno al tabellone. Quando ti fermi ESATTAMENTE su una stazione ferroviaria, puoi immediatamente spostarti su una qualsiasi stazione ferroviaria VUOTA.



Rimozione dei pezzi LEGO®

Per rimuovere i pezzi LEGO dal tabellone di gioco in modo più semplice, inclinali prima di sollevarli.

Het gaat er heftig aan toe in de straten van LEGO® City! Een groep brutale boeven steelt overal geld, en de politieagenten moeten proberen ze te arresteren. Wie trekt er aan het langste eind: de goeden of de slechteriken?



Doel van het spel

De boeven winnen het spel als ze de 10 stapels met geld stelen. De politie wint het spel als ze de 4 boeven arresteren.

Het spel opbouwen

Voordat je gaat spelen moet je het spel eerst opbouwen volgens de LEGO® bouwinstructies.

Let er op dat de LEGO Dobbelsteen van deze 6 zijden is voorzien.

Spelvoorbereidingen

Draai de verplaatsingssteentjes om en schud ze door elkaar. Besluit wie met de boeven zal spelen, en wie met de politieagenten. Als er meer dan 2 spelers zijn, vorm dan 2 teams. Het ene team speelt met de boeven, het andere team speelt met de politie.

Zin om op een nieuwe manier de spelregels te leren? Kijk naar de geanimeerde spelregels 'Hoe te spelen' op de LEGO Games website.

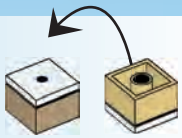
www.LEGO.nl/LEGOGames • www.LEGO.be/LEGOGames

Het spel spelen

De boeven beginnen, en daarna zijn politie en boeven om en om aan de beurt.

Verplaatsen

Als je aan de beurt bent, kies dan een dicht verplaatsingssteentje uit en draai dat om. Laat het open liggen. Pas als ALLE steentjes open liggen, mag je ze opnieuw omdraaien en schudden.



Als je een getal omdraait, verplaats dan een van je speelfiguren PRECIES het aantal aangegeven velden in een willekeurige richting. Je mag de verplaatsing niet voortijdig beëindigen. Je mag langs andere speelfiguren bewegen. Je mag in je beurt echter niet omdraaien en een tweede keer over hetzelfde veld komen.

Als je een treinsymbool omdraait, verplaats dan een van je speelfiguren naar een willekeurig station.

Boeven — Geld stelen

Als een boef zijn verplaatsing eindigt op een veld dat PRECIES naast een gebouw ligt, mogen de boeven proberen geld te stelen. Gooi de LEGO® Dobbelsteen om te zien wat er gaat gebeuren.

Als je groen gooit, krijgen de boeven 2 stapels met geld.

Als je groen en blauw gooit, krijgen de boeven 1 stapel met geld, maar gaat OOK het alarm af! De politie mag nu onmiddellijk de helikopter naar één van de gebouwen sturen en die daar ter bescherming laten landen: de boeven kunnen in dat beveiligde gebouw niets stelen.

Als je blauw gooit, krijgen de boeven helemaal niets, en gaat OOK het alarm af! De politie mag nu onmiddellijk de helikopter naar één van de gebouwen sturen en die daar ter bescherming laten landen: de boeven kunnen in dat beveiligde gebouw niets stelen.

Politie — Boeven arresteren

Als een politieagent zijn verplaatsing eindigt op een veld waar ook een boef staat, dan arresteert hij de boef! Sluit de boef voor de rest van het spel op in de gevangenis.

Het spel winnen

De boeven winnen als ze de 10 stapels met geld stelen. De politie wint als ze de 4 boeven arresteren.

Het spel veranderen

De spellen van LEGO® Games zijn gemaakt om te worden veranderd. Probeer eens een van deze nieuwe regels, of bedenk ze zelf. Het is beter als je maar één ding per keer verandert, en onthoud dat iedereen altijd de regels moet kennen voor je begint met spelen!

Ontsnapping

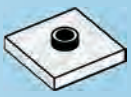
De regels voor de gevangenis veranderen. Voeg voor het spel begint de gevangenis toe aan het speelveld zoals aangegeven. Als een boef zijn verplaatsing beëindigt op het veld dat PRECIES naast de gevangenis ligt, helpt hij EEN gevangene te ontsnappen! Zet de ontsnapte boef bij een willekeurig treinstation.

Helikopteraanval

De regels voor de politiehelikopter veranderen. Wanneer de boeven het alarm laten afgaan kan de politie nu OF de helikopter als normaal naar een willekeurig gebouw sturen, OF een agent naar een veld verplaatsen dat naast het door de helikopter beschermde gebouw ligt.

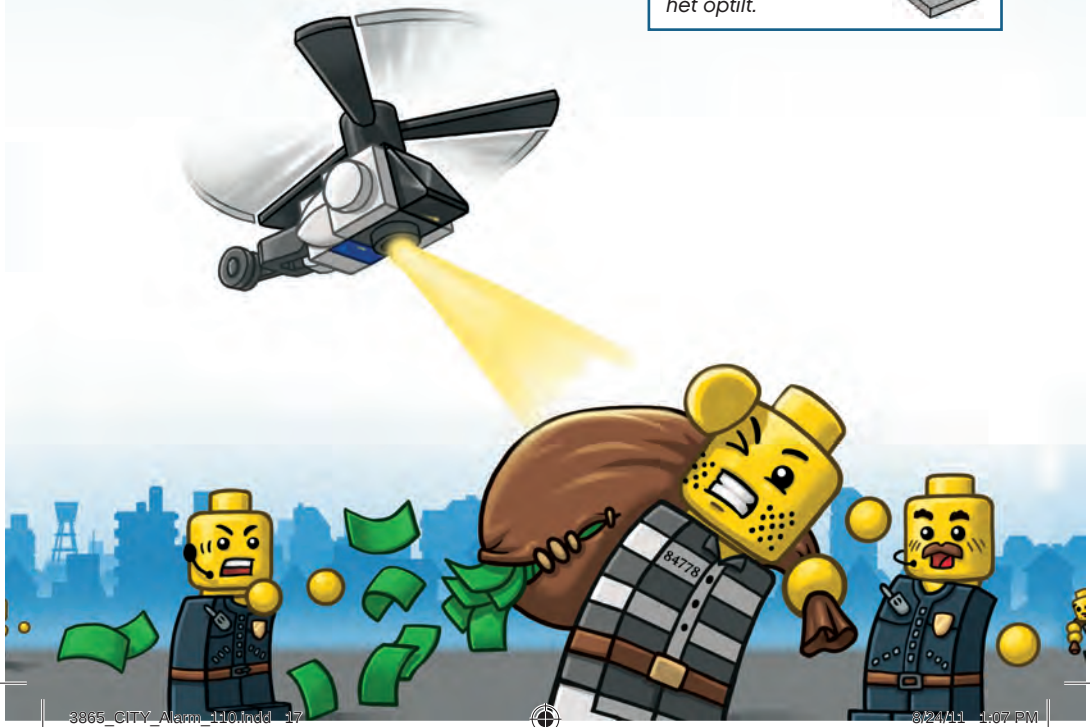
Treintje rijden

De regels voor het verplaatsen over het speelveld veranderen. Als je verplaatsing PRECIES op een treinstation eindigt, mag je je speelfiguur meteen naar een willekeurig LEEG station verzetten.



LEGO® tip

De beste manier om een LEGO figuurtje op te pakken is om het te kantelen voor je het optilt.



3865_CITY_Alarm_110.indd 17 3/24/11 1:07 PM

LEGO® Club Magazine

www.LEGOclub.com

LEGO® Club Email News

LEGO® club™

© 2012 The LEGO Group.

FREE!* GRATIS! GRATUIT !

*Paid subscription in Australia and New Zealand

00800 5346 5555

- Freephone. Mobile charges may apply.
- Gratis telefoonnummer vanaf vaste lijn.
- Gebührenfrei, Kosten für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichen.
- Numéro gratuit. Des coûts peuvent s'appliquer selon les opérateurs.

www.LEGOclub.com

www.LEGOclub.nl

www.LEGOclub.de

www.LEGOclub.fr

www.LEGOclub.com.au

TELGAM

Mini Taurus

3864
Minitaurus

7+ 2–4 10–20

LEGO GAMES

3865_CITAo_Alarm_105.indd 19 8/24/11 1:07 PM

STAR WARS™

BATTLE OF HOTH™

3866
Star Wars

8+ 2/4 10–20

LEGO GAMES

3866_GITwoAlarm_110.indd 20 8/24/11 12:07 PM