



BRICK
LIKE THIS!

ZASADY GRY

W *Brick Like This!* musicie jak najszybciej budować modele z klocków LEGO®. Drużyna, która na koniec 6. rundy ma najwięcej punktów, wygrywa.

Każda drużyna składa się z 2 graczy:



INSTRUKTOR opisuje, jak zbudować model przedstawiony na karcie kształtu.



BUDOWNICZY buduje model zgodnie z opisem.



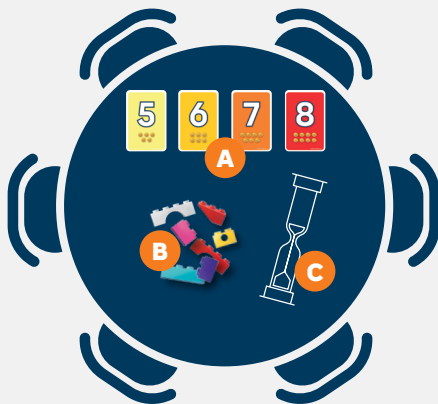
Nie chcecie czytać instrukcji?
Obejrzyjcie film z zasadami!



Aby zabawa była jeszcze lepsza, dodajcie do gry **karty wyzwania!**

1 Przygotujcie grę

- A** Podzielcie **karty kształtów** według liczb: 5, 6, 7 i 8. Każdy stos przetasujcie i połóżcie na stole stroną z liczbami do góry.
- B** Umieśćcie **klocki LEGO®** w zasięgu wszystkich graczy.
- C** Obok postawcie **30-sekundową klepsydrę**.



Zalecamy, aby członkowie drużyny siedzieli obok siebie, a nie naprzeciwko.

Elementy: 48 klocków LEGO®, 92 karty kształtów, 20 kart wyzwiań, 30-sekundowa klepsydra i instrukcja.

Gracie pierwszy raz?

Spróbujcie coś zbudować na rozgrzewkę! Niech każde z Was weźmie kartę kształtu i zbuduje pokazany na niej model. Wszystko jasne? Odłóżcie użyte karty na spód odpowiednich stosów kart kształtów.

2 Współpracujcie

Podzielcie się na **2-osobowe** drużyny. W grze mogą uczestniczyć maksymalnie 4 drużyny. Jeśli w rozgrywce uczestniczą **i dorośli, i dzieci**, zalecamy tworzyć drużyny składające się z dziecka i osoby dorosłej.



Każda drużyna
wyznacza
INSTRUKTORA...



...i **BUDOWNICZEGO**
na pierwszą rundę.

Sugerujemy, żeby członkowie drużyny co rundę **zamieniali się rolami**.

Gracie w 2–3 osoby?

Wypróbujcie wariant dla dzieci dostosowany do 2–3 graczy (zob. str. 5).

Gracie w 5 albo 7 osób?

Jedna drużyna będzie składać się z 3 graczy, którzy na zmianę będą pełnić role instruktora, budowniczego i obserwatora.



Rozegrajcie rundę

Gra toczy się przez **6 rund**, podczas których wszystkie drużyny grają równocześnie.

W każdej rundzie wykonuje się **3 akcje**:

A WYBÓR KARTY Kształtu

B BUDOWA MODELU

C PRZYZNANIE PUNKTÓW Kształtu

A WYBÓR KARTY Kształtu

Każda karta kształtu przedstawia **kształt**, który drużyna musi zbudować za pomocą klocków LEGO®.



Każda drużyna bierze kartę kształtu z liczbą **5, 6, 7 albo 8 na rewersie**. Ta liczba wskazuje minimalną liczbę **klocków** potrzebnych, żeby zbudować ten model, i liczbę **punktów kształtu**, które otrzyma drużyna za poprawne zbudowanie modelu. Zauważcie, że na kartach kształtów oznaczonych liczbą 5 widoczne są kontury klocków.

INSTRUKTOR każdej z drużyn bierze **wierzchnią kartę** z 1 ze stosów kart kształtów, ale na razie nie patrzy na jej zawartość.

W pierwszej rundzie drużyna z najstarszym graczem bierze swoją kartę kształtu z wybranego przez siebie stosu jako pierwsza. Pozostałe drużyny biorą karty kształtów z wybranych przez siebie stosów w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. **W trakcie kolejnych 5 rund** drużyna, której członek krzyknął „KONIECI!” jako pierwszy w poprzedniej rundzie, bierze kartę kształtu jako pierwsza. Pozostałe drużyny biorą karty kształtów w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

B BUDOWA MODELU

INSTRUKTOR każdej drużyny patrzy na wybraną kartę kształtu i natychmiast zaczyna udzielać **BUDOWNICZEMU** ze swojej drużyny wskazówek dotyczących budowy modelu. Budowniczy zaczynają budować!

Gracz, który uważa, że jego drużyna skończyła swój model, **krzyczy „KONIECI!”** i obraca klepsydrę, żeby wyrzucić presję na pozostałych drużynach. Jego drużyna musi natychmiast przestać budować i odłożyć swój model. Nie może jeszcze sprawdzić, czy jest poprawnie zbudowany. Pozostałe drużyny mają **30 sekund**, żeby ukończyć budowę swoich modeli. Gdy skończy się czas, muszą natychmiast przestać budować.

Wszystkie drużyny **muszą stosować się do poniższych zasad**:

- **INSTRUKTOR** jest jedyną osobą, która może patrzeć na kartę kształtu. Nie może pokazać karty kształtu innym graczom, dopóki wszystkie drużyny nie skończą budować.
- **INSTRUKTOR** i **BUDOWNICZY** mogą ze sobą rozmawiać, ale nie mogą wskazywać palcami.
- Tylko **BUDOWNICZY** może dotykać klocków LEGO®.
- **INSTRUKTOR** może kazać **BUDOWNICZEMU** wziąć tylko te klocki, które są potrzebne do zbudowania modelu.
BUDOWNICZY może wziąć tylko te klocki, które każe mu wziąć **INSTRUKTOR**. Niewykorzystane klocki muszą wrócić na swoje miejsce.



Jeśli drużyna **złamie którąś z tych zasad**, jej **BUDOWNICZY** musi rozłożyć model, położyć klocki LEGO® przed sobą i zacząć od początku.

C PRZYZNANIE PUNKTÓW KSZTAŁTU

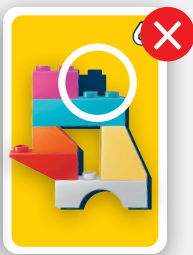
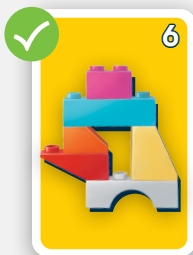
Gdy skończy się czas i wszystkie drużyny przestaną budować, każda drużyna musi położyć swój model na swojej karcie kształtu, żeby sprawdzić, czy zgadza się z ilustracją. Następnie pokazuje model i kartę pozostałym drużynom.

Poprawny model:

Drużyny, które poprawnie zbudowały swoje modele, otrzymują **punkty kształtu**.

Te drużyny **zatrzymują** swoje karty kształtów z tej rundy, żeby ułatwić śledzenie liczby zdobytych punktów.

Sugerujemy niepokazywanie liczby zdobytych punktów innym drużynom.



Niepoprawny model:

Drużyny, które nie zbudowały swojego modelu poprawnie, nie otrzymują żadnych punktów kształtu.

Te drużyny **odrzucają** swoje karty kształtów z tej rundy.

Następnie wszystkie drużyny rozkładają swoje modele i odkładają klocki.

Zaczyna się następna runda. Sugerujemy co rundę zamieniać się rolami w ramach drużyn.

Zwycięzcą zostaje...

Gra kończy się po 6 rundach. Drużyny liczą swoje punkty (kształtu i wyzwania, jeśli gracie z kartami wyzwań) – wygrywa ta, która ma ich najwięcej!

W razie remisu drużyny z najwyższą liczbą punktów dzielą się zwycięstwem.





Gracie w 2–3 osoby? Spróbujcie wariantu dla dzieci!

Zasady gry są takie same, jednak zamiast ze sobą rywalizować, gracze ścigają się z czasem. Karty kształtów i klocki LEGO® nadal będą potrzebne, ale klepsydra już się Wam nie przyda. Możecie również dodać do rozgrywki karty wyzwań.

Ustawcie minutnik na **10 minut** i spróbujcie zdobyć jak najwięcej punktów.

W grze dla 3 osób będziecie na zmianę dawać instrukcje, budować i obserwować, wymieniając się rolami co kartę kształtu.



Gra z dziećmi

Nowi lub młodszy gracze mogą zdecydować się zagrać, używając tylko kart kształtów oznaczonych liczbami **5 i 6**.

Mogą również korzystać z klocków, żeby **zmierzyć** kształty, gdy grają jako **INSTRUKTOR**.



Zagrajcie z kartami wyzwań!

Opcjonalne karty wyzwań wprowadzają do gry, coś... wyzwania, a wraz z nimi mnóstwo frajdy! Przed ich dodaniem warto rozegrać kilka partii na standardowych zasadach.

20 kart wyzwań (zob. tył instrukcji) przedstawia różnego rodzaju wyzwania, takie jak budowanie z zamkniętymi oczami albo udzielanie wskazówek bez użycia słów. W każdej rundzie odkrywana jest nowa karta wyzwania. To wyzwanie **dotyczy wszystkich drużyn**.

Widoczne na rewersach kart monety określają **trudność** wyzwania. Wskazują również, ile **punktów wyzwania** warta jest dana karta.



Jak grać z kartami wyzwań?

PRZYGOTOWANIE DO GRY Z KARTAMI WYZWAŃ

Dobierzcie 6 kart wyzwań, po 1 na każdą rundę: 2 karty z 1 monetą na rewersie, 3 karty z 2 monetami i 1 kartę z 3 monetami. Dobrane karty ułóżcie w rzędzie nad stosami kart kształtów, stroną z monetami ku górze. Na tym etapie nie możecie podglądać tych kart.



GRA Z KARTAMI WYZWAŃ

Gra przebiega zgodnie z zasadami przedstawionymi w instrukcji, z poniższymi zmianami:

W każdej rundzie wykonuje się 4 akcje:

- A Odkrycie karty wyzwania**
- B Wzięcie kart kształtów z wybranych stosów**
- C Budowa modelu**
- D Przyznanie punktów wyzwania i punktów kształtów**

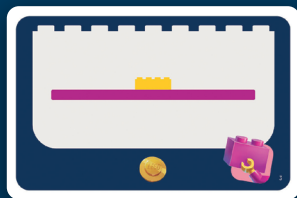
- A Odkrycie karty wyzwania**
W 1. rundzie odkryjecie 1. kartę wyzwania, w 2. rundzie 2. kartę itd. Wyzwanie z odkrytej karty dotyczy w danej rundzie wszystkich drużyn.

- B Wzięcie kart kształtów z wybranych stosów**
Tak jak w rozgrywce bez kart wyzwań, każda drużyna bierze kartę kształtu z wybranego stosu.

- C Budowa modelu**
Gracze muszą stale pilnować, żeby ich drużyna postępowała zgodnie z zasadami na karcie wyzwania. Gracze mogą zwrócić uwagę innej drużynie, jeśli zauważą, że zasady wyzwania zostały złamane.

Jeśli któraś drużyna **złamie zasady wyzwania**, **BUDOWNICZY** musi rozłożyć model, położyć klocki LEGO® przed sobą i zacząć od początku.

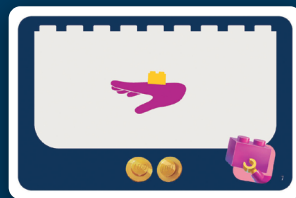
- D Przyznanie punktów wyzwania i punktów kształtów**
Tylko ta drużyna, której członek krzyknie „KONIEC!”, może otrzymać punkty wyzwania:
 - Jeśli drużyna, której członek krzyknął „KONIEC!”, **poprawnie zbudowała swój model**, otrzymuje punkty wyzwania za tę rundę i **zatrzymuje kartę wyzwania** z tej rundy, żeby ułatwić śledzenie liczby zdobytych punktów. **Wszystkie** drużyny, które poprawnie zbudowały swoje modele, otrzymują punkty kształtu i zatrzymują swoje karty kształtów z tej rundy, zgodnie ze standardowymi zasadami.
 - Jeśli drużyna, której członek krzyknął „KONIEC!”, **nie zbudowała modelu poprawnie**, żadna drużyna nie otrzymuje punktów wyzwania. **Odrzućcie** kartę wyzwania z tej rundy. **Wszystkie** drużyny, które poprawnie zbudowały swoje modele, otrzymują punkty kształtu.



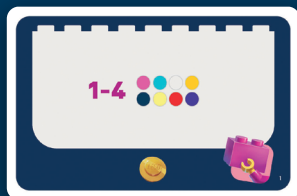
Część **modelu** musi przez cały czas dotykać stołu.



INSTRUKTOR nie może używać słowa „NA”.



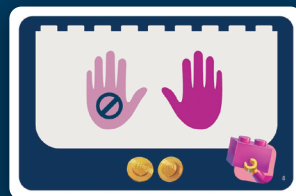
BUDOWNICZY musi przez cały czas mieć klocek o wymiarach 1x2 na wierzchu 1 dłoni.



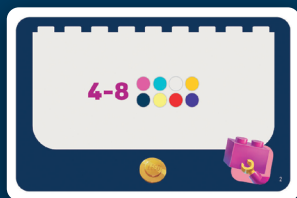
Model musi składać się z klocków w maksymalnie 4 kolorach.



INSTRUKTOR nie może wymawiać liczb. Może je natomiast pokazać gestem lub zakomunikować w inny sposób.



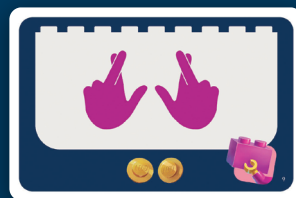
BUDOWNICZY może używać tylko 1 ręki.



Model musi składać się z klocków w co najmniej 4 kolorach.



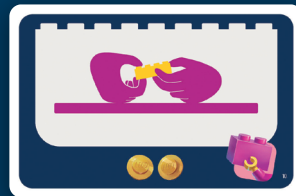
INSTRUKTOR nie może powiedzieć żadnej nazwy koloru.



BUDOWNICZY musi przez cały czas krzyżować po 2 palce w obu dłoniach.

Jeśli wykonanie wyzwania nie jest możliwe, dobraćcie kolejną kartę wyzwania.

Wskazówka. Umieście tę listę wyzwań obok kart wyzwań.

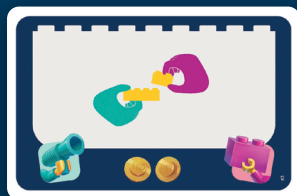


BUDOWNICZY musi przez cały czas dotykać stołu obiema dłońmi. Może to robić dowolną częścią dłoni (np. palcem), ale nie może to być nadgarstek.

ŁATWIE



Podczas budowania **BUDOWNICZY** musi trzymać klocki do góry nogami. Wypustki powinny być skierowane w dół.



INSTRUKTOR musi trzymać model, gdy **BUDOWNICZY** go buduje.



INSTRUKTOR może mówić tylko wtedy, gdy **BUDOWNICZY** ma obie dłonie w powietrzu i nic w nich nie trzyma.

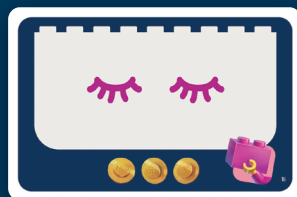


INSTRUKTOR może mówić tylko „TAK” i „NIE”. **BUDOWNICZY** może zadawać tyle pytań, ile chce.

TRUDNE



BUDOWNICZY nie może używać kciuków.



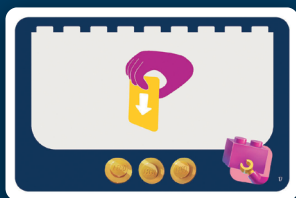
BUDOWNICZY musi przez cały czas mieć zamknięte oczy.



BUDOWNICZY musi trzymać model pod stołem tak, żeby nikt go nie widział.



INSTRUKTOR nie może widzieć, co buduje **BUDOWNICZY**.



BUDOWNICZY musi używać 1 dłoni, żeby trzymać kartę kształtu do góry nogami, pokazując ją **INSTRUKTOROWI**. Oczywiście **BUDOWNICZY** nie może patrzeć na jej zawartość.



INSTRUKTOR nie może mówić. Pamiętajcie: **INSTRUKTOR** nie może też dotykać klocków ani na nie wskazywać.

Projekt gry: Luca Bellini
Ilustracje: AMEET

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group.
©2025 The LEGO Group.