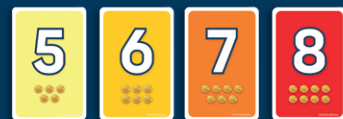


# Jak grać z kartami wyzwań?

## 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 ułożcie w rzędzie nad stosami kart kształtów, stroną z monetami ku górze. Na tym etapie nie możecie podglądać tych kart.



## PRZEBIEG RUNDY 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 wyzwań i punktów kształtów**

**A Odkrycie karty wyzwania**  
W 1. rundzie odkryjcie 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 wyzwań 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.

ŁATWE



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

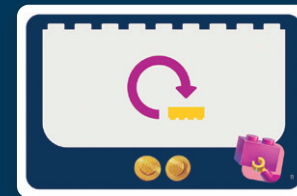


**INSTRUKTOR** nie może używać słowa „NA”.



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

ŚREDNIE



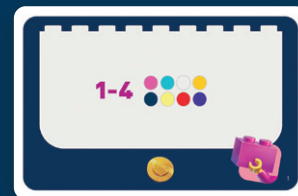
Podczas budowania **BUDOWNICZY** musi trzymać klocki do góry nogami. Wypustki powinny być skierowane w dół.



**BUDOWNICZY** nie może używać kciuków.



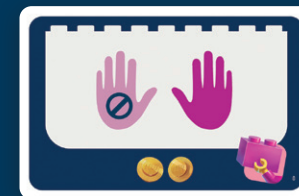
**BUDOWNICZY** musi przez cały czas mieć zamknięte oczy.



**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.



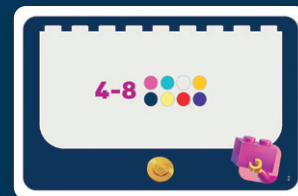
**INSTRUKTOR** musi trzymać model, gdy **BUDOWNICZY** go buduje.



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



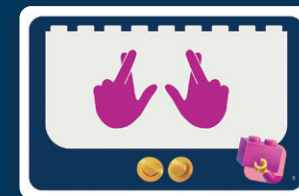
**INSTRUKTOR** nie może widzieć, co buduje **BUDOWNICZY**.



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



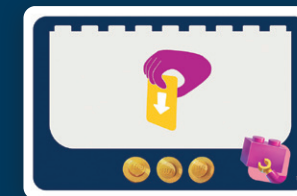
**INSTRUKTOR** nie może powiedzieć żadnej nazwy koloru.



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



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



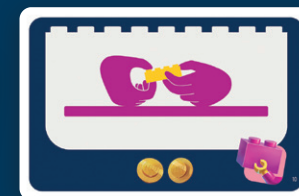
**BUDOWNICZY** musi używać 1 dłoni, żeby trzymać kartę kształtu do góry nogami, pokazując ją **INSTRUKTOROWI**. Oczywiście **BUDOWNICZY** nie może patrzeć na jej zawartość.



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

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

**Wskazówka.** Umieśćcie 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.



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

TRUDNE

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.



## 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 wyzwań!

asmodee

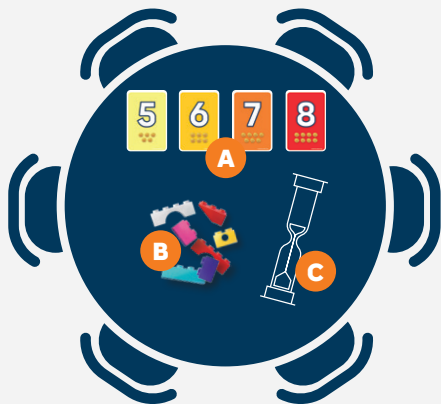


## 1 Przygotujcie grę

**A** Podzielcie **karty kształtów** według liczb: 5, 6, 7 i 8. Każdy stos przetasujcie i połóżcie na stole stroną z liczbami do góry.

**B** Umieściecie **klocki LEGO®** w zasięgu wszystkich graczy.

**C** Obok postawcie **30-sekundową klepsydę**.



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

Elementy: 48 klocków LEGO®, 92 karty kształtów, 20 kart wyzwań, 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 **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.

## 3 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 PRYZNANIE 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 „KONIEC!” 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

Gdy ostatni **INSTRUKTOR** weźmie kartę kształtu, mówi „Start!”, **INSTRUKTOR** każdej drużyny patrzy na wybraną kartę kształtu i natychmiast zaczyna udzielać **BUDOWNICZEMU** ze swojej drużyny wskazówek dotyczących budowy modelu. Budowniczy zaczyna budować!

**Gracz**, który uważa, że jego drużyna skończyła swój model, **krzyczy „KONIEC!”** i obraca klepsydę, żeby wywrzeć 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 uważa za 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 PRYZNANIE PUNKTÓW Kształtu

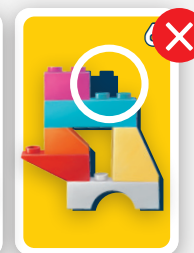
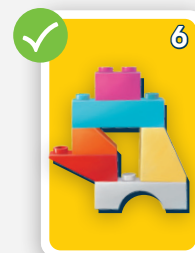
Gdy skończy się czas i wszystkie drużyny przestaną budować, każda drużyna musi położyć swój model na swojej karcie kształtu, żeby sprawdzić, czy zgadza się z ilustracją. Następnie pokazuje model i kartę pozostałym drużynom.

#### 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.

## 4 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 przyjmować role **INSTRUKTORA**, **BUDOWNICZEGO** i **OBSERWATORA**, 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 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.

