

Como jogar com Cartas Desafio

PREPARAÇÃO CARTAS DESAFIO

Escolhe seis Cartas Desafio, uma para cada ronda: duas cartas de 1, três cartas de 2 e uma carta de 3. Coloca estas seis Cartas Desafio numa fila por cima das pilhas de Cartas Forma, com a face das moedas virada para cima. Não olhes ainda para a frente das Cartas Desafio.

Ronda 1 Ronda 2 Ronda 3 Ronda 4 Ronda 5 Ronda 6



JOGAR UMA RONDA COM CARTAS DESAFIO

Segue as mesmas regras apresentadas no início deste folheto de regras, mas tem atenção as seguintes alterações:

Há 4 acções em cada ronda:

- A Revelar Cartas Desafio**
- B Escolher Cartas Forma**
- C Construir modelos**
- D Ganhar Pontos Desafio e Pontos Forma**

A Revelar Cartas Desafio

Revela a primeira Carta Desafio na primeira ronda, a segunda carta na segunda ronda e assim por diante. A Carta Desafio aplica-se a todas as equipas nessa ronda.

B Escolher Cartas Forma

Como anteriormente, cada equipa escolhe a sua Carta Forma.

C Construir modelos

Todos os jogadores têm de garantir que a sua equipa cumpre o desafio da Carta Desafio. Os jogadores podem gritar se virem outra equipa a quebrar o desafio. Se uma equipa quebrar o desafio, o **CONSTRUTOR**, tem de

desfazer o modelo, colocar as peças LEGO® à sua frente e recomeçar a construção do modelo.

- D Ganhar Pontos Desafio e Pontos Forma**
- Apenas a equipa que gritar "FEITO!" ganha Pontos Desafio:

- Se a equipa que gritou "FEITO!" **construiu o seu modelo correctamente**, recebe os Pontos Desafio dessa ronda e fica com a Carta Desafio. Tal como antes, todas as equipas que construíram correctamente os seus modelos recebem Pontos Forma e ficam com as suas Cartas Forma.

- Se a equipa que gritou "FEITO!" **construiu o seu modelo incorrectamente**, nenhuma equipa ganha Pontos Desafio. **Descarta** a Carta Desafio.
- TODAS** as equipas que construirão corretamente o seu modelo continuam a receber Pontos Forma.

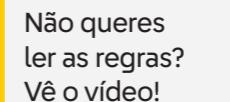
FÁCIL	MÉDIO	DIFÍCIL			
Uma parte do modelo tem de estar sempre em contacto com a mesa.	O INSTRUTOR não pode dizer "peça".	O CONSTRUTOR tem de ter sempre uma peça 1x2 nas costas de uma mão.	O CONSTRUTOR tem de construir com as peças LEGO® ao contrário. Os "pinos" das peças ficam virados para baixo.	O CONSTRUTOR não pode usar os polegares.	O CONSTRUTOR tem de ter os olhos fechados todo o tempo.
O modelo tem de conter um máximo de quatro cores.	O INSTRUTOR não pode dizer nenhum número. É possível mostrar os números de outras formas.	O CONSTRUTOR só pode utilizar uma mão.	O INSTRUTOR tem de segurar o modelo à medida que o CONSTRUTOR o constrói.	O CONSTRUTOR tem de esconder o modelo debaixo da mesa para que ninguém o veja.	O INSTRUTOR não pode ver o que o CONSTRUTOR está a construir.
O modelo tem de conter um mínimo de quatro cores.	O INSTRUTOR não pode dizer o nome de nenhuma cor.	O CONSTRUTOR tem de manter dois dedos cruzados em ambas as mãos.	O INSTRUTOR só pode falar quando o CONSTRUTOR tiver as suas mãos vazias no ar.	O CONSTRUTOR tem de usar uma das mãos para segurar a Carta Forma ao contrário enquanto a mostra ao INSTRUTOR . O CONSTRUTOR não pode, claro, ver a forma na carta.	O INSTRUTOR não pode falar. Lembra-te: o INSTRUTOR não pode tocar nas peças, nem apontar para elas.
Se não for possível fazer o que está na Carta Desafio, podes tirar outra.	Recomendamos que coloques este resumo perto das Cartas Desafio.	As duas mãos do CONSTRUTOR devem estar sempre a tocar na mesa. Pode ser qualquer parte das mãos, excepto o braço ou o pulso.	O INSTRUTOR só pode dizer "SIM" ou "NÃO". O CONSTRUTOR pode fazer as perguntas que quiser.		



REGRAS

Em *Brick Like This!* as equipas competem construindo modelos a partir de peças de LEGO®. A equipa com mais pontos no final de seis rondas ganha!

Cada equipa tem dois jogadores:



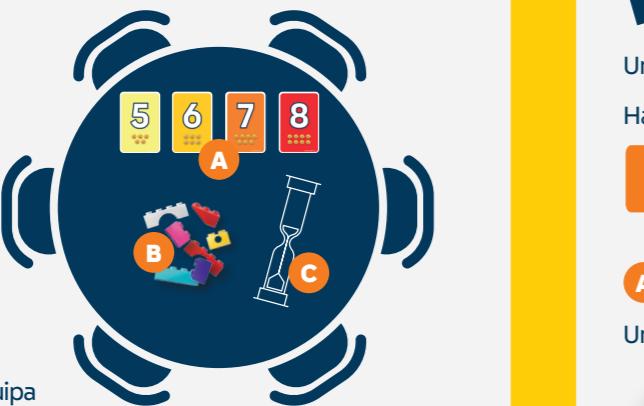
Acrescenta as **Cartas Desafio** para tornar o jogo ainda mais divertido!

1 Preparação

A Separa as **Cartas Forma** por número: 5, 6, 7 e 8. Baralha cada pilha e coloca-as com o lado do número virado para cima.

B Coloca as **peças de LEGO®** ao alcance de todos, numa pilha de peças.

C Coloca a **ampulheta de 30 segundos** perto do jogo.



Recomendamos que os elementos de cada equipa se sentem ao lado uns dos outros e não em frente uns dos outros.

Conteúdo: 48 peças LEGO, 92 Cartas Forma, 20 Cartas Desafio, 1 ampulheta (30 segundos) e este folheto de regras.

Primeira vez a jogar?

Faz um teste primeiro! Todos tiram uma Carta Forma e constroem o modelo nela apresentado. Perceberam? Coloquem estas Cartas Forma no fundo das respectivas pilhas.

2 Equipas

Faz **equipas de 2 jogadores**. Podem jogar até 4 equipas. Se houver **crianças e adultos** a jogar, recomendamos que as equipas sejam constituídas por uma criança e um adulto.



Cada equipa escolhe um **INSTRUTOR**...



... E um **CONSTRUTOR** para a primeira ronda.

Após cada ronda, sugerimos que os membros da equipa **troquem de papéis**.

2 ou 3 jogadores?

Joga com a variante para crianças 2-3 jogadores (vê a página 5).

5 ou 7 jogadores?

Uma das equipas tem de ter 3 jogadores, que se revezam na INSTRUÇÃO, CONSTRUÇÃO e OBSERVAÇÃO.

3 Jogar uma Ronda

Um jogo tem **6 rondas**. Todas as equipas jogam ao mesmo tempo.

Há **3 acções** por ronda:

A **ESCOLHER UMA CARTA FORMA**

B **CONSTRUIR UM MODELO**

C **RECEBER PONTOS FORMA**

A ESCOLHE UMA CARTA FORMA

Uma Carta Forma mostra a **forma** que a equipa tem de construir com as peças LEGO®:



Cada equipa escolhe uma Carta Forma com 5, 6, 7 ou 8 no verso. Este número indica:

- número mínimo de peças necessárias para se construir o modelo.
- número de Pontos Forma atribuídos à equipa por um modelo construído correctamente.

Nota que as Cartas Forma de valor 5 têm os contornos das peças.

O **INSTRUTOR** de cada equipa **retira a carta de cima** de uma pilha de Cartas Forma, mas não olha para ela ainda.

Na primeira ronda, a equipa que tiver o jogador mais velho, é a primeira a escolher a Carta Forma que vai construir nessa ronda. As restantes equipas escolhem as Cartas Forma pela ordem dos ponteiros do relógio. **Nas 5 rondas seguintes**, a primeira equipa a escolher a Carta Forma é a que gritou "Feito!" em primeiro lugar. As restantes equipas escolhem as Cartas Forma pela ordem dos ponteiros do relógio.

B CONTRUIR UM MODELO

Quando o último **INSTRUTOR** tiver escolhido a sua Carta Forma, diz "VAI!". O **INSTRUTOR** de cada equipa olha agora para a Carta Forma que a sua equipa escolheu e começa a dar indicações imediatamente ao **CONSTRUTOR** de como construir o modelo. E os construtores começam a construir!

A primeira equipa que acreditar ter concluído o seu modelo grita "**FEITO!**" e vira a ampulheta para fazer pressão nas restantes equipas. Esta equipa tem de parar de construir, pousa o seu modelo e não pode fazer mais nada para já. As outras equipas têm agora **30 segundos** para acabarem de construir os seus modelos. Quando o tempo acabar, todas as equipas param de construir.

Todas as equipas tem de seguir estas regras:

- Só o **INSTRUTOR** pode ver a Carta Forma. A Carta Forma não é revelada até a acabar tempo da ampulheta.
- O **INSTRUTOR** e o **CONSTRUTOR** podem falar um com o outro, mas não podem apontar.
- Só o **CONSTRUTOR** pode tocar nas peças LEGO®.
- O **INSTRUTOR** tem de dizer ao **CONSTRUTOR** para pegar apenas nas peças que o **INSTRUTOR** pensa serem necessárias para construir o modelo. E o **CONSTRUTOR** recolhe apenas essas peças. Devolve as peças que não foram utilizadas à pilha de peças.



Se alguma equipa não respeitar alguma destas regras, o **CONSTRUTOR** tem de desfazer o modelo, colocar as peças à sua frente e recomeçar a construção.

C GANHAR PONTOS FORMA

Quando o tempo acabar e as equipas tiverem parado de construir, cada equipa coloca o seu modelo na sua Carta Forma para ver se coincidem. Mostra-o às outras equipas.



Modelo correcto:
Todas as equipas com um modelo correcto ganham os **Pontos Forma**.

Estas equipas ficam com a Carta Forma de maneira a contabilizarem os seus pontos. Sugermos que mantenham os vossos pontos escondidos.



Modelo incorrecto:
as equipas com modelos incorrectos não ganham Pontos Forma.

Estas equipas **descartam** a sua Carta Forma.



Modelo correcto:
Todas as equipas com um modelo correcto ganham os **Pontos Forma**.

Estas equipas ficam com a Carta Forma de maneira a contabilizarem os seus pontos. Sugermos que mantenham os vossos pontos escondidos.



Modelo incorrecto:
as equipas com modelos incorrectos não ganham Pontos Forma.

Estas equipas **descartam** a sua Carta Forma.

Cada equipa desmonta o seu modelo e devolve as peças à pilha.

Agora é tempo de jogar outra ronda. Sugerimos que os membros das equipas troquem de papéis na próxima ronda.

4 E O VENCEDOR É...

Ao fim de seis rondas, o jogo acaba. Cada equipa conta os seus pontos, a equipa com mais pontos, ganha o jogo!

Em caso de empate, as equipas empatadas partilham a vitória!



= 31 pontos

2-3 Jogadores? Experimenta a variante para crianças!

Nesta variante, joga-se com as mesmas regras, mas compete-se contra o relógio LEGO®, em vez de contra outras equipas. Continua a utilizar as Cartas Forma e as peças LEGO®, mas não a ampulheta. Também podes acrescentar as Cartas Desafio.

Programa um alarme para **10 minutos** e ganha o maior número de pontos possível.

Se houver 3 jogadores, revezam-se como **INSTRUTOR**, **CONSTRUTOR** e **OBSERVADOR**, trocando de papéis após cada ronda.

Dicas para Crianças

Os jogadores que se estão a estrear e/ou os mais novos podem optar por jogar apenas com Cartas Forma de valores 5 e 6.

Os jogadores que se estão a estrear e/ou os mais novos podem usar uma peça para **medir** o tamanho das formas durante os seus turnos como **INSTRUTOR**.

Jogar com as Cartas Desafio

As Cartas Desafio acrescentam um pouco de desafio e muita diversão! Joga algumas vezes antes de acrescentares Cartas Desafio ao jogo. Estas cartas são **opcionais**.

As **20 Cartas Desafio** (ver o verso deste folheto de regras) oferecem diferentes desafios, como construir de olhos fechados ou dar instruções ao CONSTRUTOR sem falar. Em cada ronda, é revelada uma nova Carta Desafio. Este desafio aplica-se a todas as equipas.

As moedas na carta indicam a **dificuldade** do desafio. Indicam também o número de **Pontos Desafio** que a carta vale.

