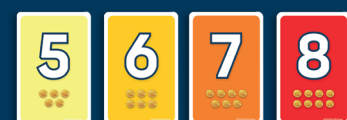


# Como jogar com Cartas Desafio

## 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.



## 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.

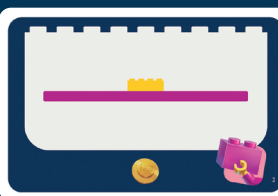
**C Construir modelos**  
Todos os jogadores têm de garantir que a sua equipa cumpre o desafio da Carta Desafio. Os jogadores podem gritar se virem outra equipa a quebrar o desafio. Se uma equipa quebrar o desafio, o **CONSTRUTOR**, tem de

desfazer o modelo, colocar as peças LEGO® à sua frente e recomençar 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 construíram corretamente o seu modelo continuam a receber Pontos Forma.

FÁCIL



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.

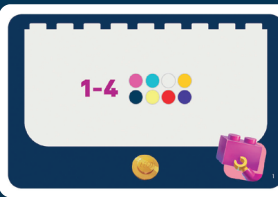
DIFÍCIL



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.



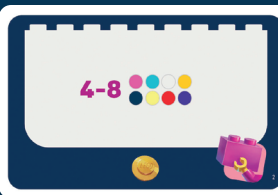
O **INSTRUTOR** tem de segurar o modelo à medida que o **CONSTRUTOR** o constrói.



O **CONSTRUTOR** tem de esconder o modelo debaixo da mesa para que ninguém o veja.



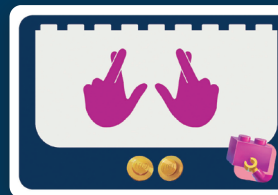
O **INSTRUTOR** não pode ver o que o **CONSTRUTOR** está a construir.



O **modelo** tem de conter um mínimo de quatro cores.



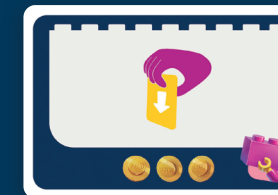
O **INSTRUTOR** não pode dizer o nome de nenhuma cor.



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.



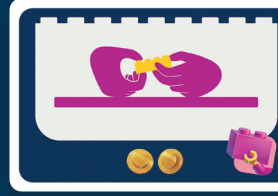
O **CONSTRUTOR** tem de usar uma das mãos para segurar a Carta Forma ao contrário enquanto a mostra ao **INSTRUTOR**. O **CONSTRUTOR** não pode, claro, ver a forma na carta.



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.

Conceito: Luca Bellini.  
Ilustrações: 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.



## 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:



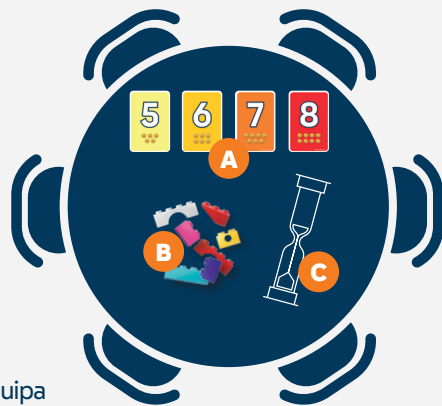
Não queres ler as regras? Vê o vídeo!



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 **INSTRUCTOR** ...



... 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.

2

## 3 Jogar uma Ronda

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

Há **3 ações** 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 contruir 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 **INSTRUCTOR** 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 **INSTRUCTOR** tiver escolhido a sua Carta Forma, diz "VAI!". O **INSTRUCTOR** 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, pouso 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.

3

Todas as equipas tem de seguir estas regras:

- Só o **INSTRUCTOR** pode ver a Carta Forma. A Carta Forma não é revelada até a acabar tempo da ampulheta.
- O **INSTRUCTOR** e o **CONSTRUTOR** podem falar um com o outro, mas não podem apontar.
- Só o **CONSTRUTOR** pode tocar nas peças LEGO®.
- O **INSTRUCTOR** tem de dizer ao **CONSTRUTOR** para pegar apenas nas peças que o **INSTRUCTOR** 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.



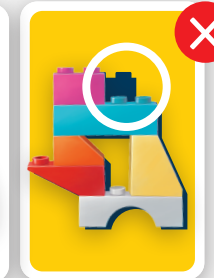
### C GANHAR PONTOS FORMA

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. Sugerimos 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!



4

## 2-3 Jogadores? Experimenta a variante para crianças!

Nesta variante, joga-se com as mesmas regras, mas compete-se contra o relógio 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, revezem-se como **INSTRUCTOR**, **CONSTRUTOR** e **OBSERVADOR**, trocando de papéis após cada ronda.

## Dicas para Crianças

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

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



## 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.



5