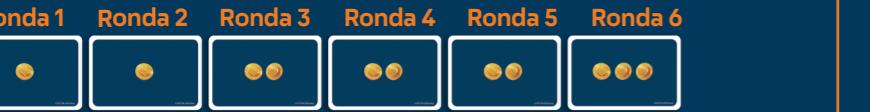


Cómo jugar con las Tarjetas de Desafío

PREPARACIÓN DE LAS TARJETAS DE DESAFÍO

Selecciona seis Tarjetas de Desafío, una para cada ronda: dos con el número 1, tres con el 2 y una con el 3. Coloca las seis Tarjetas de Desafío en una fila encima de los montones de las Tarjetas de Forma, con la moneda mirando hacia arriba. No descubras todavía la parte delantera de las Tarjetas de Desafío.



JUGAR CON LAS TARJETAS DE DESAFÍO

Sigue las reglas básicas incorporando los siguientes cambios:

Se realizan 4 acciones en cada ronda:

el **CONSTRUCTOR** deberá desmontar el modelo, colocar las piezas de LEGO enfrente y volver a empezar.

D Ganar Puntos de Desafío y Puntos de Forma

Solo el equipo que grita "¡LISTO!" gana los Puntos de Desafío:

- Si el equipo que grita "¡LISTO!" ha **construido su modelo correctamente**, gana los Puntos de Desafío de esa ronda y **se queda con la Tarjeta de Desafío**. Igual que antes, **TODOS** los equipos que han construido su modelo correctamente ganan los Puntos de Forma y **se quedan con su Tarjeta de Forma**.

A Revelar la Tarjeta de Desafío
Revela la primera Tarjeta de Desafío en la primera ronda, la segunda tarjeta en la segunda ronda y así sucesivamente. La Tarjeta de Desafío es aplicable para todos los equipos en cada ronda.

B Elegir Tarjetas de Forma
Igual que se hacía antes, cada equipo escoge una Tarjeta de Forma.

C Construir el modelo
Todos los jugadores tienen que asegurarse de que su equipo siga la Tarjeta de Desafío. Si los jugadores de un equipo ven que en el otro se está incumpliendo el desafío, tienen que decirlo. Si un equipo **incumple el desafío**,

FÁCIL	MEDIA	DIFÍCIL			
Una parte del modelo debe tocar la mesa en todo momento.	El INSTRUCTOR no puede decir "EN".	El CONSTRUCTOR debe sostener todo el tiempo un ladrillo 1x2 en el dorso de una mano.	El CONSTRUCTOR debe construir con las piezas de LEGO boca abajo. Los pernos deben quedar en la parte inferior.	El CONSTRUCTOR no puede usar los pulgares.	El CONSTRUCTOR debe mantener los ojos cerrados todo el tiempo.
El modelo debe contener como máximo cuatro colores.	El INSTRUCTOR no puede decir ningún número. <i>Está permitido indicar números de otras formas.</i>	El CONSTRUCTOR solo puede usar una mano.	El INSTRUCTOR debe sostener el modelo en la mano mientras el CONSTRUCTOR lo construye.	El CONSTRUCTOR tiene que esconder el modelo debajo de la mesa para que nadie lo vea.	El INSTRUCTOR no puede ver lo que el CONSTRUCTOR está construyendo.
El modelo debe contener como mínimo cuatro colores.	El INSTRUCTOR no puede decir el nombre de ningún color.	El CONSTRUCTOR solo puede hablar cuando el CONSTRUCTOR tenga las manos vacías en el aire.	El INSTRUCTOR debe usar una mano para mantener la Tarjeta de Forma boca abajo para que el INSTRUCTOR la vea. Obviamente, el CONSTRUCTOR no puede ver la forma en la tarjeta.	El INSTRUCTOR no puede hablar. Recuerda: <i>El INSTRUCTOR no puede tocar las piezas ni tampoco señalizarlas.</i>	
Si no es posible hacer lo que se indica en la Tarjeta de Desafío, puedes coger otra.	Te aconsejamos que coloques esta descripción al lado de las Tarjetas de Desafío.	Las dos manos del CONSTRUCTOR deben tocar la mesa en todo momento. Puede ser cualquier parte de la mano, excepto el brazo o la muñeca.	El INSTRUCTOR solo puede decir "SI" o "NO". El CONSTRUCTOR puede hacer todas las preguntas que quiera.		



REGLAS

En *Brick Like This!* los equipos compiten para construir modelos con piezas de LEGO®. Después de seis rondas, ¡gana el equipo con más puntos!

En cada equipo hay dos jugadores:



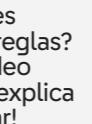
El **INSTRUCTOR**, que explica cómo construir un modelo a partir de una Tarjeta de Forma.



El **CONSTRUCTOR**, que construye el modelo siguiendo las instrucciones.



¿No quieres leer las reglas? ¡Mira el video donde se explica cómo jugar!



¡Usa las **Tarjetas de Desafío** y pásatelo aún mejor!

1 Preparación

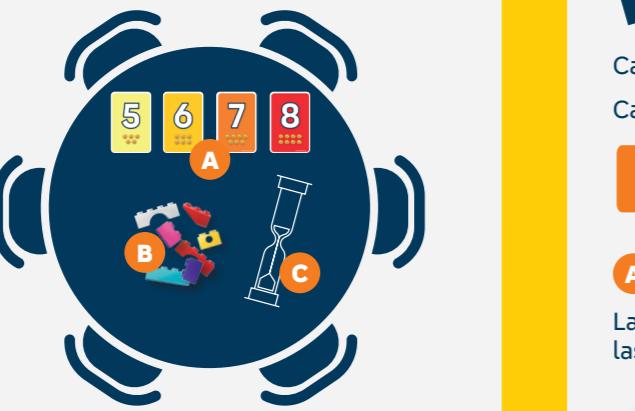
A Clasifica las **Tarjetas de Forma** en función de su número: 5, 6, 7 y 8. Baraja cada montón y colócalos con el número mirando hacia arriba.

B Coloca las **piezas de LEGO** al alcance de todos.

C Coloca el **reloj de arena de 30 segundos** junto al área de juego.

Recomendamos a los miembros de cada equipo que se sienten uno junto a otro y no uno frente a otro.

Contenido: 48 piezas de LEGO, 92 Tarjetas de Forma, 20 Tarjetas de Desafío, 1 reloj de arena (30 segundos) y estas reglas del juego.



¿Juegas por primera vez?

¡Haz una partida de prueba! Todos los participantes cogen una Tarjeta de Forma y construyen el modelo. ¿Todo listo? Colócalas luego en la parte de abajo del montón correspondiente de Tarjetas de Forma.

2 Equipos

Forma **equipos de 2 jugadores**. Pueden jugar hasta 4 equipos. Si participan **niños y adultos**, recomendamos que los equipos se formen con un niño y un adulto.



Cada equipo elige un **INSTRUCTOR**...



... y un **CONSTRUCTOR** para la primera ronda.

Después de cada ronda, los miembros del equipo deberían **intercambiar sus funciones**.

¿2 o 3 jugadores?

Juega la variante para niños con 2-3 jugadores (consulta la página 5).

¿5 o 7 jugadores?

Uno de los equipos tendrá 3 jugadores, que adoptarán por turnos las funciones de instructor, constructor y observador.

3 La partida

Cada partida consta de **6 rondas** en las que todos los equipos juegan al mismo tiempo.

Cada ronda se compone de **3 acciones**:

A **ELEGIR TARJETAS DE FORMA**

B **CONSTRUIR EL MODELO**

C **GANAR PUNTOS DE FORMA**

A ELEGIR TARJETAS DE FORMA

La Tarjeta de Forma muestra la **forma** que el equipo debe construir como un modelo con las piezas de LEGO:



Cada equipo elige una Tarjeta de Forma con un **5, 6, 7 u 8 en la parte trasera**. Este número indica el número mínimo de **piezas** necesarias para construir el modelo y también el número de **Puntos de Forma** que ganará el equipo si construye el modelo correctamente. Ten en cuenta que las Tarjetas de Forma de valor 5 incluyen las siluetas de las piezas.

El **INSTRUCTOR** de cada equipo **coge la tarjeta que está encima** de uno de los montones de Tarjetas de Forma, pero todavía no la mira.

En la **primera ronda**, el equipo con el jugador de mayor edad será el primero en coger la Tarjeta de Forma, seguido de los otros equipos en el sentido de las agujas del reloj. En las **cinco rondas siguientes**, el equipo que haya gritado "LISTO" será el primero en coger la Tarjeta de Forma de la siguiente ronda, seguido de los restantes equipos en el sentido de las agujas del reloj.

B CONSTRUIR EL MODELO

El **INSTRUCTOR** de cada equipo mira la Tarjeta de Forma escogida e inmediatamente da instrucciones al **CONSTRUCTOR** para montar el modelo. ¡Entonces, los constructores se ponen manos a la obra!

El **primer equipo** que crea que ha completado su modelo grita "**¡LISTO!**" y da la vuelta al reloj de arena para apremiar a los demás equipos. Este equipo deja de construir, pone su modelo sobre la mesa y ya no puede hacer ningún cambio. Los otros equipos tienen ahora **30 segundos** para acabar de construir su modelo. Cuando la arena del reloj se agota, todos los equipos dejan de construir.

Todos los equipos deben **seguir estas reglas**:

- Solo el **INSTRUCTOR** puede ver la imagen de la Tarjeta de Forma. La Tarjeta de Forma no podrá revelarse hasta que todos los equipos paren de construir.
- El **INSTRUCTOR** y el **CONSTRUCTOR** pueden hablar entre ellos, pero no señalar.
- Solo el **CONSTRUCTOR** puede tocar las piezas de LEGO.
- El **INSTRUCTOR** puede indicarle al **CONSTRUCTOR** que coja solo las piezas que crea que necesita para el modelo. El **CONSTRUCTOR** solo puede coger las piezas necesarias para el modelo. Las piezas no usadas se devuelven al montón.



Si uno de los equipos **incumple cualquiera de estas reglas**, el **CONSTRUCTOR** deberá desmontar el modelo, colocar las piezas enfrente y volver a empezar.

C GANAR PUNTOS DE FORMA

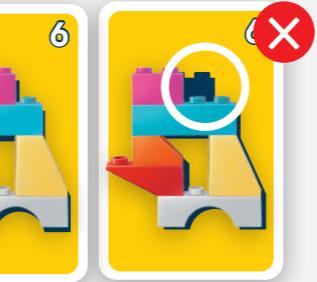
Cuando la arena del reloj se agota y los equipos paran de construir, cada equipo coloca sus modelos encima de las correspondientes Tarjetas de Forma para comprobar si coinciden y mostrárselos a los demás.

Modelo correcto:

Todos los equipos con un modelo correcto ganan sus **Puntos de Forma**.

Modelo incorrecto:

Los equipos con un modelo incorrecto no obtienen los Puntos de Forma y su Tarjeta de Forma se **descarta**.



A continuación, los equipos desmontan sus modelos y devuelven las piezas al montón.

Empieza la siguiente ronda. Recomendamos que los miembros de cada equipo intercambien sus funciones después de cada ronda.

4 Y el ganador es...

La partida se acaba después de seis rondas. Cada equipo cuenta sus puntos y el equipo con más puntos gana.

Si se produce un empate, los equipos empatados comparten la victoria.



¿2 o 3 jugadores? ¡Prueba la variante para niños!

En esta variante juegas con las mismas reglas pero competís juntos contra el reloj en lugar de contra los demás equipos. Utilizaréis las Tarjetas de Forma y las piezas de LEGO, pero no el reloj de arena. También podéis incorporar las Tarjetas de Desafío.

Programa **10 minutos** en un cronómetro y conseguid tantos puntos como podáis. Si sois 3 jugadores, adoptad por turnos las funciones de instructor, constructor y observador después de completar cada Tarjeta de Forma.

Consejos para niños

Recomendamos a los jugadores nuevos o de menor edad que jueguen solo con Tarjetas de Forma de valores **5 y 6**.

Los jugadores nuevos o de menor edad pueden utilizar una de las piezas para **determinar cuánto miden** las formas durante su turno como **INSTRUCTORES**.

Jugar con las Tarjetas de Desafío

Las Tarjetas de Desafío son **opcionales** y puedes utilizarlas si buscas, pues eso, un desafío y mucha diversión. Antes de incorporar las Tarjetas de Desafío al juego, te recomendamos que hayas jugado algunas partidas.

Las **20 Tarjetas de Desafío** (mira la descripción en el reverso de estas reglas) te enfrentan a varios retos, como construir con los ojos cerrados o dar instrucciones al constructor sin hablar. En cada ronda se revela una nueva Tarjeta de Desafío que es **aplicable para todos los equipos**.

Las monedas en la tarjeta indican la **dificultad** del desafío y también cuántos **Puntos de Desafío** se ganan con la tarjeta.

