Kaip žaisti su iššūkio kortomis

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI SU IŠŠŪKIO KORTOMIS

Pasirinkite šešias iššūkio kortas, po vieną kiekvienam raundui: dvi 1 taško vertės, tris 2 taškų vertės ir vieną 3 taškų vertės.
Sudėkite šias šešias iššūkio kortas į eilę virš formos kortų krūvelių monetomis į viršų. Dar neatverskite iššūkio kortų.



KAIP ŽAIDŽIAMAS RAUNDAS SU IŠŠŪKIO KORTOMIS

Laikykitės taisyklių, pateiktų šios knygelės priekinėje pusėje, bet atkreipkite dėmesį į šiuos pakeitimus:

Kiekviename raunde atliekami 4 veiksmai:

- **A Atversti iššūkio kortą**
- **B Pasirinkti formos kortas**
- **C Pastatyti modelį**
- **D Pelnyti iššūkio ir formos taškus**

A Atversti iššūkio kortą
Pirmajame raunde atverskite pirmąją iššūkio kortą, antrajame raunde – antrąją ir t. t. Tos iššūkio kortos sąlyga tame raunde taikoma visoms komandoms.

B Pasirinkti formos kortas
Kaip ir prieš tai, kiekviena komanda pasirenka po formos kortą.

C Pastatyti modelį
Visi žaidėjai turi užtikrinti, kad jų komanda laikytųsi iššūkio kortos sąlygos. Žaidėjai garsiai praneša, jei mato, kad kita komanda pažeidžia iššūkio sąlygą.

Jei **komanda pažeidžia iššūkio sąlygą**, **STATYTOJAS** turi išardyti modelį, padėti LEGO® kaladėles priešais save ir pradėti iš naujo.

D Pelnyti iššūkio ir formos taškus
Tik komanda, kuri sušuko „BAIGTA!“, gali gauti iššūkio taškų:

- Jei komanda, kuri sušuko „BAIGTA!“, **pastatė savo modelį tinkamai**, ji gauna to raundo iššūkio taškus ir **pasilieka iššūkio kortą**. Kaip ir prieš tai, **VISOS** komandos, kurios pastatė savo modelius tinkamai, gauna formos taškus ir pasilieka savo formos kortas.
- Jei komanda, kuri sušuko „BAIGTA!“, **pastatė savo modelį netinkamai**, nė viena komanda negauna iššūkio taškų. **Pašalinkite** iššūkio kortą iš žaidimo. **VISOS** komandos, kurios pastatė savo modelį tinkamai, vis tiek gauna formos taškus.

LENGVAS



Modelio dalis turi visą laiką liesti stalą.



INSTRUKTORIUS negali sakyti žodžio „ANT“.



Modelyje turi būti ne daugiau kaip keturios spalvos.



INSTRUKTORIUS negali sakyti skaičių. *Galima nurodyti skaičius kitais būdais.*



Modelyje turi būti ne mažiau kaip keturios spalvos.



INSTRUKTORIUS negali sakyti spalvų pavadinimų.

Jei neįmanoma padaryti to, kas nurodyta iššūkio kortoje, drąsiai imkite kitą.

Rekomenduojame pasidėti šį aprašą šalia iššūkio kortų.



VIDUTINIS



STATYTOJAS turi visą laiką ant vienos rankos laikyti padėjęs 1×2 kaladėlę.



STATYTOJAS turi statyti apverstomis LEGO® kaladėlėmis. *Iškilimai turėtų būti nukreipti žemyn.*



STATYTOJAS gali naudoti tik vieną ranką.



INSTRUKTORIUS turi laikyti modelį rankose, kol **STATYTOJAS** stato.



STATYTOJAS turi visą laiką būti sukryžiavęs abiejų rankų pirštus.



INSTRUKTORIUS gali kalbėti tik tada, kai **STATYTOJAS** laiko iškėlęs tuščias rankas.



Abi **STATYTOJO** rankos turi visą laiką liesti stalą. *Tai gali būti bet kuri plaštakos dalis (ne dilbis, ne žastas ir ne riešas).*



INSTRUKTORIUS gali sakyti tik „TAIP“ arba „NE“. ***STATYTOJAS*** *gali užduoti tiek klausimų, kiek nori.*

SUNKUS



STATYTOJAS negali naudoti nykščių.



STATYTOJAS turi visą laiką būti užsimerkęs.



STATYTOJAS turi slėpti modelį po stalu, kad niekas jo nematytų.



INSTRUKTORIUS negali matyti, ką **STATYTOJAS** stato.



STATYTOJAS turi rodyti formos kortą ***INSTRUKTORIUI*** laikydamas ją apverstą vienoje rankoje. ***STATYTOJAS****, žinoma, negali matyti kortoje pavaizduotos formos.*



INSTRUKTORIUS apskritai negali kalbėti. *Atminkite:* ***INSTRUKTORIUS*** *negali liesti kaladėlių ir rodyti į jas.*

Žaidimo koncepcija: Luca Bellini
Iliustracijos: AMEET

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

BRICK LIKE THIS!

TAISYKLĖS



Žaidime *„Brick Like This!“* komandos varžosi tarpusavyje statydamos modelius iš LEGO® kaladėlių. Laimi komanda, per šešis raundus surinkusi daugiausia taškų!

Kiekvieną komandą sudaro du žaidėjai:



Nenorite skaityti taisyklių? Pažiūrėkite taisyklių įrašą!



Su **iššūkio kortomis** žaisti bus dar linksmiau!

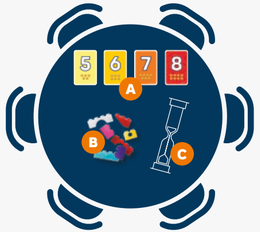
asmodee

1 Pasiruošimas žaidimui

A Išrūšiuokite **formos kortas** pagal skaičius (5, 6, 7 ir 8). Sumaišykite kiekvieną krūvelę atskirai ir sudėkite jas skaičiais į viršų.

B Sudėkite **LEGO® kaladėles** visiems žaidėjams pasiekiamoje vietoje.

C Padėkite **30 sekundžių smėlio laikrodį** šalia žaidimo lauko.



Rekomenduojame komandos nariams sėdėti vienam šalia kito, o ne vienam priešais kitą.

Žaidimą sudaro: 48 LEGO kaladėlės, 92 formos kortos, 20 iššūkio kortų, 1 smėlio laikrodis (30 sekundžių), taisyklių knygelė.

Žaidžiate pirmą kartą?

Pasipraktikuokite! Visi pasiimkite po formos kortą ir pastatykite pavaizduotą modelį. Supratote? Padėkite šias kortas į atitinkamų formos kortų krūvelių apačią.

2 Pasiskirstykite į komandas

Sudarykite **komandas po 2 žaidėjus**. Gali žaisti iki 4 komandų. Jei žaidžia **ir vaikai, ir suaugusieji**, rekomenduojame sudaryti komandas iš vieno vaiko ir vieno suaugusiojo.



Kiekviena komanda pirmajam raundui pasirenka **INSTRUKTORIŲ**...



...ir **STATYTOJĄ**.

Siūlome komandos nariams po kiekvieno raundo **apsikeisti vaidmenimis**.

2 arba 3 žaidėjai?
Žaiskite vaikišką variantą 2–3 žaidėjams (žr. 5 puslapį).

5 arba 7 žaidėjai?
Viena komanda turės 3 žaidėjus, kurie paeiliui instruktuos, statys ir stebės.

3 Kaip žaidžiamas raundas

Žaidžiama **6 raundus** – visos komandos žaidžia tuo pačiu metu.

Kiekvieną raundą sudaro **3 veiksmai**:

Ⓐ PASIRINKTI FORMOS KORTAS → Ⓑ PASTATYTI MODELĮ → Ⓒ PELNYTI FORMOS TAŠKUS

Ⓐ PASIRINKTI FORMOS KORTAS

Formos kortoje pavaizduota **forma**, kurios modelį komanda turi surinkti iš LEGO® kaladėlių:



Kiekviena komanda pasirenka formos kortą **su skaičiumi 5, 6, 7 arba 8 ant nugarėlės**. Šis skaičius rodo, kiek mažiausiai **kaladėlių** reikia modeliui pastatyti ir kiek **formos taškų** komandai skiriama už tinkamai pastatytą modelį. Pastaba: 5 taškų vertės formos kortose vaizduojami kaladėlių kontūrai.

Kiekvienos komandos **INSTRUKTORIUS** paima **viršutinę kortą** nuo vienos formos kortų krūvelės, bet kol kas į ją nežiūri.

Pirmajame raunde pirma formos kortą pasirenka ta komanda, kurioje yra vyriausias žaidėjas. Kitos komandos pasiima po formos kortą paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. **Kituose penkiuose raunduose** formos kortą pirma rinksis komanda, kuri sušuko „BAIGTA!“. Kitos komandos pasiims po formos kortą paeiliui pagal laikrodžio rodyklę.

Ⓑ PASTATYTI MODELĮ

Kai paskutinis instruktorius pasirenka formos kortą, jis sušunka „STARTAS!“. Kiekvienos komandos **INSTRUKTORIUS** pasižiūri į savo pasirinktą formos kortą ir nedelsdamas duoda nurodymus **STATYTOJUI**, kaip surinkti modelį. O statytojai pradeda statyti!

Pirmoji komanda, mananti, kad savo modelį užbaigė, **sušunka „BAIGTA!“** ir apverčia smėlio laikrodį, kad sudarytų spaudimą kitoms komandoms. Ši komanda turi liautis statūsi ir padėti savo modelį, bet dar negali jo vertinti. Kitos komandos dabar turi **30 sekundžių** savo modeliams užbaigti. Praėjus šiam laikui, visos komandos turi nustoti statyti.

Visos komandos turi laikytis šių taisyklių:

- Tik **INSTRUKTORIUS** gali žiūrėti į formos kortą. Formos kortos negalima rodyti, kol visos komandos nebaigs statyti.
- **INSTRUKTORIUS** ir **STATYTOJAS** gali kalbėtis vienas su kitu, bet negali rodyti.
- Tik **STATYTOJAS** gali liesti LEGO® kaladėles.
- **INSTRUKTORIUS** gali liepti **STATYTOJUI** imti tik tas kaladėles, kurios, jo manymu, reikalingos modeliui. O **STATYTOJAS** gali imti tik tas kaladėles, kurias jam nurodyta imti. Nepanaudotos kaladėlės grąžinamos į krūvelę.
- Galutinis modelis turi būti visiškai sujungtas (vientisas).



Jei komanda **pažeidžia bet kurią iš šių taisyklių**, **STATYTOJAS** turi išardyti modelį, padėti kaladėles priešais save ir pradėti iš naujo.

Ⓒ PELNYTI FORMOS TAŠKUS

Kai 30 sekundžių praeina ir komandos nustoja statyti, kiekviena komanda padeda savo modelį ant savo formos kortos, kad pamatytų, ar jis atitinka pavaizduotą modelį. Taip pat parodo kitoms komandoms.

Tinkamas modelis: visos komandos, tinkamai pastačiusios modelį, gauna nurodytus **formos taškus**. Šios komandos pasilieka formos kortą, kad galėtų sekti surinktus taškus. Siūlome savo turimų taškų varžovams neatskleisti.



Netinkamas modelis: komandos, netinkamai pastačiusios modelį, formos taškų negauna. Šios komandos turėtų pašalinti savo formos kortą iš žaidimo.

Tada kiekviena komanda išardo savo modelį ir grąžina kaladėles į krūvelę.

Dabar laikas kitam raundui. Siūlome komandos nariams po kiekvieno raundo apsikeisti vaidmenimis.

4 Ir nugalėtojais tampa...

Žaidimas baigiasi po šešių raundų. Kiekviena komanda suskaičiuoja savo taškus. Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų.

Po tiek pat taškų pelniusios komandos dalijasi pergale!



= 31 taškas

2–3 žaidėjai? Išbandykite vaikišką variantą!

Žaidžiant dviese arba trise, vadovaujamasi įprastomis taisyklėmis, tik ne varžomasi tarpusavyje, o kartu siekiama laiku pastatyti reikiamą modelį. Šiame variante taip pat naudojamos formos kortos ir LEGO® kaladėlės, bet nenaudojamas smėlio laikrodis. Taip pat galite pridėti iššūkio kortas.

Nustatykite laikmatį **10 minučių** ir stenkitės per šį laiką surinkti kiek įmanoma daugiau taškų.

Jei žaidžiate trise, pasiskirstykite šiais vaidmenimis: **INSTRUKTORIAUS**, **STATYTOJO** ir **STEBĖTOJO**. Po kiekvieno raundo apsikeiskite vaidmenimis.

Patarimai vaikams

Nauji ar jaunesni žaidėjai gali pasirinkti žaisti tik su **5 ir 6 taškų vertės** formos kortomis.

Nauji ar jaunesni žaidėjai gali panaudoti kaladėlę formų dydžiui **pamatuoti** savo, kaip **INSTRUKTORIAUS**, ėjimo metu.



Žaiskite su iššūkio kortomis

Žaidimo variantas su iššūkio kortomis šiek tiek pasunkins užduotį ir įneš dar daugiau linksmybių! Prieš įtraukdami iššūkio kortas į žaidimą, pažaiskite jį kelis kartus.

20 iššūkio kortų (žr. šios taisyklių knygelės nugarėlę) žaidimą paįvairina skirtingais iššūkiais, pavyzdžiui, nurodo statyti užsimerkus arba instruktuoti statytoją nekalbant. Kiekviename raunde atverčiama nauja iššūkio korta. Šis iššūkis **taikomas visoms komandoms**.

Monetos ant kortos rodo iššūkio **sudėtingumą**. Jos taip pat rodo, kiek **iššūkio taškų** korta verta.

