# Hoe speel je met uitdagingskaarten

## SPEL MET UITDAGINGSKAARTEN VOORBEREIDEN

Kies zes uitdagingskaarten, één voor elke ronde: twee met waarde 1, drie met waarde 2 en één met waarde 3.
Leg deze zes uitdagingskaarten op een rij boven de stapels met vormkaarten, met de muntzijde naar boven. Bekijk de voorkant van de uitdagingskaarten nog niet.

## EEN RONDE SPELEN MET UITDAGINGSKAARTEN

Volg de spelregels op de voorkant, maar wijzig het volgende:

Elke ronde telt 4 stappen:

- **A Uitdagingskaart omdraaien**
- **B Vormkaarten kiezen**
- **C Model bouwen**
- **D Uitdagingspunten en vormpunten krijgen**

**A Uitdagingskaart omdraaien**

Draai de eerste uitdagingskaart om in de eerste ronde, de tweede kaart in de tweede ronde enzovoort. De uitdagingskaart geldt voor alle teams in die ronde.

**B Vormkaarten kiezen**

Elk team pakt een vormkaart zoals eerder beschreven.

**C Model bouwen**

Alle spelers moeten zorgen dat hun team zich aan de uitdagingskaart houdt. Laat je horen als je ziet dat een ander team de regels overtreedt.
Als een team **de regels overtreedt**, moet de **BOUWER** het model uit elkaar halen, de LEGO®-stenen voor zich neerleggen en opnieuw beginnen.

**D Uitdagingspunten en vormpunten krijgen**

Alleen het team dat "KLAAR!" roept, kan uitdagingspunten krijgen:

- Als het team dat "KLAAR!" roept **het model goed heeft gebouwd**, krijgt het de uitdagingspunten voor die ronde en **houdt het de uitdagingskaart**. Net zoals eerder, krijgen alle teams die hun model goed gebouwd hebben, vormpunten en houden ze hun vormkaart.
- Als het team dat "KLAAR!" roept **het model verkeerd heeft gebouwd**, krijgt geen enkel team uitdagingspunten. **Verwijder** de uitdagingskaart. **ALLE** teams die hun model goed gebouwd hebben, krijgen wel de vormpunten.



MAKKELIJK

Een deel van het **model** moet altijd de tafel raken.

De **BESCHRIJVER** mag geen "OP" zeggen.

Het **model** mag maximaal vier kleuren bevatten.

De **BESCHRIJVER** mag geen getallen noemen. *Je mag ze wel op een andere manier beschrijven.*

Het **model** moet minimaal vier kleuren bevatten.

De **BESCHRIJVER** mag geen enkele kleur noemen.

**Als het niet mogelijk is om te doen wat op de uitdagingskaart staat, pak dan gerust een andere.**

**We raden aan om dit overzicht naast de uitdagingskaarten te leggen.**

GEMIDDELD

De **BOUWER** moet voortdurend een 1x2-bouwsteen op de rug van één hand houden.

De **BOUWER** moet bouwen met de LEGO®-stenen ondersteboven. *De knoppen moeten naar beneden wijzen.*

De **BOUWER** mag slechts één hand gebruiken.

De **BESCHRIJVER** moet het model vasthouden terwijl de **BOUWER** bouwt.

De **BOUWER** moet twee vingers van beide handen gekruist houden.

De **BESCHRIJVER** mag alleen spreken als de **BOUWER** twee lege handen omhooghoudt.

Beide handen van de **BOUWER** moeten voortdurend de tafel raken. *Dit kan elk deel van de handen zijn, maar niet de arm of pols.*

De **BESCHRIJVER** mag alleen "JA" of "NEE" zeggen. *De* **BOUWER** *mag volop vragen stellen.*



MOEILIJK

De **BOUWER** mag zijn duimen niet gebruiken.

De **BOUWER** moet de hele tijd de ogen gesloten houden.

De **BOUWER** moet het model onder de tafel verborgen houden, zodat niemand het kan zien.

De **BESCHRIJVER** mag niet zien wat de **BOUWER** bouwt.

De **BOUWER** moet met één hand de vormkaart ondersteboven vasthouden en aan de **BESCHRIJVER** laten zien. *De* **BOUWER** *mag de vorm op de kaart natuurlijk niet zien.*

De **BESCHRIJVER** mag helemaal niets zeggen. Onthoud: *de* **BESCHRIJVER** *mag de bouwstenen niet aanraken en niet wijzen.*

Spelconcept: Luca Bellini.
Illustraties: 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.



# BRICK LIKE THIS!

# SPELREGELS

**In *Brick Like This!* proberen teams zo snel mogelijk modellen te bouwen van LEGO®-stenen. Het team met de meeste punten na zes rondes wint!**

Elk team heeft twee spelers:

Geen zin om de regels te lezen? Bekijk dan de video!

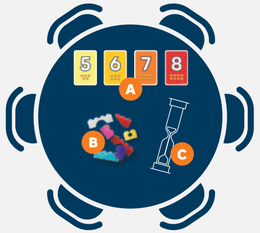
Voeg **uitdagingskaarten** toe voor nog meer spelplezier!

# 1 Hoe bereid je het spel voor

A Scheid de **vormkaarten** op getal: 5, 6, 7 en 8. Schud elke stapel en plaats de stapels met het getal naar boven.

B Leg **de LEGO®-stenen** op tafel zodat iedereen erbij kan.

C Plaats de **zandloper (30 seconden)** op tafel.




Teamleden kunnen het beste naast elkaar zitten, in plaats van tegenover elkaar.

Inhoud: 48 bouwstenen, 92 vormkaarten, 20 uitdagingskaarten, 1 zandloper (30 seconden) en deze spelregels.

## Is dit de eerste keer?

Speel een proefronde! Iedereen pakt een vormkaart en bouwt het getoonde model. Alles duidelijk? Plaats die kaarten dan onderaan de juiste stapel vormkaarten.

# 2 Maak teams

Kies **teams van 2 spelers**. Je kunt met maximaal 4 teams spelen. Als **zowel kinderen als volwassenen** spelen, raden we aan om teams te maken met één kind en één volwassene.

Elk team kiest een **BESCHRIJVER** ...

... en een **BOUWER** voor de eerste ronde.

We stellen voor dat de teamleden na elke ronde **van rol wisselen**.

**2 of 3 spelers?**
Speel de kindvriendelijke variant voor 2-3 spelers (zie pagina 5).

**5 of 7 spelers?**
Eén team heeft 3 spelers die om de beurt beschrijven, bouwen of toekijken.



# 3 Hoe speel je een ronde

Het spel bestaat uit **6 rondes**, waarbij alle teams tegelijkertijd spelen.

Er zijn **3 stappen** per ronde:

A VORMKAARTEN KIEZEN → B MODEL BOUWEN → C VORMPUNTEN KRIJGEN

## A VORMKAARTEN KIEZEN

Een vormkaart geeft **de vorm** weer waarvan een team een model moet bouwen met LEGO®-stenen:

Elk team kiest een vormkaart met **5, 6, 7 of 8 op de achterkant**. Dit getal geeft het minimale aantal **bouwstenen** aan dat nodig is om het model te bouwen. Het is ook het aantal **vormpunten** dat het team krijgt voor een goed gebouwd model. Op vormkaarten met een 5 staan contouren van de bouwstenen.

De **BESCHRIJVER** van elk team **neemt de bovenste kaart** van een van de stapels met vormkaarten, maar bekijkt deze nog niet.

**In de eerste ronde** kiest het team met de oudste speler als eerste een vormkaart. Met de klok mee pakken de andere teams daarna hun vormkaart. **In de volgende vijf rondes** pakt het team dat "KLAAR!" heeft geroepen als eerste een vormkaart. De andere teams pakken daarna met de klok mee hun vormkaart.

## B MODEL BOUWEN

Wanneer de laatste **BESCHRIJVER** een vormkaart heeft gekozen, zegt deze: START! De **BESCHRIJVER** van elk team bekijkt nu de gekozen vormkaart en geeft onmiddellijk aanwijzingen aan de **BOUWER** over hoe het model in elkaar moet worden gezet. En de bouwers beginnen te bouwen!

**Het eerste team** dat denkt dat hun model af is, roept **"KLAAR!"**, draait de zandloper om en zet zo de andere teams onder druk. Dit team moet stoppen met bouwen en het model neerleggen. Ze mogen het nog niet controleren. De andere teams hebben nu **30 seconden** om hun model af te maken. Als de zandloper leeg is, moeten alle teams stoppen met bouwen.



Alle teams moeten de **volgende regels volgen**:

- Alleen de **BESCHRIJVER** mag de vormkaart bekijken. De vormkaart mag pas getoond worden als alle teams klaar zijn met bouwen.
- De **BESCHRIJVER** en de **BOUWER** mogen met elkaar praten, maar niet wijzen.
- Alleen de **BOUWER** mag de LEGO®-stenen aanraken.
- De **BESCHRIJVER** mag de **BOUWER** alleen vertellen welke bouwstenen te nemen die volgens de **BESCHRIJVER** nodig zijn voor het model. En de **BOUWER** mag alleen de aangegeven bouwstenen pakken. Plaats ongebruikte bouwstenen terug in de voorraad.

Als een team **één van deze regels overtreedt**, moet de **BOUWER** het model uit elkaar halen, de bouwstenen voor zich neerleggen en opnieuw beginnen.

## C VORMPUNTEN KRIJGEN

Als de zandloper leeg is en de teams gestopt zijn met bouwen, legt elk team hun model op hun vormkaart om te zien of ze overeenkomen. Laat dit aan de andere teams zien.

**Goed model:** Alle teams met een goed model krijgen hun **vormpunten**. Deze teams **houden** de vormkaart om hun punten bij te houden. We raden aan om niet te vertellen hoeveel punten je hebt.

**Verkeerd model:** Teams met een verkeerd model krijgen geen vormpunten. Deze teams zijn hun vormkaart **kwijt**.

Elk team haalt nu het model uit elkaar en legt de bouwstenen terug in de voorraad.

Nu is het tijd voor de volgende ronde. We stellen voor dat teamleden na elke ronde van rol wisselen.

# 4 En de winnaar is...

Het spel eindigt na zes rondes. Elk team telt hun punten op en het team met de meeste punten wint!

Bij een gelijke stand delen de gelijk geëindigde teams de zege!

**= 31 punten**



## 2-3 spelers? Probeer de kindvriendelijke variant!

Bij deze variant zijn de regels hetzelfde, maar strijd je samen tegen de klok in plaats van tegen andere teams. Je gebruikt weer vormkaarten en LEGO®-stenen, maar niet de zandloper. Je kunt ook uitdagingskaarten toevoegen.

Zet een timer op **10 minuten** en scoor zoveel mogelijk punten.

Als er 3 spelers zijn, speel dan om de beurt de rol van **BESCHRIJVER**, **BOUWER** en **TOESCHOUWER**, en wissel na elke ronde.

## Tips voor kinderen

Beginnende of jongere spelers kunnen kiezen om alleen met vormkaarten met waarde **5 en 6** te spelen.

Beginnende of jongere spelers kunnen tijdens hun beurt als **BESCHRIJVER** een bouwsteen gebruiken om de grootte van vormen te **meten**.

## Spelen met de uitdagingskaarten

De **optionele** uitdagingskaarten zorgen voor een beetje extra uitdaging en een hoop plezier! Speel het spel eerst een paar keer voordat je uitdagingskaarten toevoegt.

De **20 uitdagingskaarten** (zie de achterzijde van deze spelregels) bieden verschillende uitdagingen. Bijvoorbeeld: 'bouw met je ogen dicht' of 'geef de bouwer aanwijzigen zonder te spreken'. In elke ronde wordt een nieuwe uitdagingskaart omgedraaid. Deze uitdaging **geldt voor alle teams**.

De munten op de kaart geven aan hoe **moeilijk** de uitdaging is. Ze geven ook aan hoeveel **uitdagingspunten** de kaart waard is.