



BRICK LIKE THIS!

RÈGLES

Dans *Brick Like This!*, plusieurs équipes de joueurs s'affrontent pour recréer des édifices LEGO® le plus vite possible. L'équipe détenant le plus de Points au bout de six manches gagne la partie.

Chaque équipe se compose de deux joueurs :



Le **CHEF DE CHANTIER**, qui décrit l'édifice à construire, indiqué par une carte Modèle.



Le **CONSTRUCTEUR**, qui bâtit l'édifice décrit.

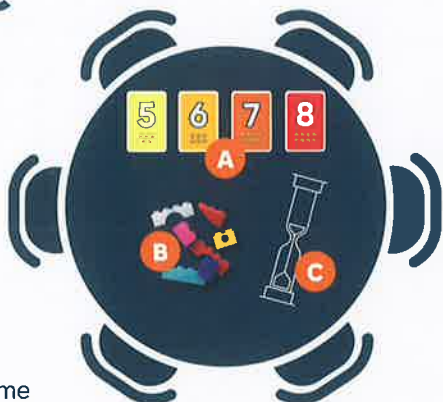
Pas envie de lire les règles ? Regardez la vidéo en ligne !



Ajoutez les **cartes Défi** à vos parties pour plus de challenge !

1 Mise en place

- A** Triez les **cartes Modèle** par valeur : 5, 6, 7 et 8. Mélangez chaque pile puis posez-les sur la face portant le numéro.
- B** Placez les **briques LEGO®** à la portée de tous les joueurs pour former la réserve.
- C** Placez le **sablier de 30 secondes** à côté de la zone de jeu.



Nous recommandons aux membres d'une même équipe de s'asseoir côte à côte plutôt que face à face.

Matériel : 48 briques LEGO®, 92 cartes Modèle, 20 cartes Défi, 1 sablier (30 secondes) et ce feuillet de règles

Première partie ?

Faites un tour de chauffe ! Chacun prend une carte Modèle et construit l'édifice indiqué. Placez ensuite ces cartes en dessous de leur pile.

2 Formez les équipes

Chaque équipe se compose de **2 joueurs**, et vous pouvez former jusqu'à 4 équipes. Si vous jouez **avec des enfants**, nous vous recommandons de former des équipes composées d'un adulte et d'un enfant.



Les équipes choisissent toutes un **CHEF DE CHANTIER...**



... et un **CONSTRUCTEUR** pour la première manche.

Après chaque manche, nous vous conseillons de **changer de rôle** au sein de chaque équipe.

2 ou 3 joueurs ?

Essayez la variante pour 2 et 3 joueurs adaptée aux enfants (page 5).

5 ou 7 joueurs ?

Une des équipes sera composée de 3 joueurs, qui incarneront tour à tour le Chef de Chantier, le Constructeur et un simple observateur.

3 Déroulement d'une manche

Une partie se compose de **6 manches**, au cours desquelles toutes les équipes jouent en même temps.

Chaque manche se divise en **3 étapes** :

A CHOISIR UNE CARTE MODÈLE

B CONSTRUIRE L'ÉDIFICE

C RECEVOIR DES POINTS

A CHOISIR UNE CARTE MODÈLE

Les cartes Modèle indiquent **l'édifice** que l'équipe doit construire avec les briques LEGO® :



Chaque équipe choisit une **carte Modèle de valeur 5, 6, 7 ou 8** : cette valeur, visible au dos de la carte, indique le nombre minimum de briques nécessaires pour bâtir l'édifice, mais aussi le nombre de **Points** obtenus par l'équipe si elle parvient à le construire. Sur les cartes Modèle de valeur 5, les contours des briques sont visibles.

Le **CHEF DE CHANTIER** de chaque équipe prend la **première carte** d'une des piles de cartes Modèle, sans la regarder pour le moment.

Lors de la **première manche**, l'équipe du joueur le plus âgé est la première à sélectionner sa carte Modèle. Les autres équipes piochent ensuite chacune leur carte dans le sens horaire. Lors des **cinq manches suivantes**, l'équipe qui a crié « FINI ! » sera la première à piocher une carte Modèle, puis les autres équipes feront de même en sens horaire.

B CONSTRUIRE L'ÉDIFICE

Dès que le dernier **CHEF DE CHANTIER** a choisi une carte Modèle, il annonce « C'est parti ! ». Les **CHEFS DE CHANTIER** de chaque équipe regardent la carte choisie et donnent immédiatement des instructions aux **CONSTRUCTEURS**, qui commencent alors à bâtir l'édifice.

La **première équipe** qui pense avoir terminé son édifice **crie « FINI ! »** et retourne le sablier. Cette équipe ne peut plus toucher à son édifice, alors que les autres ont **30 secondes** pour finir de bâtir le leur. Une fois le sablier écoulé, toutes les équipes arrêtent de construire.

Les équipes doivent toutes respecter **les règles suivantes** :

- Seul le **CHEF DE CHANTIER** peut regarder la carte Modèle et aucune carte Modèle ne peut être révélée tant que toutes les équipes n'ont pas fini de construire.
- Le **CHEF DE CHANTIER** et le **CONSTRUCTEUR** peuvent se parler, mais ils ne peuvent rien montrer du doigt.
- Seul le **CONSTRUCTEUR** peut manipuler les briques LEGO®.
- Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut indiquer au **CONSTRUCTEUR** que de prendre les briques qu'il pense être représentées sur leur modèle. Le **CONSTRUCTEUR** ne peut prendre que les briques indiquées par son coéquipier. Remettez les briques inutilisées dans la réserve.

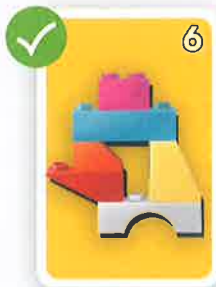


Si une équipe **enfreint une de ces règles**, le **CONSTRUCTEUR** doit démonter son édifice, placer les briques devant lui et tout recommencer à zéro.

C RECEVOIR DES POINTS

Une fois le sablier écoulé, les équipes cessent de construire et placent leur édifice sur leur carte Modèle afin de vérifier s'ils sont similaires, tout en les montrant aux autres joueurs.

Édifice correct : toutes les équipes dont l'édifice correspond au modèle gagnent des **Points**, et **gardent** leur carte Modèle afin d'en tenir le compte. N'hésitez pas à laisser leurs valeurs cachées !



Édifice incorrect : toutes les équipes dont l'édifice ne correspond pas ne gagnent aucun Point.

Elles **défaussent** leur carte Modèle.

Chaque équipe démonte ensuite son édifice et remet les briques dans la réserve.

Une nouvelle manche peut commencer. Nous vous conseillons d'échanger les rôles au sein des équipes.

Victoire

La partie prend fin au bout de 6 manches. Chaque équipe compte ses Points et celle qui en cumule le plus gagne la partie !



= 31 points

En cas d'égalité, les équipes concernées se partagent la victoire.

2 ou 3 joueurs ? Essayez la variante adaptée aux enfants !

Dans cette variante, vous appliquez les règles habituelles, mais vous vous lancez dans une course contre la montre au lieu d'affronter d'autres équipes. Vous utilisez les cartes Modèle et les briques LEGO®, mais pas le sablier. Vous pouvez également ajouter les cartes Défi.

Régalez un minuteur sur **10 minutes** et tentez d'enregistrer le plus de Points possible.

À 3 joueurs, vous incarnez tour à tour le **CHEF DE CHANTIER**, le **CONSTRUCTEUR** et un simple **OBSERVATEUR**, en changeant de rôle à chaque nouvelle manche.

Conseils pour jouer avec des enfants

Les débutants ou jeunes enfants peuvent n'utiliser que les cartes Modèle de valeur **5 et 6**.

Ces joueurs peuvent également utiliser une brique pour **mesurer** la taille des modèles lorsqu'ils incarnent le **CHEF DE CHANTIER**.



Jouer avec les cartes Défi

Les cartes Défi, **facultatifs**, ajoutent un peu de challenge et... du fun ! Effectuez quelques parties avant de les intégrer.

Les **20 cartes Défi** (voir au dos de ce feuillet de règles) vous proposent différentes conditions à respecter, comme construire avec les yeux fermés, ou donner des instructions sans parler. Lors de chaque manche, une nouvelle carte Défi est révélée. Ce défi s'applique **à toutes les équipes**.

Les tenons jaunes, en bas des cartes, indiquent la **difficulté** et la valeur en **Points** de la carte Défi.



Comment jouer avec les cartes Défi ?

MISE EN PLACE DES CARTES DÉFI

Prenez 6 cartes Défi, une par manche : deux de valeur 1, trois de valeur 2 et une de valeur 3. Alignez ces 6 cartes au-dessus des piles de cartes Modèle, face Tenon jaune visible, sans les regarder pour le moment.



JOUER AVEC LES CARTES DÉFI

Suivez les règles habituelles en appliquant les changements suivants :

Chaque manche est composée de 4 étapes :

- A Révéler une carte Défi**
- B Choisir une carte Modèle**
- C Construire l'édifice**
- D Recevoir des Points**

A Révéler une carte Défi

Révélez la première carte Défi lors de la première manche, la deuxième lors de la deuxième manche, et ainsi de suite. La carte Défi s'applique à toutes les équipes.

B Choisir une carte Modèle

Comme d'habitude, chaque équipe choisit une carte Modèle.

C Construire l'édifice

Tous les joueurs doivent s'assurer que leur équipe respecte la carte Défi. Dès qu'ils voient une autre équipe enfreindre la règle, ils doivent le signaler.

Si une équipe **enfreint la règle du défi**,

le **CONSTRUCTEUR** doit démonter son édifice, placer les briques LEGO® devant lui et tout recommencer à zéro.

D Recevoir des Points

Seule l'équipe qui crie « FINI ! » peut recevoir les Points de la carte Défi :

- Si l'édifice de cette équipe est **correct**, elle gagne les Points de la carte Défi de cette manche et **garde la carte Défi**. Comme d'habitude, TOUTES les équipes dont l'édifice est correct gagnent les Points de leur carte Modèle et conservent cette dernière.
- Si l'édifice de l'équipe qui a crié « FINI ! » est **incorrect**, aucune équipe ne gagne les Points de la carte Défi : **défaussez-la**. TOUTES les équipes dont l'édifice est correct gagnent les Points de leur carte Modèle.



Une partie de l'**édifice** doit toujours reposer sur la table.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut pas dire « sur ».



Le **CONSTRUCTEUR** doit en permanence avoir une brique 1x2 sur le dos de la main.



L'**édifice** doit contenir au maximum quatre couleurs.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut prononcer aucun nombre. *Il peut indiquer des nombres d'autres façons.*



Le **CONSTRUCTEUR** ne peut utiliser qu'une de ses mains.



L'**édifice** doit contenir au minimum quatre couleurs.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut pas prononcer de couleur.



Le **CONSTRUCTEUR** doit en permanence croiser deux doigts de chacune de ses mains.

S'il n'est pas possible de respecter les règles d'un défi, piochez-en un autre.

Nous vous recommandons de laisser cet aide-mémoire à côté des cartes Défi.



Les deux mains du **CONSTRUCTEUR** doivent en permanence toucher la table. *Le bras et le poignet ne comptent pas.*



Le **CONSTRUCTEUR** doit construire avec les briques LEGO® à l'envers. Les tenons doivent être orientés vers le bas.



Le **CONSTRUCTEUR** ne peut pas utiliser ses pouces.



Le **CONSTRUCTEUR** doit garder les yeux fermés en permanence.



Le **CHEF DE CHANTIER** doit tenir l'édifice dans ses mains pendant que le **CONSTRUCTEUR** construit.



Le **CONSTRUCTEUR** doit cacher l'édifice sous la table afin que personne ne le voie.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut pas voir ce que le **CONSTRUCTEUR** construit.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut parler lorsque le **CONSTRUCTEUR** a les mains vides et ne touche pas la table.



Le **CONSTRUCTEUR** doit tenir la carte Modèle à une main et la montrer à l'envers au **CHEF DE CHANTIER**. Le **CONSTRUCTEUR** ne doit évidemment pas voir le modèle de la carte.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut pas parler. N'oubliez pas que le **CHEF DE CHANTIER** ne peut ni toucher les briques, ni les montrer du doigt.



Le **CHEF DE CHANTIER** ne peut dire que « oui » et « non ». Le **CONSTRUCTEUR** peut poser autant de questions qu'il le souhaite.



Auteur du jeu : Luca Bellini.
Illustrations : 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.