

BRIKKS

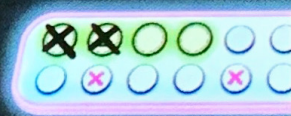
Kort speloverzicht

De spelers laten uiteenlopend gevormde blokken "van boven naar beneden" op hun speelveld vallen. Raakt een blok een hindernis, dan blijft het liggen. Omdat de spelers blokken naar links en rechts kunnen schuiven of deze met behulp van energie kunnen draaien, proberen ze de blokken handig in passende openingen te manoeuvreren. Hoe voller een rij aan het einde van het spel is, hoe meer overwinningspunten deze oplevert. Maar ondertussen moeten de spelers ook energie verzamelen. Wie daar het beste in slaagt, wint het spel.

Vorbereiding

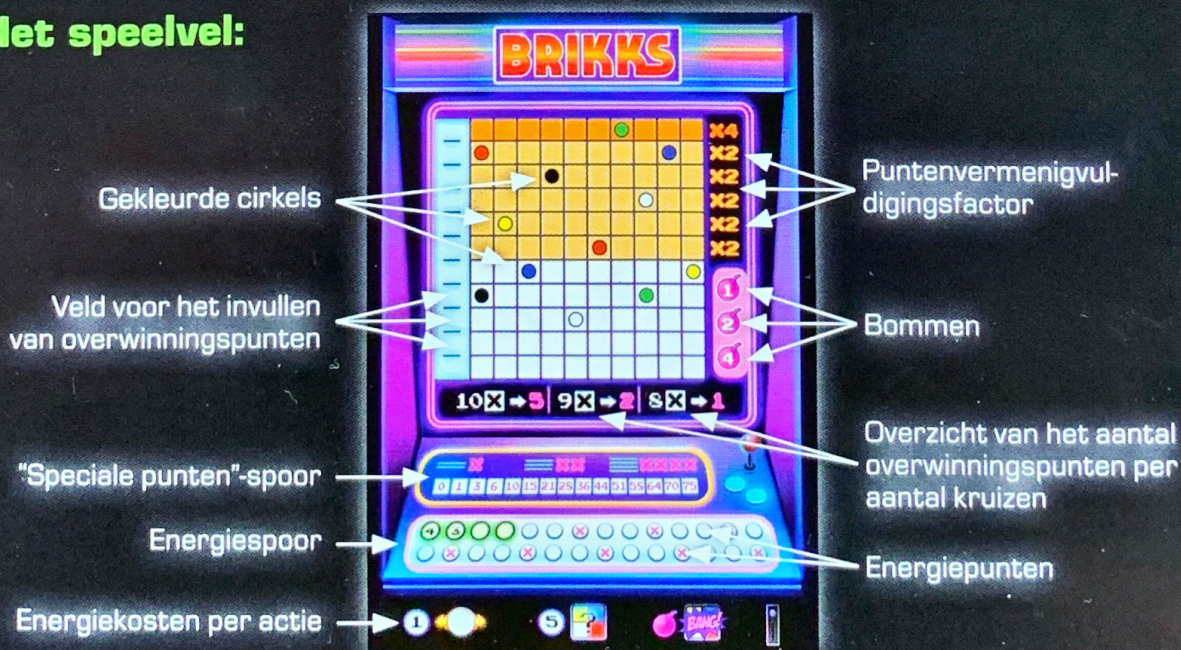
Iedere speler krijgt 2 vellen van het notatieblok, 1 fiche en 1 viltstift. Hij gebruikt de voorkant van het ene vel om zijn blokken op in te vullen. Hij draait het andere vel naar de achterkant (blokkenoverzicht). Dit dient om met zijn fiche het huidige in te tekenen blok te markeren.

Haal in een spel met 2 spelers de cirkels op het energiesoort met een 3 en een 4 door, in een spel met 3 spelers alleen de cirkel met een 4. Bepaal een startspeler door loting.



Te beginnen bij de speler rechts van de startspeler en daarna tegen de klok in, kiest iedere speler 1 blok uit de eerste kolom van het blokkenoverzicht en vult het op zijn onderste rij in. Een speler mag geen blok kiezen dat al door een andere speler is gekozen en het blok mag niet gedraaid worden. Zo heeft iedere speler een iets andere startsituatie. De startspeler begint nu het spel.

Het speelveld:



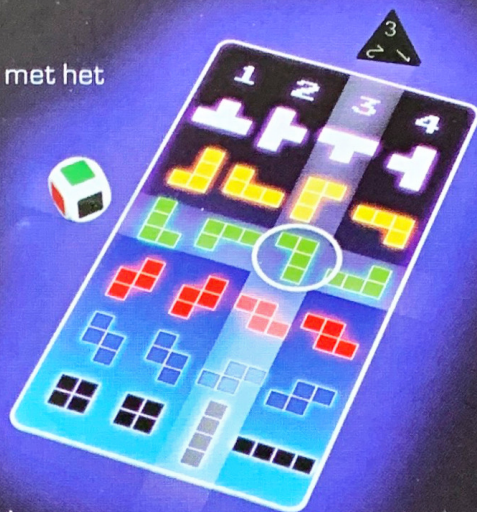
Spelverloop

De startspeler werpt beide dobbelstenen. Is hij niet tevreden met het resultaat, dan mag hij **BEIDE** dobbelstenen nog **EENMAAL** werpen (hij mag er niet voor kiezen om maar één dobbelsteen opnieuw te werpen).

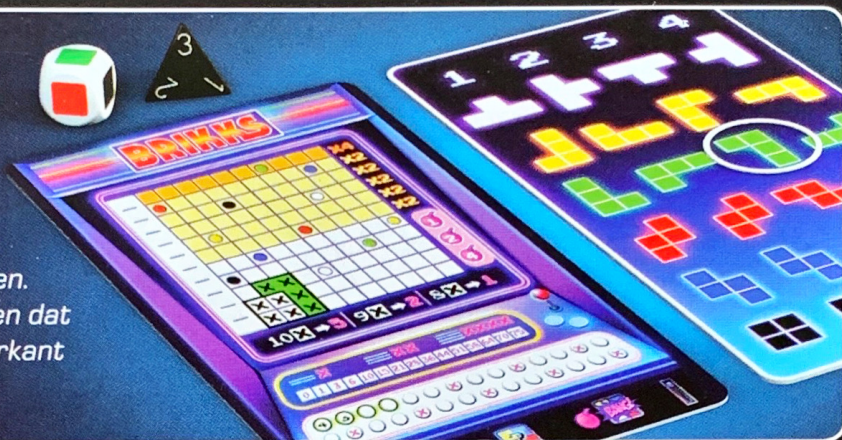
De cijferdobbelsteen bepaalt de kolom, terwijl de kleuren-dobbelsteen de rij aangeeft. Het blok dat op het snijpunt van de betreffende kolom en rij ligt, geldt voor **ALLE** spelers.

Iedere speler legt zijn fiche op de afbeelding van het betreffende blok op zijn blokkenoverzicht. Alle spelers **MOETEN** dit blok nu op hun vel invullen. Iedere speler stelt zich daarbij voor dat hij het blok van boven naar beneden laat vallen totdat het blok de bodem raakt of aan een ander blok blijft hangen. Hij mag zelf bepalen op welke plek hij het blok laat vallen.

Hij tekent dan op de plek waar het blok tot stilstand is gekomen de omtrek ervan en zet in elk veld erbinnen een kruis.

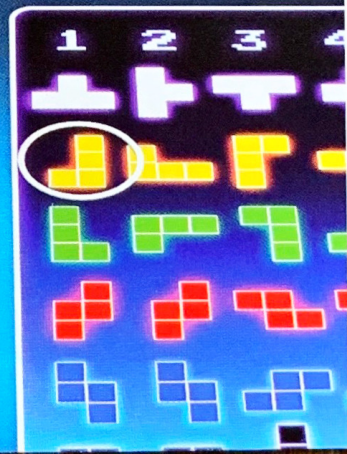
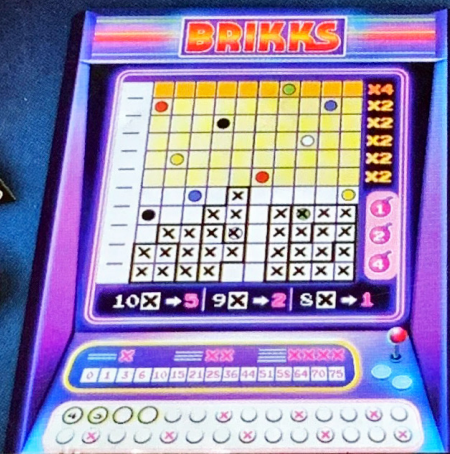


Voorbeeld: Eduard heeft groen en 3 gedobbeld. De worp bevalt hem, dus hij werpt niet opnieuw. Hij en alle andere spelers moeten nu het groene blok uit de derde kolom intekenen. Eduard laat het blok zo vallen dat het half op het "zwarte" vierkant (startblok) ligt.



Tijdens de val mag een speler het blok naar links en rechts verplaatsen om het in een passende opening te schuiven of door een smalle doorgang te manoeuvreren. Het blok moet er dan echter ook in de breedte doorheen passen. Het is dus niet voldoende als het blok aan het einde past, maar tussendoor zou zijn blijven hangen. Ook na de val mag het blok nog naar believen worden verschoven om het bijvoorbeeld "onder" een ander blok te schuiven.

Voorbeeld: het eerste gele blok zou weliswaar in de opening op de bodem passen, maar omdat het 2 velden breed is, kan het niet door de 1 veld brede doorgang erboven.



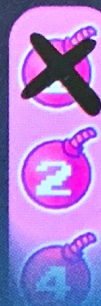
Lukt het een speler om met het net ingevulde blok 2 rijen op zijn speelvel volledig af te sluiten (alle velden van de rij zijn gevuld), dan mag hij 1 kruis op het "speciale punten"-spoor zetten. Sluit hij er 3 tegelijk af, dan mag hij er 2 kruizen zetten en sluit hij er zelfs 4 tegelijk af, dan mag hij 4 kruizen zetten.

Voorbeeld: Eduard heeft met het rode blok 2 rijen tegelijk afgesloten. Hij mag daarom een kruis op het "speciale punten"-spoor zetten. Hij haalt het veld met de 6 door en zou nu aan het einde van het spel 10 overwinningpunten voor dit spoor krijgen.

Speciale situatie: mocht een speler meer dan 14 kruizen op het "speciale punten"-spoor kunnen zetten, dan vervallen alle volgende kruizen. Hij kan via dit spoor nooit meer dan 75 overwinningpunten verdienen.

Past een blok helemaal niet in de planning van een speler, dan mag hij een bom inzetten om het blok tot ontploffing te brengen. Hij hoeft het dan niet in te tekenen. De speler krijgt geen ander blok ter vervanging (hij tekent in die beurt dus geen blok in). Iedere speler heeft tijdens het spel in totaal 3 bommen tot zijn beschikking. Hij haalt een bom na gebruik door (van boven naar beneden). Heeft een speler aan het einde van het spel nog bommen over, dan geven deze het aangegeven aantal overwinningpunten.

Voorbeeld: Sandra kan het rode blok niet gebruiken (ook niet als ze energie zou inzetten). Ze offert één van haar bommen op, haalt deze door en vult deze beurt geen blok in.



Einde van het spel

Een speler doet niet meer aan het spel mee, zodra hij een blok niet meer volledig op zijn speelvel kan onderbrengen. Hij dobbelt dan ook niet meer. De andere spelers spelen zolang door totdat iedereen op bovenstaande manier uit het spel is. Daarna volgt de puntentelling.

Iedere speler vult links op zijn speelvel (lichtblauw gebied) naast elke rij in hoeveel overwinningpunten hij ervoor krijgt:

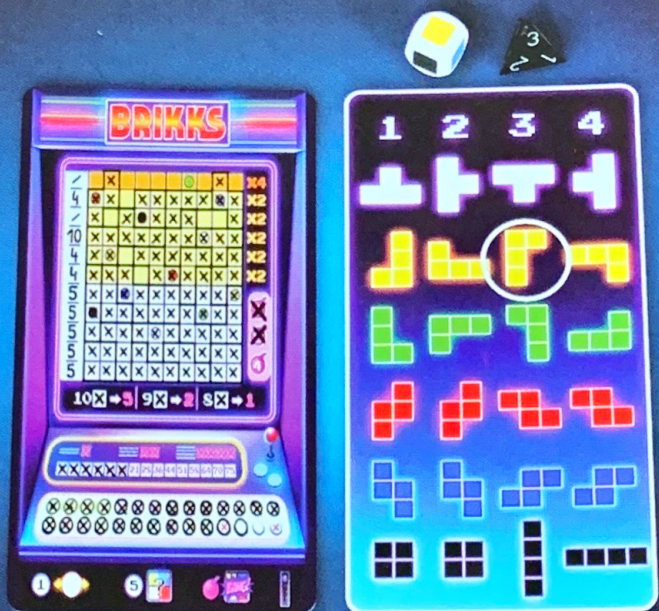
- Voor een volledige rij (met 10 X-en) krijgt hij 5 punten.
- Een rij met 9 X-en levert 2 punten op.
- Voor een rij met 8 X-en krijgt hij 1 punt.

Rijen met meer dan 2 lege velden leveren geen punten op.

In het oranje gebied (rijen 6 t/m 10) worden de overwinningpunten verdubbeld en in de bovenste rijen verviervoudigd.

Tot slot telt hij alle behaalde overwinningpunten bij elkaar op:
Punten in het lichtblauwe gebied
+ punten van het "speciale punten"-spoor
+ ongebruikte bommen
+ 1 punt per 2 geactiveerde maar niet gebruikte energiepunten op het energiespoor.

Voorbeeld: er wordt geel en 3 gedobbeld. Eduard kan het blok niet zo draaien dat het bij hem past. Hij heeft nog een bom over. Hij ziet er vanaf om deze in te zetten, omdat hij zich liever van de bijbehorende 4 punten verzekert. Omdat hij het blok niet kan intekenen, eindigt voor hem het spel. Hij krijgt 47 punten voor zijn rijen ($5+5+5+5+5+4+4+10+0+4+0=47$). Verder krijgt hij 21 speciale punten, 4 punten voor de ongebruikte bom en 1 punt voor niet ingezette energiepunten. In totaal zijn dat 73 punten ($47+21+4+1=73$).



Moeilijkheidsgraad

De spelers kunnen Brikks met verschillende moeilijkheidsgradaties spelen. Het hiervoor beschreven basisspel geldt als niveau 2. Spelers die de voorkeur geven aan een eenvoudiger spel of met kinderen spelen, zouden niveau 1 kunnen kiezen. Spelers die meer uitdaging willen, kunnen voor niveau 3 of zelfs 4 kiezen:

- **Niveau 1:** bedekt een speler met een blok een cirkel van een andere kleur, dan activeert hij 1 energiepunt. Bedekt hij een cirkel van dezelfde kleur, dan activeert hij zoals gebruikelijk 2 energiepunten.
- **Niveau 2:** bedekt een speler een cirkel van dezelfde kleur, dan activeert hij 2 energiepunten.
- **Niveau 3:** gelijk aan niveau 2, maar bedekt een speler met een blok een cirkel van een andere kleur, dan **verliest** hij 1 eerder geactiveerd energiepunt.
- **Niveau 4:** gelijk aan niveau 2, maar bedekt een speler met een blok een cirkel van een andere kleur, dan **verliest** hij 2 eerder geactiveerde energiepunten.

Spelers van verschillende sterkten kunnen elkaar met behulp van deze niveaus toch uitdagen. Kinderen zouden bijvoorbeeld op niveau 1 kunnen spelen, terwijl volwassenen op niveau 2 of 3 spelen.

Brikks: Duel (variant voor 2 spelers)

In deze variant gaat het niet om overwinningspunten. Er worden ook geen getallen op het "speciale punten"-spoor doorgehaald. Het gaat er bij het duel om wie als laatste in het spel is (en dus nog een blok kan intekenen).

De spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel, maar een speler mag nu voor elke roze X die hij op het energiespoor of door het afsluiten van meerdere rijen met 1 blok verdient aan het einde van de ronde 1 veld (een zogenaamd miniblok) bij de tegenstander invullen (een omrande X). Hij moet dit volgens de gebruikelijke spelregels doen, dus hij mag het blok bijvoorbeeld niet laten "zweven".

Het is toegestaan om met een miniblok een gekleurde cirkel te bedekken, waardoor de andere speler deze niet meer kan gebruiken.

Mag een speler in een ronde meerdere miniblokken intekenen, dan mogen deze elkaar ten hoogste met een hoek raken. Ze mogen dus niet tegen elkaar aan worden ingetekend. Het is dus bijvoorbeeld niet toegestaan om 4 miniblokken als blok van 4 velden bij de andere speler in te tekenen.

De spelers kunnen bommen op dezelfde manier gebruiken als in het basisspel (en zijn nu nog belangrijker).

Kan geen van beide spelers het actuele blok intekenen, dan tellen de spelers de punten die ze met hun rijen hebben gescoord (zoals in het basisspel). De speler met de meeste punten wint dan het spel.

Solitair spel

In deze solovariant heeft de speler niet de mogelijkheid om de dobbelstenen opnieuw te werpen. Hij moet dus het als eerste geworpen blok intekenen. Hij krijgt daarvoor echter 1 extra (vijfde) geactiveerd energiepunt rechts van de 4 die al aan het begin zijn geactiveerd. Alle andere spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel.

In de tabel hiernaast kunnen de spelers aflezen hoe goed hun prestaties zijn. De punten zijn gebaseerd op niveau 1. Voor elk niveau hoger mag een speler 5 punten bij zijn totaal optellen.

> 150	Brikks-kampioen!!!
130 - 150	Uitslover!
110 - 129	Dat zou je professioneel moeten doen!
100 - 109	Hebben jullie dat gezien?
90 - 99	Geniet van je succes!
80 - 89	Er heeft iemand geoefend!
70 - 79	Dat kan er mee door!
60 - 69	Er zit meer in!
< 60	Je eerste keer?

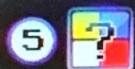
Samenvatting



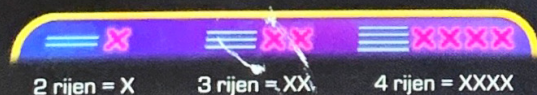
Blok op cirkel van dezelfde kleur = 2 energiepunten activeren



1 energiepunt = fiche 1 kolom verschuiven (= blok draaien)



5 energiepunten = huidig blok door blok naar keuze vervangen



Ingevuld blok sluit meerdere rijen af



Huidig blok hoeft niet te worden ingetekend (geen vervanging!)



© 2018 Schmidt Spiele GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

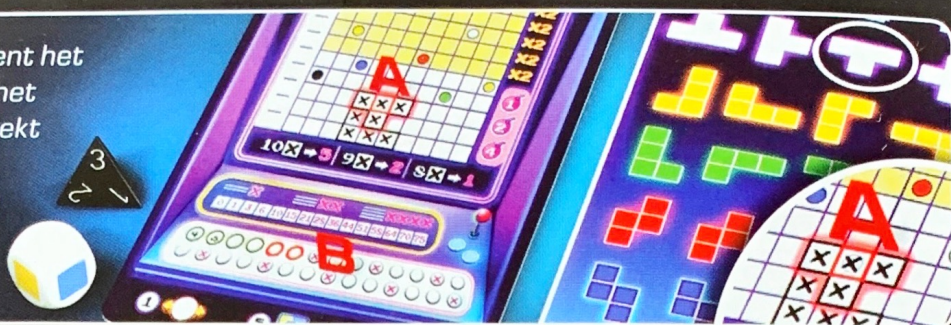
Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

Auteur: Wolfgang Warsch
Illustraties: Anne Pätzke
Grafische vormgeving: Leon Schiffer
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Vult een speler een blok zo in dat het een cirkel van dezelfde kleur bedekt, dan mag hij de volgende 2 nog niet omcirkelde energiepunten op zijn energiesoortje omcirkelen en daarmee activeren.

Voorbeeld: Niki tekent het witte blok zo in dat het een witte cirkel bedekt (A). Zij mag daarom 2 energiepunten op het energiesoortje vrijmaken (B).



Energiesoortje en "speciale punten"-soortje

Energiepunten die op het energiesoortje zijn omcirkeld, zijn actief en kunnen voor één van de volgende 2 acties worden gebruikt (de energiepunten zijn daarna verbruikt en moeten worden doorgehaald):

- Voor elk energiepunt dat een speler doorhaalt mag hij het fiche op zijn blokkenoverzicht 1 kolom naar links of rechts verplaatsen (en het zo dus draaien). **Voorbeeld:** een speler die zijn fiche van de eerste naar de vierde kolom wil verschuiven, moet 3 energiepunten doorhalen.
- Een speler kan 5 energiepunten doorhalen om het huidige blok door een blok naar keuze te vervangen.

Omcirkelt een speler een energiepunt met een roze X, dan zet hij een kruis in het eerste lege veld van het gele "speciale punten"-soortje (te beginnen aan de linkerkant). Zo komen er overwinningpunten vrij. Aan het einde van het spel krijgt een speler zoveel overwinningpunten voor het "speciale punten"-soortje als het getal dat in het veld direct rechts van het als laatste aangekruiste veld staat.

Opmerking: een omcirkeld energiepunt met een roze kruis geldt niet als doorgehaald en kan dus nog voor één van bovenstaande acties worden gebruikt.

Voorbeeld: Sandra heeft blauw en 1 gedubbeld. Dat bevat haar niet, dus ze werpt opnieuw. Nu gooit ze rood en 4. Daar is ze ook niet tevreden mee, maar alle spelers moeten dit blok nu toch nemen. Eduard haalt 2 energiepunten door (A) om zijn fiche naar kolom 2 te verschuiven en vult het blok in de nieuwe oriëntatie op zijn speelvel in (B). Omdat hij met het rode blok een rode cirkel bedekt, krijgt hij 2 nieuwe energiepunten (C). Eén van deze energiepunten bevat een roze X, dus hij zet ook een kruis op het "speciale punten"-soortje (D). Aan het einde van het spel zou hij nu 6 speciale overwinningpunten krijgen.

