

# BRIX

Ein taktisches Mauerbauspiel für 2 Spieler ab 6 Jahren  
von Charles Chevallier und Thierry Denoual

## INHALT

22 BRIX-Steine,  
bestehend je aus  
1 Würfel in Orange  
und 1 in Blau mit  
O- und X-Symbolen



## SPIELVORBEREITUNG

Legt die 22 BRIX-Steine als gemeinsamen Vorrat in die Mitte der Spielfläche.  
Ein Spieler spielt mit den blauen Würfeln, der andere mit den orangenen Würfeln.

**ERSATZTEILSERVICE:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

**[ersatzteilservice@pegaus.de](mailto:ersatzteilservice@pegaus.de).**

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus-Spiele-Team.**

## SPIELZIEL

Ihr errichtet gemeinsam eine Mauer mit bunten O-X-Klötzchen, den BRIX-Steinen.

Aber Vorsicht! Jeder BRIX-Stein setzt sich aus 2 Würfeln zusammen: 1 Würfel mit deiner Farbe und 1 Würfel mit der Farbe deines Gegners. Beim Einsetzen jedes BRIX-Steins riskierst du, deinem Gegner zu helfen.

Wer zuerst 4 Würfel seiner Farbe nebeneinander in einer Linie platziert, gewinnt das Spiel.

## SPIELABLAUF

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Der erfahrenste Klotzbauer beginnt den Mauerbau, indem er zwischen sich und seinen Gegner 1 BRIX-Stein liegend oder stehend platziert. Abwechselnd fügt ihr jeweils 1 weiteren BRIX-Stein liegend oder stehend der Mauer hinzu. Dabei müsst ihr folgende Einsetzregeln beachten:

## DIE EINSETZREGELN

• Jeder weitere BRIX-Stein muss bündig zur Mauerebene platziert werden. Ein BRIX-Stein darf nicht schräg auf einer Kante stehend eingesetzt werden.



• Jeder weitere BRIX-Stein muss so eingesetzt werden, dass kein Würfel in der Luft schwebt.

• Die Mauer ist maximal 8 Würfel breit. Man darf also keinen BRIX-Stein seitlich einsetzen, wenn man dadurch die Breite der Mauer überschreiten würde.



## SPIELENDE

Sobald einer von euch 4 (oder mehr) Würfel seiner **Farben** waagrecht, senkrecht oder diagonal zu einer Linie verbindet, gewinnt er die Partie.

## HINWEIS:

Sollte durch deinen Zug auch dein Gegner 4 (oder mehr) Würfel seiner Farbe waagrecht, senkrecht oder diagonal zu einer Linie verbunden bekommen haben, gewinnst nicht du die Partie, sondern dein Gegner. Seid somit immer aufmerksam, dass ihr nicht eurem Gegner zum Sieg verhilft!

Sollte nach 22 eingesetzten BRIX-Steinen noch kein Sieger feststehen, endet die Partie unentschieden. Reißt die Mauer ein und spielt gleich noch eine Partie BRIX.

## DIE SPIELSTUFEN

Die bisherigen Regeln haben euch die einfachste Stufe erklärt, die ihr in BRIX spielen könnt. Nach einigen Partien könnt ihr auch etwas anspruchsvollere Spielstufen wählen.

## STUFE 1 (FÜR ANFÄNGER): ORANGE GEGEN BLAU (ODER X GEGEN O)

Einer von euch spielt mit der orangenen Farbe (oder dem X), der andere mit der

blauen Farbe (oder dem O). Schaffe es als Erster, 4 Würfel deiner Farbe oder deines Symbols nebeneinander in einer **waagerechten**, senkrechten oder diagonalen Linie zu verbinden.

## STUFE 2 (FÜR FORTGESCHRITTENE): „ORANGE UND BLAU“ GEGEN „O UND X“

Einer von euch spielt mit beiden Farben (Orange und Blau), der andere mit beiden Symbolen (X und O). Schaffe es als Erster, 4 Würfel einer deiner beiden Farben oder eines deiner beiden Symbole nebeneinander in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie zu verbinden. Diese Verbindung muss also entweder aus 4 orangenen oder aus 4 blauen Würfeln bestehen (bzw. aus 4 X- oder 4 O-Symbolen). Eine Kombination aus orangenen und blauen Würfeln reicht für einen Sieg nicht.

Beispiele:



## STUFE 3 (FÜR PROFIS): „ORANGE UND X“ GEGEN „BLAU UND O“

Einer von euch spielt mit den orangenen Würfeln und dem X-Symbol, der andere mit den blauen Würfeln und dem O-Symbol. Schaffe es als Erster, 4 Würfel deiner Farbe oder deines Symbols nebeneinander in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie zu verbinden. Eine Kombination aus deiner Farbe und deinem Symbol reicht für einen Sieg nicht.



## IMPRESSUM

Autoren: Charles Chevallier und Thierry Denoual

Deutsche Ausgabe:

Satz und Layout: Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von

Hans-Georg Schneider

Realisation: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,  
unter Lizenz von Blue Orange Europa. © 2016 Blue Orange.

© der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)