

Spielablauf

Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln. Ist er mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darf er noch **EINMAL** mit **BEIDEN** Würfeln würfeln (es ist nicht erlaubt nur mit einem Würfel zu würfeln).

Der Zahlenwürfel bestimmt die senkrechte Spalte, während der Farbwürfel die waagerechte Reihe bestimmt. Der Block, der durch die beiden Würfel bestimmt wurde, gilt für **ALLE** Spieler.

Die Spieler markieren den entsprechenden Block mittels ihres Chips auf der Übersicht. Dieser Block MUSS nun von allen Spielern eingetragen werden. Eintragen heißt dabei, dass die Blöcke immer von oben nach unten fallen, bis sie am Boden sind oder an einem anderen Block hängen bleiben. An welcher Stelle der Block herunterfällt kann sich jeder Spieler selbst aussuchen.

An der Stelle wo der Block zum Stehen gekommen ist, zeichnet der Spieler dann den Umriss des Blocks ein und setzt in jedes Kästchen des Blocks ein Kreuz.



Beispiel: Lukas hat Grün und 3 gewürfelt. Das passt ihm, deshalb würfelt er nicht erneut. Er und alle anderen Spieler müssen nun den grünen Block aus der dritten Spalte einzeichnen. Lukas lässt den Block so herunterfallen, dass es halb auf dem „schwarzen“ 4er-Block (Startblock) liegt.



Im Fallen kann ein Block nach links oder rechts bewegt werden, um ihn in eine passende Lücke zu schieben oder durch eine Engstelle zu manövrieren. Allerdings muss er dann auch von seiner Breite her hindurchpassen. Es reicht nicht, wenn der Block am Ende in die Lücke passt, zwischendurch aber hängengeblieben wäre. Auch nach dem Fall kann ein Block noch beliebig weit nach links oder rechts verschoben werden, um ihn „unter“ einen andern Block zu schieben.

Beispiel: Der erste gelbe Block würde zwar in Lukas' Lücke passen, da er aber 2 Kästchen breit ist, würde er nicht durch die 1 Kästchen breite Lücke „hindurchrutschen“.



Wird ein Block so eingetragen, dass er einen Kreis derselben Farbe wie der Block überdeckt, so darf der Spieler 2 Energiepunkte in der Energieleiste für den späteren Gebrauch aktivieren, indem er die beiden nächsten freien Kreise umringelt.

Beispiel: Nina zeichnet den weißen Block so ein, dass er einen weißen Farbpunkt überdeckt (A). Deshalb darf sie sich zwei neue Energiepunkte in der Energieleiste freischalten (B).



Energieleiste und Sonderpunkteleiste

Energiepunkte, die auf der Energieleiste umringelt sind, sind aktiviert und können für eine der folgenden beiden Aktionen verwendet werden (danach werden sie durchgestrichen):

- Pro Energiepunkt kann ein Spieler auf seiner Übersicht den Chip um EINE Spalte nach links oder rechts verschieben (und den Block somit drehen). Nur so ist es möglich Blöcke zu drehen. Wer z. B. den Block von der ersten auf die dritte Spalte verschieben (drehen) möchte, muss 2 Energiepunkte durchstreichen.
- Für 5 Energiepunkte kann ein Spieler den aktuellen Block durch einen beliebigen Block seiner Wahl ersetzen.

Umkreist ein Spieler in der Energieleiste einen Energiepunkt, der ein rosa X enthält, setzt er ein Kreuz in die gelbe Sonderpunkteleiste (links beginnend). Damit werden Siegpunkte freigeschaltet. Denn am Spielende gibt es für die Sonderpunkteleiste so viele Siegpunkte, wie das Feld nach dem zuletzt angekreuzten Feld angibt.

Beispiel: Marie hat als ersten Wurf eine blaue 1 gewürfelt. Da ihr das nicht gefällt, würfelt sie erneut. Sie würfelt eine 4 und Rot. Das gefällt ihr zwar auch nicht, aber dieser Wurf muss nun von allen Spielern genommen werden. Lukas verschiebt mit zwei Energiepunkten, die er auf seinem Blatt abstreicht (A), die 4 um zwei Spalten nach links und trägt den Block in der neuen Ausrichtung gemäß Spalte 2 bei sich ein (B). Da er einen roten Block auf den roten Kreis einzeichnet, erhält er zwei neue Energiepunkte (C). Da er damit ein rosa X freischaltet, erhält er in der Sonderpunkteleiste ein weiteres Kreuz (D). Am Spielende würde er nun 6 Sonderpunkte erhalten.



Schafft es ein Spieler mit dem neu eingetragenen Block **2 lückenlose Zeilen abzuschließen**, darf er 1 Kreuz auf der Sonderpunktleiste setzen. Bei 3 lückenlosen Zeilen bekommt er 2 Kreuze und bei 4 lückenlosen Zeilen sogar 4 Kreuze.

Beispiel: Mit dem roten Block hat Lukas zwei Zeilen gleichzeitig abgeschlossen, daher darf er in der Sonderpunktleiste ein Kreuz setzen. Damit konnte er auch noch die 6 in der Sonderpunktleiste abkreuzen und würde am Spielende hierfür 10 Sonderpunkte bekommen.

Sonderfall: Sollte ein Spieler mehr als 14 Kreuze in der Sonderpunktleiste machen können, verfallen alle weiteren Kreuze. Mehr als 75 Punkte kann ein Spieler in dieser Leiste nicht erreichen.

Sollte einem Spieler einmal ein Block überhaupt nicht in die Planung passen, kann er den aktuellen Block mit einer Bombe sprengen und muss ihn somit nicht verwenden. Der Spieler erhält jedoch keinen Ersatzblock (er zeichnet in dieser Runde keinen Block auf sein Blatt). Im Spiel stehen den Spielern insgesamt 3 Bomben zu Verfügung. Wird eine verwendet wird sie (von oben beginnend) als verwendet markiert (angekreuzt). Sind zu Spielende noch Bomben übrig, bringen sie die angegebenen Siegpunkte.

Beispiel: Marie kann den roten Block auch mit dem Verschieben zur 2 nicht gebrauchen. Sie opfert eine ihrer Bomben, streicht sie durch und trägt für diesen Wurf keinen Block ein.



Spielende

Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, sobald er einen Block nicht mehr komplett unterbringen kann. Er würfelt dann auch nicht mehr. Die anderen Spieler spielen solange weiter, bis auch sie einen Block nicht eintragen können. Ist auch der letzte Spieler ausgeschieden, kommt es zur Wertung.

Jeder Spieler trägt auf seinem Block für jede Zeile seine Siegpunkte links in den linken hellblauen Bereich ein:

- Für eine lückenlose Zeile mit 10 „X“ erhält er 5 Punkte.
- Für eine Zeile mit 9 „X“ (eine Lücke in der Reihe) erhält er 2 Punkte.
- Für eine Zeile mit 8 „X“ (zwei Lücken) erhält er noch 1 Punkt.

Reihen mit mehr Lücken werden nicht gewertet.

Im orangen Bereich (Wertungszeilen 6 bis 10) werden die Punkte verdoppelt und in der obersten Reihe vervierfacht.

Anschließend werden alle Siegpunkte zusammengezählt:

hellblaue Siegpunktleiste
+ Punkte aus der gelben Sonderpunktleiste
+ nicht verwendete Bomben
+ 1 Siegpunkt pro 2 aktivierte und nicht verwendete Energiepunkte in der Energiepunktleiste.

Beispiel: Gewürfelt wurden eine 3 sowie Gelb.

Den Block kann Lukas auch mit seinen Energiepunkten nicht so drehen, dass er bei ihm hineinpasst. Er hat auch noch eine Bombe offen. Er verzichtet darauf diese einzusetzen, da er lieber die 4 Punkte sichern will. Da er den Block nicht einzeichnen kann, endet für ihn das Spiel. Für die Reihen erhält er 47 Punkte ($5+5+5+5+5+4+4+10+0+4+0=47$). Zusätzlich erhält er 21 Sonderpunkte, 4 Punkte für die nicht genutzte Bombe und 1 Punkt für 2 nicht eingesetzte Energiepunkte. Insgesamt also 73 Punkte ($47+21+4+1=73$).



Schwierigkeitslevel

Brikks lässt sich auch mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden spielen. Das oben beschriebene Grundspiel wäre dann Level 2. Wer es etwas einfacher haben möchte oder mit Kindern zusammen spielt, kann Level 1 spielen. Wer mehr Herausforderung haben möchte, wählt Level 3 oder gar Level 4:

- **Level 1:** Sobald ein Kreis mit der falschen Farbe überbaut wird, wird 1 Energiepunkt freigeschaltet. Wird ein Kreis mit einem Block in derselben Farbe wie der Kreis überbaut werden 2 Energiepunkte freigeschaltet.
- **Level 2:** Sobald ein Kreis mit einem Block in derselben Farbe wie der Kreis überbaut wird, werden 2 Energiepunkte freigeschaltet.
- **Level 3:** Gleiche Regel, wie Level 2 nur: Wird ein Kreis mit einem Block der falschen Farbe überbaut, verliert der Spieler EINEN bereits aktivierten Energiepunkt.
- **Level 4:** Gleiche Regel, wie Level 2 nur: Wird ein Kreis mit einem Block der falschen Farbe überbaut, verliert der Spieler ZWEI bereits aktivierte Energiepunkte.

Auch unterschiedlich starke Spielrunden lassen sich über die Level gut skalieren. Kinder können mit den Regeln von Level 1 spielen, während Erwachsene Level 2 oder 3 spielen.

Brikks Duell (Variante für 2 Spieler)

Beim Duell geht es nicht um Siegpunkte. Es werden auch keine Zahlen in der Sonderpunkteleiste durchgestrichen. Im Duell geht es darum, welcher Spieler länger im Spiel bleibt (sprich: noch einen Block setzen kann).

Die Regeln sind unverändert, jedoch darf ein Spieler nun für jedes rosa X, das er sich in der Energieleiste holt oder durch Abschluss von mehreren lückenlosen Reihen mit nur einem Block bekommt, am Ende der Runde beim Gegner ein einzelnes Kästchen, sozusagen einen "Mini-Block" eintragen (also ein umrandetes X setzen). Dieser Mini-Block muss nach den geltenden Regeln gesetzt werden. Er kann also z.B. nicht einfach irgendwo schwebend eingezeichnet werden.

Farbpunkte dürfen damit aber überbaut werden, wodurch sie für den Gegner dann nicht mehr genutzt werden können.

Sollte ein Spieler in einer Runde mehr als einen Mini-Block bauen dürfen, so dürfen diese sich maximal über Eck berühren. Sie dürfen nicht direkt nebeneinander eingezeichnet werden. Mit z. B. 4 Mini-Blocks darf nicht einfach ein 4er-Block beim Gegner gebaut werden.

Auch die Bomben sind weiterhin gleich zu verwenden (und bekommen hier noch größere Bedeutung, als beim regulären Spiel).

Sollten beide Spieler in derselben Runde keinen Stein mehr einbauen können, so werden die Punkte gezählt, die sich die Spieler über die einzelnen gebauten Reihen geholt haben. Diese zählen dann als Tie-Breaker.

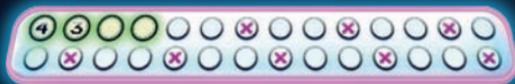
Solo-Spiel

Im Solo-Spiel gibt es keine Möglichkeit den Wurf zu wiederholen. Hier muss der Spieler den ersten Wurf nehmen. Dafür startet er mit einem zusätzlichen (5.) aktivierten Energiepunkt rechts neben den 4 fest vorgegebenen. Dieser wird zu Spielbeginn umkreist. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Wie gut ein Spieler Blöcke stapeln kann, kann er anhand der nachstehenden Tabelle erkennen. Dabei sind die Punkte für Level 1 berechnet. Für jeden höheren Level kann sich der Spieler 5 Punkte hinzuzählen.

> 150	Brikks-Master 2000!!!
130 – 150	Du Angeber!
110 – 129	Das solltest du professionell machen!
100 – 109	Habt ihr das gesehen?
90 – 99	Genieße deinen Erfolg!
80 – 89	Da hat aber jemand geübt!
70 – 79	Läuft!
60 – 69	Da geht noch mehr!
< 60	Dein erstes Mal?

Zusammenfassung



Block auf gleichfarbigen Kreis im Spielfeld = 2 Energiepunkte aktivieren



1 Energiepunkt = Chip um eine Spalte verschieben (=Block drehen)



5 Energiepunkte = aktuellen Block durch beliebigen Block ersetzen



Eingetragener Block schließt Zeilen lückenlos ab.



Aktueller Block muss nicht verwendet werden (kein Ersatz!)