

# Brikks

*Il complicato gioco di impilamento a blocchi di Wolfgang Warsch per 1-4 giocatori*

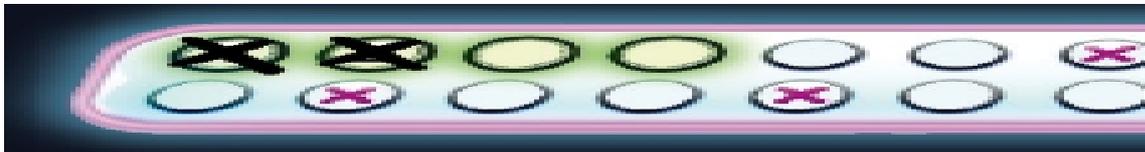
## Descrizione del gioco

I giocatori fanno sì che i blocchi di forma diversa cadano "verso il basso". Se un blocco colpisce un ostacolo rimane sul posto. Utilizzando i punti energia, i giocatori possono muovere i blocchi a sinistra o a destra o ruotare i blocchi. I giocatori dovrebbero cercare di manovrare i blocchi in spazi vuoti corrispondenti. Più completa è una linea alla fine del gioco, più punti vengono guadagnati. Tuttavia, i punti energia dovrebbero anche essere abilmente raccolti durante il gioco. Chiunque gestisca al meglio questo, vince "Brikks"

## Preparazione del gioco

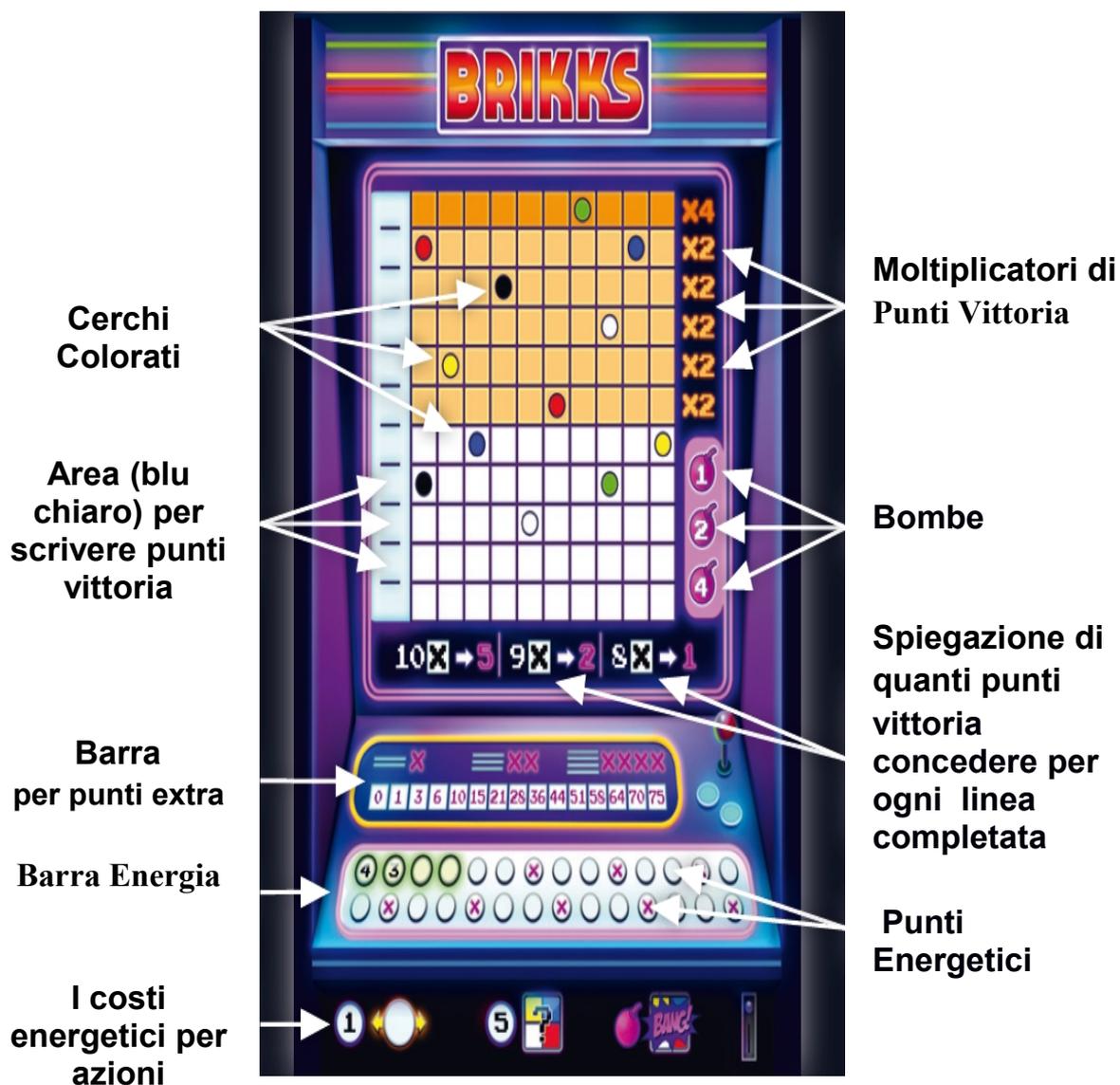
Ogni giocatore riceve due fogli di gioco, un gettone e una penna. Sul lato anteriore di un foglio (macchina arcade) il giocatore segna i blocchi durante il corso del gioco. Il secondo foglio è girato con il rovescio. Questo è fatto al fine di contrassegnare il blocco corrente con il chip.

Quando si gioca in due giocatori, il 3° e il 4° cerchio sulla barra dell'energia sono cancellati (disattivati). Se giocato da tre giocatori, solo il 4° cerchio è disattivato. Il giocatore iniziale viene nominato.



Iniziando con il giocatore alla destra del giocatore iniziale e poi in senso antiorario, ogni giocatore sceglie un blocco dalla prima colonna della panoramica dei blocchi e lo contrassegna sulla sua linea di fondo. Non è consentito scegliere un blocco che è già stato scelto da un altro giocatore e non è consentito ruotare il blocco. In questo modo, ogni giocatore inizia il gioco in condizioni di partenza leggermente differenti. Successivamente il giocatore iniziale inizia la partita.

# Foglio di gioco



# GIOCO

Il giocatore iniziale tira entrambi i dadi. Se non è soddisfatto del risultato, gli è permesso di tirare entrambi i dadi ancora una volta (non è permesso solo tirare un dado). Il dado con i numeri determina la colonna verticale, mentre il dado colorato determina la linea orizzontale. Il blocco che è stato determinato da entrambi i dadi deve essere utilizzato da TUTTI i giocatori.

I giocatori contrassegnano il rispettivo blocco con i loro gettoni nella panoramica. Questo blocco DEVE essere contrassegnato da tutti i giocatori.

Marcare giù significa che i blocchi cadono sempre dall'alto verso il basso fino a quando non toccano il fondo o rimangono bloccati su un altro blocco. Ogni giocatore deve decidere dove cadrà un blocco.

Nel punto in cui un blocco cessa di cadere, il giocatore disegna il contorno del blocco e fa una croce in ogni quadrato del blocco



Esempio: Lukas ha tirato il colore verde e il numero 3. Questo gli si adatta bene in modo da non tirare di nuovo. Ora, lui e tutti gli altri giocatori devono disegnare il blocco verde dalla terza colonna. Lukas lascia cadere il blocco in modo da trovarsi a metà del blocco "nero" di 4 blocchi (blocco iniziale).



Mentre casca, un blocco può essere spostato a sinistra o a destra per spostarlo in uno spazio corrispondente o per spostarlo in un punto ristretto. Tuttavia, deve adattarsi per larghezza. Non è abbastanza se un blocco alla fine si inserisce in una lacuna, ma si sarebbe bloccato sulla strada verso il basso. Allo stesso modo, in questo caso un blocco può essere spostato a sinistra o a destra come desiderato per spostarlo "sotto" un altro blocco.

**Esempio: il primo blocco giallo si adatterebbe con lo spazio di Lukas ma essendo largo due quadrati, non si adatterebbe attraverso lo spazio ampio di un quadrato.**



**Se un blocco viene marcato in modo da coprire un cerchio dello stesso colore del blocco, un giocatore può attivare 2 punti energia sulla barra dell'energia per un uso successivo, disegnando un cerchio intorno ai successivi due cerchi liberi sul Barretta energetica.**

**Esempio: Nina contrassegna un blocco bianco in modo che copra un cerchio bianco (A). Di conseguenza può attivare due nuovi punti di energia sulla barra di energia (B)..**



### **Barra dell'energia e barra dei punti extra**

**I punti energetici che sono stati contrassegnati da un cerchio attorno a loro sulla barra dell'energia sono stati attivati e possono essere utilizzati per una delle seguenti azioni (in seguito vengono cancellate):**

- per punto di energia un giocatore può spostare un gettone nella sua panoramica di una colonna a sinistra o a destra (e quindi di ruotare il blocco). Questo è l'unico modo possibile per ruotare i blocchi. Se, ad esempio, qualcuno vuole spostare (ruotare) un blocco dalla 1a alla 3a colonna, deve attraversare due punti energia.
- per cinque punti energia un giocatore può scambiare il blocco corrente per qualsiasi blocco di sua scelta.

**Se un giocatore disegna un cerchio sulla barra di energia attorno a un punto di energia che contiene una X rossa prestampata, mette una croce sulla "barra per punti extra" (a partire da sinistra). In questo modo, vengono attivati punti extra. Alla fine della partita, il numero di punti vittoria assegnati corrisponde alla casella dei punti bonus dell'ultima casella spuntata (della barra per punti extra).**

**Esempio: Marie ha tirato un blu 1 durante il suo primo lancio di dadi. Siccome non è soddisfatta, lancia nuovamente i dadi. Lei tira un 4 Rosso Anche se a lei non piace, questo risultato deve essere usato da tutti i giocatori. Lukas, usando due punti energia e incrociandoli sul foglio (A), sposta le 4 due colonne a sinistra e contrassegna il blocco in basso in base al nuovo orientamento nella colonna 2 (B). Dal momento che segna un blocco rosso su un cerchio rosso ottiene due nuovi punti energia (C). Quindi ha attivato una X rossa e ottiene un'altra croce sulla barra dei punti extra (D). Alla fine del gioco avrebbe ottenuto adesso 6 punti extra.**



Se un giocatore riesce a finire 2 linee complete nell'area di gioco senza avere un buco vuoto, gli è permesso mettere 1 croce sulla barra dei punti extra. Per 3 linee complete ottiene 2 croci e per 4 linee complete ottiene addirittura 4 croci.



Esempio: Lukas ha completato 2 righe senza buchi vuoti. Così gli è permesso di mettere una croce sulla barra per punti extra. In tal modo è stato in grado di controllare il 6 nella barra per punti extra e ottenere 10 punti extra alla fine del gioco.

Caso speciale: se un giocatore è in grado di ottenere più di 14 croci sulla barra dei punti extra, vengono cancellate altre croci. Un giocatore non può raggiungere più di 75 punti su questa barra.

Esempio: Se un blocco non si adatta in alcun modo al piano di un giocatore, il giocatore può far esplodere il blocco corrente usando una bomba. In tal modo un blocco non deve essere utilizzato. Tuttavia, il giocatore non ottiene un altro blocco di sostituzione (in questo round non disegna un blocco sul suo foglio). Tutte e 3 le bombe sono disponibili per i giocatori durante il gioco. Quando una bomba viene utilizzata (iniziando in alto. "1-2-4") viene contrassegnata come usata (barrata). Se ci sono delle bombe rimaste alla fine della partita (non utilizzate), i giocatori ottengono i punti vittoria che sono indicati sulle bombe, "1-2-4".

Esempio: anche spostando il blocco rosso su 2, Marie non ne ha ancora bisogno. Lei sacrifica una delle sue bombe e non segna un blocco per questo lancio di dadi.



## Fine del gioco

Un giocatore finisce il gioco quando non è più in grado di mettere un blocco sul suo foglio di gioco. Allora non tira più i dadi. Gli altri giocatori continuano a giocare fino a quando non sono più in grado di posizionare altri blocchi sul loro foglio di gioco. Una volta che l'ultimo giocatore è uscito dal gioco, i punti vengono contati.

<p>Ogni giocatore scrive i suoi punti per ogni linea nell'area (BLU CHIARO) sul lato sinistro del suo blocco:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ un giocatore ottiene 5 punti per ogni linea completa con 10 "X".</li> <li>■ per una linea con 9 "X" (uno spazio nella fila) ottiene 2 punti.</li> <li>■ per una linea con 8 "X" (due spazi vuoti) ottiene 1 punto.</li> <li>■ Zero punti nelle linee con più spazi vuoti</li> </ul>	<p>Nell'area di gioco quella arancione (linee di valutazione da 6 a 10) i punti sono raddoppiati (x2) e nella linea superiore quadruplicati (x4).</p>	<p>Successivamente tutti i punti sono sommati:</p> <p>barra dei punti vittoria "BLU CHIARO"</p> <p>+ punti dalla "Barra dei punti extra"</p> <p>+ "bombe" non usate</p> <p>+ 1 punto per "2 punti energia attivati, ma non utilizzati" dalla barra dei punti energia</p>
--	---	--

*Esempio: A 3 e giallo sono stati tirati. Lukas non è in grado di ruotare il blocco in modo appropriato utilizzando i suoi punti energia. Ha una bomba rimasta. Non lo usa perché preferisce ottenere 4 punti per avere una bomba lasciata. Ora il gioco è finito per lui perché non è in grado di segnare il blocco. Per le linee ottiene 47 punti (5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 10 + 0 + 4 + 0 = 47).*

*Inoltre ottiene 21 punti extra, 4 punti per la bomba sinistra e 1 punto per i 2 punti energetici attivati e non utilizzati.*

*Complessivamente ottiene 73 punti (47 + 21 + 4 + 1 = 73).*



## **Livello di difficoltà**

Brikks può essere giocato su diversi livelli di difficoltà. Il suddetto gioco base è uguale al livello 2. Se qualcuno vuole giocare un gioco leggermente più semplice o giocare con i bambini, può usare il livello 1. Chi preferisce essere sfidato di più può scegliere il livello 3 o addirittura il livello 4:

- **Livello 1:** non appena un cerchio del colore sbagliato viene coperto da un blocco, viene attivato un punto di energia. Quando un blocco dello stesso colore copre un cerchio, vengono attivati 2 punti di energia.
- **Livello 2:** quando un blocco dello stesso colore copre un cerchio, vengono attivati 2 punti di energia.
- **Livello 3:** stessa regola del livello 2, ma se un cerchio del colore sbagliato viene coperto da un blocco, il giocatore perde UN punto energia già attivato.
- **Livello 4:** stessa regola del livello 2, ma se un cerchio del colore sbagliato viene coperto da un blocco, il giocatore perde DUE punti energia già attivati.

È anche possibile che i giocatori di una partita usino livelli o difficoltà differenti. Ad esempio i bambini possono giocare secondo le regole del livello 1 mentre gli adulti giocano secondo il livello 2 o 3.

### **Brikks Duel (Variante per 2 giocatori)**

Un duello non riguarda i punti vittoria. Non vengono usati punti extra. L'obiettivo di un duello è rimanere nel gioco più a lungo (nel senso di poter posizionare un altro blocco).

Le regole rimangono le stesse, tuttavia un giocatore segna un quadrato con una croce, un "mini blocco" per così dire (una X delineata), sul foglio dell'avversario per ogni X rosa che ottiene sulla barra dell'energia o per finire diverse linee complete con un solo blocco. Questo mini blocco deve essere marcato secondo le regole. Ad esempio, non può essere contrassegnato da qualche parte mobile.

Tuttavia, i punti di colore possono essere coperti da mini blocchi e quindi resi inutilizzabili per l'avversario.

Se un giocatore ha il permesso di segnare diversi mini blocchi in un round, i mini blocchi possono, al massimo, toccarsi l'un l'altro attraverso gli angoli. I mini blocchi non possono essere contrassegnati direttamente uno accanto all'altro. Per esempio 4 mini blocchi non possono essere usati per segnare un blocco di 4er sul foglio di gioco dell'avversario.

Le bombe sono ancora usate nello stesso modo di un normale gioco (e diventano molto più importanti in questa variante).

Se entrambi i giocatori non sono più in grado di segnare un blocco nello stesso round, vengono contati i punti che i giocatori hanno segnato per le righe complete. Questo agisce come un tie-breaker.

# Gioco in Solitario

Non c'è modo di ripetere un lancio di dadi in una partita in solitario. Qui il giocatore deve fare solo il primo tiro. Nel gioco in solitario il giocatore inizia con un ulteriore (5 °) punto energia attivato, proprio accanto ai 4 punti energetici regolari con cui un giocatore inizia una normale partita. Questo punto extra di energia è segnato disegnando un cerchio attorno all'inizio del gioco. Tutte le altre regole rimangono le stesse.

La seguente tabella indica il punteggio del giocatore di fine partita. Il grafico delinea i punti per il livello di difficoltà 1. Per ogni livello più alto un giocatore può aggiungere 5 punti.

> 150	Brikks-Master 2000 !!!
130 – 150	Spaccone!
110 – 129	Dovresti farlo professionalmente!
100 – 109	Hai visto questo?
90 – 99	Goditi il tuo successo!
80 – 89	Qualcuno ha praticato!
70 – 79	Molto bene
60 – 69	Puoi fare di più!
< 60	La tua prima volta?

## Sommario

	Se il Blocco che posizioni lo metti sul cerchio dello stesso colore = 2 punti energetici attivati
	Blocco sul cerchio dello stesso colore = 2 punti energetici attivati 1 punto di energia = il chip viene spostato da una colonna (= rotazione di un blocco)
 5 punti energia = il blocco corrente può essere sostituito da qualsiasi altro blocco	5 punti energia = il blocco corrente può essere sostituito da qualsiasi altro blocco
	Si contrassegna una "X" quando si completa una riga senza spazi vuoti
2 linee = X 3 linee = XX 4 linee = XXXX	
	Il blocco corrente non si vuole utilizzare (nessuna sostituzione!)