

BRILLIANT

Il geniale gioco di dadi
di Ralf zur Linde per
1-6 persone, dagli 8 anni in su.

CONTENUTO: 2 dadi
6 matite
2 blocchetti (*con un
totale di 4 livelli diversi*)



IDEA DI GIOCO E OBIETTIVO

Prendi i diamanti! Prima che qualcun altro te li porti via!
In BRILLIANT, devi riempire i campi del tuo foglio con i numeri,
più velocemente di chiunque altro. Per riuscirci, devi scrivere
**uno dei due numeri ottenuti dai dadi accanto a uno dei numeri
già inseriti all'interno.** La griglia è suddivisa in aree di diverso
colore, soggette a determinate regole per l'inserimento dei
numeri. Più velocemente completi un'area, più punti ottieni.
Chi ha più punti alla fine del gioco vince la partita.

PREPARAZIONE

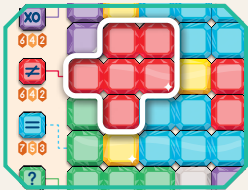
Ognuno prende **1 foglio** (dello stesso livello) dal blocchetto,
assieme a **1 matita**. Scrivi i **sei numeri iniziali da 1 a 6** in
campi di **sei diverse aree** della griglia (1 numero per area).
Assicurati che gli altri non possano vedere i numeri.



Per la prima **partita** ti consigliamo di utilizzare il livello 1 e di inserire i sei **numeri iniziali** nei **campi contrassegnati da una piccola stella**. In genere puoi utilizzare i sei campi con le stelle come campi di partenza anche nelle partite successive. Puoi anche scegliere liberamente i campi di partenza. L'unica cosa importante è che siano scelti in aree diverse.

Chi mostra il sorriso più brillante riceve i due dadi.

AREE



Un'area è costituita da tutti i **campi contigui** (o collegati da una linea) di un colore su un foglio. Sui bordi del foglio, le aree sono sempre abbinate per colore a delle **caselle di punteggio**. Queste sono collegate ai campi colorati corrispondenti

nella griglia tramite linee (a volte tratteggiate).

Se una **casella di punteggio** non ha una linea che la collega a un'area colorata, questa casella conta per **tutti i campi** (anche non collegati tra loro) di questo colore.



6 4 2

Casella di
punteggio

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1 Quando la partita inizia, **vengono lanciati entrambi i dadi**. Non importa chi lancia i dadi, perché il risultato vale per tutti contemporaneamente. Ora **puoi scrivere soltanto uno dei numeri** ottenuti dal dado **sulla tua griglia**. Il numero scelto deve essere inserito verticalmente o orizzontalmente accanto all'altro numero (che deve essere già scritto nel foglio).

Per esempio, se ottieni un 2 e un 5, puoi scegliere se inserire un 2 accanto a un 5 già scritto sul foglio, oppure un 5 accanto a un 2.



2 Un **nuovo numero** va sempre inserito **ortogonalmente**.

Cioè **sopra, sotto, a destra** oppure **a sinistra** di un numero già scritto sul foglio.

3 Fai in modo di **rispettare le regole di riempimento** dell'area contenente il campo che riempi. Le regole sono più avanti nella sezione "Significati delle aree".

4 Dato che **tutti giocano contemporaneamente**, il **risultato ottenuto si applica a tutti**. Ma non è necessario inserire tutti lo stesso numero.

5 Poi la persona successiva in senso orario prende entrambi i dadi, li lancia di nuovo e il gioco continua.

Suggerimento: Nel corso del gioco, può accadere che un lancio di dadi non possa essere utilizzato e che non si possa inserire un numero. In tal caso, non inserire alcun numero e spera che il prossimo lancio sia migliore.

SIGNIFICATI DELLE AREE



Non ci sono requisiti nelle aree verdi. Puoi inserire **qualsiasi numero** in qualsiasi campo verde.



Nelle aree blu e grigie, **tutti i numeri devono essere uguali**.



Nelle aree rosse e gialle **tutti i numeri devono essere diversi**. Nessun numero può essere duplicato.



Nelle aree viola si possono inserire **un massimo di due numeri diversi**. Non sono ammessi tre o più numeri diversi.



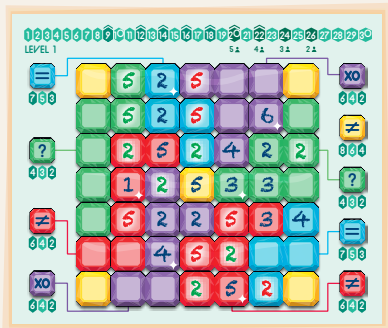
Nelle aree arancioni si possono inserire **solo i numeri da 1 a 3 oppure solo i numeri da 4 a 6**.

ESEMPIO - LIVELLO 1:

Sono usciti un **2** e un **5**. Pertanto, puoi scrivere un 2 accanto a un 5 o un 5 accanto a un 2 sul tuo foglio.



L'illustrazione mostra una situazione di gioco in cui sono già stati inseriti diversi numeri nel corso di più turni. Tutti i campi in cui è possibile inserire i numeri sono contrassegnati da dei 2 e dei 5 **rossi** o **verdi**. I **numeri verdi** mostrano dove è **consentito** inserire il numero rispettivo. I **numeri rossi** mostrano quali numeri **non sono consentiti**, poiché sono contro le regole delle rispettive aree:



1 Il 5 nell'**area blu** superiore è rosso perché in quell'area vanno inseriti **tutti numeri uguali** e ci sono già dei 2. Quindi qui è possibile inserire solo un 2.

2 Anche il 5 nell'**area viola** in alto non è ammesso, poiché qui si possono inserire al massimo **due numeri diversi**. Siccome ci sono già un 6 e un 4, il 5 è fuori questione.

3 Anche il 5 nell'**area rossa a sinistra** non può essere inserito, perché lì sono ammessi **solo numeri diversi** e nell'area è già presente un 5. Ciò vale anche per i due 5 segnati in rosso nell'**area rossa di destra**, visto che qui è già stato inserito un 5.

4 Il 2 nell'**area blu** di destra, dove possono stare solo **numeri uguali** è segnato in rosso, visto che si possono inserire solo dei 4.

AREE COMPLETE

Quando completi un'area, devi **avvisare** subito di **quale** area si tratta (ad esempio: "blu a sinistra!"). Se nessun altro l'ha ancora completata, allora **cerchia** il **più alto** dei tre **punteggi di quest'area**, mentre tutti gli altri **barrano quel valore**. Questi punti vanno poi inseriti nella **barra di punteggio** in cima al foglio, spuntando i punti corrispondenti.



Se qualcun altro riesce a completare la stessa area più avanti nel gioco, riceve il **secondo punteggio**, lo **cerchia** e tutti gli altri lo **barrano**. Anche questa persona **inserisce** poi i punti ottenuti **nella sua barra di punteggio**.

Se più persone riescono a completare **la stessa area nello stesso turno, ricevono tutte lo stesso valore di punti** e lo cerchiano. Il **terzo punteggio** per ogni area **non va mai barrato**. Tutti coloro che riescono a completare un'area dopo i primi due possono comunque ottenere questi punti, anche se i punti più alti sono già stati presi.

FINE DELLA PARTITA



5  4  3  2 

Se dopo alcuni round sono state completate diverse aree e qualcuno **ha raggiunto (o superato) un determinato punteggio** sulla propria barra di punteggio, **il gioco finisce**.

Se avete giocato in **5 o più persone**, bisogna raggiungere **20 punti**. In **4 persone** vanno raggiunti **22 punti** e in **3 persone** **24**. Se giocate **in due**, bisogna raggiungere **almeno 26 punti**. Se ci riesci, **hai vinto**.

Può accadere che più persone raggiungano o superino i punti richiesti nello stesso momento. In questo caso, vince la persona che ha il **maggior numero di punti**. In caso di parità, vincono insieme le persone con il punteggio più alto.

VARIANTE SOLITARIO

Puoi giocare a "BRILLIANT" anche da solo! Le regole di base rimangono le stesse, ma c'è una regola speciale. Invece di segnare i punti sulla barra di punteggio come di consueto, devi cerchiare **solo i valori delle aree completate**. La barra di punteggio ha ora un nuovo ruolo: è qui che si segnano i **risultati dei dadi**. **Dopo ogni lancio** e prima di inserire un **numero** nella griglia, segna una piccola **linea diagonale** sulla barra di punteggio. Ogni casella deve ricevere **due linee di questo tipo**. Una da sinistra a destra e una da destra a sinistra, formando delle X.



Quando metti la **seconda linea** su una casella segnata dal simbolo del solitario , devi cancellare il **punteggio più alto** di una casella di punteggio a piacere. Questo punteggio non è più ottenibile, ma il secondo più alto lo è ancora.

La partita termina quando metti **due linee (una X)** sulla 22^a casella **della** barra di punteggio. A quel punto, somma tutti i valori cerchiati nelle caselle di punteggio. Cerca di migliorare il tuo punteggio per ogni livello che giochi!

© 2025

Autore: Ralf zur Linde

Direzione artistica: Julia Simon

Logo & Scrittura delle regole: Steffi Hahn

Sviluppo tecnico: Heike Zimmermann

Redazione: Matthias Karl