

BRILLIANT

Un brillant jeu de dés
de Ralf zur Linde pour
1 à 6 joueurs* à partir de **8 ans**.

CONTENU : 2 dés
6 crayons à papier
2 blocs (avec 4 niveaux
différents)



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Récupérez les diamants avant que quelqu'un ne vous les vole ! À BRILLIANT, vous essayez de remplir les cases de votre grille avec des chiffres avant tous vos adversaires. Pour cela, vous devez **choisir le résultat d'un des deux dés** et l'inscrire **à côté d'une case déjà remplie**. Chaque grille est subdivisée en plusieurs zones de couleur qui imposent des règles spécifiques pour pouvoir y inscrire un chiffre. Plus vite vous complétez une zone, plus elle vous rapportera de points. Celui qui totalisera le plus de points à la fin de la partie l'emportera.

MISE EN PLACE

Prenez chacun **1 fiche** (de même niveau) du bloc et **1 crayon**. Inscrivez-les **six chiffres de départ, de 1 à 6**, dans une des cases de **6 zones différentes** (1 chiffre par zone). Veillez à ce que vos adversaires ne voient pas où vous placez vos chiffres.

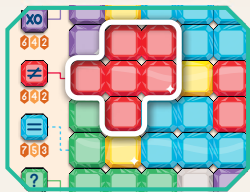
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



Pour votre **première partie**, nous vous conseillons de jouer avec le niveau 1 et d'inscrire **les six chiffres de départ** dans les cases **marquées d'une petite étoile**. Lors des parties suivantes, vous pourrez de nouveau commencer avec ces six cases ou placer les chiffres de départ librement. L'important est que chacun soit dans une zone différente.

Celui qui possède le sourire le plus étincelant reçoit les deux dés.

ZONES



Une **zone** est constituée par toutes les cases adjacentes de même couleur (ou reliées par un trait). À chaque zone correspond une **case Décompte** de même couleur dans la marge, reliée à elle par un trait (parfois en pointillés).

Lorsqu'aucun trait ne relie une case Décompte à une zone de couleur, cela signifie qu'elle s'applique à **toutes les cases** de cette couleur (même non reliées entre elles).



642

Case Décompte

DÉROULEMENT DU JEU

1 Au début de la partie, lancez les deux dés. Peu importe qui lance les dés car le résultat s'applique à tout le monde. **Chacun peut alors reporter le résultat de l'un des deux dés sur sa grille. Vous devez inscrire le résultat du dé choisi dans une case adjacente horizontalement ou verticalement à un chiffre correspondant au résultat de l'autre dé (déjà inscrit sur la grille).**

Si les dés indiquent 2 et 5, par exemple, vous pouvez soit inscrire un 2 à côté d'un 5 déjà inscrit ou un 5 à côté d'un 2 déjà inscrit.



2 Tout **nouveau chiffre doit être inscrit orthogonalement, c'est-à-dire au-dessus, en dessous, à gauche ou à droite** d'un chiffre déjà inscrit.

3 Veuillez à respecter la règle **de la zone**, comme indiqué au **paragraphe « Signification des zones »**.

4 Comme vous jouez **tous simultanément**, le résultat **des dés s'applique à tout le monde. Mais vous n'êtes pas obligés de choisir tous le même dé.**

5 Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire de lancer de nouveau les deux dés, et ainsi de suite.

***Remarque :** Au cours de la partie, il peut arriver que le résultat d'un dé soit inutilisable et que vous ne puissiez inscrire aucun chiffre. Dans ce cas, n'inscrivez rien, en espérant que le prochain lancer de dé vous sera plus favorable.*

SIGNIFICATION DES ZONES



Les zones vertes n'imposent pas de contraintes. Vous pouvez inscrire **n'importe quel chiffre** dans une case verte.



Dans les zones bleues et grises, **tous les chiffres doivent avoir la même valeur.**



Dans les zones rouges et jaunes, **tous les chiffres doivent avoir des valeurs différentes**. Aucun chiffre ne doit apparaître en double.



Dans les zones violettes ne doivent apparaître que **deux valeurs différentes au maximum**. Il ne doit pas y en avoir 3 ou plus.



Dans les zones orange, vous ne devez avoir soit **que des chiffres de 1 à 3**, soit **que des chiffres de 4 à 6**.

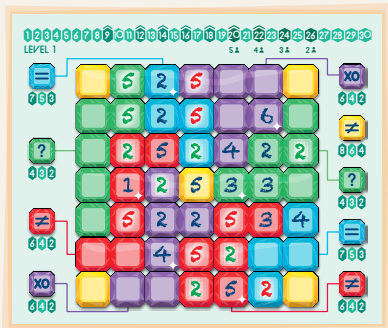
EXEMPLE - NIVEAU 1 :

Le résultat des dés indique **2 et 5**. Vous pouvez donc inscrire sur votre fiche soit un 2 à côté d'un 5, soit un 5 à côté d'un 2.



L'illustration ci-contre vous montre une situation de jeu où plusieurs chiffres ont déjà été inscrits lors des tours précédents. Toutes les possibilités sont indiquées par des 2 et des 5 **rouges** et **verts**. Les chiffres **verts** vous indiquent

les cases autorisées ; les cases **rouges**, les cases interdites, car elles ne respectent pas les règles propres à la couleur de la zone :



1 Le 5 dans la zone **bleue du haut est rouge** car tous les chiffres **doivent être identiques** et des 2 y ont déjà été inscrits. Seul un 2 peut encore occuper cette case.

2 Le 5 dans la **zone violette** du haut n'est également pas autorisé car elle ne peut accueillir que deux valeurs différentes **au maximum**. Comme elle contient déjà un 6 et un 4, le 5 est interdit.

3 De même, le 5 ne peut pas être inscrit dans la **zone rouge** de gauche car elle ne peut accueillir **que des valeurs différentes** et un 5 y figure déjà. C'est également le cas pour les deux 5 dans la **zone rouge** de droite qui contient déjà un 5.

4 Le 2 dans la **zone bleue** de droite, qui ne peut accueillir que des chiffres identiques, est également en rouge car seuls des 4 peuvent y être inscrits.

COMPLÉTER UNE ZONE

Dès que vous avez **rempli** une **zone**, **annoncez-le immédiatement** (par exemple, « bleu, à gauche ! »). Si personne ne l'avait déjà complétée, **entourez** alors **le plus grand** des trois gains de la case Décompte **correspondant à cette zone**, tandis que vos adversaires le **barrent**. Reportez ensuite les points gagnés sur la **piste de score** en haut de votre fiche, en cochant la case correspondante.



Si, par la suite, un autre joueur réussit à compléter cette même zone, il gagne **le deuxième gain**, l'entoure et tous les autres joueurs le barrent.

Puis il **reporte** les points gagnés sur la **piste de score**.
Si vous êtes **plusieurs à compléter la même zone durant le même tour**, vous marquez tous le nombre de points correspondant et entourez le gain. Le **troisième** gain n'est jamais **barré**. Tout joueur qui complète cette zone marquera au moins ces points, même si quelqu'un l'a devancé.

FIN DE LA PARTIE



Lorsque vous aurez complété plusieurs zones après un certain nombre de tours et que l'un d'entre vous aura atteint (ou dépassé) **un nombre prédéfini de points**, la partie sera terminée.

À **5 joueurs ou plus**, vous devez atteindre **20 points**.

À **4 joueurs**, **22 points** et à **3 joueurs**, **24 points**.

Si vous jouez à **2**, vous devez atteindre au moins **26 points**.

Le premier qui y parvient **remporte la partie**.

Il peut arriver que plusieurs joueurs atteignent ou dépassent le nombre de points requis dans le même tour. Dans ce cas, le vainqueur est celui qui totalise **le plus de points**. En cas d'égalité, ils se partagent la victoire.

VARIANTE SOLO

Vous pouvez également jouer seul à « BRILLIANT » ! Les règles de base restent identiques à quelques exceptions près. Au lieu de reporter les points sur la piste de score comme d'habitude, **n'entourez que le gain que rapporte votre zone complétée.**

La piste de score joue désormais un autre rôle : elle sert à compter votre **nombre de tours. Après chaque lancer** et avant d'inscrire un chiffre sur votre grille, faites un **trait oblique** sur une case de la **piste de score**. Chaque case accueillera **2 traits**



: l'un de la gauche vers la droite, l'autre de la droite vers la gauche, formant ainsi une croix.

Lorsque vous faites le **second trait** dans une case portant le symbole Solo , vous devez barrer le gain le **plus élevé** d'une case Décompte au choix : vous ne pouvez plus marquer les points correspondants, mais le deuxième gain reste accessible.

La partie prend fin lorsque vous avez tracé 2 traits sur la 22e case de la piste de score. Additionnez alors tous les points entourés de vos cases Décompte. À vous de tenter d'améliorer votre score à chaque partie !

© 2025

Auteur : Ralf zur Linde

Direction artistique : Julia Simon

Logo & Design Notice : Steffi Hahn

Développement technique : Heike Zimmermann

Rédaction : Matthias Karl