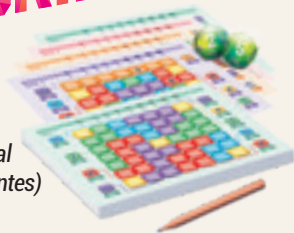


BRILLIANT

El brillante juego de dados de Ralf zur Linde para 1-6 personas, a partir de 8 años.

CONTENIDO: 2 dados
6 lápices
2 blocs (con un total de 4 niveles diferentes)



IDEA Y OBJETIVO DEL JUEGO

¡Coge todos los diamantes que puedas, antes de que otro te los arrebatel!

En *BRILLIANT*, debéis rellenar con números las casillas de vuestra hoja más rápido que los demás. Para ello, tenéis que escribir **uno de los dos números que indiquen los dados** al lado de un número ya escrito en la hoja. La cuadrícula está dividida en zonas de diferentes colores, que están sujetas a ciertas reglas para poder escribir los números. Cuanto más rápido completéis una zona, más puntos obtendréis. Quien al final de la partida haya llegado primero a un determinado mínimo de puntos mínima gana la partida.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

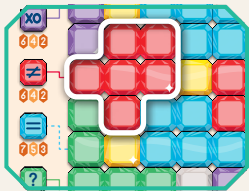
Cada uno coge **1 hoja** (del mismo nivel) del bloc y **1 lápiz**. Escribid los **seis números iniciales del 1 al 6** en casillas de **seis zonas diferentes** de la cuadrícula (1 número por zona). Aseguraos de que los demás no puedan ver los números.



Para la primera **partida**, es recomendable utilizar el nivel 1 y escribir los seis **números iniciales del 1 al 6** en las **casillas marcadas con una estrellita**. También podéis utilizar las seis casillas con estrellita como casillas de salida en partidas posteriores. También podéis elegir libremente las casillas de salida. Lo único importante es que estén todas en zonas diferentes.

Quien muestre la sonrisa más brillante recibe los dos dados.

ZONAS



Una **zona** son todas las **casillas contiguas** (o conectadas por una línea) **de un mismo color** en una hoja. Las zonas tienen asignadas **casillas de puntuación** del mismo color, situadas en los bordes. Estas están conectadas a las casillas

de color correspondientes de la cuadrícula mediante líneas (a veces discontinuas). Si **una casilla de puntuación** no tiene **ninguna línea** que la conecte a una zona de color, esa casilla de puntuación vale para **todas las casillas** (incluso las que no están conectadas entre sí) de ese color.



6 4 2

Casilla de puntuación

DESARROLLO DEL JUEGO

1 Al comenzar la partida, se **tiran los dos dados**. No importa quién tire los dados, porque el resultado vale para todos al mismo tiempo. Después **podéis escribir uno** de los **números** que indiquen los dados en vuestra cuadrícula.

El número seleccionado debe escribirse en una casilla contigua (en vertical u horizontal) a otra que tenga el otro número ya escrito. Por ejemplo, si sacáis un 2 y un 5, tenéis la opción de escribir un 2 junto a un 5 ya escrito en la cuadrícula o un 5 junto a un 2 ya escrito en la cuadrícula.



2 El **número nuevo** se escribe siempre en una casilla contigua **ortogonalmente**, es decir, **arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda** del número ya escrito.

3 Aseguraos de **cumplir las reglas** de la zona correspondiente, que encontraréis explicadas más abajo en «**Significados de las zonas**».

4 Como **todos** jugáis **al mismo tiempo**, **el resultado de los dados vale para todas las personas** que jueguen. **Pero no es necesario que todos escribáis el mismo número.**

5 Luego, la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj coge los dos dados, tira de nuevo los dados y la partida continúa.

Sugerencia: Durante el transcurso de la partida, puede ocurrir que no puedas utilizar los números indicados por los dados y no puedas escribir ningún número. En ese caso, no escribes ningún número y solo puedes esperar que la siguiente tirada de dados te convenga más.

SIGNIFICADOS DE LAS ZONAS



En las zonas verdes no hay ningún requisito. En cada casilla verde podéis escribir **cualquier número**.



En las zonas azules y grises **todos los números deben** ser iguales en su respectiva zona.



En las zonas rojas y amarillas, **todos los números** deben ser **diferentes**. No se puede duplicar ningún número.



En las zonas moradas solo pueden escribirse **un máximo de dos números diferentes**. No se permiten tres o más números diferentes.



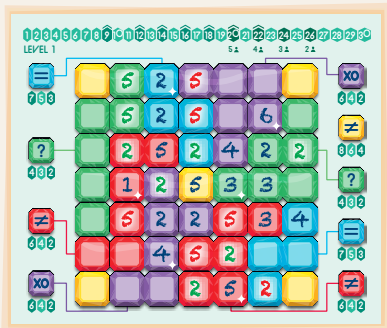
En las zonas naranjas podéis escribir o bien **solo números del 1-3** o bien **solo números del 4-6**.

EJEMPLO - NIVEL 1:

Habéis sacado un **2** y un **5**. Por lo tanto, podéis escribir en vuestra hoja un **2** junto a un **5** o un **5** junto a un **2**. En la imagen



podéis ver un ejemplo de una partida en la que ya se han escrito varios números a lo largo de varios turnos. Básicamente, todas las casillas en las que se podría escribir un número están representadas aquí con doses y cincos



de color **rojo** y **verde**. Los **números verdes** os indican donde **estaría permitido** escribir el número correspondiente. Los **números rojos** os indican dónde **no estaría permitido** escribir los números, porque se infringirían las reglas de las zonas respectivas:

1 El 5 de la **zona azul** de arriba está en rojo, porque en esa zona **todos los números** deben ser **iguales** y ya se han escrito doses. Así que aquí solo se puede escribir un 2.

2 El 5 de la **zona morada** de arriba tampoco está permitido, porque en esa zona pueden escribirse como máximo **dos números diferentes**. Como ya hay un 6 y un 4 en esa zona, el 5 está descartado.

3 Tampoco se podría escribir el 5 en la **zona roja** de la *izquierda*, porque en esa zona **solo** se permiten **números diferentes** y ya se ha escrito un 5 en ella. Ocurre lo mismo con los dos cincos marcados en rojo en la **zona roja** de la *derecha*, ya que esta zona también incluye ya un 5.

4 El 2 de la **zona azul** de la derecha, en la que solo se permiten **números iguales**, está marcado en rojo, ya que en esta zona solo pueden escribirse cuatros.

COMPLETAR UNA ZONA

Cuando hayas completado una zona, **anuncia en voz alta** inmediatamente qué **zona** has **completado** (por ejemplo: «¡Azul, izquierda!»). Si nadie ha completado esa zona antes, debes **rodear el valor de puntos más alto de los tres que tiene esa zona**, mientras que los demás **tachan** ese valor de puntos en su hoja. A continuación, anota estos puntos en el **contador** del borde superior de la hoja, marcando con una cruz los puntos correspondientes.



Si, en el transcurso de la partida, alguien más consigue completar más tarde la misma zona, esa persona recibe el **segundo valor de puntos más alto** y lo rodea en su hoja. Los demás lo tachan de su hoja. A continuación, esta persona también **anota** el valor de puntos correspondiente **en su contador**.

Si varias personas completan **la misma zona en el mismo turno**, **todas** reciben **el mismo valor de puntos** y lo rodean en su hoja. El **tercer valor de puntos** de una zona **nunca se tacha**. Todos los que completen una zona pueden conseguir al menos estos puntos, incluso aunque ya les hayan arrebatado los valores de puntos más altos.

FIN DE LA PARTIDA



Cuando, al cabo de unos turnos, ya habéis completado varias zonas y alguien **ha alcanzado** (o superado) **una determinada puntuación** tras anotarse los puntos en el contador, **la partida termina**.

Si en la partida jugáis **5 o más personas**, tendréis que alcanzar **20 puntos**. Con **4 personas son 22 puntos** y con **3 personas, 24 puntos**. Si jugáis **2 personas**, debéis conseguir **al menos 26 puntos**. En cuanto alguien llegue a tener esos puntos, **gana la partida**.

Puede ocurrir que varias personas alcancen o superen los puntos requeridos al mismo tiempo. En este caso, gana la persona con **más puntos**. En caso de empate, comparten la victoria las personas con la mayor puntuación.

VARIANTE EN SOLITARIO

¡También se puede jugar a *BRILLIANT* en solitario! Las reglas básicas siguen siendo las mismas, pero hay una regla especial. En lugar de anotar los puntos en el contador como de costumbre, **solo** tienes que rodear **los valores de puntos de las zonas que hayas completado**. El contador tiene en este caso una nueva función: con él puedes llevar la cuenta de las **tiradas que has hecho. Después de cada tirada**, y antes de escribir un **número** en tu cuadrícula, haz una **barra en diagonal** en el contador. En **cada casilla** puedes hacer **dos barras**: una de  izquierda a derecha y otra de derecha a izquierda, creando cruces.

Si colocas la **segunda barra** en una casilla con el símbolo de juego en solitario , debes tachar el **valor de puntos más alto** de una casilla de puntuación cualquiera: este valor de puntos ya no podrás obtenerlo, pero aún podrás conseguir el segundo valor más alto. **La partida terminará** en cuanto hayas marcado la casilla **22 del contador con dos barras**. Luego suma todos los valores de puntos rodeados de tus casillas de puntuación para saber tu puntuación total. ¡Intenta mejorar tu puntuación para cada nivel cada vez que juegues!

© 2025

Autor: Ralf zur Linde

Dirección artística: Julia Simon

Logo y diseño de las instrucciones: Steffi Hahn

Desarrollo técnico: Heike Zimmermann

Redacción: Matthias Karl