

Das brillante Würfelspiel
von Ralf zur Linde
für **1–6 Personen ab 8 Jahren.**

INHALT: 2 Würfel
6 Stifte
2 Blöcke (mit 4
verschiedenen Levels)



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Schnappt euch die Brillanten!

Bevor sie euch jemand anderes wegschnappt!

Bei BRILLIANT möchtet ihr die Felder auf eurem Blatt schneller als alle anderen mit Zahlen füllen. Dazu müsst ihr **eine von zwei gewürfelten Zahlen** neben eine bereits eingetragene Zahl **schreiben**. Das Raster ist in verschiedenfarbige Bereiche unterteilt, die bestimmten Regeln zum Eintragen der Zahlen unterliegen. Je schneller ihr einen Bereich vervollständigt, desto mehr Punkte bekommt ihr. Wer am Ende des Spiels zuerst eine bestimmte Mindestpunktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

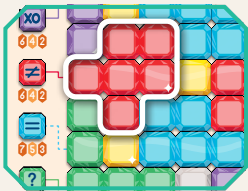
Ihr nehmt euch jeweils **1 Blatt** (desselben Levels) vom Block und **1 Stift**. Schreibt die **sechs Startzahlen von 1 bis 6** in Felder von **sechs verschiedenen Bereichen** des Rasters (pro Bereich 1 Zahl). Achtet darauf, dass die anderen die Zahlen nicht sehen können.



Für die erste **Partie** empfehlen wir, Level 1 zu verwenden und die sechs **Startzahlen von 1 bis 6** in die mit einem **kleinen Stern markierten Felder** einzutragen. Ihr könnt die sechs Stern-Felder auch in späteren Partien grundsätzlich als Startfelder verwenden. Ihr könnt die Startfelder aber auch frei wählen. Wichtig ist nur, dass es verschiedene Bereiche sind.

Wer das brillianteste Lächeln zeigt, erhält die beiden Würfel.

BEREICHE



Ein **Bereich** sind alle **zusammenhängenden** (oder mit einem Strich verbundenen) **Felder einer Farbe** auf einem Blatt. Am Rand sind den Bereichen immer farblich passende **Wertungsfelder** zugeordnet. Diese sind über (manchmal gestrichelte)

Linien mit den entsprechenden Farbfeldern im Raster verbunden.

Wenn ein **Wertungsfeld keine Linie** zu einem Farbbereich hat, zählt dieses Wertungsfeld für **alle** (auch nicht miteinander verbundenen) **Felder** dieser Farbe.



642

Wertungsfeld

SPIELABLAUF

1 Wenn das Spiel beginnt, werden **beide Würfel gewürfelt**. Dabei ist es egal, wer würfelt, denn das Ergebnis gilt für alle gleichzeitig. Ihr **könnt nun eine** der gewürfelten **Zahlen** in euer Raster **eintragen**. Dabei muss die gewählte Zahl senkrecht oder waagerecht neben der anderen (bereits eingetragenen Zahl) eingetragen werden.

Wenn ihr zum Beispiel eine 2 und eine 5 würfelt, habt ihr die Wahl, entweder eine 2 neben einer bereits eingetragenen 5 oder eine 5 neben einer bereits eingetragenen 2 einzutragen.



2 Eine **neue Zahl** tragt ihr immer **orthogonal** ein. Also **oben**, **unten**, **rechts** oder **links** neben der bereits eingetragenen Zahl.

3 Achtet dabei unbedingt auf das **Einhalten der Regeln** des jeweiligen Bereichs, die ihr weiter unten bei „**Bedeutungen der Bereiche**“ findet.

4 Da ihre **alle gleichzeitig** spielt, gilt das **gewürfelte Ergebnis für alle Personen**. Ihr **müsst aber nicht alle die gleiche Zahl** eintragen.

5 Danach nimmt die im Uhrzeigersinn nächste Person beide Würfel, es wird wieder neu gewürfelt und das Spiel geht weiter.

***Hinweis:** Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass ein Würfelwurf nicht genutzt werden kann und ihr keine Zahl eintragen könnt. Dann tragt ihr keine Zahl ein und hofft, dass der nächste Würfelwurf euch besser passt.*

BEDEUTUNGEN DER BEREICHE



In grünen Bereichen gibt es keine Vorgaben. Ihr dürft in jedes grüne Feld eine **beliebige Zahl** eintragen.



In blauen und grauen Bereichen **müssen** alle **Zahlen jeweils gleich** sein.



In roten und gelben Bereichen müssen **alle Zahlen verschieden** sein. Es darf sich keine Zahl doppeln.



In lila Bereichen dürfen **nur maximal zwei verschiedene Zahlen** eingetragen werden. Drei oder mehr verschiedene Zahlen sind nicht erlaubt.



In orangefarbenen Bereichen dürft ihr entweder **nur Zahlen von 1–3** oder **nur Zahlen von 4–6** eintragen.

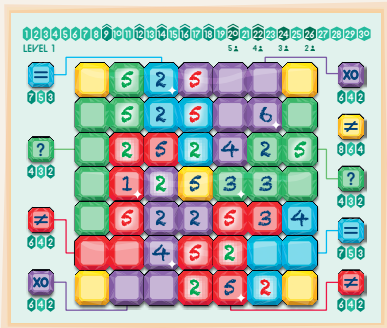
BEISPIEL – LEVEL 1:

Es wurden eine **2** und eine **5** gewürfelt. Daher dürft ihr auf eurem Blatt eine 2 neben einer 5 oder eine 5 neben einer 2 eintragen.



Auf der Abbildung seht ihr eine Spielsituation, bei der bereits mehrere Zahlen über einige Runden eingetragen wurden. Alle (grundsätzlich) denkbaren Eintragungen sind hier dargestellt durch **rote** und **grüne** 2er und 5er. Die **grünen Zahlen**

zeigen euch, wo es **erlaubt** wäre, die jeweilige Zahl einzutragen. Die **roten Zahlen** zeigen euch, welche Eintragungen **nicht erlaubt** sind, weil sie gegen die Regeln der jeweiligen Bereiche verstoßen würden:



1 Die 5 im oberen **blauen Bereich** ist rot, da dort **alle Zahlen gleich** sein müssen und bereits 2er eingetragen wurden. Also geht hier nur noch eine 2.

2 Die 5 im oberen **lila Bereich** ist auch nicht erlaubt, da hier höchstens **zwei verschiedene Zahlen** eingetragen werden dürfen. Da dort schon eine 6 und eine 4 stehen, kommt die 5 nicht infrage.

3 Auch die 5 im *linken roten Bereich* könnt ihr nicht eintragen, weil dort **nur unterschiedliche Zahlen** erlaubt sind und in diesem Bereich bereits eine 5 eingetragen wurde. Dies trifft ebenso auf die zwei rot markierten 5er im *rechten roten Bereich* zu, da hier ebenfalls schon eine 5 eingetragen wurde.

4 Die 2 im rechten **blauen Bereich**, in dem nur **gleiche Zahlen** erlaubt sind, ist rot markiert, da hier nur noch 4er eingetragen werden dürfen.

BEREICH VERVOLLSTÄNDIGEN

Wenn ihr einen Bereich komplett habt, **ruft** ihr umgehend, welcher **Bereich** von euch **vervollständigt** wurde (z. B.: „*Blau, links!*“). Wenn das noch keine andere Person geschafft hat, **umkreist** du den **höchsten** der drei **Punktwerte in diesem Bereich**, während alle anderen diesen Wert bei sich **durchstreichen**. Diese Punkte trägst du anschließend auf der **Zählleiste** am oberen Rand deines Blattes ein, indem du die entsprechenden Punkte abkreuzt.



Sollte es einer anderen Person später im Spiel gelingen,

denselben Bereich zu vervollständigen, erhält sie den **zweiten Punktwert**, umkreist diesen, und alle anderen Personen streichen ihn durch. Auch diese Person **trägt** dann den jeweiligen Punktwert **auf ihrer Zählleiste** ab.

Wenn mehrere Personen **im selben Zug den gleichen Bereich** vervollständigen, bekommen sie auch **alle den gleichen Punktwert** und umkreisen diesen. Der **dritte Punktwert** für einen Bereich wird **nicht durchgestrichen**. Alle, die einen Bereich vervollständigen, können zumindest diese Punkte noch erreichen. Auch wenn ihnen die höheren Punkte schon weggeschnappt wurden.

SPIELENDE



Wenn ihr nach einigen Runden mehrere Bereiche vervollständigt habt und jemand nach dem Abkreuzen der

Punkte auf der Zählleiste einen **bestimmten Punktwert erreicht** (oder überschreitet), **endet das Spiel**.

Habt ihr mit **5 oder mehr Personen** gespielt, müsst ihr **20 Punkte** erreichen. Bei **4 Personen** sind es **22 Punkte** und bei **3 Personen** **24**. Wenn ihr **zu zweit** spielt, müssen **mindestens 26 Punkte** erreicht werden. Wenn du das geschafft hast, hast du **gewonnen**.

Es kann passieren, dass mehrere Personen gleichzeitig die nötigen Punkte erreichen oder überschreiten. In diesem Fall gewinnt die Person mit den **meisten Punkten**. Bei einem Gleichstand haben alle die Personen mit dem höchsten Punktwert gewonnen.

SOLOVARIANTE

Du kannst „BRILLIANT“ auch allein spielen! Die Grundregeln bleiben gleich, aber es gibt eine Besonderheit. Anstatt die Punkte wie üblich auf der Zählleiste zu markieren, kreist du **nur die Punktwerte deiner abgeschlossenen Bereiche** ein. Die Zählleiste hat jetzt eine neue Rolle: Hier zählst du deine **Würfeldurchgänge**. **Nach jedem Wurf** und bevor du eine **Zahl** in dein Raster einträgst, machst du einen kleinen **schrägen Strich** auf der Zählleiste. Jedes Feld bekommt **zwei solcher Striche**.



Einen von links nach rechts und einen von rechts nach links, sodass Kreuze entstehen.

Wenn du den **zweiten Strich** in ein Feld mit dem Solospieler-Symbol  setzt, musst du den **höchsten aktuell verfügbaren Punktwert** eines beliebigen Wertungsfelds durchstreichen – dieser Punktwert ist dann nicht mehr erreichbar, aber der niedrigere Punktwert ist noch möglich.

Das Spiel endet nach 44 Würfeln, nämlich wenn du **das 22. Feld der Zählleiste** mit **zwei Strichen** markiert hast. Dann zählst du alle eingekreisten Punktwerte deiner Wertungsfelder zusammen. Versuch, deinen Highscore für jedes Level immer wieder zu verbessern!

© 2025

Autor: Ralf zur Linde

Art Direction: Julia Simon

Logo & Anleitungsdesign: Steffi Hahn

Technische Entwicklung: Heike Zimmermann

Redaktion: Matthias Karl

