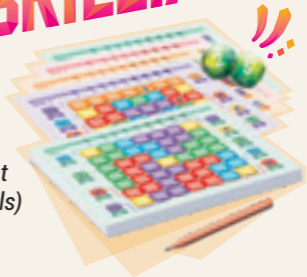


DE

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

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

BRILLIANT



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.

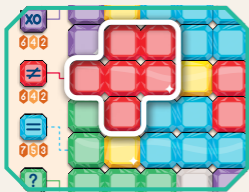
Ravensburger



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.



6 4 2

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 waagrecht 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.

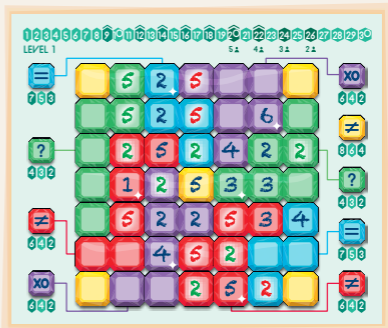
BEISPIEL - LEVEL 1:

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 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 **nie durchgestrichen**. Alle, die einen Bereich vervollständigen, können zumindest diese Punkte noch erreichen. Auch wenn ihnen die höheren Punkte schon weggeschnappt wurden.

SPIELENDEN



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 die Personen mit dem höchsten Punktwert **gemeinsam gewonnen**.

SOLOVARIANTE

Ihr könnt „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 Punktwert** eines beliebigen Wertungsfelds durchstreichen – dieser Punktwert ist dann nicht mehr erreichbar, aber der zweithöchste Punktwert ist noch möglich.

Das Spiel endet, 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



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.

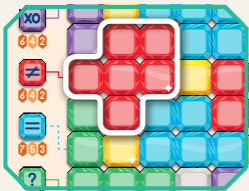
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



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).



6 4 2

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 Veillez 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**.

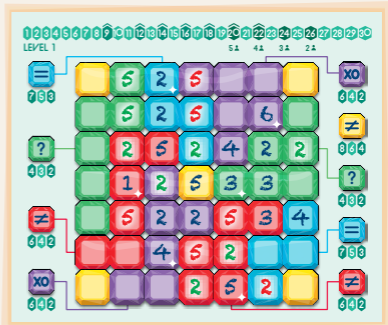
EXEMPLE - NIVEAU 1 :

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

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*)

BRILLIANT



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

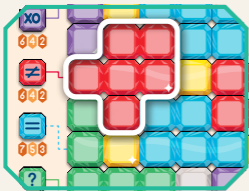
Ognuno prende **1 foglio** (dello stesso livello) dal blocchetto,
assieme a **1 matita**. Scrivi i **sei numeri iniziali da 1 a 6** in
campi di **sei diverse aree** della griglia (1 numero per area).
Assicurati che gli altri non possano vedere i numeri.



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 abbinata 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

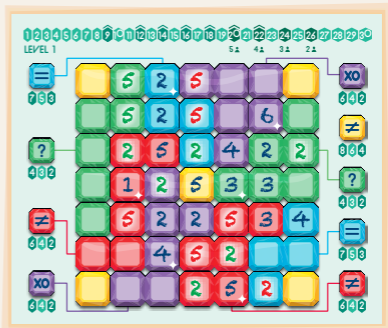
in cui sono già stati inseriti diversi numeri nel corso di più turni.

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

A brilliant dice game
by Ralf zur Linde for
1 to 6 players aged 8 and over.

CONTENTS: 2 dice
6 pens
2 score pads
(with a total of
4 different levels)

BRILLIANT



GAME IDEA AND OBJECT

Grab the dazzling diamonds before someone else does! In BRILLIANT, you have to fill the fields on your sheet with numbers faster than everyone else. To do this, **write one of the two numbers rolled** next to a number you've **previously entered**. The grid is divided into areas of different colors for which different rules apply for entering numbers. The faster you complete an area, the more points you'll earn. The player with the most points at the end of the game wins.

GAME SETUP

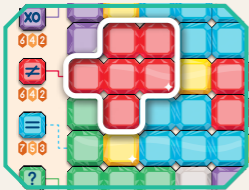
Each player takes a **pen** and **one sheet** (for the same level) from one of the score pads. Write the **six starting numbers from 1 to 6** in **six different areas** in the grid (one number per area). Make sure that your opponents can't see the numbers.



We recommend using the Level 1 score sheet for your **first game** and entering the six **starting numbers** in the fields marked with a **little star**. For later games, you may use the six star fields as starting fields or choose the starting fields for yourself. Keep in mind that the starting fields must be in different areas.

Whoever can crack the most brilliant smile receives the two dice.

AREAS



All of the **fields on the sheet in the same color** that are **next to each other** (or connected by a line) make up one **area**. A **scoring field** in the respective color appears beside each area. This is linked to the corresponding colored fields in

the grid by lines (sometimes dashed).

If there is **no line from a scoring field** to a colored area, then the scoring field counts for **all fields** in this color (not just for the connected ones).



6 4 2

Scoring field

GAME PLAY

1 Roll both dice at the start of the game. It doesn't matter who rolls the dice as the result applies for everyone at the same time. You may now enter **one of the rolled numbers** into your grid. You must enter the number into a field that is above,

below or beside a field that contains the **other rolled number** that you have previously entered.

For example, if you roll a 2 and a 5, you can choose whether to enter a 2 next to a 5 you've already entered or a 5 next to a 2 you've already entered.



- 2 Always enter new numbers **orthogonally**, i.e. **above**, **below**, **to the left**, or **to the right** of a previously entered number.
- 3 Be sure to **follow the rules** for the respective area – you'll find them in the section on the **meaning of the areas**.
- 4 Since you **all** play at the same time, the **dice roll applies for everyone**. **You don't have to all enter the same number though**.
- 5 Then the next person (clockwise direction) takes both dice, rolls them, and the game continues.

Note: *After the dice are rolled, if you are not able to legally enter either of the rolled numbers into the grid, simply do not enter a number this round and hope that the next die roll suits you better.*

MEANING OF THE AREAS



No special rules apply for the green areas. You can **enter any number** in green fields.



In blue and gray areas, **all numbers must be the same**.



In red and yellow areas, **all numbers must be different**. No number may be duplicated.



In purple areas, only a **maximum of two different numbers** can be entered. Three or more different numbers are not allowed.



In orange areas, you can either enter **only the numbers 1 to 3** or **only the numbers 4 to 6**.

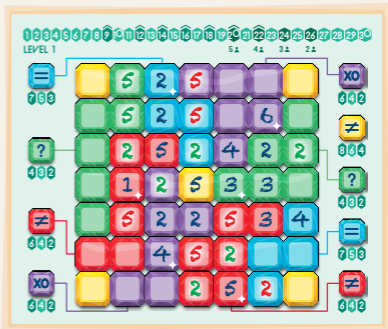
EXAMPLE-LEVEL 1:

A 2 and a 5 were rolled. You can therefore enter a 2 next to a 5 or a 5 next to a 2 on your sheet. A game



situation in which several numbers have already been entered over several rounds is shown in the illustration here. All conceivable options are shown here with the 2s and 5s written in red or green. The green numbers show you where you are

allowed to enter the respective number. The red numbers show you where you are not allowed because this would be against the rules for the respective area:



- 1** You may not enter a 5 in the blue area at the top, because **all of the numbers must be the same**. Since 2s have already been entered in this blue area, only 2s may be entered in this area for the remainder of the game.
- 2** You may not enter a 5 in the purple area at the top, because only **two different numbers** (at most) may be entered here. Since a 4 and a 6 have already been entered in this purple area, only 4s and 6s may be entered in this area for the remainder of the game.
- 3** You may not enter a 5 in either red area, because only **different numbers** may be entered in red areas and both red areas already contain a 5. However, a **2 may be entered into either red area**, because neither area contains a 2.
- 4** You may not enter a 2 in the blue area at the right, because **all of the numbers must be the same**. Since a 5 has already been entered in this blue area, only 5s may be entered in this area for the remainder of the game.

COMPLETING AN AREA

When you have completed an area, immediately **announce which area you've completed** (e.g. "Blue, left!"). If no one else has done this yet, **circle the highest of the three point values for this area in the scoring field**. Everyone else should **cross this value out**. Then enter these points on the **score bar** at the top of your sheet by crossing off the corresponding points.



If another player completes the same area later in the game, they **circle the second highest point value** (while all other players cross it out), and **add the respective points to their score bar**.

If several people **complete the same area in the same turn**, they **all receive the same points** and circle them on their sheet. The **third point value** for an area is **never crossed out**. Everyone who later completes the area receives these points, no matter how many players completed it before them.

END OF THE GAME

As soon as a player has **crossed off a certain number of points on their score bar** (based on player count), the game ends immediately and that player wins.



5+ players: 20 points
4 players: 22 points
3 players: 24 points
2 players: 26 points


If two or more players reach or exceed the required point total in the same round, the **player with the most points wins**. If there is a tie for the most points, then all of the tied players share in the victory.

SOLO PLAY VARIANT

You can also play "BRILLIANT" on your own! The basic rules are the same, but there's one special difference. Instead of marking the points on the score bar as usual, **only circle the point values for the areas you complete**. The score bar now has a new role: Use it to count your **dice rolls**. After rolling the dice for the first time (and before you enter a number in your grid), **mark a diagonal slash through the number 1 in the score bar**. After the second roll, **add a second slash to the number 1** in the other direction, which crosses it out completely. Then move on to the number 2, and so on.



For example, after the sixth roll, you will finish crossing out the number 3 in the score bar.

When you **add the second slash to a number** (crossing it out) that has the **solo player symbol** , you must cross out the **highest point value** of one scoring field. You can no longer earn these points, but the second highest point value is still possible.

The **game ends when you've finished crossing out the number 22 in the score bar** (after the 44th roll). Add up all of the circled points in your scoring fields. Try to keep improving your high score for each level!

© 2025

Author: Ralf zur Linde

Art Direction: Julia Simon

Logo & Instructions design: Steffi Hahn

Technical development: Heike Zimmermann

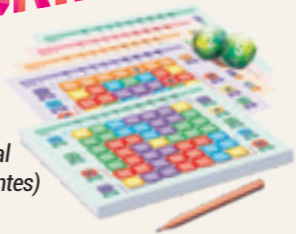
Editor: Matthias Karl

ES

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

BRILLIANT

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 arrebatte!

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

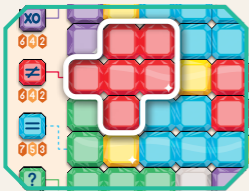
Cada uno coge **1 hoja** (del mismo nivel) del bloc y **1 lápiz**.
Escribid los **seis números iniciales del 1 al 6** en casillas de **seis zonas diferentes** de la cuadrícula (1 número por zona).
Aseguraos de que los demás no puedan ver los números.



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.



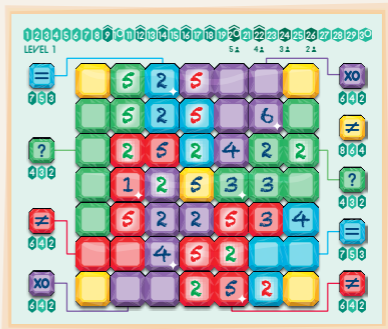
En las zonas naranjas podéis escribir o bien **solo números del 1-3** o bien **solo números del 4-6**.

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





Quando, 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

Het briljante dobbelspel
van Ralf zur Linde voor
1-6 spelers vanaf 8 jaar.

INHOUD: 2 dobbelstenen
6 potloden
2 blocnotes (met in totaal
4 verschillende levels)

BRILLIANT



SPELIDEE EN DOEL

Pak de briljanten! Voordat iemand anders ze wegkaapt!
In BRILLIANT wil je als snelste de velden op je blad met getallen vullen. Je moet dit doen **door een van de twee getallen dat is gegoid** in te vullen naast een getal dat al is ingevuld. Het raster is verdeeld in verschillende gekleurde vlakken, waarvoor bepaalde regels gelden voor het invoeren van de getallen. Hoe sneller je een vlak voltooit, hoe meer punten je krijgt. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Jullie nemen elk **1 blaadje** (van hetzelfde level) van de blocnote en **1 potlood**. Schrijf de **zes startgetallen van 1 tot 6** in **zes verschillende vlakken** van het raster (1 getal per vlak). Zorg ervoor dat de anderen de getallen niet kunnen zien.



Voor het eerste **spel** raden we aan level 1 te gebruiken en de zes **startgetallen** in te voeren in de **velden** met een sterretje. Je kunt de zes **sterrenvelden** in latere spellen ook gebruiken als **startvelden**. Je kunt de **startvelden** echter ook vrij kiezen. Het enige belangrijke is dat het verschillende vlakken zijn.

Wie de meest briljante glimlach laat zien, krijgt de twee dobbelstenen.

VLAKKEN

Een **vlak** zijn alle **aaneengesloten** (of door een lijn verbonden)



velden van één kleur op een blad. Aan de rand staan steeds bijpassende gekleurde **scorevelden**.

Deze zijn via (soms gestippelde) lijnen verbonden met de overeenkomstige gekleurde velden in het raster. Als een **scoreveld geen lijn**

heeft naar een gekleurd veld, dan telt dit scoreveld voor **alle** (ook niet verbonden) **velden** van deze kleur.



642

Scoreveld

SPELVERLOOP

1 Als het spel begint, worden **beide dobbelstenen gegooid**. Het maakt niet uit wie de dobbelstenen gooit, want het resultaat geldt voor iedereen tegelijk. Je kunt nu een **van de gegooiden getallen in je raster** invullen. Het gekozen getal moet verticaal of horizontaal naast het andere (reeds ingevulde) getal worden ingevuld.

Als je bijvoorbeeld een 2 en een 5 gooit, heb je de keuze om een 2 in te vullen naast een al ingevulde 5 of een 5 naast een al ingevulde 2.



2 Een **nieuw getal** vul je altijd **loodrecht** in. Dus **boven, onder, rechts** of **links** van het reeds ingevulde getal.

3 Zorg ervoor dat je **je houdt aan de regels** van het betreffende vlak, die je hieronder kunt vinden onder **“Betekenis van de vlakken”**.

4 Omdat jullie **allemaal tegelijk** spelen, geldt het **resultaat van de dobbelsteenworp voor alle spelers**. Maar je hoeft niet **allemaal hetzelfde getal in te vullen**.

5 Vervolgens pakt de volgende speler, met de klok mee, beide dobbelstenen, de dobbelstenen worden opnieuw gegooid en het spel gaat verder.

***Tip:** In de loop van het spel kan het gebeuren dat een dobbelsteenworp niet gebruikt kan worden en dat je geen getal kunt invullen. Dan vul je geen getal in en hoop je dat de volgende dobbelsteenworp je beter uitkomt.*

BETEKENISSEN VAN DE VLAKKEN



Er zijn geen richtlijnen in groene vlakken. Je kunt in elk groen veld **een getal** invullen.



In blauwe en grijze vlakken **moeten alle getallen** hetzelfde zijn.



In rode en gele vlakken moeten **alle getallen verschillend** zijn. Geen enkel getal mag dubbel zijn.



In paarse vlakken **mogen maximaal twee verschillende getallen** worden ingevuld. Drie of meer verschillende getallen zijn niet toegestaan.



In oranje vlakken mag je **alleen getallen van 1-3** of **alleen getallen van 4-6** invullen.

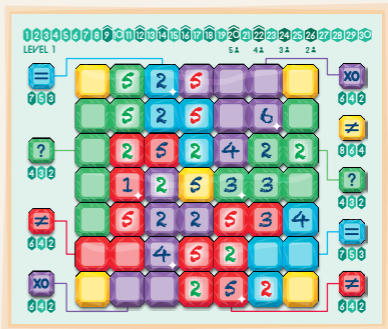
VOORBEELD - LEVEL 1:

Er werd een **2** en een **5** gegooid. Je kunt dus een 2 naast een 5 of een 5 naast een 2 op je blaadje zetten.



Op de afbeelding zie je een spelsituatie waarbij er over een aantal rondes al meerdere getallen zijn ingevuld. Alle (in principe) denkbare invoer wordt hier weergegeven door **rode** en **groene** 2-en en 5-en. De **groene getallen** laten zien

waar je het betreffende getal in mag vullen. De **rode getallen** laten zien waar je niet mag invullen omdat ze in strijd zijn met de regels van de betreffende vlakken:



1 De 5 in het bovenste **blauwe vlak** is rood, want daar **moeten alle getallen hetzelfde zijn** en er zijn al 2-en ingevuld. Hier is dus alleen een 2 mogelijk.

2 De 5 in het bovenste **paarse vlak** is ook niet toegestaan, omdat hier maximaal **twee verschillende getallen** mogen worden ingevuld. Aangezien er al een 6 en een 4 staan, komt de 5 niet in aanmerking.

3 Je kunt de 5 *ook niet in het linker rode vlak* invullen, omdat daar **alleen verschillende getallen** zijn toegestaan en in dit vlak is al een 5 ingevuld. Dit geldt ook voor de twee rood gemarkeerde 5-en in het *rechter rode vlak*, omdat hier al een 5 is ingevuld.

4 De 2 in het rechter **blauwe vlak**, waarin alleen identieke getallen zijn toegestaan, is rood gemarkeerd, omdat hier alleen 4-en mogen worden ingevuld.

VLAK VOLTOOIEN

Als je een vlak hebt voltooid, **roep** je meteen welk **vlak** je hebt **voltooid** (bijvoorbeeld: "Blauw, links!"). Als het nog niemand anders is gelukt, **omcirkel** je de **hoogste** van de drie **getallen van dit vlak**, terwijl alle anderen deze waarde **doorstrepen**. Vervolgens vul je deze punten in op de **scorebalk** bovenaan je werkblad door de corresponderende punten aan te kruisen.



Als een andere speler het later in het spel lukt, om hetzelfde vlak te voltooiën, krijgt hij of zij de **tweede puntenwaarde**, omcirkelt deze en alle andere spelers strepen deze door.

Deze speler **noteert** vervolgens ook de betreffende puntenwaarde **op zijn scorebalk**.

Als meerdere spelers **hetzelfde vlak in dezelfde beurt** voltooien, krijgen ze **allemaal dezelfde puntenwaarde** en omcirkelen ze deze. De **derde puntenwaarde** voor een vlak wordt **nooit doorgestreept**. Iedereen die een vlak voltooit, kan nog steeds minimaal deze punten behalen. Zelfs als de hogere punten al voor hen zijn weggepakt.

EINDE VAN HET SPEL



Als je na een paar rondes meerdere vlakken hebt voltooid en iemand na het wegstrepen van de punten op de scorebalk een **bepaald aantal punten bereikt** (of overschrijdt), **eindigt het spel**.

Als je met **5 of meer spelers** speelt, moet je **20 punten** halen. Bij **4 spelers** is het **22 punten** en bij **3 spelers** **24**. Als je met **z'n tweeën** speelt, moet je **minstens 26 punten** behalen. Als je dat gelukt is, heb je **gewonnen**.


Het kan gebeuren dat meerdere spelers tegelijkertijd de benodigde punten behalen of overschrijden. In dit geval wint de speler met de **meeste punten**. Bij een gelijke stand winnen de spelers met de hoogste score allebei.

SOLOVARIANT

Je kunt "BRILLIANT" ook alleen spelen! De basisregels blijven hetzelfde, maar er is één speciale functie. In plaats van zoals gebruikelijk de punten op de scorebalk weg te strepen, omcirkel je **alleen de puntenwaarden van je voltooide vlakken**. De scorebalk heeft nu een nieuwe rol: hier tel je je **dobbelsteenworpen**. **Na elke worp** en voordat je een **getal** in je raster invult, maak je een kleine **diagonale streep** op de scorebalk.



Elk veld krijgt **twee van zulke strepen**. Eén van links naar rechts en één van rechts naar links, waardoor kruizen ontstaan.

Als je de **tweede streep** in een veld met het solospeler-symbool  zet, moet je de **hoogste puntenwaarde** van een scoreveld doorstrepen – deze puntenwaarde is dan niet meer haalbaar, maar de op één na hoogste puntenwaarde is nog wel mogelijk. **Het spel eindigt als je het 22e veld van de scorebalk met twee strepen** hebt gemarkeerd. Vervolgens tel je alle omcirkelde puntenwaarden van je scorevelden bij elkaar op. Probeer je hoge score voor elk level steeds weer te verbeteren!

© 2025

Auteur: Ralf zur Linde

Art direction: Julia Simon

Logo & Instructioneel ontwerp: Steffi Hahn

Technische ontwikkeling: Heike Zimmermann

Redactie: Matthias Karl



PT Atenção. Instruções não incluídas;
disponíveis para download no site.

BRILLIANT



Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA

ravensburger.com

242116

Ravensburger