

Brikks - KSR

Man kann Brikks in Level 1 (Kinder), 2 (Grundspiel), 3 - 4 (Könnler) spielen. Details: siehe Hauptregeln.
Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jedes Mal würfelt ein anderer Spieler.

Ablauf für das Grundspiel (Level 2):

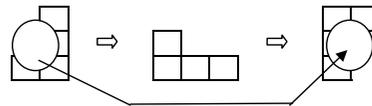
- ◆ Der Startspieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln, bei Nichtgefallen erneut genau 1-mal. Augenzahl und Farbe bestimmen den Block (Tetris-Teil), den ALLE einbauen müssen.
- ◆ Jeder Spieler markiert diesen Block mit seinem Chip auf seiner Übersicht.
- ◆ Zusätzlich muss jeder Spieler den Block virtuell von oben irgendwo auf seinem Blatt nach unten fallen lassen: Dort, wo dieser Block zum Stehen kommt bzw. hängen bleibt, wird er auf dem Blatt umrahmt. Die Felder in der Umrahmung werden ausgekreuzt.
- ◆ Im Fallen kann der virtuelle Block beliebig (ohne Kosten) nach links oder rechts verschoben werden. Er kann aber nur Engstellen passieren, die seiner Ausdehnung entsprechen.
- ◆ Wird beim Eintragen der Kreuze ein Kreis der selben Farbe wie der virtuelle Block überschrieben, erhält der Spieler 2 Energie-Punkte = auf Energieleiste 2 Felder einkringeln (sind damit aktiviert).

Zur Nutzung von Energie kreuzt man aktivierte Felder durch:

- ➔ Pro 1 Energie-Punkt kann man auf seiner Übersicht (da sind die Blockformen abgebildet) den Marker-Chip um EINE Spalte nach links/rechts **VERSCHIEBEN** und damit den Block **DREHEN**.

Beispiel:

gelb



Der Marker-Chip wandert um 2 Felder nach rechts, womit der Block 2-mal dreht und die abgebildete Form einnimmt.

- ➔ Für 5 Energie-Punkte kann man den aktuellen Block durch einen völlig beliebigen ersetzen.

SONDERPUNKT-LEISTE (bringt 0 - 75 Punkte zum Spielende):

- ◆ Wird ein ROSA "X" in Energie-Leiste umkreist = 1 Kreuz in der Sonderpunktleiste eintragen.
- ◆ Schafft man mit einem neu eingetragenen Block 2 / 3 / 4 lückenlose Zeilen abzuschließen, darf man 1 / 2 / 4 Kreuz(e) auf der Sonderpunktleiste eintragen.

BOMBEN:

- ◆ Möchte man einen neuen Block NICHT einbauen, kann man ihn per BOMBE (ankreuzen) sprengen. Damit zeichnet man in dieser Runde nichts ein. Bomben werden von oben nach unten genutzt.

Spielende:

- ◆ Kann man einen Block nicht komplett unterbringen (und kann/will nicht sprengen), scheidet man aus. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis alle ausgeschieden sind. Danach wird gewertet:

Wertung: *Tragt die Siegpunkte (SP) je links neben den Zeilen ein.*

- | | | | |
|--|-----------|--|---|
| a. Jede lückenlose Zeile mit 10 "X" = | 5 SP | } | Im orangen Bereich verdoppeln sich die Punkte und in der obersten Zeile vervierfachen sie sich. |
| b. Jede Zeile mit 9 "X" = | 2 SP | | |
| c. Jede Zeile mit 8 "X" = | 1 SP | | |
| d. Sonderpunktleiste = | 0 - 75 SP | ➔ (gemäß erstem freiem Feld rechts neben den angekreuzten Feldern) | |
| e. Nicht verwendete Bomben = | 0 - 7 SP | | |
| f. Je 2 nicht genutzte (aktivierte) Energie-Punkte = | 1 SP | | |

Wer die meisten SP erreicht, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.11.18