

# BRIKKS

Le jeu subtil  
d'empilage de blocs  
de Wolfgang Warsch  
pour 1 à 4 joueurs.

## Description du jeu

Les joueurs font tomber des blocs de différentes formes « de haut en bas ». Si un bloc rencontre un obstacle, il reste posé. Les joueurs pouvant glisser les blocs vers la gauche ou vers la droite, ou encore les faire pivoter en utilisant des points énergie, il s'agit de manier les blocs avec habileté vers les espaces qui conviennent. En effet, plus une rangée est remplie à la fin de la partie, plus de points elle rapporte. Mais les points énergie aussi devraient être collectés habilement au cours de la partie. Celui qui y parvient le mieux gagnera « Brikks ».

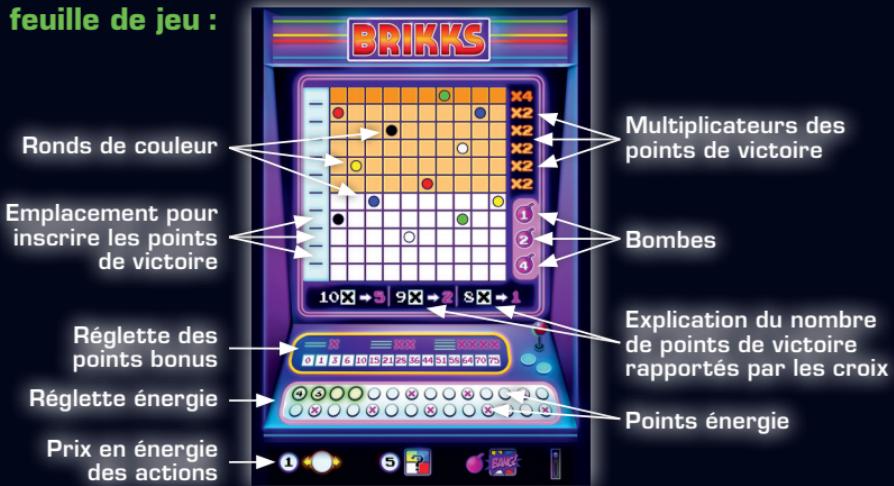
## Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit deux feuilles, un jeton et un feutre. Sur le recto d'une feuille (automate de jeu), le joueur dessine les blocs au cours de la partie. Il tourne la deuxième feuille côté verso. Celle-ci servira à marquer le bloc avec lequel on joue actuellement avec son jeton.

Quand on joue à deux, les cercles avec le 3 et le 4 dans la réglette énergie sont barrés (désactivés), seulement le cercle avec le 4 quand on joue à 3. On désigne le joueur qui commence.

En commençant par le joueur à droite de celui qui commence, puis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un bloc de la première colonne du tableau synoptique et le dessine dans sa rangée du bas. On ne peut pas choisir un bloc qui a déjà été pris par un autre joueur et le bloc ne peut pas être tourné. Ainsi, chaque joueur a des conditions de départ légèrement différentes. Ensuite, le joueur qui commence démarre.

## La feuille de jeu :



## Déroulement de la partie

Le joueur qui commence jette les deux dés. S'il n'est pas satisfait du résultat, il peut encore **une fois** jeter les **deux** dés (il n'est pas permis de jeter un seul dé).

Le dé avec les chiffres indique la colonne alors que le dé avec les couleurs indique la ligne. Le bloc défini par les deux dés est valable pour **tous** les joueurs.

Les joueurs marquent le bloc correspondant sur le tableau synoptique avec leur jeton. Ce bloc **doit** maintenant être dessiné par tous les joueurs. Dessiner signifie ici que les blocs tombent toujours de haut en bas jusqu'à ce qu'ils soient posés sur la dernière rangée ou qu'ils restent accrochés à un autre bloc. Chaque joueur peut choisir l'endroit où le bloc tombe.

À l'endroit où le bloc s'arrête, le joueur dessine alors le contour du bloc et inscrit une croix dans chaque case du bloc.



**Exemple :** Lukas a jeté la couleur verte et un 3 avec les dés. Cela lui convient, il ne relance donc pas les dés. Lui et tous les autres joueurs doivent alors dessiner le bloc vert de la troisième colonne. Lukas fait tomber le bloc de manière à ce qu'il repose à moitié sur le bloc « noir » de 4 cases (bloc de départ).



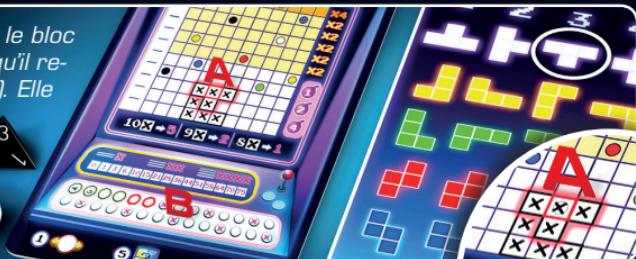
Pendant qu'il tombe, un bloc peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite pour le glisser dans un espace qui convient ou le faire passer par un goulet. Cependant, la largeur doit permettre de le faire passer. Cela ne suffit pas si le bloc rentre dans l'espace à la fin, mais était resté accroché entre-temps. Même après sa chute, un bloc peut encore être déplacé à volonté vers la gauche ou vers la droite pour le glisser « sous » un autre bloc.

**Exemple :** le premier bloc jaune rentrera certes dans l'espace chez Lukas, mais comme il fait 2 cases de largeur, il ne pourrait pas glisser à travers l'interstice d'une case.



Si un bloc est dessiné de manière à couvrir un rond de la même couleur, le joueur peut activer 2 points énergie dans la réglette correspondante pour une utilisation ultérieure, en entourant les deux ronds libres suivants.

**Exemple :** Nina dessine le bloc blanc de manière à ce qu'il recouvre un rond blanc (A). Elle peut donc activer deux nouveaux points énergie dans la réglette correspondante (B).



## Réglette énergie et réglette des points bonus

Les points énergie entourés sur la réglette correspondante sont activés et peuvent être utilisés pour une des deux actions suivantes (ils sont ensuite barrés) :

- Pour chaque point énergie, un joueur peut déplacer le jeton d'UNE colonne vers la gauche ou vers la droite sur son tableau synoptique (et donc faire pivoter le bloc). C'est la seule possibilité de faire pivoter les blocs. Celui qui veut par exemple déplacer (pivoter) le bloc de la première à la troisième colonne doit rayer 2 points énergie.
- Pour 5 points énergie, un joueur peut remplacer le bloc en cours par tout bloc de son choix.

Si un joueur entoure un point énergie avec un X rose dans sa réglette, il inscrit une croix dans la réglette jaune des points bonus (en commençant à gauche). Des points de victoire sont validés ainsi. En effet, à la fin de la partie, le nombre de points de victoire attribué correspond à la case de la réglette des points bonus suivant la dernière case cochée.

**Exemple :** au premier lancer de dé, Marie a obtenu un 1 bleu. Comme cela ne lui convient pas, elle jette nouveau les dés. Elle obtient un 4 et la couleur rouge. Cela ne lui plaît pas non plus, mais ce lancer doit maintenant être pris pour tous les joueurs. Avec deux points énergie qu'il raye sur sa feuille (A), Lukas déplace le 4 de deux colonnes vers la gauche et dessine le bloc dans sa nouvelle position selon la colonne 2 (B).

Comme il dessine un bloc rouge sur un rond rouge, il reçoit deux nouveaux points énergie (C). Il valide ainsi un X rose et obtient donc une autre croix dans la réglette des points bonus (D). À la fin de la partie, il recevrait donc 6 points bonus.





Si, grâce au bloc nouvellement inscrit, un joueur parvient à terminer **2 lignes sans espace**, il peut placer 1 croix sur la réglette des points bonus. Il obtient 2 croix pour 3 lignes sans espace et même 4 croix pour 4 lignes sans espace.

**Exemple :** avec le bloc rouge, Lukas a complété deux lignes en même temps, il peut donc placer une croix dans la réglette des points bonus. Il a ainsi aussi pu cocher le 6 dans la réglette des points bonus et obtiendrait 10 points bonus à la fin de la partie.

**Cas particulier :** si un joueur peut inscrire plus de 14 croix dans la réglette des points bonus, toutes les croix supplémentaires sont perdues. Un joueur peut obtenir un maximum de 75 points dans cette réglette.

Si un bloc ne convient pas du tout à un joueur, il peut le faire sauter avec une bombe et n'est donc pas obligé de l'utiliser. Cependant, le joueur ne reçoit pas de bloc de remplacement (il ne dessine donc aucun bloc sur sa feuille pour ce tour). Chaque joueur dispose de 3 bombes au total pendant la partie. Quand on en utilise une (en commençant par le haut), elle est marquée comme étant utilisée (cochée). S'il reste des bombes à la fin de la partie, elles rapportent les points de victoire indiqués.

**Exemple :** Marie n'a aucune utilité du bloc rouge, même en le glissant vers le 2. Elle sacrifie une de ses bombes, la coche et n'inscrit aucun bloc pour ce lancer.



## Fin de la partie

Un joueur quitte la partie quand il ne peut plus poser un bloc complètement. Il ne lance plus les dés. Les autres joueurs continuent de jouer jusqu'au moment où eux aussi ne peuvent plus inscrire un bloc. Quand le dernier joueur ne peut plus jouer, on compte les points.

Chaque joueur inscrit sur son bloc pour chaque rangée ses points de victoire à gauche, dans la zone bleu clair :

- Pour une rangée sans espace avec 10 « X », il obtient 5 points.
- Pour une rangée avec 9 « X » (un espace dans la rangée), il obtient 2 points.
- Pour une rangée avec 8 « X » (deux espaces), il reçoit encore 1 point.

Les rangées comprenant plus d'espaces ne sont pas comptées.

Dans la zone orange (rangées 6 à 10), les points sont doublés et quadruplés dans la rangée supérieure.

Les points de victoire sont ensuite totalisés :

- réglette des points de victoire bleu clair
- + points de la réglette jaune des points bonus
  - + bombes non utilisées
  - + 1 point de victoire pour 2 points énergie activés et non utilisés dans la réglette des points énergie.

**Exemple :** les dés affichent un 3 et la couleur jaune.

Même avec ses points énergie, Lukas ne peut pas pivoter le bloc de manière à le placer chez lui. Il lui reste une bombe. Il renonce à utiliser celle-ci parce qu'il préfère assurer les 4 points. Comme il ne peut pas dessiner le bloc, la partie est terminée pour lui. Il obtient 47 points pour les rangées ( $5+5+5+5+5+4+4+10+0+4+0 = 47$ ). Il obtient aussi 21 points bonus, 4 points pour la bombe non utilisée et 1 point pour 2 points énergie non utilisés. Donc 73 points au total ( $47+21+4+1 = 73$ ).



## Niveau de difficulté

On peut jouer à « Brikks » avec différents niveaux de difficulté. Le jeu de base décrit ci-dessus correspond au niveau 2. Si vous voulez un peu simplifier les choses ou jouer avec des enfants, vous pouvez jouer le niveau 1. Celui qui aime la difficulté choisit le niveau 3 ou même le niveau 4 :

- **Niveau 1 : dès qu'un rond est couvert avec la mauvaise couleur, 1 point énergie est validé.** Si un rond est couvert avec un bloc de la même couleur, 2 points énergie sont validés.
- **Niveau 2 : si un rond est couvert avec un bloc de la même couleur, 2 points énergie sont validés.**
- **Niveau 3 : même règle que le niveau 2, mais :** si un rond est couvert par un bloc de la mauvaise couleur, le joueur perd UN point énergie déjà validé.
- **Niveau 4 : même règle que le niveau 2, mais :** si un rond est couvert par un bloc de la mauvaise couleur, le joueur perd DEUX points énergie déjà validés.

On peut aussi facilement graduer la difficulté des parties grâce aux différents niveaux. Les enfants peuvent jouer avec les règles du niveau 1, alors que les adultes jouent avec le niveau 2 ou 3.

## Duel Brikks (variante pour 2 joueurs)

Pour le duel, il n'y a pas de points de victoire. Et on ne raye pas les chiffres dans la réglette des points bonus. Pour le duel, le joueur qui peut jouer le plus longtemps gagne (c'est-à-dire celui qui peut encore placer un bloc).

Les règles sont les mêmes, mais un joueur peut dessiner une seule case, pour ainsi dire un « mini-bloc » chez l'adversaire à la fin de la partie (donc dessiner un X entouré) pour chaque X rose qu'il collecte dans la réglette énergie ou qu'il reçoit en terminant plusieurs rangées sans espace avec un seul bloc. Ce mini-bloc doit être dessiné selon les règles en vigueur. Il ne peut donc pas être dessiné quelque part en suspens.

Mais il peut recouvrir les ronds de couleur, l'adversaire ne peut alors plus les utiliser.

Si au cours d'une partie, un joueur peut construire plus d'un mini-bloc, ces blocs peuvent au maximum se toucher par un angle. Ils ne peuvent pas être dessinés directement les uns à côté des autres. Par exemple avec 4 mini-blocs, on ne peut pas simplement construire un bloc de 4 chez l'adversaire.

Les bombes s'utilisent aussi de la même manière (et prennent ici une importance encore plus grande que dans la partie normale).

Si au cours du même tour, les deux joueurs ne peuvent plus placer aucun bloc, on compte les points obtenus par les joueurs sur les différentes rangées construites. Ceux-ci servent alors à départager les joueurs.

## Jouer seul

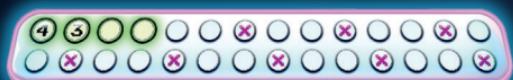
Quand on joue seul, on ne peut pas relancer les dés. Le joueur doit prendre le premier lancer. Mais il commence avec un point énergie supplémentaire activé (5.) à droite du 4 déjà indiqué. Celui-ci est entouré au début de la partie. Les autres règles restent les mêmes.

Le tableau ci-après permet d'évaluer l'habileté d'un joueur à empiler des blocs. On prend en compte les points du niveau 1.

Le joueur peut ajouter 5 points pour chaque niveau supplémentaire.

> 150	Brikks-Master 2000 !!!
130 - 150	Frimeur !
110 - 129	Tu devrais en faire ton métier.
100 - 109	Vous avez vu ça ?
90 - 99	Savoure ta réussite.
80 - 89	Mais c'est que tu t'es entraîné.
70 - 79	Ça roule.
60 - 69	Il y a de la marge.
< 60	Ta première fois ?

## Synthèse



Bloc sur un rond de la même couleur du jeu = activer 2 points énergie



1 point énergie = déplacer le jeton d'une colonne (= pivoter le bloc)



5 points énergie = remplacer le bloc par n'importe quel bloc



Le bloc inscrit termine une ou plusieurs rangées.



Le bloc ne doit pas être utilisé (pas de remplacement).