

BRILLIANT

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)



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 gegooid** 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.

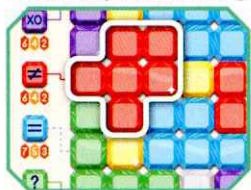


Voor het eerste **spel** raden we aan level 1 te gebruiken en de zes **startgetallen** in te voeren in de **velden** met een sterretje. Je kunt de zes sterrenvelden in latere spellen ook gebruiken als startvelden. Je kunt de startvelden echter ook vrij kiezen. Het enige belangrijke is dat het verschillende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

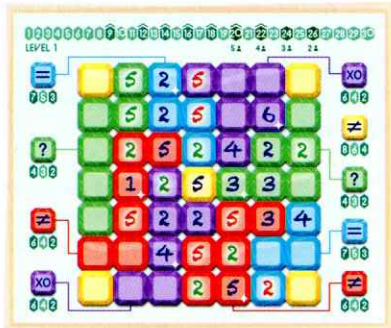
VOORBEELD - LEVEL 1:

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