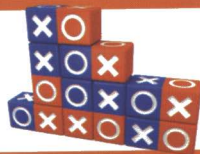


INHOUD

22 blokjes
Geïllustreerde spelregels



BOUW EEN BRIX-MUUR MET JE TEGENSTANDER!

De spelers plaatsen hun blokjes om zodoende een muur te bouwen. Elke speler kiest een symbool of een kleur. De eerste die er vier op een rij weet te plaatsen, heeft gewonnen! Maar wees voorzichtig! Want elk blokje bestaat uit twee delen die zowel jouw symbool of kleur bevatten als die van je tegenstander. Telkens je een nieuw blokje toevoegt, is het mogelijk dat dit je tegenstander kan helpen! Brix wordt snel aangeleerd en elk spelletje is verschillend. Dit strategisch spel zal vlug het favoriete spel van je gezin worden.

DOEL VAN HET SPEL

SPEL 1: VERBIND DE SYMBOLEN (BEGINNER)

Een van de spelers speelt met de X-symbolen, de andere met O-symbolen. Wees de eerste die vier blokjes met je symbool op een rij kan plaatsen, en dit verticaal, horizontaal of diagonaal.

SPEL 2: VERBIND DE KLEUREN (BEGINNER)

Een van de spelers speelt met de oranje kleur, de andere met de blauwe kleur. Wees de eerste die vier blokjes met je kleur op een rij kan plaatsen, en dit verticaal, horizontaal of diagonaal.

SPEL 3: **“VERBIND DE SYMBOLEN” TEGEN “VER- BIND DE KLEUREN” (NORMAAL)**

Een speler speelt met de kleuren, de andere met de symbolen. Wees de eerste die vier blokjes met hetzij een van je kleuren (4 blauwe of 4 oranje), hetzij een van je symbolen (4 X of 4 O) op een rij kan plaatsen, en dit verticaal, horizontaal of diagonaal.

VOORBEREIDING

Plaats de 22 blokjes in het midden van de tafel om zo een gemeenschappelijke pot te vormen, waaruit beide spelers blokjes kunnen nemen.

De eerste speler (de jongste) begint aan de muur door het plaatsen van een blokje, ergens tussen beide spelers (verticaal of horizontaal).

SPELRONDE

Spelers spelen om beurten. Bij elke beurt voegt de speler een blokje aan de muur toe, horizontaal of verticaal. Elke nieuw blokje moet vlak liggen of staan en moet de rest van de muur aanraken. (Een nieuw blokje mag niet op een van zijn randen worden geplaatst of op andere blokjes geplaatst zodat een gedeelte ervan uitsteekt).

BELANGRIJK

De muur mag (op de lengte) nooit meer dan 8 blokjes tellen.

Als niemand het spel heeft gewonnen als de 22 blokjes allemaal in de muur zitten, dan spelen de spelers verder met behulp van de blokjes die deel uitmaken van de muur door ze te verplaatsen in de muur, en dit volgens de hierboven vermelde regels.

Spelers moeten erop letten dat de muur niet instort; als de muur valt terwijl een speler aan de beurt is, is het deze speler die verliest.

BELANGRIJK

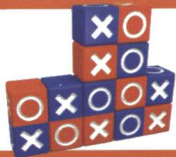
Als je tegenstander net een blokje heeft verplaatst, dan mag jij datzelfde blokje niet verplaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler die aan de beurt is 4 symbolen of kleuren op een lijn weet te plaatsen, dan wint deze de partij.

NOTA BENE

Als het plaatsen van een blokje beide spelers doet winnen, dan is de winnaar de speler die het blokje geplaatst heeft.



CONTENU

22 briques
Règle illustrée



CONSTRUISEZ UN MUR DE BRIX AVEC VOTRE ADVERSAIRE !

Les joueurs construisent un mur en plaçant des briques. A chaque joueur son symbole ou sa couleur. Le premier à créer un alignement de quatre a gagné!

Mais attention! Chaque brique est composée de deux cubes contenant à la fois votre symbole ou votre couleur ainsi que ceux de votre adversaire.

Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle brique, vous risquez d'aider votre adversaire! Brix est rapide à apprendre, et différent chaque fois que vous jouez. Ce jeu de stratégie deviendra le favori de votre famille.

BUT DU JEU

JEU 1:

CONNECTEZ LES SYMBOLES (DÉBUTANT)

Un joueur joue avec les X, l'autre avec les O. Soyez le premier à aligner 4 cubes comportant votre symbole en vertical, horizontal ou diagonal.

JEU 2:

CONNECTEZ LES COULEURS (DÉBUTANT)

Un joueur joue avec la couleur Orange, l'autre avec la couleur Bleu. Soyez le premier à aligner 4 cubes de votre couleur en vertical, horizontal ou diagonal.

JEU 3:

CONNECTEZ LES SYMBOLES CONTRE CONNECTEZ LES COULEURS (NORMAL)

Un joueur joue avec les couleurs, l'autre avec les symboles. Soyez le premier à aligner 4 cubes de votre caractéristique (4 Bleu ou 4 Orange, ou 4 X ou 4 O) en vertical, horizontal ou diagonal.

PRÉPARATION

Placez les 22 briques au centre de la table pour former une pioche commune aux deux joueurs.

Le premier joueur (le plus jeune) commence le mur en plaçant une pièce entre les deux joueurs (verticalement ou horizontalement).

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour de jeu, le joueur ajoute une brique au mur, horizontalement ou verticalement. Chaque nouvelle brique doit être à plat et doit toucher le reste du mur. (Une nouvelle brique ne peut pas être placée sur un de ses angles ou poser sur d'autres briques de sorte qu'une partie de celle-ci se trouve dans le vide.)

IMPORTANT

Le mur ne peut jamais avoir plus de 8 cubes de côté.

Si personne n'a gagné la partie lorsque les 22 briques se trouvent sur le mur, les joueurs continuent à jouer en utilisant les briques qui constituent le mur et en les remplaçant dans le mur en respectant les règles ci-dessus.

Les joueurs doivent faire attention à ce que le mur ne s'effondre pas; s'il tombe à votre tour de jeu, vous perdez.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas déplacer une brique que votre adversaire a déplacé juste avant.

FIN DE PARTIE

Quand un joueur a ses 4 symboles ou couleurs alignés, il gagne la partie.

NOTE

Si le placement d'une brique fait gagner les deux joueurs, le joueur qui a placé la brique gagne.