

Brikks

Un juego de Wolfgang Warsch para 1-4 players

Traducción de las instrucciones @soyignatius (Clubd DA2 – Madrid)

Descripción del juego

Los jugadores dejan caer bloques de formas diferentes "hacia abajo". Si un bloque golpea un obstáculo, permanece en su lugar. Mediante el uso de puntos de energía, los jugadores pueden mover bloques hacia la izquierda o hacia la derecha o rotar bloques. Los jugadores deben tratar de maniobrar los bloques para hacer coincidir los huecos. Cuanto más completa sea una línea al final del juego, más puntos se ganan. Por otro lado los puntos de energía también han de ser recolectados hábilmente durante el juego. Quien mejor lo haga ganará al "Brikks"

Preparación del juego

Cada jugador recibe dos hojas de juego, una ficha y un bolígrafo. En la parte delantera de una hoja (la que simula ser una máquina de videojuegos) el jugador marca bloques durante el transcurso del juego. La segunda hoja se da gira por la cara donde se ven las formas y así marcar el bloque actual con la ficha transparente. Cuando se juegue a dos jugadores, los círculos de la barra de energía numerados con un 3 y un 4 se tachan (estarán desactivados). Si se juega a tres jugadores, solo se tacha (desactiva) el numerado con un 4. Se elige el jugador inicial.



Comenzando con el jugador a la derecha del jugador inicial y luego en el sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador elige un bloque de la primera columna de la hoja de bloques y lo marca en su línea inferior. No está permitido elegir un bloque que ya haya sido elegido por otro jugador y tampoco está permitido rotar el bloque. De esta manera, cada jugador comienza el juego bajo condiciones de inicio ligeramente diferentes. Después, el jugador que inicial comienza el juego.

The Game sheet:



Curso de la partida

El jugador inicial tira ambos dados. Si no está satisfecho con el resultado se le permite lanzar ambos dados una vez más (no está permitido lanzar solo un dado). El dado con los números determina la columna vertical, mientras que el dado coloreado determina la línea horizontal. El bloque que ha sido determinado por ambos dados debe ser usado por TODOS los jugadores.

Los jugadores marcan el bloque respectivo con sus fichas en la hoja resumen. Este bloque DEBE ser marcado por todos los jugadores.

Los bloques siempre caen desde arriba hacia abajo hasta que tocan el fondo o se atascan en otro bloque. Cada jugador decide dónde cae un bloque.

En el lugar donde un bloque se detiene, el jugador dibuja el contorno del bloque y hace una cruz en cada cuadrado del bloque.



Ejemplo: Lukas ha sacado un verde y un 3. Como le viene bien este resultado no vuelve a lanzar los dados. Ahora él y todos los demás jugadores tienen que dibujar el bloque verde de la tercera columna. Lukas permite que el bloque se caiga de manera que quede encima en el bloque negro de 4 bloques (que era su bloque inicial).



Mientras se cae, un bloque se puede mover hacia la izquierda o hacia la derecha para moverlo en un espacio o para maniobrarlo a través de un lugar estrecho. Sin embargo, tiene que ajustarse a la anchura existente en un posible hueco. No es suficiente que un bloque encaje en un hueco pues tiene que tener holgura desde donde cae por lo que puede quedar atascado en su descenso. Un bloque se puede mover hacia la izquierda o hacia la derecha (sin girarlo) como se desee para moverlo "debajo de" otro bloque.

Ejemplo: el primer bloque amarillo encajaría en el hueco de Lukas, pero como tiene dos cuadrados de ancho, no cabría a través del espacio de un cuadrado de ancho.



Si un bloque se marca de manera que cubra un círculo del mismo color que el bloque, un jugador puede activar 2 puntos de energía en la barra de energía para su uso posterior, dibujando un círculo alrededor de los siguientes dos círculos libres en el barra de energía.

Ejemplo: Nina marca un bloque blanco de manera que cubre un círculo blanco (A). Como resultado, puede activar dos nuevos puntos de energía en la barra de energía (B).



Barra de energía y barra de puntos extra

Los puntos de energía que han sido marcados con un círculo alrededor de ellos en la barra de energía se activan y se pueden usar para una de las siguientes acciones (tras ser usados se tachan):

- por UN punto de energía, un jugador puede mover una ficha en su resumen una columna a la izquierda o a la derecha (y, por lo tanto, girar el bloque). Esta es la única forma posible de rotar bloques. Si, por ejemplo, alguien quiere mover (rotar) un bloque de la primera a la tercera columna, tiene que tachar dos puntos de energía.
- por cinco puntos de energía, un jugador puede intercambiar el bloque actual por cualquier bloque de su elección.

Si un jugador dibuja un círculo en la barra de energía alrededor de un punto de energía que contiene una X rosa, coloca una cruz en la barra de puntos extra amarilla (que comienza en la izquierda). Al hacer esto se activan puntos extra. Al final del juego, un jugador obtiene tantos puntos extra como la cifra que aparece a la derecha del último campo tachado.

Ejemplo: Marie lanzó un 1 azul durante su primer lanzamiento de dados. Como no está satisfecha con esto, vuelve a lanzar los dados. Saca un 4 y un rojo. Aunque tampoco le gusta mucho este resultado debe ser utilizado por todos los jugadores. Lukas, al usar dos puntos de energía y tacharlos en la hoja (A), mueve ese 4 dos columnas a la izquierda y marca el bloque de acuerdo con su nueva orientación en la columna 2 (B). Dado que marca un bloque rojo en un círculo rojo, obtiene dos nuevos puntos de energía (C). Por lo tanto, ha activado una X rosa y obtiene otra cruz en la barra de puntos adicionales (D).



5. ersten Wurf eine blaue 1
 nicht gefällt,
 würfelt
 gefällt ihr
 dieser
 len
 erden.
 wei
 auf
 t

e 2 bei
 n roten Block auf den
 t, erhält er zwei neue Energiepunkte

Si un jugador logra terminar 2 líneas completas sin espacios al colocar un nuevo bloque, se le permite poner 1 cruz en la barra de puntos adicionales. Por 3 líneas completas, obtiene 2 cruces y por 4 líneas completas obtiene 4 cruces.



Ejemplo: Lukas terminó dos líneas con el bloque rojo a la vez. Por lo tanto, se le permite poner una cruz en la barra de puntos extra. Por lo tanto, pudo tachar el 6 en la barra de puntos extra y obtendría 10 puntos extra al final del juego.

Caso especial: Un jugador puede llegar a obtener más de 14 cruces en la barra de puntos extra, pero el exceso de cruces no se anota. Un jugador no puede alcanzar más de 75 puntos en esta barra.

Si un bloque no encaja de ninguna manera en el plan de un jugador, el jugador puede destruir el bloque actual usando una bomba. De esta manera no tendrá que usar ese bloque. Sin embargo, el jugador no obtiene un bloque de reemplazo (es decir, en esta ronda no dibujará un bloque en su hoja). Hay un total de 3 bombas disponibles para cada jugador durante el juego. Cuando una bomba se usa (comenzando en la parte superior) se marca como usada (se tacha). Si quedan bombas al final del juego, los jugadores obtienen los puntos de victoria indicados en las bombas aun sin tachar.

Ejemplo: Incluso moviendo el bloque rojo a 2, a Marie no le conviene el bloque que ha de jugar. Sacrifica una de sus bombas y este turno no marca ningún bloque.



Final del juego

Un jugador se retira del juego cuando ya no puede encajar completamente un bloque en su hoja de juego. Dejará de tirar los dados, pero los otros jugadores continúan el juego hasta que ya no pueden colocar bloques en su hoja de juego. Una vez que el último jugador se retiró del juego, se evalúan los puntos.

<p>Cada jugador escribe sus puntos por cada línea en el área de color azul claro del lado izquierdo de su bloque:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Un jugador obtiene 5 puntos por cada línea completa con 10 "X". ■ En una línea con 9 "X" (un hueco en la fila) obtiene 2 puntos. ■ En una línea con 8 "X" (dos huecos) obtiene 1 punto. <p>No hay puntos por filas con más de 2 huecos.</p>	<p>En el área naranja (líneas de evaluación 6 a 10) los puntos se duplican y en la línea superior se cuadruplican.</p>	<p>Posteriormente se suman todos los puntos:</p> <p>Barra de puntos de victoria por líneas completadas + puntos de la barra de puntos extra amarilla + puntos por bombas no usadas + 1 punto por cada 2 círculos de energía activados, pero no utilizados de la barra de puntos de energía.</p>
---	--	--

Ejemplo: En el dado sale un 3 y el amarillo. Lukas no es capaz de rotar el bloque de forma adecuada usando sus puntos de energía. Le queda una bomba. No lo usa, ya que prefiere obtener 4 puntos por tener una bomba sobrante. El juego ha terminado para él ya que no puede marcar el bloque. Por las líneas obtiene 47 puntos ($5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 10 + 0 + 4 + 0 = 47$). Además, obtiene 21 puntos extra, 4 puntos por la bomba sobrante y 1 punto por los 2 puntos de energía activados y no utilizados. En resumen, obtiene 73 puntos ($47 + 21 + 4 + 1 = 73$).



Nivel de dificultad

Brikks se puede jugar con diferentes niveles de dificultad. El juego básico mencionado es igual al nivel 2. Si alguien quiere jugar un juego un poco más fácil o juega con niños, puede usar el nivel 1. Alguien que prefiera ser desafiado más puede elegir el nivel 3 o incluso el nivel 4:

- Nivel 1: Tan pronto como un círculo del color incorrecto se cubre con un bloque, se activa 1 punto de energía. Cuando un bloque del mismo color cubre un círculo, se activan 2 puntos de energía.
- Nivel 2: cuando un bloque del mismo color cubre un círculo, se activan 2 puntos de energía.
- Nivel 3: la misma regla que el nivel 2, pero si un círculo del color incorrecto se cubre con un bloque, el jugador pierde UN punto de energía ya activado.
- Nivel 4: la misma regla que el nivel 2, pero si un círculo del color incorrecto se cubre con un bloque, el jugador pierde DOS puntos de energía ya activados.

También es posible que los jugadores de un juego utilicen diferentes niveles o dificultades. Por ejemplo, los niños pueden jugar bajo las reglas del nivel 1 mientras que los adultos juegan de acuerdo con el nivel 2 o 3.

Brikks Duel (Variante para 2 jugadores)

Un duelo no contabiliza puntos de victoria ni utiliza puntos extra. El objetivo de un duelo es permanecer en el juego por más tiempo (lo que significa: poder colocar otro bloque).

Las reglas siguen siendo las mismas, sin embargo, un jugador marca un cuadrado con una cruz, un "mini bloque", por así decirlo (una X), en la hoja del oponente por cada X rosa que obtiene en la barra de energía o cuando terminar varias líneas completas. Este mini bloque tiene que ser marcado de acuerdo a las reglas. Por ejemplo, no se puede marcar en un lugar flotante. Sin embargo, los puntos de color pueden cubrirse con mini bloques y, por lo tanto, quedar inutilizables para el oponente.

En caso de que se le permita a un jugador marcar varios mini bloques en una ronda, los mini bloques pueden, a lo sumo, tocarse en las esquinas. Los mini bloques no se pueden marcar directamente uno al lado del otro.

Las bombas se usan de la misma manera que en un juego normal (y se vuelven mucho más importantes en esta variante).

Si ambos jugadores ya no pueden marcar un bloque en la misma ronda, se cuentan los puntos que los jugadores han anotado para las filas completas. Esto sirve de desempate.




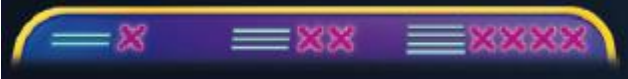

Juego en solitario

No se permite repetir una tirada de dados en el juego en solitario. El jugador tiene que usar la primera tirada. En el juego en solitario, el jugador comienza con un punto de energía activado adicional, justo al lado de los 4 puntos de energía normales con los que un jugador comienza un juego regular. Este punto de energía adicional se marca al dibujar un círculo alrededor de él al comienzo del juego. Todas las demás reglas permanecen igual.

La tabla siguiente muestra tu nivel como apilador de bloques. La tabla describe los puntos para el nivel de dificultad 1. Por cada nivel superior, el jugador puede agregar 5 puntos.

> 150	Hasta luego Lukas!!!
130 – 150	Jarl!
110 – 129	Acandemor!!
100 – 109	Por la gloria de mi madre!
90 – 99	A gromenauer!
80 – 89	Eres un diodenal de persona humana
70 – 79	Estás empezando a hacer pupita sexual!
60 – 69	Fistro!
< 60	Eres un torpedo pecador

Summary

	Bloque cubriendo un círculo del mismo color = activar 2 puntos de energía.
	1 punto de energía = Mover el chip una columna (= rotar el bloque)
	5 puntos de energía = sustituye el bloque actual por el que desees
	Cuando una ficha cae y con ello completas líneas completas sin hueco 2 líneas = X 3 líneas = XX 4 líneas = XXXX
	No usas el bloque actual (pero no los sustituyes por otro tampoco!)