

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



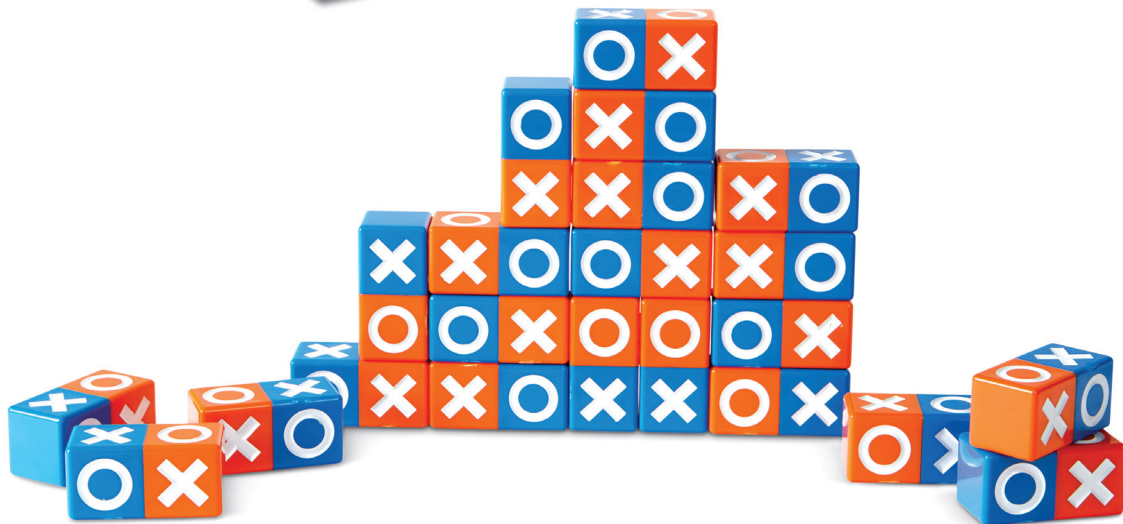
L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# BRIX™





## COMPONENTS

22 bricks  
Illustrated rules



### LINE UP 4 TO CLAIM THE WALL!

X's and O's are taken to a whole new dimension in this one of a kind strategy game. Players build a wall of bricks by placing their pieces on top of each other. The first player to align four of their symbol or color in a row wins the game and claims the wall!

But watch out! Each brick contains both your symbol and color as well as those of your opponent. So each time you add a new piece, you risk helping your opponent win the game! Brix is quick to learn, and different each time you play. This strategy game is sure to become your family's favorite!

### OBJECT OF THE GAME

#### GAME 1: CONNECTING SYMBOLS (BEGINNER)

One player plays the X's and the other plays the O's.

Try to be the first player to connect 4 squares of your symbol in a vertical, horizontal or diagonal line.

#### GAME 2: CONNECTING COLORS (BEGINNER)

One player plays orange and the other plays blue.

Try to be the first player to connect 4 squares of your color in a vertical, horizontal or diagonal line.

#### GAME 3: CONNECTING SYMBOLS VS CONNECTING COLORS (ADVANCED)

One player plays both colors and the other plays both symbols. Try to be the first to connect 4 squares of you own characteristic in a vertical, horizontal or diagonal line.

### PLAYING THE GAME

All 22 bricks are placed in the center of the table to form a draw pile within reach of both players.

The first player starts building the wall by taking one of the bricks from the center and placing it between both players (either horizontally or vertically).

In turn, each player adds one new brick to the wall, placing it either vertically or hori-

zontally. Each new brick must lie flat, and in line with any other previously played bricks. (A new brick cannot be placed at an angle or extend past other bricks so that part of it hovers in the air.)

### IMPORTANT

The wall can never be more than 8 symbols wide.

If nobody has won by the time all 22 bricks have been added to the wall, then players continue the game by removing bricks from the wall and returning them to a new location on the wall.

Players will need to be careful that the structure does not collapse, because if the wall falls over on your turn, you lose the game.

### IMPORTANT

You cannot move a brick that your opponent moved on his last turn.

### END OF THE GAME

The first player to align four of their symbol or color in a row wins the game and claims the wall!

### NOTE

If you place a brick on your turn that would make both players win, you are the player who wins the game.



### 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.



## INHALT

22 BRIX  
1 Spielregel



## ERRICHTET GEMEINSAM EINE MAUER AUS BUNTEN BRIX !

Die Spieler errichten eine Mauer durch geschicktes Platzieren bunter O-X-Klötze, den BRIX. Jeder spielt mit seinem eigenen Symbol oder seiner eigenen Farbe. Wer zuerst vier Gleiche nebeneinander in einer Linie platziert, gewinnt das Spiel.

Aber Vorsicht! Jeder BRIX setzt sich aus zwei Würfeln zusammen, die sowohl dein Symbol aufweisen als auch das deines Gegners (bzw. eure jeweilige Farbe).

Beim Einsetzen jedes weiteren BRIX' riskierst du, deinem Gegner damit zu helfen.

BRIX ist schnell gelernt und bietet in jeder Partie eine neue Herausforderung. Dieses

Strategiespiel hat das Zeug dazu, das Lieblingsspiel deiner Familie zu werden!

## EINLEITUNG

### SPIEL 1 (FÜR ANFÄNGER): VERBINDE DEIN SYMBOL!

Jeder Spieler wählt sein Symbol (O oder X). Schaffe es als Erster, 4 Würfel mit deinem Symbol nebeneinander in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie zu platzieren.

## **SPIEL 2 (FÜR ANFÄNGER): VERBINDE DEINE FARBE!**

Jeder Spieler wählt seine Farbe (blau oder orange).

Schaffe es als Erster, 4 Würfel deiner Farbe nebeneinander in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie anzuordnen.

## **SPIEL 3 (FÜR FORTGESCHRITTENE): «VERBINDE GLEICHE SYMBOLE» GEGEN «VERBINDE GLEICHE FARBEN»!**

Ein Spieler spielt mit beiden Symbolen (O und X), der andere mit beiden Farben (blau und orange). Schaffe es als Erster, 4 Würfel deines Symbols (oder deiner Farbe) deiner Wahl nebeneinander in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie zu platzieren.

## **VORBEREITUNG**

Legt die 22 BRIX als gemeinsamen Vorrat in die Tischmitte. Auf die Klötze, fertig, los! Der größte Klotzbauer beginnt den Mauerbau, indem er zwischen den Spielern einen BRIX liegend oder stehend hinstellt.

## **SPIELZUG**

Die beiden Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der aktive Spieler fügt einen neuen liegenden oder stehenden BRIX zur Mauer hinzu. Jeder neue BRIX muss bündig zur Mauerebene platziert werden (siehe Bildbeispiele). (D. h. ein neuer BRIX darf nicht schräg auf einer Kante stehend eingesetzt oder so auf andere BRIX gelegt werden, dass ein Würfel in der Luft schwebt.)

## **WICHTIG**

Die Mauer ist maximal 8 Würfel breit. Wenn kein Spieler gewonnen hat, sobald der 22. BRIX in die Mauer eingesetzt wurde, bauen die Spieler weiter. Dazu verwenden sie die BRIX in der Mauer, welche unter Beachtung der vorangehenden Regeln versetzt werden dürfen.

Dabei sollten die Spieler darauf achten, dass die Mauer nicht einstürzt, schließlich wird hier geklotzt, nicht gekleckert! Geschieht dies dennoch, so verliert der am Zug befindliche Spieler.

## **WICHTIG**

Du darfst keinen BRIX versetzen, den dein Gegner gerade eben erst gesetzt oder versetzt hat.

## SPIELENDEN

Wer zuerst vier Gleiche nebeneinander in einer Linie platziert, gewinnt das Spiel.

## HINWEIS

Wenn der Bau eines BRIX' beiden Spielern gleichzeitig eine Viererreihe beschert, gewinnt der am Zug befindliche Spieler - und der andere staunt Bauklötze.



## CONTENUTO

22 mattoni  
Regolamento illustrato



## COSTRUISCI UN MURO DI BRIX INSIEME AL TUO AVVERSARIO!

I giocatori costruiscono un muro collocando dei mattoni. Ciascuno ha il proprio simbolo o colore. Il primo che crea un allineamento di quattro è il vincitore!

Attenzione! Ogni mattone è composto da due cubi che contengono contemporaneamente il tuo simbolo o il tuo colore come pure quelli del tuo avversario.

Ogni volta che aggiungi un nuovo mattone, rischi di aiutare il tuo avversario!

BRIX è veloce da imparare e cambia ad ogni partita. E' un gioco di strategia che appassionerà tutti in famiglia.

## SCOPO DEL GIOCO

### MODALITÀ 1: CONNETTERE I SIMBOLI (PRINCIPIANTE)

Un giocatore gioca con le X e l'altro con le O. Devi essere il primo ad allineare 4 cubi con il tuo simbolo in verticale, orizzontale o diagonale.

### MODALITÀ 2: CONNETTERE I COLORI (PRINCIPIANTE)

Un giocatore gioca con il colore arancio e l'altro con il colore blu.

Devi essere il primo ad allineare 4 cubi del tuo colore in verticale, orizzontale o diagonale.



### **MODALITÀ 3: ALLINEARE I SIMBOLI CONTRO L'ALLINEAMENTO DEI COLORI**

Un giocatore tiene i colori e l'altro i simboli. Dovrai esser il primo ad allineare 4 cubi con le tue caratteristiche (4 blu o 4 arancio oppure 4 X o 4 O) in verticale, orizzontale o diagonale.

### **PREPARAZIONE**

Piazzate i 22 mattoni al centro del tavolo a formare una riserva comune a entrambi i giocatori. Il primo giocatore (il più giovane) inizia il muro collocando un mattone nello spazio di gioco in senso verticale o orizzontale.

### **TURNO DI GIOCO**

I giocatori giocano in sequenza. Al proprio turno un giocatore aggiunge un mattone al muro, orizzontalmente o verticalmente. Ogni nuovo mattone deve essere posto in piano e deve toccare il resto del muro. Un nuovo mattone non può essere piazzato di spigolo o sporgere con una parte nel vuoto.

### **IMPORTANTE**

Il lato del muro non può essere formato da più di 8 cubi.

Se nessuno risulta vincitore dopo che sono stati posati i 22 mattoni, i giocatori continuano la partita utilizzando i mattoni già posati e che formano il muro; li posano di nuovo ris-

pettando le regole già descritte.

Si deve prestare attenzione a che il muro non crolli; se crolla durante il tuo turno, perdi immediatamente.

### **IMPORTANTE**

Non si può spostare un mattone che è appena stato piazzato dall'avversario.

### **FINE DELLA PARTITA**

Quando un giocatore crea un allineamento dei suoi 4 simboli o colori, è il vincitore.

### **N.B.**

Se il piazzamento di un mattone determina un allineamento vincente per entrambi i giocatori, vince soltanto quello che ha piazzato quel mattone.



## COMPONENTES

22 ladrillos  
Reglas ilustradas



## ¡UN JUEGO SENCILLO, RÁPIDO E INTELIGENTE!

En Brix los jugadores construyen una pared colocando ladrillos por turnos. Cada jugador intenta conseguir alinear cuatro de sus símbolos o cuatro piezas de su color para ganar la partida. Pero deberán ser muy cuidadosos porque todos los ladrillos están formados por los dos colores y los símbolos de ambos jugadores. Así, cada vez que un jugador añada un nuevo ladrillo a la pared, ¡se arriesga a ayudar a su oponente a ganar la partida!

### OBJETIVO DEL JUEGO

#### JUEGO 1: CONECTAR SÍMBOLOS (PRINCIPIANTE)

Un jugador juega con las X y el otro con las O.

Gana el primer jugador que consiga conectar 4 de sus símbolos formando una línea en vertical, horizontal o diagonal.

#### JUEGO 2: CONECTAR COLORES (PRINCIPIANTE)

Un jugador juega con el color naranja y el otro con el azul.

Gana el primer jugador que consiga conectar 4 bloques de su color formando una línea en vertical, horizontal o diagonal.

#### JUEGO 3: CONECTAR SÍMBOLOS CONTRA COLORES (AVANZADO)

Un jugador juega con los colores y el otro con los símbolos. Gana el primer jugador en conectar 4 cuadrados de su propia característica en una línea vertical, horizontal o diagonal (4 naranjas o 4 azules para un jugador; 4 X o 4 O para el otro jugador).

### PREPARACIÓN

Colocad los 22 ladrillos en la mesa formando una pila al alcance de ambos jugadores.

### DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador más joven empieza a construir la pared cogiendo uno de los ladrillos de la pila y colocándolo en el centro de la mesa (horizontal o verticalmente).

Por turnos, cada jugador coloca un nuevo ladrillo en la pared, ya sea horizontal o vertical-

mente. Cada nuevo ladrillo debe tocar algún ladrillo jugado previamente, quedar plano y estar alineado con el resto de ladrillos ya jugados. Un nuevo ladrillo no puede colocarse en ángulo o pasar otros ladrillos quedando con una parte sobre en el aire sin nada debajo.

### IMPORTANTE

La pared no puede tener en ningún momento más de 8 símbolos de ancho.

Si nadie ha ganado en el momento en que se hayan colocado los 22 ladrillos en la pared, los jugadores continúan jugando retirando ladrillos ya jugados y colocándolos en una nueva ubicación en la pared.

Los jugadores deben ser cuidadosos en el

momento de elegir qué ladrillo quieren sacar del muro porque si la pared cae, quien tuviera el turno perderá la partida.

### IMPORTANTE

Un jugador no puede mover un ladrillo que su oponente haya movido en el turno anterior.

### FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador consigue alinear cuatro bloques con su símbolo o su color, gana la partida.

### NOTA

Si un jugador, al colocar un ladrillo, hace que ambos jugadores ganen, ganará la partida el que haya colocado el ladrillo.



### CONTEÚDO

22 blocos  
Regras ilustradas



## CONSTRUA UM MURO DE BLOCOS COM O SEU ADVERSÁRIO!

Os jogadores vão construir um muro colocando blocos à vez. Cada jogador vai tentar fazer 4 em linha com o seu símbolo ou cor para ganhar o jogo. Vai precisar de ter cuidado pois cada bloco contém tanto o seu

símbolo / cor como o do seu adversário. Assim sendo, sempre que adicionar um novo bloco ao muro, arrisca-se a ajudar o seu adversário a ganhar o jogo.

## OBJETIVO DO JOGO

### JOGO 1:

#### LIGAR OS SÍMBOLOS (PRINCIPIANTE)

Um jogador joga com os X's e o outro joga com os O's.

Tente ser o primeiro jogador a ligar 4 quadrados do seu símbolo na vertical, horizontal ou diagonal.

### JOGO 2:

#### LIGAR AS CORES (PRINCIPIANTE)

Um jogador joga com a cor Laranja e outro com a Azul.

Tente ser o primeiro jogador a ligar 4 quadrados da sua cor na vertical, horizontal ou diagonal.

### JOGO 3:

#### LIGAR OS SÍMBOLOS VS LIGAR AS CORES (AVANÇADO)

Um jogador joga com as cores e o outro com os símbolos. Tente ser o primeiro a ligar 4 quadrados na vertical, horizontal ou diagonal (4 Laranjas ou 4 Azuis para o Jogador 1; 4 X's ou 4 O's para o Jogador 2).

## PREPARAÇÃO

Coloque os 22 blocos na mesa de forma a que estejam acessíveis aos 2 jogadores.

## COMO JOGAR

O jogador mais novo começa a construir o muro tirando um dos blocos da pilha e colocando-o entre os dois jogadores (horizontal ou verticalmente).

À vez, cada jogador adiciona um bloco novo no muro, colocando-o vertical ou horizontalmente. Cada bloco novo deve tocar um que tenha sido jogado anteriormente, ficar plano e estar em linha com os outros blocos já jogados. (Um bloco novo não deve ser colocado a fazer ângulo ou a passar os outros de forma a que parte dele fique suspenso no ar).

## IMPORTANTE

O muro nunca pode ter um comprimento superior a 8 símbolos.

Se ainda ninguém tiver ganho no final da colocação dos 22 blocos, então os jogadores continuam o jogo retirando blocos do muro e colocando-os noutra zona do muro.

Os jogadores terão que ter cuidado em não deixar cair o muro pois, se o muro cair no seu turno, perderá o jogo.

## IMPORTANTE

Não pode recolocar um bloco que o seu oponente tenha recolocado no turno anterior.

## FIM DO JOGO

Quando um jogador faz 4 cores ou símbolos em linha, ganha o jogo.

## NOTA

Se a colocação de um bloco fizer com que os dois jogadores ganhem, aquele que tiver colocado o bloco é o vencedor.



## 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 plaatsten, 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.



## Компоненты

22 кирпичика  
Правила игры



## Сооружайте стену вместе с соперником!

Игроки сооружают стену с помощью кирпичиков. Ваша цель — первым выстроить линию из 4 кубиков своего цвета или со своим символом.

Но будьте внимательны! Каждый кирпичик состоит из двух кубиков, и иногда на одном кирпичике может одновременно быть ваш символ или цвет. И символ или цвет вашего соперника.

Каждый раз, когда вы добавляете новый кирпичик, вы рискуете помочь своему сопернику!

Правила этой игры просты для понимания, а сама игра каждый раз будет поражать вас своим разнообразием. Эта игра-стратегия придётся по вкусу всей вашей семье.

## Цель игры

### ИГРА 1:

#### СОЕДИНИТЕ СИМВОЛЫ (ПРОСТОЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ)

Один игрок выбирает символ X (крестики), а другой — символ O (нолики).

Первым выстройте линию по вертикали,

горизонтально или диагонально из 4 кубиков с выбранным вами символом.

### ИГРА 2:

#### СОЕДИНИТЕ ЦВЕТА (ПРОСТОЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ)

Один игрок выбирает оранжевый цвет, а другой — синий.

Первым выстройте линию по вертикали, горизонтально или диагонально из 4 кубиков выбранного вами цвета.

### ИГРА 3: СОЕДИНИТЕ СИМВОЛЫ, ПОКА ВАШ СОПЕРНИК СОЕДИНЯЕТ ЦВЕТА (СТАНДАРТНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ)

Один игрок выстраивает линию из кубиков одинакового цвета, а другой — из кубиков с одинаковым символом. Первым выстройте линию по вертикали, горизонтально или диагонально из 4 одинаковых кубиков выбранной вами характеристики — 4 синих или 4 оранжевых ИЛИ 4 X (крестиков) или 4 O (ноликов).

## Подготовка к игре

Поместите 22 кирпичика в центре стола и сформируйте из них общий для двух игроков запас.

Первый игрок (самый юный из двоих) начинает строить стену и помещает первый кирпичик (горизонтально или вертикально) между собой и своим соперником.

## Ход игры

Игроки по очереди добавляют к стене кирпичики. В свой ход игрок добавляет к стене один кирпичик, располагая его вертикально или горизонтально. Каждый новый кирпичик должен лежать ровно и соприкасаться со стеной. (Нельзя располагать новый кирпичик под углом или помещать его на другие кирпичики так, чтобы его часть свешивалась над пустотой.)

## Важно

Стена не может быть больше 8 кубиков в длину.

Если ни одному из игроков не удалось выстроить линию из 4 кубиков до того, как все 22 кирпичика были использованы при строительстве стены, то игроки продолжают игру, переставляя кирпичики из стены в соответствии с изложенными выше правилами.

Игроки должны обращать внимание на

то, чтобы стена не обрушилась; если она развалится в ваш ход, вы проигрываете.

## Важно

Вы не можете переставить кирпичик, который только что переставил ваш соперник.

## Конец игры

Как только игрок в свой ход выстраивает линию из 4 кубиков одинакового цвета или с одинаковым символом, он выигрывает.

## Примечание

Если размещение кирпичика обеспечивает победу обоим игрокам, то выигрывает тот игрок, который поместил кирпичик.

© 2016 Blue Orange. Brix and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Jeu publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Conçu en France.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Fabricado na China. Desenvolvido na França.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

© 2016 Blue Orange. Brix и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)