



Le jeu de stratégie pour toute la famille

1 LISTE DES PIÈCES

Le jeu se compose des éléments suivants :

- Un plateau de 400 cases
 - 84 pièces de quatre couleurs différentes (21 pièces par couleur)
- Chacune des 21 pièces d'une même couleur possède une forme différente. Il y a 1 pièce d'un seul carré, 1 pièce de deux carrés, 2 pièces de trois carrés, 5 pièces de quatre carrés et 12 pièces de cinq carrés (voir la figure 1).

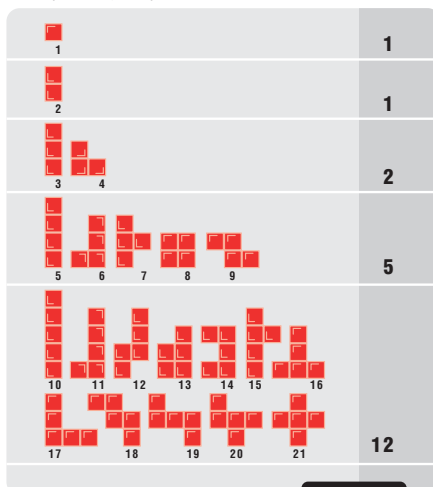


Figure 1

2 BUT DU JEU

Chaque joueur doit placer sur le plateau le plus de pièces possible (jusqu'à 21).

3 COMMENT JOUER (Quatre joueurs)

Chaque joueur choisit une couleur et place le jeu de 21 pièces devant lui, sur un côté du plateau. L'ordre de jeu est le suivant : **bleu, jaune, rouge, vert**.

La première pièce jouée par chaque joueur doit couvrir une case située dans un coin (voir la figure 2).

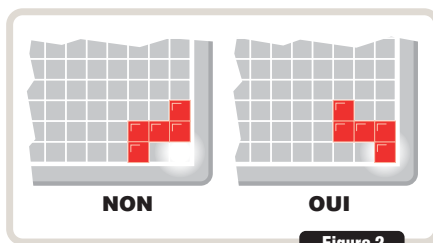


Figure 2

Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.



Chaque nouvelle pièce doit toucher au moins l'une des autres pièces de même couleur, mais seulement par les coins. Les pièces de même couleur ne peuvent pas être en contact par un bord (voir la figure 3).

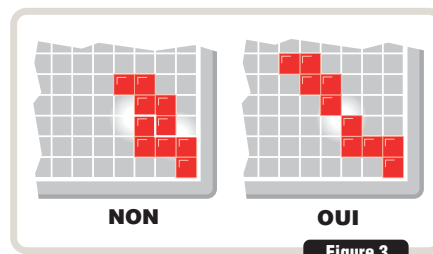


Figure 3

Il n'y a pas de restriction quant au nombre de pièces de différentes couleurs pouvant être en contact les unes avec les autres (voir la figure 4).

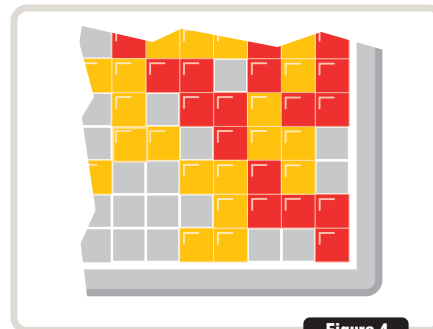


Figure 4

Une fois qu'une pièce est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée.

4 FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut placer de pièce. Ceci inclut également le cas de figure où un joueur a placé la totalité de ses pièces sur le plateau. Les scores sont comptabilisés et le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

Comptage des points : Chaque joueur compte le nombre de carrés de ses pièces restantes (1 carré = -1 point). Un joueur gagne +15 points si toutes ses pièces ont été placées sur le plateau, plus 5 points de bonus supplémentaires si la dernière pièce placée était la plus petite (un carré).

La figure 5 représente une partie terminée, remportée par le joueur bleu.

- Le joueur **bleu** a placé toutes ses pièces et a joué la plus petite pièce en dernier. **Score : +20 points**
- Le joueur **jaune** n'a pas pu placer 2 pièces de quatre carrés. **Score : -8 points**
- Le joueur **rouge** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 4 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés. **Score : -24 points**
- Le joueur **vert** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 3 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés. **Score : -20 points**

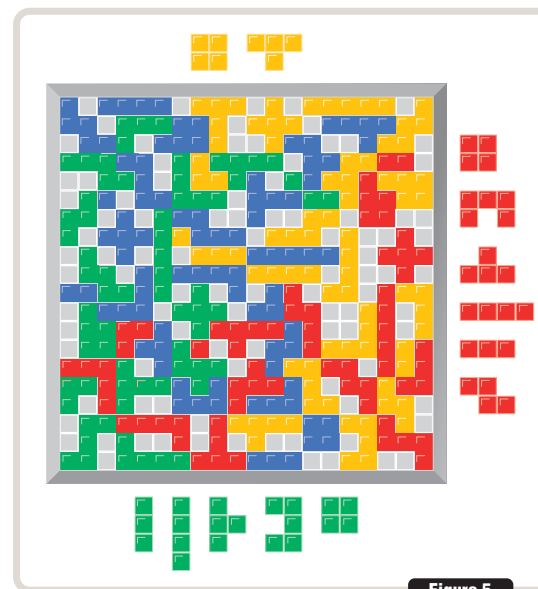


Figure 5

5 DURÉE D'UNE PARTIE

Une partie dure généralement de 20 à 30 minutes.

6 VARIANTES DE JEU

A) Deux équipes de deux joueurs (Quatre joueurs)

- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
- Une équipe contrôle les pièces bleues et rouges, l'autre équipe les pièces jaunes et vertes.
- À la fin de la partie, chaque équipe calcule son score en additionnant les scores de ses membres. Les vainqueurs sont les joueurs de l'équipe ayant atteint le score le plus élevé.

B) Deux joueurs

- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
- Un joueur contrôle le bleu et le rouge, l'autre joueur le jaune et le vert.
- À la fin de la partie, chaque joueur calcule son score en additionnant les scores de ses couleurs. Le vainqueur est le joueur dont le score est le plus élevé.

C) Trois joueurs

- Chaque joueur choisit une couleur.
- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
- La couleur restante est répartie entre les joueurs, qui la jouent à tour de rôle.
- Les scores finaux sont calculés de la même façon que pour la partie classique à 4 joueurs. Le score de la couleur partagée n'est pas pris en compte.

D) Un joueur (casse-tête)

En solo, les joueurs peuvent tester leur ingéniosité grâce aux casse-tête suivants :

• Casse-tête utilisant les 84 pièces du jeu

Placer les 84 pièces sur le plateau de 20 x 20 cases tout en respectant les règles de jeu définies ci-dessus. Plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais en plaçant les pièces par ordre décroissant de taille. Il faut d'abord placer toutes les pièces de 5 carrés, puis toutes celles de 4 carrés, puis celles de 3 carrés, puis celles de 2 carrés, et enfin les carrés uniques.

• Casse-tête utilisant les 20 pièces de quatre carrés

Placer les 20 pièces de 4 carrés dans un rectangle de 8 x 10 cases. Plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais les pièces de même couleur ne doivent pas se toucher par les côtés.

• Casse-tête utilisant les 48 pièces de cinq carrés

Placer les 48 pièces de 5 carrés dans un rectangle de 15 x 16 cases. Plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais les pièces de même couleur ne doivent pas se toucher par les côtés.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Au début de la partie, il faut se déplacer vers le centre du plateau, de façon à occuper un maximum d'espace. Si tu restes bloqué dans le coin où tu as commencé, tu ne pourras pas placer beaucoup de pièces.
- Essaie de placer les plus grosses pièces sur le plateau au début de la partie. Si tu les gardes pour la fin de la partie, il n'y aura peut-être plus assez de place pour les poser. Garde un œil sur les coins de tes pièces : assure-toi d'avoir des ouvertures pour ton prochain mouvement.
- Tire parti des caractéristiques de tes pièces. Selon leur forme, les pièces ont un potentiel offensif ou défensif, alors apprends à les utiliser en conséquence.
- Tout au long de la partie, garde toujours au moins une porte de sortie de chaque côté de la zone autour de ta couleur (ou tes couleurs).
- Bloque ton adversaire en utilisant les coins où il a le plus progressé, de façon à l'empêcher d'avancer. Remarque : Patience ! Il est parfois préférable d'être un peu derrière son adversaire et de le laisser se découvrir pour pouvoir ensuite le bloquer plus efficacement.
- Repère les cases où aucun autre joueur que toi ne peut jouer et « mets-les de côté » (ainsi que les pièces correspondantes) pour jouer dans une zone plus exposée. Tu pourras toujours revenir à ces espaces protégés plus tard.
- Lorsque tu joues, tu dois tenir compte des pièces qu'il te reste, mais aussi de celles de ton adversaire. Ton adversaire ne pourra peut-être pas utiliser une zone encore vide s'il n'a pas les bonnes pièces.

N'oubliez pas : Les joueurs qui parviennent à placer toutes leurs pièces peuvent remporter jusqu'à 20 points. Empêchez ton adversaire de poser toutes ses pièces sur le plateau même si cela t'empêche de placer certaines de tes pièces.

Blokus a été conçu d'après l'idée originale de Bernard Tavittian.

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-6897. Retain this address for future reference. Mattel.UK.Ltd_Vanwall_Business_Park_Maidenhead_SLG4UB, Helpline 01628 500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Grátis nummer België: 0800 - 16 936 - Grátis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Grátis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebenmistrasse 401 404, A-2345 Brunn/Geirg. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby, Mattel Northern Europe A/S, Sirkkäläntie 9, 02630 ESPOO, Puh. 010 821 6800. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customersrv.it@matte.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Arlbaú 200, 08036 Barcelona. cservice.spa@matte.com Tel. 802 20 30 10 <http://www.service.mattel.com/ies>. Mattel Portugal Lda., Av. da República, 1º 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com. Mattel AEBE, Eлaллoкo, 2, 16777 Eлaллoкo, Eлaллoкo, Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 35 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Simsbabau, HK, China. Dimport & Diederiksen Diel, Mattel SEA Pte Ltd (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropika Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel, Inc. 636 Grand Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-6897. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-N83. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12947-07 P.5, Bogotá. Importado por: Mattel do Brasil Ltda - CNPJ: 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com.





Enthält verschluckbare Kleinteile.



Das Strategiespiel für die ganze Familie

1 SPIELINHALT

Das Spiel besteht aus folgenden Teilen:

- Spielbrett mit 400 Feldern
 - 84 Steinen (je 21 Steine in vier Farben)
- Jeder der 21 Steine einer Farbe hat eine andere Form. Es gibt einen Stein mit 1 Quadrat, einen Stein mit 2 Quadraten, zwei Steine mit 3 Quadraten, fünf Steine mit 4 Quadraten und zwölf Steine mit 5 Quadraten (Abb. 1).

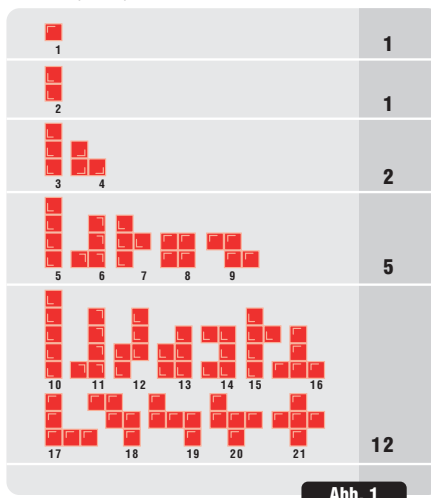


Abb. 1

2 ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, möglichst viele seiner Steine auf dem Spielbrett anzulegen.

3 SO WIRD GESPIELT (4 Spieler)

Es wird in folgender Reihenfolge gespielt: blau, gelb, rot, grün. Die Farben werden ausgelost, und jeder Spieler nimmt sich die jeweiligen Steine. Der Startspieler legt einen Stein seiner Wahl so ab, dass ein Quadrat ein Eckfeld des Spielbretts abdeckt. (Abb. 2).

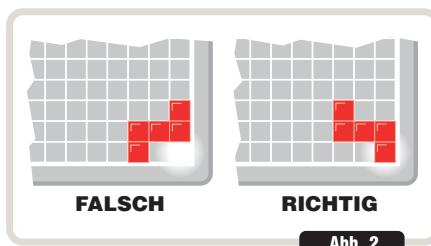


Abb. 2



Jeder neu angelegte Stein muss mindestens eine oder mehrere Ecken eines eigenen Steins berühren. Ein Stein darf nicht seitlich an einen bereits liegenden, gleichfarbigen Stein angelegt werden (Abb. 3).

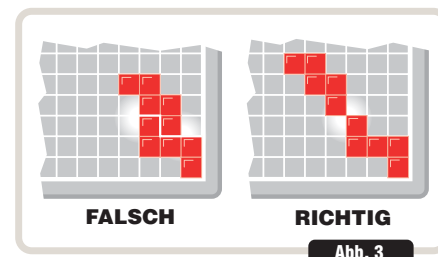


Abb. 3

Es gibt keine Vorschriften, wie die Steine unterschiedlicher Farben aneinandergelegt werden dürfen (Abb. 4).

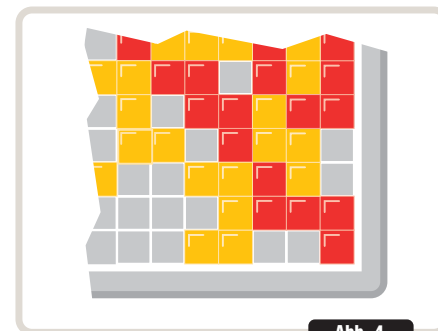


Abb. 4

Die Position eines einmal gelegten Steins darf nicht mehr verändert werden.

4 SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel ist für einen Spieler zu Ende, wenn er keinen seiner Steine mehr anlegen kann. Die anderen Spieler dürfen weiterhin Steine anlegen. Sobald alle Spieler blockiert sind und niemand mehr anlegen kann, ist das ganze Spiel beendet. Dann werden die Punkte ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Wertung: Jeder Spieler zählt die Anzahl an Quadraten der Steine, die er nicht auf dem Spielbrett anlegen konnte und erhält: **1 Minuspunkt** für jedes Quadrat, **15 Pluspunkte**, wenn er alle 21 Steine auf dem Spielbrett anlegen konnte und **20 Pluspunkte**, wenn der letzte der 21 angelegten Steine das einzelne Quadrat war.

Abbildung 5 zeigt ein Spiel, bei dem der Spieler mit den blauen Steinen gewonnen hat.

- Der **blaue** Spieler hat alle seine Steine auf dem Spielbrett anlegen können und zudem den Stein mit dem einzelnen Quadrat zuletzt anlegen können. **Wertung: 20 Pluspunkte.**
- Der Spieler mit den **gelben** Steinen konnte zwei Steine mit jeweils 4 Quadraten nicht legen. **Wertung: 8 Minuspunkte.**
- Der Spieler mit den **roten** Steinen konnte einen Stein mit 3 Quadraten, vier Steine mit 4 Quadraten und einen Stein mit 5 Quadraten nicht anlegen. **Wertung: 24 Minuspunkte.**
- Der Spieler mit den **grünen** Steinen konnte einen Stein mit 3 Quadraten, drei Steine mit 4 Quadraten und einen Stein mit 5 Quadraten nicht anlegen. **Wertung: 20 Minuspunkte.**

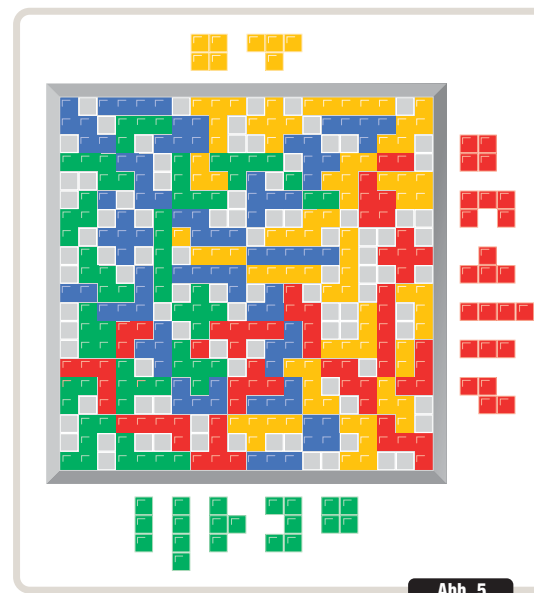


Abb. 5

5 SPIELDAUER

Ein Spiel dauert ca. 20 bis 30 Minuten.

6 SPIELVARIANTEN

A) Zwei Teams zu jeweils 2 Spielern (4 Spieler)

- Die Spielreihenfolge bleibt unverändert: blau, gelb, rot, grün.
- Die Spieler mit den blauen und roten Steinen sowie die Spieler mit den gelben und grünen Steinen bilden jeweils ein Team.
- Am Ende des Spiels errechnet jedes Team sein Gesamtpunkteergebnis. Es gewinnt das Team, das die meisten Punkte erzielen konnte.

B) Zwei Spieler

- Die Spielreihenfolge bleibt unverändert: blau, gelb, rot, grün.
- Ein Spieler übernimmt die blauen und roten Steine, der andere Spieler die gelben und grünen Steine.
- Am Ende des Spiels errechnet jeder Spieler sein Gesamtpunkteergebnis. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte.

C) Drei Spieler

- Die Spielreihenfolge bleibt unverändert: blau, gelb, rot, grün.
- Jeder Spieler wählt die Steine einer Farbe.
- Die Steine der vierten Farbe werden rundenweise abwechselnd von einem der drei Spieler angelegt.
- Die Punkte werden wie beim Spiel mit 4 Spielern ermittelt. Das Punkteergebnis der vierten Farbe wird ignoriert. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte.

D) Solitärspiel (ein Spieler)

Spieler, die die Herausforderung suchen, können Folgendes probieren:

• Alle 84 Steine auf dem Spielbrett ablegen.

Die bereits beschriebenen Spielregeln müssen hierbei eingehalten werden. Noch schwieriger: Gleiche Aufgabenstellung, nur müssen die Steine in absteigender Größe angelegt werden. D.h., zuerst müssen alle Steine mit 5 Quadraten gelegt werden, dann alle Steine mit 4 Quadraten, anschließend alle Steine mit 3 Quadraten, dann alle Steine mit 2 Quadraten und zum Schluss das einzelne Quadrat.

• Alle 20 Steine mit 4 Quadraten so legen, dass daraus ein 8 mal 10 Felder großes Rechteck entsteht.

Dabei dürfen sich gleichfarbige Steine auch seitlich berühren.

Noch schwieriger: Gleiche Aufgabenstellung, allerdings dürfen sich Steine der gleichen Farbe nicht seitlich berühren.

• Alle 48 Steine mit 5 Quadraten so legen, dass daraus ein 15 mal 16 Felder großes Rechteck entsteht.

Dabei dürfen sich gleichfarbige Steine auch seitlich berühren. Noch schwieriger: Gleiche Aufgabenstellung, allerdings dürfen sich Steine der gleichen Farbe nicht seitlich berühren.

STRATEGISCHE TIPPS

- Legen Sie die Steine gleich von Beginn an in Richtung Mitte des Spielbretts, um möglichst viele Anlegungsmöglichkeiten zu schaffen. Wenn Sie in der Ecke bleiben, in der Sie gestartet sind, werden Sie nicht viele Steine anlegen können.
- Versuchen Sie zuerst die großen Steine auf dem Spielbrett anzulegen. Je länger das Spiel dauert, desto weniger freie Felder wird es geben. Behalten Sie die Ecken Ihrer Steine im Auge und achten Sie darauf, dass Sie für Ihren nächsten Spielzug Anlegungsmöglichkeiten haben.
- Nutzen Sie die unterschiedlichen Formen Ihrer Steine aus. Durch die Formen eröffnen sich unterschiedliche Anlegungsmöglichkeiten.
- Lassen Sie sich von Ihren Gegenspielern nicht einschließen. Halten Sie sich immer die Möglichkeit offen, die Steine Ihrer Gegenspieler zu durchqueren.
- Blockieren Sie Ihre Gegenspieler, indem Sie deren Ecken verbauen. Dabei ist es oft besser, etwas abzuwarten, um die Gegenspieler später möglichst effektiv am Anlegen zu behindern.

- Behalten Sie die Felder im Auge, auf die nur Sie Steine anlegen können, nicht aber Ihre Gegenspieler. Behalten Sie die dafür notwendigen Steine so lange zurück, bis Sie keine andere Anlegungsmöglichkeiten mehr haben.
- Berücksichtigen Sie während des Spiels nicht nur Ihre eigenen, noch nicht angelegten Steine, sondern auch die Steine Ihrer Gegenspieler. Ihre Gegenspieler können einen freien Bereich möglicherweise nicht besetzen, wenn sie hierfür nicht über die entsprechenden Steine verfügen.

Zur Erinnerung: Spieler, die alle ihre Steine auf dem Spielbrett anlegen können, erhalten bis zu 20 Pluspunkte. Versuchen Sie daher, Ihre Gegenspieler daran zu hindern, alle Steine zu legen, auch wenn Sie dann möglicherweise selbst einige Ihrer Steine nicht anlegen können.

Blokus basiert auf dem ursprünglichen Konzept von Bernard Tavitian.





Contiene pezzi di piccole dimensioni che possono essere aspirati o ingeriti.



Il gioco di strategia per tutta la famiglia



1 LISTA DEI COMPONENTI

Il gioco include i seguenti componenti:

- un tabellone con 400 caselle
 - 84 pezzi in quattro colori diversi (21 pezzi per colore).
- Ognuno dei 21 pezzi di ogni colore ha una forma diversa. C'è 1 pezzo da 1 sola casella, 1 pezzo da 2 caselle, 2 pezzi da 3 caselle, 5 pezzi da 4 caselle e 12 pezzi da 5 caselle (vedi Figura 1).

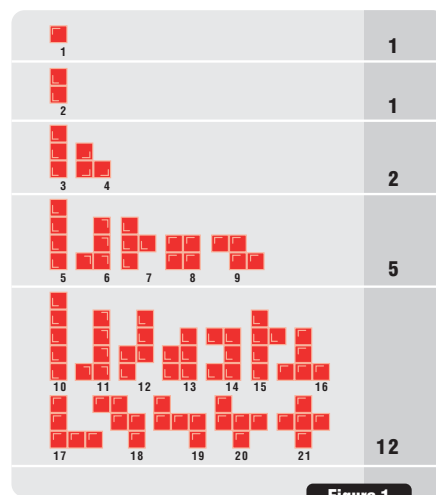


Figura 1



2 OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve posizionare il maggior numero possibile dei propri 21 pezzi sul tabellone.



3 COME SI GIOCA (Quattro Giocatori)

Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona il proprio set di 21 pezzi davanti al suo lato del tabellone. L'ordine di gioco sarà il seguente: blu, giallo, rosso, verde. Il primo pezzo piazzato da ogni giocatore deve coprire una casella angolare (vedi Figura 2).

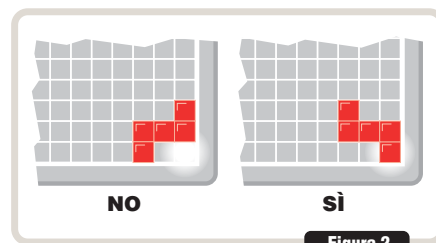


Figura 2



Ogni nuovo pezzo deve toccare almeno un altro pezzo dello stesso colore, ma solo agli angoli. I pezzi dello stesso colore non possono toccarsi lungo un bordo (vedi Figura 3).

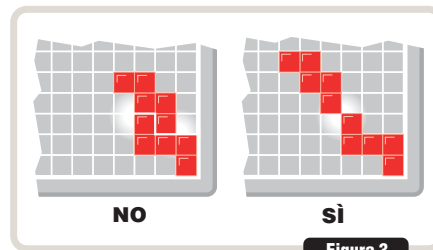


Figura 3

Non esistono restrizioni sul modo in cui i pezzi di colore diverso debbano toccarsi (vedi Figura 4).

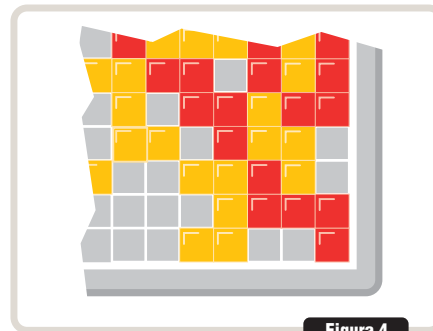


Figura 4

Una volta piazzato un pezzo sul tabellone, non potrete spostarlo durante i turni successivi.

4 FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutti i giocatori sono bloccati e non possono più posizionare altri pezzi sul tabellone. Questo include anche i giocatori che hanno posizionato tutti i propri pezzi sul tabellone. Si calcolano i punteggi e il giocatore con il punteggio più alto vince.

Punteggio: Ogni giocatore conta il numero di caselle unitarie dei propri pezzi restanti (1 casella unitaria = -1 punto). Un giocatore guadagna +15 punti se ha posizionato tutti i propri pezzi sul tabellone, più 5 punti **addizionali bonus** se l'ultimo pezzo posizionato sul tabellone è il pezzo più piccolo (una casella).

La Figura 5 riporta un esempio di una partita completata in cui il giocatore blu ha vinto.

- Il giocatore **blu** ha posizionato tutti i suoi pezzi e il pezzo più piccolo è stato giocato per ultimo. **Punteggio: +20 punti.**
- Il giocatore **giallo** non è riuscito a posizionare 2 pezzi da 4 caselle. **Punteggio: -8 punti.**
- Il giocatore **rosso** non è riuscito a posizionare 1 pezzo da 3 caselle, 4 pezzi da 4 caselle e 1 pezzo da 5 caselle. **Punteggio: -24 punti.**
- Il giocatore **verde** non è riuscito a posizionare 1 pezzo da 3 caselle, 3 pezzi da 4 caselle e 1 pezzo da 5 caselle. **Punteggio: -20 punti.**

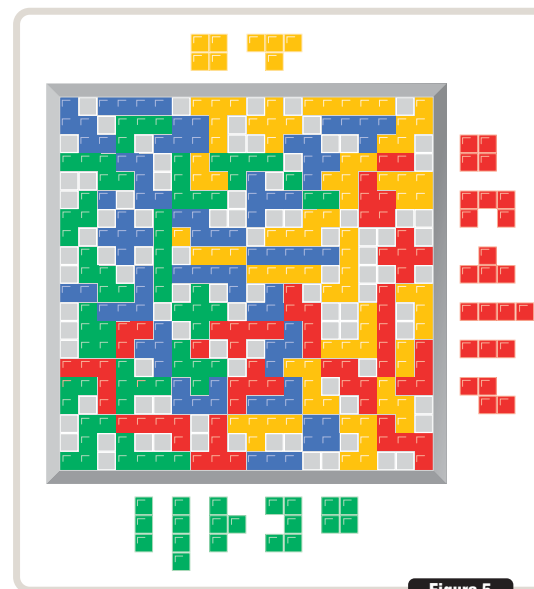


Figura 5



5 DURATA DI UNA PARTITA

Una partita dura in genere dai 20 ai 30 minuti.



6 VARIAZIONI DEL GIOCO

A) Due Squadre da Due giocatori (Quattro Giocatori)

- L'ordine di gioco è uguale: blu, giallo, rosso, verde.
- Una squadra controlla i pezzi blu e rossi e l'altra controlla i pezzi gialli e verdi.
- Alla fine della partita, ogni squadra calcola il proprio punteggio sommando i punti dei propri membri. I vincitori saranno i giocatori della squadra con il punteggio più alto.

B) Due Giocatori

- L'ordine di gioco è uguale: blu, giallo, rosso, verde.
- Un giocatore controlla i pezzi blu e rossi e l'altro controlla i pezzi gialli e verdi.
- Alla fine della partita, ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando i punti dei propri colori. Il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto.

C) Tre Giocatori

- Ogni giocatore sceglie un colore.
- L'ordine di gioco è lo stesso: blu, giallo, rosso, verde.
- Il colore restante viene condiviso e giocato a turno da ogni giocatore.
- I punteggi finali vengono calcolati nello stesso modo della versione standard a 4 giocatori. Il punteggio del colore condiviso non viene conteggiato.

D) Un Giocatore (Rompicapo)

I giocatori singoli possono mettere alla prova la propria astuzia con i seguenti rompicapo:

• Rompicapo con tutti gli 84 pezzi del gioco

Posizionate tutti gli 84 pezzi sul tabellone 20 x 20 rispettando le regole descritte sopra. Più difficile: stessa versione del rompicapo precedente, ma con un limite in più. Dovete posizionare i pezzi in misura decrescente. Dovete prima posizionare tutti i pezzi da 5 caselle, poi tutti i pezzi da 4 caselle, poi tutti i pezzi da 3 caselle, poi tutti i pezzi da 2 caselle e infine le caselle singole.

• Rompicapo con i 20 pezzi da 4 caselle

Posizionate i 20 pezzi da 4 caselle in un rettangolo da 8 x 10. Più difficile: la stessa versione del rompicapo precedente, ma tutti i pezzi dello stesso colore non possono toccarsi lungo i bordi.

• Rompicapo con i 48 pezzi da 5 caselle

Posizionate i 48 pezzi da 5 caselle in un rettangolo da 15 x 16. Più difficile: stessa versione del rompicapo precedente, ma i pezzi dello stesso colore non possono toccarsi lungo i bordi.

SUGGERIMENTI STRATEGICI

- All'inizio della partita, muovetevi verso il centro del tabellone cercando di conquistare il maggior numero di caselle possibile. Se restate confinati nel vostro angolo di partenza, non potrete posizionare molti pezzi.
- Cercate di posizionare i pezzi più grandi sul tabellone all'inizio della partita. Se li conserverete per la fine della partita, potrebbe non esserci più lo spazio sufficiente per piazzarli. Tenete d'occhio gli angoli dei vostri pezzi - assicuratevi di avere delle opzioni per la mossa successiva.
- Sfruttate le caratteristiche dei vostri pezzi. La loro forma gli conferisce un potenziale offensivo o difensivo, quindi imparate ad usarli conseguentemente.
- Durante il gioco, tenete uno o più spazi di fuga su ogni lato dell'area contenente il vostro colore (o colori).
- Bloccate gli avversari coprendo i loro angoli più avanzati e impeditegli di procedere. Nota: Siate pazienti - a volte è meglio stare un passo indietro rispetto ai pezzi dell'avversario e lasciare che si esponga, così potrete bloccarlo in modo più efficace.

- Memorizzate quali sono le caselle dove nessun altro giocatore può mettere i propri pezzi e tenete queste caselle (e i loro pezzi corrispondenti) come riserva mentre giocate in un'area più esposta. Potrete sempre tornare nell'area protetta in seguito.
- Mentre giocate, tenete a mente non solo quali sono i vostri pezzi restanti, ma anche quelli del vostro avversario. Potrebbe non essere in grado di sfruttare un'area vuota se non disponesse dei pezzi corretti.

Ricordate: I giocatori che piazzano tutti i propri pezzi sul tabellone possono totalizzare fino a 20 punti. Impedite al vostro avversario di posizionare tutti i propri pezzi sul tabellone anche se questo dovesse impedire a voi di piazzare alcuni dei vostri pezzi.

Blokus è basato sull'idea originale di Bernard Tavitian.





Bevat kleine onderdelen.

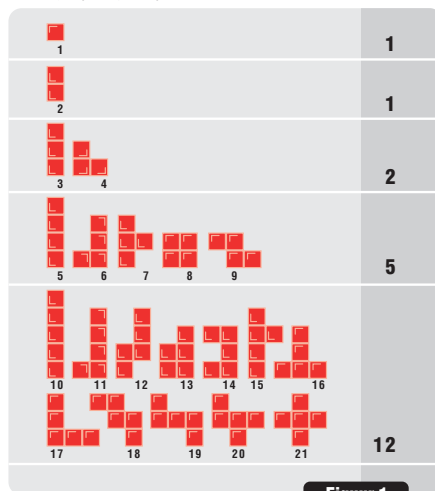


Het strategiespel voor het hele gezin

1 INHOUD

Het spel bestaat uit de volgende onderdelen:

- een speelbord met 400 vakjes
 - 84 steentjes in vier kleuren (21 steentjes per kleur)
- De 21 steentjes hebben ieder een eigen vorm. Soorten steentjes: 1 steentje met 1 vierkantje, 1 steentje met 2 vierkantjes, 2 steentjes met 3 vierkantjes, 5 steentjes met 4 vierkantjes en 12 steentjes met 5 vierkantjes (zie figuur 1).



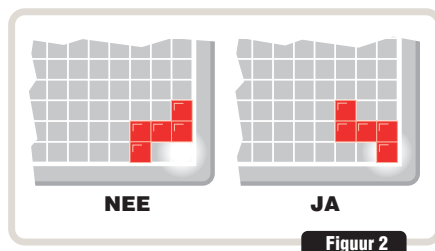
Figuur 1

2 DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler moet zoveel mogelijk steentjes aanleggen.

3 ZO SPEEL JE (vier spelers)

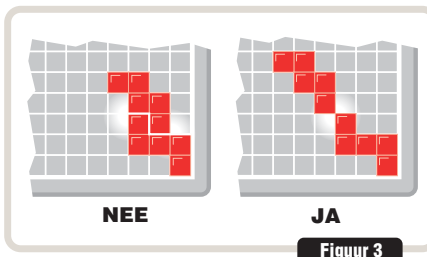
Iedere speler kiest een kleur en legt zijn 21 steentjes voor zich, aan de zijkant van het speelbord. De spelvolgorde is als volgt: **blauw, geel, rood, groen**. Iedere speler moet met zijn eerste steentje een hoekvakje bedekken (zie figuur 2).



Figuur 2

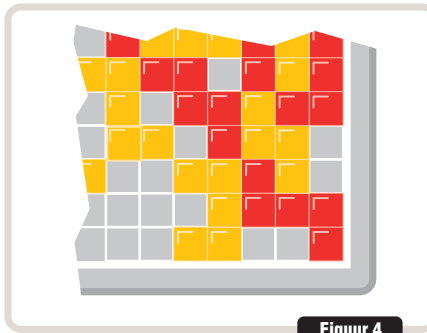


Ieder steentje dat op het bord wordt gelegd, moet minstens één ander steentje van dezelfde kleur raken, maar alleen aan de hoeken. De zijanten van steentjes met dezelfde kleur mogen elkaar niet raken (zie figuur 3).



Figuur 3

Steentjes van verschillende kleuren mogen elkaar op allerlei manieren raken. Hiervoor gelden geen beperkingen (zie figuur 4).



Figuur 4

Een steentje dat eenmaal op het bord is gelegd, mag niet meer worden verplaatst.

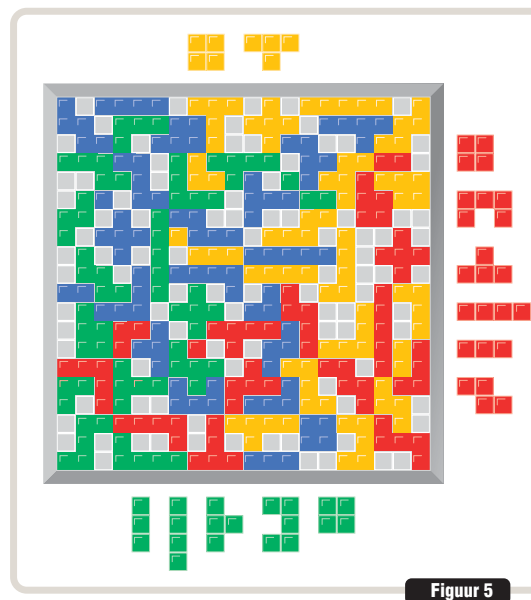
4 EIND VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als niemand van de spelers meer steentjes kan aanleggen. Dat wil zeggen inclusief de spelers die hun steentjes al allemaal op het bord hebben gelegd. Vervolgens worden de scores opgeteld, en is de speler met de hoogste score de winnaar.

Puntentelling: Iedere speler telt het aantal vierkantjes van zijn overgebleven steentjes (1 vierkantje = 1 punt). Een speler verdient 15 punten als hij al zijn steentjes op het bord heeft gelegd, plus 5 bonuspunten als het laatst aangelegde steentje het kleinste steentje was (1 vierkantje).

In figuur 5 wordt een voorbeeld gegeven van een spel waarbij de blauwe speler heeft gewonnen.

- De **blauwe** speler heeft al zijn steentjes op het bord gelegd, en heeft zijn kleinste steentje als laatste aangelegd. **Score: +20 punten**
- De **gele** speler blijft zitten met 2 steentjes met 4 vierkantjes. **Score: -8 punten**
- De **rode** speler blijft zitten met 1 steentje met 3 vierkantjes, 4 steentjes met 4 vierkantjes en 1 steentje 5 vierkantjes. **Score: -24 punten**
- De **groene** speler blijft zitten met 1 steentje met 3 vierkantjes, 3 steentjes met 4 vierkantjes en 1 steentje met 5 vierkantjes. **Score: -20 punten**



Figuur 5

D) Eén speler (Hersenkrakers)

Solospelers kunnen hun vernuftigheid testen met de volgende hersenkrakers:

• Hersenkrakers met alle 84 steentjes in het spel

Plaats alle 84 steentjes op het bord van 20 x 20 vakjes volgens de bovenstaande spelregels. Extra Moeilijk: dezelfde hersenkraker als hierboven, maar met als extra moeilijkheid dat alle steentjes qua grootte in aflopende volgorde moeten worden gelegd. Eerst moet je alle steentjes met 5 vierkantjes neerleggen, daarna alle steentjes met 4 vierkantjes, dan met 3 vierkantjes en dan met 2 vierkantjes en tot slot alle steentjes met 1 vierkantje.

• Hersenkrakers met 20 steentjes met 4 vierkantjes

Leg de 20 steentjes met 4 vierkantjes in een rechthoek van 8 x 10 vakjes. Extra Moeilijk: zelfde hersenkraker als hierboven, maar nu mogen de zijanten van steentjes met dezelfde kleur elkaar niet raken.

• Hersenkrakers met 48 steentjes met 5 vierkantjes

Leg de 48 steentjes met 5 vierkantjes in een rechthoek van 15 x 16 vakjes. Extra Moeilijk: zelfde hersenkraker als hierboven, maar nu mogen de zijanten van steentjes met dezelfde kleur elkaar niet raken.

STRATEGISCHE TIPS

- Probeer in het begin van het spel je gebied uit te breiden naar het midden van het bord. Zo kun je zoveel mogelijk vakjes veroveren. Als je alleen maar in je startgebied blijft, zul je niet veel steentjes kunnen aanleggen.
- Probeer eerst de grootste steentjes op het bord te leggen. Als je ze bewaart tot het eind van het spel, is er mogelijk geen plaats meer voor de grootste steentjes. Let goed op de hoekjes van de steentjes - zorg ervoor dat je mogelijkheden openhoudt voor je volgende beurt.
- Doe je voordeel met de vorm van de steentjes. Iedere vorm heeft zijn eigen mogelijkheden voor aanvallen en verdedigen, en kijk goed hoe je de steentjes daarvoor kunt gebruiken.
- Houd tijdens het spel een of meer vluchtwegen open aan de zijanten van het gebied met jouw kleur (of kleuren).
- Blokkeer je tegenspeler door zijn verste hoeken af te dekken om te voorkomen dat hij zijn gebied uitbreidt. NB: Heb geduld - het is soms beter om terughoudend te spelen en te wachten totdat je tegenspeler zich blootgeeft, zodat je hem des te doeltreffender kunt blokkeren.

5 SPEELDUUR

Een spel duurt doorgaans 20 tot 30 minuten.

6 SPELVARIANTEN

A) Twee teams van twee spelers (vier spelers)

- De spelvolgorde blijft hetzelfde: blauw, geel, rood, groen.
- Het ene team speelt met de blauwe en rode steentjes, en het andere team met de gele en groene steentjes.
- Aan het eind van het spel berekent ieder team zijn score door de scores van de teamleden bij elkaar op te tellen. Het team met de hoogste score heeft gewonnen.

B) Twee spelers

- De spelvolgorde blijft hetzelfde: blauw, geel, rood, groen.
- De ene speler speelt met de blauwe en rode steentjes, en de andere speler met de gele en groene steentjes.
- Aan het eind van het spel berekenen de spelers hun score door de scores van hun kleuren bij elkaar op te tellen. De speler met de hoogste score is de winnaar.

C) Drie spelers

- Iedere speler kiest een kleur.
- De spelvolgorde blijft hetzelfde: blauw, geel, rood, groen.
- De overgebleven kleur wordt gedeeld, en wordt om beurten door de spelers gespeeld.
- De eindscore wordt op dezelfde manier berekend als bij het standaardspel voor 4 spelers. De score van de gedeelde kleur telt niet mee.

- Let goed op de vakjes waar geen andere spelers kunnen spelen en bewaar deze (en de bijbehorende steentjes) als reserve terwijl je in meer open gebied speelt. Je kunt later altijd naar de meer beschermde vakjes terugkeren.
- Houd tijdens het spelen niet alleen je eigen nog te spelen steentjes goed in de gaten, maar ook met die van je tegenspelers. Probeer het spel zo te spelen dat je tegenspeler bepaalde ruimtes niet kan vullen omdat hij niet over een steentje met de juiste vorm beschikt.

Onthoud goed: Spelers die al hun steentjes op het bord weten te leggen, kunnen 20 punten verdienen. Probeer daarom te verhinderen dat je tegenspeler al zijn steentjes op het bord legt, ook als dit betekent dat je zelf minder steentjes op het bord kwijt kunt.

Blokus is gebaseerd op het originele concept van Bernard Tavitian.

