

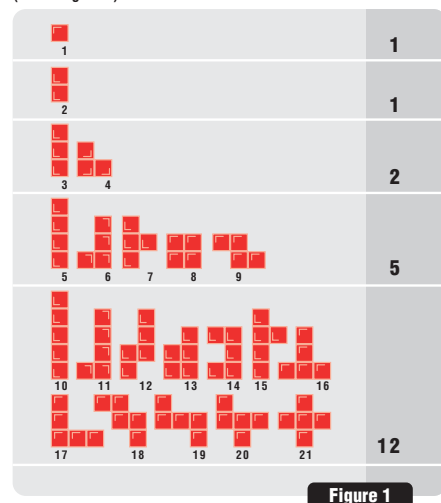


Le jeu de stratégie pour toute la famille

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 a 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).



2 BUT DU JEU

Chaque joueur doit placer sur le plateau le plus de pièces possible (de son jeu de 21 pièces).

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).

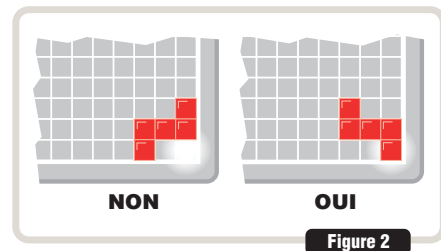


Figure 2

ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT – Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Chaque nouvelle pièce doit toucher au moins l'une des autres pièces de même couleur, mais seulement par les coins. Les bords des pièces de même couleur ne doivent pas se toucher (voir la figure 3).

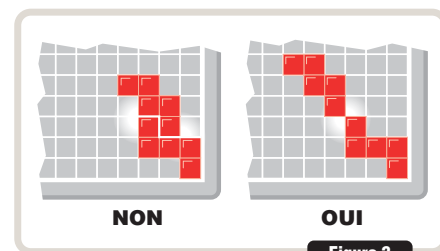


Figure 3

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).

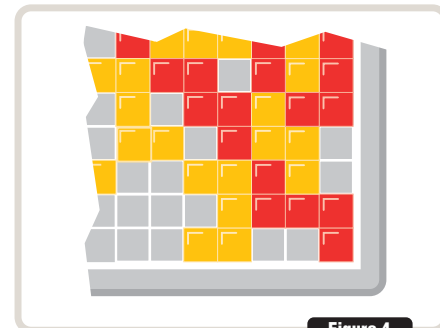


Figure 4

Une fois qu'une pièce du jeu 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 un joueur qui a placé toutes ses pièces sur le plateau. Les points sont calculés et le joueur qui a le pointage le plus élevé remporte la partie.

Pointage : 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 un **bonus de 5 points 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. **Pointage : +20 points**
- Le joueur **jaune** n'a pas pu placer 2 pièces de quatre carrés. **Pointage : -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. **Pointage : -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. **Pointage : -20 points**

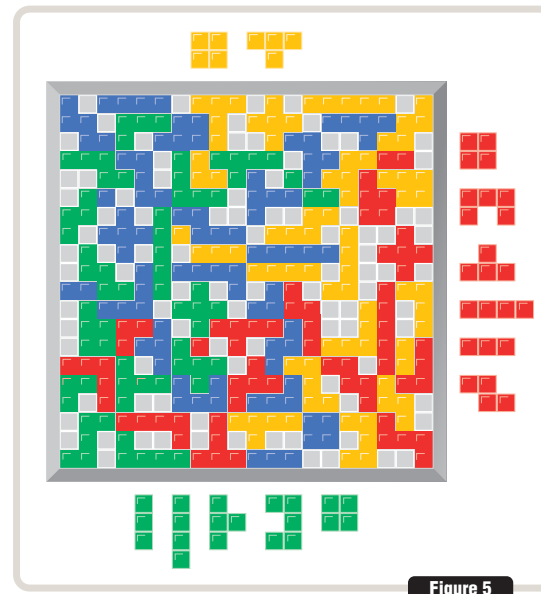


Figure 5

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 ci-dessus. Jeu plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais en plaçant les pièces par ordre décroissant, en fonction de leur 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. Jeu 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. Jeu 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 quand ton tour viendra.
- Tire parti des caractéristiques de tes pièces. Selon leur forme, les pièces ont un potentiel offensif ou défensif, alors apprends à les utiliser correctement.
- 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.

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 pointage en additionnant les points de ses membres. Les vainqueurs sont les joueurs de l'équipe ayant atteint le pointage 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 pointage en additionnant les points de ses couleurs. Le vainqueur est le joueur dont le pointage 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.
- Le pointage final est calculé de la même façon que pour la partie classique à 4 joueurs. Les points de la couleur partagée ne sont pas pris en compte.

- Repère les cases où aucun autre joueur que toi ne peut jouer et protège-les (ainsi que les pièces correspondantes) pendant que tu joues 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.

Rappel : Les joueurs qui parviennent à placer toutes leurs pièces peuvent remporter jusqu'à 20 points. Empêche 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.



R1983-0824

