

BLOCUS

Imagination, audace, prudence... Telles sont les qualités nécessaires pour jouer au BLOCUS.

Concevoir un plan, le mettre en œuvre, puis le modifier en fonction du jeu de l'adversaire.

Passer de l'offensive à la défensive, telles sont les démarches de l'intelligence auxquelles vous obligera ce nouveau jeu que nous vous proposons.

Certains penseront peut-être qu'il est exagéré et sacrilège de le comparer au jeu d'échec. Pourtant, cette comparaison s'imposera à vous dès votre première partie.

Comme au maître jeu des échecs, vous pourrez jouer des millions de fois au jeu du BLOCUS sans vous en lasser et sans cesser de perfectionner votre technique et votre science, car ses ressources sont infinies.

Le hasard n'y joue aucun rôle, comme c'est souvent le cas dans les jeux de cartes, même les plus passionnants où, souvent plus que la science, la distribution décide de la victoire et de la défaite.

Avec BLOCUS, les joueurs sont à égalité au départ ; chacun d'eux a une totale liberté de choix et de mouvement : la victoire ne dépend que de son intelligence et de ses facultés de raisonnement.

Nous sommes très fiers de vous présenter ce nouveau jeu original et simple, incontestablement appelé à prendre une place importante parmi les grands classiques.

Le jeu comprend :

- un tableau de 16 cases sur 16, soit 256 cases ;
- 11 pièces de différentes couleurs ainsi réparties :
 - 4 pièces noires,
 - 4 pièces blanches,
 - 3 pièces rouges (vous comprendrez plus loin pourquoi ce nombre inégal de pièces) ;
- 5 paquets de marques carrées (que vous détacherez les unes des autres et placerez ensuite dans les cases de la boîte du jeu qui leur sont destinées), ainsi réparties :
 - 1 paquet de 96 marques blanches,
 - 1 paquet de 96 marques noires,
 - 1 paquet de 64 marques rouges.

Le jeu consiste pour chaque joueur (ou pour chaque équipe) à **délimiter sur le plateau un territoire**, le plus grand possible. Les limites de ce territoire sont déterminées par le déplacement des pièces de chaque joueur (ou de chaque équipe).

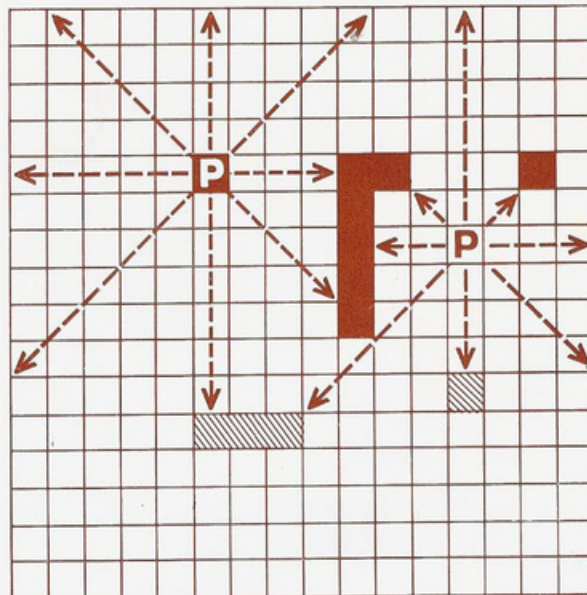
En effet, chaque joueur (ou chaque équipe), en posant chacune de ses pièces sur une case, doit y placer en même temps une marque à sa couleur (blanche, noire ou rouge). **Ce sont ces marques qui, selon les règles du jeu, déterminent le tracé des limites du territoire conquis par le joueur (ou par l'équipe).**

COMMENT SE DÉPLACENT LES PIÈCES ?

Les pièces, de formes et de couleurs différentes pour permettre à chaque joueur (ou à chaque équipe) de reconnaître les siennes, **ont toutes cependant la même valeur et se déplacent de la même façon** : comme la reine du jeu d'échec, elles peuvent se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale, dans n'importe quelle direction, d'une, deux ou plusieurs cases sans limitation.

ATTENTION ! Toutefois, une pièce **ne peut en aucun cas passer par-dessus une case déjà couverte par une marque**, quelle que soit cette marque ; une pièce ne peut non plus

se poser sur une case déjà couverte par une marque, quelle que soit cette marque. Elle ne peut non plus passer par-dessus une case occupée par une autre pièce (du joueur ou de son adversaire), ni, bien entendu, s'y arrêter.



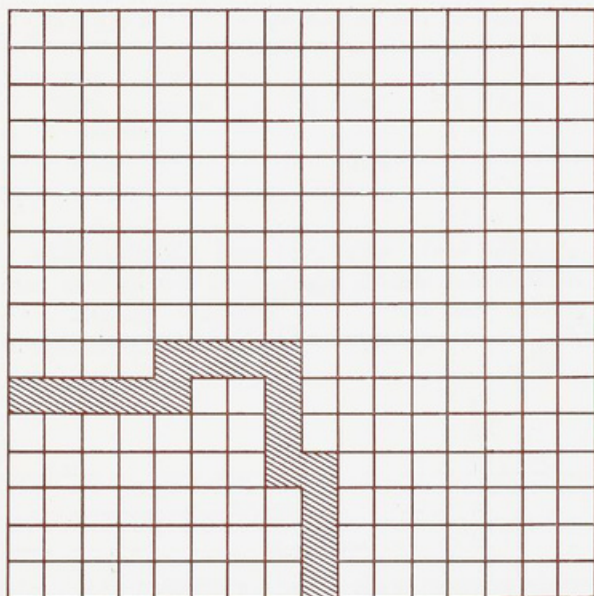
Déplacement des pièces

COMMENT SE CONSTRUISENT LES LIMITES D'UN TERRITOIRE ?

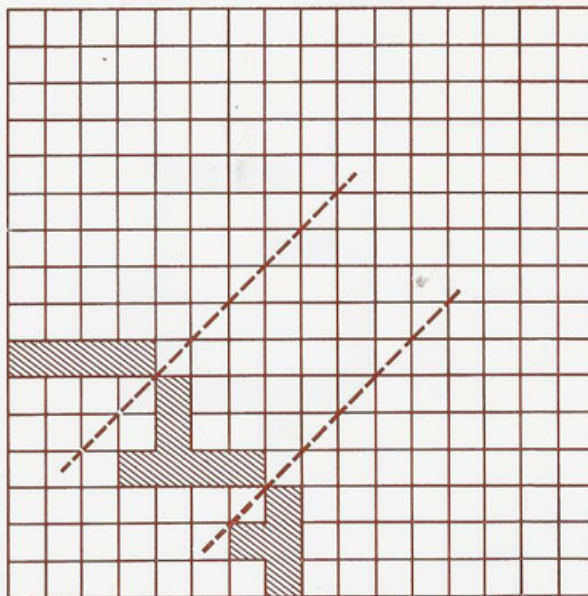
Comme nous l'avons déjà indiqué, ce sont les déplacements successifs des pièces d'un joueur (ou d'une équipe) qui permettent de construire, case par case, les limites de son territoire. C'est-à-dire qu'à chaque déplacement d'une pièce **la marque du joueur (ou de l'équipe) doit être immédiatement placée sur la nouvelle case où la pièce vient d'être posée.**

ATTENTION ! Compte tenu du fait que les pièces peuvent se déplacer en diagonale, il faut, **pour qu'une limite soit considérée comme continue et infranchissable**, que les marques soient placées sur des cases voisines les unes des autres par un côté tout entier.

Voir dessins ci-après :



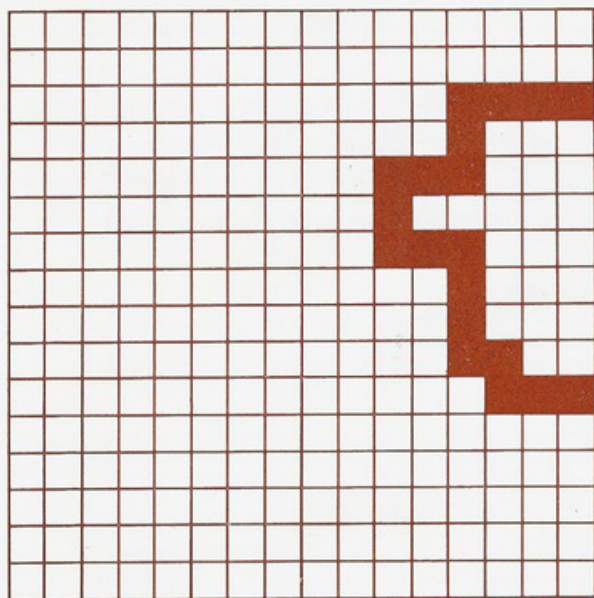
Muraille valable



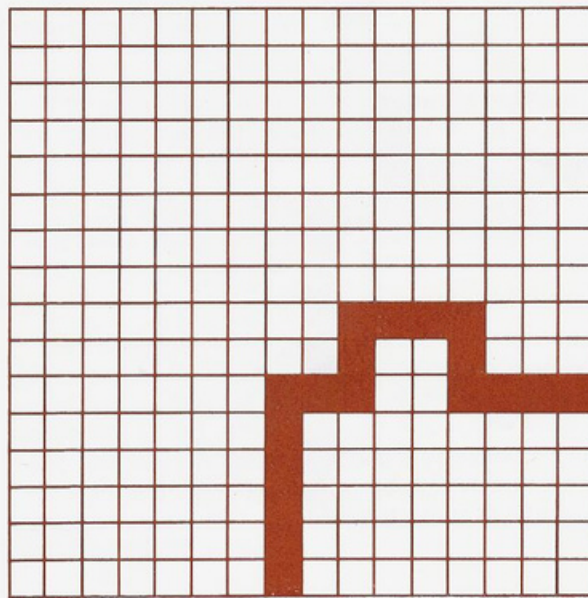
Cette muraille n'est pas considérée comme valable et fermée puisqu'une pièce peut la franchir sur les diagonales indiquées en pointillés.

Bien entendu, pour que la muraille d'un joueur (ou d'une équipe) soit considérée comme valable, il faut qu'elle soit réputée,

selon la règle indiquée plus haut, infranchissable, mais aussi qu'elle corresponde aux règles indiquées par les croquis suivants :



Une muraille peut reposer sur un côté du plateau.

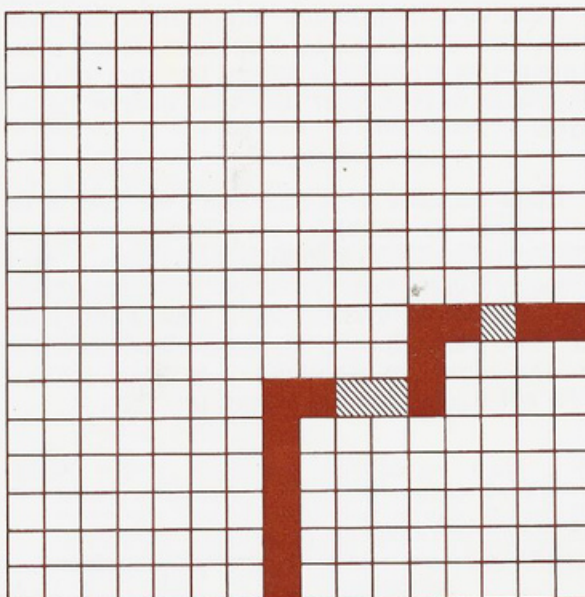


Une muraille peut aussi reposer sur deux côtés du plateau.

On a sans doute déjà compris que, pour les joueurs (ou les équipes) opposés, la stratégie consiste d'une part à construire sa propre muraille, d'autre part à empêcher l'adversaire de construire la sienne, en s'efforçant d'en interrompre la continuité en y insérant ses propres marques.

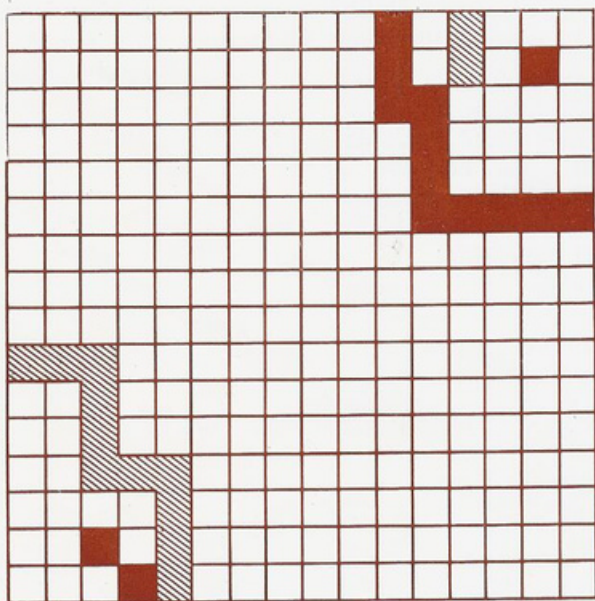
ATTENTION ! Une muraille n'est valable que si elle est constituée d'une succession de marques portant la couleur du même joueur (ou d'une même équipe).

Cette muraille n'est pas valable.



BUT DU JEU

Le but principal du jeu c'est, évidemment, pour chaque joueur (ou pour chaque équipe) de remporter la victoire, en délimitant à l'intérieur d'une muraille continue, à sa couleur, un territoire plus grand que celui délimité par les marques de l'adversaire.



ATTENTION ! Le score final s'établit en ne comptant pour chaque joueur (ou pour chaque équipe) que les cases libres. On ne compte, à raison d'un point pour chaque case, que **les cases qui ne portent aucune marque quelle qu'elle soit.**

Dans le cas ci-contre, les blancs marquent 16 points, et les noirs marquent 19 points.

De ce principe fondamental du jeu découlent deux possibilités importantes qui doivent être bien comprises des joueurs.

En effet, en cours de partie, une ou plusieurs pièces d'un joueur (ou d'une équipe) **peuvent se laisser enfermer dans le territoire adverse et en profiter pour recouvrir une à une toutes les cases de ce territoire**, réduisant ainsi à rien le résultat acquis par l'adversaire puisque les cases portant une marque ne comptent pas.

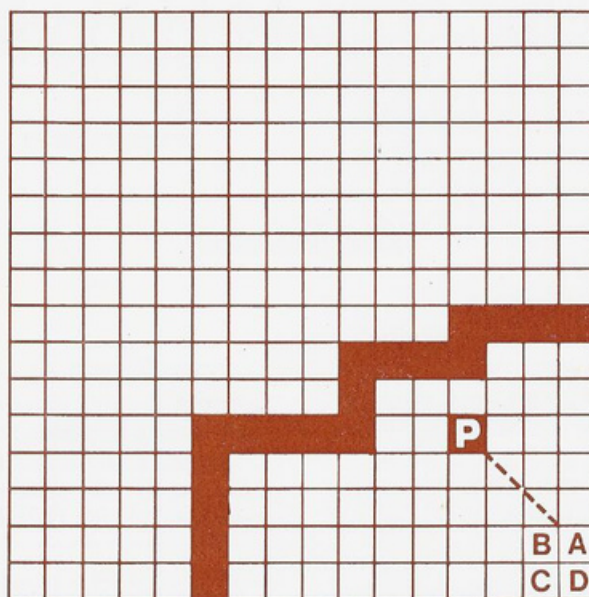
Lorsqu'une pièce ne peut plus se déplacer, elle est déclarée condamnée et retirée du jeu.

Deuxième possibilité importante, il peut aussi arriver qu'une ou plusieurs pièces d'un joueur (ou d'une équipe) se trouvent emprisonnées à l'intérieur de son propre territoire.

Dans ce cas, le joueur (ou l'équipe) a la **possibilité de saborder sa pièce** pour éviter en continuant à la déplacer de recouvrir peu à peu toutes les cases de son territoire. Pour saborder une pièce, il faut donc agir de telle sorte que, très rapidement, elle ne puisse plus être déplacée. La pièce sabordée est également retirée du jeu.

Il faut bien retenir ces deux notions importantes du jeu qui lui donnent tout son intérêt en permettant d'innombrables manœuvres.

En effet, vous le découvrirez vous-mêmes en jouant, il y a, dans certains cas, intérêt à saborder très vite ses pièces pour empêcher l'adversaire d'achever de délimiter un territoire plus important que le sien, car, dernière règle importante à retenir, une partie s'arrête lorsqu'un certain nombre de pièces ont été déclarées sabordées et retirées du jeu.



Exemple. — Pour se saborder, la pièce noire (P) peut, par exemple, placer une marque sur la case A puis, aux tours suivants, en B, en C, et, finalement, sur la case D d'où elle ne pourra plus se déplacer puisque la règle interdit de faire passer une pièce par-dessus une case déjà couverte.

REGLEMENT

Le jeu se joue à deux, trois ou quatre joueurs.

A deux, chaque joueur utilise quatre pièces de la même couleur.

A trois, chaque joueur utilise trois pièces de la même couleur (c'est pour cette raison que le jeu compte quatre pièces blanches, quatre pièces noires et trois pièces rouges) (1).

A quatre, le jeu se joue en équipe et les deux joueurs de chaque équipe prennent dans la même couleur, deux pièces de forme identique.

A son tour, chaque joueur joue les deux, trois ou quatre pièces qui lui appartiennent selon que le jeu se joue à quatre, trois ou deux joueurs.

Lorsque le jeu se joue à quatre, les joueurs doivent organiser le tour de jeu de façon que chaque joueur d'une équipe joue toujours après un joueur d'une équipe adverse.

(1) On a prévu, dans les quatre pièces noires et les quatre pièces blanches, deux paires de formes différentes, ceci pour permettre aux joueurs de reconnaître leurs pièces au cours des parties en équipes. A trois, seule la couleur des pièces compte.

DEBUT ET ARRET DE JEU

Que ce soit à deux, trois ou quatre joueurs, une partie s'arrête lorsque cinq quelconques des pièces ont été retirées du jeu.

En début de partie, il est conseillé de procéder à un tirage au sort pour déterminer le joueur qui entamera la partie.

Il est ensuite conseillé, à trois ou quatre joueurs, de respecter le sens des aiguilles d'une montre.

Il n'y a aucune règle particulière pour le début de partie.

Chaque joueur, à son premier coup, pose ses pièces où il veut en plaçant immédiatement, en même temps que la pièce, la marque à sa couleur sur la case qu'il a choisie.

Ce n'est qu'au tour suivant que chaque joueur devra commencer à déplacer ses pièces selon les règles indiquées (horizontalement, verticalement ou en diagonale) sans jamais oublier de poser, en même temps que la pièce, la marque sur la case choisie.