



Contains small parts.



The strategy game for the whole family



LIST OF PARTS

The game consists of the following parts:

- a board of 400 squares
 - 84 pieces in four different colours (21 pieces per colour).
- Each of the 21 pieces of a colour is of a different shape. There are 1 piece of only one square, 1 piece of two squares, 2 pieces of three squares, 5 pieces of four squares, and 12 pieces of five squares (see figure 1).

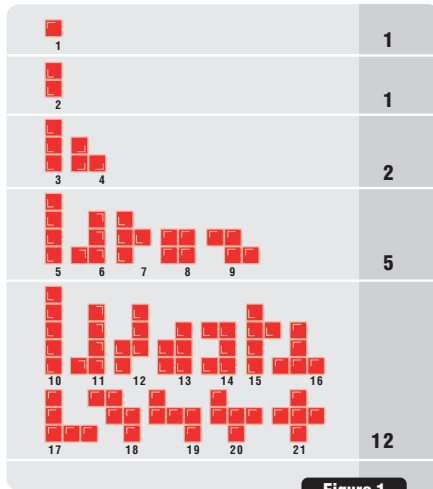


Figure 1



GOAL OF THE GAME

Each player has to fit as many of his/her 21 pieces on the board as possible.



HOW TO PLAY (Four Players)

Each player chooses a colour and places that set of 21 pieces in front of his/her side of the board. The order of play is as follows: blue, yellow, red, green. The first piece played by each player must cover a corner square (see figure 2).

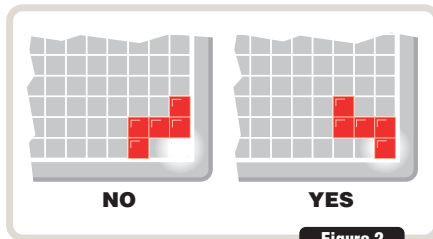


Figure 2



Each new piece must touch at least one other piece of the same colour, but only at the corners. Pieces of the same colour cannot be in contact along an edge (see figure 3).

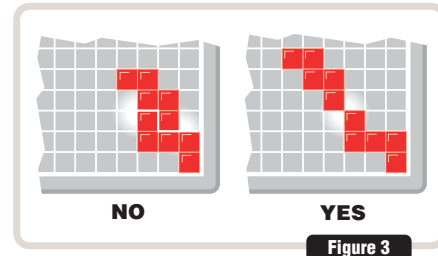


Figure 3

There are no restrictions on how pieces of different colours may contact each other (see Figure 4).

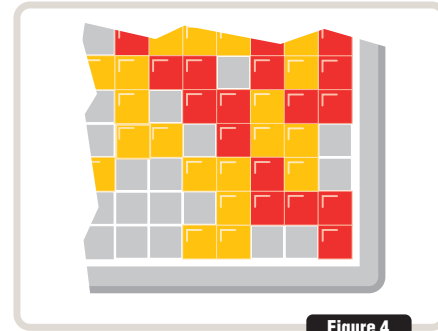


Figure 4

Once a piece has been placed on the board it cannot be moved during subsequent turns.



END OF THE GAME

The game ends when all players are blocked from laying down any more of their pieces. This also includes any players who may have placed all of their pieces on the board. Scores are tallied, and the player with the highest score is the winner.

Scoring: Each player then counts the number of unit squares in his/her remaining pieces (1 unit square = -1 point). A player earns +15 points if all of his/her pieces have been placed on the board plus 5 additional bonus points if the last piece placed on the board was the smallest piece (one square).

Figure 5 shows an example of a completed game where the blue player has won.

- The blue player has placed all his/her pieces, and the smallest piece has been played last. **Score: +20 points**
- The yellow player could not place 2 four-square pieces. **Score: -8 points**
- The red player could not place 1 three-square piece, 4 four-square pieces, and 1 five-square piece. **Score: -24 points**
- The green player could not place 1 three-square piece, 3 four-square pieces, and 1 five-square piece. **Score: -20 points**

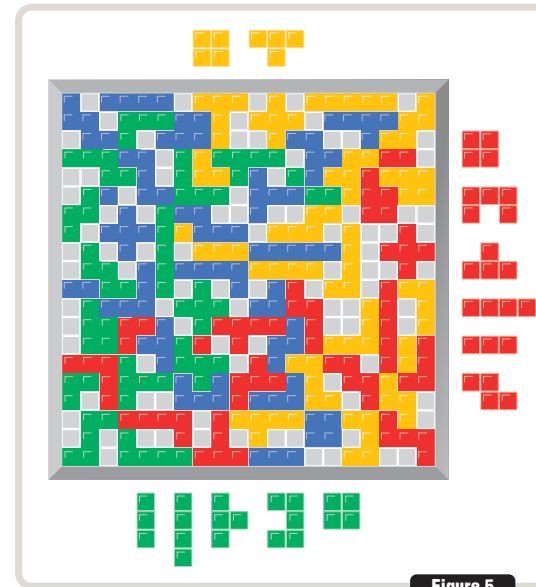


Figure 5



DURATION OF A GAME

Games typically last 20 to 30 minutes.



GAME VARIATIONS

A) Two Teams of Two Players (Four Players)

- The playing order stays the same: blue, yellow, red, green.
- One team controls the blue and red pieces, and the other team controls the yellow and green pieces.
- At the end of the game, each team calculates its score by adding the scores of its members. The winners are the players of the team with the highest score.

B) Two Players

- The playing order stays the same: blue, yellow, red, green.
- One player controls blue and red, and the other player controls yellow and green.
- At the end of the game, each player calculates his/her score by adding the scores of his/her colours. The winner is the player with the highest score.

C) Three Players

- Each player chooses one colour.
- The playing order stays the same: blue, yellow, red, green.
- The remaining colour is shared, and is played alternately by each player.
- Final scores are calculated in the same way as for the standard 4-player game. The score of the shared colour is ignored.

D) One-player (Brainteasers)

Single players can test their wits with the following brainteasers:

- **Brainteasers with all 84 pieces in the game**
Place all 84 pieces on the 20 by 20 board while respecting the rules of the game set out above. More difficult: same brainteaser as above but with the added constraint of placing the pieces in descending order of size. You must first place all the pieces with 5 squares, then all the pieces with 4 squares, then all the pieces with 3 squares, then the pieces with 2 squares and then finally the single squares.
- **Brainteasers with the 20 four-square pieces**
Place the 20 pieces with 4 squares in an 8 by 10 rectangle. More difficult: same brainteaser as above, but any pieces of the same colour cannot be in contact along their edges.
- **Brainteasers with the 48 five-square pieces**
Place the 48 pieces with 5 squares in a 15 by 16 rectangle. More difficult: same brainteaser as above, but any pieces of the same colour cannot be in contact along their edges.

STRATEGY TIPS

- At the beginning of the game, move towards the center of the board in order to take up a maximum amount of space. If you remain confined to the corner you start in, you will not be able to put down many pieces.
- Try to place the largest pieces on the board at the beginning of the game. If you save them for the end of the game, there may not be space for them. Keep an eye on the corners of your pieces – make sure you have options for your next move.
- Take advantage of the characteristics of your pieces. Their shapes give them different offensive or defensive potential, so learn to use them accordingly.
- Throughout the game, keep one or more means of escape on each side of the area containing your colour (or colours).
- Block your opponent by covering his or her most advanced corners to prevent him or her from moving forward. Note: Be patient—it is sometimes better to hang back slightly from the opponent's pieces and let your opponent expose him or herself so that you can then block him or her more effectively.
- Take note of the squares where no other player can play and keep these spaces (and their corresponding pieces) in reserve while you play in a more exposed area. You can always come back to the protected spaces later.
- When playing, keep in mind not only your remaining pieces, but also your opponent's remaining pieces. Your opponent may not be able to explain an empty area if he or she doesn't have the correct pieces.

Remember: Players who put all their pieces on the board can gain up to 20 points. Prevent your opponent from putting all of his or her pieces on the board even if this prevents you from placing some of your own pieces on the board.

Blokus® is based on the original concept by Bernard Tavitian.

©2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Veraval Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Helpline 01628 500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP69145, 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 - 8 275, 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 66, CH-3000 Bern 25, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebenaustrasse A11 404, A-2345 Brunn/Gebringe. Mattel Scandinavia A/S, Ringgater 4C, DK-2605 Brøndby, Mattel Northern Europe A/S, Sirkkälantie 9, 02630 Espoo, Puh. 010 821 6600. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customerservice.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Arribau 200, 08036 Barcelona. cservicio.espain@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.servicio.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda, Av. da República, N° 90196, 2° andar Fração 2, 1600-206 Lisboa, Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com. Mattel AEBE: EΛΛHvkw02, 16777 EΛΛHvkw02, EΛΛHk02, Mattel Australia Pty, Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsinghsui, HK, China. Dimpont & Dieckman Oet: Mattel SEA Ptd Ltd (693532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ, Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052. U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. 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-NE3. Tels.: 59-05-51-00. Ext. 5205 0 - 01-800-463 59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida América Vesputico 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Maira, C.C. Macaracay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071, Mattel Argentina, S.A., Curupayí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá. Importado por: Mattel do Brasil Ltda - CNPJ: 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2° Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-950700 - sac@mattel.com.





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).

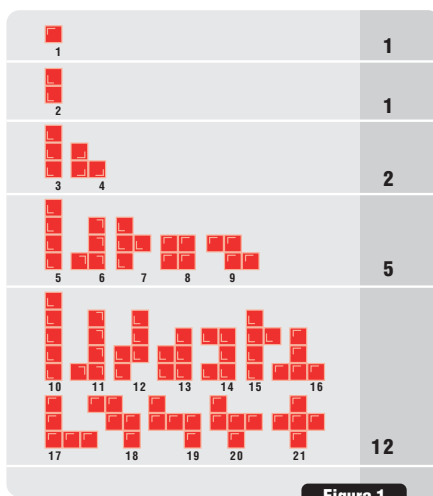


Figura 1

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).

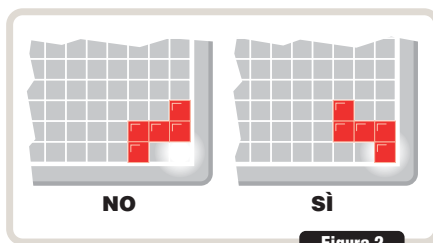


Figura 2



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).

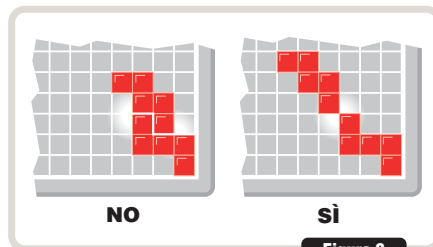


Figura 3

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

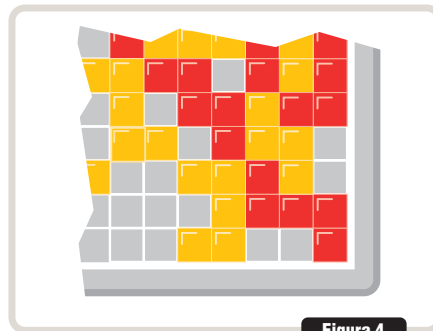


Figura 4

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.**

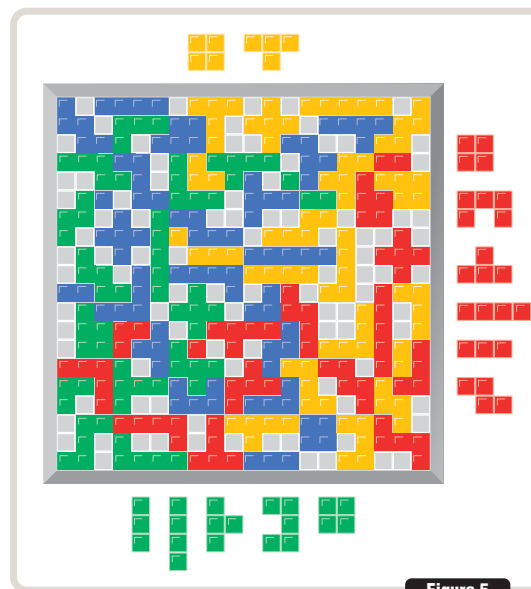


Figura 5

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 regole descritte sopra. Più difficile: stessa versione del 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.





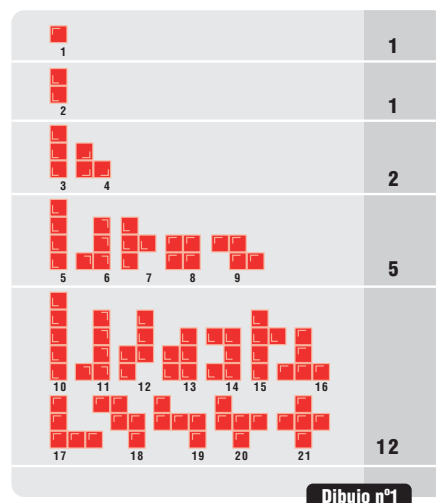
Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas.



¡El juego de estrategia para toda la familia!

1 CONTENIDO:

- El juego consta de las siguientes piezas:
- un tablero de juego con 400 casillas.
- 84 piezas de 4 colores distintos (21 piezas de cada color).
- Las 21 piezas de cada color tienen una forma diferente cada una: 1 pieza de un solo cuadrado, 1 pieza de dos cuadrados, 2 piezas de tres cuadrados, 5 piezas de cuatro cuadrados y 12 piezas de cinco cuadrados (ver dibujo n°1).



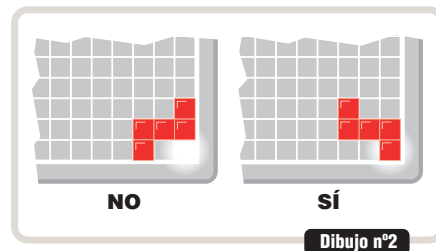
2 OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador debe intentar colocar en el tablero el mayor número de piezas de su color.

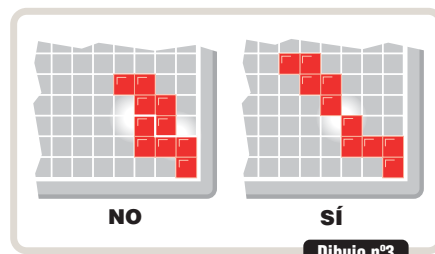
3 INSTRUCCIONES DE JUEGO (cuatro jugadores)

Cada jugador elige un color y sitúa sus 21 piezas (de ese color) delante de él/ella. Se juega en el siguiente orden: azul, amarillo, rojo y verde.

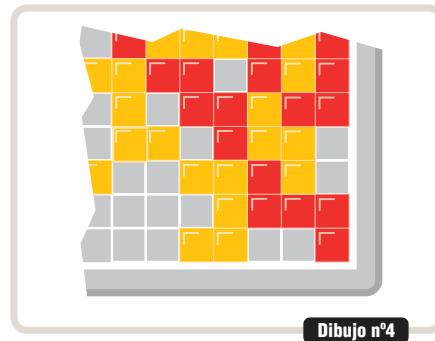
La primera pieza colocada en el tablero por cada uno de los jugadores debe ocupar obligatoriamente una casilla de esquina (ver dibujo n°2).



Cada nueva pieza colocada en el tablero debe estar en contacto con otra pieza del mismo color (una como mínimo), pero solo pueden tocarse sus esquinas, no varios lados (ver dibujo n°3).



No existe ninguna limitación sobre la ubicación de piezas de diferente color; estas sí pueden estar en contacto con otra pieza por varios lados (ver dibujo n°4).



Las piezas colocadas en el tablero no pueden moverse durante el resto de la partida.

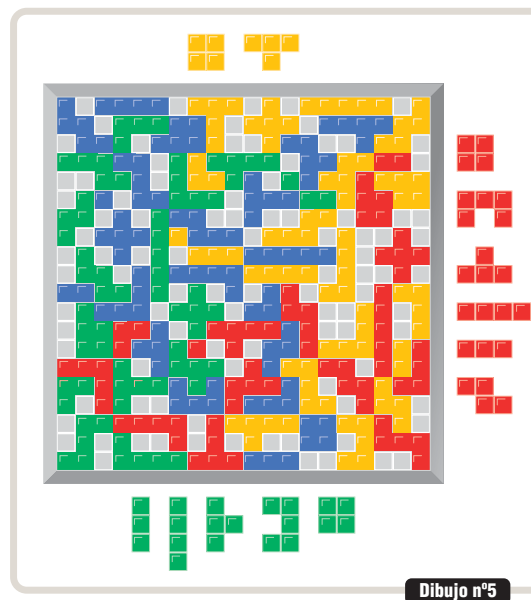
4 FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ningún jugador puede colocar en el tablero ninguna de sus piezas, lo que también incluye a cualquier jugador que se haya quedado sin piezas (porque las ha colocado todas). En ese momento, se cuenta la puntuación de cada jugador y gana el que consiga la puntuación más alta.

Recuento de puntuación: cada jugador cuenta el número de cuadrados de las piezas que le sobran (las que no ha podido colocar). Un cuadrado = un punto negativo (-1). El jugador que haya colocado todas sus piezas en el tablero al final de la partida obtiene 15 puntos, más 5 puntos adicionales si la última pieza que colocó en el tablero era la más pequeña (la de un solo cuadrado).

El dibujo n°5 muestra un ejemplo de partida ganada por el jugador azul.

- El jugador azul ha colocado todas sus piezas y además la última que ha jugado es la más pequeña. **Puntuación: +20 puntos.**
- El jugador amarillo se ha quedado con 2 piezas de cuatro cuadrados cada una. **Puntuación: -8 puntos.**
- El jugador rojo se ha quedado con 1 pieza de tres cuadrados, 4 piezas de cuatro cuadrados y 1 pieza de cinco cuadrados. **Puntuación: -24 puntos.**
- El jugador verde se ha quedado con 1 pieza de tres cuadrados, 3 piezas de cuatro cuadrados y 1 pieza de 5 cuadrados. **Puntuación: -20 puntos.**



5 DURACIÓN DEL JUEGO

Las partidas suelen durar aproximadamente de 20 a 30 minutos.

6 VARIACIONES DE JUEGO

a) Dos equipos de dos jugadores cada uno (en total cuatro jugadores).

- Se sigue el mismo orden de juego: azul, amarillo, rojo y verde.
- Un equipo juega con las piezas azules y rojas y el otro con las piezas amarillas y verdes.
- Al final de la partida, cada equipo calcula su puntuación, sumando las puntuaciones de cada uno de sus jugadores. Ganan los jugadores del equipo que consiga mayor puntuación.

b) Dos jugadores

- Se sigue el mismo orden de juego: azul, amarillo, rojo y verde.
- Un jugador juega con las piezas azules y rojas y el otro con las piezas amarillas y verdes.
- Al final de la partida, cada jugador calcula su puntuación, sumando las puntuaciones de las piezas de sus dos colores. Gana el jugador que consiga mayor puntuación.

c) Tres jugadores

- Cada jugador elige un color.
- Se sigue el mismo orden de juego: azul, amarillo, rojo y verde.
- El color sobrante se comparte entre todos los jugadores, es decir, cada jugador juega un turno con su color y el siguiente con el color compartido.
- La puntuación final se calcula igual que en la opción de juego normal (cuatro jugadores), ignorando los puntos del color compartido.

d) Un jugador

Jugar a Blokus en solitario es una buena forma de ejercitar el cerebro y seguro que no te aburrirás porque tienes varias opciones de juego:

• Juego con las 84 piezas:

Situar las 84 piezas en el tablero y jugar siguiendo las reglas de juego indicadas anteriormente. Para más dificultad: se juega igual que el anterior pero con la limitación de tener que colocar las piezas en el tablero en orden descendiente de tamaño. Es decir: primero debes colocar todas las piezas de cinco cuadrados, luego todas las de cuatro cuadrados, seguidamente todas las de tres, después las de dos y finalmente las de un cuadrado.

• Juego con las 20 piezas de cuatro cuadrados:

Colocar las 20 piezas de cuatro cuadrados en un rectángulo de 8x10 casillas. Para más dificultad: se juega igual que el anterior pero con la limitación de que las piezas del mismo color no pueden estar en contacto por los lados.

• Juego con las 48 piezas de cinco cuadrados:

Colocar las 48 piezas de cinco cuadrados en un rectángulo de 15x16 casillas. Para más dificultad: se juega igual que el anterior pero con la limitación de que las piezas del mismo color no pueden estar en contacto por los lados.

CONSEJOS ESTRATÉGICOS

- Al principio de la partida, es aconsejable desplazarse hacia el centro del tablero, a fin de ocupar el máximo espacio posible. Si te limitas a colocar piezas cerca de la esquina en la que has empezado, llegará un punto en que no podrás colocar demasiadas piezas.
- Es recomendable intentar colocar las piezas de mayor tamaño al principio de la partida. Si las guardas para el final de la partida, puede que ya no quede espacio para colocarlas. Observa las esquinas de tus piezas (las que tienes en el tablero), para asegurarte de que tienes varias opciones para la siguiente jugada.
- Aprovecha las características de tus piezas. Sus formas les confieren un potencial defensivo u ofensivo diferente según la pieza, por ello es aconsejable estudiar dicho potencial y usar cada ficha según te convenga.
- Durante la partida, vigila la colocación de tus piezas de modo que siempre dispongas de una o más vías de escape en cada uno de los lados de la zona de tu color.
- Intenta bloquear las esquinas más avanzadas de tus rivales, ocupándolas con tus piezas, de este modo dificultas su avance. Te recomendamos un poco de paciencia: a veces es mejor esperar, alejado de las piezas rivales, para dejar que tu rival se exponga, así podrás bloquearlo mejor.
- Fíjate en las casillas que ningún otro jugador puede ocupar con las piezas de que dispone y resérvalas para luego (así como las piezas correspondientes), mientras aprovechas para jugar piezas en zonas de mayor exposición. Cuando lo necesites, siempre podrás volver a estas casillas más protegidas.
- Durante la partida, es útil tener en cuenta no solo las piezas que te quedan por colocar sino también las que les quedan por colocar a tus rivales, ya que es posible que tu rival no pueda explotar una zona vacía simplemente porque no dispone de las piezas adecuadas para colocar ahí.

para dejar que tu rival se exponga, así podrás bloquearlo mejor.

Recuerda que los jugadores que consiguen colocar todas sus piezas en el tablero obtienen 15 puntos por ello, así que a veces te conviene más evitar que tus rivales coloquen todas sus piezas en el tablero aunque esto signifique que tú tampoco puedas colocar todas las tuyas.

Blokus es un juego basado en el concepto original de Bernard Tavitian.





ATENÇÃO: Não é indicado para crianças com menos de 36 meses por conter peças pequenas capazes de criar risco de asfixia.



O jogo de estratégia para toda a família

1 CONTEÚDO

- O jogo inclui as seguintes peças:
- Um tabuleiro de 400 quadrados
- 84 peças divididas por 4 cores diferentes (21 peças por cor). Cada uma das 21 peças de uma cor tem uma forma diferente. Há 1 peça de apenas 1 quadrado, 1 peça de 2 quadrados, 2 peças de 3 quadrados, 5 peças de 4 quadrados, e 12 peças de 5 quadrados (ver figura 1).

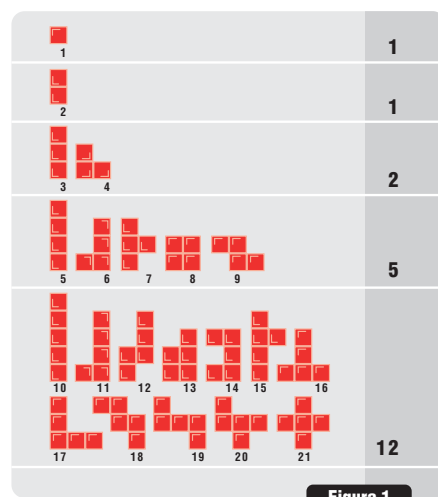


Figura 1

2 OBJECTIVO DO JOGO

Cada jogador tem de colocar o maior número possível das suas 21 peças no tabuleiro.

3 FUNCIONAMENTO DO JOGO (4 jogadores)

Cada jogador escolhe uma cor e coloca esse conjunto de 21 peças à sua frente no seu lado do tabuleiro. A ordem do jogo é: azul, amarelo, vermelho, verde. A primeira peça colocada por cada jogador no tabuleiro tem de cobrir um quadrado do canto (ver figura 2).

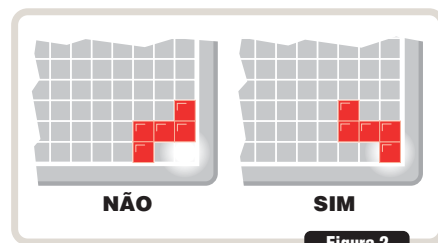


Figura 2



Cada nova peça colocada no tabuleiro tem de tocar em pelo menos uma outra peça da mesma cor, mas apenas pelo canto. As peças da mesma cor não podem estar em contacto pela(s) aresta(s) (ver figura 3).

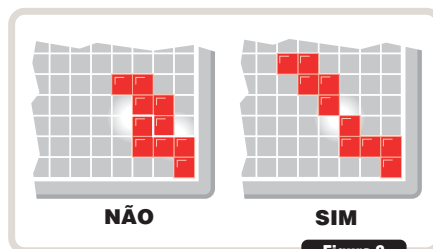


Figura 3

Não existem restrições quanto à forma pela qual as peças de diferentes cores podem tocar umas nas outras (ver Figura 4).

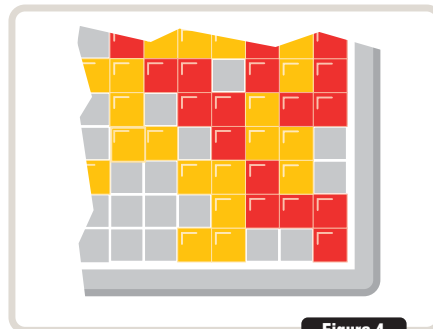


Figura 4

Depois de uma peça ter sido colocada no tabuleiro, já não pode ser retirada nas vezes seguintes.

4 FIM DO JOGO

O jogo termina quando nenhum jogador conseguir colocar mais nenhuma das suas peças no tabuleiro. Isto também inclui os jogadores que possam ter colocado todas as suas peças no tabuleiro. Os pontos são somados, e o jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

Pontuação: Cada jogador conta o número de quadrados das suas peças que não entraram no tabuleiro (1 quadrado = -1 ponto). Os jogadores ganham +15 pontos se todas as suas peças tiverem sido colocadas no tabuleiro e mais 5 pontos de bônus se a última peça colocada no tabuleiro foi a peça mais pequena (um quadrado).

A figura 5 mostra um exemplo de um jogo acabado, em que o jogador das peças azuis ganhou.

- O jogador azul colocou todas as suas peças no tabuleiro e a peça mais pequena foi a última a ser colocada. **Pontuação: +20 pontos**
- O jogador amarelo não conseguiu colocar duas peças de 4 quadrados. **Pontuação: -8 pontos**
- O jogador vermelho não colocou uma peça de 3 quadrados, quatro peças de 4 quadrados e uma peça de 5 quadrados. **Pontuação: -24 pontos**
- O jogador verde não colocou uma peça de 3 quadrados, três peças de 4 quadrados e uma peça de 5 quadrados. **Pontuação: -20 pontos**

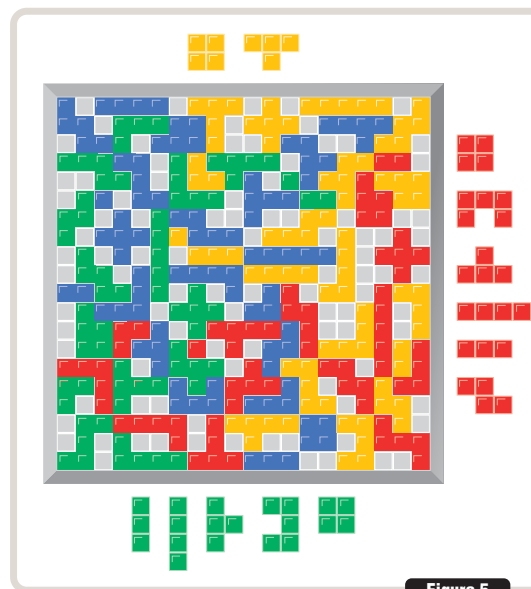


Figura 5

5 DURAÇÃO DO JOGO

O jogo demora normalmente 20 a 30 minutos.

6 VARIANTES DO JOGO

A) 2 Equipas de 2 jogadores (4 jogadores)

- A ordem do jogo é a mesma: azul, amarelo, vermelho, verde.
- Uma equipa joga com as peças azuis e vermelhas, e a outra joga com as peças amarelas e verdes.
- No final do jogo, cada equipa calcula a sua pontuação adicionando as pontuações dos seus membros. Os vencedores são os jogadores da equipa com a maior pontuação.

B) Dois Jogadores

- A ordem do jogo é a mesma: azul, amarelo, vermelho, verde.
- Um jogador joga com as peças azuis e vermelhas, e o outro joga com as peças amarelas e verdes.
- No final do jogo, cada jogador calcula a sua pontuação adicionando os pontos das suas cores. O vencedor é o jogador com mais pontos.

C) Três jogadores

- Cada jogador escolhe uma cor.
- A ordem do jogo é a mesma: azul, amarelo, vermelho, verde.
- A cor que ficar de fora é partilhada, sendo jogada alternativamente por cada jogador.
- As pontuações finais são calculadas da mesma forma que o jogo de 4 jogadores. A pontuação da cor partilhada não conta.

D) Um jogador (quebra-cabeças)

Se quiser jogar sozinho, o jogador pode testar a sua habilidade mental com um dos seguintes quebra-cabeças:

- Quebra-cabeças com todas as 84 peças do jogo**
Coloque todas as 84 peças no tabuleiro de 20X20 respeitando as regras do jogo acima descritas. Mais difícil: o mesmo quebra-cabeças, mas com o desafio de colocar as peças por ordem decrescente de tamanho. Primeiro, coloque todas as peças de 5 quadrados, depois todas as peças com 3 quadrados, em seguida as peças com 2 quadrados e finalmente os quadrados individuais.
- Quebra-cabeças com as 20 peças de 4 quadrados**
Coloque as 20 peças de 4 quadrados num retângulo de 8 por 10. Mais difícil: o mesmo quebra-cabeças, mas nenhuma peça da mesma cor pode estar em contacto pelas arestas.
- Quebra-cabeças com as 48 peças de 5 quadrados**
Coloque as 48 peças de 5 quadrados num retângulo de 15 por 16. Mais difícil: o mesmo quebra-cabeças, mas nenhuma peça da mesma cor pode estar em contacto pelas arestas.

DICAS DE ESTRATÉGIA

- No início do jogo, avance em direcção ao centro do tabuleiro de forma a ocupar o máximo de espaço possível. Se se restringir ao canto onde começa, não irá conseguir colocar muitas peças.
- Tente colocar as peças maiores no tabuleiro no início do jogo. Se as guardar para o final do jogo, pode não haver espaço para elas. Não descure os cantos das peças - certifique-se de que tem opções para a próxima jogada.
- Tome partido das características das suas peças. As suas formas têm potencial de ataque ou defensivo, por isso aprenda a usá-las para os diferentes propósitos.
- No decorrer do jogo, mantenha um ou mais meios de fuga em cada lado da área que contém a sua cor (ou cores).
- Bloqueie o adversário cobrindo os cantos dele/a para evitar que ele/a avancem. Dica: Seja paciente - por vezes é melhor afastar-se um pouco das peças do adversário e deixá-lo expor-se mais para o bloquear de forma mais efectiva.
- Repare nos quadrados em que mais nenhum jogador pode jogar e reserve esses espaços (e as suas peças correspondentes), enquanto joga numa área mais exposta. Pode sempre voltar aos espaços protegidos mais tarde.
- Ao jogar, lembre-se das peças que lhe faltam a si, mas também ao adversário. O adversário pode não explorar uma área vazia se ele/a não tiver as peças correctas.

Lembre-se: Os jogadores que colocam todas as suas peças no tabuleiro podem ganhar até 20 pontos. Tente evitar que o adversário coloque todas as peças no tabuleiro, mesmo que isso signifique não colocar peças suas no tabuleiro.

Blokus é baseado no conceito original de Bernard Tavitian.





Περιλαμβάνονται μικρά αντικείμενα.

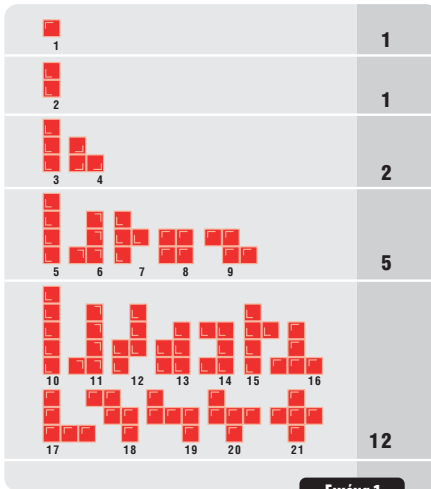


Κινηθείτε έξυπνα και μπλοκάρετε τους αντιπάλους!

1 ΠΕΡΙΧΟΜΕΝΑ

Το παιχνίδι αποτελείται από τα ακόλουθα:

- ταμπλό παιχνιδιού με 400 τετράγωνα
- 84 κομμάτια σε 4 διαφορετικά χρώματα (21 κομμάτια για κάθε χρώμα).
- Κάθε ένα από τα 21 κομμάτια ενός χρώματος έχει διαφορετικό σχήμα. Υπάρχουν: 1 κομμάτι με ένα τετραγώνια, 1 κομμάτι με δύο τετραγώνια, 2 κομμάτια με τρία τετραγώνια το καθένα, 5 κομμάτια με τέσσερα τετραγώνια και 12 κομμάτια με πέντε τετραγώνια το καθένα (βλέπε Εικόνα 1).



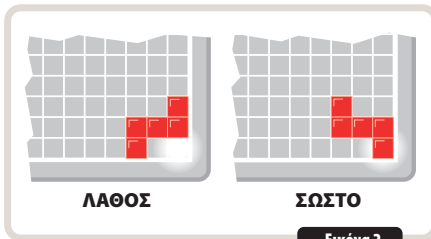
Εικόνα 1

2 ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να τοποθετήσουν όσο το δυνατόν περισσότερα κομμάτια πάνω στο ταμπλό.

3 ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (Συνολικά 4 Παίκτες)

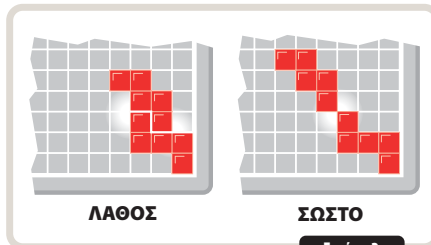
Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και τοποθετεί τα 21 αντίστοιχα κομμάτια του χρώματος που έχει επιλέξει μπροστά του. Οι παίκτες παίζουν με την εξής σειρά: πρώτος ο Μπλε και ακολουθούν Κίτρινος, Κόκκινος και Πράσινος.
Κάθε παίκτης είναι υποχρεωμένος να τοποθετήσει το πρώτο του κομμάτι σε μία από τις 4 γωνίες (βλέπε Εικόνα 2).



Εικόνα 2

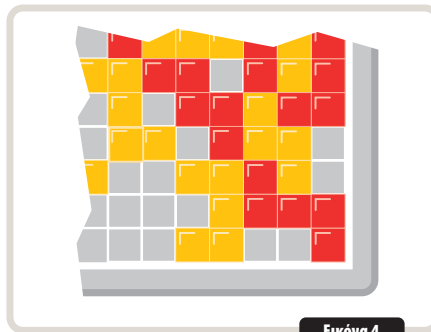


Κάθε παίκτης πρέπει να τοποθετεί το κομμάτι του έτσι ώστε να ακουμπάει στη γωνία ενός τουλάχιστον ακόμα κομματιού του ίδιου χρώματος. Κομμάτια του ίδιου χρώματος δεν επιτρέπεται να εφάπτονται (βλέπε Εικόνα 3).



Εικόνα 3

Δεν υπάρχει περιορισμός για το πώς μπορεί τα κομμάτια διαφορετικού χρώματος να ακουμπάνε μεταξύ τους (βλέπε Εικόνα 4).



Εικόνα 4

Αφού τοποθετήσει ένα κομμάτι πάνω στο ταμπλό, δε μπορείτε να το μετακινήσετε σε κάποιο μελλοντική κίνηση.

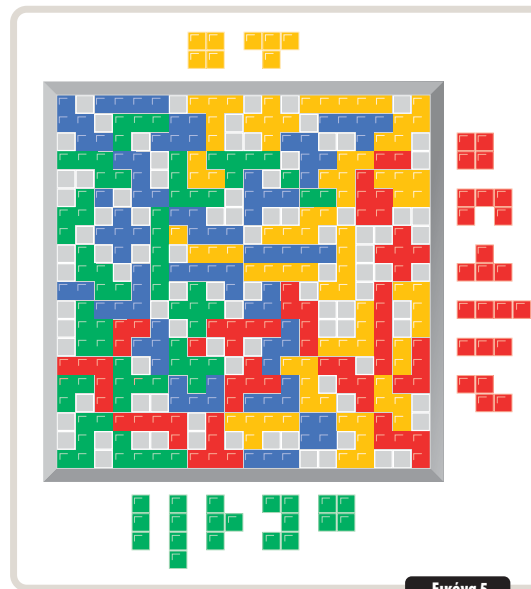
4 ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν μπλοκαριστεί και δε μπορούν να παίξουν άλλα κομμάτια. Επίσης, όταν όλοι οι παίκτες έχουν παίξει όλα τα κομμάτια τους. Κατόπιν, υπολογίζεται το σκορ του κάθε παίκτη και ο μεγάλος νικητής είναι αυτός με το υψηλότερο σκορ.

Τρόπος υπολογισμού του σκορ: Κάθε παίκτης μετράει πόσα τετραγώνια υπάρχουν στα κομμάτια που του έχουν απομείνει (1 τετραγώνια = -1 πόντος). Αν κάποιος παίκτης έχει τοποθετήσει όλα τα κομμάτια του, κερδίζει +15 πόντους και αν το τελευταίο κομμάτι που έπαιξε ήταν το μικρότερο (αυτό δηλαδή με το ένα τετραγώνια) κερδίζει ακόμα +5 πόντους.

Δείτε στην Εικόνα 5 ένα παράδειγμα ολοκληρωμένου παιχνιδιού στο οποίο νικητής είναι ο Μπλε παίκτης.

- Ο Μπλε παίκτης έχει τοποθετήσει όλα τα κομμάτια του πάνω στο ταμπλό, παίζοντας τελευταίο το μικρότερο κομμάτι. **Συνολικό σκορ: +20 πόντοι**
- Ο Κίτρινος παίκτης έμεινε με 2 κομμάτια από 4 τετραγώνια το καθένα. **Συνολικό σκορ: -8 πόντοι**
- Ο Κόκκινος παίκτης έμεινε με 1 κομμάτι με 3 τετραγώνια, 4 κομμάτια από 4 τετραγώνια το καθένα και 1 κομμάτι με 5 τετραγώνια. **Συνολικό σκορ: -24 πόντοι**
- Ο Πράσινος παίκτης έμεινε με 1 κομμάτι με 3 τετραγώνια, 3 κομμάτια από 4 τετραγώνια το καθένα και 1 κομμάτι με 5 τετραγώνια. **Συνολικό σκορ: -20 πόντοι**



Εικόνα 5

5 ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ένα τυπικό παιχνίδι διαρκεί από 20 έως 30 λεπτά.

6 ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΩΝ

A) 2 Ομάδες των 2 Παικτών (Συνολικά 4 Παίκτες)

- Η σειρά των παικτών παραμένει η ίδια: πρώτος ο Μπλε και ακολουθούν Κίτρινος, Κόκκινος και Πράσινος.
- Η μια ομάδα παίζει με τα μπλε και κόκκινα κομμάτια και η άλλη ομάδα παίζει με τα κίτρινα και πράσινα κομμάτια.
- Στο τέλος του παιχνιδιού, το σκορ κάθε ομάδας αποτελείται από το άθροισμα του σκορ του κάθε παίκτη της συγκεκριμένης ομάδας. Η ομάδα με το υψηλότερο σκορ είναι η μεγάλη νικήτρια.

B) 2 Παίκτες

- Η σειρά των παικτών παραμένει η ίδια: πρώτος ο Μπλε και ακολουθούν Κίτρινος, Κόκκινος και Πράσινος.
- Ο ένας παίκτης παίζει με τα μπλε και τα κόκκινα και ο άλλος παίκτης με τα κίτρινα και πράσινα.
- Στο τέλος του παιχνιδιού, το συνολικό σκορ του κάθε παίκτη αποτελείται από το άθροισμα του σκορ του κάθε χρώματος. Νικητής είναι ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία.

Γ) 3 Παίκτες

- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα.
- Η σειρά των παικτών παραμένει η ίδια: πρώτος ο Μπλε και ακολουθούν Κίτρινος, Κόκκινος και Πράσινος.
- Το χρώμα που απομένει το μοιράζονται οι 3 παίκτες: κάθε παίκτης, όταν είναι η σειρά του, μπορεί να παίξει κάποιο από τα κομμάτια του χρώματος αυτού.
- Το τελικό σκορ υπολογίζεται ακριβώς όπως και στο παιχνίδι με 4 παίκτες. Δεν προσαρτάται το σκορ για το κοινό χρώμα.

Δ) 1 Παίκτης

Μπορείτε να τεστάρτε τις ικανότητές σας και μόνοι σας με τους ακόλουθους τρόπους:

• ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Τοποθετήστε και τα 84 κομμάτια πάνω στο ταμπλό σύμφωνα με τους κανόνες. Θέλετε ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση; Παίξτε το παραπάνω παιχνίδι τοποθετώντας τα κομμάτια στο ταμπλό με φθίνουσα σειρά, ξεκινώντας από το μεγαλύτερο κομμάτι μέχρι το μικρότερο. Τοποθετήστε πρώτα όλα τα κομμάτια με 5 τετραγώνια, κατόπιν όλα τα κομμάτια με 4 τετραγώνια, και αντίστοιχα τα κομμάτια με 3 και 2 τετραγώνια, παίζοντας τελευταία τα μικρά κομμάτια που αποτελούνται από 1 μόνο τετραγώνια.

• ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ 20 ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΜΕ 4 ΤΕΤΡΑΓΩΝΙΑ

Τοποθετήστε τα 20 κομμάτια με 4 τετραγώνια στο ταμπλό έτσι ώστε να σχηματιστεί ορθογώνιο με διάσταση 8 επί 10 τετραγώνια. Θέλετε ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση; Παίξτε το παραπάνω παιχνίδι με τον περιορισμό όμως να μην ακουμπάνε μεταξύ τους οι πλευρές των κομματιών του ίδιου χρώματος.

• ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΑ 48 ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΜΕ 5 ΤΕΤΡΑΓΩΝΙΑ

Τοποθετήστε τα 48 κομμάτια με 5 τετραγώνια στο ταμπλό έτσι ώστε να σχηματιστεί ορθογώνιο με διάσταση 15 επί 16 τετραγώνια. Θέλετε ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση; Παίξτε το παραπάνω παιχνίδι με τον περιορισμό όμως να μην ακουμπάνε μεταξύ τους οι πλευρές των κομματιών του ίδιου χρώματος.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

- Στην αρχή του παιχνιδιού, προσπαθήστε να κινείστε όσο περισσότερο μπορείτε προς το κέντρο του ταμπλό, έτσι ώστε να καταλάβετε όσο το δυνατόν περισσότερο χώρο και να μπλοκάρετε τους αντιπάλους. Αν κινείστε κοντά στην γωνία του ταμπλό από την οποία αρχίζετε το παιχνίδι, δεν θα μπορείτε να τοποθετήσετε πολλά κομμάτια λόγω περιορισμένου χώρου.
- Προσπαθήστε να τοποθετήσετε τα μεγαλύτερα κομμάτια στην αρχή του παιχνιδιού. Αν τα φυλάτε για να τα παίξετε προς το τέλος του παιχνιδιού, μπορεί να μην μείνει τελικά ελεύθερος χώρος για εσάς. Μελετήστε προσεκτικά την κάθε κίνηση σας και φροντίστε να τοποθετείτε τα κομμάτια έτσι ώστε να σας επηρεάσουν να κάνετε και μελλοντικές κινήσεις.
- Εκμεταλλευτείτε τις ιδιότητες των κομματιών. Κάθε σχήμα έχει και διαφορετικές αμυντικές ή επιθετικές ιδιότητες, γι' αυτό και πρέπει να μάθετε να τις χρησιμοποιείτε αποτελεσματικά.
- Καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, φροντίστε να διατηρείτε εξόδους διαφυγής και στις 2 πλευρές της περιοχής σας (όπως αυτή οριοθετείται από τα κομμάτια σας πάνω στον πίνακα).
- Μπλοκάρετε τους αντιπάλους σας και βγάλτε τους έξω από το παιχνίδι: κινήστε έξυπνα προς την μεριά που έχουν προχωρήσει οι αντίπαλοί σας και ανακόψτε την πορεία τους. Σημείωση: Να είστε υπομονετικοί – καμιά φορά είναι καλύτερο να αφήνετε τους αντιπάλους σας να επεκταθούν αρκετά. Έτσι, εκτινέναι περισσότερο και μπορείτε πιο εύκολα να τους μπλοκάρετε.
- Προσέξτε ποιά είναι τα τετράγωνα πάνω στο ταμπλό στα οποία δε μπορούν να πάνε οι αντίπαλοί σας: κρατήστε αυτές τις περιοχές (και τα αντίστοιχα κομμάτια που μπορείτε να τοποθετήσετε εκεί) για τη συνέχεια και κινήστε προς μία πιο ελεύθερη περιοχή. Μπορείτε να επιστρέψετε σε αυτές τις περιοχές οποιαδήποτε στιγμή.
- Όταν σκέφτεστε τις δικές σας κινήσεις, να έχετε στο νου σας και τις κινήσεις των αντιπάλων. Οι αντίπαλοί σας ενδέχεται να μην μπορούν να κινήθούν προς μία ελεύθερη περιοχή αν δεν έχουν τα κατάλληλα κομμάτια.

Θυμηθείτε ότι αν παίξετε όλα τα κομμάτια σας στο ταμπλό μπορείτε να κερδίσετε +20 πόντους. Προσπαθήστε να μπλοκάρετε τους αντιπάλους σας ώστε να μην μπορούν να παίξουν άλλα κομμάτια ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι δε θα παίξετε ούτε εσείς κάποια από τα κομμάτια σας.

Το Blokus είναι βασισμένο στην αρχική ιδέα του Bernard Tavitian.



R1983-0825

