

R3317-0920 Front (English)

AGES
5+
PLAYERS
2

The portable strategy game for 2 players

Blokus To Go! Game

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Components

- 42 game pieces (two 21-piece sets of blue and green)
- Note:** Each set contains 21 pieces, each a different shape. (See Figure 1)

Each set includes:

- 1 one-hole piece
- 1 two-hole piece
- 2 three-hole pieces
- 5 four-hole pieces
- 12 five-hole pieces

- Game board with 2 storage panels

Note: The game board has two starting points. (See Figure 2)

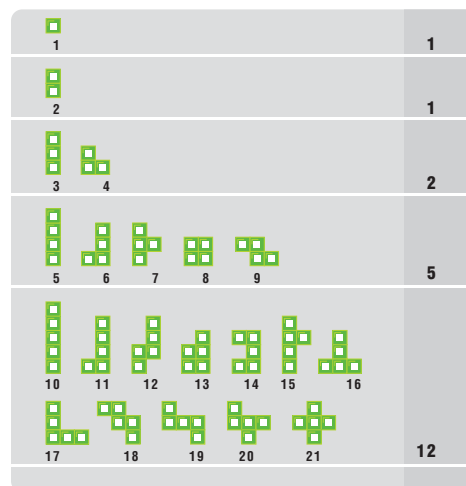


Figure 1

IMPORTANT: The first time you play, open the game board and plug all pieces of one color into each storage tray. Match each piece to the shapes outlined in the tray. All pieces of one color will fit in one tray.

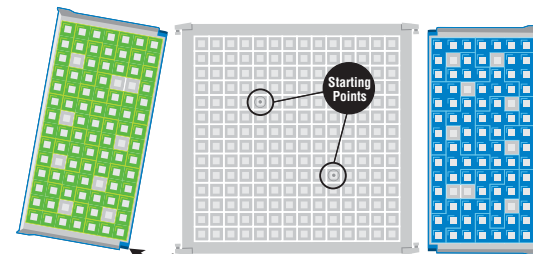


Figure 2

Goal of the Game

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

Duration

Game typically lasts 10 to 20 minutes.

How to Play

- Each player takes one removable storage panel containing a set of 21 pieces. To detach the panels, lay them completely flat and snap each corner out from its hinge, one at a time. (See Figure 2)
- Decide who will start first. Player 1 places one of her pieces on either of the two starting points. Player 2 places one of his pieces on the other starting point. Be sure to plug pieces securely onto the board's nubs to hold them in place. (See Figure 3)

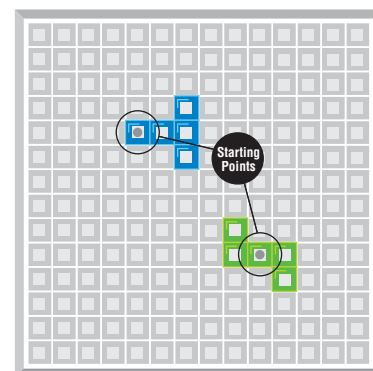


Figure 3

R3317-0920 Front (English)

- Play continues as each player plugs in one piece during a turn. (See Figure 4)

- Each new piece must touch at least one other piece of the same color, but only at the corners.
- No flat edges of same colored pieces can touch.
- There are no restrictions on how differently colored pieces can touch one another.
- Once a game piece has been placed on the board it cannot be moved during subsequent turns.

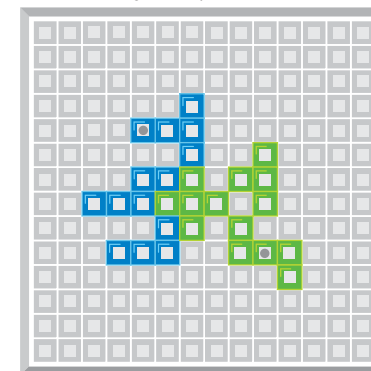


Figure 4

- Whenever a player is unable to place one of his remaining pieces on the board, that player must pass his turn.
- The game ends when both players are blocked from laying down any more of their pieces. This also includes a player who may have placed all of his pieces on the board. Scores are tallied, and the player with the highest score is the winner.

Scoring

Players count the number of holes in their remaining pieces (1 hole = -1 point). Players earn +15 points if all 21 of their pieces have been placed on the board *plus* an additional 5 bonus points if the last piece placed on the board was the smallest piece (one hole).

Figure 5 shows an example of a completed game. The green player is the winner.

- The green player placed all her pieces **and** played her smallest piece last. **Score: +20 points**
- The blue player could not place 2 three-hole pieces and 1 four-hole piece. **Score: -10 points**

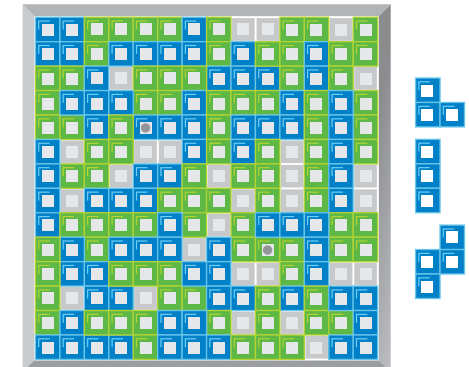


Figure 5

Packing Up

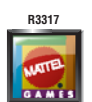
When finished playing, return all pieces of one color to each storage tray, matching each piece to the shapes outlined in the tray.

Reattach the storage trays by tilting the game board hinges down. Line them up with the sockets on the storage trays then snap the trays back into place, one corner at a time. The trays should swing easily when properly connected.

If you don't have time to finish your game, just leave the pieces plugged into the board and storage trays. Reattach the trays to the board then close it all up. The pieces will remain securely in place, so you can come back and finish your game whenever you're ready!

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052 U.S.A. Consumer Relations 1(800) 524-8697. Retain this address for future reference. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel Canada, Inc., Mississauga, Ontario, L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. 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, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd. (993532-P) Lot 13.5, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867.

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



R3317-0920 Back (LAAM)

EDADES
5+
JUGADORES
2

El juego portátil de estrategia para 2 jugadores

Blokus To Go! Juego

ADVERTENCIA:
Juguete no recomendado para menores de 3 años. Puede generar piezas pequeñas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas por el niño/a.

Componentes

- 42 piezas del juego (dos conjuntos de 21 piezas en azul y verde)
- Atención:** Cada conjunto contiene 21 piezas, cada una de diferente figura. (Ver la Figura 1)
- Cada conjunto incluye:
 - 1 pieza de un cuadrado
 - 1 pieza de dos cuadrados
 - 2 piezas de tres cuadrados
 - 5 piezas de cuatro cuadrados
 - 12 piezas de cinco cuadrados
- Tablero de juego con 2 paneles de almacenamiento
- Atención:** El tablero tiene dos puntos de inicio. (Ver la Figura 2)

1	1
2	1
3	2
4	
5	5
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	12

Figura 1

IMPORTANTE: La primera vez que juegues, abre el tablero de juego y pon todas las piezas de un color en cada panel. Haz coincidir cada pieza con las figuras diseñadas en el panel. Todas las piezas de un color caben en un panel.

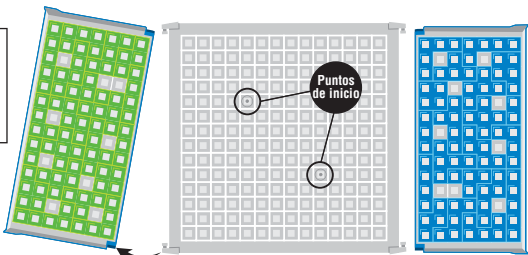


Figura 2

Objetivo del juego

El objetivo es colocar en el tablero tantas piezas de sus 21 piezas de color como sea posible.

Duración

El juego por lo general dura de 10 a 20 minutos.

Cómo jugar

- Cada jugador toma un panel de almacenamiento desprendible con un juego de 21 piezas. Para desprender los paneles, colócalos sobre una superficie plana y saca cada esquina de su bisagra, una por una. (Ver la Figura 2)
- Decidan quién empieza. El jugador 1 pone una de sus piezas en cualquiera de los dos puntos de inicio. El jugador 2 pone una de sus piezas en el otro punto de inicio. Asegúrate de ajustar firmemente las piezas en los cubos del tablero para que permanezcan fijas en su lugar. (Ver la Figura 3)

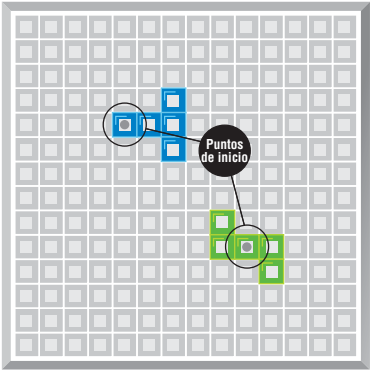


Figura 3

R3317-0920 Back (LAAM)

- El juego continúa mientras cada jugador coloca en el tablero una pieza por turno. (Ver la Figura 4)
- Cada nueva pieza que se coloque en el tablero tiene que tocar por lo menos otra pieza del mismo color, pero solo de las esquinas.
- Los bordes planos de piezas del mismo color no pueden tocarse.
- No hay restricciones en cuanto a cómo pueden tocarse las piezas de diferentes colores.
- Una vez que se coloca una pieza en el tablero, no se puede mover en turnos subsiguientes.

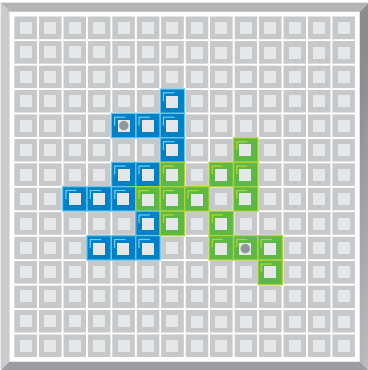


Figura 4

- Si un jugador no puede poner una de sus piezas en el tablero, pasa y le toca al siguiente jugador.
- El juego acaba cuando ninguno de los jugadores puede colocar piezas en el tablero o cuando un jugador un jugador haya colocado todas sus piezas en el tablero. Los puntos se suman y el jugador con la mayor cantidad de puntos es el ganador.

Puntos

Cada jugador cuenta la cantidad de cuadrados en sus piezas restantes (1 cuadrado = 1 punto). Un jugador gana +15 puntos si logró colocar sus 21 piezas en el tablero, además de 5 puntos extra si la última pieza jugada en el tablero fue la pieza más pequeña (un cuadrado). La figura 5 muestra un ejemplo de un juego completo. El jugador verde es el ganador.

- El jugador verde puso todas sus piezas en el tablero y jugó la pieza más pequeña al final. **Puntuación: 20 puntos**
- El jugador azul no logró poner en el tablero 2 piezas de tres cuadrados y 1 pieza de cuatro cuadrados. **Puntuación: -10 puntos**

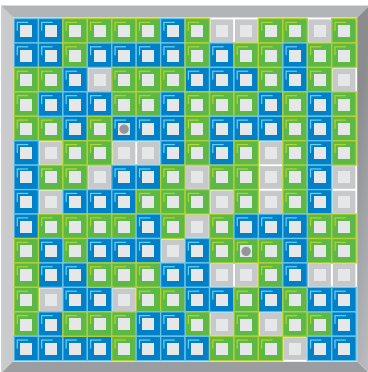


Figura 5

Para guardar el juego

Después de acabar de jugar, regresa todas las piezas de un color a cada panel, haciendo coincidir cada pieza con las figuras trazadas en el panel.

Vuelve a ajustar los paneles inclinando hacia abajo las bisagras del tablero de juego. Alinealas con las conexiones de los paneles y, luego, mete los paneles en su lugar, una esquina a la vez. Los paneles se mueven fácilmente cuando están bien conectados.

Si no tienes tiempo de acabar tu juego, deja las piezas en el tablero y paneles de almacenamiento. Vuelve a ajustar los paneles en el tablero y cierra el juego. Las piezas permanecerán en su lugar y podrás acabar tu juego cuando estés listo.

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada, Inc., Mississauga, Ontario, L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Yarnall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, 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, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel: 03-78803817. Fax: 03-78803867. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservicio.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com. 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-NB3. 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 Adeline, Buenos Aires, Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 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.

Blokus está basado en el concepto original de Bernard Tavitian.



ITEM NO.: R3317-9993	LANG.: 2LC	GRAPHIC DESIGNER: Ruan, Jane	PROOF APPROVAL
PART CODE: R3317-0920		PI ENGINEER:	SIGN OFF (GRAPHIC):
ITEM NAME: BLOKUS TO GO		PROJECT ENGINEER:	
TOY YEAR: 2009		CS VENDOR: IASIK	
PKG. SIZE: 13" x 6.5"		SOFTWARE: Illustrator CS3	
PKG. SPEC: INSTRUCTIONS	VER.: 1st Run	COLOR PROFILE/LPI: Mag CCNB / 175lpi	
BLANK SIZE: 13.6" x 6.8"		CS DATE: 06/26/09	DATE:
NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.			



Folding Diagram

