



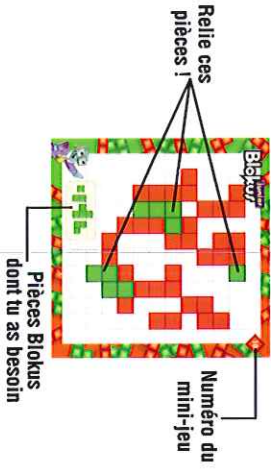
Mini-jeux

Pour réviser les fondamentaux de Blokus, essaie mes 10 mini-jeux ! Chaque de ces grilles conçues pour un joueur vont t'apprendre à anticiper lorsque tu joues tes pièces.

Chaque feuille de mini-jeu est numérotée de 1 à 10 et leur difficulté augmente de façon progressive. Commence par le mini-jeu 1.

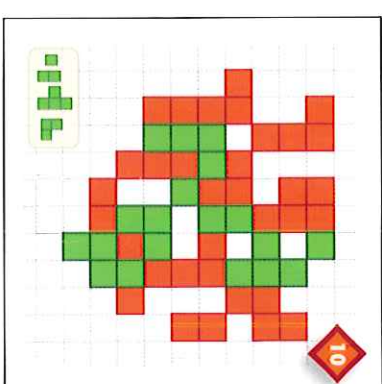
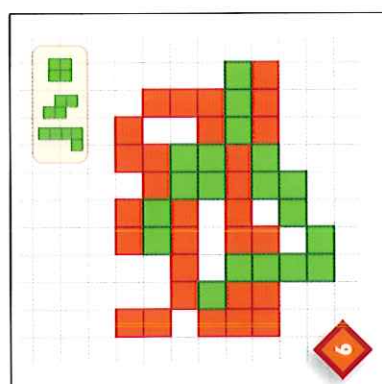
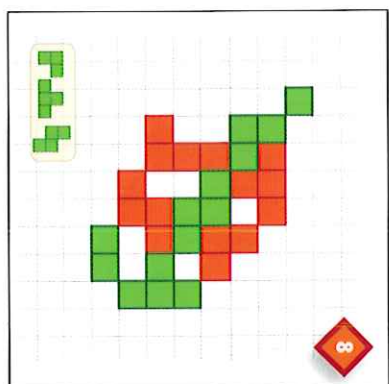
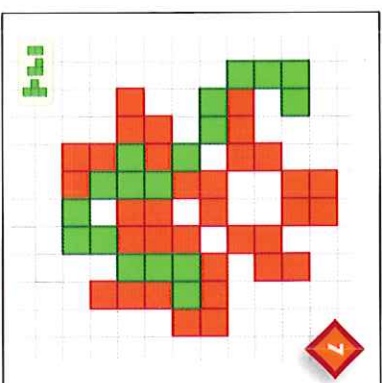
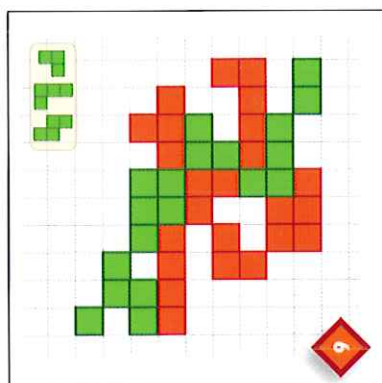
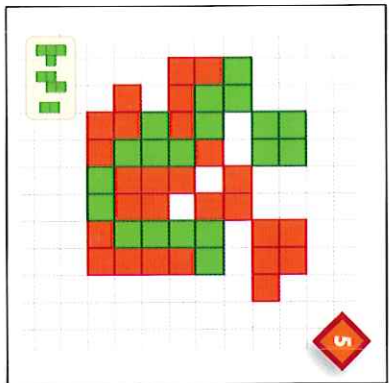
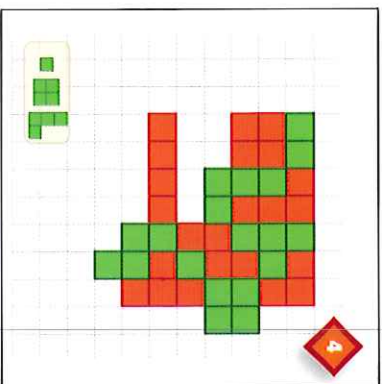
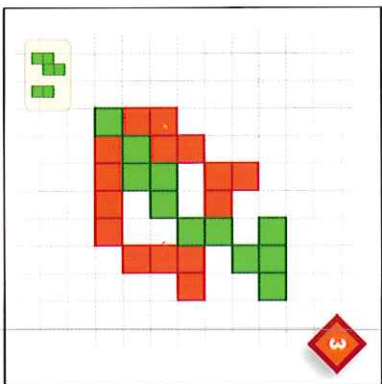
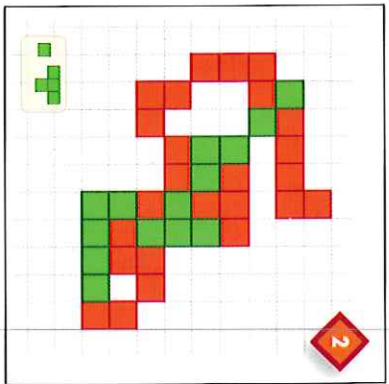
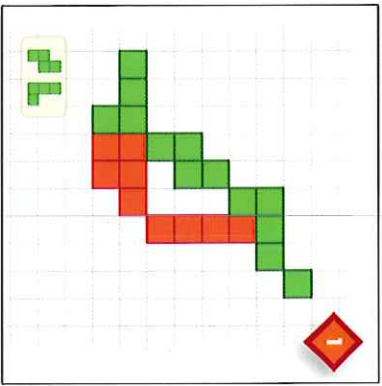
Au bas de chaque feuille, je t'indique les pièces que tu as le droit d'utiliser pour chaque grille. Rassemble ces pièces. La grille elle-même montre 2 ou 3 pièces vertes séparées par des pièces orange.

En suivant les règles traditionnelles de Blokus (les pièces de même couleur ne peuvent se toucher que par les coins), place tes pièces vertes afin de les relier à chaque pièce verte du puzzle. Tu dois utiliser toutes les pièces vertes qui te sont demandées.



Lorsque tu as fini, passe au mini-jeu suivant jusqu'à ce que tu les aies tous terminés. Qui sait, tu trouveras peut-être plusieurs façons de les résoudre ! Si tu es coincé, la solution de chaque mini-jeu apparaît ici.

SOLUTIONS :





Le jeu de stratégie haut en couleurs pour les enfants



Salut ! Je suis le Professeur Blokus et je suis là pour te montrer comme il est facile de jouer à Blokus Junior ! C'est rapide, amusant et ça permet d'apprendre aux enfants à développer des stratégies pour réussir à placer toutes leurs pièces !

Contenu de la boîte

- 48 pièces (deux jeux de 24 pièces orange ou vertes)
- **REMARQUE :** Blokus Junior est constitué d'un assortiment de formes Blokus simples pour rendre le jeu plus facile pour les enfants ! (Figure 1)
- Chaque jeu de 24 pièces comprend :
 - 2 pièces d'un carré
 - 2 pièces de deux carrés
 - 4 pièces de trois carrés
 - 10 pièces de quatre carrés
 - 6 pièces de cinq carrés
- Plateau de jeu
- 5 tapis de mini-jeu (double face)

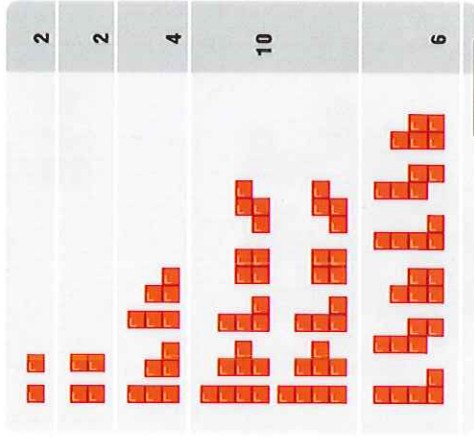


Figure 1

But du jeu
C'est simple ! Il te suffit juste d'essayer de placer le plus de pièces possible sur le plateau.

Amusons-nous !

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend un jeu de 24 pièces.
2. Il faut ensuite choisir qui commence. Le premier joueur place une de ses pièces sur l'un des deux points de départ, qui se distinguent par un cercle. Le deuxième joueur place une de ses pièces sur le second point de départ. (Figures 2 et 3)

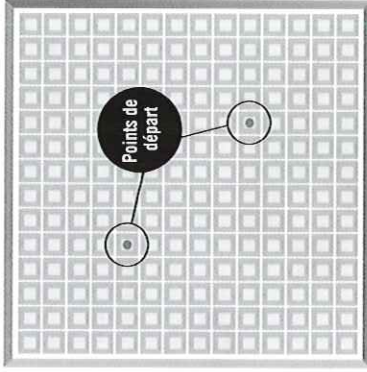


Figure 2

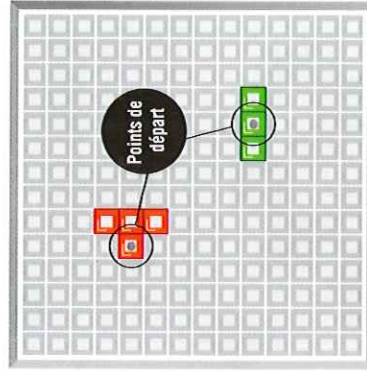


Figure 3

3. Les joueurs jouent chacun leur tour en posant une pièce à la fois. 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 jamais être placées côte à côte. (Figure 4)

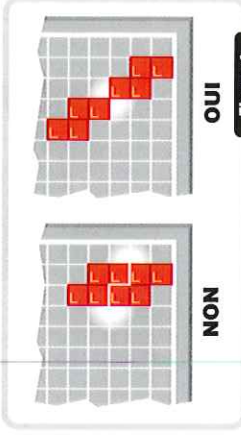


Figure 4

Il n'y a pas de restriction quant à la façon dont les pièces de couleurs différentes peuvent se toucher. (voir Figure 5)

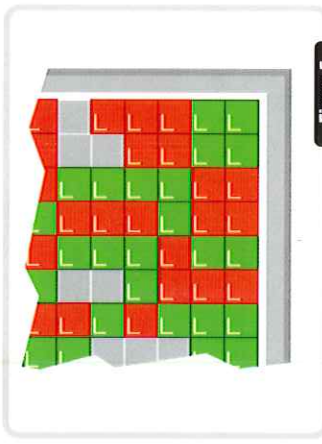


Figure 5

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

4. Si un joueur ne peut placer aucune de ses pièces sur le plateau, il doit passer son tour.
 5. La partie est terminée lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus poser de pièce.
- Remporter la partie**
Une fois la partie terminée, les joueurs comptent le nombre de carrés des pièces qui leur restent. Le joueur qui possède le **moins de carrés remporte la partie** !
- Un exemple de partie terminée est indiqué figure 6.
- Le joueur vert a posé toutes ses pièces vertes sur le plateau. **Nombre de carrés restants : 0**
 - Le joueur orange n'a pas pu poser 1 pièce de 3 carrés et 3 pièces de 5 carrés. **Nombre de carrés restants : 18**

Le joueur vert possède le plus petit nombre de carrés (0) donc il remporte la partie !

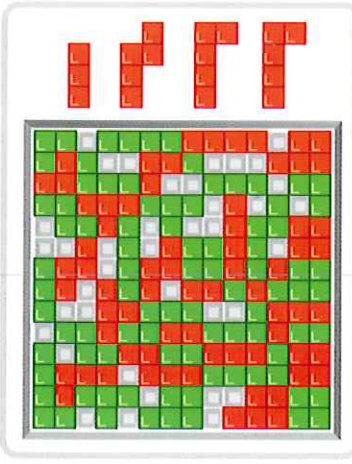


Figure 6

Conseils pratiques

- Essaye de poser tes 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.
- Ne laisse pas ton adversaire te coincer ! Essaye toujours de garder quelques coins libres pour jouer tes pièces.
- Garde un œil sur les pièces que ton adversaire n'a pas encore jouées. Si tu arrives à deviner où il va poser sa prochaine pièce, tu peux le bloquer.



76138-0826



© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel, Inc. 636 Grand Avenue, East Aurora, NY 14252, U.S.A. 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V. Gorée 1, 1186 MD, Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Watlington Way, Watlington, Oxford OX12 9BY, England. Mattel France, 27133 rue d'Anony, BP 60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numero non surtaxé) ou www.atomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2292833. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels, Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland: Mattel GmbH, An der Hilt 75 D-65303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Moribjousstrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstrasse 404, A-2345 Brunn/Gebringe. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale, Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customersrv.it/italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11.

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