

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Le jeu de stratégie qui se joue à deux



ATTENTION :
RISQUE DE SUFFOCATION - Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Cette version de Blokus® est le jeu de stratégie idéal pour deux! Même s'il faut à peine une minute pour apprendre les règles très simples, ce jeu saura passionner aussi bien les experts que les débutants.

Contenu

- 42 pièces (deux jeux de 21 pièces violettes ou oranges)

Remarque : Chaque jeu comporte 21 pièces, toutes de forme différente. (Voir la figure 1)

Chaque jeu de pièces comprend :

- 1 pièce d'un carré
- 5 pièces de quatre carrés
- 1 pièce de deux carrés
- 12 pièces de cinq carrés
- 2 pièces de trois carrés

- Plateau de jeu de 196 cases

Remarque : Le plateau de jeu comporte deux points de départ. (Voir la figure 2)

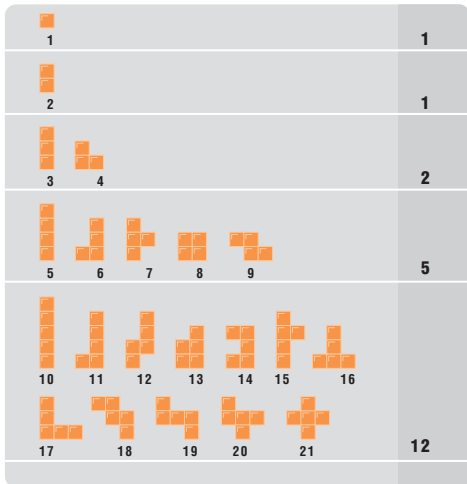


Figure 1

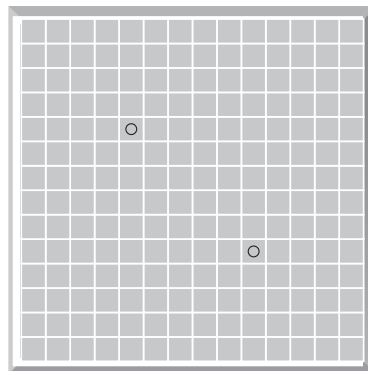


Figure 2

But du jeu

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

Durée

Une partie dure généralement de 10 à 20 minutes.

Comment jouer

1. Chaque joueur choisit une couleur et place le jeu de 21 pièces devant lui, sur un côté du plateau.
2. Il faut ensuite choisir qui commence. Le joueur 1 place une de ses pièces sur l'un des deux points de départ. Le joueur 2 place une de ses pièces sur le second point de départ. (Voir les figures 2 et 3)

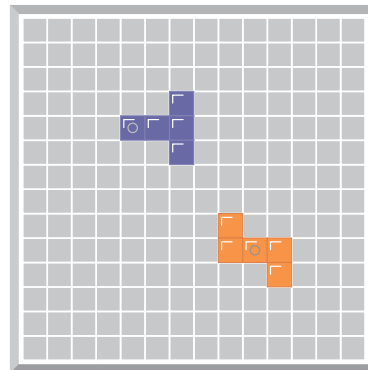


Figure 3

3. La partie continue tant que chaque joueur peut placer une pièce lorsque c'est son tour. (Voir la figure 4)

- 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 être en contact.
- Il n'y a pas de restriction quant à la façon dont les pièces de couleurs différentes peuvent se toucher.
- Une fois qu'une pièce du jeu est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée.

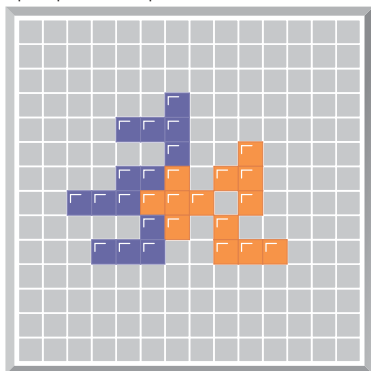


Figure 4

4. Si un joueur ne peut placer aucune de ses pièces sur le plateau, il doit passer son tour.

5. La partie prend fin si les deux joueurs sont bloqués et ne peuvent plus placer leurs pièces. 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 dans les pièces qui lui restent (1 carré = -1 point). Un joueur gagne +15 points si ses 21 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. C'est le joueur orange qui a gagné la partie.

- Le joueur orange a placé toutes ses pièces **et** a joué sa plus petite pièce en dernier. **Pointage : +20 points**
- Le joueur violet n'a pas pu placer 2 pièces de trois carrés et 1 pièce de quatre carrés. **Pointage : -10 points**

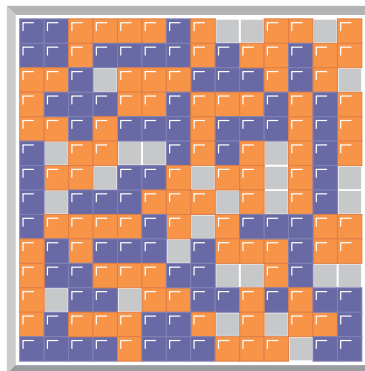


Figure 5

Conseils stratégiques

- 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.
- Ne laisse pas ton adversaire te coincer. Garde toujours au moins une porte de sortie durant la partie.
- Tire parti des caractéristiques de tes pièces. Selon leur forme, les pièces ont un potentiel offensif ou défensif, alors apprends à les utiliser correctement.
- 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.
- N'oublie pas que 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 Tavitian.

