

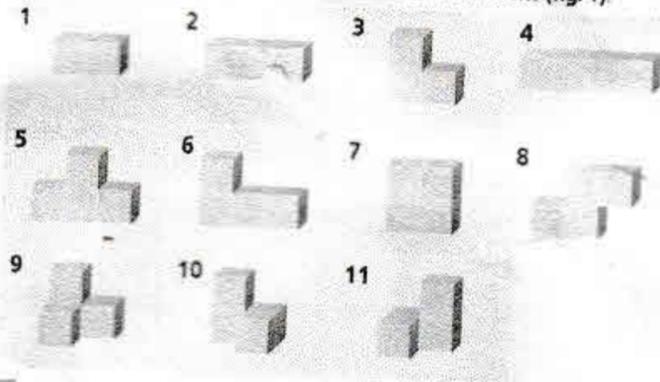
FR **3D**  
**Blokus**

**Le jeu de stratégie en 3 Dimensions!**

**1 Matériel**

- Le jeu se compose des éléments suivants :
- 1 plateau rotatif de 100 cases,
  - 44 pièces dans 4 couleurs,
  - 4 masques.

Chacune des 11 pièces dans une couleur est de forme différente (fig. 1).



**2 But du jeu**

Placer le plus de ses pièces visibles par le dessus.

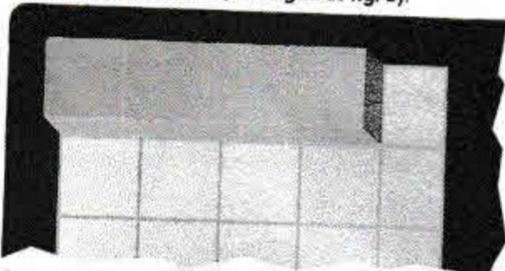
**3 Préparation du jeu**

1. Pour chaque joueur, prendre 11 pièces d'une même couleur.
2. Placer le plateau rotatif sur une surface plane.
3. Choisir l'un des 4 masques correspondant à la structure A, B, C ou D et le placer sur le plateau rotatif.

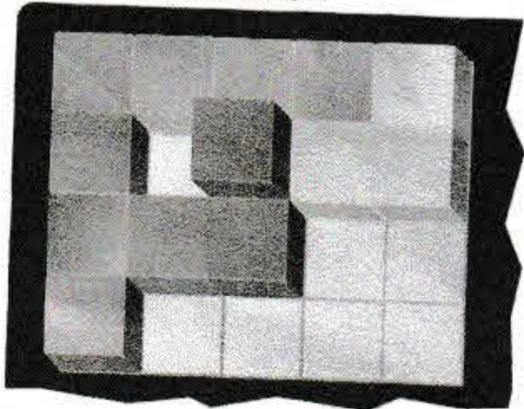
**4 Déroulement d'une partie**

**Le 1er tour**

1. Le premier joueur place la pièce de son choix sur le plateau. La pièce doit être placée à l'intérieur du périmètre de jeu et ne pas dépasser la hauteur maximale de la structure (voir fig. 2 et fig. 5).

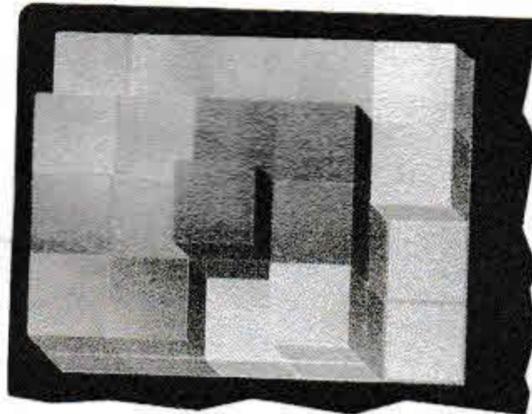


2. Les autres joueurs placent leur première pièce à l'intérieur des limites de la structure définie dans la fig. 5. Chaque pièce doit être en contact par au moins une face avec une pièce placée antérieurement sur le plateau (fig. 3).



**Les tours suivants**

3. Après le premier tour, toutes les pièces posées doivent toucher au moins une face d'une pièce déjà posée de la même couleur (fig. 4).



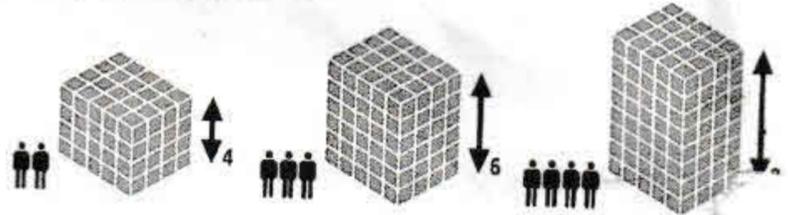
Par exemple, une pièce jaune doit être placée de telle sorte qu'elle soit en contact avec au moins une face d'une autre pièce jaune.  
Important : la pièce jaune pourra toucher les autres pièces du jeu (pièces bleues, rouges ou vertes) si il y a au moins un contact avec une autre face jaune.  
Note : Utilisez le plateau rotatif pour voir les différentes possibilités de placement.

**Restrictions de hauteur**

Les joueurs doivent respecter la hauteur maximale de la structure. Cette hauteur dépend de la forme choisie et du nombre de joueurs (la hauteur maximum est donnée en nombre de cubes) :

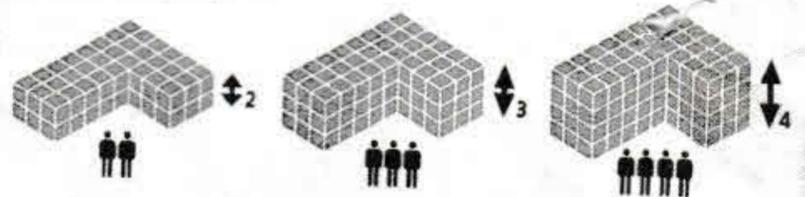
**MASQUE A**

**STRUCTURE A (Tour)**



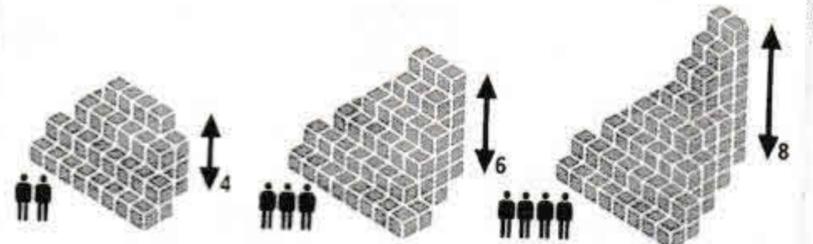
**MASQUE B**

**STRUCTURE B (Mur)**



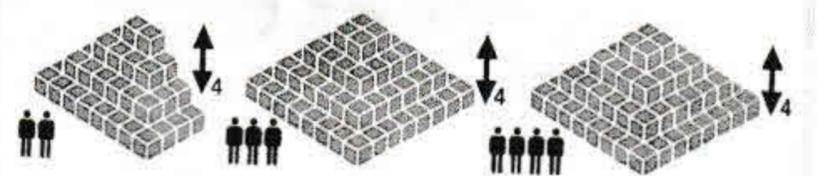
**MASQUE C**

**STRUCTURE C (Escalier)**

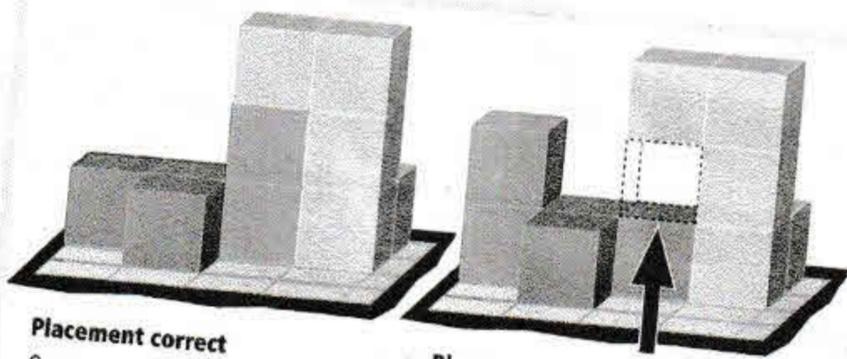


**MASQUE D**

**STRUCTURE D (Pyramide)**



- Aucune pièce ne peut dépasser les limitations de la structure.
- Les pièces peuvent être disposées dans n'importe quel sens sur le plateau.
- Une pièce posée sur le plateau reste en place jusqu'à la fin de la partie.
- Les pièces doivent être placées sans laisser d'espace au dessous. (fig. 6)



#### Placement correct

On peut combler l'espace libre en plaçant une pièce par le dessus

#### Placement incorrect

On ne peut pas combler l'espace libre par une pièce placée par le dessous.

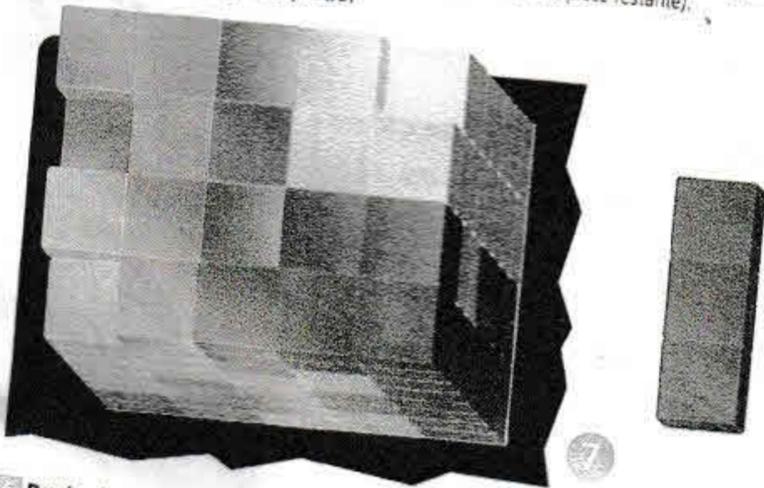
6

- Les pièces ne peuvent être placées que par le dessus.
- Un joueur doit jouer sa pièce s'il en a la possibilité. Le joueur ne peut pas «passer son tour» s'il peut encore jouer.
- Lorsqu'un joueur ne peut plus placer de pièce, la partie est terminée pour lui. Il ne pourra plus placer de pièces dans les tours suivants.

#### 5 Fin de la partie

La partie se termine lorsque les joueurs ne peuvent plus placer aucune pièce à l'intérieur de la structure. Chaque joueur reçoit un point pour chaque carré de sa couleur visible par le dessus. Chaque pièce non posée à la fin de la partie doit être soustraite du nombre de carrés visibles par le dessus. Le joueur qui a le meilleur score est le vainqueur.

Dans la fig. 7, le joueur bleu marque 5 points, le joueur rouge marque 6 points, le joueur jaune marque 4 points et le joueur vert marque 4 points (5 points moins une pièce restante). **Le joueur rouge gagne la partie!**



#### 6 Durée de la partie

Les parties durent généralement 20 minutes.

#### 7 Variantes

- Jeu à 2 joueurs :**
    - 2 joueurs avec 2 couleurs : chaque joueur choisit ses 11 pièces dans une même couleur et place alternativement ses pièces sur le plateau. Aucune pièce ne peut dépasser les limitations de la structure pour 2 joueurs (voir fig. 5).
    - 2 joueurs avec 4 couleurs : Chaque joueur joue avec 2 couleurs en alternance. On applique les mêmes règles que pour le jeu à 4 joueurs mais en fin de partie on additionne les points de chaque couleur.
  - Règle alternative :** On applique les mêmes règles que pour le jeu à 4 joueurs mais en fin de partie on ne compte que la meilleure des deux couleurs. Les points de l'autre couleur ne sont pas pris en compte.
- Jeu à 3 joueurs :**
    - Chaque joueur choisit ses 11 pièces d'une même couleur.
    - La couleur restante n'est pas jouée.
    - Aucune pièce ne peut dépasser les limitations de la structure pour 3 joueurs (voir fig. 5).

Blokus 3D offre de nombreuses possibilités de jeu en solitaire. Essayez de construire des cubes multicolores de différentes dimensions 3 x 3 x 3 ou 4 x 4 x 4 ou 5 x 5 x 5. Construire un cube d'une seule couleur est plus difficile : combien de possibilités pour construire un cube d'une couleur en 3 x 3 x 3 ?

#### Conseils de jeu

- Essayez de placer les pièces les plus complexes au début de la partie en gardant les pièces les plus petites pour la fin du jeu lorsqu'il sera difficile de les placer. N'oubliez pas que chaque pièce non posée diminue le score !
- Essayez au cours de la partie de placer vos pièces dans la zone centrale de la structure. Cela vous offrira plus de possibilités de placer vos pièces ultérieures et vous évitera d'être bloqué dans un angle.
- Jouez en fonction de vos pièces restantes mais aussi en fonction des pièces restantes adverses. A la fin de la partie, vos adversaires ne pourront pas placer leurs pièces s'ils n'ont pas les formes adéquates.

Venez jouer sur notre site internet [www.blokus.com](http://www.blokus.com). Vous pourrez jouer contre l'ordinateur, obtenir des conseils de jeu, commander des pièces perdues, rencontrer d'autres joueurs et vous situer dans le classement mondial.

Nous avons apporté le plus grand soin à la fabrication de votre jeu **Blokus 3D**. Néanmoins, si vous constatez un défaut de fabrication ou l'absence d'une pièce du jeu, vous pouvez contacter le distributeur de ce produit. Toutes les marques citées sont des marques déposées.



Blokus 3D est la nouvelle version du jeu RUMIS de Stefan Kögl qui a obtenu de multiples récompenses dans le monde entier.



Découvrez la gamme complète des jeux Blokus



**HODIN INTERNATIONAL**  
Jan-Baptist Vinkstraat, 4  
Guldendelle Park  
B-3070 Kortenberg  
Tel.: +32.(0)2.725.52.20  
Fax: +32.(0)2.720.10.99