

# **BLOKUS**

## **Carrément passionnant**

### **• Matériel**

Le jeu se compose des éléments suivants :

- 1 plateau de jeu de 400 cases,
- 84 pièces (21 pièces dans chacune des quatre couleurs, repères tactiles)

Chacune des 21 pièces est de forme différente. Il y a 1 pièce d'un carré, 1 pièce à deux carrés, 2 pièces à trois carrés, 5 pièces à quatre carrés, 12 pièces à cinq carrés.

### **But du jeu**

Pour chaque joueur, placer ses 21 pièces sur le plateau.

### **Déroulement d'une partie**

L'ordre dans lequel on joue est le suivant : bleu (rugueux), jaune (barré d'une oblique), rouge (percé en son centre), vert (lisse). Les joueurs tirent au sort leur couleur et prennent chacun les 21 pièces du jeu. Le premier joueur place la première pièce de son choix sur le plateau de telle sorte que celle-ci recouvre une case d'angle du plateau.

Les autres joueurs jouent à tour de rôle et placent leur première pièce de la même manière.

Pour les tours suivants, chaque nouvelle pièce posée doit toucher une pièce de la même couleur par un ou plusieurs coins et jamais par les cotés.

En revanche, les pièces de couleur différente peuvent se toucher par les cotés.

Les pièces du jeu 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.

### **Fin de la partie**

Lorsqu'un joueur est bloqué et ne peut plus placer de pièce, il est obligé de passer son tour. Les autres joueurs poursuivent en conservant le même ordre de jeu. Lorsque tous les joueurs sont bloqués, chacun compte le nombre de carrés qu'il n'a pu placer sur le plateau et calcule son score :

- -1 point par carré non posé.
- +15 points si les 21 pièces ont été posées
- +20 points si les 21 pièces ont été posées avec le carré solitaire en dernière position.

### **Durée d'une partie**

Les parties durent généralement entre 20 à 30 minutes.

### **Variantes du jeu**

a) jeu en deux équipes de deux joueurs.

L'ordre dans lequel on joue est toujours le suivant : bleu, jaune, rouge, vert. Les joueurs diagonalement opposés sur le plateau sont associés. En fin de partie, on additionne le score des joueurs bleu et rouge, ainsi que ceux des joueurs jaune et vert et l'équipe qui a le meilleur score remporte la partie.

b) jeu à deux joueurs.

L'ordre dans lequel on joue est toujours le suivant : bleu, jaune, rouge, vert. Le premier joueur prend les pièces bleues et rouges et le second joueur prend les pièces

jaunes et vertes. On additionne le score des deux couleurs de chaque joueur.

c) jeu à trois joueurs.

Les trois joueurs prennent leurs pièces, et chacun joue pour soi. La quatrième couleur est jouée alternativement à chaque tour par l'un des trois joueurs. La quatrième couleur est donc une couleur « tournante ». Comme pour une partie à quatre joueurs, le vainqueur est celui qui a pu placer le maximum de carrés sur le plateau, sans prendre en compte le score de la couleur "tournante" .

d) jeu en solitaire.

Le jeu permet de proposer de nombreuses versions de casse-tête, telles que:

- placer sur le plateau l'ensemble des 84 pièces en observant toutes les règles du jeu,
- placer les 20 pièces de 4 carrés dans un rectangle de 8 par 10 en respectant le principe de base du jeu, c'est-à-dire que les pièces de même couleur doivent se toucher par un ou plusieurs coins et jamais par les cotés.

### **Conseils de jeu :**

En début de partie, cherchez à progresser vers le centre du plateau, de manière à occuper un maximum de place. Si vous restez confiné dans votre zone de départ, vous serez très vite bloqué.

Essayez de placer vos grosses pièces sur le plateau en début de la partie. En effet, vers la fin du jeu, la place devient réduite et vous risquez de ne plus leur trouver de place.

Apprenez à utiliser les caractéristiques de vos pièces : elles sont toutes différentes avec des potentialités différentes qu'il s'agit d'utiliser à bon escient. Veillez durant toute la partie à conserver toujours une ou plusieurs portes de sortie.

Jouez en fonction de vos pièces restantes mais aussi en fonction des pièces restantes chez vos adversaires.

Souvenez-vous que terminer une couleur rapporte quinze points, et même vingt points si l'on termine par le carré.