

BLOCK IT!

Règle de jeu

Préparation

Composition: 1 damier de 25 cases, 25 fiches de couleur, 25 cavaliers, 12 cubes et un dé spécial. Les fiches sont constituées par quatre petits carrés chacun d'une couleur différente; la suite des couleurs varie avec les fiches. Fais passer les pieds des cavaliers par le milieu de la fiche; le côté couleur doit rester visible. Pose les fiches au hasard sur les 25 cases du damier, toutefois sans former des carrés d'une même couleur aux croisements.

Le jeu à vol d'oiseau

- Choisis une couleur et pose les trois cubes correspondants devant toi (2 cubes pour 3 ou 4 joueurs).
- L'objectif du jeu est de placer tous les cubes sur le damier; pour cela, il faut réussir à constituer sur le croisement de 4 fiches un carré de ta couleur.
- Le joueur cadet jette le dé et exécute l'ordre: tourner une fiche à droite ou à gauche (d'un quart de tour ou d'un demi-tour) ou bien échanger deux fiches. C'est à toi de décider quelle fiche tu tourneras à droit ou à gauche ou quelles fiches tu échangeras. Mais si tu changes deux fiches d'emplacement, tu ne peux plus les tourner!
- Dès que tu as réussi à créer un carré de ta couleur, tu marque son milieu d'un de tes cubes. Et voilà, tu as déjà casé ton premier cube!
- Si, lorsque c'est ton tour, il y a déjà un carré de ta couleur, tu peux le revendiquer en y plaçant ton cube (avant de jeter le dé). Les fiches ainsi réunies ne peuvent plus être tournées ou déplacées, sauf si un joueur jette un Anti-Blok (voir plus loin, configurations spéciales). - Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et suivent les indications. Le joueur qui a su mettre ses cubes sur le damier en premier est le gagnant!

Configurations spéciales

- **Anti-Blok:** Le joueur qui, ayant jeté le dé, obtient une croix rouge, peut prendre l'un des cubes déjà en place (s'il y en a) et le rendre à son propriétaire. Il jette le dé une nouvelle fois et suit les indications. Mais s'il obtient une deuxième fois la croix rouge, il doit passer son tour.
- **Tourner 2x:** 1+1. Si le dé indique 2 x à gauche ou à droite, le joueur peut également décider de tourner, toujours dans la même direction, 1 x deux fiches différentes.

Des variantes qui font flasher

Un joueur:

- En 20 tours, essaies de te débarrasser d'un maximum de cubes (de toutes les couleurs).
- Essaies de caser un maximum de cubes des 4 couleurs en un temps limité (p.ex. 15 minutes).
- Tenter de caser 3 cubes d'une même couleur dans un nombre de tours minimum.

3 à 4 joueurs:

Si le jeu se termine trop rapidement, on peut également essayer de caser 3 cubes (au lieu de 2) dans un temps limité à p.ex. 30 minutes. Condition restrictive: on ne peut pas faire tourner 2 fois de suite la même fiche.

Eclatez-vous!!

The Game Master

