



ITEM NO.: BJV44-9693	LANG.: 25A	GRAPHIC DESIGNER: Ruan, Jane	PROOF APPROVAL
PART CODE: BJV44-KP70		PI ENGINEER:	SIGN OFF (GRAPHIC):
ITEM NAME: BLOKUS PACKAGE REFRESH 2015 - 25A		PROJECT ENGINEER:	
TOY YEAR: SPRING 2022		CS VENDOR:	
PKG. SIZE: 11" x 8.5"		SOFTWARE: Illustrator CC	
PKG. SPEC.: I/S	VER.: 1st Run	COLOR PROFILE/LPI: Mag CCNB / 175lpi	
BLANK SIZE: 23.4" x 10.6"		CS DATE: 10/20/2021	DATE:
NOTES TO PRINTER: Proofs accurate for process color only. All spot colors must follow PMS Color Formula Guide or color swatch specified.			MATTEL

25A: English (US)/ French/ German/ Italian/ Dutch/ Spanish/ Portuguese/ Swedish/ Finnish/ Danish/ Norwegian/ Polish/ Czech/ Slovak/ Hungarian/ Russian/ Greek/ Turkish/ Ukrainian/ Romanian/ Bulgarian/ Estonian/ Lithuanian/ Latvian/ Arabic



Blokus™

Game • Jeu • Spiel • Gioco • Spel • Juego • Jogo • Spil • Spill • Gra
Hra • társasjáték • Игра • Επιτραπέζιο • Оυυυи • Настільна гра
Joc • Mäng • Žaidimas • Spēle • لعبة

Blokus™ is based on the original concept by Bernard Tavitian.
Blokus™ a été conçu d'après l'idée originale de Bernard Tavitian.
„Blokus“ basiert auf dem ursprünglichen Konzept von Bernard Tavitian.
Blokus™ è basato sull'idea originale di Bernard Tavitian.
Blokus is gebaseerd op het originele concept van Bernard Tavitian.
Blokus™ es un juego basado en el concepto original de Bernard Tavitian.
Blokus™ é baseado no conceito original de Bernard Tavitian.
Blokus™ är baserat på en originalidé av Bernard Tavitian.
Blokus™ perustuu Bernard Tavitianin alkuperäisideaan.
Blokus™ er baseret på en idé af Bernard Tavitian.
Blokus™ er basert på et originalkonsept av Bernard Tavitian.
Gra Blokus™ bazuje na oryginalnym pomysle Bernarda Tavitiana.
Hra Blokus™ je založena na pôvodním konceptu Bernarda Tavitiana.
Hra Blokus™ je založená na originálnej koncepcii Bernarda Tavitiana.
A Blokus™ jatek Bernard Tavitian eredeti ötletén alapul.
Игра Blokus™ основана на оригинальной концепции Бернарда Тавитиана.
To Blokus™ είναι βασισμένο στην αρχική ιδέα του Bernard Tavitian.
Blokus™, Bernard Tavitian'in orijinal fikrinden esinlenilerek tasarlanmıştır.
Blokus™ створено на основі оригінальної концепції Бернарда Тавитіана.
Blokus™ se bazează pe conceptul original al lui Bernard Tavitian.
Blokus™ e създадена въз основа на оригиналната идея на Bernard Tavitian.
Mängu Blokus™ algidee pärineb Bernard Tavitianilt.
„Blokus“™ yra sukurtas remiantis originalia Bernardo Tavitiano ideja.
Spēle Blokus™ ir balstīta uz Bernarda Tavitiana oriģinālo spēles koncepciju.
.Bernard Tavitian على المفهوم الأصلي™Blokus تعتمد

©2021 Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr 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, Solmsstraße 83, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 900 102 390 http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Dystrybutor: Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel AEBE, Εθνάρχου Μακαρίου 1, Κτήριο Κ-2, ΤΚ 17561, Παλαιό Φάληρο. Mattel Oyuncakçılık Tic. Ltd. Şti. İçerenköy Mah., Erkut Sok. A Blok No:12 Üner Plaza Kat:9-10 34752 Ataşehir İstanbul. Tel: 0216 570 75 00. Импортёр/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятинский переулок, 1; +7 495 287 79 39. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Вул. Дніпроводська, 1, м. Київ, 04077, Україна. тел.: +380 44 503 65 43. Importator și distribuitor: Orbico SRL, Șoseaua Vilor, nr. 14, Clădirea C2, Sector 5, București, 050156, România. Tel: +40 31 425 99 31, www.orbico.ro Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Consumer Services: You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ: 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800 575 0780. E-mail: sac.matteldobrazil@mattel.com. Maaletootaja: OÜ Rimonne Baltic, Supluse pst 1-E220, 11911 Tallinn, Eesti. tel +372 630 0972. Sia Rimonne Riga, Unijas iela 15b, Riga, Latvija, LV 1039. Telefons: 67563456. Importuotojas: UAB „Rimonne Baltic“, Draugystės g.19, 6 blokas, 2 a., Kaunas, LT-51230, Lithuania.



BJV44-KP70_25A_IS

One Rule, Endless Possibilities!™

Une seule règle, des possibilités de jeu infinies !

Eine Spielregel, unendlich viele Möglichkeiten!

Una Regola, Infinite Possibilità!

Eén regel, eendeloze mogelijkheden!

Uma regra, infinitas possibilidades!

En regel, ändlösa möjligheter!

Yksi sääntö, lukemattomia mahdollisuuksia!

Jedna zasada, nieograniczone możliwości!

Jedno pravidlo, nekonečne veľa možností!

Egyetlen szabály. Végtelen lehetőségek!

Одно правило, нескончаемые возможности!

'Ενας Κανόνας, Αμέτρητες Επιλογές!

Tek Kural, Sınırsız Oyun Seçeneği!™

Одне правило, нескінченні можливості!

Едно правило, безброй възможности!

One Rule, Endless Possibilities!™(ÜKS REEGELLõputult võimalusi!)

Viena taisyklē, begalinēs galimybės!™

قاعدة واحدة .. واحتمالات لا متناهية!

ENGLISH

CONTENTS

- ◆ Game board
- ◆ 84 pieces in four colors (21 pieces per color – red, blue, yellow, green).

SETTING UP

Each player chooses a color and takes that set of 21 pieces.
Choose a player to go first, and play proceeds clockwise around the board.

QUICK START

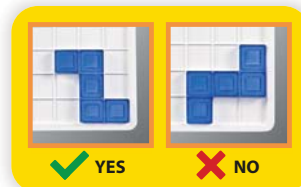
Starting from a corner space, each player takes turns placing pieces of their color on the board.
There's just one rule to remember – every piece you play must touch another piece of your color, **but only at the corners!**

Cover the most squares on the board to win!

PLAYING THE GAME (Four Players)

Tip: If you only have two or three players, check out the Game Variations section on the next page.

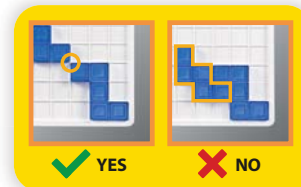
Players take turns laying down one piece at a time. The first piece they play **must** cover a **corner square**.



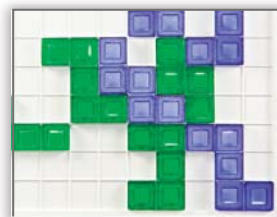
THE ONE RULE OF BLOKUS™ GAME!

Each new piece you play must touch at least one other piece of the same color, **but only at the corners**.

There are no restrictions on how your pieces can touch pieces of different colors.



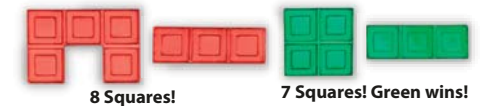
For example: blue pieces can only touch at the corners, but it doesn't matter how blue touches green.



Whenever a player is unable to place a piece on the board, that player must pass their turn.
The game ends when no players can place any more pieces.

WINNING THE GAME

Once the game ends, players count the number of squares in their unplayed pieces. The player with the **lowest** number of squares wins!



GAME VARIATIONS

TWO-PLAYER GAME

- ◆ One player controls blue and red, and the other player controls yellow and green.
- ◆ The playing order is blue, yellow, red, green.
- ◆ Pieces are played as described in the four-player game.
- ◆ At the end of the game, players calculate their scores by counting up the squares in **both** colors they control.

THREE-PLAYER GAME

- ◆ The playing order is blue, yellow, red, green.
- ◆ Each player chooses one color.
- ◆ The remaining color is shared, and is played alternately by each player when its turn comes up.
- ◆ Pieces are played as described in the four-player game.
- ◆ Players calculate their scores by counting the squares in their unplayed pieces. The score of the shared color is ignored.

ADVANCED SCORING (Optional)

When you're ready for more of a challenge, try advanced scoring – players are now competing for the **highest** score.

Each player counts the number of squares in their remaining pieces: 1 square = **-1 point**. A player earns **+15 points** if all of their pieces have been placed on the board. They earn **+5 points** if the last piece they placed on the board was the smallest piece (one square).

Here's an example of a completed game where the blue player has won.

The **blue** player has placed all of the blue pieces on the board, and the smallest piece has been played last.

Score: +20 points

The **yellow** player could not place 2 four-square pieces.

Score: -8 points

The **red** player could not place 1 three-square piece, 4 four-square pieces, and 1 five-square piece.

Score: -24 points

The **green** player could not place 1 three-square piece, 3 four-square pieces, and 1 five-square piece.

Score: -20 points

FRANÇAIS

CONTIENT

- ◆ Plateau de jeu
- ◆ 84 pièces de 4 couleurs (21 pièces par couleur : rouge, bleu, jaune, vert).

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et prend 21 pièces de cette couleur. Les joueurs choisissent le joueur qui démarre la partie, puis le jeu commence dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉMARRAGE RAPIDE

En partant d'un coin, chaque joueur place ses pièces de couleur tour à tour sur le plateau.

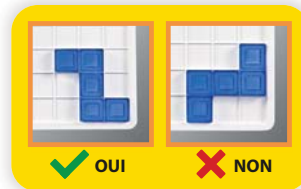
Une seule règle à retenir : chaque pièce posée doit toucher une autre pièce de même couleur, **mais seulement par les coins** !

Recouvrez le plus de carrés sur le plateau pour gagner !

JOUER (à quatre joueurs)

Conseil : Si vous n'êtes que deux ou trois joueurs, rendez-vous à la partie Variantes de Jeu sur la page suivante.

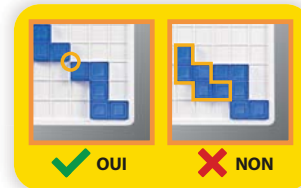
Les joueurs jouent chacun leur tour en posant une pièce à la fois. La première pièce jouée **doit** couvrir une **case située dans un coin**.



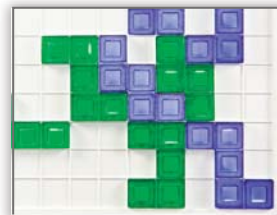
L'UNIQUE RÈGLE DU JEU BLOKUS™ !

Chaque nouvelle pièce jouée doit toucher une autre pièce de même couleur, **mais seulement par les coins**.

Il n'y a aucune interdiction quant au placement des pièces par rapport aux pièces de différentes couleurs.



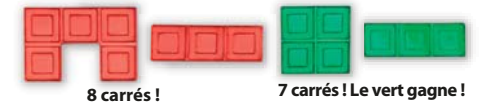
Par exemple : les pièces bleues ne peuvent se toucher que par les coins, mais ce n'est pas gênant si elles touchent le bord des pièces vertes.



Si un joueur ne peut placer aucune de ses pièces sur le plateau, il doit passer son tour. La partie est terminée lorsque plus aucun joueur ne peut poser de pièce.

LE GAGNANT

Une fois le jeu terminé, les joueurs comptent le nombre de carrés de leurs pièces non jouées. Le joueur qui possède le **moins** de carrés remporte la partie !



VARIANTES DE JEU

Jeu à deux

- ◆ Un joueur contrôle le bleu et le rouge, l'autre joueur le jaune et le vert.
- ◆ L'ordre de jeu est bleu, jaune, rouge et vert.
- ◆ Les pièces se placent de la même façon que dans le jeu à quatre.
- ◆ À la fin de la partie, les joueurs calculent leur score en additionnant les carrés des **deux** couleurs qu'ils contrôlent.

Jeu à trois

- ◆ L'ordre de jeu est bleu, jaune, rouge et vert.
- ◆ Chaque joueur choisit une couleur.
- ◆ La couleur restante est partagée et est jouée par chaque joueur alternativement lorsque c'est son tour.
- ◆ Les pièces se placent de la même façon que dans le jeu à quatre.
- ◆ Les joueurs calculent leur score en comptant les carrés de leurs pièces non jouées. Le score de la couleur partagée n'est pas pris en compte.

SCORE AVANCÉ (facultatif)

Pour une partie plus difficile, les joueurs tentent d'obtenir le score **le plus élevé**.

Chaque joueur compte le nombre de carrés des pièces qu'il lui reste : 1 carré = **-1 point**. Un joueur marque **+15 points** si toutes ses pièces ont été placées sur le plateau. Il marque **+5 points** si la dernière pièce qu'il a placée sur le plateau était la plus petite (un carré).

Voici un exemple d'une partie terminée où le joueur bleu est le gagnant.

Le joueur **bleu** a placé toutes ses pièces sur le plateau, et la plus petite pièce a été la dernière posée.

Score : +20 points

Le joueur **jaune** n'a pas pu placer 2 pièces de quatre carrés.

Score : -8 points

Le joueur **rouge** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 4 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés.

Score : -24 points

Le joueur **vert** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 3 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés.

Score : -20 points

DEUTSCH

INHALT

- ◆ Spielbrett
- ◆ 84 Steine in vier Farben (je 21 pro Farbe – rot, blau, gelb, grün).

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle 21 Steine dieser Farbe. Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt; anschließend wird die Partie reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

KURZANLEITUNG

Ausgehend von einem Eckfeld legen die Spieler abwechselnd Steine ihrer Farbe auf dem Spielbrett an.

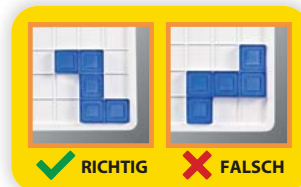
Es gibt eigentlich nur eine einzige Regel: Jeder gelegte Stein muss einen anderen gleichfarbigen Stein berühren – **jedoch nur an den Ecken!**

Wer die meisten Steine auf dem Spielbrett unterbringt, hat gewonnen!

SO WIRD GESPIELT (Partie zu viert)

Tipp: Unter „Spielvarianten“ auf der nächsten Seite sind die Regeln für zwei und drei Spieler zu finden.

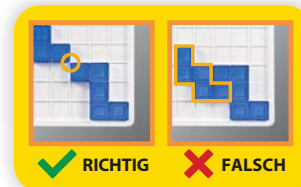
Wer an der Reihe ist, legt einen seiner Steine an. Der erste Stein jedes Spielers **muss** so gelegt werden, dass ein **Eckfeld** des Spielbretts abgedeckt ist.



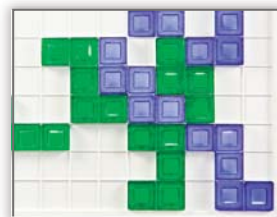
DIE BLOKUS™-REGEL!

Jeder neu angelegte Stein muss mindestens einen anderen gleichfarbigen Stein berühren, jedoch **nur an den Ecken**.

Es gibt keine Vorgaben, wie die Steine eines Spielers andersfarbige Steine berühren dürfen.



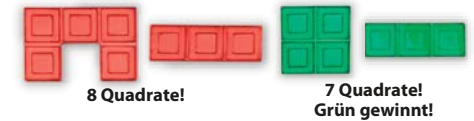
Beispiel: Die blauen Steine dürfen sich nur an den Ecken berühren. Es ist aber egal, wie die blauen Steine die grünen berühren.



Wenn ein Spieler keinen seiner Steine auf dem Spielbrett anlegen kann, ist die Partie für ihn zu Ende. Die anderen Spieler dürfen weiter ihre Steine platzieren, bis auch sie keine passende Lücke mehr finden. Dann endet die Partie.

DIE PARTIE GEWINNEN

Sobald die Partie beendet ist, zählt jeder Spieler die Quadrate der Steine, die er nicht auf dem Spielbrett unterbringen konnte. Wer die **wenigsten** Quadrate übrig hat, gewinnt!



SPIELVARIANTEN

Partie zu zweit

- ◆ Ein Spieler nimmt sich die blauen und roten Steine, der andere Spieler die gelben und grünen Steine.
- ◆ Die Spielreihenfolge ist blau, gelb, rot, grün.
- ◆ Die Steine der beiden Spieler werden wie in der Partie zu viert angelegt.
- ◆ Am Ende der Partie errechnen die Spieler ihre Punkte, indem sie die Quadrate der Steine zählen, die sie in ihren **beiden** Farben nicht auf dem Spielbrett unterbringen konnten. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Partie zu dritt

- ◆ Die Spielreihenfolge ist blau, gelb, rot, grün.
- ◆ Jeder Spieler wählt eine Farbe.
- ◆ Die Steine der vierten Farbe werden rundenweise abwechselnd von einem der drei Spieler angelegt.
- ◆ Die Steine werden wie in der Partie zu viert platziert.
- ◆ Die Spieler errechnen ihre Punkte, indem sie die Quadrate der Steine zählen, die sie in ihrer Farbe nicht auf dem Spielbrett unterbringen konnten. Das Ergebnis der geteilten Farbe wird ignoriert. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

ERWEITERTE WERTUNG (Optional)

Mit der erweiterten Wertung kommt eine neue Herausforderung ins Spiel – die Spieler versuchen jetzt, die **höchste** Punktzahl **zu erzielen**.

Jeder Spieler zählt die Quadrate der Steine, die er nicht auf dem Spielbrett unterbringen konnte: 1 Quadrat = **1 Minuspunkt**. Falls ein Spieler sämtliche Steine auf dem Spielbrett unterbringen konnte, erhält er **15 Pluspunkte**. Er bekommt außerdem **5 Pluspunkte**, wenn der letzte Stein, den er auf das Brett gelegt hat, der kleinste war (ein Quadrat).

Die nachfolgende Abbildung zeigt ein Beispiel für eine beendete Partie, die der Spieler mit den blauen Steinen gewonnen hat.

Der Spieler mit den **blauen** Steinen hat alle seine Steine auf dem Spielbrett unterbringen können und zudem das einzelne Quadrat zuletzt angelegt.

Wertung: +20 Punkte

Der Spieler mit den **gelben** Steinen konnte zwei Steine mit jeweils 4 Quadraten nicht unterbringen.

Wertung: -8 Punkte

Der Spieler mit den **roten** Steinen konnte einen Stein mit 3 Quadraten, vier Steine mit 4 Quadraten und einen Stein mit 5 Quadraten nicht platzieren.

Wertung: -24 Punkte

Der Spieler mit den **grünen** Steinen konnte einen Stein mit 3 Quadraten, drei Steine mit 4 Quadraten und einen Stein mit 5 Quadraten nicht anlegen.

Wertung: -20 Punkte

ITALIANO

CONTENUTO

- ◆ Tabellone
- ◆ 84 pezzi in quattro colori (21 pezzi per colore - rosso, blu, giallo, verde).

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende un set di 21 pezzi.
Scegliete il giocatore per iniziare, poi procedete in senso orario intorno al piano di gioco.

GUIDA RAPIDA PER GIOCARE

Iniziando da una casella angolare, ogni giocatore posizionerà a turno sul piano di gioco i pezzi del proprio colore.

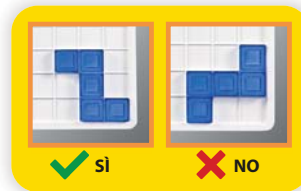
C'è una sola regola da ricordare: ogni pezzo che giocherete deve toccarne un altro dello stesso colore, **ma solo agli angoli!**

Coprite il maggior numero di caselle possibile sul piano di gioco per vincere!

COME SI GIOCA (con 4 giocatori)

Consiglio: Se siete solo due o tre giocatori, fate riferimento alla sezione *Variazioni del Gioco* sulla pagina successiva.

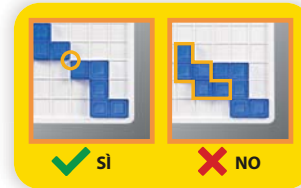
I giocatori devono posizionare a turno un pezzo per volta.
Il primo pezzo piazzato deve coprire una casella angolare.



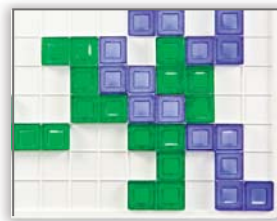
L'UNICA REGOLA DI BLOKUS™!

Ogni nuovo pezzo piazzato deve toccarne almeno un altro dello stesso colore, **ma solo agli angoli.**

Non esistono limiti al modo in cui i vostri pezzi possono toccare quelli di un altro colore.



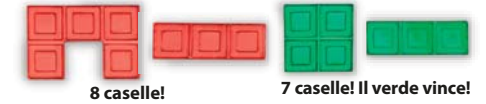
Per esempio: i pezzi blu possono toccarsi solo agli angoli, ma quelli blu possono toccare i verdi in qualunque modo.



Nel caso in cui un giocatore non riuscisse a posizionare un pezzo sul tabellone, dovrà saltare il proprio turno. Il gioco finisce quando nessun giocatore sarà più in grado di posizionare pezzi sul tabellone.

IL VINCITORE

Una volta terminata la partita, i giocatori dovranno contare il numero di caselle dei pezzi rimasti. Il giocatore con il **minor** numero di caselle vince!



VARIAZIONI DEL GIOCO

Gioco a 2 giocatori

- ◆ Un giocatore controlla i pezzi blu e rossi e l'altro controlla i pezzi gialli e verdi.
- ◆ L'ordine di gioco è blu, giallo, rosso, verde.
- ◆ I pezzi vengono piazzati come descritto per la partita a 4 giocatori.
- ◆ Alla fine del gioco, i giocatori calcolano i loro punteggi contando le caselle di **entrambi** i colori di cui dispongono.

Gioco a 3 giocatori

- ◆ L'ordine di gioco è blu, giallo, rosso, verde.
- ◆ Ogni giocatore sceglie un colore.
- ◆ Il colore restante viene condiviso e giocato a turno da ogni giocatore.
- ◆ I pezzi vengono piazzati come descritto per la partita a 4 giocatori.
- ◆ I giocatori calcolano il proprio punteggio contando le caselle dei loro pezzi rimasti. Il punteggio del colore condiviso non viene conteggiato.

PUNTEGGIO AVANZATO (Optional)

Quando sarete pronti ad affrontare una sfida più impegnativa, provate il punteggio avanzato. In questa versione, i giocatori competono per ottenere il punteggio **più alto**.

Ciascun giocatore conta il numero di caselle dei propri pezzi rimasti: 1 casella = **-1 punto**. Un giocatore guadagna **+15 punti** se posiziona tutti i suoi pezzi sul piano di gioco. Un giocatore guadagna **+5 punti** se l'ultimo pezzo posizionato sul piano di gioco è il suo pezzo più piccolo (da una casella).

In questo esempio, la partita è stata vinta dal giocatore blu.

Il giocatore **blu** ha posizionato tutti i pezzi blu sul piano di gioco e il pezzo più piccolo è stato giocato per ultimo.

Punteggio: +20 punti

Il giocatore **giallo** non è riuscito a posizionare 2 pezzi da 4 caselle.

Punteggio: -8 punti

Il giocatore **rosso** non è riuscito a posizionare 1 pezzo da 3 caselle, 4 pezzi da 4 caselle e 1 pezzo da 5 caselle.

Punteggio: -24 punti

Il giocatore **verde** non è riuscito a posizionare 1 pezzo da 3 caselle, 3 pezzi da 4 caselle e 1 pezzo da 5 caselle.

Punteggio: -20 punti

NEDERLANDS

INHOUD

- ◆ Speelbord
- ◆ 84 steentjes in vier kleuren (21 stenen per kleur - rood, blauw, geel, groen).

SPELVOORBEREIDING

Iedere speler kiest een kleur en pakt 21 steentjes. Er wordt een speler gekozen die mag beginnen. Vervolgens wordt het spel gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

METEEN BEGINNEN

Vanuit een hoek van het speelbord leggen de spelers om beurten hun steentjes op het bord.

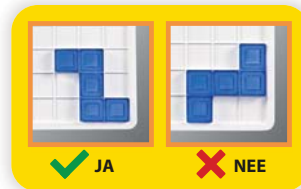
Er is maar één regel: ieder steentje dat op het bord wordt gelegd, moet minstens één ander steentje van dezelfde kleur raken, **maar alleen aan de hoeken!**

De speler die de meeste vierkantjes van het speelbord bedekt, is de winnaar!

HET SPEL (vier spelers)

Tip: Als je maar met twee of drie spelers bent, speel je één van de spelvarianten op de volgende bladzijde.

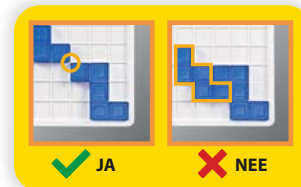
De spelers leggen om beurten een steentje op het bord. Het eerst gespeelde steentje **moeten vakje in een hoek van het speelbord** bedekken.



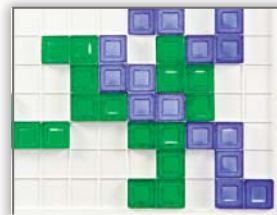
DE ENIGE REGEL VAN HET BLOKUS-SPEL!

Ieder steentje dat op het bord wordt gelegd, moet minstens één ander steentje van dezelfde kleur raken, **maar alleen aan de hoeken.**

Er zijn geen regels voor het aanleggen van je steentjes aan steentjes van een andere kleur.



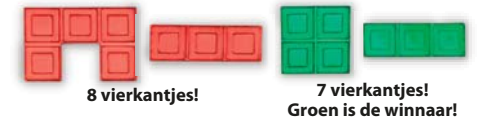
Voorbeeld: blauwe steentjes mogen elkaar alleen aan de hoeken raken maar het maakt niet uit hoe ze de groene steentjes raken.



Wanneer een speler geen steentje op het bord kan leggen, moet hij zijn beurt voorbij laten gaan. Het spel is afgelopen wanneer geen van de spelers nog een steentje op het bord kan leggen.

DE WINNAAR

Na afloop van het spel tellen de spelers de vierkantjes van hun overgebleven steentjes. De speler met de **minste** vierkantjes is de winnaar!



SPELVARIANTEN

Met twee spelers spelen

- ◆ De ene speler speelt met de blauwe en rode steentjes, en de andere speler met de gele en groene steentjes.
- ◆ De speelvolgorde is blauw, geel, rood, groen.
- ◆ De steentjes moeten worden neergelegd zoals beschreven in het spel voor vier spelers.
- ◆ Aan het eind van het spel berekenen de spelers hun score door de vierkantjes van hun **beide** kleuren te tellen.

Spelen met drie spelers

- ◆ De speelvolgorde is blauw, geel, rood, groen.
- ◆ Iedere speler kiest een kleur.
- ◆ De overgebleven kleur wordt gedeeld en om beurten door de spelers gespeeld.
- ◆ De steentjes moeten worden neergelegd zoals beschreven in het spel voor vier spelers.
- ◆ De spelers tellen de vierkantjes van hun overgebleven steentjes om hun score te berekenen. De score van de gedeelde kleur telt niet mee.

SPECIALE PUNTENTELLING

Probeer deze puntentelling als je toe bent aan een nieuwe uitdaging. Bij deze puntentelling proberen de spelers de hoogste score te behalen.

Iedere speler telt het aantal vierkantjes van zijn overgebleven steentjes: 1 vierkantje = **-1 punt**. Een speler verdient **+15 punten** als al zijn stenen op het bord zijn geplaatst. Ze verdienen **+5 punten**, wanneer de laatste steen geplaatst, het laagste aantal vierkantjes heeft (één vierkantje).

Hier zie je een voorbeeld van een spel waarbij de blauwe speler heeft gewonnen.

De **blauwe** speler heeft al zijn blauwe steentjes op het bord gelegd en het kleinste steentje is als laatste aangelegd.

Score: +20 punten

De **gele** speler blijft zitten met 2 steentjes met 4 vierkantjes.

Score: -8 punten

De **rode** speler blijft zitten met 1 steentje met 3 vierkantjes, 4 steentjes met 4 vierkantjes en 1 steentje 5 vierkantjes.

Score: -24 punten

De **groene** speler blijft zitten met 1 steentje met 3 vierkantjes, 3 steentjes met 4 vierkantjes en 1 steentje met 5 vierkantjes.

Score: -20 punten

ESPAÑOL

CONTENIDO

- ◆ Tablero de juego
- ◆ 84 piezas de cuatro colores (21 piezas de cada color: rojo, azul, amarillo, verde).

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador elige un color y coge sus 21 piezas de un color. Se elige al jugador que irá primero y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

INICIO RÁPIDO

Se empieza a jugar desde una de las esquinas del tablero y se juega por turnos: los jugadores, en su turno, deben colocar en el tablero piezas de su color.

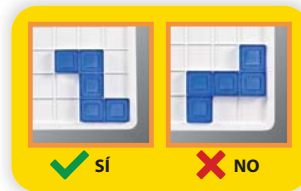
Solo existe una regla: cada pieza colocada en el tablero debe tocar otra pieza del mismo color, **pero solo por las esquinas**.

¡Cubre el mayor número de casillas posible para ganar la partida!

MECÁNICA DEL JUEGO (cuatro jugadores)

Consejo: Si solo participan dos o tres jugadores, consulta en la siguiente página la sección Variaciones del juego.

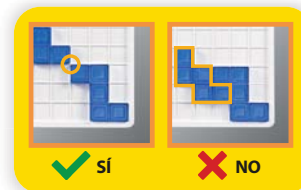
Los jugadores se turnan para colocar una pieza en cada turno. La primera pieza colocada en el tablero por cada uno de los jugadores **debe** ocupar una **casilla de esquina**.



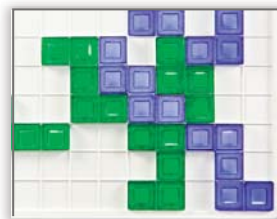
¡LA ÚNICA REGLA DEL JUEGO BLOKUS™!

Cada nueva pieza colocada en el tablero debe estar en contacto con al menos otra pieza del mismo color, **pero solo pueden tocarse sus esquinas**.

No existe ninguna restricción sobre cómo las piezas pueden tocar piezas de diferentes colores.



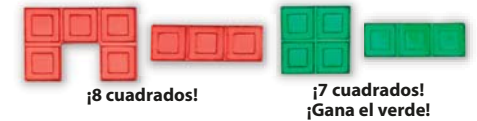
Por ejemplo: las piezas azules solo pueden tocarse por las esquinas, pero una pieza verde y una azul pueden tocarse por todos los lados.



Si algún jugador no puede colocar ninguna pieza en el tablero, pierde su turno. La partida termina cuando ningún jugador puede colocar más piezas en el tablero.

GANADOR DEL JUEGO

En cuanto termina la partida, los jugadores cuentan el número de cuadrados de las piezas que no han podido colocar. ¡Gana el jugador que tiene el **menor** número de cuadrados!



VARIACIONES DEL JUEGO

Dos jugadores

- ◆ Un jugador juega con las piezas azules y rojas, y el otro con las piezas amarillas y verdes.
- ◆ El orden de juego es azul, amarillo, rojo y verde.
- ◆ Las piezas se colocan en el tablero igual que en el juego para cuatro jugadores.
- ◆ Al final de la partida, cada jugador calcula su puntuación contando los cuadrados de sus **dos** colores.

Tres jugadores

- ◆ El orden de juego es azul, amarillo, rojo y verde.
- ◆ Cada jugador elige un color.
- ◆ El color sobrante se comparte entre todos los jugadores, es decir, cada jugador juega un turno con su color y el siguiente con el color compartido.
- ◆ Las piezas se colocan en el tablero igual que en el juego para cuatro jugadores.
- ◆ Al final de la partida, cada jugador calcula su puntuación contando los cuadrados que no ha colocado. La puntuación de las piezas del color compartido no se contabiliza.

PUNTUACIÓN AVANZADA (opcional)

Cuando estéis preparados para un desafío mayor, podéis probar con la modalidad de puntuación avanzada: se trata de intentar conseguir la puntuación más **alta**.

Cada jugador cuenta el número de cuadrados de las piezas que no ha podido colocar: 1 cuadrado = **-1 punto**. Un jugador gana **+15 puntos** si ha colocado todas sus piezas en el tablero. Un jugador gana **+5 puntos** si la última pieza que colocó en el tablero era la más pequeña (un cuadrado).

El dibujo muestra un ejemplo de partida ganada por el jugador azul.

El jugador **azul** ha colocado todas sus piezas y, además, la última que ha jugado es la más pequeña.

Puntos: +20 puntos

El jugador **amarillo** se ha quedado con 2 piezas de cuatro cuadrados cada una.

Puntos: -8 puntos

El jugador **rojo** se ha quedado con una pieza de tres cuadrados, cuatro piezas de cuatro cuadrados y una pieza de cinco cuadrados.

Puntos: -24 puntos

El jugador **verde** se ha quedado con una pieza de tres cuadrados, tres piezas de cuatro cuadrados y una pieza de cinco cuadrados.

Puntos: -20 puntos

PORTUGUÊS

CONTEÚDO

- ◆ Tabuleiro
- ◆ 84 peças em quatro cores (21 peças por cor: vermelho, azul, amarelo e verde).

PREPARAÇÃO DO JOGO

Cada jogador escolhe uma cor e fica com o conjunto de 21 peças referentes a essa cor. É escolhido o primeiro jogador, e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

INÍCIO RÁPIDO

Começando por uma casa do canto do tabuleiro, cada jogador coloca as suas peças à vez no tabuleiro.

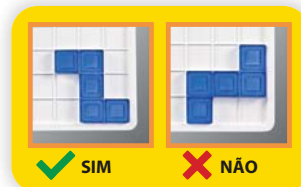
Só tens de te lembrar desta regra: todas as peças colocadas têm de tocar numa outra peça da mesma cor, **mas só pelos cantos!**

Para ganhar, os jogadores têm de cobrir o máximo de casas do tabuleiro com as peças da sua cor!

MECÂNICA DO JOGO (quatro jogadores)

Dica: se for um jogo para apenas dois ou três jogadores, consulta a secção Variantes do Jogo na próxima página.

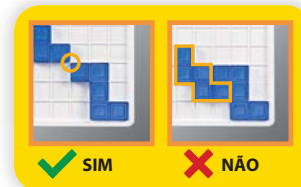
Os jogadores colocam peças no tabuleiro à vez. A primeira peça que jogam **tem de** cobrir uma **casa do canto do tabuleiro**.



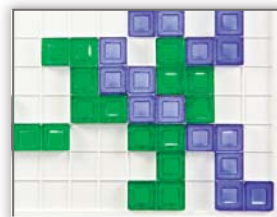
A ÚNICA REGRA DO BLOKUS™!

Cada nova peça que é colocada no tabuleiro tem de tocar, pelo menos, noutra peça da mesma cor, **mas só pelos cantos**.

Não há restrições sobre a forma como as peças podem tocar noutras peças de cor diferente.



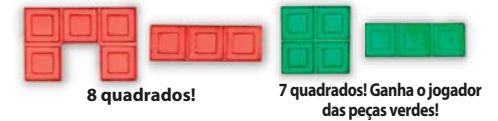
Por exemplo: as peças azuis só se podem tocar pelos cantos, mas não interessa como é que as peças azuis tocam nas verdes.



Quando um jogador não conseguir colocar uma peça no tabuleiro, passa a vez. O jogo termina quando nenhum dos jogadores conseguir colocar mais peças no tabuleiro.

O VENCEDOR DO JOGO

Quando o jogo terminar, os jogadores contam o número de quadrados das peças que não conseguiram colocar no tabuleiro. Ganha o jogador que ficar com **menos** quadrados por colocar!



VARIANTES DO JOGO

Jogo para dois jogadores

- ◆ Um jogador joga com as peças azuis e vermelhas e o outro joga com as peças amarelas e verdes.
- ◆ A ordem do jogo é azul, amarelo, vermelho, verde.
- ◆ As peças são colocadas no tabuleiro conforme descrito no jogo para quatro jogadores.
- ◆ No final do jogo, os jogadores calculam as suas pontuações contando os quadrados de **ambas** as cores que controlam.

Jogo para três jogadores

- ◆ A ordem do jogo é azul, amarelo, vermelho, verde.
- ◆ Cada jogador escolhe uma cor.
- ◆ A cor restante é partilhada e é jogada alternadamente por cada jogador quando for a sua vez.
- ◆ As peças são colocadas no tabuleiro conforme descrito no jogo para quatro jogadores.
- ◆ Os jogadores calculam as suas pontuações contando os quadrados das peças que não conseguiram colocar no tabuleiro. A pontuação da cor partilhada não conta.

PONTUAÇÃO AVANÇADA (opcional)

Quando os jogadores estiverem preparados, podem avançar para uma forma de pontuação mais avançada, competindo pela **pontuação** mais elevada.

Cada jogador conta o número de quadrados das peças que não conseguiu colocar no tabuleiro: 1 quadrado = **-1 ponto**. Um jogador ganha **+15 pontos** se tiver colocado todas as suas peças no tabuleiro. Um jogador ganha **+5 pontos** se a última peça que colocou tiver sido a peça mais pequena (um quadrado).

Eis um exemplo de um jogo completo em que o jogador azul ganhou.

O jogador **azul** colocou todas as peças azuis no tabuleiro e a peça mais pequena foi a última a ser colocada.

Pontuação: +20 pontos

O jogador **amarelo** não conseguiu colocar 2 peças de quatro quadrados.

Pontuação: -8 pontos

O jogador **vermelho** não colocou 1 peça de três quadrados, 4 peças de quatro quadrados e 1 peça de cinco quadrados.

Pontuação: -24 pontos

O jogador **verde** não colocou 1 peça de três quadrados, 3 peças de quatro quadrados e 1 peça de cinco quadrados.

Pontuação: -20 pontos

SVENSKA

INNEHÅLL

- ◆ Spelplan
- ◆ 84 brickor i fyra färger (21 i varje färg – röd, blå, gul, grön).

FÖRBEREDELSE

Spelarna väljer var sin färg och tar de 21 brickorna i den färgen.
Välj vem som ska spela först. Sedan går spelet vidare medsols runt spelplanen.

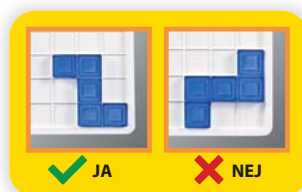
SNABBSTART

Spelarna börjar lägga ut i var sitt hörn och turas sedan om att lägga ut brickor i sin färg på spelplanen.
Det finns bara en regel du måste komma ihåg – varje bricka du lägger ut måste ligga mot en annan bricka i din färg, **men bara i hörnen!**
Täck flest rutor på spelplanen för att vinna!

SÅ HÄR SPELAR MAN (fyra spelare)

Tips: Om ni bara är två eller tre spelare, titta i avsnittet Variationer av spelet på nästa sida.

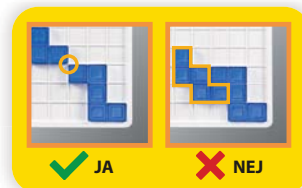
Spelarna turas om att lägga ut en bricka åt gången. Den första brickan de lägger ut **måste** täcka en **hörnruta**.



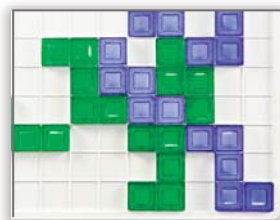
BLOKUS™-SPELETS ENDA REGEL!

Varje ny utlagd spelbricka måste vidröra minst en annan bricka i samma färg, men **bara i hörnen**.

Det finns inga regler för hur dina brickor får ligga mot brickor i andra färger.



Till exempel: blå brickor kan bara ligga mot varandra i hörnen, men det spelar ingen roll hur blå brickor ligger mot gröna brickor.



När en spelare inte kan lägga ut någon bricka på spelplanen får spelaren stå över sin tur.
Spelet är slut när ingen av spelarna kan lägga ut fler brickor.

SÅ HÄR VINNER MAN SPELET

När spelet är slut räknar spelarna antalet rutor på sina resterande spelbrickor. Spelaren med **lägst** antal rutor vinner!



VARIATIONER AV SPELET

Spel för två spelare

- ◆ En av spelarna har de blå och röda brickorna och den andra spelaren har de gula och gröna.
- ◆ Spelordningen är blå, gul, röd, grön.
- ◆ Brickorna läggs ut på samma sätt som i spelet för fyra spelare.
- ◆ När spelet är slut räknar spelarna ihop sina poäng genom att räkna rutorna i **båda** sina färger.

Spel för tre spelare

- ◆ Spelordningen är blå, gul, röd, grön.
- ◆ Spelarna väljer var sin färg.
- ◆ Den återstående färgen delas och spelarna turas om att lägga ut dessa brickor när den färgen ska läggas ut.
- ◆ Brickorna läggs ut på samma sätt som i spelet för fyra spelare.
- ◆ Spelarna räknar ut sin poäng genom att räkna rutorna på sina resterande brickor. Poängen för brickorna i den delade färgen räknas inte med.

AVANCERAD POÄNGRÄKNING (valfritt)

När ni är redo för en större utmaning kan ni prova den avancerade poängräkningen: nu går det ut på att få den **högsta** poängen.

Spelarna räknar antalet rutor på sina resterande spelbrickor: 1 ruta = **-1 poäng**. En spelare får **+15 poäng** om alla bitarna har lagts ut på spelplanen. Spelaren får **+5 poäng** om den sista biten som lades ut på spelplanen var den minsta rutan (en ruta).

Här visas ett exempel på ett avslutat spel där den blå spelaren har vunnit.

Den **blå** spelaren har lagt ut alla brickor och den minsta brickan har lagts ut sist.

Poäng: +20 poäng

Den **gula** spelaren kunde inte lägga ut 2 brickor med fyra rutor på varje.

Poäng: -8 poäng

Den **röda** spelaren kunde inte lägga ut 1 bricka med tre rutor, 4 brickor med fyra rutor och 1 bricka med fem rutor.

Poäng: -24 poäng

Den **gröna** spelaren kunde inte lägga ut 1 bricka med tre rutor, 3 brickor med fyra rutor och 1 bricka med fem rutor.

Poäng: -20 poäng

SUOMI

SISÄLTÖ

- ◆ Pelilauta
- ◆ 84 laattaa, neljä väriä (21 laattaa kutakin väriä – punaista, sinistä, keltaista ja vihreää).

VALMISTELU

Kumpikin pelaaja valitsee värin ja ottaa 21 laattaa.
Päättäkää, kuka aloittaa, ja pelivuoro siirtyy sitten myötöpäivään.

PIKAOHJE

Jokainen pelaaja asettaa vuorotellen laattojaan pelilaudalle kulmaruudusta alkaen.

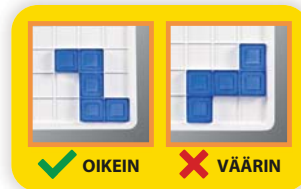
Sääntöjä on vain yksi – pelilaudalle asetettavan laatan on aina kosketettava ainakin yhtä samanväristä laattaa, **mutta vain kulmista**.

Pelaaja, jonka laatat peittävät eniten ruutuja, voittaa!

PELAAMINEN (neljä pelaajaa)

Vinkki: Jos pelaajia on kaksi tai kolme, katso kohta Pelin muunnelmät seuraavalla sivulla.

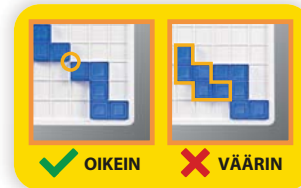
Pelaajat asettavat vuorotellen laattojaan pelilaudalle yksi kerrallaan. Jokaisen pelaajan ensimmäisen laatan on **peitettävä kulmaruutu**.



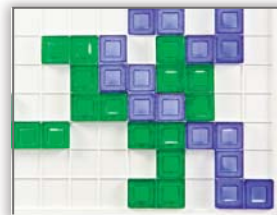
BLOKUS™-PELISSÄ ON VAIN YKSI SÄÄNTÖ!

Pelilaudalle asetettavan laatan on aina kosketettava ainakin yhtä samanväristä laattaa, mutta **vain kulmista**.

Laattasi voivat koskettaa muunvärisiä laattoja ihan miten vain.



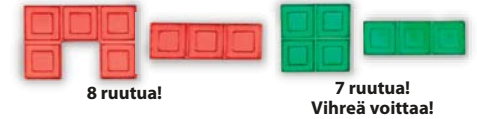
Esimerkiksi siniset laatat voivat koskettaa toisiaan vain kulmista, mutta sillä, miten siniset koskettavat vihreitä, ei ole väliä.



Jos pelaaja ei pysty asettamaan yhtään laattaansa laudalle, hän menettää vuoronsa.
Peli päättyy, kun yksikään pelaaja ei enää saa yhtään laattaa laudalle.

PELIN VOITTAMINEN

Pelin päättyttyä pelaajat laskevat, montako ruutua heille jääneissä laatoissa on yhteensä.
Pelaaja, jolla on **vähiten** ruutuja, voittaa!



PELIN MUUNNELMAT

Kahden pelaajan peli

- ◆ Toinen pelaaja pelaa sinisillä ja punaisilla laatoilla, toinen keltaisilla ja vihreillä.
- ◆ Pelijärjestys on sininen, keltainen, punainen, vihreä.
- ◆ Laatat pelataan samoin kuin neljän pelaajan pelissä.
- ◆ Pelin loppuksi pelaajat laskevat **molempien** väriensä laattojen ruudut yhteen.

Kolmen pelaajan peli

- ◆ Pelijärjestys on sininen, keltainen, punainen, vihreä.
- ◆ Jokainen pelaaja valitsee yhden värin.
- ◆ Ylimääräinen väri jaetaan pelaajien kesken niin, että kun on värin vuoro, kukin pelaaja pelaa sitä vuorotellen.
- ◆ Laatat pelataan samoin kuin neljän pelaajan pelissä.
- ◆ Pelaajat laskevat, montako ruutua heille jääneissä laatoissa on yhteensä. Jaetun värin pisteet jätetään huomiotta.

ERIKOISPISTELASKU (vaihtoehtoinen)

Kun kaipaat lisää haastetta, kokeile erikoispistelaskua, jossa tavoitellaan **korkeinta** pistemäärää.

Pelaajat laskevat, montako ruutua heille jääneissä laatoissa on yhteensä. 1 ruutu = **-1 piste**. Pelaaja saa **+15 pistettä**, jos hän on saanut sijoitetuksi kaikki laattaansa laudalle. Pelaaja saa **+5 pistettä**, jos hän asetti laudalle viimeiseksi kaikkein pienimmän laatan (1 ruutu).

Kuvassa näkyy esimerkki loppuun asti pelatusta pelistä, jonka sininen pelaaja on voittanut.

Sininen pelaaja on asettanut kaikki laattaansa laudalle ja viimeiseksi kaikkein pienimmän laatan.

Tulos: +20 pistettä

Keltaiselle pelaajalle jäi 2 neljän ruudun laattaa.

Tulos: -8 pistettä

Punaiselle pelaajalle jäi 1 kolmen ruudun laatta, 4 neljän ruudun laattaa ja 1 viiden ruudun laatta.

Tulos: -24 pistettä

Vihreälle pelaajalle jäi 1 kolmen ruudun laatta, 3 neljän ruudun laattaa ja 1 viiden ruudun laatta.

Tulos: -20 pistettä

DANSK

INDHOLD

- ◆ Spillebræt
- ◆ 84 brikker i fire farver (21 af hver farve – rød, blå, gul, grøn).

FORBEREDELSE

Hver spiller vælger en farve og tager sættet med de 21 spillebrikker i den pågældende farve. Vælg en spiller, der skal begynde. Spillet fortsætter med uret.

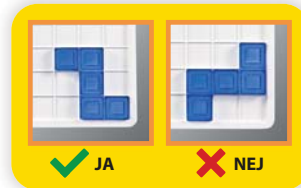
HURTIG START

Med start på et hjørnefelt skiftes spillerne til at lægge spillebrikker i deres valgte farve på brættet. Der er kun én regel – hver brik, du lægger, skal røre en anden brik i din farve, **men kun i hjørnerne!** Den spiller, der dækker flest felter, har vundet!

SÅDAN SPILLER I (fire spillere)

Tip: Hvis I kun er to eller tre spillere, skal I se under "Spilvariationer" på næste side.

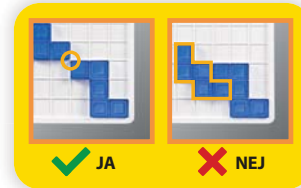
Spillerne skiftes til at lægge en brik. Den første brik, I lægger, **skal dække et hjørnefelt.**



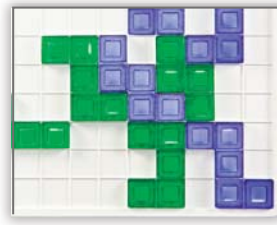
DER ER KUN ÉN REGEL I BLOKUS™!

Hver ny brik, du lægger, skal røre mindst én af de andre brikker i samme farve, **men kun i hjørnerne.**

Der er ingen regler for, hvordan brikker må røre brikker i andre farver.



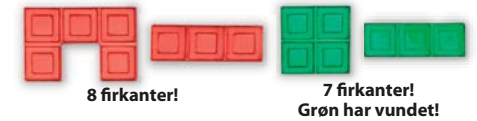
Eksempel: Blå brikker må kun røre hinanden i hjørnerne, men der er ingen regler for, hvordan blå må røre grøn.



Når en spiller ikke kan lægge en brik, går turen videre til den næste spiller. Spillet er slut, når ingen af spillerne kan lægge flere brikker.

SPILLETS AFSLUTNING

Når spillet er slut, skal spillerne tælle antallet af firkanter på de brikker, de ikke har lagt. Den spiller, der har **færrest** firkanter tilbage, har vundet!



SPILVARIATIONER

To spillere

- ◆ Den ene spiller har de blå og røde brikker, og den anden spiller har de gule og grønne brikker.
- ◆ Spillerækkefølgen er blå, gul, rød, grøn.
- ◆ Brikkerne lægges efter reglerne for fire spillere.
- ◆ Når spillet er slut, beregner spillerne deres point ved at tælle firkanterne i **begge** deres farver.

Tre spillere

- ◆ Spillerækkefølgen er blå, gul, rød, grøn.
- ◆ Hver spiller vælger en farve.
- ◆ Den farve, der er tilovers, er fælles, og spillerne skiftes til at spille den, når det er denne farves tur.
- ◆ Brikkerne lægges efter reglerne for fire spillere.
- ◆ Spillerne beregner deres point ved at tælle antallet af firkanter på de brikker, de ikke har lagt. Pointene for den fælles farve tæller ikke med.

AVANCERET POINTSYSTEM (valgfrit)

Hvis I har lyst til en større udfordring, kan I prøve det avancerede pointsystem, hvor det gælder om at få **flest** point.

Spillerne tæller antallet af firkanter på de brikker, de har tilbage: 1 firkant = **-1 point**. En spiller får **+15 point**, hvis alle deres brikker er lagt på brættet. De får **+5 point**, hvis den sidste brik, de lagde på brættet, var den mindste brik (en firkant).

Her er et eksempel på et afsluttet spil, hvor den blå spiller har vundet.

Den **blå** spiller har lagt alle sine blå brikker på brættet, og den mindste brik blev lagt til sidst.

Point: +20 point

Den **gule** spiller kunne ikke lægge 2 brikker med fire firkanter.

Point: -8 point

Den **røde** spiller kunne ikke lægge 1 brik med tre firkanter, 4 brikker med fire firkanter og 1 brik med fem firkanter.

Point: -24 point

Den **grønne** spiller kunne ikke lægge 1 brik med tre firkanter, 3 brikker med fire firkanter og 1 brik med fem firkanter.

Point: -20 point

NORSK

INNHold

- ◆ Spillebrett
- ◆ 84 brikker i fire farger (21 brikker i hver farge – rød, blå, gul, grønn).

FORBEREDELSE

Hver spiller velger en farge og får settet med 21 brikker i denne fargen. Velg hvilken spiller som skal begynne. Spillet fortsetter deretter med urviseren rundt bordet.

RASK INNFORING

Hver spiller begynner fra et hjørneområde, og spillerne legger etter tur ut brikker i sin farge på brettet.

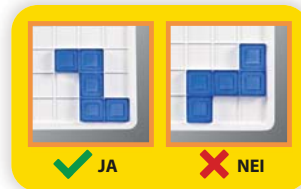
Det er bare én regel du trenger å huske: Hver brikke du legger ned, må berøre en annen brikke i din farge, **men bare i hjørnene!**

Den som dekker flest ruter på brettet, vinner!

SPILLEREGLER (fire spillere)

Tips: Se avsnittet *Varianter av spillet* på neste side hvis dere bare er to eller tre spillere.

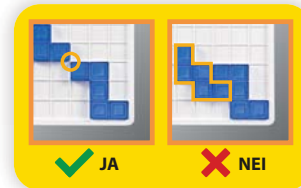
Spillerne legger vekselvis ut én og én brikke om gangen. Den første brikken som legges ned, **må dekke en hjørnerute.**



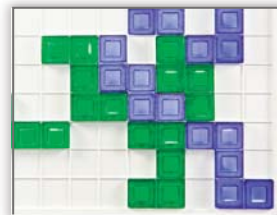
DEN ENE REGELEN I BLOKUS™-SPILLET!

Hver ny brikke som du legger ned, må være i kontakt med minst én annen brikke i samme farge, **men bare i hjørnene.**

Det er ingen begrensninger for hvordan dine brikker kan berøre brikker med andre farger.



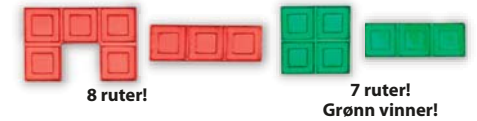
Et eksempel: blå brikker kan bare berøre hverandre i hjørnene, men det spiller ingen rolle hvordan blå berører grønn.



Når en spiller ikke kan legge ned noen av brikkene sine, må han eller hun melde pass. Spillet er slutt når ingen av spillerne kan legge ut flere brikker.

SLIK VINNER DU SPILLET

Når spillet er slutt, teller spillerne antallet ruter i brikkene som ikke er spilt ut. Spilleren med det **laveste** antallet ruter vinner!



VARIANTER AV SPILLET

To spillere

- ◆ Den ene spilleren bruker blå og rød, den andre gul og grønn.
- ◆ Spillerekkefølgen er nå blå, gul, rød, grønn.
- ◆ Brikkene legges ut som beskrevet for fire spillere.
- ◆ På slutten av spillet beregner spillerne sine poengsummer ved å telle sammen firkantene i **begge** fargene de kontrollerer.

Tre spillere

- ◆ Spillerekkefølgen er nå blå, gul, rød, grønn.
- ◆ Hver spiller velger en farge.
- ◆ Spillerne deler på den siste fargen, som spilles vekselvis av hver spiller etter tur.
- ◆ Brikkene legges ut som beskrevet for fire spillere.
- ◆ Spillerne beregner sine poeng ved å telle antall ruter i brikkene som ikke er spilt ut. Poengene til den delte fargen tas ikke med i beregningene.

AVANSERT POENGBEREGNING (valgfritt)

Hvis du er klar til større utfordringer, kan du prøve avansert poengberegning – spillerne konkurrerer nå om å få **høyest** poengsum.

Hver spiller teller antallet firkanter på sine gjenværende brikker: 1 firkant = **-1 poeng**. Spillere får **+15 poeng** hvis alle brikkene deres er på brettet. De får **+5 poeng** hvis den siste brikken de plasserte på brettet var den minste brikken (én firkant).

Her er et eksempel på et spill som er ferdig, der spilleren med blå brikker har vunnet.

Den **blå** spilleren har lagt ut alle de blå brikkene på brettet, og den minste brikken er spilt ut sist.

Poengberegning:
+20 poeng

Spilleren med **gule** brikker har ikke klart å plassere 2 fire-ruters brikker.

Poengberegning:
-8 poeng

Spilleren med **røde** brikker har ikke klart å plassere 1 tre-ruters brikke, 4 fire-ruters brikker og 1 fem-ruters brikke.

Flott: -24 poeng

Spilleren med **grønne** brikker har ikke klart å plassere 1 tre-ruters brikke, 3 fire-ruters brikker og 1 fem-ruters brikke.

Poengberegning:
-20 poeng

POLSKI

ZAWARTOŚĆ

- ◆ Plansza do gry
- ◆ 84 elementy w 4 kolorach (po 21 elementów w jednym kolorze – czerwonym, niebieskim, żółtym, zielonym).

PRZYGOTOWANIE

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze zestaw 21 elementów.
Najpierw wybiera się gracza, który zaczyna jako pierwszy, a następnie gra kontynuowana jest wokół planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

SZYBKIE ROZPOCZĘCIE

Zaczynając od pola w rogu, każdy z graczy po kolei umieszcza element w swoim kolorze na planszy.

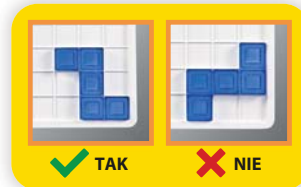
Należy pamiętać tylko o jednej zasadzie: każdy element musi dotykać innego elementu w danym kolorze – lecz **jedynie rogiem!**

Aby wygrać, zakryj jak najwięcej pól na planszy!

JAK GRAĆ (4 graczy)

Wskazówka: Jeśli w grze bierze udział tylko dwóch lub trzech graczy, zobacz rozdział Odmiany gry w dalszej części instrukcji.

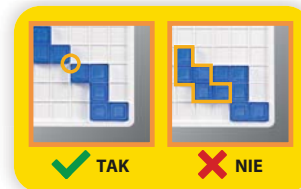
Gracze po kolei umieszczają po jednym elemencie na planszy. W pierwszym ruchu każdy gracz **musi** położyć swój element w **rogu planszy**.



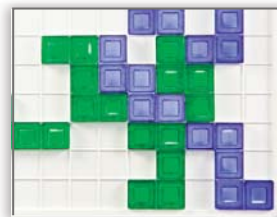
JEDYNA ZASADA GRY BLOKUS™!

Każdy nowy element musi dotykać co najmniej jednego elementu tego samego koloru, **ale tylko rogiem!**

Nie ma ograniczeń co do tego, w jaki sposób elementy jednego gracza mogą dotykać elementów w innych kolorach.



Na przykład: niebieskie elementy mogą się dotykać tylko rogiem, ale nie ma znaczenia to, w jaki sposób niebieskie elementy dotykają zielonych elementów.



Jeśli gracz nie może umieścić elementu na planszy, opuszcza swoją kolejkę.
Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie może już umieścić żadnego swojego elementu.

ZWYCIĘZCA

Na koniec gry gracze zliczają liczbę pól w elementach, które nie zostały użyte w grze. Wygrywa gracz, któremu zostało **najmniej** kwadratów!



ODMIANY GRY

Gra dla 2 graczy

- ◆ Każdy gracz gra dwoma kolorami: jeden niebieskim i czerwonym, a drugi żółtym i zielonym.
- ◆ Kolejność gry jest następująca: elementy niebieskie, żółte, czerwone, zielone.
- ◆ Elementy należy układać tak, jak opisano w grze dla czterech graczy.
- ◆ Na koniec gry gracze obliczają swój wynik, dodając pola z **obu** kolorów, którymi grają.

Gra dla 3 graczy

- ◆ Kolejność gry jest następująca: niebieski, żółty, czerwony, zielony.
- ◆ Każdy z graczy wybiera jeden kolor.
- ◆ Kolor, który nie został wybrany, jest wspólny – elementy tego koloru są wykładane na zmianę przez każdego z graczy.
- ◆ Elementy należy układać tak, jak opisano w grze dla czterech osób.
- ◆ Gracze obliczają swój wynik, zliczając liczbę pól w elementach, które nie zostały użyte w grze. Punktacja koloru wspólnego jest pomijana.

ZAAWANSOWANA PUNKTACJA (opcjonalnie)

Gdy gracze są gotowi na większe wyzwanie, mogą spróbować zaawansowanej punktacji – teraz rywalizują o **najwyższy** wynik.

Każdy gracz zlicza liczbę kwadratów w elementach, które nie zostały wyłożone: 1 kwadrat = **-1 punkt**. Gracz zdobywa **+15 punktów**, jeśli umieścił wszystkie swoje elementy na planszy. Gracz zdobywa **+5 punktów**, jeśli jego ostatni wyłożony element był tym najmniejszym (pojedynczy kwadrat).

Oto przykład ukończonej gry, w której zwyciężył gracz niebieski.

Gracz **niebieski** umieścił na planszy wszystkie swoje elementy, a jako ostatni element wyłożył ten najmniejszy.

Wynik: +20 punktów

Graczowi **żółtemu** nie udało się umieścić na planszy dwóch elementów po cztery kwadraty.

Wynik: -8 punktów

Graczowi **czerwonemu** nie udało się umieścić na planszy jednego elementu o trzech kwadratach, czterech elementach po cztery kwadraty oraz jednego elementu o pięciu kwadratach.

Wynik: -24 punktów

Graczowi **zielonemu** nie udało się umieścić na planszy jednego elementu o trzech kwadratach, trzech elementach po cztery kwadraty oraz jednego elementu o pięciu kwadratach.

Wynik: -20 punktów

ČEŠTINA

OBSAH

- ♦ Herní plán
- ♦ 84 dílů ve čtyřech barvách (21 dílů na každou barvu – červená, modrá, žlutá, zelená).

PŘÍPRAVA

Každý hráč si vybere barvu a vezme si příslušný set s 21 díly.
Vyberte hráče, který bude hrát první, a hra pokračuje po směru hodinových ručiček kolem hrací desky.

RYCHLÝ START

Hráči každé kolo umísťují hrací díly své barvy z rohu hrací desky.

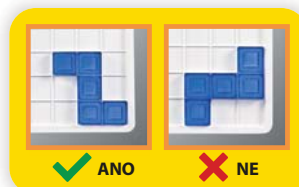
Zapamatujte si jen jedno pravidlo – každý hrací díl, se kterým hrajete, se musí dotýkat dalšího dílu stejné barvy, **a to pouze rohy!**

Pokryjte co nejvíce políček na hrací ploše a vyhraďte!

HRANÍ HRY (ČTYŘI HRÁČI)

Tip: Pokud máte pouze dva nebo tři hráče, podívejte se do části Obměny hry na další stránce.

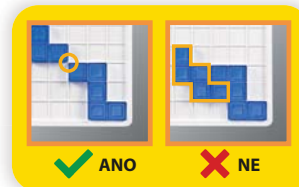
Hráči se střídají v umísťování po jednom dílu. První díl, který hráč položí, musí být v **rohovém políčku**.



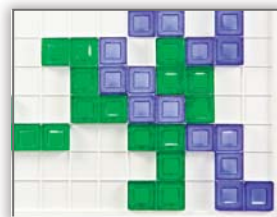
JEDINÉ PRAVIDLO HRY BLOKUS™!

Každý nový díl, se kterým hrajete, se musí dotýkat alespoň jednoho dalšího dílu stejné barvy, **a to pouze rohy**.

Jak se vaše herní díly mají dotýkat dílů jiných barev není vymezeno.



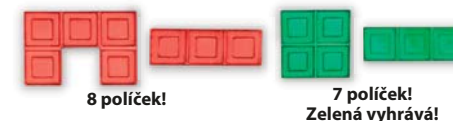
Například: Modré díly se navzájem mohou dotýkat pouze rohy, avšak zelených dílů se mohou dotýkat jakkoli.



Kdykoli hráč není schopen umístit díl na herní plán, musí svůj tah vynechat.
Hra končí tehdy, když už nikdo z hráčů nemůže umístit žádný díl.

KDO VYHRÁL

Po skončení hry hráči spočítají čtverečky na neumístěných dílech. Vyhrává hráč, který má **nejméně** čtverečků!



OBMĚNY HRY

Hra pro dva hráče

- ♦ Jeden hráč hraje s modrými a červenými díly, druhý pak se žlutými a zelenými.
- ♦ Pořadí hráčů je modrá, žlutá, červená, zelená.
- ♦ S díly se hraje tak, jak je popsáno ve hře pro čtyři hráče.
- ♦ Hráči na konci hry spočítají své skóre tak, že sečtou políčka **obou** barev, které ovládají.

Hra pro tři hráče

- ♦ Pořadí hráčů je modrá, žlutá, červená, zelená.
- ♦ Každý z hráčů si vybere jednu barvu.
- ♦ Zbývající barva je společná a hraje ji každý hráč, když na něj přijde řada.
- ♦ S díly se hraje tak, jak je popsáno ve hře pro čtyři hráče.
- ♦ Hráči spočítají své skóre tak, že sečtou políčka na svých neumístěných dílech. Na skóre společné barvy se nebere zřetel.

POKROČILÉ BODOVÁNÍ (Volitelné)

Až budete mít chuť na větší výzvu, vyzkousejte pokročilé bodování – hráči tentokrát soutěží o **nejvyšší** skóre.

Po skončení hry si každý hráč spočítá čtverečky na zbývajících dílech: 1 políčko = **-1 bod**. Pokud hráč umístí všechny své díly na hrací plochu, získá **15 bodů** navíc. Pokud byl poslední díl, který umístili na hrací plochu, nejmenší (jedno políčko), získávají **5 bodů** navíc.

Tady je příklad dokončené hry, kterou vyhrál modrý hráč.

Modrý hráč umístil všechny modré díly na hrací plán a nejmenší díl zahrál až naposled.

Skóre: +20 bodů

Žlutému hráči se nepodařilo umístit 2 díly se čtyřmi čtverečky.

Skóre: -8 bodů

Červenému hráči se nepodařilo umístit 1 díl se třemi čtverečky, 4 díly se čtyřmi čtverečky a 1 díl s 5 čtverečky.

Skóre: -24 bodů

Zelenému hráči se nepodařilo umístit 1 díl se třemi čtverečky, 3 díly se čtyřmi čtverečky a 1 díl s 5 čtverečky.

Skóre: -20 bodů

SLOVENSKÝ

OBSAH

- ♦ Hracia doska
- ♦ 84 dielov v štyroch farbách (21 dielov každej farby – červených, modrých, žltých, zelených).

NASTAVENIE HRY

Každý hráč si zvolí farbu a vezme si súpravu 21 dielov zvolenej farby.
Vyberie sa hráč, ktorý pôjde prvý, a hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek.

RÝCHLY ŠTART

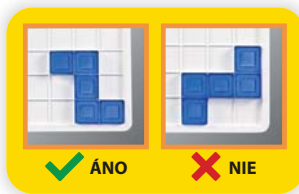
Hráči po začiatku na rohovom políčku striedavo umiestňujú diely svojej farby na hraciu dosku.
Stačí si zapamätať len jedno pravidlo – každý diel, ktorý umiestnite sa musí dotýkať ďalšieho dielu vašej farby, **ale len rohmi!**

Vyhrá ten, kto pokryje najviac políčok na ploche.

AKO SA HRÁ (štyria hráči)

Tip: Ak ste len dvaja alebo traja hráči, pozrite si obmeny hry na nasledujúcej strane.

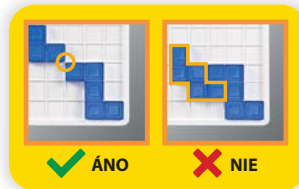
Hráči striedavo umiestňujú vždy jeden diel za kolo.
Prvý diel **musí** pokryť **rohové políčko**.



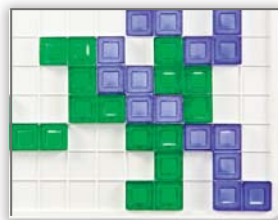
JEDNO PRAVIDLO HRY BLOKUS™!

Každý nový diel sa musí dotýkať aspoň jedného ďalšieho dielu rovnakej farby, **avšak len rohmi**.

To, ako sa diely jednej farby môžu dotýkať dielov iných farieb, nie je nijako obmedzené.



Napríklad: modré diely sa môžu dotýkať len rohmi, ale je jedno, ako sa modrý dotýka zeleného.



V prípade, keď sa hráčovi nedá umiestniť diel na plochu, musí pustiť k hre ďalšieho hráča.
Hra sa končí, keď už nikto nedokáže umiestniť žiadne ďalšie diely.

VÍŤAZSTVO V HRE

Po skončení hry hráči spočítajú počet štvorčekov na svojich nepoužitých dieloch.
Vyhráva hráč s **najmenším** počtom štvorčekov!



OBMENY HRY

Hra pre dvoch hráčov

- ♦ Jeden hráč má modré a červené diely, druhý hráč má žlté a zelené diely.
- ♦ Poradie hry je: modrá, žltá, červená, zelená.
- ♦ Diely sa ukladajú tak, ako je to opísané pri hre pre štyroch hráčov.
- ♦ Na konci hry hráči zistia svoje skóre spočítaním štvorčekov **obidvoch** farieb, za ktoré hrajú.

Hra pre troch hráčov

- ♦ Poradie hry je: modrá, žltá, červená, zelená.
- ♦ Každý hráč si vyberie jednu farbu.
- ♦ Farba, ktorá ostane, je spoločná, a striedavo s ňou hrajú všetci hráči, keď na ňu príde rad.
- ♦ Diely sa ukladajú tak, ako je to opísané pri hre pre štyroch hráčov.
- ♦ Hráči zistia svoje skóre spočítaním štvorčekov na svojich nepoužitých dieloch.
Počet bodov za spoločnú farbu sa neberie do úvahy.

POKROČILÉ BODOVANIE (voliteľné)

Ak máte chuť na väčšiu výzvu, skúste pokročilé bodovanie – hráči teraz súťažia o **najvyššie** skóre.

Každý hráč spočíta počet štvorčekov na svojich zvyšných dieloch. 1 štvorček = **-1 bod**. Hráč získá **+15 bodov**, keď sa mu podarí umiestniť všetky diely na plochu. Hráč získá **+5 ďalších** bodov, ak posledný diel umiestnený na plochu bol najmenší diel (jedno políčko).

Na obrázku je znázornený príklad ukončenej hry, kde vyhral modrý hráč.

Modrý hráč uložil všetky modré diely na plochu a najmenší diel uložil ako posledný.

Body: +20 bodov

Žltý hráč nedokázal umiestniť 2 štvormiestne diely.

Body: -8 bodov

Červený hráč nedokázal umiestniť 1 trojmiestny diel, 4 štvormiestne diely a 1 päťmiestny diel.

Body: -24 bodov

Zelený hráč nedokázal umiestniť 1 trojmiestny diel, 3 štvormiestne diely a 1 päťmiestny diel.

Body: -20 bodov

MAGYAR

TARTALOM

- ♦ játéktábla
- ♦ 84 darab, négyféle színű lapocsksa (színenként 21 darab – piros, kék, sárga, zöld).

ELŐKÉSZÍTÉS

Mindegyik játékos választ egy színt, és magához veszi a 21 lapocskát. Ki kell jelölni a kezdő játékos, majd a többi játékosra az óramutató járásával megegyező irányban, egymás után kerül sor.

GYORS ÚTMUTATÓ

Mindegyik játékosnak az egyik sarokból kell indítania, és körönként folytathatják az azonos színű lapocskák lerakását.

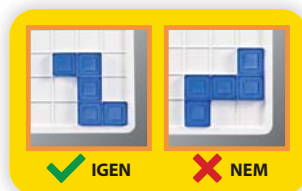
Csak egyetlen egy játékszabályt kell megtanulni – Minden lerakott lapocskának hozzá kell érnie egy azonos színű másik lapocskához, **de csak a sarkak mentén!**

Foglald el a legtöbb mezőt a játéktáblán, hogy nyerhess!

A JÁTÉK MENETE (Négy játékosal)

Tipp: Ha csak kettő vagy három játékos van, olvassátok el a következő oldalon található Játékvariációk c. részt.

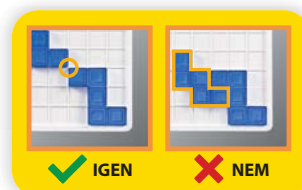
A játékosok körönként egy lapocskát tesznek le. Az első lapocskát a játéktábla **sarkán lévő mezőre kell** letenni.



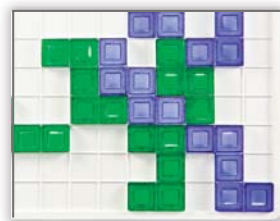
A BLOKUS™ TÁRSASJÁTÉK EGYETLEN SZABÁLYA!

Minden lerakott lapocskának hozzá kell érnie legalább egy, azonos színű másik lapocskához, **de csak a sarkak mentén.**

Nincs tiltás arra vonatkozóan, hogy a lehelyezett lapocskák hogyan érinthetnek más színű lapocskákat.



Például egy kék lapocsksa egy másik kék lapocskával csak a sarkaknál érintkezhet, de a zöld lapocskákat bárhol érintheti.



Ha egy játékos nem tud letenni semmit a játéktáblára, akkor kimarad a körből. A játéknak vége van, ha egyik játékos sem tud letenni lapocskát a táblára.

KI NYERI A JÁTÉKOT?

A játék végén a játékosok megszámozzák a le nem tett lapocskákban található összes mezőt. Az a játékos nyer, akinek a **legkevesebb** mezője maradt!



A JÁTÉK VÁLTOZATAI

Játék két játékosal

- ♦ Az egyik játékos a kék és a piros lapocskákkal játszik, a másik pedig a sárgával és a zölddel.
- ♦ A sorrend: kék, sárga, piros, zöld.
- ♦ A lapocskákat ugyanúgy kell letenni, mint amikor négy játékos játszik.
- ♦ A játék végén a játékosok összeszámozzák a megmaradt mezőket **mindkét** általuk kezelt színből.

Játék három játékosal

- ♦ A sorrend: kék, sárga, piros, zöld.
- ♦ Mindegyik játékos választ magának egy színt.
- ♦ A fennmaradó színhez tartozó lapocskákat szét kell osztani, és mindegyik játékos fog lerakni abból is a körökben.
- ♦ A lapocskákat ugyanúgy kell letenni, mint amikor négy játékos játszik.
- ♦ A játékosok megszámozzák a le nem rakott lapocskákban található mezőket. A közösen felhasznált színű lapocskák pontszámát figyelmen kívül hagyják.

SPECIÁLIS PONTOZÁS (opcionális)

Ha szeretnétek nagyobb kihívást a játékban, próbáljátok ki a speciális pontozást! Ebben az esetben a játékosok a **legmagasabb** pontszám **megszerzéséért versenyeznek.**

Mindegyik játékos megszámozza a mezőket a megmaradt lapocskákban: 1 mező = **-1 pont**. Egy játékos **+15 pontot** kap, ha az összes lapocskát a táblára helyezte. **+5 pontot** kap, ha az utolsó lapocsksa, amelyet a táblára helyezett, a legkisebb lapocsksa (egy mező) volt.

Itt látható egy példa egy befejezett játékról, amelyben a kék játékos nyert.

A **kék** színnel játszó játékos az összes kék lapocskát lehelyezte a táblára, és legutoljára a legkisebb lapocskát helyezte le.

Pontszám: +20 pont

A **sárga** színnel játszó játékos nem tudott lehelyezni 2 db négymezős lapocskát.

Pontszám: -8 pont

A **piros** színnel játszó játékos nem tudott lehelyezni 1 db hárommezős, 4 db négymezős és 1 db ötmezős lapocskát.

Pontszám: -24 pont

A **zöld** színnel játszó játékos nem tudott lehelyezni 1 db hárommezős, 3 db négymezős és 1 db ötmezős lapocskát.

Pontszám: -20 pont

РУССКИЙ

СОДЕРЖИМОЕ

- ♦ Игровая доска
- ♦ 84 фигуры четырех цветов (по 21 фигуре каждого цвета — красного, синего, желтого и зеленого).

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок выбирает цвет и получает набор из 21 фигуры выбранного цвета. Выберите игрока, который будет ходить первым, и продолжайте игру по часовой стрелке.

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

Начиная с углового квадрата, игроки по очереди размещают фигуры своего цвета на доске.

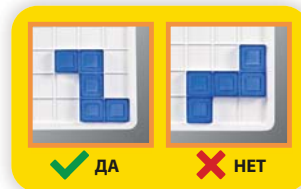
Запомните одно правило: каждая фигура, которую вы кладете, обязательно должна соприкоснуться с другой фигурой этого же цвета, **но только углами!**

Закройте наибольшее количество квадратов на доске, чтобы стать победителем!

ИГРА (четыре игрока)

Подсказка. Если в игре участвуют только 2 или 3 игрока, см. раздел "Варианты игры" на следующей странице.

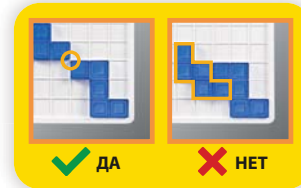
Игроки по очереди выкладывают по одной фигуре за ход. Первая используемая фигура **должна** закрыть **угловой квадрат**.



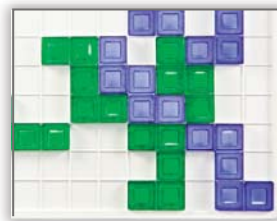
ПРАВИЛО ИГРЫ BLOKUS™!

Каждая новая фигура должна соприкасаться по крайней мере с еще одной фигурой такого же цвета, **но только углами**.

Нет правил или ограничений в отношении того, как ваши фигуры могут соприкасаться с фигурами других цветов.



Например, синие фигуры могут соприкасаться только углами, но не важно, каким образом синяя фигура соприкасается с зеленой фигурой.



В случае если игрок не может разместить свою фигуру на доске, он пропускает ход. Игра заканчивается, когда ни один из игроков не может разместить ни одной фигуры.

ПОБЕДА

Как только игра заканчивается, игроки подсчитывают количество квадратов в оставшихся у них фигурах. Победителем становится игрок с **наименьшим** количеством квадратов!



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Игра для двух игроков

- ♦ Один игрок играет синими и красными фигурами, второй игрок — желтыми и зелеными.
- ♦ Порядок ходов следующий: синий, желтый, красный, зеленый.
- ♦ Фигуры используются так же, как и в игре для четырех игроков.
- ♦ В конце игры игроки подсчитывают свои очки, прибавляя количество квадратов **тех двух** цветов, которыми они играют.

Игра для трех игроков

- ♦ Порядок ходов следующий: синий, желтый, красный, зеленый.
- ♦ Каждый игрок выбирает один цвет.
- ♦ Фишки оставшегося цвета делятся и используются игроками по очереди, когда подходит их ход в игре.
- ♦ Фигуры используются также, как и в игре с четырьмя игроками.
- ♦ Игроки подсчитывают свои очки путем подсчета квадратов в оставшихся у них фигурах. Очки за фишки общего цвета не учитываются.

СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ (вариант по желанию)

Если вы готовы к большему уровню сложности, попробуйте вести расширенный подсчет результатов — в таком случае игроки соревнуются за **наибольшее** количество очков.

Каждый игрок считает количество квадратов в оставшихся у него фигурах: 1 квадрат = **-1 очко**. Игрок получает **+15 очков**, если все его фигуры были размещены на доске. Игроки получают **+5 очков**, если последняя фигура, которую он разместил на доске, была самой маленькой (один квадрат).

Данная иллюстрация является примером завершенной игры, в которой победил игрок, выбравший синий цвет.

Игрок, выбравший **синий** цвет, разместил все синие фигуры на доске, а также разместил наименьшую фигуру последней.

Очки: + 20 очков

Игрок, выбравший **желтый** цвет, не смог разместить 2 фигуры из 4 квадратов.

Очки: -8 очков

Игрок, выбравший **красный** цвет, не смог разместить 1 фигуру из 3 квадратов, 4 фигуры из 4 квадратов и 1 фигуру из 5 квадратов.

Очки: - 24 очка

Игрок, выбравший **зеленый** цвет, не смог разместить 1 фигуру из 3 квадратов, 3 фигуры из 4 квадратов и 1 фигуру из 5 квадратов.

Очки: -20 очков

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- ♦ Ταμπλό Παιχνιδιού
- ♦ 84 κομμάτια σε 4 χρώματα (21 κομμάτια για κάθε χρώμα - κόκκινο, μπλε, κίτρινο, πράσινο).

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Κάθε παίκτης διαλέγει ένα χρώμα και παίρνει ένα σετ 21 κομματιών. Επιλέξτε έναν παίκτη που θα παίξει πρώτος. Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα γύρω από το ταμπλό.

ΓΡΗΓΟΡΗ ΕΚΚΙΝΗΣΗ

Ξεκινώντας από μία γωνία του ταμπλό, κάθε παίκτης παίζει με τη σειρά του, τοποθετώντας κομμάτια του χρώματος του στο ταμπλό.

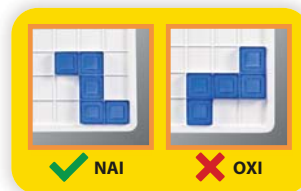
Υπάρχει μόνο ένας κανόνας να θυμάστε: κάθε νέο κομμάτι που παίζετε πρέπει να ακουμπάει τουλάχιστον ένα άλλο κομμάτι του ίδιου χρώματος, **αλλά μόνο στις γωνίες!**

Καλύψτε τα περισσότερα τετράγωνα στο ταμπλό και κερδίστε!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (Τέσσερις Παίκτες)

Συμβουλή: Εάν παίζετε μόνο δύο ή τρεις παίκτες, ανατρέξτε στην ενότητα Παραλλαγές Παιχνιδιού στην επόμενη σελίδα.

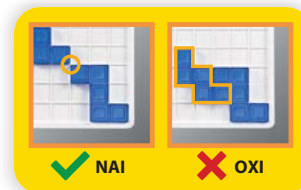
Οι παίκτες εναλλάσσονται βάζοντας ένα κομμάτι κάθε φορά. Το πρώτο κομμάτι που παίζει κάθε παίκτης **πρέπει** να το τοποθετεί σε ένα **γωνιακό τετράγωνο**.



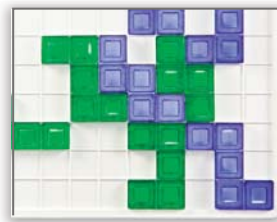
Ο ΕΝΑΣ ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΒΛΟΚΟΥΣ™!

Κάθε νέο κομμάτι πρέπει να ακουμπάει τουλάχιστον ένα άλλο κομμάτι του ίδιου χρώματος, **αλλά μόνο στις γωνίες**.

Δεν υπάρχει περιορισμός για το πώς τα κομμάτια διαφορετικού χρώματος ακουμπάνε μεταξύ τους.



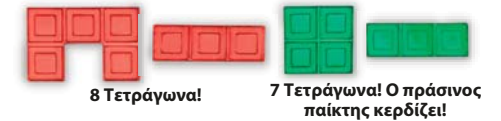
Για παράδειγμα: Τα μπλε κομμάτια μπορούν να ακουμπήσουν μόνο στις γωνίες, αλλά δεν έχει σημασία πώς το μπλε κομμάτι ακουμπάει το πράσινο.



Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει ένα κομμάτι στο ταμπλό, χάνει τη σειρά του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κανένας παίκτης δεν μπορεί να τοποθετήσει άλλα κομμάτια.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, οι παίκτες μετράνε τον αριθμό των τετραγώνων στα υπόλοιπα κομμάτια τους. Ο παίκτης με τον **μικρότερο** αριθμό τετραγώνων κερδίζει!



ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Παιχνίδι για Δύο Παίκτες

- ♦ Ο ένας παίκτης παίζει με τα μπλε και τα κόκκινα και ο άλλος παίκτης με τα κίτρινα και πράσινα.
- ♦ Η σειρά που παίζουν οι παίκτες παραμένει η ίδια: μπλε, κίτρινος, κόκκινος και πράσινος παίκτης.
- ♦ Τα κομμάτια παίζονται όπως περιγράφεται στις οδηγίες για το παιχνίδι τεσσάρων παικτών.
- ♦ Στο τέλος του παιχνιδιού, οι παίκτες υπολογίζουν τη βαθμολογία τους μετρώντας τα τετράγωνα και στα **δύο** χρώματα που παίζουν.

Παιχνίδι για Τρεις Παίκτες

- ♦ Η σειρά που παίζουν οι παίκτες παραμένει η ίδια: μπλε, κίτρινος, κόκκινος και πράσινος παίκτης.
- ♦ Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα.
- ♦ Το χρώμα που απομένει το μοιράζονται οι 3 παίκτες: κάθε παίκτης μπορεί να παίξει κάποιο από τα κομμάτια αυτού του χρώματος.
- ♦ Τα κομμάτια παίζονται όπως περιγράφεται στις οδηγίες για το παιχνίδι τεσσάρων παικτών.
- ♦ Οι παίκτες υπολογίζουν τη βαθμολογία τους μετρώντας τα τετράγωνα στα υπόλοιπα κομμάτια τους. Δεν προσμετράται το σκορ για το κοινό χρώμα.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΜΕ ΠΡΟΚΛΗΣΗ (Προαιρετικό)

Όταν είστε έτοιμοι για περισσότερες προκλήσεις, δοκιμάστε να ανταγωνιστείτε για την **υψηλότερη** βαθμολογία.

Οι παίκτες μετράνε τον αριθμό των τετραγώνων στα υπόλοιπα κομμάτια τους. 1 τετράγωνο = **-1 βαθμός**. Οι παίκτες κερδίζουν **+15 βαθμούς** αν έχουν παίξει όλα τα κομμάτια τους. Κερδίζουν **+5 βαθμούς** αν το τελευταίο κομμάτι που έπαιξαν ήταν το μικρότερο (αυτό δηλαδή με το ένα τετράγωνο).

Δείτε ένα παράδειγμα ολοκληρωμένου παιχνιδιού στο οποίο νικητής είναι ο μπλε παίκτης.

Ο **μπλε** παίκτης έχει τοποθετήσει όλα τα μπλε κομμάτια του πάνω στο ταμπλό παίζοντας τελευταίο το μικρότερο κομμάτι.

Βαθμολογία: +20 βαθμοί

Ο **κίτρινος** παίκτης έμεινε με 2 κομμάτια από 4 τετραγωνάκια το καθένα.

Βαθμολογία: -8 βαθμοί

Ο **κόκκινος** παίκτης έμεινε με 1 κομμάτι με 3 τετραγωνάκια, 4 κομμάτια από 4 τετραγωνάκια το καθένα και 1 κομμάτι με 5 τετραγωνάκια.

Βαθμολογία: -24 βαθμοί

Ο **πράσινος** παίκτης έμεινε με 1 κομμάτι με 3 τετραγωνάκια, 3 κομμάτια από 4 τετραγωνάκια το καθένα και 1 κομμάτι με 5 τετραγωνάκια.

Βαθμολογία: -20 βαθμοί

TÜRKÇE

İÇİNDEKİLER

- ◆ Oyun tahtası
- ◆ Dört farklı renkte 84 parça (kırmızı, mavi, sarı ve yeşil renklere 21'er parça).

OYUN DÜZENİ

Her oyuncu bir renk seçer ve 21 parçalık seti alır.
Oyuna başlayacak oyuncu seçilir. Oyun tahtası çevresinde, saat yönünde ilerler.

HIZLI BAŞLANGIÇ

Her bir oyuncu, sırayla bir köşeden başlayarak kendi renk setindeki parçaları oyun tahtasına yerleştirir.

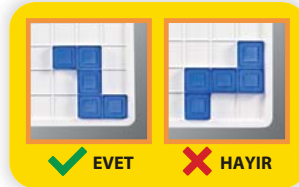
Bu oyunun tek bir kuralı vardır: Oynanan her parça, kendi seçtiğiniz renkteki bir başka parçaya **sadece köşesiyle** dokunmalıdır!

Tahta üzerinde en fazla kareyi dolduran oyunu kazanır!

OYUN TALİMATLARI (Dört Oyuncu)

İpucu: İki veya üç oyuncuysanız bir sonraki sayfada yer alan Oyun Çeşitleri bölümünü inceleyin.

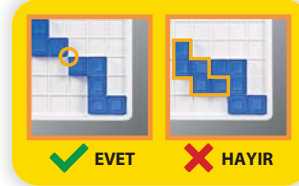
Oyuncular sırayla birer parça yerleştirir. Oyuncular, ilk parçalarını bir **köşede yer alan kareye yerleştirmelidir**.



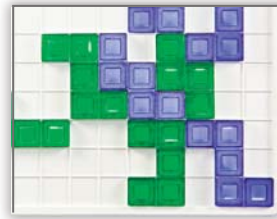
BLOKUS™ OYUNUNUN TEK KURALI!

Oynadığınız her yeni parça, aynı renkteki en az bir diğer parçaya, **yalnızca köşelerden** temas etmelidir.

Oynadığınız parçaların farklı renkteki parçalara nasıl temas edeceği konusunda bir kısıtlama yoktur.



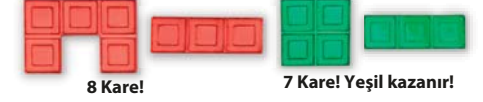
Örneğin mavi parçalar birbirine ancak köşeleriyle temas edebilir. Mavi parçaların yeşil parçalara temas etmesiyle ilgili bir kural yoktur.



Bir oyuncu tahtaya herhangi bir parçayı yerleştiremiyorsa sıra bir sonraki oyuncuya geçer.
Oyuncular daha fazla parça yerleştiremediğinde oyun sona erer.

OYUNU KAZANMA

Oyun bittiğinde oyuncuların her biri, oynamadığı parçalardaki kareleri sayar. Elinde **en az** sayıda kare kalan oyuncu oyunu kazanır!



OYUN ÇEŞİTLERİ

İki Oyuncuyla Oynama

- ◆ Oyunculardan biri mavi ve kırmızı parçalarla oynarken diğer oyuncu sarı ve yeşil parçalarla oynar.
- ◆ Oyunda sırasıyla mavi, sarı, kırmızı ve yeşil parçalar kullanılır.
- ◆ Parçalar, dört oyunculu oyunda belirtildiği şekilde oynanır.
- ◆ Oyunun sonunda, oyuncular kontrol ettikleri renklerin **ikisinde de** kalan parçalardaki kareleri sayarak puanlarını hesaplar.

Üç Oyunculu Oyun

- ◆ Oyunda sırasıyla mavi, sarı, kırmızı ve yeşil parçalar kullanılır.
- ◆ Her oyuncu bir renk seçer.
- ◆ Kalan renkteki taşlar paylaşımlı ve her oyuncu tarafından sırayla kullanılır.
- ◆ Parçalar, dört oyunculu oyunda belirtildiği şekilde oynanır.
- ◆ Oyuncular seçtikleri rengin kullanılmamış parçalarındaki kareleri sayarak puanlarını hesaplar. Ortak rengin puanı yok sayılır.

GELİŞMİŞ PUANLAMA (İsteğe Bağlı)

Zorluk düzeyini biraz artırmak istiyorsanız gelişmiş puanlamayı deneyin. Bu puanlama türünde, oyuncular **en yüksek** puan için yarışır.

Oyuncuların her biri, oynamadığı parçalardaki kareleri sayar: 1 kare = **-1 puan**. Tüm parçalarını tahtaya yerleştiren oyuncu **+15 puan** kazanır. Tahtaya yerleştirilen son parça en küçük parçaysa (bir kare) oyuncu **+5 puan** kazanır.

Mavi oyuncunun kazandığı tamamlanmış bir oyun örneği aşağıda gösterilmektedir.

Mavi oyuncu, elindeki mavi parçaların hepsini tahtaya yerleştirip en küçük parçayı en son oynamıştır.

Puan: +20 puan

Sarı oyuncu dört kareli parçalardan ikisini yerleştirememiştir.

Puan: -8 puan

Kırmızı oyuncu üç kareli parçalardan birini, dört kareli parçalardan dördünü ve beş kareli parçalardan birini yerleştirememiştir.

Puan: -24 puan

Yeşil oyuncu üç kareli parçalardan birini, dört kareli parçalardan üçünü ve beş kareli parçalardan birini yerleştirememiştir.

Puan: -20 puan

УКРАЇНСЬКИЙ

ВМІСТ

- ♦ Гральна дошка
- ♦ 84 фігури чотирьох кольорів (21 фігура кожного з кольорів — червоного, синього, жовтого, зеленого).

ПІДГОТОВКА

Кожен гравець вибирає колір і бере відповідний набір із 21 фігури.
Виберіть гравця, який зробить перший хід, і гра продовжиться за годинниковою стрілкою.

ІНСТРУКЦІЯ

Кожен гравець по черзі розміщує фігури свого кольору на дошці, починаючи з кута.

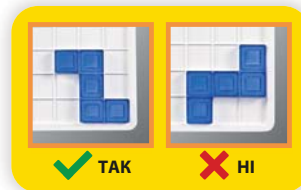
Потрібно запам'ятати лише одне правило: кожна фігура, яку ви розміщуєте на дошці, має торкатися іншої фігури вашого кольору, **але тільки кутами!**

Щоб виграти, потрібно покрити своїми фігурами найбільше квадратів на дошці.

ГРА (чотири гравці)

ПІДКАЗКА: Якщо грають лише двоє або троє гравців, перегляньте розділ "Варіанти гри" на наступній сторінці.

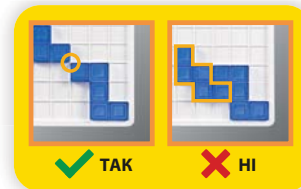
Гравці по черзі кладуть одну фігуру за раз.
Перша фігура, яку вони викладають на поле, **мусить** розміщуватися у **куті**.



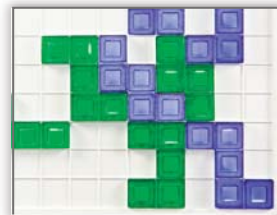
В ГРІ VLOKUS™ ЛИШЕ ОДНЕ ПРАВИЛО!

Кожна нова фігура, яку ви використовуєте в грі, має торкатися принаймні однієї іншої фігури такого самого кольору, **але тільки кутами**.

Немає жодних обмежень щодо того, у який спосіб фігури можуть торкатися фігур інших кольорів.



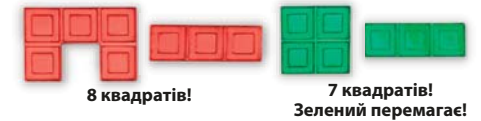
Наприклад: сині фігури можуть торкатися лише кутом, проте не важливо, як синя фігура торкається зеленої.



Якщо гравець не може розмістити фігуру на дошці, він пропускає хід.
Гра завершується, коли жоден гравець не може розмістити на дошці свою фігуру.

ХТО ПЕРЕМАГАЄ В ГРІ

Коли гра завершується, гравці рахують кількість квадратів, які могли б закрити невикористаними фігурами. Перемагає гравець із **найменшою** кількістю квадратів.



ВАРІАНТИ ГРИ

Гра з двома гравцями

- ♦ Один гравець грає синіми та червоними, інший — жовтими та зеленими.
- ♦ Гравці ходять по черзі: спершу синіми, потім жовтими, опісля червоними й насамкінець — зеленими фігурами.
- ♦ Фігури використовуються так, як описано для гри з 4 гравцями.
- ♦ Завершивши гру, гравці обчислюють свій бал, рахуючи квадрати для обох **кольорів**, якими вони грали.

Гра з трьома гравцями

- ♦ Гравці ходять по черзі: спершу синіми, потім жовтими, опісля червоними й насамкінець — зеленими фігурами.
- ♦ Кожен гравець вибирає один колір.
- ♦ Четвертий колір — спільний для всіх гравців: кожен ходить такими фігурами, коли настає його черга.
- ♦ Фігури використовуються так, як описано для гри з 4 гравцями.
- ♦ Гравці обчислюють свій бал, рахуючи квадрати, які могли б закрити своїми невикористаними фігурами. Бали за спільний колір не враховуються.

ДОДАТКОВІ БАЛИ (необов'язково)

Коли опануєте базові правила, можете ускладнити гру — тепер гравці змагатимуться за **найвищий** бал.

Кожен гравець рахує кількість квадратів у фігурах, що в нього залишилися: 1 квадрат = **-1 бал**. Гравець здобуває **+15 балів**, якщо на дошці розміщено всі його фігури. Якщо останньою на дошці розміщено найменшу фігуру (один квадрат), гравець здобуває **+5 балів**.

Ось приклад завершеної гри, де синій колір переміг.

Гравець, який грав **синім** кольором, виклав усі свої фігури на дошку, а найменшу фігуру розіграв останньою.

Рахунок: +20 балів

Жовтий гравець не зміг розмістити 2 фігури з чотирьох квадратів.

Рахунок: -8 балів

Червоний гравець не зміг розмістити 1 фігуру з трьох квадратів, 4 фігури з чотирьох квадратів і 1 фігуру з п'яти квадратів.

Рахунок: -24 бали

Зелений гравець не зміг розмістити 1 фігуру з трьох квадратів, 3 фігури з чотирьох квадратів і 1 фігуру з п'яти квадратів.

Рахунок: -20 балів

ROMÂNĂ

CONȚINUT

- ◆ Tablă de joc
- ◆ 84 de piese în patru culori (21 de piese de fiecare culoare - roșu, albastru, galben, verde).

ORGANIZARE

Fiecare jucător își alege o culoare și ia setul de 21 de piese din culoarea respectivă. Alegeți un jucător care să fie primul, iar jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic în jurul tablei de joc.

ÎNCEPUT RAPID

Începând dintr-un colț, fiecare jucător așază pe rând piese de culoarea sa pe tablă.

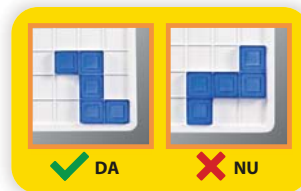
Există o singură regulă de reținut – fiecare piesă pe care o jucați trebuie să atingă o altă piesă de culoarea dvs., **dar numai la colțuri!**

Acoperiți cele mai multe pătrate pe tablă pentru a câștiga!

CUM SE JOACĂ (patru jucători)

Sfat: Dacă aveți doar doi sau trei jucători, consultați secțiunea Variații de joc de pe pagina următoare.

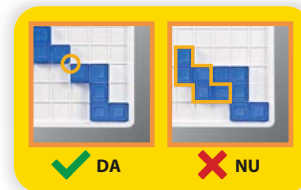
Jucătorii așază pe rând câte o piesă. Prima piesă pe care o joacă **trebuie** să acopere un **pătrat din colț**.



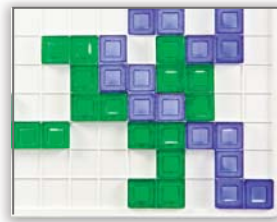
SINGURA REGULĂ A JOCULUI BLOKUS™!

Fiecare piesă nouă pe care o jucați trebuie să atingă cel puțin o altă piesă de aceeași culoare, **dar numai la colțuri**.

Nu există restricții privind alăturarea de piese de diferite culori.



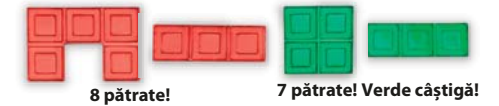
De exemplu: piesele albastre se pot atinge doar la colțuri, dar nu contează cum o piesă albastră se alătură uneia verzi.



Când un jucător nu poate pune o piesă pe tablă, acel jucător își pierde rândul. Jocul se termină atunci când niciun jucător nu mai poate pune piese pe tablă.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Odată ce jocul se termină, jucătorii numără numărul de pătrate ale pieselor lor ne jucate. Jucătorul cu cel mai **mic** număr de pătrate câștigă!



VARIAȚII DE JOC

Joc cu doi jucători

- ◆ Un jucător are piesele albastre și roșii, celălalt jucător are piesele galbene și verzi.
- ◆ Ordinea de joc este albastru, galben, roșu, verde.
- ◆ Piesele sunt jucate așa cum este descris în jocul cu patru jucători.
- ◆ La sfârșitul jocului, jucătorii își calculează scorurile numărând pătratele de **ambele** culori pe care le controlează.

Joc cu trei jucători

- ◆ Ordinea de joc este albastru, galben, roșu, verde.
- ◆ Fiecare jucător își alege o culoare.
- ◆ Culoarea rămasă este împărțită și va fi jucată alternativ de fiecare jucător la rândul său.
- ◆ Piesele sunt jucate așa cum este descris în jocul cu patru jucători.
- ◆ Jucătorii își calculează scorurile numărând pătratele pieselor lor ne jucate. Punctajul pentru culoarea împărțită este ignorat.

PUNCTAJ AVANSAT (opțional)

Când sunteți gata pentru o provocare, încercați punctajul avansat – jucătorii concurează acum pentru **cel mai mare** scor.

Fiecare jucător numără numărul de pătrate ale pieselor rămase: 1 pătrat = **-1 punct**. Un jucător primește **+15 puncte** dacă toate piesele sale au fost puse pe tablă. De asemenea, primește **+5 puncte** dacă ultima piesă pusă pe tablă a fost cea mai mică piesă (1 pătrat).

Iată un exemplu de joc complet pe care albastru l-a câștigat.

Jucătorul **albastru** a pus toate piesele albastre pe tablă, iar cea mai mică piesă a fost jucată ultima.

Punctaj: +20 de puncte

Jucătorul **galben** nu a putut pune 2 piese de câte 4 pătrate.

Punctaj: -8 puncte

Jucătorul **roșu** nu a pus o piesă de 3 pătrate, 4 piese de 4 pătrate și una de 5 pătrate.

Punctaj: -24 de puncte

Jucătorul **verde** nu a pus o piesă de 3 pătrate, 3 piese de 4 pătrate și una de 5 pătrate.

Punctaj: -20 de puncte

БЪЛГАРСКИ

СЪДЪРЖАНИЕ

- ◆ Поле за игра
- ◆ 84 фигури в четири цвята (по 21 фигури от цвят – в червено, синьо, жълто, зелено).

ПОДГОТОВКА

Всеки играч избира цвят и взима комплект от 21 фигури.
Изберете играч, който да е пръв, и играта продължава по посока на часовниковата стрелка около дъската.

БЪРЗ СТАРТ

Започвайки от някой от ъглите на полето, играчите се редуват да поставят фигури със своя цвят на дъската.

Има само едно правило, което трябва да запомните – всяка фигура, която поставяте, трябва да допира друга фигура от вашия цвят, но може да се допира **само в един или повече ъгли!**

Запълнете най-много квадратчета на дъската, за да спечелите!

НАЧИН НА ИГРА (четирима играчи)

Съвет: Ако имате само двама или трима играчи, вижте раздела „Варианти на играта“ на следващата страница.

Играчите се редуват, като поставят по една фигура при всеки свой ред. Първата фигура, която поставят, **трябва** да покрива едно от **ъгловите квадратчета** на полето.



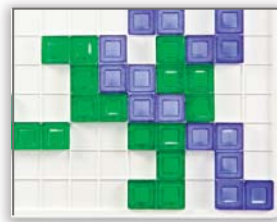
ЕДИНСТВЕНОТО ПРАВИЛО НА ИГРАТА BLOKUS™!

Всяка част, която поставите, трябва да допира поне една фигура от същия цвят, **но само в един или повече ъгли.**

Няма ограничения за това как вашите фигури могат да докосват фигурите с други цветове.



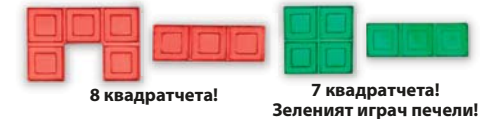
Например: сините фигури може да се допират само в ъглите, но няма значение как сините се допират до зелените.



Когато играчът не може да постави фигура на дъската, трябва да пропусне реда си. Играта приключва, когато никой играч не може да постави повече фигури.

СПЕЧЕЛВАНЕ НА ИГРАТА

След като играта приключи, играчите преброяват квадратчетата в неизиграните фигури. Играчът, който има **най-малък** брой квадратчета, печели!



ВАРИАНТИ НА ИГРАТА

Игра с двама играчи

- ◆ Единият играч играе със сините и червените, а другият – с жълтите и зелените.
- ◆ Редът за игра е синьо, жълто, червено, зелено.
- ◆ Фигурите се поставят, както е описано в играта за четирима играчи.
- ◆ В края на играта играчите изчисляват резултатите си, като преброяват квадратчетата в **двата** цвята, с които играят.

Игра с трима играчи

- ◆ Редът за игра е синьо, жълто, червено, зелено.
- ◆ Всеки играч избира един цвят.
- ◆ Останалият цвят се споделя и когато дойде редът му, играчите се редуват да играят с него.
- ◆ Фигурите се поставят, както е описано в играта за четирима играчи.
- ◆ Играчите изчисляват резултатите си, като броят квадратчетата в неизиграните им фигури. Резултатът от споделения цвят не се отчита.

РАЗШИРЕНО ИЗЧИСЛЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ (друга възможност)

Когато сте готови за по-голямо предизвикателство, опитайте разширеното изчисляване на резултатите – играчите вече се състезават за **най-високия** резултат.

Всеки играч брой квадратчетата в оставащите си фигури: 1 квадратче = **-1 точка**. Играчът получава **+15 точки**, ако е поставил всички свои фигури на дъската. Играчът получава **+5 точки**, ако последната фигура, която е поставил на дъската, е най-малката фигура (едно квадратче).

Ето пример за игра, която е завършила с победа за синия играч.

Синият играч е поставил всички сини фигури на дъската и последно е играно с най-малката фигура.

Резултат: +20 точки

Жълтият играч не е успял да постави 2 фигури от четири квадратчета.

Резултат: -8 точки

Червеният играч не е успял да постави 1 фигура с три квадратчета, 4 фигури с четири квадратчета и 1 фигура с пет квадратчета.

Резултат: -24 точки

Зеленият играч не е успял да постави 1 фигура с три квадратчета, 3 фигури с четири квадратчета и 1 фигура с пет квадратчета.

Резултат: -20 точки

EESTI

PAKENDIS

- ◆ Mängulaud
- ◆ 84 nelja värvi klotsi (21 punast, 21 sinist, 21 kollast, 12 rohelist)

MÄNGU ALUSTAMINE

Iga mängija valib värvi ning võtab endale 21 sama värvi klotsi.
Valige mängu alustav mängija ja mängukord liigub päripäeva ümber mängulaua.

LÜHIJUHEND

Esimesel mängukorral asetab mängija klotsi nurgaruudule ja järgmised mängulaua vabadele ruutudele.

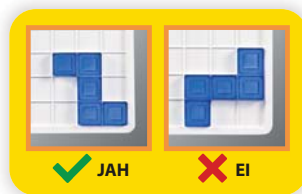
Meeles tuleb pidada ainult ühte reeglit – iga järgmine mängulauale pandud klots peab teise sama värvi klotsiga kokku puutuma **vaid nurkapidi!**

Võitmiseks tuleb katta kõige rohkem mängulaua ruute!

MÄNGU MÄNGIMINE (neli mängijat)

Nõuanne. Kui mängijaid on ainult kaks või kolm, lugege lõiku „Mänguvõimalused“ järgmisel leheküljel.

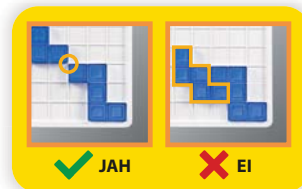
Mängijad asetavad mängulauale oma mängukorral ühe klotsi. Esimene klots **peab** katma **nurgaruudu**.



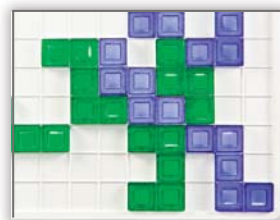
LAUAMÄNGU BLOKUS™ PÕHIREEGEL!

Iga järgmine mängulauale pandud klots peab kokku puutuma vähemalt ühe sama värvi klotsiga, **kuid vaid nurkapidi.**

Ei ole ühtegi reeglit, kuidas mängija klots võib puutuda kokku teist värvi klotsidega.



Näiteks: sinised klotsid võivad omavahel kokku puutuda ainult nurkapidi, kuid ei ole vahet, kuidas sinised klotsid rohelistega kokku puutuvad.



Kui mängija ei saa klotsi mängulauale panna, jätab ta mängukorra vahele.
Mäng lõpeb, kui ükski mängija ei saa enam klotse mängulauale panna.

MÄNGU VÕITJA

Mängu lõppedes loevad mängijad neile kätte jäänud klotside ruudud kokku. Võitja on mängija, kelle klotside ruutude summa käes on kõige **väiksem!**



MÄNGUVÕIMALUSED

Kaks mängijat

- ◆ Üks mängija mängib siniste ja punaste klotsidega, teine kollaste ja rohelistega.
- ◆ Mängu järjekord on sinine, kollane, punane, roheline.
- ◆ Klotse käiakse välja samamoodi, nagu nelja mängijaga mängu puhul.
- ◆ Mängu lõppedes liidab mängija kokku mängulauale panemata jäänud **mõlemat** värvi klotside ruudud.

Kolm mängijat

- ◆ Mängu järjekord on sinine, kollane, punane, roheline.
- ◆ Iga mängija valib ühe värvi.
- ◆ Mängijata jäänud värvi klotsid jagatakse ja nendega mängivad vaheldumisi kõik mängijad oma mängukorral.
- ◆ Klotse pannakse mängulauale samamoodi, nagu nelja mängijaga mängu puhul.
- ◆ Mängu lõppedes loeb mängija kokku oma mängimata jäänud klotside ruudud. Jagatud värvi klotside ruudud arvesse ei lähe.

TÄPSEM PUNKTIARVESTUS (valikuline)

Kui olete valmis suuremateks väljakutseteks, proovige täpsemat punktiarvestust – mängijad püüdlevad **kõrgeima** punktisumma poole.

Iga mängija loeb kokku kätte jäänud klotside ruudud: 1 ruut = **-1 punkt**. Mängija teenib **+15 punkti**, kui kõik tema klotsid on mängulaual. Lisaks saab teenida **+5 punkti**, kui viimane lauale asetatud klots oli kõige väiksem (üheruuduline).

Näide mängust, kus siniste klotsidega mängija on mängu võitja.

Siniste klotsidega mängija on kõik sinised klotsid mängulauale ladunud ja kõige väiksema klotsi pani ta lauale viimasena.

Punktisumma: +20 punkti

Kollaste klotsidega mängijal jäi mängulauale panemata kaks neljaruudulist klotsi.

Punktisumma: -8 punkti

Punaste klotsidega mängijal jäi mängulauale panemata üks kolmeruuduline klots, neli neljaruudulist klotsi ja üks viieruuduline klots.

Punktisumma: -24 punkti

Roheliste klotsidega mängijal jäi mängulauale panemata üks kolmeruuduline klots, kolm neljaruudulist klotsi ja üks viieruuduline klots.

Punktisumma: -20 punkti

LIETUVIŲ

TURINYS

- ♦ Žaidimo lenta
- ♦ 84-ios keturių spalvų detalės (po 21 raudoną, mėlyną, geltoną ir žalią detalę)

PASIRUOŠIMAS

Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvą ir gauna 21-ą tos spalvos detalę. Išsirinkite, kas pradės, ir žaiskite pagal laikrodžio rodyklę užkariaudami visą lentą.

TRUMPA INSTRUKCIJA

Pradėdamas nuo kampinio langelio, kiekvienas žaidėjas paeiliui deda savo spalvos detalę ant lentos.

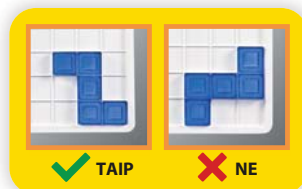
Atsiminkite tik vieną taisyklę: kiekviena detalė turi liesti kitą tos pačios spalvos detalę, bet **tik ties kampais!**

Laimės daugiausia lentos langelių uždengęs žaidėjas!

ŽAIDIMO TAISYKLĖS (4 žaidėjai)

Pastaba: Jeigu yra tik 2 ar 3 žaidėjai, perskaitykite skyrių „Žaidimo variantai“ kitame puslapyje.

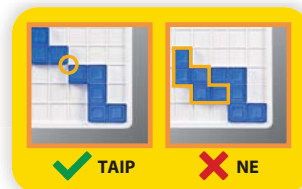
Žaidėjai paeiliui deda po vieną detalę. Pirmą padėta detalė **turi būti ant kampinio langelio.**



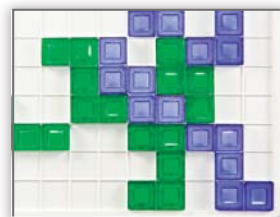
VIENA „BLOKUS™“ TAISYKLĖ:

kiekviena padėta detalė turi liesti bent vieną tos pačios spalvos detalę, bet **tik ties kampais.**

Jūsų detalė gali liesti kitų spalvų detales be jokių apribojimų.



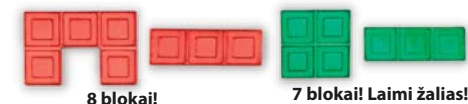
Pavyzdžiui, mėlynos detalės gali liesti tik ties kampais, bet nesvarbu, kaip mėlyna liečia žalią.



Kai žaidėjas neranda, kur padėti detalę ant lentos, jis privalo praleisti ėjimą. Žaidimas baigiasi, kai nė vienas žaidėjas neberanda, kur padėti detalę.

ŽAIDIMO LAIMĖTOJAS

Žaidimui pasibaigus žaidėjai skaičiuoja nepadėtų detalių blokų skaičių. Laimi turintis **mažiausiai** blokų!



KITI ŽAIDIMO VARIANTAI

Dviejų žaidėjų variantas

- ♦ Vienas žaidėjas turi mėlynas ir raudonas detales, kitas - geltonas ir žalias detales.
- ♦ Žaidimo eiga: mėlyna, geltona, raudona, žalia.
- ♦ Detalės dedamos kaip ir keturių žaidėjų variante.
- ♦ Žaidimo pabaigoje žaidėjai suskaičiuoja taškus pagal **abiejų** spalvų valdomų blokų skaičių.

Trijų žaidėjų variantas

- ♦ Žaidimo eiga: mėlyna, geltona, raudona, žalia.
- ♦ Kiekvienas žaidėjas pasirenka po spalvą.
- ♦ Likusia spalva dalijamasi – šios spalvos detales paeiliui deda kiekvienas žaidėjas, kai ateina šios spalvos eilė.
- ♦ Detalės dedamos kaip ir žaidžiant keturiems žaidėjams.
- ♦ Žaidėjai suskaičiuoja savo taškus pagal nepadėtų detalių blokų skaičių. Ketvirtosios spalvos, kurią dalinasi visi žaidėjai, taškai neera skaičiuojami.

SUDĖTINGESNIS SKAIČIAVIMAS (pasirenkama)

Kai norėsite didesnio iššūkio, pamėginkite skaičiuoti sudėtingiau – žaidėjai varžysis dėl **didžiausio** taškų skaičiaus.

Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja savo likusių detalių blokus. 1 blokas = **-1 taškas**. Žaidėjas uždirba **+15 taškų**, jei visos jo detalės sudedamos ant lentos. Žaidėjas uždirba **+5 taškus**, jei paskutinė detalė, kurią uždeda ant lentos, buvo mažiausia detalė (vieno langelio).

Štai pasibaigusio žaidimo pavyzdys, kur laimėjo mėlynasis.

Mėlynasis žaidėjas sudėjo visas savo detales, o mažiausią padėjo paskutinę.

Rezultatas: +20 taškų

Geltonasis žaidėjas nepadėjo 2 vnt. keturių kvadratų detalių.

Rezultatas: - 8 taškai

Raudonasis žaidėjas nepadėjo 1 vnt. trijų kvadratų, 4 vnt. keturių kvadratų ir 1 vnt. penkių kvadratų detalių.

Rezultatas: -24 taškai

Žalasis žaidėjas nepadėjo 1 vnt. trijų kvadratų, 3 vnt. keturių kvadratų ir 1 vnt. penkių kvadratų detalių.

Rezultatas: -20 taškų

LATVIEŠU

KOMPLEKTĀ

- ◆ Spēles galds
- ◆ 84 kauliņi četrās krāsās (21 kauliņš katrā krāsā — sarkana, zilā, dzeltenā un zaļā).

SPĒLES SĀKUMS

Katrs spēlētājs izvēlās krāsu un paņēma savu komplektu ar 21 kauliņu. Izvēlieties spēlētāju, kurš veiks pirmo gājienu. Nākamie spēles gājieni tiek veikti pulksteņrādītāja kustības virzienā.

ĀTRAIS SPĒLES SĀKUMS

Sākot no stūra, katrs spēlētājs veic savu gājienu, novietojot savas krāsas kauliņus uz spēles galda.

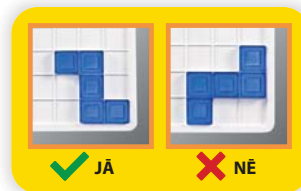
Jāieņem viens noteikums — katram jūsu izspēlētajam kauliņam ir jāsaskaras ar citu jūsu krāsas kauliņu, **bet kauliņi drīkst saskarties tikai ar stūriem!**

Lai uzvarētu, ir jānovieto uz spēles galda iespējami vairāk savas krāsas kauliņi!

SPĒLES NOTEIKUMI (četriem spēlētājiem)

Padoms: Ja spēlē tikai divi vai trīs spēlētāji, skatiet nākamajā lappusē sniegtos spēles noteikumus.

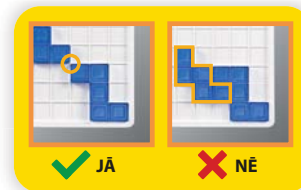
Katrā gājienā spēlētāji noliek vienu kauliņu. Pirmais izspēlētais kauliņš **jānovieto** uz **četrstūra stūra**.



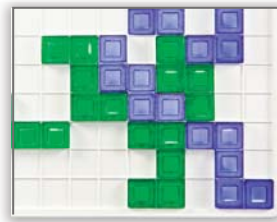
SPĒLES BLOKUS™ PAMATNOTEIKUMS!

Katra izspēlētajam kauliņam ir jāsaskaras ar citu tās pašas krāsas kauliņu, **bet kauliņi drīkst saskarties tikai ar stūriem.**

Jūsu kauliņi jebkādā veidā drīkst pieskarties citas krāsas kauliņiem.



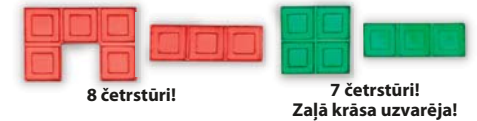
Piemēram, zilās krāsas kauliņi drīkst pieskarties tikai stūriem, bet ar zaļās krāsas kauliņiem, zilās krāsas kauliņi drīkst pieskarties jebkādā veidā.



Ja spēlētājs nevar izspēlēt savu kauliņu, šis spēlētājs izlaiž gājienu. Spēle beidzas tad, kad neviens spēlētājs vairs nevar izspēlēt nevienu savu kauliņu.

UZVARA SPĒLĒ

Kad spēle beidzas, spēlētāji saskaita savus neizspēlētos četrstūrus. Uzvar tas spēlētājs, kuram ir **vismazāk** četrstūru!



SPĒLES VARIĀCIJAS

Spēle ar diviem spēlētājiem

- ◆ Viens spēlētājs spēlē ar zilajiem un sarkanajiem kauliņiem, savukārt otrs — ar dzeltenajiem un zaļajiem.
- ◆ Spēles secība: zilās, dzeltenās, sarkanās un zaļās krāsas kauliņi.
- ◆ Kauliņi tiek izspēlēti tāpat kā spēlē ar četriem spēlētājiem.
- ◆ Spēles beigās spēlētāji aprēķina savus punktus, saskaitot **abu** savu krāsu neizspēlētos četrstūra kauliņus.

Spēle ar trim spēlētājiem

- ◆ Spēles secība: zilās, dzeltenās, sarkanās un zaļās krāsas kauliņi.
- ◆ Katrs spēlētājs izvēlas vienu krāsu.
- ◆ Atlikušās krāsas kauliņus izspēlē visi spēlētāji tad, kad pienāk katra spēlētāja gājiens.
- ◆ Kauliņi tiek izspēlēti tāpat kā spēlē ar četriem spēlētājiem.
- ◆ Spēlētāji aprēķina savus punktus, saskaitot savus neizspēlētos četrstūra kauliņus. Kopīgi izspēlētais krāsas kauliņu skaits netiek ņemts vērā.

APGRIEZTĀ PUNKTU SKAITĪŠANA (pēc izvēles)

Ja vēlaties spēlēt sarežģītāku spēli, izmēģiniet apgriezto punktu skaitīšanu — spēlētājiem jāiegūst **pēc iespējas vairāk** punktu.

Katrs spēlētājs saskaita atlikušo četrstūra kauliņu skaitu: 1 četrstūris = **-1 punkts**. Spēlētājs nopelna **+15 punktus**, ja visi viņa kauliņi ir novietoti uz spēles laukuma. Spēlētājs nopelna **+5 punktus**, ja pēdējais uz spēles laukuma novietotais kauliņš ir vismazākais (viens kvadrāts).

Tālāk ir aprakstīts pabeigtas spēles piemērs, kurā uzvarēja spēlētājs ar zilās krāsas kauliņiem.

Spēlētājs ar **zilās** krāsas kauliņiem novietoja visus savus zilās krāsas kauliņus uz spēles galda.

Punktu skaits: +20 punkti

Spēlētājs ar **dzeltenās** krāsas kauliņiem nevarēja izspēlēt 2 četrstūra kauliņus.

Punktu skaits: -8 punkti

Spēlētājs ar **sarkanās** krāsas kauliņiem nevarēja izspēlēt 1 trīs četrstūra kauliņu, 4 četrstūra kauliņus un 1 piecu četrstūra kauliņu.

Punktu skaits: -24 punkti

Spēlētājs ar **zaļās** krāsas kauliņiem nevarēja izspēlēt 1 trīs četrstūra kauliņu, 3 četrstūra kauliņus un 1 piecu četrstūra kauliņu.

Punktu skaits: -20 punkti

العربية

المحتويات

لوح للعب
84 قطعة من أربعة ألوان (21 قطعة من كل لون - أحمر، أزرق، أصفر، أخضر).

الإعداد

يختار كل لاعب لوناً واحداً ويأخذ المجموعة المكوّنة من 21 قطعة.
يتم اختيار لاعب واحد للبدء، ويستمر اللعب بنفس اتجاه عقارب الساعة حول اللوح.

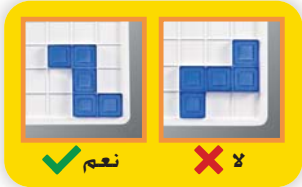
بداية سريعة

ينطلق اللعب من زاوية محدّدة، يتناوب كل لاعب على وضع قطع من لونه على اللوح.
مع قاعدة واحدة فقط لتذكّرهما - يجب أن تلامس كل قطعة تلعبها قطعة أخرى من لونها، ولكن عند الزوايا فقط!

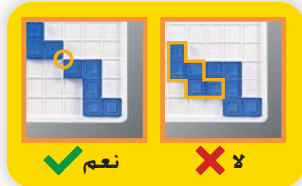
قم بتغطية معظم المربعات على اللوح للفوز!

اللعب (أربعة لاعبين)

نصيحة: إذا كان لديك لاعبان أو ثلاثة لاعبين فقط، يجب مراجعة قسم "تنوع اللعبة" في الصفحة التالية.



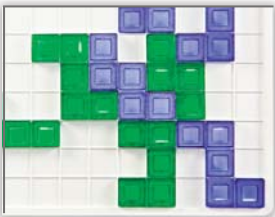
يتناوب اللاعبون على وضع قطعة واحدة في كل مرة.
أول قطعة يلعبونها يجب أن تغطي مربع زاوية.



القاعدة الوحيدة للعبة Blokus™!

يجب أن تلامس كل قطعة جديدة قطعة واحدة أخرى
على الأقل من نفس اللون، ولكن عند الزوايا فقط.

لا توجد قيود على كيفية لمس واتصال القطع
ذات الألوان المختلفة.

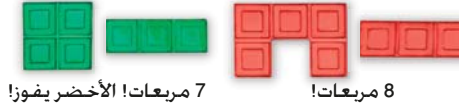


على سبيل المثال، يمكن أن تلامس القطع الزرقاء الزوايا فقط،
ولكن لا يهم كيف يلامس اللون الأزرق اللون الأخضر.

عندما يتعدّد على اللاعب وضع قطعة على اللوح، يتم تجاوز دوره.
تنتهي اللعبة عندما لا يستطيع أي لاعب وضع المزيد من القطع.

الفوز باللعبة

بمجرد انتهاء اللعبة، يقوم اللاعبون بحساب عدد
المربعات في قطعهم المتبقية. اللاعب الذي لديه
أقل عدد من المربعات يفوز!



تنوع اللعبة

لعبة ثنائية من لاعبين

• يتحكم أحد اللاعبين بالقطع الزرقاء والحمراء، بينما يتحكم اللاعب الآخر بالقطع الصفراء والأخضر.

• ترتيب اللعب بالشكل التالي: أزرق، أصفر، أحمر، أخضر.

• يتم لعب القطع كما هو موضّح في لعبة الأربعة لاعبين.

• في نهاية اللعبة، يحسب اللاعبون نتائجهم عن طريق عدّ المربعات في كلا اللونين اللذين يتحكمون فيهما.

لعبة ثلاثية من ثلاثة لاعبين

• ترتيب اللعب بالشكل التالي: أزرق، أصفر، أحمر، أخضر.

• يختار كل لاعب لوناً واحداً.

• تتم مشاركة اللون المتبقي، ويلعبه كل لاعب بالتناوب عندما يحين دوره.

• يتم لعب القطع كما هو موضّح في لعبة الأربعة لاعبين.

• يحسب اللاعبون نتائجهم من خلال عدّ المربعات في القطع المتبقية. يتم تجاهل نتيجة اللون المشترك.

النتائج المتقدمة (اختياري)

عندما تكون مستعداً لتحدي أكبر، جرب النتائج المتقدمة - يتنافس اللاعبون الآن على تحقيق أعلى نتيجة.
يحسب كل لاعب عدد المربعات في القطع المتبقية: مربع واحد = 1 نقطة. يكسب اللاعب +15 نقطة إذا تمكّن
من وضع كل قطعه على اللوح. يكسب +5 نقاط إذا كانت آخر قطعة قام بوضعها على اللوح هي أصغر
قطعة (مربع واحد).

إليك مثال على لعبة مكتملة فاز فيها اللاعب الأزرق.

لم يتمكّن اللاعب الأخضر
من وضع قطعة واحدة من
ثلاثة مربعات، و3 قطع من
أربعة مربعات، وقطعة
واحدة من خمسة مربعات.

النتيجة: -20 نقطة

لم يتمكّن اللاعب الأحمر
من وضع قطعة واحدة من
ثلاثة مربعات، و4 قطع من
أربعة مربعات، وقطعة
واحدة من خمسة مربعات.

النتيجة: -24 نقطة

لم يتمكّن اللاعب
الأصفر من وضع
قطعتين من أربعة
مربعات.

النتيجة: -8 نقاط

قام اللاعب الأزرق بوضع
جميع قطعه على
اللوح، وأخر قطعة قام
بوضعها على اللوح هي
أصغر قطعة.

النتيجة: +20 نقطة