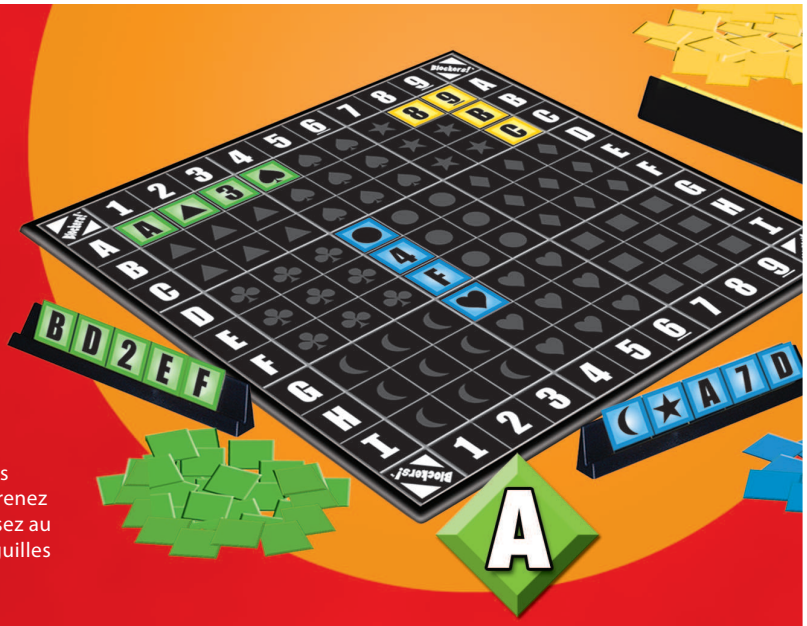
Blockers!™



Matériel

- 1 plateau de jeu
- 5 chevalets
- 140 tuiles (28 de chaque couleur)
- Ce règlement

Configuration

Placez le plateau au milieu de la table. Chaque joueur doit prendre toutes les tuiles de sa couleur, ainsi qu'un chevalet. Placez les tuiles face vers le bas. Prenez cinq tuiles et placez-les sur votre chevalet caché des autres joueurs. Choisissez au hasard le joueur qui peut commencer le jeu. Jouez alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu

Il faut créer des groupes connectés de vos propres tuiles, et en même temps il faut faire attention de ne pas collectionner trop de tuiles d'une autre couleur. Un groupe est composé par des tuiles de la même couleur. Des connections diagonales ne sont pas prises en considération. Une tuile qui ne se retrouve pas à côté d'une autre tuile de la même couleur représente un groupe également. A la fin du jeu, il faut compter le nombre de groupes que vous avez sur le plateau, ainsi que les tuiles de la même couleur dont vous avez capturé le plus. Le joueur ayant le moins de ces deux éléments combinés gagne le jeu !

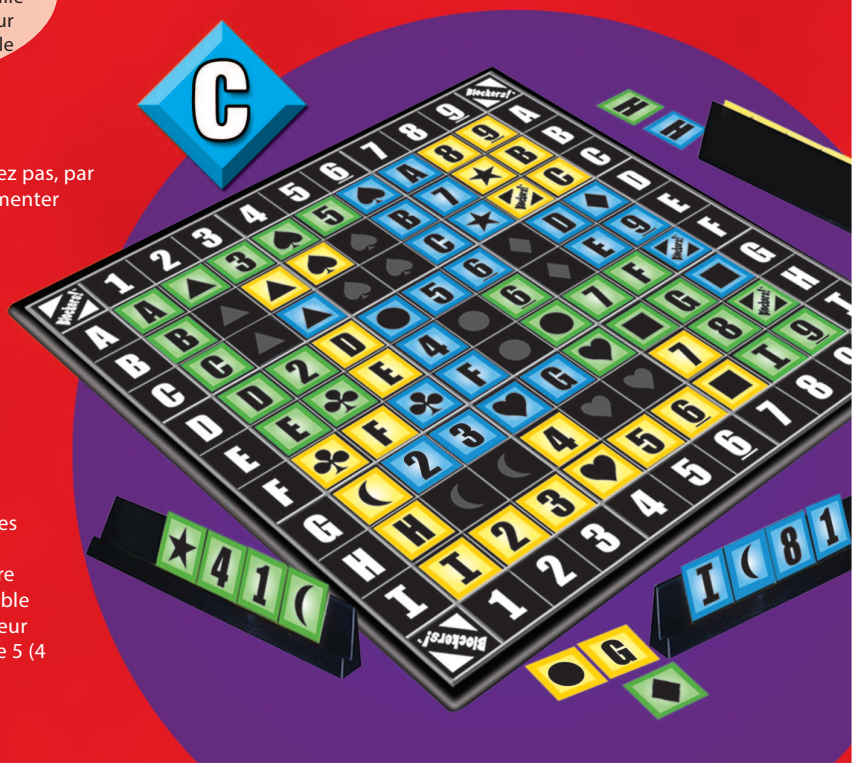
Règlement pour 3 à 5 joueurs

Chacun à son tour, doit prendre une tuile de son chevalet et la placer sur le tableau. Une tuile numérotée doit être placée dans une des neuf cases dans la colonne numérotée. Une tuile avec une lettre doit être mise dans la colonne avec des lettres et une tuile avec un symbole doit être placée sur le même symbole (voir figure A).

Les tuiles Blockers! (joker) peuvent être mises sur n'importe quelle place sur le plateau. Vous pouvez placer une tuile sur une place vide, ou vous pouvez capturer une tuile de votre opposant, en plaçant la vôtre sur sa place.

Vous pouvez capturer une tuile de votre adversaire mais vous ne pouvez pas, par cette action, diviser un groupe de tuiles en deux (ou plus) et ainsi augmenter ses points négatifs (voir figure B).

Si aucune de vos tuiles ne peut être placée dans un espace libre, il faut en capturer une de votre opposant. Vous ne pouvez pas passer votre tour. Quand vous avez capturé une tuile, il faut la mettre face visible pour tous joueurs à côté de votre chevalet. A la fin de votre tour, choisissez une de vos tuiles et placez-la sur votre chevalet.

Fin de jeu

Une fois que tous les joueurs ont pris leur dernière tuile, ils peuvent jouer encore une fois et ensuite le jeu est fini. Après la fin du jeu, vous avez encore quatre tuiles sur votre chevalet (voir figure C). Comptez le nombre de groupes que vous avez sur le plateau, puis comptez les tuiles de la couleur que vous avez capturé le plus. S'il y a un tirage au sort de couleurs que vous avez capturé le plus, comptez uniquement le nombre d'une des deux couleurs). Le gagnant est le joueur qui a le moins possible de ces deux éléments combinés. Dans le cas d'un tirage au sort, le joueur avec le moins de captures en total, gagne. Dans figure C le jaune gagne 5 (4 groupes plus 1 pour captures). Le bleu gagne 5 (3 groupes plus 2 pour captures). Et le vert gagne 2 (seulement 2 groupes). Il gagne le jeu !