

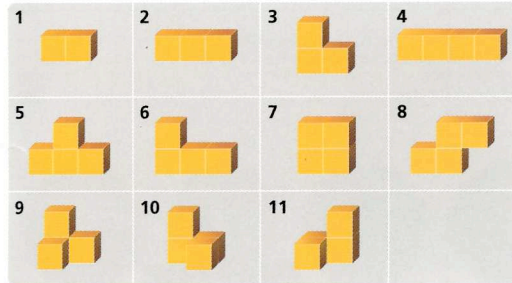
Een driedimensionaal strategisch spel!

1 Materiaal

Het spel bestaat uit de volgende elementen:

- Draaiend spelbord met 100 vakjes
- 44 blokken in 4 kleuren (11 blokken van elke kleur)
- 4 kaders

Elk van de 11 blokken heeft een verschillende vorm. (fig. 1).



2 Doel van het spel

Plaats zoveel mogelijk blokken die van boven af zichtbaar zijn.

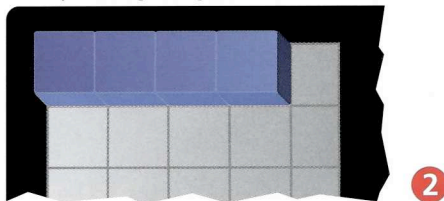
3 Spelvoorbereiding

1. Elke speler kiest een kleur.
2. Plaats het draaiende spelbord op een vlakke ondergrond.
3. Kies één van de 4 kaders die overeenkomen met structuren A, B, C of D en plaats het kader op het draaiende spelbord.

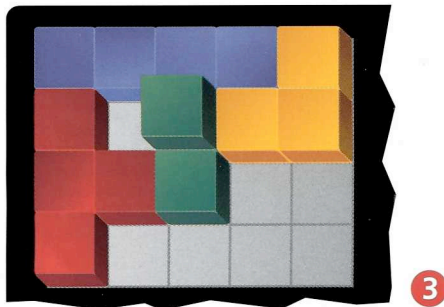
4 Verloop van het spel

1^{ste} ronde

1. De eerste speler plaatst een blok naar keuze op het spelbord. Het blokje moet zo geplaatst worden dat het de structuur van het kader respecteert en het mag de toegelaten hoogte niet overschrijden. (zie fig.2 en fig.5).

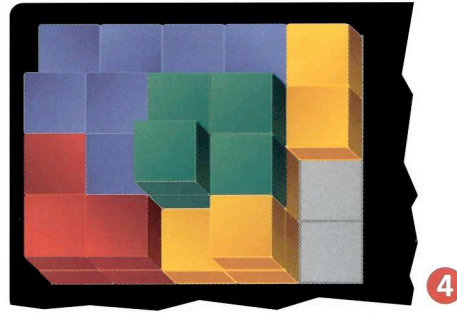


2. De andere spelers respecteren eveneens bij de plaatsing van hun eerste blok de structuur van het kader. Elk blok moet een ander blok op het spelbord raken. (fig.3).



De volgende ronden

3. Na de eerste ronde, moeten alle gelegde blokken minstens een blok van dezelfde kleur raken. (fig.4).



Bijvoorbeeld een geel blokje moet zo geplaatst worden dat het blokje minstens één ander geel blokje langs één kant raakt. Belangrijk: het gele blokje mag de andere kleuren raken (blauwe, rode of groene) als het blokje minstens langs een kant een ander geel blokje raakt.

Opmerking: Gebruik het draaiende spelbord om de verschillende invalshoeken voor de plaatsing van het blokje goed te zien.

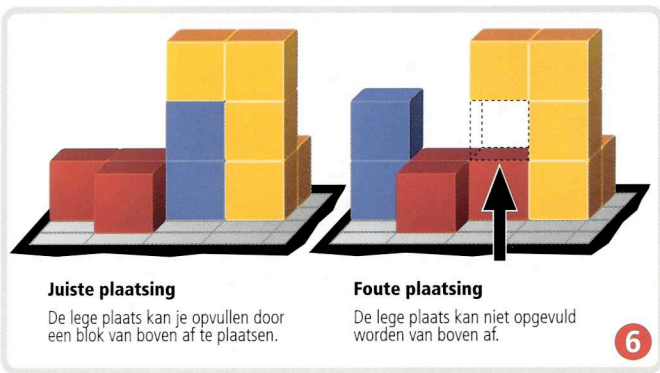
Hoogte beperkingen

De spelers moeten de maximum hoogte van de structuur respecteren. De hoogte hangt af van het gekozen kader en het aantal spelers. (de maximum hoogte wordt weergegeven in aantal blokjes)

KADER A	STRUCTUUR A (Toren)
KADER B	STRUCTUUR B (Muur)
KADER C	STRUCTUUR C (Trap)
KADER D	STRUCTUUR D (Pyramide)

Bijkomende spelregels voor de plaatsing van de blokken

- Geen enkel blokje mag de grenzen van de structuur overschrijden.
- De blokken mogen op eender welke manier, in elke richting op het spelbord gelegd worden.
- Eens een blok op het spelbord gelegd wordt, mag het voor de rest van de partij niet meer verplaatst of weggehaald worden.
- De blokken moeten zo op het spelbord geplaatst worden dat er geen gaten ontstaan die niet van bovenaf gevuld kunnen worden. (fig. 6)



Juiste plaatsing

De lege plaats kan je opvullen door een blok van boven af te plaatsen.

Foute plaatsing

De lege plaats kan niet opgevuld worden van boven af.

6

- Elke speler moet zijn blok plaatsen als hij hiervoor de mogelijkheid heeft. Er kan geen rond gepast worden.
- Van zodra een speler geen blok meer kan plaatsen, is het spel voor deze speler over.

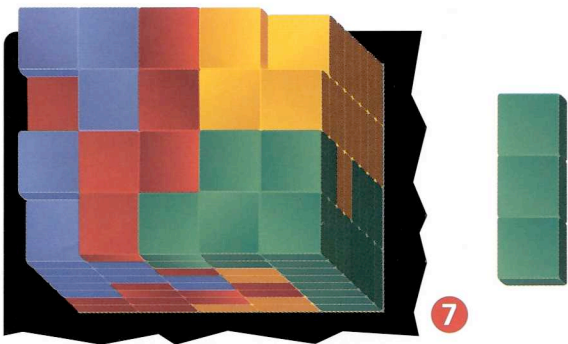
5 Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer de spelers geen enkel blokje meer in de structuur op het spelbord kunnen plaatsen.

Elke speler krijgt een punt voor elk zichtbaar vierkantje van zijn kleur van boven af gezien. Voor elke blok die op het einde van het spel niet gelegd werd, moet 1 punt afgetrokken worden van het aantal zichtbare vierkantjes van boven af gezien. De speler met de meeste punten wint het spel.

In fig. 7, behaalt de speler met de blauwe blokken 5 punten, de speler met de rode blokken behaalt 6 punten, de speler met de gele blokken behaalt 4 punten en de speler met de groene blokken behaalt 4 punten (5 punten min 1, omdat er 1 blok overblijft).

De speler met de rode blokken wint het spel!



7

c) Blokus 3D biedt tal van mogelijkheden om het spel alleen te spelen. Probeer een kubus te bouwen in meerdere kleuren in 3 x 3 x 3 of in 4 x 4 x 4 of in 5 x 5 x 5
Een kubus bouwen in één enkele kleur is moeilijker. Hoeveel mogelijkheden heb je om een kubus te bouwen in één kleur in 3 x 3 x 3?

Raadgeving bij het spel

- Probeer bij het begin van het spel zoveel mogelijk complexe blokken te plaatsen en hou de kleinste blokken voor het einde. Het is veel moeilijker om de complexe blokken op het einde van het spel kwijt te raken. En vergeet ook niet dat elke blok die overblijft van de score wordt afgetrokken!
- Probeer tijdens het partijtje uw blokken in de centrale zone van de structuur te plaatsen. Dit bied je meer mogelijkheden om je volgende blokken te plaatsen en je vermijdt dat je in een hoek geblokkeerd wordt.
- Speel in functie van de overblijvende blokken, maar speel ook in functie van de overblijvende blokken van je tegenstander. Op het einde van het spel zullen uw tegenstanders hun overblijvende blokken niet kunnen plaatsen als ze niet de correcte vorm hebben.

Kom en speel op onze website www.blokus.com

Je kan er spelen tegen de computer, speladvies krijgen, verloren blokken bestellen, andere spelers ontmoeten en spelen voor een ranking op wereldniveau.

We hebben met veel zorgvuldigheid het spel Blokus 3D vervaardigd. Maar als jullie toch nog een fabricatie fout opmerken of als er een blok ontbreekt, dan mag u de spellenverdelers van dit spel contacteren. Het adres van de spellenverdelers vind je op de achterzijde van de doos. Alle vermelde merken zijn gedeponeerd.



Blokus 3D is de nieuwe versie van het spel "RUMIS" van Stefan Kögl, het spel dat al meerdere keren in de prijzen viel over heel de wereld.

Ontdek het volledige Blokus-assortiment!



HODINI
INTERNATIONAL

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

FR 3D Blokus

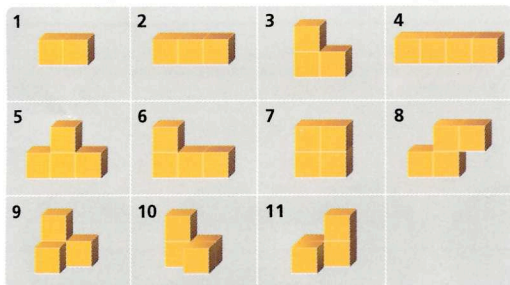
Le jeu de stratégie en 3 Dimensions!

1 Matériel

Le jeu se compose des éléments suivants :

- 1 plateau rotatif de 100 cases,
- 44 pièces dans 4 couleurs,
- 4 masques.

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



2 But du jeu

Placer le plus de ses pièces visibles par le dessus.

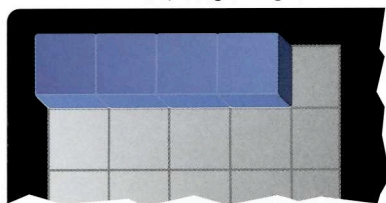
3 Préparation du jeu

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

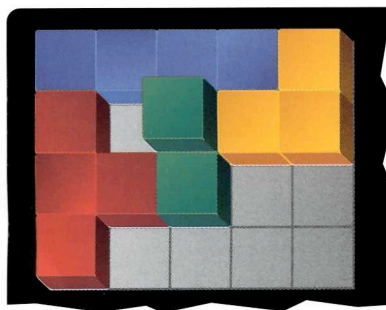
4 Déroulement d'une partie

Le 1er tour

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



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



Les tours suivants

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



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

Note : Utilisez le plateau rotatif pour voir les différentes possibilités de placement.

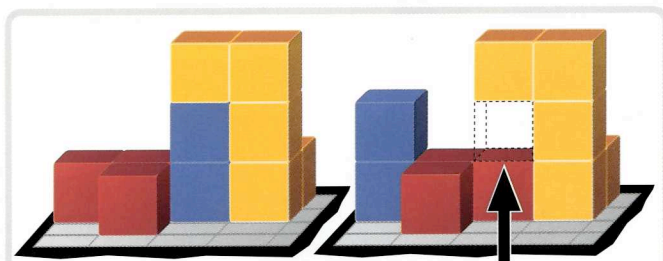
Restrictions de hauteur

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

MASQUE A	STRUCTURE A (Tour)
MASQUE B	STRUCTURE B (Mur)
MASQUE C	STRUCTURE C (Escalier)
MASQUE D	STRUCTURE D (Pyramide)

Règles complémentaires pour le placement des pièces

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



Placement correct

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

Placement incorrect

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

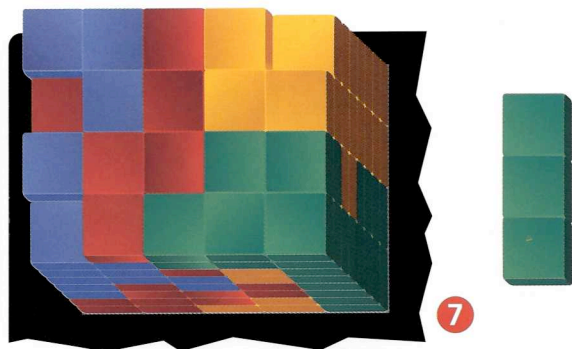
6

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

5 Fin de la partie

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

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



6 Durée de la partie

Les parties durent généralement 20 minutes.

7 Variantes

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

- b) Jeu à 3 joueurs :
- Chaque joueur choisit ses 11 pièces d'une même couleur.
La couleur restante n'est pas jouée.
Aucune pièce ne peut dépasser les limitations de la structure pour 3 joueurs (voir fig. 5).

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

Conseils de jeu

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

Venez jouer sur notre site internet www.blokus.com.

Vous pourrez jouer contre l'ordinateur, obtenir des conseils de jeu, commander des pièces perdues, rencontrer d'autres joueurs et vous situer dans le classement mondial.

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



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

Découvrez la gamme complète des jeux Blokus



HODINI

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