

BLOCKERS! (ed. Amigo)

di Kory Heath

per 2-5 giocatori, da 8 anni di età
durata di una partita: circa 30 min.

Componenti

- un tabellone, costituito da 9 colonne (identificate da numeri) e 9 righe (identificate da lettere) e diviso all'interno in 9 spazi (formati da 3 x 3 caselle) riportanti simboli diversi
- **140** tessere (28 x 5 colori), ciascun set di 28 formato da **9** tessere con numeri (da 1 a 9) + **9** tessere con lettere (da A a I) + **9** tessere con simboli diversi + **1** tessera "blockers!"
- 5 portatessere
- un regolamento

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un set di 28 tessere dello stesso colore ed un portatessere, quindi mette le tessere coperte davanti a sé e, dopo averle rimescolate, ne prende **5** e le pone sul proprio portatessere (in maniera che non vengano viste dagli avversari).

Piazzare il tabellone al centro del tavolo.

Scegliere il giocatore iniziale.

Svolgimento del gioco

Al proprio turno il giocatore sceglie una delle proprie 5 tessere e la piazza sul tabellone: una tessera numerata deve essere posta in una delle caselle che costituiscono la colonna *verticale* corrispondente allo stesso numero, una tessera riportante una lettera deve essere posizionata in una delle caselle che costituiscono la riga *orizzontale* corrispondente alla stessa lettera, mentre una tessera con un simbolo va posizionata in una casella del tabellone che riporta lo stesso simbolo. La tessera "blockers!" funge da jolly, cioè può essere posta in una qualunque casella sul tabellone.

Lo scopo del piazzamento delle tessere deve essere quello di formare *gruppi di tessere del proprio colore* sul tabellone, intendendo per gruppi insiemi di tessere dello stesso colore adiacenti *per lato* (le tessere che si toccano negli angoli non formano gruppi). Anche una singola tessera circondata da tessere di colore diverso è considerata un gruppo. Scopo ultimo del gioco deve essere quello di formare il *minor numero* possibile di gruppi nel proprio colore.

Cattura delle tessere: quando si piazza una tessera sarebbe auspicabile piazzarla in uno spazio vuoto accanto ad una tessera del proprio colore, piuttosto che dare origine ad un nuovo gruppo. Tuttavia c'è la possibilità di catturare una tessera avversaria sostituendola con una propria, con l'unica restrizione che questa manovra *non determini la divisione di un unico gruppo in due o più gruppi minori*. La cattura può essere d'aiuto nel congiungere due dei propri gruppi o nell'evitare di iniziare un nuovo gruppo, ma bisogna fare attenzione a non catturare troppe tessere avversarie poiché queste daranno *punti negativi* alla fine del gioco. Le tessere catturate vanno quindi raccolte nella propria area di gioco.

Alla fine del proprio turno il giocatore pesca una nuova tessera dalla propria riserva e la mette nel suo portatessere. Il gioco prosegue in senso orario.

Fine del gioco e punteggio

Dopo che ciascun giocatore ha pescato l'ultima tessera dalla propria riserva, tutti i giocatori giocano un ultimo turno (quindi ogni giocatore finirà la partita con 4 tessere inutilizzate nel proprio portatessere). A questo punto si calcola il punteggio: ogni giocatore somma il **numero di gruppi** che ha formato sul tabellone ed il **numero di tessere catturate nel colore in cui ha la maggioranza** (se per es. durante la partita il giocatore ne ha catturate 2 viola, una rossa ed una gialla, il punteggio dovuto alle tessere catturate sarà quello delle tessere viola, cioè 2). Il giocatore

che ha realizzato il punteggio *minore* sarà dichiarato vincitore. In caso di parità vincerà il giocatore che ha catturato il minor numero di tessere.

Variante: piazzare la propria tessera “blockers!” scoperta (accanto al portatessere) fin dall’inizio della partita. Essa potrà essere giocata in qualunque momento della partita al proprio turno al posto di una delle 5 tessere scoperte, senza pescare una nuova tessera dalla riserva. Questa variante è raccomandata per ridurre il fattore fortuna legato al diverso momento in cui può essere pescato il pezzo più potente.

Partita a 2 giocatori

Ciascun giocatore sceglie due colori e gioca alternativamente le tessere nei due colori. Le tessere catturate vengono messe da parte insieme, sia che si giochino tessere di un colore che dell’altro. Alla fine del gioco il punteggio di ciascun giocatore è dato dalla somma dei gruppi formati nei due colori scelti più il numero di tessere catturate nel colore in cui ha la maggioranza.

Traduzione italiana a cura di **Cesare “fabri” Benanti**, basata su quella inglese pubblicata su boardgamegeek (<http://boardgamegeek.com/thread/628787/a-comprehensive-pictorial-overview-a-family-friend>).

La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.