



Il gioco di strategia per l'intera famiglia

1) Elenco dei componenti

Il gioco è costituito dai seguenti componenti:

- Una plancia di 400 caselle quadrate (20 x 20)
- 84 pezzi in 4 differenti colori (21 pezzi per colore)

Ognuno dei 21 pezzi di un colore ha forma differente. C'è 1 pezzo da un solo quadrato, 1 pezzo da 2 quadrati, 2 pezzi da tre quadrati, 5 pezzi da 4 quadrati e 12 pezzi da 5 quadrati (vedi figura 1)



Figure 1

2) Obiettivo del gioco

Ogni giocatore deve cercare di posizionare sul tabellone il maggior numero possibile dei 21 pezzi in dotazione

3) Come si gioca

Ogni giocatore sceglie un colore e piazza il set di 21 pezzi di fronte a se.

L'ordine di gioco è il seguente: **blu, giallo, rosso, verde.**

Il primo pezzo giocato da ogni giocatore deve coprire una casella d'angolo del tabellone (vedi figura 2).

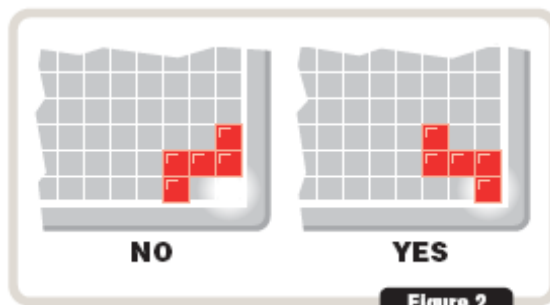


Figure 2

Ciascun pezzo successivo deve toccare almeno un pezzo dello stesso colore ma solo in un angolo. Pezzi dello stesso colore non possono essere in contatto lungo un bordo (vedi figura 3).

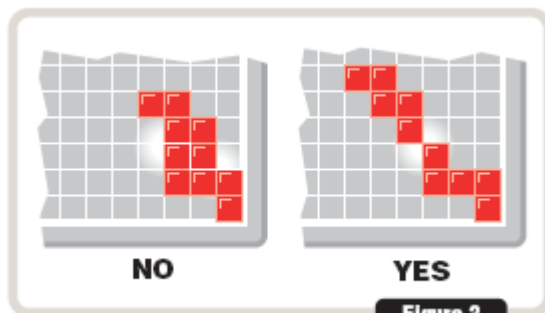


Figure 3

Non c'è alcuna restrizione su come pezzi di colore differente possano essere in contatto tra di loro (vedi figura 4).

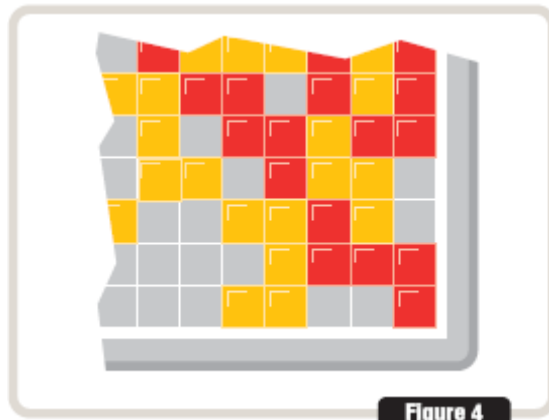


Figure 4

Una volta che un pezzo è stato piazzato sul tabellone non può essere spostato nei turni successivi.

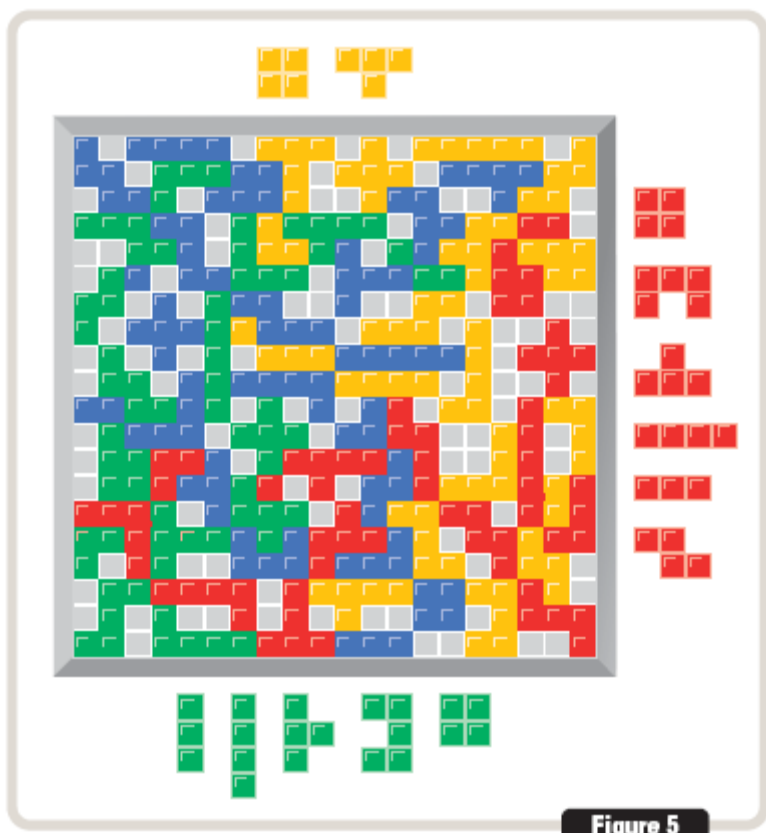
4) Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori non possono più posizionare alcun pezzo proprio sulla plancia. Questo comprende anche i giocatori che abbiano posizionato sulla plancia tutti i propri pezzi. Si contano i punteggi ed il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

Calcolo del punteggio: ogni giocatore calcola il numero di quadrati dei pezzi che non è riuscito a posizionare (1 quadrato = **-1 punto**). I giocatori guadagnano +15 punti se sono riusciti a posizionare tutti i propri pezzi sul tabellone e

+5 punti aggiuntivi se l'ultimo pezzo posizionato è il più piccolo (quello da 1 quadrato).

La figura 5 illustra un esempio di partita completata in cui il giocatore blu vince.



- Il giocatore blu ha piazzato tutti i suoi pezzi ed in più l'ultimo ad essere piazzato è stato il più piccolo: totalizza **+20 punti**.
- Il giocatore giallo non è riuscito a piazzare 2 pezzi da 4 quadrati: totalizza **-8 punti**.
- Il giocatore rosso non è riuscito a piazzare 1 pezzo da 3 quadrati, 4 pezzi da 4 quadrati ed 1 pezzo da 5 quadrati: totalizza **-24 punti**.
- Il giocatore verde non è riuscito a piazzare 1 pezzo da 3 quadrati, 3 pezzi da 4 quadrati ed 1 da 5 quadrati: totalizza **-20 punti**.

5) Durata del gioco

Una partita dura mediamente tra i 20 ed i 30 minuti

6) Varianti del gioco

Gioco a squadre due contro due

- L'ordine di gioco rimane lo stesso: blu, giallo, rosso, verde.
- Una squadra controlla i pezzi blu e rossi, l'altra squadra controlla quelli gialli e verdi.
- Alla fine del gioco ogni squadra totalizza un numero di punti pari alla somma dei punti dei suoi membri. I vincitori sono i giocatori della squadra con il punteggio più alto.

Partita a due giocatori

- L'ordine di gioco rimane lo stesso: blu, giallo, rosso, verde.
- Un giocatore controlla i pezzi blu e rossi, l'altro controlla quelli gialli e verdi.
- Alla fine del gioco ogni giocatore calcola il proprio punteggio sommando i punti totalizzati con ciascuno dei due colori in dotazione. Il vincitore è il giocatore con il punteggio più alto.

Partita a tre giocatori

- Ogni giocatore sceglie un colore.
- L'ordine di gioco rimane lo stesso: blu, giallo, rosso, verde.
- Il colore rimanente viene condiviso e verrà giocato a turno dai giocatori.
- Il punteggio finale è calcolato come nel caso di partita standard a 4 giocatori. Il punteggio del colore condiviso viene ignorato.

Partita in solitario (rompicapo)

I giocatori, in solitario, possono mettere alla prova le proprie facoltà mentali con i seguenti rompicapo:

- **Rompicapo con tutti gli 84 pezzi in gioco**
Piazzare tutti gli 84 pezzi in gioco rispettando le regole di piazzamento del gioco precedentemente illustrate. Per aumentare la difficoltà del rompicapo: piazzare gli 84 pezzi con la limitazione di posizionarli in ordine di grandezza decrescente. Dovrete posizionare prima tutti i pezzi da 5

quadrati, poi tutti quelli da 4 quadrati, quindi tutti i pezzi da 3, poi quelli da 2 e per ultimi quelli da 1.

- **Rompicapo con i 20 pezzi da 4 quadrati**
Comporre i 20 pezzi da 4 quadrati in un rettangolo di 8x10 caselle. Per aumentare la difficoltà del rompicapo i pezzi dello stesso colore non devono essere in contatto lungo i bordi.
- **Rompicapo con i 48 pezzi da 5 quadrati**
Comporre i 48 pezzi da 5 quadrati in un rettangolo di 15x16 caselle. Per aumentare la difficoltà del rompicapo i pezzi dello stesso colore non devono essere in contatto lungo i bordi.

Consigli strategici

- All'inizio della partita muovi verso il centro del tabellone al fine di conquistare quanto più spazio è possibile. Se resti confinato nell'angolo di partenza non riuscirai a posizionare molti pezzi.
- Cerca di piazzare i pezzi più grossi all'inizio della partita. Se li conservi per la fine del gioco, potrebbe non esserci più spazio a sufficienza per posizionarli. Fai sempre attenzione agli angoli dei tuoi pezzi sul tabellone – assicurati di avere delle alternative per la tua mossa successiva.
- Trai vantaggio dalle caratteristiche dei tuoi pezzi. La forma conferisce loro una potenzialità offensiva o difensiva, quindi impara ad utilizzarli secondo la loro propensione.
- Durante tutto il gioco mantieni sempre una o più vie di fuga in ogni lato dell'area che contiene i tuoi pezzi.
- Blocca i tuoi avversari coprendo i loro angoli più avanzati ed impedendogli così di avanzare. Nota: sii paziente! A volte è preferibile tenersi poco distante dai pezzi del tuo avversario per lasciare che si scopra e poterlo bloccare più efficacemente.
- Prendi nota delle caselle dove nessun altro giocatore può giocare e tieni quegli spazi (ed i relativi pezzi) in riserva mentre giochi in aree più alle scoperte. Potrai sempre tornare agli spazi protetti successivamente.
- Quando giochi tieni presente non solo i pezzi che ti restano, ma anche quelli che restano ai tuoi avversari. Il tuo avversario non riuscirà ad utilizzare un'area vuota se non avrà i pezzi adatti.

Ricorda: i giocatori che riescono a posizionare tutti i propri pezzi sul tabellone guadagnano fino a 20 punti. Impedisci ai tuoi avversari di posizionare tutti i loro pezzi anche se ciò ti dovesse impedire di piazzare qualcuno dei tuoi pezzi sulla plancia.

Blokus ® è basato su un'idea originale di Bernard Tavitian

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana a comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura di M. Cretara



www.gulp.napoli.it



**La Tana
dei Goblin Napoli**

www.goblins.net