

# BLOX

2-4 giocatori - 45 minuti - 10+ anni

(Wolfgang Kramer, Hans Raggan, Jürgen P.K. Grunau)  
Ravensburger, © 2008

## Contenuto:

1 tabellone (in 4 parti)  
16 segnalini  
1 tabella di fase con il disco dell'indicatore  
4 Jokers quadrati  
40 blocchi di 4 colori  
60 gettoni punti  
60 carte

## Idea e scopo

Durante le quattro fasi del gioco, i giocatori costruiscono le torri più alte, le demoliscono, buttano i segnalini dell'avversario fuori dal tabellone e guadagnando i gettoni punto. Alla fine del gioco, il vincitore è il giocatore con la maggioranza di punti.

## Preparazione

**1. Tabellone (in 4 parti).** Il Tabellone ha 81 spazi colorati in 9 file x 9 colonne. Collegare insieme le 4 parti in modo che i simboli adiacenti sul bordo esterno siano gli stessi (cerchio vicino al cerchio, ecc.); mettere il Tabellone nel mezzo della tavola.

**2. Blocchi.** I 40 blocchi saranno disposti a torre sugli spazi del tabellone che hanno dei piccoli quadrati. Il numero dei blocchi da metter in ogni torre è indicato dal numero che si nota sui piccoli quadratini colorati indicati sullo tabellone. Non importa quali colori sono utilizzati in ogni torre. E non si deve abbinare il colore dello spazio sul tabellone. Una torre può avere più di un blocco dello stesso colore.

**3. Gettoni punti.** Ordinate i 60 gettoni punto secondo i loro valori e metteteli vicino al tabellone. Mettete un gettone punto in cima ad ogni torre in modo che il valore del gettone sia lo stesso del numero dei blocchi nella torre.

**4. Segnalini.** (Blu, marrone, verde, rosso). Ogni giocatore prende i 4 segnalini di un colore e li mette davanti a lui sulla tavola.

**5. Jokers quadrati.** Ogni giocatore ha il suo jokers. La parte anteriore di ogni jokers ha un quadrato di ciascuno dei quattro colori e sul perimetro c'è un bordo che indica il colore del giocatore. Mettete il vostro jokers rivolto verso l'alto davanti a voi.

**6. Carte.** Mescolare le 60 carte. Ogni giocatore ha una mano di 5 carte, che mantiene il segreto agli altri giocatori. Le carte restanti formano un mazzo rivolto verso il basso. Le carte giocate durante il gioco saranno scartate rivolto verso l'alto vicino al mazzo.

**7. Tabella di fase.** Le 4 fasi sono descritte sulla tabella di fase. Mettere la tabella di fase in modo che gli tutti i giocatori possano vederla chiaramente. Collocare il disco dell'indicatore sull'1.

## **Svolgimento del gioco**

**(Le regole supplementari per 2 giocatori sono a pagina 4)**

Il giocatore che ha visitato la più alta costruzione inizia il gioco. I giocatori continuano in senso orario. Al vostro turno:

- scegliete **una** delle azioni descritte più in basso,
- giocare le carte necessarie per l'azione, mettendole rivolte verso l'alto sul mucchio di scarto
- effettuare l'azione
- ed infine pescate abbastanza carte dal mazzo per portare la vostra mano a 5 carte. (se il mazzo è consumato, mescolare il mucchio di scarto per formare il nuovo mazzo). È ora il turno del giocatore seguente.

## **Le azioni**

Ci sono sei azioni differenti:

- **Portare una segnalino sopra al tabellone**
- **Spostare un segnalino**
- **Demolire una torre**
- **Costruire una torre**
- **Buttare un segnalino fuori**
- **Cambiare carte**

## Regole fondamentali:

1. Tutti i segnalini e le torri sono ostacoli. Non potete mai spostare i vostri segnalini sopra di essi .
2. Uno spazio non può mai avere più di 1 segnalino o 1 torre

(Gli esempi numerati citati sotto sono alla pagina 5)

## **• Portare un segnalino sopra al tabellone – es.1**

**giocate una** delle vostre carte sopra al mucchio di scarto. Allora portate il segnalino sul bordo dove volete entrare e spostare il segnalino in linea retta (non diagonalmente) dal bordo esterno fino a che non **raggiunga il primo spazio del colore giocato**.

Ricorda: Se l'itinerario allo spazio è ostruito da una torretta o da un segnalino, non potete raggiungere quello spazio dal punto di ingresso scelto.

### • Per spostare una dei vostri segnalini su un altro spazio – es.2

**giocate una** delle vostre carte sopra al mucchio di scarto. Allora spostate il segnalino in una linea retta (non diagonalmente), dallo spazio in cui è fermo, **verso il primo spazio del colore giocato**

### • Demolire una torre –es.3

dovete potere spostare una dei vostri segnalini, in una linea retta lungo una fila o una colonna, per raggiungere quella torre (cioè prendere il relativo posto). **Ciò è possibile se non ci sono spazi, lungo l'itinerario, che siano dello stesso colore di quelli di cui è composta la torre.** Per ogni blocco nella torre, dovete giocare una carta dello stesso colore sopra al mucchio di scarto. Allora prendete il **gettone punti e lo mettete rivolto verso l'alto e visibile davanti voi, compresi tutti i blocchi dalla torre.** Ora mettete il vostro segnalino sullo spazio su cui c'era la torre precedente.

*Nota:* Secondo la fase del gioco, soltanto determinate torri possono essere demolite (vedi il lato 4). Non importa chi ha costruito la torre. Le torri non possono essere demolite parzialmente. Una torre non può essere demolita quando portate un segnalino nel tabellone, per quanto riguarda questa azione il segnalino deve essere disposto su uno spazio vuoto.

### • Regola dei 7 blocchi

**Se un giocatore ha 7 o più blocchi, non può demolire altre torri** fino a che non abbia costruito delle torri e si mantenga con meno di 7 blocchi. Qualunque altra azione può essere effettuata normalmente. Esempio A: Anne ha 6 blocchi. Demolisce una torre di 3 blocchi. Ora ha 9 blocchi. Non può più demolire altre torri fino al momento della scelta dell'azione "Costruire una torre" e comunque mantenendo il numero dei blocchi davanti a lei inferiore a 7.

### • Per costruire una torre –es.4

scegliete una combinazione di blocchi davanti da voi in corrispondenza alle carte colorate che volete scegliere. Per ogni blocco scelto avete bisogno di una carta dello stesso colore. Giocate le carte sopra al mucchio di scarto e metta la torre sopra ad uno spazio dove si trovi uno dei vostri segnalini. Portare il segnalino fuori dal bordo tabellone. Potrete riportarlo sopra al tabellone su una giocata successiva. **Mettere il gettone punti di rifornimento in cima alla torre**, di un valore uguale all'altezza della torre. **Prendere un altro gettone punti dello stesso valore dal rifornimento e disporlo davanti voi scoperto.**

*Nota:* L'altezza della torre che può essere sviluppata dipende dalla fase del gioco (vedi la pagina 4). Nel costruire una torre dovete accertarti che tutte le torri precedentemente costruite sugli spazi vicini rimangano accessibili almeno da un lato.

### • Per battere un segnalino dell'avversario fuori –es.5

**dovete giocare 3 o più carte** sopra al mucchio di scarto, che abbinano il **colore dello spazio** su cui si trovi il segnalino dell'avversario. Dovete anche potere raggiungere il segnalino con una dei vostri segnalini muovendoti in una linea retta

lungo una fila o una colonna. **Non ci devono essere spazi lungo l'itinerario al segnalino dell'avversario che siano dello stesso colore dello spazio su cui esso sta.**

Sostituisci il segnalino e ridai quello eliminato al vostro avversario. Può rigiocarlo sopra al tabellone più avanti. **Il giocatore che ha buttato fuori il segnalino riceve un punto dal rifornimento per ogni carta che ha usato**, per esempio 3 punti per 3 carte, 4 punti per 4 carte, ecc.

Nota: non potete buttare fuori un segnalino mentre effettuate l'azione "portate un segnalino sopra al tabellone".

### • Il joker

Conta come una carta del colore che si vuole usare. Può essere **usato su tutte le azioni**.

Esempio B: Bea vuole buttare fuori il segnalino dell'avversario sullo spazio grigio. Purtroppo ha soltanto due carte grigie. Quindi usa il suo joker come la terza carta grigia. Effettua l'azione ed in seguito pesca due carte.

Esempio C: Chris vuole portare uno dei suoi segnalini verso uno spazio bianco ma non ha alcune carte bianche. Usa il suo joker come carta bianca ed effettua l'azione. Movimento del un segnalino. Poiché non ha giocato carte, non pesca nulla.

Dopo che un giocatore ha usato il suo joker, lo mette rivolto verso il basso. Può essere riutilizzato una volta che è stato riattivato. Ciò accade quando effettua l'azione "cambia carte".

### • Cambiare le carte

mettete fra 1 e 5 carte della vostra mano sopra al mucchio di scarto e prendete lo stesso numero di carte nuove dal mazzo. Potete anche riattivare il vostro joker mettendolo rivolto verso l'alto. Potete usarlo ancora dal prossimo turno in avanti.

### ***Fasi e cambio fasi***

Il gioco funziona per 4 fasi, cominciando dalla fase 1. I giocatori possono:

- ⊗ La fase 1 demolisce esattamente le torri di 1 livello di blocchi; la costruzione di torri è esattamente su 2 blocchi.
- ⊗ La fase 2 demolisce le torri fino a 2 blocchi; la costruzione di torri è esattamente su 3 blocchi.
- ⊗ La fase 3 demolisce le torri fino a 3 blocchi; la costruzione di torri è esattamente su 4 blocchi.
- ⊗ La fase 4 demolisce le torri fino a 4 blocchi; la costruzione di torri è esattamente su 4 blocchi.

Nota: Nel costruire una torretta di 5 blocchi, non mettete un gettone punto in cima, perché può non essere demolito mai. Naturalmente, ricevete 5 punti per la costruzione di esso.

**Cambio Fasi** **Quando c'è soltanto una torre ancora dell'altezza massima che può attualmente essere demolita** (così nella fase 1, una torre da 1 blocco; nella fase 2, ecc.), la prossima fase **comincia immediatamente**. Il giocatore che tiene la tabella di fase prendere nota quando cambiare la fase. Immediatamente avanza il disco dell'indicatore a una fase ed annuncia la nuova fase.

### **Fine del gioco**

La fine del gioco è imminente non appena c'è soltanto una torre di 4 blocchi nella quarta fase. Il turno corrente è giocato alla fine in modo che ogni giocatore abbia avuto lo stesso numero di giri. (Ricorda: Il giocatore che ha la tabella di fase è la persona che ha iniziato il gioco).

Ogni giocatore aggiunge i suoi punti.

Il vincitore è il giocatore con maggior punti.

Se ci è una parità, il vincitore è il giocatore che ha più blocchi.

### **Il gioco per due giocatori**

Con due giocatori, lasciare un blocco di ogni colore nella scatola. Gli altri blocchi sono disposti come di consueto salvo che non ci sono le torri da 1 blocchetto e piuttosto ci sono 4 torri supplementari da 2 blocchi che sono disposte a caso su 2 spazi grigi e 2 bianchi segnati da un piccolo quadrato.

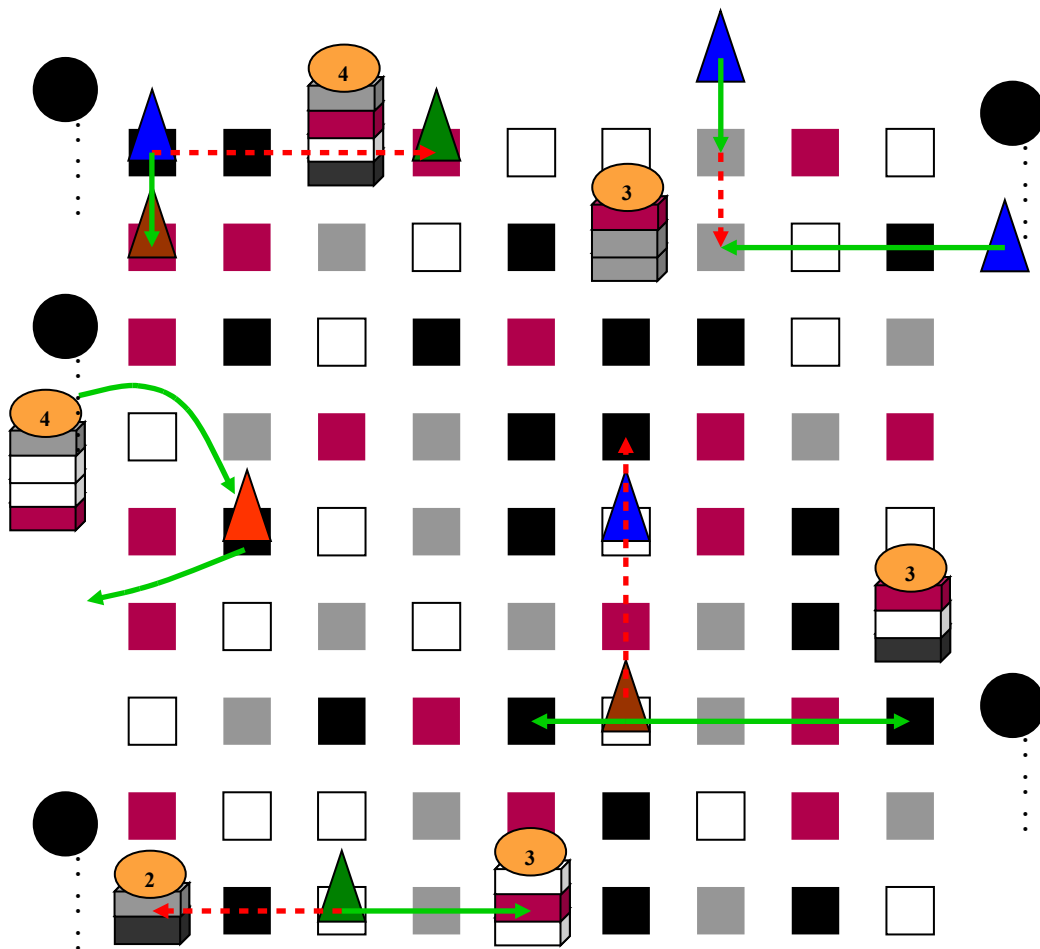
Gli 8 segnalini che non giocano sono disposti in modo neutro sugli spazi restanti che hanno un piccolo quadrato. Queste segnalini neutri possono essere buttati fuori dal tabellone come segnalini dall'avversario.

Guadagnate i gettoni punto come di consueto per fare questo. I segnalini neutri che sono stati buttati fuori sono presi dal tabellone e sono rimossi dal gioco.

Poiché non ci sono le torri da 1 blocchetto, il gioco comincia immediatamente con la fase 2. Il disco dell'indicatore quindi è disposto sulla seconda zona della tabella di fase all'inizio del gioco.

### **Alcune cose che sono dimenticate facilmente**

- La tabella di fase: Il giocatore di inizio deve prendere nota di quando cambiare la fase.
- La regola dei 7 blocchi: Chiunque ha 7 o più blocchi non può demolire altre torri fino a che non abbia ridotto il numero dei suoi blocchi a meno di 7, effettuando un'azione "costruire una torre".
- Cambio carte: Ricorda di riattivare il vostro joker quando cambiate le carte.
- Carte di pescata: Alla conclusione del vostro turno pescate sempre altrettante carte come necessario per portare la vostra mano a 5.



### Esempio

Siamo in fase 3 di gioco con 4 giocatori. L'illustrazione mostra soltanto quelle parti necessarie per gli esempi. Linee Verde solide = possibile. Le linee rosse punteggiate = infrange le regole

di esempio 1 porta ad un segnalino sopra al tabellone - Anne (blu) gioca la carta grigia. Sceglie di portare la sua figura sopra al bordo lungo la seconda fila del bordo destro e passa la figura verso il primo spazio grigio in quel senso. Questo spazio non può essere raggiunto dal bordo superiore perché c'è un altro spazio grigio lungo l'itinerario e la figura dovrebbe arrestarsi là.

Esempio 2 - Bea (Brown) gioca una carta nera. Può raggiungere l'uno o l'altro degli spazi neri ai left and right della sua figura. Non può raggiungere lo spazio nero sopra la sua figura perché l'itinerario a quello spazio è ostruito da un'altra figura. Decide di muoversi verso lo spazio verso la destra

esempio 3 - demolisce una torre. Chris (verde) ha il nero, un grey, una porpora e due carte bianche in sua mano. Può demolire la torretta dei 3 blocchi perché ha carte che abbinano i colori nella torretta (bianco, viola, bianco). Non ci sono inoltre spazi lungo l'itinerario dalla sua figura alla torre che sono lo stesso colore di c'è nei blocchi nella torretta. Gioca le tre carte (bianco, viola, bianco) e prende i blocchi ed il gettone punti. Allora dispone la sua figura sopra allo spazio da cui ha preso la torretta. Allora scarta 3 carte. Non potrebbe demolire la torretta dei 2 blocchi. Anche se ha una carta nera e grigia in sua mano, c'è uno spazio nero lungo l'itinerario dalla sua figura alla torre.

Esempio 4 - Dirk (rosso) sceglie 4 dei suoi blocchi per cui ha corrispondenza delle carte colorate nella sua mano. Gioca queste 4 carte (grigia, bianco due un e viola), rimuove una delle sue figure dal bordo e dispone la torre sullo spazio in cui la sua figura si era levata in piedi. Mette un numero 4 punti dal rifornimento sopra alla torre. Inoltre prende 4 punti dal rifornimento per sè

Esempio 5- Anne (blu) Gioca 4 carte viola per battere la figura dell'avversario fuori. Non può battere la figura verde fuori perché ci è una torretta nel senso. Può battere la figura marrone fuori. Guadagna 4 punti dal rifornimento e dà la figura marrone di nuovo a Bea. Allora mette la sua figura sullo spazio viola e pesca 4 carte.

