

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Concept

Un joueur construit un cube parfait en trois niveaux (de 3 x 3 x 3 blocs) sans trous ni blocs qui dépassent. Si ce n'est pas possible, il doit essayer d'ériger une construction la plus haute possible. Dans ce cas-ci également, tous les niveaux doivent être complets.

Résumé du jeu

Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour et déplacent leur pion sur les 20 disques. Retourne le disque si ce n'est pas déjà fait, afin que l'illustration soit visible. Ensuite, le disque reste retourné. Ces illustrations indiquent quels blocs tu peux prendre au milieu afin d'ériger ta construction. Tu peux également voler les blocs de ton adversaire, ou les échanger avec lui. Celui qui construit en premier un cube parfait de 3 x 3 x 3 sera déclaré vainqueur. Le jeu se termine également lorsque tous les blocs ont été distribués ou que tous les disques ont été retournés.

Préparation

Empile tous les blocs au milieu du plateau de jeu, sur les cases Réserve prévues à cet effet. Mélange tous les disques et placez-les face vers le bas, sur les cercles prévus à cet effet. Chaque joueur choisit un pion et le place sur le cercle Départ de sa couleur. Chaque joueur revendiquera le terrain à bâtir de sa couleur.
(Les cartes sont uniquement utilisées dans Bloqs Maestro.)

Déroulement du jeu

Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Ensuite, les autres joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour jette le dé et déplace son pion sur les disques selon le chiffre indiqué sur le dé et dans le sens des aiguilles d'une montre. Si tu termines sur un disque dont la face est cachée, celui-ci sera retourné. Il le restera pour tout le reste du jeu.

Trois situations s'offrent à présent à toi:

1. Si tu te trouves sur un disque Bloc ou un disque Action sans pion des autres joueurs, tu exécutes alors l'action indiquée sur ton disque. Peu importe qu'il s'agisse d'un disque que tu viens de retourner ou d'un disque déjà retourné.
2. Si tu te trouves sur un disque Bloc avec des pions des autres joueurs, tu es obligé d'échanger avec ces joueurs. Ensuite, tu n'exécutes pas disque Bloc.
3. Si tu te trouves sur un disque Action avec des pions des autres joueurs, tu es obligé d'échanger avec ces joueurs. Mais tu exécutes ensuite l'action indiquée sur le disque.



Exécuter le disque Bloc

Il existe huit blocs différents. Chaque forme apparaît deux fois sur les disques.

Prends, au milieu du plateau de jeu, le bloc tel que représenté sur le disque et construis ensuite ton cube sur ton terrain. Les parties construites ne peuvent être démontées.

Si le bloc représenté n'est plus disponible, pas de chance... tu passes ton tour.

Exécuter le disque Action

Il y a deux types d'actions différentes. Chaque type apparaît deux fois sur les disques. Les actions sont Voler (dessin avec 2 personnages) et Construire (dessin avec 1 personnage et une construction). Tu es obligé d'exécuter l'action.



Voler

Tu dois prendre un bloc de n'importe quel joueur et l'intégrer à ton propre cube. Les parties construites ne peuvent être démontées.

Tu dois retirer le bloc volé de l'extérieur du cube, sans provoquer l'écroulement ou le déplacement des autres parties.

Situations particulières: au début du jeu, il se peut que tu n'aies encore rien à voler. Dans ce cas, tu n'as pas de chance et dois passer ton tour.



Construire

Tu dois prendre un bloc au milieu du plateau de jeu et l'intégrer à ton propre cube. Les parties construites ne peuvent être démontées.

Échanger

L'échange de bloc est obligatoire lorsque tu arrives sur un disque où se trouvent déjà d'autres pions. Le joueur dont c'est le tour décide quel bloc il donne et quel cube il reprend. S'il y a plusieurs joueurs sur le disque, tu dois procéder à un échange avec chacun des joueurs. À toi de décider dans quel ordre.

Tu dois prendre le bloc échangé à l'extérieur d'un cube sans provoquer l'écroulement ou le déplacement d'autres parties. Tu dois intégrer le bloc obtenu à ton propre cube. Les parties construites ne peuvent être démontées.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de trois manières:

1. Un joueur construit un cube parfait de trois niveaux (3 x 3 x 3 blocs) sans trous ni cubes qui dépassent. Ce joueur sera le gagnant.
2. Il n'y a plus aucun bloc au milieu du plateau de jeu. Le joueur termine son tour et le gagnant peut alors être désigné.
3. Tous les disques du plateau de jeu ont été retournés. Le joueur termine son tour et le gagnant peut alors être désigné.

Qui a gagné ?

Si personne n'est parvenu à construire un cube parfait de trois niveaux, le gagnant sera déterminé comme suit :

Le gagnant est celui qui a réussi à construire le plus de niveaux complets.

Si plusieurs joueurs ont construit le même nombre de niveaux, le gagnant sera le joueur qui comptera le plus de briques dans le niveau incomplet.

En cas d'égalité, il y aura alors plusieurs gagnants.

Comment déterminer le gagnant. Un exemple:

Comment déterminer le gagnant. Quelques exemples :

Aucun joueur n'est parvenu à construire un cube parfait de trois niveaux.

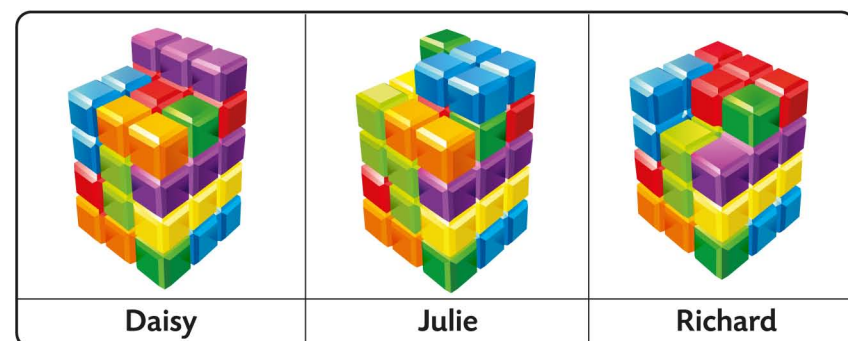
Julie vient de retourner le dernier disque, ce qui met fin au jeu.

Daisy a un cube de quatre niveaux et de trois briques au cinquième niveau.

Julie a un cube de quatre niveaux et cinq briques.

Richard présente un cube de trois niveaux et sept briques.

Dans ce cas, c'est Julie qui a gagné, car elle compte le plus de niveaux avec Daisy et dispose de deux briques de plus que Daisy.



Variantes

1. Bloqs Turn2

Après avoir jeté le dé, tu choisis dans quel sens tu déplaces ton pion : dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens anti-horlogique.

C'est une manière de tenter de faire tourner le jeu à ton avantage.

2. Bloqs Maestro

Avec Bloqs Maestro, le jeu devient plus tactique et les possibilités de planification sont plus nombreuses. C'est ici que les cartes entrent dans le jeu. Voir la dernière page.

À propos de Bloqs

Auteur de Bloqs: Hyo-Jong You

Auteur de Bloqs Maestro: Patrick Zuidhof

Illustrations et graphisme: Rick de Zwart

Rédaction des règles du jeu: Erwin Broens & Ronald Hoekstra

Nous remercions les testeurs du jeu Bloqs:

Marius Hoogland, Fredy Hoogland, Daisy Saelens, Arvid Fransen, Irma Labude, Henk Zuidhof, Cora Knoester, Loes van de Burg, Astrid van Dijk, Hans van Dijk, Coen van Dijk, Manon van Dijk, Gina van Marwijk, Frans van Marwijk, Brady van Marwijk et Jill van Marwijk

Remerciements particuliers à: Irvin Hoogland

© Playthisone 2011. Bloqs sous licence de Joen.

Bloqs Maestro sous licence de Playthisone.

Playthisone B.V. Nederland

www.playthisone.com

Conseil tactique: Si tu constates qu'il est impossible de construire un cube de trois niveaux, change de stratégie et essaie d'ériger le plus de niveaux complétés possible.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison du risque d'ingestion de petites pièces.

Bloqs

MAESTRO

Résumé du jeu

Le déroulement du jeu est similaire à celui du jeu de base. En plus de devoir jeter le dé, les joueurs peuvent à présent jouer une ou deux cartes pour influencer le jeu.

Préparation

La préparation est la même que pour le jeu de base.

Mélange les cartes et donne trois cartes à chaque joueur. Les autres cartes sont retournées sur la case prévue à cet effet sur le plateau de jeu.

Types de cartes

Il existe 4 types de cartes:



Carte Dé:

Joue cette carte plutôt que de lancer le dé. La carte Dé t'indique précisément où tu dois déplacer ton pion.



Carte Cube:

Joue cette carte si tu termines sur un disque avec le même bloc. Tu peux à présent prendre un bloc au hasard au milieu du plateau de jeu.



Carte Téléportation:

Joue cette carte plutôt que de lancer le dé. Tu échanges ton pion avec le pion d'un autre joueur. Exécute l'action qui se trouve sur le disque sur lequel tu as dû te rendre.



Carte Défense:

Joue cette carte à la place d'un autre joueur. Tu évites de la sorte que certains de tes blocs ne soient volés ou échangés, ou que ton pion ne soit téléporté.

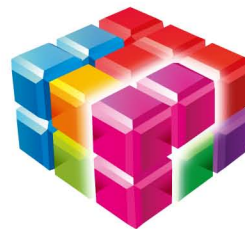
Déroulement du jeu

Le jeu se déroule de façon similaire au jeu de base. Par contre, tu peux à présent aussi utiliser les cartes (plutôt que de lancer le dé, dans certains cas, parfois après avoir lancé le dé et parfois durant le tour d'un adversaire).

Règles du jeu complémentaires

- Tu peux décider de déplacer ton pion dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens anti-horlogique (aussi bien quand tu jettes le dé qu'avec la carte Dé).
- Tu peux jouer au maximum deux cartes par tour. *C'est uniquement possible en jouant une carte Dé et une carte Cube, ou une carte Téléportation et une carte Cube.*
- Tu reçois une nouvelle carte lorsque tu es parvenu à construire un niveau complet de ton cube. Chaque niveau complet donne droit à une nouvelle carte, deux niveaux complets, deux nouvelles cartes.
- Tu perds une carte lorsque l'un de tes niveaux complets ne l'est plus à la suite d'un vol ou d'un échange. Pour chaque niveau incomplet, tu perds une carte ; un niveau incomplet, une carte, deux niveaux incomplets, deux cartes. C'est le joueur à ta gauche qui te retire cette/ces carte(s) et la/les dépose(nt) ensuite sur la défausse du plateau de jeu.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, toutes les cartes de la défausse sont mélangées et constituent la nouvelle pioche.

Exemple de perte de cartes:



Julie vole un bloc à Daisy et deux niveaux complets redeviennent dès lors incomplets. Daisy perd de ce fait deux cartes. Julie choisit au hasard deux cartes de Daisy et les place sur la défausse. Lorsque Daisy construit par la suite des blocs et que les niveaux sont à nouveau complets, elle peut reprendre deux nouvelles cartes : une carte par niveau.

Fin du jeu

Outre les trois manières du jeu de base, le jeu peut également se terminer comme suit :

Un joueur construit un double cube parfait de six niveaux (6 x 3 x 3 blocs) sans trous ni blocs qui dépassent. Ce joueur gagne d'office. Il est élu le super constructeur Bloqs.

