

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Blockers!

Un jeu de Kory Heith publié par Amigo et Griphon Games  
Pour 2 à 45 joueurs âgés de 8 ans et plus - Durée : environ 30 minutes

## Matériel

- 1 tablier de 81 cases
- 140 pièces (28 par couleur)
- 5 chevalets

## Principe du jeu

Les joueurs placent leurs pièces sur le tablier en essayant de former le moins de groupes de pièces possible. Lorsqu'ils posent une pièce sur une case occupée par un adversaire, ils capturent la pièce qui s'y trouvait. À la fin de la partie, chacun additionne son nombre de groupes avec le nombre de pièces capturées dans la couleur où il en possède le plus. Le vainqueur est celui qui obtient le plus petit total.

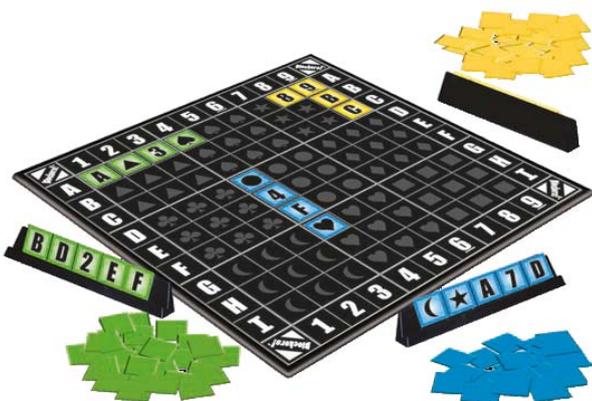
## Préparation

Le tablier de jeu est placé au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les pièces de cette couleur ainsi qu'un chevalet. Les joueurs mélangent leurs tuiles et les posent vers eux face cachée. Ensuite, chaque joueur en pioche cinq qu'il place sur son chevalet, visibles de lui seul. Les autres pièces constituent sa pioche face cachée. Le premier joueur est déterminé aléatoirement. On joue ensuite en sens horaire.

## Déroulement

Le joueur actif prend une des pièces de son chevalet, et la place sur le tablier. Les pièces Chiffre doivent être placées dans la colonne correspondant au chiffre. Les pièces Lettre doivent être placées sur la ligne avec la lettre correspondante. Les pièces Symbole tuiles doivent être placées sur une case avec ce même symbole

Une pièce peut être placée soit sur une case libre, soit pour remplacer une pièce d'un autre joueur qui est alors capturée. Il est possible de capturer une pièce seule ou une qui appartient à un groupe de deux pièces. Il est également possible de prendre une pièce adverse qui appartient à un groupe plus important si cela ne provoque pas la division de ce groupe en plusieurs groupes distincts.



Les pièces « Blockers! » peuvent être placées sur n'importe quelle case

Un joueur peut jouer n'importe quelle pièce sur une case libre. Sinon, il doit une pièce déjà posée par un autre joueur. Il n'est pas possible de passer ! Les pièces capturées sont exposées devant le joueur qui les a prises, visibles de tous les joueurs

À la fin de son tour, le joueur pioche une pièce et la pose sur son chevalet.

### Exemple de capture :

Bleu peut utiliser soit sa pièce « Lune », soit sa pièce « G », soit sa pièce « 2 » pour capturer et remplacer la pièce jaune « G ».



### Fin de la partie

Quand tous les joueurs ont tiré leurs dernières pièces, chaque joueur pose une dernière fois. Puis la partie est terminée. Chaque joueur a donc sur son chevalet quatre pièces inutilisées à la fin de la partie.

On compte alors les points.

- Un point pour chaque groupe de sa couleur. Un groupe est constitué de toutes les pièces de sa couleur qui sont reliées deux à deux horizontalement ou verticalement. Une pièce isolée constitue aussi un groupe !
- Un point pour chaque pièce adverse capturée dans la couleur où on en a capturé le plus.

Le joueur avec le petit total gagne. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a capturé le moins de pièces adverses, toutes couleurs confondues.

### Exemple de fin de partie :

Jaune marque 5 points (4 groupes et 1 point pour la pièce bleue ou verte capturée). Bleu marque 4 points (2 groupes et 2 points pour les pièces jaunes). Vert n'a que deux points pour ses deux groupes.

Vert a gagné.



### Version « expert » pour deux joueurs

Chaque joueur choisit deux couleurs et prend deux chevalets. Les couleurs sont séparées, chaque chevalet reçoit les pièces d'une seule couleur. Le joueur actif choisit avec quelle couleur il joue. Il peut capturer une pièce adverse comme dans la règle normale, si cela ne divise pas un groupe adverse. Il est également possible, en respectant les mêmes règles, de capturer une pièce de sa propre deuxième couleur. Une fois la pièce jouée, le joueur doit en piocher une nouvelle. Lorsqu'un chevalet ne contient plus que quatre pièces, il le retourne face visible. Ainsi, l'adversaire peut voir quelles pièces de cette couleur restent inutilisées. Le joueur continue à jouer avec une seule couleur. Le jeu se termine lorsque les deux joueurs n'ont plus que quatre pièces sur chaque chevalet. Chaque joueur compte ses groupes et les pièces capturées, qu'il s'agisse des pièces adverses ou des propres siennes, comme dans le jeu de base, pour déterminer le gagnant.

Traduction française par François Haffner