



Eine Herausforderung für ihre grauen Zellen

Für 2, 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer 20 – 30 Minuten

1 SPIELMATERIAL

- Spielbrett mit 486 Feldern
- 88 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben (22 pro Farbe)
- Behälter für die Spielsteine

Jeder der 22 Spielsteine hat eine andere Form und ist aus Dreiecken zusammengesetzt: 1 Stein aus einem Dreieck, 1 Stein aus 2 Dreiecken, 1 Stein aus 3 Dreiecken, 3 Steine aus 4 Dreiecken, 4 Steine aus 5 und 12 Steine aus 6 Dreiecken (Abb. 1).

1		1
1		2
1		3
3		4
3		5
4		6
4		7
4		8
4		9
4		10
12		11
12		12
12		13
12		14
12		15
12		16
12		17
12		18
12		19
12		20
12		21
12		22

Auf dem Spielbrett sind 6 Startfelder mit einem Dreieck markiert (Abb. 2).

2 SPIELZIEL

Jeder Spieler soll möglichst viele seiner 22 Spielsteine auf dem Brett ablegen.

Ablauf eines Spiels (mit 4 Spielern).

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt alle 22 Spielsteine vor sich hin.

Blau zieht immer zuerst, dann **Gelb**, dann **Rot** und **Grün**.

Der erste Spielstein jedes Spielers muss eines der Startfelder abdecken (Abb. 2).

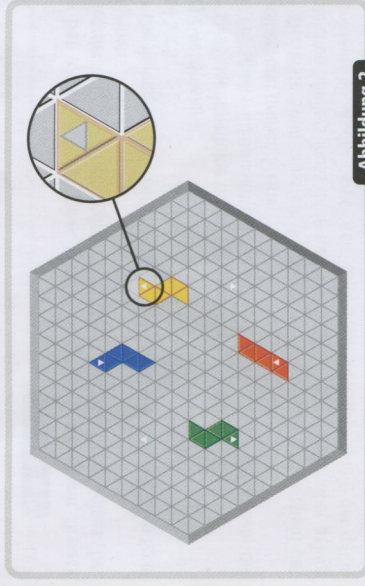


Abbildung 2

Jeder dann neu gelegte Spielstein muss mindestens einen bereits liegenden gleichfarbigen Stein berühren, aber nur mit einer oder mehreren Spitzen, nie jedoch Seite an Seite (Abb. 3).

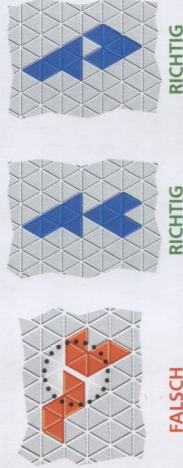


Abbildung 3

Nur verschiedenfarbige Steine dürfen sich mit der ganzen Dreiecksseite berühren
Am einem Punkt können sich 3 Farben überkreuzen (Abb. 4).



Abbildung 4

Ein Spielstein kann in jeder beliebigen Richtung abgelegt werden. Ein einmal abgelegter Stein darf bis zum Ende des Spiels nicht mehr bewegt werden.

3 ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler alle Spielsteine abgelegt hat oder keinen seiner verbliebenen Steine mehr ablegen kann, setzt er aus. Die anderen spielen weiter. So lange es regelgerecht möglich ist, muss ein Spieler Steine ablegen.

Wenn kein Spieler mehr einen Stein ablegen kann, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler ermittelt seine Punkte. Der Spieler mit dem besten Ergebnis gewinnt die Partie.

4 **PUNKTWERTUNG**

Jeder Spieler zählt die einzelnen Dreiecke der Steine, die er nicht ablegen konnte. Man bekommt 1 Minuspunkt für jedes Dreieck.

Hat ein Spieler alle Spielsteine ablegen können, bekommt er 15 Punkte, plus 5 weiterer Punkte, wenn er den kleinsten Spielstein (= 1 Dreieck) als letzten abgelegt hat.

Abb. 5 zeigt ein Spiel, das **Blau** gewonnen hat.

- **Blau** hat alle Steine abgelegt, das einzelne Dreieck zuletzt. Er erhält 20 Pluspunkte.
- **Gelb** behält 3 Spielsteine mit 4 Dreiecken übrig: 12 Minuspunkte.
- **Rot** konnte einen Stein mit 4 Dreiecken und einen mit 5 nicht ablegen: 9 Minuspunkte.
- **Grün** hat 2 Steine mit 4, einen Stein mit 5 und 3 Steine mit 6 Dreiecken übrig. Er erhält 31 Minuspunkte.

7 TAKTISCHE HINWEISE

- Am Anfang einer Partie sollte man sich zur Mitte des Spielbretts hin orientieren. Wenn man in der Ecke, in der man begonnen hat, eingeschlossen wird, kann man nicht viele Steine ablegen.
- Die größten Steine sollte man am Anfang der Partie versuchen loszuwerfen. Später gibt es vielleicht nicht mehr genug Platz. Dabei sollte man die Spitzen seiner Spielsteine im Auge behalten und sicherstellen, dass man sich genug Möglichkeiten offen hält.
- Je nach Form eignen sich die Steine besser zum Angriff oder zur Verteidigung. Dafür sollte man rasch ein Gefühl entwickeln und die Steine entsprechend einsetzen.
- Während der ganzen Partie sollte man immer Möglichkeiten schaffen, die gegnerischen Reihen zu durchqueren und sich nicht einschließen lassen.
- Behalten sie auch die Steine der Mitspieler im Auge und die damit noch möglichen oder nicht mehr möglichen Züge.
- Versuchen sie, Ihre Mitspieler daran zu hindern, alle Steine abzuliegen und 20 Punkte zu bekommen, auch wenn sie dadurch einen Stein weniger legen können.

Besuchen Sie auch www.blokus.com

Dort können sie gegen den Computer spielen, Tipps zum Spiel erhalten, andere Spieler kennen lernen und sich in der Welttrangliste platzieren.

Wir haben bei der Herstellung Ihres Spieles **BLOKUS** die größtmögliche Sorgfalt walten lassen. Sollte dennoch einmal ein Spielstein fehlen, schicken wir Ihnen gerne Ersatz.

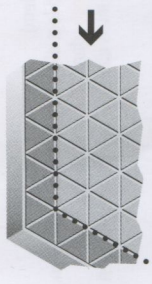
BLOKUS basiert auf einem Konzept von Bernard Tavitian. Alle hier aufgeführten Marken sind eingetragene Warenzeichen.



Vertrieb in Deutschland:
Winning Moves Deutschland GmbH
Luegallee 99, 40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de

b) Drei Spieler

- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die 4. Farbe wird nicht benutzt.
- Es wird nur auf den glänzenden Feldern gespielt. Die matten Felder am Rand bleiben unbenutzt (Abb. 7).



**Spielfläche
bei 3 Spielern**

Abbildung 7

- Der erste Spielstein jedes Spielers muss ein Startfeld mit Dreieck überdecken. Zwischen jedem benutzten Startfeld muss eines frei bleiben.
- Die Reihenfolge der Farben und die Punktwertung sind wie beim Spiel zu Viert.

c) Zwei Spieler

- Die Spielreihenfolge bleibt die gleiche: blau, gelb, rot, grün.
- Ein Spieler übernimmt die blauen und roten Steine, der andere die gelben und grünen Steine.
- Der erste Stein muss ein Startfeld überdecken. Der 2. Startstein des gleichen Spielers muss dann auf das Startfeld genau gegenüber gelegt werden (Abb. 2: der blaue Stein liegt gegenüber dem roten, der gelbe gegenüber dem grünen Stein).

- Es gelten die Regeln des Grundspieles. Die Punkte für die blauen und roten Steinen werden zusammengezählt, ebenso die für die gelben und grünen Steine. Es gewinnt der Spieler mit der besten Gesamtpunktzahl.

d) Zwei Mannschaften zu je 2 Spielern

- Die Spielreihenfolge bleibt gleich: blau, gelb, rot, grün.
- Ein Team spielt mit den blauen und den roten Steinen, das andere mit den gelben und grünen.
- Am Spielende zählt jedes Team seine Punkte zusammen. Es gewinnt die Teams mit dem besten Ergebnis.

e) Knebeli für einen Spieler

- Einzelspieler können nach der Grundregel spielen und versuchen, alle 88 Steine auf dem Spielbrett unterzubringen.
- Man kann auch Muster erfinden und auslegen. Beispiele finden Sie auf www.blokus.com.

Abbildung 5

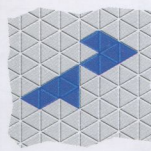
5 SPIELDAUER

Ein Spiel dauert gewöhnlich etwa 20 bis 30 Minuten.

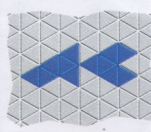
6 SPIELVARIANTEN

a) Vier Spieler (alternative Regel).

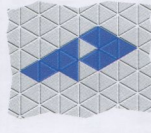
Noch schwieriger wird das Spiel mit folgender Regel: Steine gleicher Farbe dürfen sich nur an den Spitzen berühren. Jede Berührung einer Spitze mit einer Seite eines gleichfarbigen Steins ist nicht erlaubt (Abb. 6).



RICHTIG



FALSCH



FALSCH

Abbildung 6

Diese Regel kann auch bei den folgenden Varianten angewendet werden. Sie führt zu Spielzügen, die die Gegner auf deutlich andere Art behindern und ist insgesamt weniger "obstruktiv" als die Grundregel.