

BLOX

Blox – gra o budowaniu i niszczeniu wież
dla 2-4 graczy, od 10 lat

By: KRAG Team (Wolfgang Kramer, Hans Raggan, Jürgen P. K. Grunau)
Diseño: Heiner Buck, Walter Pepperle, Schwarzschild, DE Ravensburger

Ravensburger® Game No. 26 486 5

Zawartość:

Plansza kolejnych faz gry

60 kart

40 bloków

4 jokery

60 żetonów punktacji

16 pionów graczy

Plansza
(złożona
z 4 części)

Drogi gracz!

Zanim przeczytasz instrukcję, przygotuj grę zgodnie z załączoną **kartą pomocy**.
Na jej drugiej stronie znajduje się przykładowa tura zawierająca najistotniejsze reguły gry.

Ravensburger

Cel gry

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa poprzez budowę i rozbiórkę **wież** o różnej wysokości, oraz poprzez zbijanie pionów przeciwnika. Zwycięzcą zostaje ten, kto w trakcie 4 faz rozgrywki zdobędzie najwięcej punktów.

Jak grać

(zasady gry dla 2 osób znajdują się na końcu instrukcji)

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik, a następnie kolejne osoby zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swoim ruchu gracz:

- wybiera **jedną** z **akcji** opisanych poniżej
- wyklada odpowiednią liczbę kart potrzebnych do wykonania akcji
- wykonuje akcję
- dociąga karty ze stosu – tak by po ruchu mieć pięć na ręce (jeśli zabraknie kart należy przetasować zużyte i stworzyć z nich stos kart)

Następnie kolejny z graczy wykonuje swój ruch (tak jak powyżej itd.)

Akcje:

W grze występuje sześć rodzajów akcji:

- położenie pionu
- przesunięcie pionu
- rozbiórka wieży
- budowa wieży
- zabicie pionu
- wymiana kart

Uwaga! Do wszystkich akcji odnosi się zasada:

1. Piony i wieże znajdujące się na planszy są przeszkodami, nie mogą być przeskakiwane.
2. Pole na planszy może być zajęte tylko przez jeden pion lub wieżę.

Przykłady akcji opisane są na tylnej stronie karty pomocy.



• Położenie pionu

patrz **Przykład 1**

By położyć pion na planszy należy zagrać kartę. Następnie wybrać jedną z kolumn na planszy, na którą „wchodzi” pion z jej krawędzi i przemieszczany jest wprost (nie po ukosie) do pola o kolorze takim, jak zagrana karta. Uwaga! Jeśli droga zablokowana jest przez wieżę lub inny pion, gracz nie może przez nie przeskoczyć!



• Przesunięcie pionu

patrz **Przykład 2**

By przesunąć pion na planszy, należy zagrać kartę. Można przemieścić pion poziomo lub pionowo na wprost do pola o kolorze takim jak zagrana karta.



• Rozbiórka wieży

patrz **Przykład 3**

By dokonać rozbiórki wieży, jeden z pionów gracza musi mieć możliwość dotarcia - w linii prostej poziomo lub pionowo - do pola na którym się ona znajduje. Dodatkowo pomiędzy pionem a wieżą nie może znajdować się pole w kolorze takim jak jeden z jej elementów. Następnie należy zagrać karty, w kolorach odpowiadających każdemu z elementów wieży. Po odrzuceniu kart, gracz otrzymuje żeton punktacji znajdujący się na wieży i wszystkie elementy z których była zbudowana. Kładzie je przed sobą, a na miejscu gdzie znajdowała się wieża kładzie pion który dokonał rozbiórki.

***Uwagi dotyczące rozbiórki:** Faza gry determinuje które z wież mogą zostać rozebrane (patrz strona 4) Nie ma znaczenia kto wybudował rozbieraną wieżę. Wieża musi być rozebrana w całości. Wieża nie może być rozebrana w trakcie wykonywania akcji „położenie pionu”.*

Zasada 7 bloków:

Jeśli gracz ma przed sobą siedem lub więcej elementów wieży (bloków), nie może demontować kolejnych wież dopóty, dopóki nie wybuduje innej tak, by pozostało mu mniej niż siedem bloków.

Przykład A: Anna ma przed sobą 6 bloków. Dokonuje rozbiórki wieży 3 elementowej w konsekwencji czego ma przed sobą 9 bloków. W związku z tym nie może dokonywać rozbiórki dopóki nie wybuduje jakiejś wieży.



• Budowa wieży

patrz **Przykład 4**

By zbudować wieżę, gracz spośród bloków leżących przed nim wybiera odpowiednie, o kolorach takich jak karty które posiada. Potrzebuje po jednej karcie dla każdego z bloku w odpowiadającym mu kolorze. Następnie odrzuca odpowiednie karty na stos zużytych, a na jednym z pól gdzie znajduje się pion gracza ustawia wieżę. Pion zostaje zdjęty z planszy, może być ponownie użyty w dalszej części gry. Na wieży należy położyć żeton punktacji o wartości równej liczbie bloków z których jest zbudowana. Gracz za budowę otrzymuje żeton punktacji o tej samej wartości, który kładzie odkryty przed sobą.

Uwagi: Wysokość wieży uzależniona jest od fazy gry. Budując wieżę należy pozostawić do niej (oraz do innych sąsiadujących) dostęp przynajmniej z jednej strony.



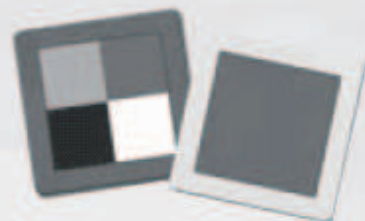
• Zbicie pionu

patrz **Przykład 5**

By zbić pion przeciwnika, należy odrzucić 3 lub więcej kart w kolorze pola na którym stoi pion do zbiccia. Musi być do niego dostęp w linii poziomej lub pionowej. Pomiedzy pionem zbijającym a zbijanym nie może być pola w kolorze tego na którym stoi pion do zbiccia.

Pion którym gracz zbijał należy ustawić na polu pionu zbijanego, ten zostaje zdjęty z planszy, może być przywrócony później. Za każdą odrzuconą kartę gracz otrzymuje po jednym punkcie ze stosu żetonów punktacji i tak: za 3 karty – 3 punkty, za 4 karty – 4 punkty, za 5 – 5.

Uwagi: W trakcie przywracania pionu nie można zbijać innego.



Joker

Joker – to karta zastępująca inne, może być użyta w trakcie dowolnej akcji.

Przykład B: Anna zamierza zbić pion przeciwnika stojącego na szarym polu; niestety ma na ręce tylko dwie szare karty. Dodaje jokera – jako trzecią szarą kartę – i wykonuje akcję. Następnie dociąga karty do pięciu – w tym wypadku dwie.

Przykład C: Krzysiek chce przesunąć jeden z pionów na białe pole, ale nie posiada takiej karty. Decyduje się użyć jokera w zastępstwie i przesuwa pion. Ponieważ nie użył żadnej normalnej karty, nie dociąga do pięciu.

Po użyciu Jokera karta zostaje odwrócona do dołu. Może być ponownie użyta po tym gdy zostanie przywrócona do gry przy okazji akcji – wymiana kart.



• Wymiana kart

bez **Przykładu**

W trakcie tej akcji gracz może odrzucić od 1 do 5 kart na stos zużytych, a następnie dociągnąć tyle samo z puli. Następnie może przywrócić do gry Jokera poprzez obrócenie go awerssem do góry. Może być użyty przy okazji następnej akcji.



Fazy gry i ich zmiana

Gra rozgrywana jest przez cztery fazy, rozpoczynając od pierwszej. W ich trakcie gracz może:

Faza 1 – rozebrać wieżę o wysokości 1 i zbudować z 2 elementów - bloków

Faza 2 – rozebrać wieżę o wysokości 2 (lub mniejszej) i zbudować z 3 bloków

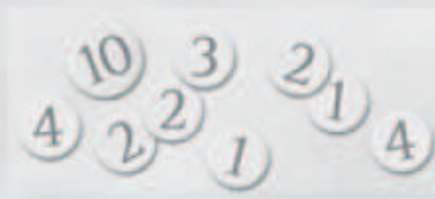
Faza 3 – rozebrać wieżę o wysokości 3 (lub mniejszej) i zbudować z 4 bloków

Faza 4 – rozebrać wieżę o wysokości 4 (lub mniejszej) i zbudować z 5 bloków

Na wieży pięcioelementowej nie układa się żetonu punktacji, ponieważ nie może ona być już rozebrana, ale gracz który ją wybudował otrzymuje pięć punktów.

Zmiana fazy gry

W momencie gdy na planszy znajduje się **jedna** wieża o maksymalnej wysokości rozbiórki dla danej fazy (dla pierwszej 1 elementowa, dla drugiej – 2 elementowa itd) – rozpoczyna się kolejna faza. Gracz przed którym znajduje się *plansza kolejnych faz* zobowiązany jest do kontrolowania aktualnych, ich zmiany, oraz poinformowania o tym współgraczy w odpowiednim momencie.



Koniec gry

W momencie gdy w czwartej fazie na planszy pozostanie jedna wieża złożona z 4 bloków, dochodzi do zakończenia partii. Gracze kończą swoje tury – rozpoczynając od posiadającego przed sobą *planszę kolejnych faz gry*.

Każdy z graczy podlicza swoje punkty. Wygrywa ten, który zdobył ich najwięcej.

W przypadku remisu wygrywa ten, który ma więcej bloków przed sobą.

Gra dla dwóch osób

W trakcie gry dla dwóch osób, należy odłożyć po jednym bloku z każdego koloru - nie biorą udziału w grze. Reszta rozłożona jest normalnie z pewnym wyjątkiem: w grze nie występują wieże jednoelementowe, w zamian tego pojawiają się 4 dwuelementowe wieże, które zostają rozstawione na 2 szarych i 2 białych polach z 1 kwadratem.

8 nieużywanych pionów zostaje ułożonych na pozostałych polach z jednym kwadratem, jako pionki neutralne. Mogą być one zbijane na takich samych zasadach jak pionki przeciwnika, a zbijający otrzymują za nie punkty. Gdy pion neutralny zostanie zбитy, zostaje on zdjęty z planszy i nie bierze już udziału w grze. Ponieważ nie ma wież jednoelementowych – gra automatycznie rozpoczyna się w fazie drugiej. Znacznik fazy zostaje położony na polu fazy drugiej na *planszy kolejnych faz*.

Często zapomniane reguły

- Zmiana fazy – gracz rozpoczynający powinien kontrolować zmianę faz.
- Zasada 7 bloków – gracz z 7 lub więcej blokami musi najpierw wybudować wieżę nim będzie mógł rozebrać inną. Musi mieć mniej niż 7 bloków przed sobą by demontować wieże.
- Wymiana kart – gracz powinien pamiętać o możliwości przywrócenia do gry Jokera
- Dobranie kart – po akcji gracz dobiera karty o ile pozostało mu mniej niż 5 na ręce.



Permission to use the BLOX title has been generously granted by Steffen-Spiele.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com