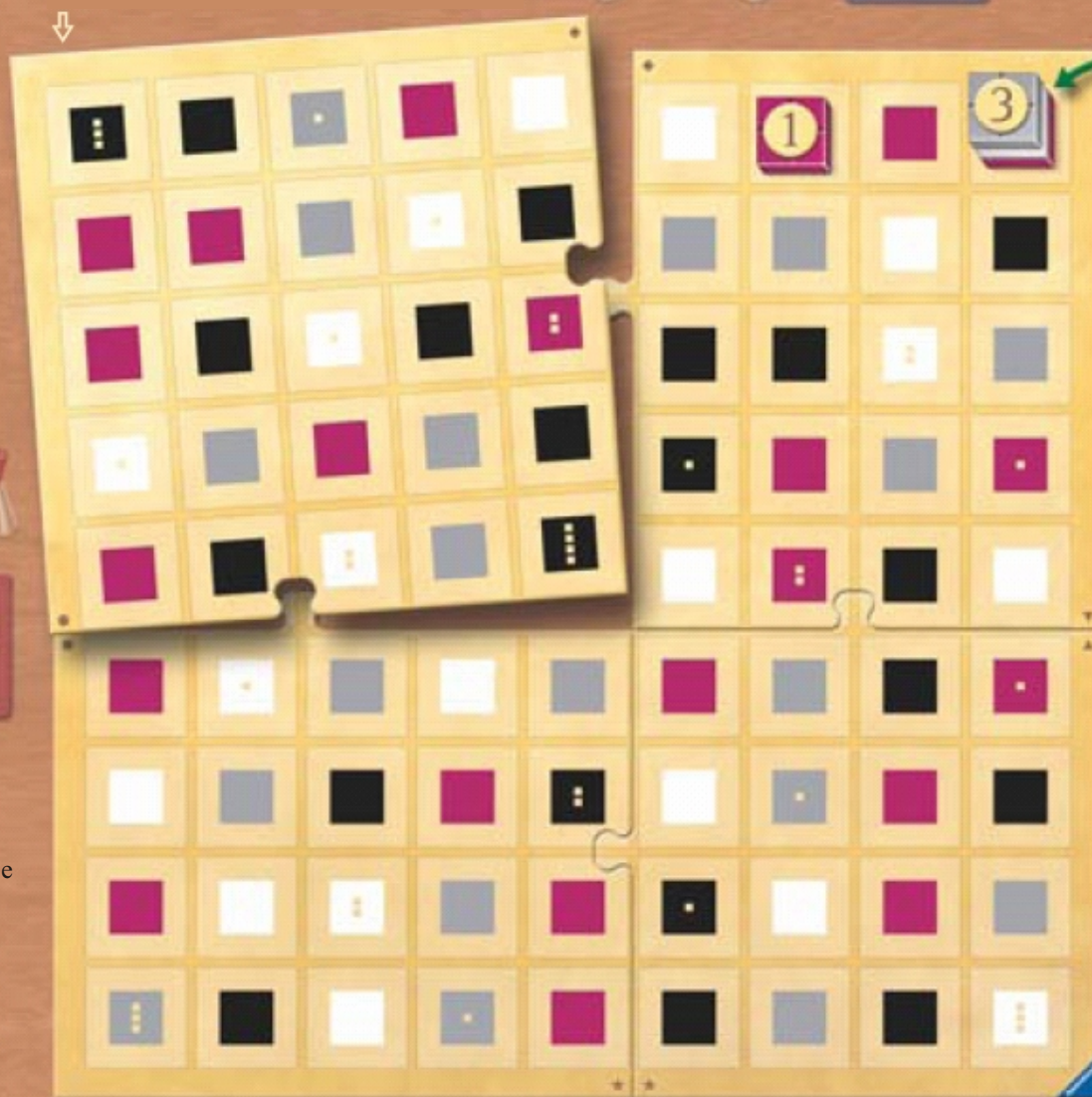


(Opis przygotowania do gry dla 2 osób znajduje się na 4 stronie instrukcji)

Przygotuj BLOX zgodnie z poniższą instrukcją przed zapoznaniem się z zasadami gry

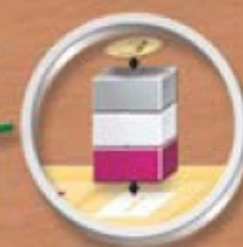
1. Plansza (złożona z 4 części)

Plansza do gry składa się z 81 pól na szachownicy 9x9. Połącz 4 części planszy ze sobą, wykorzystując znaczniki na brzegach planszy, tak by sąsiadowały ze sobą (koło obok koła itp), a następnie połóż planszę na środku stołu.



2. Bloki

40 bloków należy rozłożyć (jako wieże) na polach planszy. Małe kwadraty informują ile elementów zbudowana jest wieża: 1 kwadrat - wieża z jednego bloku, 2 kwadraty - 2 bloki itd. Kolory bloków są dowolne, nie zależą od pola na którym wieża stoi. Układy kolorów tworzących daną wieżę mogą być dowolne.



3. Żetony punkcacji

60 żetonów punkcacji należy posortować zgodnie z ich wartościami i położyć w pobliżu planszy. Następnie na każdej z wież należy położyć żeton z punktami o wartości równej liczbie bloków z których zbudowana jest wieża.

Na przykład, na wieży 1 elementowej - żeton z 1 punktem, wieży zbudowanej z 2 bloków - 2 punkty itd.



4. Piony graczy

(niebieski, brązowy, zielony, czerwony)

Każdy z graczy układa pionki w wybranym kolorze przed sobą.

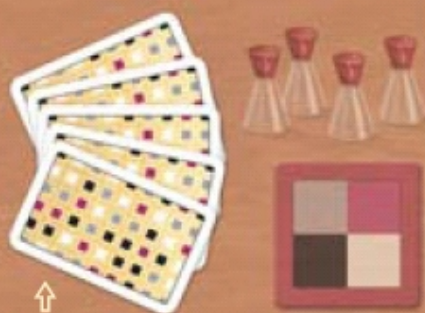
5. Joker

Każdy z graczy otrzymuje kartę Jokera z czterema kolorami na awersie i kolorem gracza na ramce i wyklada ją przed sobą (awers do góry).



7. Plansza faz gry

Plansza przedstawia 4 fazy gry. Gracz rozpoczynający układa ją przed sobą tak, by pozostali dobrze ją widzieli. Gracz wyklada na niej znacznik faz na polu z numerem 1.



6. Karty

Należy przetasować karty. Każdy z graczy otrzymuje 5, których nie pokazuje innym. Reszta kart tworzy pulę do dociągania. W trakcie gry karty które zostały zużyte będą odrzucane awers do góry na pulę kart zużytych.



PL

PRZYKŁADOWA RUNDA

Przykład 5



Rozbiórka wieży

Ponownie ruch ma Anna (niebieska), która zamierza zbić stojący w pobliżu jej pion przeciwnika. Chce użyć do tego 4 purpurowe karty. Nie może zbić pionu zielonego, ponieważ pomiędzy pionami znajduje się wieża. Decyduje się na zabicie brązowego pionu, za co otrzymuje żeton z 4 punktami.

Brązowy pion powraca do Barbary, a Anna ustawia swój pion w miejsce zbitego. Następnie dobiera 4 karty.

Przykład 4



Budowa wieży

Dawid (czerwony) wybiera cztery ze swoich bloków w kolorach odpowiadających kartom na ręce. Zagrywa karty, zdejmując jeden ze swoich pionów z planszy i w jego miejscu ustawia wieżę. Pobiera 4 punktowy żeton z puli żetonów i układa go na wieży, oraz drugi taki sam - który kładzie przed sobą. Następnie dociąga cztery karty.

Przykład 3



Rozbiórka wieży

Krzysztof (zielony) może rozłożyć wieżę zbudowaną z 3 elementów. Na ręce ma karty takich samych kolorów jak bloki wieży (biała, purpurową, białą). Dodatkowo, pomiędzy pionem a wieżą nie ma pola o kolorze takim, jak bloki z których jest zbudowana. Zagrywa karty, zabiera żeton punktacji i bloki. Na polu gdzie stała wieża stawia pion, a następnie dobiera 3 karty.

Krzysztof nie mógłby rozłożyć wieży 2 elementowej, pomimo tego że ma na ręce czarną i szarą kartę, ponieważ pomiędzy pionem a wieżą znajduje się czarne pole - w kolorze jednego z bloków.

Przykład 1



Położenie pionu

Anna (niebieska) zagrywa szarą kartę. Wybiera drugi wiersz z prawej strony planszy by wprowadzić na nią jeden ze swoich pionów i przesunąć go na pierwsze szare pole w tym kierunku.

Na te same pole nie ma dostępu od góry planszy, ponieważ znajduje się tam inne szare pole, na którym pion musiałby się zatrzymać.

Po wykonaniu akcji Anna dobiera kartę, swoją turę rozpoczyna Barbara.

Przykład 2



Przesunięcie pionu

Barbara (brązowa) zagrywa czarną kartę. Może przesunąć pion na czarne pole w lewo lub w prawo. Nie może przemieścić pionu na pole powyżej ponieważ ścieżka blokowana jest przez niebieski pion Anny.

Barbara zdecydowała się na przesunięcie pionu na prawo, przestawia go tam, a następnie dociąga jedną kartę.

= ruch dozwolony

= ruch zakazany

