

BLACK IT !

N'hésitez pas, foncez à bloc !

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 25 cartes de couleur
- 25 socles
- 12 blocs
- règle du jeu

BUT DU JEU

Débrouillez-vous pour placer tous vos blocs sur le plateau de jeu en disposant 4 cartes de manière à former un carré de votre couleur : vous pourrez alors placer l'un de vos blocs au centre du carré.

PRÉPARATION

- Chaque joueur choisit une couleur et pose ses 3 blocs de couleur devant lui sur la table. Dans le cas de 3 ou 4 joueurs, chaque joueur prend 2 blocs.
- Fixez les socles sous les cartes en faisant passer la tige par le trou.
- Placez les cartes au hasard sur les cases du plateau de jeu.

Attention ! Il ne faut pas qu'elles forment de carrés de 4 cartes de même couleur – puisque c'est justement ce que les joueurs vont essayer de faire !

LE JEU

C'est le plus jeune joueur qui commence. Il lance le dé qui va lui indiquer ce qu'il doit faire. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le joueur fait pivoter une carte quelconque d'un tour vers la droite.



Le joueur fait pivoter une carte quelconque d'un tour vers la gauche.



Le joueur fait pivoter une carte quelconque de 2 tours vers la droite. Il peut aussi faire pivoter 2 cartes différentes d'un tour vers la droite.



Le joueur fait pivoter une carte quelconque de 2 tours vers la gauche. Il peut aussi faire pivoter 2 cartes différentes d'un tour vers la gauche.



Le joueur peut déplacer 2 cartes différentes. Après avoir déplacé les cartes, vous n'avez pas le droit de les faire pivoter !



C'est l'«Anti-Bloc». Le joueur peut enlever un bloc du plateau de jeu et le rendre à son propriétaire. Ce même joueur lance alors une nouvelle fois le dé pour faire pivoter ou déplacer des cartes. S'il tombe encore une fois sur l'Anti-Bloc, la main passe au joueur suivant.

Vous avez formé un carré de votre couleur ? Placez un bloc au milieu des 4 cartes. Si un carré de votre couleur a été formé sur le plateau de jeu avant même que vous n'ayez lancé le dé, vous pouvez y placer votre bloc. Les cartes qui se trouvent sous le bloc ne peuvent plus être tournées ni déplacées, à moins que le dé ne tombe sur l'Anti-Bloc.

LE GAGNANT

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi en premier à placer tous ses blocs (2 ou 3) sur le plateau de jeu.

VARIANTES DU JEU

Pour un seul joueur :

- Essayez de vous débarrasser d'un maximum de blocs de toutes les couleurs en 20 lancers de dés.
- Essayez de vous débarrasser d'un maximum de blocs de toutes les couleurs en fixant à l'avance la durée de la partie (15 minutes par exemple).
- Placez 3 blocs d'une couleur donnée sur le plateau de jeu en un minimum de lancers de dés.

Pour 3 ou 4 joueurs :

Si la partie n'a pas duré assez longtemps, essayez de placer 3 blocs. Règle supplémentaire, il sera interdit de faire pivoter la même carte deux fois de suite.



© 2006 The Game Master. Game invented by Hans van Tol. All Rights Reserved.

Distribué en France par University Games Europe, Weth. Sangersstraat : 23, 6191 NA BEEK (L), Pays-Bas.

E-mail: info@ug.nl www.universitygames.fr



Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.

Les couleurs et le contenu peuvent être différents de ceux figurant sur l'image.

Pour encore plus de jeux amusants, visitez notre site www.universitygames.fr

