



# Blokus TRIGON

Blokus atteint une nouvelle dimension

**ATTENTION :**  
RISQUE DE SUFFOCATION - Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

## CONTENU

- Un plateau de jeu de 486 cases
  - 88 pièces de quatre couleurs différentes (22 pièces de chaque couleur). Chacune des 22 pièces a une forme différente.
- Composition : 1 pièce d'un triangle, 1 pièce de deux triangles, 1 pièce de trois triangles, 3 pièces de quatre triangles, 4 pièces de cinq triangles et 12 pièces de six triangles (voir la figure 1).

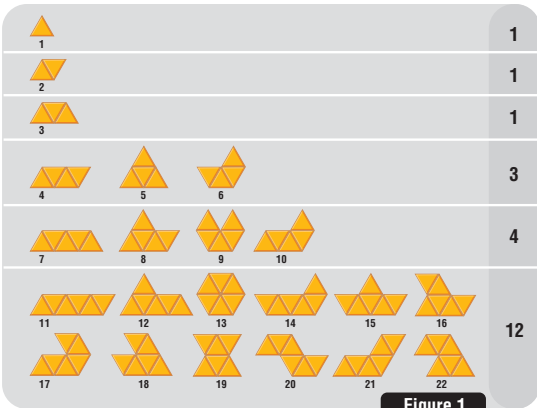


Figure 1

## BUT DU JEU

Chaque joueur doit placer sur le plateau le plus de pièces possible (de son jeu de 22 pièces).

## COMMENT JOUER À BLOKUS® TRIGON® (Quatre joueurs)

- 1 Chaque joueur choisit une couleur et place le jeu de 22 pièces devant lui, sur un côté du plateau. L'ordre de jeu est le suivant : **bleu, jaune, rouge, vert.**

- 2 La première pièce jouée par chaque joueur doit couvrir l'un des points de départ représentés par un triangle (voir la figure 2).

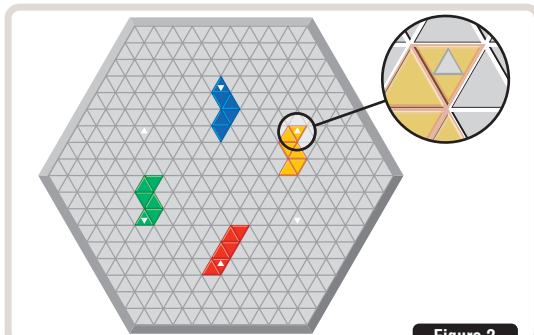


Figure 2

- 3 Chaque nouvelle pièce doit toucher au moins une autre pièce de même couleur, mais sans être en contact par un bord (voir la figure 3).

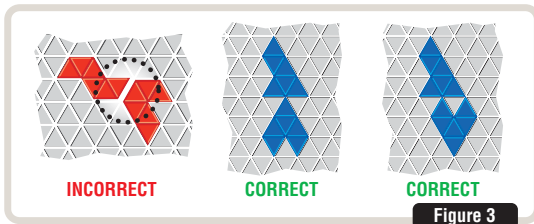


Figure 3

- 4 Il n'y a pas de restriction quant au nombre de pièces de différentes couleurs pouvant être en contact les unes avec les autres. Trois couleurs peuvent se toucher à une même intersection (voir la figure 4).

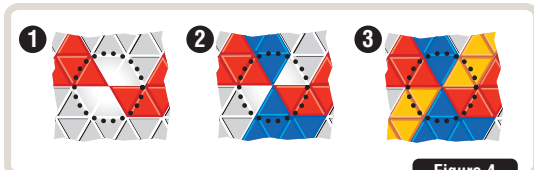


Figure 4

Une fois qu'une pièce du jeu est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin pour un joueur lorsqu'il est bloqué et ne peut plus placer de pièce, ou s'il n'a plus de pièce. Toutefois, un joueur DOIT jouer s'il le peut. La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut placer de pièce. Ceci inclut également un joueur qui a placé toutes ses pièces sur le plateau. Les points sont calculés et le joueur qui a le pointage le plus élevé remporte la partie.

**Pointage :** Chaque joueur compte le nombre de triangles de ses pièces restantes (1 triangle = **-1 point**). Un joueur gagne **+15 points** si toutes ses pièces ont été placées sur le plateau, plus un **bonus de 5 points supplémentaires** si la dernière pièce placée était la plus petite (un triangle).

La figure 5 représente une partie terminée, remportée par le joueur bleu.

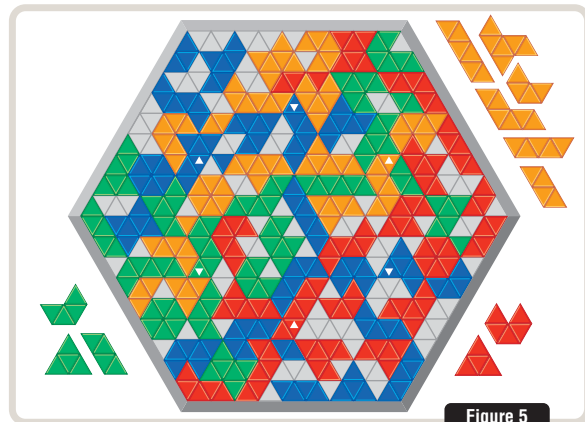


Figure 5

- Le joueur **bleu** a placé toutes ses pièces et a joué la plus petite pièce en dernier. **Pointage : +20 points**
- Le joueur **jaune** n'a pas pu placer 2 pièces de quatre triangles, 1 pièce de cinq triangles et 3 pièces de six triangles. **Pointage : -31 points**
- Le joueur **rouge** n'a pas pu placer 1 pièce de quatre triangles et 1 pièce de cinq triangles. **Pointage : -9 points**
- Le joueur **vert** n'a pas pu placer 3 pièces de quatre triangles. **Pointage : -12 points**

## DURÉE D'UNE PARTIE

Une partie dure généralement de 20 à 30 minutes.

## CONSEILS STRATÉGIQUES

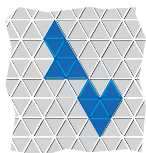
- Au début de la partie, il faut se déplacer de façon à occuper un maximum d'espace sur le plateau, dans toutes les directions. Si tu restes bloqué dans la zone où tu as commencé, tu ne pourras pas placer beaucoup de pièces.
- Essaie de placer les plus grosses pièces sur le plateau au début de la partie. Si tu les gardes pour la fin de la partie, il n'y aura peut-être plus assez de place pour les poser. Garde un œil sur les coins de tes pièces : assure-toi d'avoir des ouvertures quand ton tour viendra.
- Tire parti des caractéristiques de tes pièces. Selon leur forme, les pièces ont un potentiel offensif ou défensif, alors apprend à les utiliser correctement.
- Tout au long de la partie, garde toujours au moins une porte de sortie de chaque côté de la zone autour de ta couleur (ou tes couleurs).
- Lorsque tu joues, tu dois tenir compte des pièces qu'il te reste, mais aussi de celles de ton adversaire. Ton adversaire ne pourra peut-être pas utiliser une zone encore vide s'il n'a pas les bonnes pièces.

**Rappel :** Les joueurs qui parviennent à placer toutes leurs pièces peuvent remporter jusqu'à 20 points. Empêche ton adversaire de poser toutes ses pièces sur le plateau même si cela t'empêche de placer certaines de tes pièces.

## VARIANTES DE JEU

### Quatre joueurs (autre règle)

- On peut augmenter le niveau de difficulté en adoptant la règle suivante : les pièces de même couleur peuvent se toucher uniquement par les coins. Tout contact entre le coin d'une pièce et le bord d'une autre pièce de même couleur est interdit (voir la figure 6).



CORRECT



INCORRECT



INCORRECT

Figure 6

Il est possible d'appliquer cette autre règle pour les variantes ci-dessous.

### Trois joueurs

- Chaque joueur choisit une couleur. Une couleur ne sera pas utilisée.
- La partie se déroule uniquement sur les cases brillantes du plateau. Les cases mates situées sur le bord extérieur ne doivent pas être utilisées (voir la figure 7).

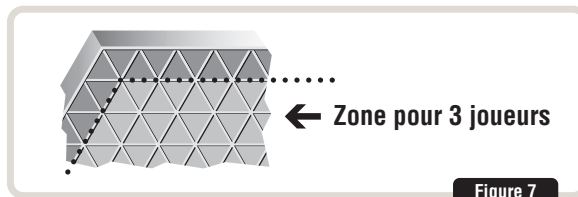


Figure 7

- La première pièce jouée par chaque joueur doit couvrir l'un des points de départ représentés par un triangle. Il y a 6 points de départ et 3 joueurs, alors un point de départ sera inoccupé entre chaque joueur.
- L'ordre de jeu et le calcul du pointage final restent identiques à ceux d'une partie classique à 4 joueurs.

### Deux joueurs

- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
- Un joueur contrôle les pièces bleues et rouges, l'autre joueur les pièces jaunes et vertes.
- La première pièce placée sur le plateau doit couvrir l'un des points de départ représentés par un triangle. Les pièces de départ d'un même joueur doivent être placées de manière symétrique sur le plateau (voir la figure 2 : la pièce bleue est placée à l'opposé de la pièce rouge, et la pièce jaune à l'opposé de la pièce verte).
- À la fin de la partie, chaque joueur calcule son pointage en additionnant les points de ses couleurs. Le vainqueur est le joueur dont le pointage est le plus élevé.

**Équipes** (deux équipes de deux joueurs, soit quatre joueurs au total)

- L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, puis vert.
- Une équipe contrôle les pièces bleues et rouges, l'autre équipe les pièces jaunes et vertes.
- À la fin de la partie, chaque équipe calcule son pointage en additionnant les points de ses membres. Les vainqueurs sont les joueurs de l'équipe ayant atteint le pointage le plus élevé.

### Casse-tête en solo

- **Quatre-vingt-huit :** Il s'agit de jouer seul une partie à quatre joueurs classique en tentant de placer les 88 pièces sur le plateau.
- Il est également possible de créer des motifs avec les pièces.

Blokus Trigon a été conçu d'après l'idée originale de Bernard Tavitian.



service.mattel.com™

R1985-0824

