

🇫🇷 Règle du jeu

Contenu

88x cartes à jouer
1x explication de jeu

Principe du jeu pour 2 à 5 joueurs

BlockYou ! est un jeu rapide et énergique pour 1-5 joueurs, dans lequel tous les joueurs essaient de jouer toutes leurs cartes bloquées au plus vite possible au terrain de jeu et ils essaient de bloquer leurs adversaires avant qu'ils se sont bloqués.

Le but du jeu

Jouer toutes les cartes en mettant les cartes au terrain de jeu.

La préparation

Tous les joueurs nomment un chef de jeu. Il ou elle mène le jeu. Le chef met 16 cartes au table (4x4). C'est le terrain de jeu (1).

Tous les joueurs reçoivent 12 cartes (face cachée) et mettent les devant soi. (2). Les autres cartes sont mises proche du terrain de jeu (3). Ces cartes peuvent être utilisé comme cartes de punition.

Sur chaque carte de jeu il y a 2 doigts indiquants (4 et 5). Chaque joueur est assigné un doigt indiquant. Quand un doigt pointe un joueur pendant le jeu, il ou elle est bloqué. Il y a 8 directions au total, donc c'est facile que tous les joueurs sont assis dans la direction d'1 doigt indiquant.

Le discours de jeu

Le chef de jeu décompte de 3 à 0. À 0 les joueurs prennent la carte qui est situé en bas à droite (6). L'objectif est de placer la carte au terrain de jeu au plus vite possible, compte tenu de toutes les couleurs doivent correspondre. Le bloc blanc sur chaque carte peut changer dans chaque couleur désirée. C'est pour les blocs blancs aux cartes des joueurs, aussi que pour les cartes au terrain de jeu. La carte placée doit couvrir plusieurs cartes et ne peut donc pas placé à 1. La carte ne peut pas être placé au dehors de la grille 4x4.

Quand un des joueurs peut jouer sa carte au terrain de jeu, le joueur annonce "BlockYou !" et en même temps place sa carte au terrain de jeu. Quand le joueur bloque un autre joueur (le doigt indiquant pointe lui ou elle), alors le joueur est bloqué pour cette manche et place sa carte de jeu en haut à gauche (7). Dans l'exemple au-dessus la carte la plus haute (6) peut être mise au milieu (9) des 4 cartes parce que toutes les couleurs correspondent et les blocs blancs peuvent adopter les couleurs. La carte en bas (10) ne correspond pas (la couleur orange ne peut pas être mis à la couleur vert clair).

Attention ! C'est possible de bloquer 2 joueurs en même temps, puisque il y a deux doigts indiquants.

Les autres joueurs peuvent continuer leur recherche jusqu'à ce que 1 joueur reste seul. Le dernier joueur est toujours éliminé et doit replacer sa carte de jeu face cachée au reste de sa poche.

Attention ! Un joueur qui place une carte incorrecte (dans laquelle les couleurs ne correspondent pas) ou place une carte où le doigt indiquant pointe lui-même ou elle-même, ce joueur est bloqué pour cette manche ET la manche qui suit ! Ce joueur peut rester la carte au terrain de jeu, mais reçoit une nouvelle carte de punition de la poche face cachée.

Pendant la situation que 2 joueurs sont encore dans le jeu et le joueur avant-dernier place une carte incorrecte ou bloque soi-même, dans ce cas le dernier joueur peut chercher pour 10 secondes. Le chef de jeu décompte.

Attention ! Avec une carte placée incorrectement, les joueurs indiqués ne sont pas bloqués. Quand un joueur bloque soi-même avec une carte, l'autre doigt indiquant est encore valable !

Une fois tous les joueurs dans une manche sont finis (bloqués ou une carte placée). Le chef de jeu décompte de 3 et la manche suivante commence.

Le gagnant

Le joueur qui a perdu toutes ses cartes dans une manche totale gagne le jeu.

🇩🇪 Spielregeln

Inhalt

88 Spielkarten
1 Anleitung

Die Spielidee

BlockYou ist ein schnelles, actionreiches Spiel für 1-5 Spieler bei dem alle Spieler versuchen, vor ihren Gegenspielern alle ihre geblockten Karten auf dem Spielfeld los zu werden und gleichzeitig ihre Kontrahenten zu blockieren bevor sie selbst blockiert werden.

Ziel des Spiels

Alle Karten ablegen, indem sie auf dem Spielfeld platziert werden. Der Spieler, dem das am schnellsten gelingt, gewinnt.



Die Vorbereitungen

Von allen Mitspielern wird ein Spielleiter bestimmt. Er oder sie legt 16 Karten (4x4) offen nebeneinander auf den Tisch. Das ist das Spielfeld (1).

Alle Spieler erhalten 12 Karten und legen sie, mit dem Bild nach unten, vor sich (2), wie es das Beispiel zeigt. Die restlichen Karten werden mit dem Bild nach unten neben dem Spielfeld gestapelt. Sie können als Strafkarten verwendet werden.

Auf jeder Kartenvorderseite finden sich zwei Zeigefinger (4 und 5). Jedem Spieler wird ein Zeigefinger zugewiesen. Sobald während des Spiels ein Finger auf einen Spieler zeigt, ist er oder sie blockiert. Es gibt insgesamt 8 Richtungen, darum ist es wichtig, dass alle Spieler so um das Spielfeld sitzen, dass ein Finger auf sie zeigen kann.

Das Spiel

Der Spielleiter zählt von 3 nach 0. Bei 0 nehmen alle Spieler Ihre Karte rechts unten (6). Die Karte muss so schnell wie möglich auf dem Spielfeld abgelegt werden und zwar so, dass die Farbfelder denen des Spielfeldes entsprechen. Das weiße Feld kann dabei jeder anderen Farbe entsprechen. Das gilt sowohl für die untere als auch für die darauf gelegte Karte. Die abgelegte Karte muss mehrere darunter liegende Karten bedecken; sie darf nicht 1:1 auf eine Karte gelegt werden und sie darf nicht seitlich über das Spielfeld hinaus ragen.

Wenn einer der Spieler seine/ihre Karte ablegen kann, ruft er „Block You“ und legt die Karte schnell ab. Zeigt ein Finger dieser Karte auf einen Mitspieler, so ist dieser von der Runde ausgeschlossen und legt seine Karte an die obere linke Ecke (7). Beispiel (9): die obere Karte (8) passt auf die 9, die darunter liegende (10) passt nicht, da die Felder in Orange und Hellgrün nicht aufeinander passen.

Bitte beachten: Man kann zwei Spieler gleichzeitig blockieren, weil auf jeder Karte zwei Zeigefinger sind.

Die anderen Spieler können weiter Übereinstimmungen suchen, bis 1 Spieler übrig bleibt. Der Spieler ist aus dem Spiel und muss seine Karte zurück legen.

Bitte beachten: Wird eine Karte falsch abgelegt oder zeigt ein Finger auf diesen Spieler selbst, dann ist er/sie für diese UND die nächste Runde blockiert. Die Karte kann auf dem Feld bleiben, der Spieler muss aber eine Strafkarte vom Stapel nehmen.

Wenn nur noch 2 Spieler im Spiel sind und der vorletzte Spieler legt eine Karte falsch ab (falsche Farben oder blockiert sich selbst), hat der verbleibende Spieler 10 weitere Sekunden, um seine Karte abzulegen. Der Spielleiter zählt die Sekunden zurück.

Bitte beachten: Im Fall einer falsch abgelegten Karte werden die Mitspieler nicht blockiert, es sei denn, der ablegende Spieler blockiert sich auch selbst.

Wenn in einer Runde alle Spieler abgelegt haben oder geblockt sind, zählt der Spielleiter wieder von 3 rückwärts und die nächste Runde beginnt.

Gewinner

Derjenige, der zuerst alle Karten abgelegt hat, hat gewonnen.

All translations are translated by Kickstarter backers. Thank You!

Note: translations are not official.

חוקי המשחק

תכולה

88 קלפי משחק

1 דף חוקים

הרעיון

הוא משחק מהיר עבור 1-5 שחקנים בו כל שחקן מנסה לשחק את כל BlockYou הקלפים שלו אל השולחן לפני הריב ולחסום אותו לפני שיחסם בעצמו.

מטרת המשחק

השחקן הראשון להפטר מכל הקלפים על-ידי הנחתם על שטח המשחק מנצח את המשחק.

הכנה

על השחקנים למנות שחקן אחראי. עליו או עליה למקם 16 בריבוע שאורכו ורוחבו 4 ארזיחי משחק. ארזיחים אלו יצרו את שטח המשחק כמדוגם באיור 1).

כל שחקן מקבל 12 קלפים המונחים קלפי מטה לפניהם 2). שאר הקלפים מונחים כשפניהם מטה כדי ליצור את קלפי הקנס 3).

על כל קלף מופיעות שתי ידיים עם אצבע המצביעה לכיוון מסוים 4) 5). אם שוחק קלף עליו מופיעה אצבע המורה לכיוון של שחקן הוא נחסם.

המשחק

אחראי המשחק סופר מטה מ-3 ל-0. כשהוא מגיע לאפס, כל השחקנים יכולים להרים את הקלף הימני-התחתון שלהם 6). כעת על כל שחקן לשים את הקלף על שטח המשחק בצורה כזו שהקלף שבידו יתאים לצבעי הריבועים של הקלפים שעל השולחן אותם הוא מכסה. הצבע הלבן מייצג כל צבע, גם בקלף שביד השחקן וגם בקלפים שעל השולחן.

על שחקן שרוצה להניח קלף על השולחן להגיד בקול רם "חוסם!" ואז להניח את הקלף על שטח המשחק. אם על הקלף שהונח מופיעה אצבע המורה על שחקן אחר, השחקן שאילו מצביעה האצבע יוצא מהסיבוב – עליו להניח את הקלף שלו לפניו בצד שמאל-למעלה 7).

כיוון שיש על כל קלף שתי אצבעות ניתן לחסום שני שחקנים אחרים בו זמנית בהנחת קלף אחת.

שחקנים שלא נחסמו יכולים להמשיך ולחפש התאמה לקלפים שלהם, עד שנתר רק שחקן אחד שלא הניח את קלפיו. שחקן זה יוצא מהסיבוב גם כן ומחזיר את הקלף שלו לצד שמאל-למעלה.

בדוגמא שעליל, אם שטח המשחק הוא כמדוגם באיור 9) הקלף העליון 8) יכול להיות מונח במרכזו, אולם הקלף התחתון 10) (לא מתאים) הכתום והירוק הבהיר לא מתאימים).

שחקן שמניח קלף בצורה שגויה (כלומר במקום שהצבעים לא מתאימים) או עם אצבעה המורה על עצמו לסיבוב זה ולסיבוב הבא. עליו להשאיר את הקלף על לוח המשחק, ולקחת קלף אחר במקומו כקנס. יש להתעלם מהאצבעות על קלף שהונח בצורה שגויה, אך אם שחקן חוסם את עצמו האצבע השנייה יכולה לחסום שחקן אחר.

במשחק שבו נשאר שני משתתפים ואחד מהם הניח קלף בצורה שגויה או חסם את עצמו, ינתנו לשחק השני 10 שניות נוספות למצוא התאמה. אחראי המשחק אחראי על הספירה לאחור.

מנצח

המנצח הוא מי שבסוף סיבוב אין בידיו עוד קלפים.

Check out www.blockyoucardgame.com for more information and instruction videos.

Copyright - BlockYou! is registered (BOIE)

This game contains small parts and is not suitable for children under the age of 6.

Publisher Elwin Klappe - www.blockyoucardgame.com

