

# Blockers!

## Zawartość pudełka

- 1 plansza
- 140 płytek (po 28 w każdym kolorze)
- 5 stojaków na płytki
- niniejsza instrukcja do gry

## Przygotowanie rozgrywki

Ułóżcie planszę pośrodku stołu. Każdy uczestnik zabiera wszystkie płytki jednego koloru oraz jeden stojak, na którym będzie je układał. Każdy gracz umieszcza wszystkie posiadane płytki przed sobą w postaci zasłoniętego stosu i dokładnie je miesza. Następnie dociąga płytki i układa je na stojaku tak, aby były widoczne wyłącznie dla niego. Pierwszą kolejkę rozpoczyna osoba wyłoniona losowo spośród wszystkich uczestników. Po niej działają pozostali, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.



Jeśli żadna z płytek gracza nie może trafić na puste pole, musi on zdecydować się na schwywanie płytki któregoś z rywali.

Zabronione jest powiedzenie „Pas!” i opuszczenie swojej kolejki

W momencie schwywania płytki uczestnik zabiera tę płytkę i układa ją odsłoniętą obok swojego stojaka, tak, aby wszyscy pozostali dobrze ją widzieli.

Na zakończenie swojej kolejki gracz dociąga jedną płytkę ze stosu i układa ją na stojaku

## Koniec gry

Gra dobiega końca w momencie, gdy każdy z uczestników dociągnie swoją ostatnią płytkę i rozegra jeszcze jedną, finałową kolejkę. Na końcu gry na stojaku każdego uczestnika powinny pozostać cztery niezagrane płytki. (PATRZ ILUSTRACJA C)

Każdy gracz liczy grupy posiadane na stole, a następnie wszystkie cudze, schwymane płytki tego koloru, który jest u danego gracza najsilniej reprezentowany. W razie remisu wybiera jeden z remisujących kolorów i bierze pod uwagę tylko te płytki.

Zwycięzcą zostaje osoba, która łącznie posiada najmniejszą ilość elementów z obu tych zbiorów (najmniejszą sumę własnych grup i płytek obcego koloru). W razie remisu zwycięża ten, kto posiada w sumie najmniej schwytych płytek. Na ILUSTRACJI C pokazano, że Żółty zdobył 5 punktów (4 grupy plus 1 za schwymane płytki), Niebieski także zdobył 4 punkty (2 grupy i 2 schwymane płytki), natomiast Zielony zdobył 2 punkty (tylko 2 grupy), co oznacza, że to właśnie on WYGRYWA!



## Cel gry

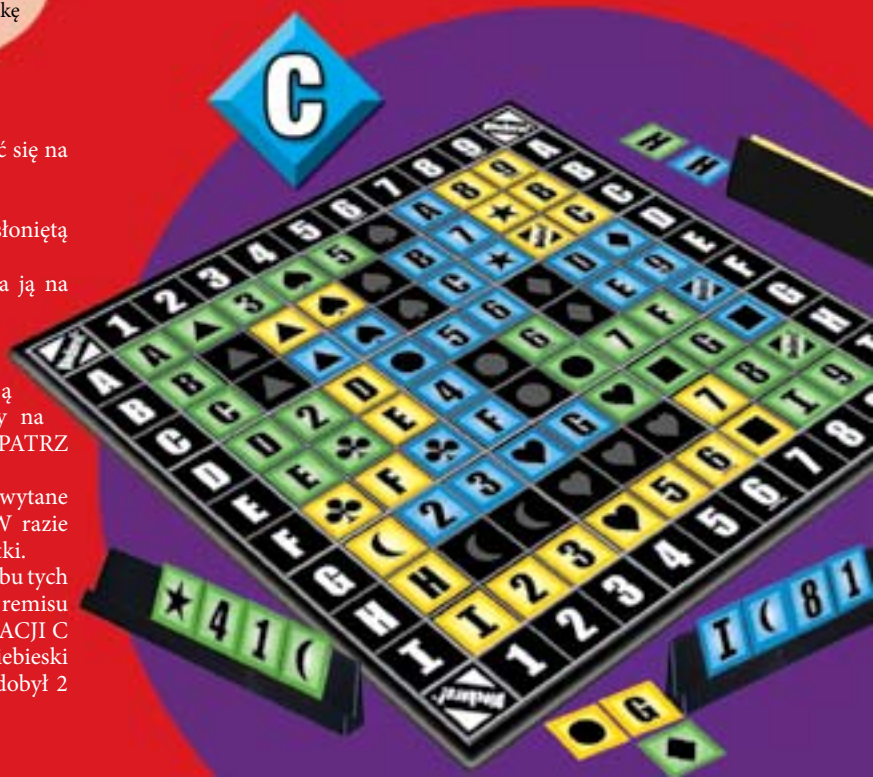
Celem gry jest tworzenie połączonych grup własnych płytek na planszy, jednocześnie unikając schwymania zbyt wielu płytek tego samego koloru. Grupą określa się dowolny połączony zestaw płytek tego samego koloru, znajdujący się na planszy. Nie liczą się połączenia poprowadzone na skos. Pojedyncza płytką, nie połączona z żadnymi innymi płytkami tej samej barwy, również traktowana jest jak grupa. Na zakończenie gry uczestnik zlicza wszystkie grupy posiadane na stole oraz wszystkie płytki tego samego koloru, jakich schwytał najczęściej przez całą partię. Zwycięzcą zostaje ten, kto posiada najmniejszą liczbę elementów z obu tych zbiorów (najmniej własnych grup i schwytych płytek).

## Zasady dla 3 do 5 graczy

W swojej kolejce gracz bierze jedną płytkę ze swojego stojaka i układa ją na planszy. Płytką opatrzoną cyfrą musi trafić na jedno z dziewięciu pól w odpowiedniej kolumnie, płytką z literą do rzędu opatrzonego którąś z dziewięciu liter, natomiast płytką z symbolem – na pole przedstawiające pasujący symbol. (PATRZ ILUSTRACJA A)

Dziką płytkę z napisem BLOCKERS! wolno umieścić na dowolnym polu planszy. Gdy nadchodzi moment na ułożenie płytki gracz może ją umieścić na dowolnym pustym polu, albo ewentualnie schwytać z jej pomocą płytkę przeciwnika zastępując ją własną płytką. Płytkę przeciwnika wolno zawsze schwytać, dopóki nie leży obok innych płytek tego samego koloru. Drugą okolicznością pozwalającą na schwywanie płytki jest kiedy znajduje się ona w większej grupie, ale schwywanie tejże płytki nie spowoduje rozbicia jej grupy na kilka innych grup.

(PATRZ ILUSTRACJA B)





## Zasady na 2 osoby

Zgodnie z podstawowymi zasadami gry na 2 osoby każdy z uczestników wykorzystuje płytki jednego koloru i gra tak samo, jak to opisano powyżej.

Zgodnie z zaawansowanymi zasadami gry na 2 osoby każdy uczestnik korzysta z płytek w dwóch kolorach oraz z dwóch stojaków, z których każdy zawiera płytki w jednym z kolorów. Każdy z zestawów płytek należy trzymać osobno. W

swojej kolejce uczestnik ma prawo zagrać płytkę dowolnego z posiadanych kolorów. Wolno mu również schwytać płytkę przeciwnika na normalnych zasadach, o ile nie rozdzieli jednej grupy na kilka osobnych. Dodatkowo może schwytać płytkę w jednym z posiadanych kolorów płytkę w drugim z tychże kolorów, wciąż zachowując zasadę nie rozdzielania grupy. Należy jednak pamiętać, że każde takie posunięcie może działać przeciwko uczestnikowi na zakończenie rozgrywki.

Po tym, jak gracz wyłoży płytkę, musi dociągnąć płytkę w tym samym kolorze. Jeśli nie ma już żadnych płytek danego koloru do dociągnięcia przewraca stojak i odsłania cztery pozostałe płytki danego koloru tak, aby przeciwnik wiedział, że dany kolor został zamknięty. Aż do zakończenia gry ten gracz może wykorzystywać wyłącznie płytki w drugim posiadanym kolorze.

Rozgrywka dobiega końca w momencie, gdy obaj uczestnicy zamkną oba posiadane kolory. Każdy z nich liczy wówczas swoje grupy z planszy oraz liczbę schwytanych płytek reprezentowanych najliczniej w jednym z kolorów (bierze się pod uwagę tak płytki w kolorach przeciwnika, jak i własnych). Wygrywa osoba posiadająca łącznie najmniejszą sumę elementów z obu tych zbiorów (najmniej własnych grup na planszy plus najmniej schwytanych płytek w najsilniej reprezentowanym kolorze). W razie remisu zwycięża ten, kto schwytał najmniej płytek.

## Strategia

Blockers! to gra o bardzo prostych zasadach, a jednocześnie można w niej zastosować szereg odmiennych strategii. Przed każdym z uczestników stoją dwa cele – zakończyć zabawę z jak najmniejszą liczbą grup na stole i uniknąć schwytania zbyt wielu płytek tego samego koloru. Tylko od gracza zależy odnalezienie równowagi w osiągnięciu tych dwóch celów.

Przykładowo można zdecydować się na skupienie na uzyskaniu jak najmniejszej liczby grup na zakończenie gry. Wiąże się to z przyjęciem agresywnego stylu gry, ponieważ do osiągnięcia celu konieczne będzie ciągle blokowanie i atakowanie rywali. Należy starać się kontrolować jeden, a w miarę możliwości dwa z czterech rogów środkowego obszaru planszy, nie obawiać się chwytania płytek, a jednocześnie szukać możliwości chwytania tych kolorów, których do tej pory się nie atakowało.

Z drugiej strony można też skupić się na schwytaniu możliwie najmniejszej liczby płytek. Wymaga to pokojowego stylu gry, ponieważ przez większość czasu będzie się unikać bezpośredniej konfrontacji z przeciwnikami. Stroni się wówczas od układania płytek w najbardziej obstawianych obszarach w okolicy środka planszy, zamiast tego wykorzystując centralne pola jej czterech narożnych obszarów, traktując je jak punkty wyjściowe. Dobrym pomysłem może być również wykorzystanie strategii krawędzi, polegającej na zagrywaniu płytek wyłącznie na obwodzie planszy, wzdłuż jej czterech boków. Stosowanie każdego stylu opartego o unikanie konfrontacji spowoduje, że uczestnik zakończy zabawę z trzema lub więcej grupami na planszy, niemniej niewielka liczba schwytanych płytek innych osób zapewni mu dużą szansę na ostateczne zwycięstwo.

Gdzieś pomiędzy wspomnianymi technikami gry leży strategia równowagi. W momencie, gdy gracz kontroluje na planszy więcej grup niż schwytanych płytek w najsilniej reprezentowanym kolorze, musi on zacząć się skupiać na łączeniu aktualnie posiadanych grup i unikaniu tworzenia nowych, a także przygotować do schwytania kilku płytek podczas osiągania tego celu. Z drugiej strony w sytuacji, kiedy uczestnik posiada zbyt wiele schwytanych płytek jednego koloru, za wszelką cenę powinien unikać chwytania kolejnych płytek tego koloru nawet, jeśli będzie to oznaczać tworzenie nowych grup. Ostatecznie chodzi o to, aby zakończyć zabawę posiadając mniej więcej tyle samo grup na planszy, co schwytanych płytek najsilniej reprezentowanego koloru. Osoba wykorzystująca tę strategię będzie miała na planszy więcej grup od graczy agresywnych i więcej schwytanych płytek od graczy pokojowych, lecz suma winna okazać się mniejsza w porównaniu do wyników rywali, co przyniesie zwycięstwo.

Bez względu na to, jaką strategię wybierze każdy z uczestników, stoją przed nimi niezliczone możliwości!



Twórca gry: Kory Heath

Produkcja: Rick Soued, Joseph Chan & Pixel Productions Inc.

Blockers!™ to zastrzeżony znak towarowy, którego właścicielem jest FRED Distribution, Inc.

Wolno go wykorzystywać jedynie za zgodą tej firmy.

Przygotowanie i dystrybucja w Polsce: Bard Centrum Gier

Tłumaczenie: Marek Mydel

Dystrybutor na Polskę  
Bard Centrum Gier  
ul. Batorego 20/17  
31-135 Kraków  
sklep@bard.pl

