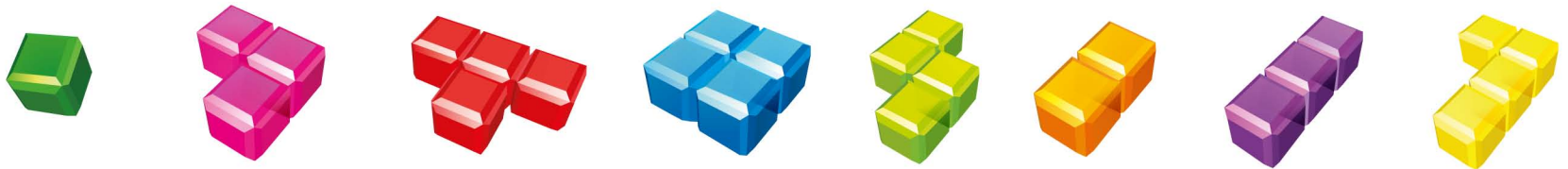


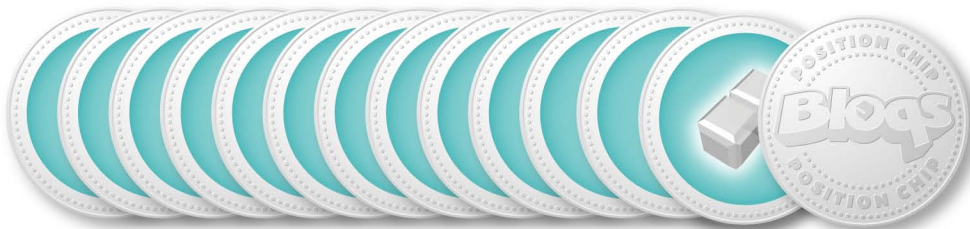
Bloqs

SPIELREGELN

Inhalt:



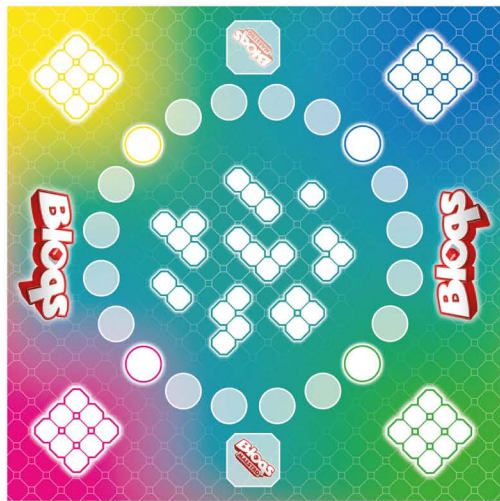
32 Kubusteile (4 von jeder der 8 Arten, aufgebaut aus einer unterschiedlichen Anzahl Bausteinen) Farben können variieren.



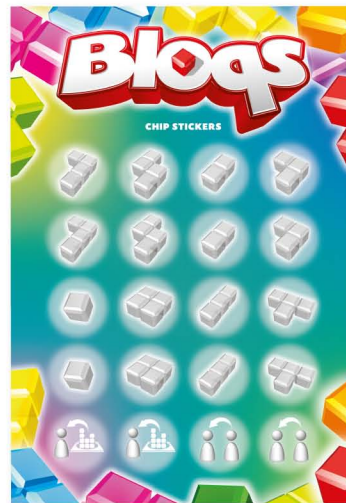
16 Kubusscheiben*



4 Aktionscheiben* (2x Stehlen, 2x Bauen)



1 Spielbrett



1 Blatt mit Aufklebern*



4 Spielsteine



1 Würfel



54 Karten (Bloqs Maestro Version)

1 Spielregelheft *Kleben Sie vor dem ersten Spiel die 20 Aufkleber vom Blatt mit den Aufklebern auf die 20 Scheiben (ein Aufkleber je Scheibe).

Spielidee

Ein Spieler baut einen perfekten dreilagigen Kubus (3 x 3 x 3 Bausteine) ohne Lücken oder herausragende Teile. Wenn das nicht glückt, muss er versuchen, so hoch wie möglich zu bauen. Auch hier gilt, dass alle Lagen komplett sein müssen.

Kurzfassung Spielverlauf

Nacheinander würfeln die Spieler und ziehen auf diese Weise ihren Spielstein über die 20 Scheiben. Eine verdeckte Scheibe wird umgedreht, so dass die Abbildung sichtbar wird. Danach bleibt die Scheibe umgedreht liegen. Diese Abbildungen geben an, welches Kubusteil man aus der Mitte des Spielbretts nehmen darf, um bauen zu dürfen. Man kann auch Kubusteile von Gegenspielern stehlen oder mit ihnen tauschen. Wer als erster einen perfekten Kubus von 3 x 3 x 3 Bausteinen baut, gewinnt das Spiel. Das Spiel endet auch, wenn alle Kubusteile verwendet oder alle Scheiben umgedreht sind.

Vorbereitung

Stapeln Sie alle Kubusteile mitten auf dem Spielfeld auf die vorgesehenen Vorratsfelder. Mischen Sie alle Scheiben und legen Sie sie mit der Abbildung nach unten auf die angegebenen Kreise. Jeder Spieler wählt einen Spielstein und stellt ihn auf den Startkreis in seiner Farbe. Jeder Spieler beansprucht den Bauplatz in seiner Farbe.
(Die Karten werden nur bei Bloqs Maestro gebraucht.)

Spielverlauf

Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit den meisten Augen beginnt das Spiel. Nach ihm sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und zieht seinen Spielstein entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn über die Scheiben. Wenn er auf einer verdeckten Scheibe landet, wird sie umgedreht. Die Scheibe bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt liegen.

Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

1. Stehen Sie auf einer Kubus- oder Aktionsscheibe, auf der keine Spielsteine anderer Spieler stehen, dann führen Sie die der Scheibe entsprechende Handlung aus. Es spielt keine Rolle, ob es sich um eine gerade erst umgedrehte Scheibe handelt oder um eine bereits vorher umgedrehte Scheibe.
2. Stehen Sie auf einer Kubusscheibe mit Spielsteinen anderer Spieler, dann sind Sie verpflichtet, mit diesen Spielern zu tauschen. Danach führen Sie die der Kubusscheibe entsprechende Handlung nicht aus.
3. Stehen Sie auf einer Aktionsscheibe mit Spielsteinen anderer Spieler, dann sind Sie verpflichtet, mit diesen Spielern zu tauschen. Danach führen Sie auch noch die der Aktionsscheibe entsprechende Handlung aus.



Kubusscheibe ausführen

Es gibt acht verschiedene Formen. Jede Form kommt zweimal auf den Scheiben vor.

Sie müssen das abgebildete Kubusteil aus der Mitte nehmen. Dann verbauen Sie es auf Ihrem eigenen Bauplatz. Einmal verbaute Teile dürfen nicht mehr versetzt werden.

Wenn das Kubusteil nicht mehr verfügbar ist, haben Sie Pech und der Nächste ist an der Reihe.

Aktionsscheibe ausführen

Es gibt zwei verschiedene Arten von Aktionen. Jede Art kommt zweimal auf den Scheiben vor. Die Aktionen sind „Stehlen“ (Abbildung mit zwei Figuren) und „Bauen“ (Abbildung mit einer Figur und einem Kubusstapel). Sie sind verpflichtet, die Aktion auszuführen.



Stehlen

Sie müssen ein Kubusteil eines willkürlichen Spielers stehlen und in Ihren eigenen Kubus einbauen. Einmal eingebaute Teile dürfen nicht mehr versetzt werden.

Sie müssen das gestohlene Kubusteil von der Außenseite eines Kubus wegnehmen, und Sie dürfen weder einen Einsturz noch eine Verschiebung anderer Teile verursachen.

Besondere Situation: Zu Beginn des Spiels kann es vorkommen, dass noch nicht gestohlen werden kann. Dann haben Sie Pech und der Nächste ist an der Reihe.



Bauen

Sie müssen ein willkürliches Kubusteil aus der Mitte nehmen und in Ihren eigenen Kubus einbauen. Einmal verbaute Teile dürfen nicht mehr versetzt werden.

Tauschen

Das Tauschen eines Kubusteils ist Pflicht, wenn Sie auf einer Scheibe mit anderen Spielsteinen landen. Der Spieler, der an der Reihe ist, beschließt, welches Kubusteil er weggibt und welches er wegnimmt. Wenn mehrere Mitspieler auf der Scheibe stehen, müssen Sie mit all diesen Spielern tauschen. Die Reihenfolge beschließen Sie selbst.

Sie müssen das getauschte Kubusteil von der Außenseite eines Kubus wegnehmen, und Sie dürfen weder einen Einsturz noch eine Verschiebung anderer Teile verursachen. Sie müssen das erhaltene Kubusteil in Ihren eigenen Kubus einbauen. Einmal verbaute Teile dürfen nicht mehr versetzt werden.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf dreierlei Weise enden:

1. Ein Spieler baut einen perfekten dreilagigen Kubus (3 x 3 x 3 Bausteine) ohne Lücken oder herausragende Teile. Dieser Spieler hat sofort gewonnen.
2. Es liegen keine Kubusteile mehr in der Mitte des Spielbretts. Der Spieler beendet seinen Zug und der Gewinner kann bestimmt werden.
3. Alle Scheiben auf dem Spielbrett sind umgedreht. Der Spieler beendet seinen Zug und der Gewinner kann bestimmt werden.

Bestimmung des Gewinners

Wenn niemand einen perfekten Kubus mit drei Lagen gebaut hat, wird der Gewinner wie folgt bestimmt:

Gewinner ist der Spieler, der die meisten vollständigen Lagen gebaut hat.

Wenn mehrere Spieler gleich viele Lagen gebaut haben, gewinnt der Spieler, der die meisten Bausteine von Kubusteilen in der unvollständigen Lage verbaut hat.

Herrscht wiederum Gleichheit, dann gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für die Bestimmung des Gewinners:

Es ist keinem Spieler geglückt, einen perfekten dreilagigen Kubus zu bauen.

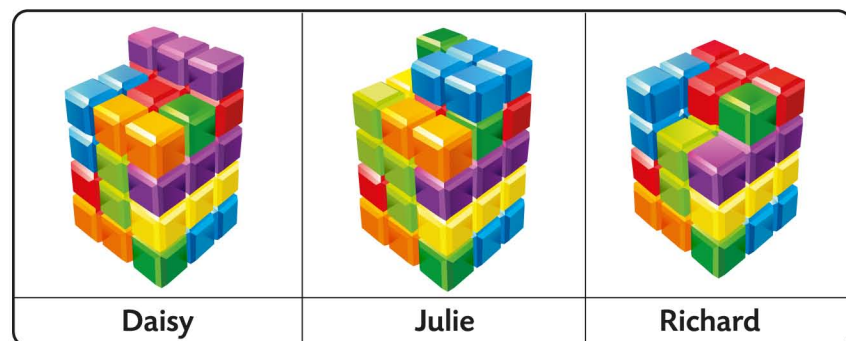
Julie hat gerade die letzte Scheibe umgedreht, wodurch das Spiel beendet ist.

Daisy hat einen Kubus mit vier Schichten und auf der fünften Schicht hat sie drei Bausteine.

Julie hat einen Kubus mit vier Lagen und fünf Bausteinen.

Richard hat einen Kubus mit drei Lagen und sieben Bausteinen.

Julie hat in diesem Fall gewonnen, weil sie zusammen mit Daisy die meisten Lagen und zwei Bausteine mehr als Daisy verbaut hat.



Taktischer Tip: Wenn Sie sehen, dass es unmöglich wird, einen Kubus mit drei Lagen zu bauen, ändern Sie am besten Ihre Strategie und versuchen Sie, so viele vollständige Lagen wie möglich zu bauen.

Varianten

1. Bloqs Turn2

Nachdem Sie gewürfelt haben, bestimmen Sie selbst, in welche Richtung Sie Ihren Spielstein ziehen, im Uhrzeigersinn oder gegen ihn.

So können Sie versuchen, das Spiel mehr in Ihrem Sinne zu gestalten.

2. Bloqs Maestro

Mit Bloqs Maestro wird das Spiel taktischer und es gibt mehr Möglichkeiten zu planen. Jetzt kommen die Karten ins Spiel. Siehe Rückseite.

Über Bloqs

Autor Bloqs: Hyo-Jong You

Autor Bloqs Maestro: Patrick Zuidhof

Illustrationen und Gestaltung: Rick de Zwart

Redaktion Spielregeln: Erwin Broens & Ronald Hoekstra

Wir danken den Bloqs-Spieltestern:

Marius Hoogland, Fredy Hoogland, Daisy Saelens, Arvid Fransen, Irma Labude, Henk Zuidhof, Cora Knoester, Loes van de Burg, Astrid van Dijk, Hans van Dijk, Coen van Dijk, Manon van Dijk, Gina van Marwijk, Frans van Marwijk, Brady van Marwijk en Jill van Marwijk

Mit besonderem Dank an: Irvin Hoogland

© Playthisone 2011. Bloqs in Lizenz von Joen.

Bloqs Maestro in Lizenz von Playthisone.

Playthisone B.V. Niederlande

www.playthisone.com

Wegen Kleinteilen, die verschluckt werden können, nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Bloqs

MAESTRO

Kurzfassung Spielverlauf

Der Spielverlauf entspricht dem Basisspiel. Neben dem Würfeln können die Spieler jetzt auch ein oder zwei Karten ausspielen, um das Spiel zu beeinflussen.

Vorbereitung

Die Vorbereitung entspricht dem Basisspiel.

Mischen Sie die Karten und geben Sie jedem Spieler drei Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt auf dem dafür bestimmten Feld auf das Spielbrett gelegt.

Kartenarten

Es gibt vier Kartenarten:



Würfelkarte:

Spielen Sie diese Karte aus, anstatt zu würfeln. Die Würfelkarte gibt genau an, wie weit Sie Ihren Spielstein ziehen müssen.



Kubuskarte:

Spielen Sie diese Karte aus, wenn Sie auf einer Scheibe mit demselben Kubusteil landen. Sie dürfen jetzt ein willkürliches Kubusteil aus der Mitte nehmen.



Teleportierungskarte:

Spielen Sie diese Karte aus, anstatt zu würfeln. Sie tauschen Ihren Spielstein mit dem eines anderen Spielers aus. Führen Sie die Aktion aus, die auf der Scheibe steht, auf die Sie Ihren Spielstein gezogen haben.



Verteidigungskarte:

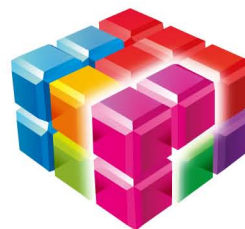
Spielen Sie diese Karte aus, wenn gerade ein anderer Spieler an der Reihe ist. So vermeiden Sie, dass ein Kubusteil von Ihnen gestohlen oder getauscht oder dass Ihr Spielstein teleportiert wird.

Spielverlauf

Der Spielverlauf entspricht dem Basisspiel. Sie können jetzt allerdings auch die Karten einsetzen (manchmal anstelle zu würfeln, manchmal nachdem Sie gewürfelt haben und manchmal dann, wenn ein Gegenspieler an der Reihe ist).

Ergänzende Spielregeln

- Sie dürfen selbst bestimmen, ob Sie Ihren Spielstein im Uhrzeigersinn oder entgegen dem Uhrzeigersinn ziehen (sowohl beim Würfeln als auch bei der Würfelkarte).
- Sie dürfen höchstens zwei Karten auf einmal ausspielen. *Das ist nur möglich, wenn Sie eine Würfelkarte mit einer Kubuskarte ausspielen oder eine Teleportierungskarte mit einer Kubuskarte.*
- Sie erhalten eine neue Karte, wenn Sie eine komplette Lage Ihres Kubus gebaut haben. Eine komplette Lage bringt eine neue Karte. Zwei komplette Lagen bringen zwei neue Karten.
- Sie verlieren eine Karte, wenn eine Ihrer kompletten Lagen durch Stehlen oder Tauschen nicht mehr komplett ist. Für jede unvollständige Lage verlieren Sie eine Karte: eine unvollständige Lage = Verlust einer Karte, zwei unvollständige Lagen = Verlust von zwei Karten. Der Spieler links von Ihnen zieht diese Karte(n). Danach legt er sie auf den Ablagestapel des Spielbretts.
- Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden alle abgelegten Karten gemischt und dienen als neuer Kartenstapel.



Beispiel für den Verlust von Karten:

Julie stiehlt ein Kubusteil von Daisy, dadurch werden zwei vollständige Lagen unvollständig. Daisy verliert hierdurch zwei Karten. Julie zieht zwei willkürliche Karten von Daisy und legt sie auf den Ablagestapel. Wenn Daisy später ein Kubusteil verbaut und zwei Schichten wieder komplettiert, darf sie zwei neue Karten ziehen: eine für jede Lage.

Ende des Spiels

Neben den drei Arten des Basisspiels kann das Spiel noch auf folgende Weise enden:

Ein Spieler baut einen doppelten perfekten Kubus mit sechs Lagen (6 x 3 x 3 Bausteine) ohne Lücken oder herausragende Teile. Dieser Spieler hat sofort gewonnen. Er ist ein Super-Bloqs-Bauer.

