

von Kory Heath

Blockers!

Clever in 3 Schritten zum Sieg

Spieler: 2-5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 140 Plättchen (28 je Farbe)
- 5 Ablagebänke

Spielidee

Plane! Blocke! Und gewinne! Reihum legen die Spieler ihre Plättchen auf dem Spielbrett ab. Dabei versuchen sie ihre eigenen Plättchen in möglichst wenigen Gruppen unterzubringen. Eine Gruppe umfasst alle Plättchen einer Farbe, die sich waagerecht oder senkrecht berühren. Platziert ein Spieler ein Plättchen auf einem besetzten Feld, nimmt er das verdrängte Plättchen und legt es vor sich ab. Am Ende gewinnt der Spieler, der insgesamt die wenigsten Gruppen eigener Plättchen sowie die wenigsten gleichfarbigen Plättchen genommen hat.

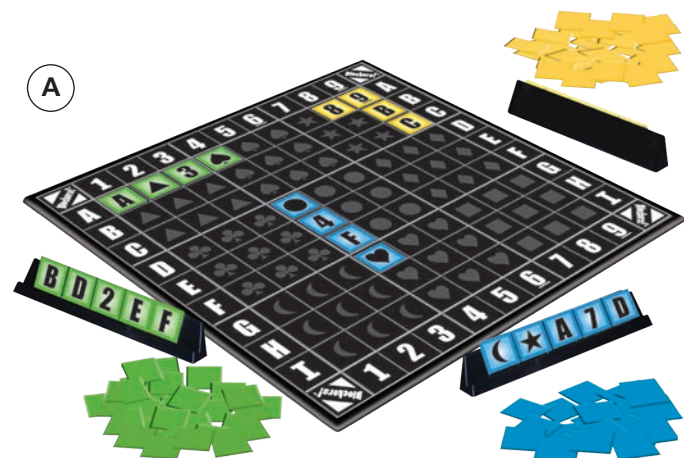
Spielvorbereitung

Das **Spielbrett** wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser alle **Plättchen** sowie eine **Ablagebank**. Die Spieler legen ihre Plättchen verdeckt vor sich ab und mischen sie gut durch. Dann zieht jeder Spieler fünf seiner Plättchen und legt sie so auf die Ablagebank, dass die Mitspieler sie nicht sehen können. Die restlichen Plättchen bleiben verdeckt liegen.

Der Startspieler wird zufällig bestimmt. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Spielablauf

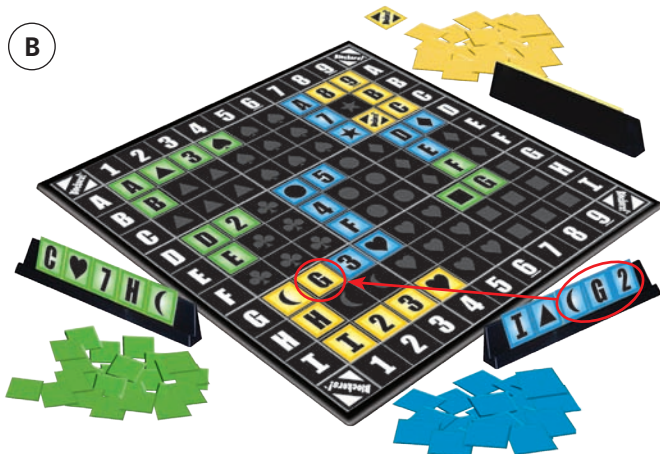
Der Spieler, der am Zug ist, nimmt eines seiner Plättchen von der Ablagebank und legt es auf das Spielbrett. Zahlenplättchen müssen in die Spalte gelegt werden, die der Zahl entsprechen. Buchstabenplättchen dürfen nur in die Reihe mit dem entsprechenden Buchstaben gelegt werden. Symbolplättchen müssen auf eines der Felder mit dem gleichen Symbol gelegt werden (**Abbildung A**).



Blockers!-Jokerplättchen können auf jedes beliebige Feld auf dem Spielbrett gelegt werden.



Ein Plättchen kann entweder auf ein freies Feld gelegt werden oder ein Plättchen eines **anderen Spielers** ersetzen, das damit genommen wird. Einzelne Plättchen oder Plättchen aus einer Zweiergruppe können immer ersetzt werden. Aus einer größeren Gruppe dürfen Plättchen jedoch nur herausgenommen werden, solange diese dadurch nicht in mehrere Gruppen aufgeteilt wird (**Abbildung B**).



Beispiel für das Nehmen eines Plättchens:

Blau kann hier entweder das Mond-Plättchen, das G-Plättchen oder das 2er-Plättchen benutzen, um damit das gelbe G-Plättchen zu ersetzen und es so zu nehmen.

Kann ein Spieler kein Plättchen auf ein freies Feld ausspielen, muss er ein bereits gelegtes Plättchen eines Mitspielers ersetzen. Aussetzen ist nicht erlaubt!

Genommene Plättchen werden offen neben der Ablagebank des Spielers, der es genommen hat, abgelegt, damit alle Spieler es sehen können.

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler ein Plättchen nach und legt es auf seine Ablagebank.

Spielende

Haben alle Spieler ihr letztes Plättchen gezogen, ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Danach endet das Spiel. Jeder Spieler hat am Ende des Spiels noch vier unbenutzte Plättchen auf seiner Ablagebank liegen (**Abbildung C**).



Profivariante für 2 Spieler

Jeder der beiden Spieler wählt **zwei Plättchenfarben** und nimmt sich daher auch zwei Ablagebänke. Die Farben werden getrennt gehalten, auf jeder Ablagebank liegen nur Plättchen einer Farbe.

Der Spieler, der am Zug ist, kann sich aussuchen, welche Plättchenfarbe er ausspielen möchte. Plättchen des Gegners können wie oben beschrieben genommen werden, solange dadurch keine Gruppe in mehrere Teile geteilt wird. Man kann aber auch Plättchen der eigenen zweiten Farbe nehmen. Auch hier dürfen die Gruppen nicht geteilt werden.

Nachdem ein Plättchen ausgespielt wurde, muss ein Plättchen der gleichen Farbe nachgezogen werden. Kann ein Spieler nach

Jetzt zählt jeder Spieler seine Punkte:

- **1 Punkt für jede Gruppe**, die er auf dem Spielbrett liegen hat. Ein einzeln liegendes Plättchen zählt dabei auch als eine Gruppe.
- **1 Punkt für jedes genommene Plättchen** in der Farbe, von der er die meisten vor sich liegen hat. Hat er in mehreren Farben gleich viele Plättchen vor sich liegen, bekommt er nur einmal die Punkte.

Der Spieler, der insgesamt die wenigsten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der im Spiel weniger Plättchen genommen hat.



Beispiel für eine Abrechnung:

Gelb hat 5 Punkte (4 Gruppen und 1 Punkt für das blaue oder das grüne Plättchen), Blau hat 4 Punkte (2 Gruppen und 2 Punkte für die gelben Plättchen) und Grün hat nur 2 Punkte für die beiden Gruppen. Damit hat der grüne Spieler gewonnen.

dem Ausspielen kein Plättchen der Farbe mehr nachziehen, dreht er seine Ablagebank um und zeigt seinem Gegner die verbliebenen vier Plättchen. Dadurch sieht der Gegner, dass diese Farbe im Spiel nicht mehr verwendet wird. Der Spieler kann für den Rest des Spiels nur noch mit seiner zweiten Farbe spielen.

Das Spiel endet, wenn beide Spieler in beiden Farben nur noch jeweils vier Plättchen haben. Jetzt zählt jeder Spieler seine Gruppen auf dem Spielbrett und die genommenen Plättchen der Farbe, von der er die meisten vor sich liegen hat (auch wenn es eine eigene Farbe des Spielers ist). Der Spieler, der von beiden zusammen die Wenigsten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der insgesamt die wenigsten Plättchen genommen hat.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach,
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI

Version 1.0

Blockers!™ is a registered trademark of FRED Distribution, Inc. and is used by AMIGO with permission from Gryphon Games.