

Blokus

1- Conteúdo:

- 1 tabuleiro com 400 casas.
- 84 peças em 4 cores diferentes (21 peças de cada cor). Cada uma das 21 peças tem um formato diferente. Há uma peça com um quadrado, 2 peças com 2 quadrados, 2 peças com 3 quadrados, 5 peças de 4 quadrados e 12 peças de 5 quadrados. As peças representam todas as diferentes maneiras de unir 1 a 5 quadrados (ver figura 1).

2- Objectivo: Cada jogador tem que colocar o maior número de peças no tabuleiro.

3- Jogo: Cada um dos quatro jogadores escolhe uma cor e são-lhe dadas 21 peças. Os jogadores vão colocando à vez as peças no tabuleiro. A primeira peça tem que cobrir uma casa do canto. O jogo começa com o jogador azul e segue no sentido dos ponteiros do relógio em volta do tabuleiro: azul, amarelo, vermelho e verde (figura 2). Cada peça nova tem que tocar pelo menos noutra peça da mesma cor (mas apenas nos vértices). As peças da mesma cor não podem estar em contacto ao longo de uma aresta. Não há restrições do modo como podem estar em contacto as peças de cor diferente.

A figura 3 é exemplo de um tabuleiro no fim da 5ª ronda.

Uma vez que a peça tenha sido colocada no tabuleiro não pode ser deslocada durante as voltas seguintes.

4- Fim do jogo: quando for impossível um jogador colocar qualquer uma das suas peças no tabuleiro, esse jogador deve passar a vez. O jogo acaba quando todos os jogadores estiverem bloqueados. Cada jogador conta o número de quadrados das suas peças restantes (1 quadrado = 1 ponto). Se um jogador não tiver peças, recebe um bónus de mais 20 pontos se a última peça jogada tiver sido a mais pequena ou mais 15 pontos noutro caso. Ganha quem tiver mais pontos.

A figura 4 é o exemplo de um jogo em que ganha o azul. O jogador azul colocou todas as suas peças e a mais pequena foi a última a ser jogada: + 20 pontos.

O jogador amarelo não pode colocar uma peça de 3 quadrados: menos 3 pontos.

O jogador vermelho não colocou 1 peça de 3 quadrados, 4 peças de 4 quadrados e uma peça de 5 quadrados :menos 24 pontos.

O verde não colocou uma peça de 3 quadrados, três peças de 4 quadrados e uma peça de 5 quadrados: menos 20 pontos.

5- Variantes

- a) Variante com duas equipas de dois jogadores (4 jogadores). A ordem de jogo é a mesma: azul, amarelo, vermelho e verde. Os jogadores controlam cores que começam diametricamente opostas, nomeadamente azul e vermelho versus amarelo e verde. No fim do jogo cada equipa calcula o seu resultado somando a pontuação dos seus membros. Ganha a equipa com a maior pontuação. Por exemplo: (figura 4) ganha a equipa azul e vermelho com um resultado de menos 4 pontos à equipa amarela e verde com um resultado de menos 28 pontos.
- b) 2 jogadores. A ordem do jogo é a mesma: azul, amarelo, vermelho, verde. Um jogador controla o azul e o vermelho e o outro o amarelo e o verde. No final cada jogador calcula a sua pontuação somando os pontos da sua cor. Ganha quem tiver a maior pontuação.
- c) 3 jogadores. Cada jogador escolhe uma cor. A ordem é a mesma: azul, amarelo, vermelho e verde. A cor que fique de fora reparte-se pelos jogadores e é jogada alternadamente por cada um dos jogadores. Os resultados calculam-se da mesma forma do que para o jogo de 4 jogadores. Não conta a pontuação da cor partilhada.
- d) 1 jogador. Um único jogador pode testar a sua capacidade com o seguinte quebra-cabeças: jogue como se fosse 4 jogadores a fazê-lo com o objectivo de colocar as 84 peças no tabuleiro. As 4 peças mais pequenas têm de ser as últimas a ser jogadas. Ou então coloque as 20 peças de 4 quadrados numa área rectangular 8x10 onde uma peça tenha que estar sempre em contacto com outra peça da mesma cor, mas somente nos vértices. As peças da mesma forma não podem estar em contacto.