

# Règles du Blokus

## Comment jouer à Blokus

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Placer un maximum de pièces sur le plateau en occupant le plus d'espace possible.
- **Mécanique principale** : Chaque nouvelle pièce posée doit toucher une de tes pièces par un coin, jamais par un côté.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le score le plus élevé en fin de partie remporte la victoire.

Blokus, c'est LE jeu de stratégie qu'on adore sortir quand on veut quelque chose de simple à expliquer mais vraiment malin à jouer. Quatre couleurs, un grand **plateau de 400 cases**, et l'objectif de prendre le plus de place possible. Ça ressemble presque à un casse-tête... sauf que tes adversaires vont tout faire pour te bloquer ! La partie dure entre 20 et 30 minutes, parfait pour une session rapide entre amis.

## Le matériel du jeu

Avant de commencer, faisons le tour de ce qu'il y a dans la boîte. C'est simple et bien pensé :

- Un **plateau de jeu** de 20 x 20 cases (soit 400 cases en tout)
- **84 pièces** réparties en 4 couleurs : bleu, jaune, rouge et vert
- Chaque couleur dispose de **21 pièces** toutes différentes les unes des autres

Ces 21 pièces, c'est là que le jeu devient intéressant. Elles sont composées de carrés assemblés de différentes façons :

- 1 pièce d'**un seul carré**
- 1 pièce de **deux carrés**

- 2 pièces de **trois carrés**
- 5 pièces de **quatre carrés**
- 12 pièces de **cinq carrés**

Astuce avant de démarrer : prends un moment pour regarder toutes tes pièces et repère celles qui sont les plus grosses. Tu vas vouloir les jouer en premier !

## La mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et pose ses **21 pièces** devant lui, sur le côté du plateau.

L'ordre de jeu est toujours le même : **bleu** commence, puis **jaune**, puis **rouge**, puis **vert**.

La règle de départ est très importante : **la première pièce de chaque joueur doit obligatoirement couvrir une case de coin du plateau**. Chaque joueur a son propre coin assigné. Pas de négociation là-dessus !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le déroulement d'une partie

### Comment placer tes pièces

À ton tour, tu choisis une pièce parmi celles qui te restent et tu la poses sur le plateau. Voici la règle d'or à retenir :

- Ta nouvelle pièce doit **toucher au moins une de tes autres pièces par un coin**
- Par contre, les **côtés de tes pièces de même couleur ne doivent jamais se toucher**
- Tes pièces peuvent en revanche toucher les pièces des autres joueurs par les côtés, ça c'est autorisé !

En clair : tes pièces de la même couleur ne se connectent que par les diagonales (les coins), jamais par les bords plats. C'est la mécanique centrale du jeu, et c'est ce qui rend chaque placement si stratégique.

Petite astuce : garde toujours un oeil sur tes **coins libres** ! Ce sont tes futures portes d'entrée pour continuer à progresser sur le plateau. Si tu n'as plus aucun coin accessible, tu es bloqué.

## Ce qui est interdit

- Déplacer une pièce déjà posée sur le **plateau** : une fois posée, elle reste là pour toute la partie
- Poser une pièce dont les bords touchent ceux d'une autre pièce de ta couleur
- Passer son tour si on peut encore jouer (si tu ne peux vraiment plus rien poser, tu passes)

[IMAGE\_FIN]

## La fin de la partie et le comptage des points

La partie s'arrête quand **plus aucun joueur ne peut poser de pièce**. Même le joueur qui a réussi à tout poser attend sagement les autres à ce stade. Ensuite, on compte les points !

Le système de **points** fonctionne comme ça :

Situation	Points
Chaque carré d'une pièce <b>non posée</b>	-1 point par carré
Toutes les pièces ont été posées	+10 points bonus
Toutes les pièces posées ET la dernière était le <b>monomino</b> (1 carré)	+15 points bonus (+10 +5)

Prenons un exemple concret pour que ce soit limpide :

- Le joueur **bleu** a tout posé et sa dernière pièce était le petit carré unique : **+20 points** (les deux bonus cumulés)
- Le joueur **jaune** n'a pas pu poser 2 pièces de quatre carrés : **-8 points** (2 x 4 carrés)
- Le joueur **rouge** a raté 1 pièce de trois carrés, 4 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés : **-24 points**
- Le joueur **vert** a raté 1 pièce de trois carrés, 3 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés : **-20 points**

Le joueur (ou l'équipe) avec le **score le plus élevé** remporte la partie !

## Les variantes pour s'adapter à votre groupe

## À deux joueurs

Chaque joueur contrôle **deux couleurs** : l'un joue le bleu et le rouge, l'autre joue le jaune et le vert. On respecte toujours l'ordre bleu-jaune-rouge-vert, en alternant. À la fin, chaque joueur additionne les points de ses deux couleurs.

## À trois joueurs

Chaque joueur choisit une couleur. La **quatrième couleur restante** est partagée entre tous les joueurs, qui la jouent à tour de rôle selon l'ordre habituel. Les points de cette couleur partagée ne comptent pas dans le score final.

## En équipes (quatre joueurs)

On forme **deux équipes de deux** : une équipe joue bleu et rouge, l'autre joue jaune et vert. À la fin, chaque équipe additionne les points de ses deux couleurs pour désigner l'équipe gagnante. Une excellente option pour jouer en coopération !

## En mode solo (casse-tête)

Tu veux te challenger tout seul ? Plusieurs **casse-têtes** sont disponibles :

- Placer les **84 pièces** sur le plateau 20x20 en respectant les règles du jeu
- Version difficile : même exercice mais en plaçant les pièces par **ordre décroissant de taille** (d'abord les pièces de 5 carrés, puis celles de 4, etc.)
- Placer les **20 pièces de quatre carrés** dans un rectangle de 8x10 cases
- Placer les **48 pièces de cinq carrés** dans un rectangle de 15x16 cases

## Quelques conseils pour bien jouer

Maintenant que tu connais les règles, voici comment ne pas te faire écraser dès ta première partie !

- **Fonce vers le centre** dès le début : si tu restes coincé dans ton coin de départ, tu manqueras cruellement d'espace pour tes grosses pièces.

- **Pose tes grandes pièces en priorité** : les pièces de 5 carrés sont très difficiles à caser en fin de partie quand le plateau est encombré.
- **Bloque tes adversaires** : utilise tes pièces pour fermer les coins où tes adversaires progressent le mieux. Les empêcher de tout poser, c'est aussi une façon de gagner !
- **Garde toujours des portes de sortie** : assure-toi d'avoir des coins disponibles de chaque côté de ta zone, pour pouvoir te développer dans plusieurs directions.
- **Repère les zones protégées** : certaines cases ne sont accessibles que par toi.

Garde-les en réserve et concentre-toi d'abord sur les zones disputées.

Si tu aimes les jeux de stratégie et de placement, tu pourrais aussi apprécier [Carcassonne](#), où chaque tuile posée compte vraiment. Et si tu cherches un jeu de territoire plus accessible pour les plus jeunes, jette un oeil aux [règles de Cascadia](#), un jeu de pose de tuiles tout aussi malin. Pour des soirées plus légères entre deux parties intenses, les [règles de Blanc-manger Coco](#) vous feront bien rire. Et pour les fans de jeux de stratégie abstraite à deux, le [Moulin](#) vaut vraiment le détour.

**Attention** : ce jeu contient de petites pièces susceptibles d'être avalées. Ne le laissez pas à portée des enfants de moins de 3 ans.