

BLOX

Das turbulente Auf- und Abbauspiel

für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: KRAG Team (Wolfgang Kramer, Hans Raggan, Jürgen P. K. Grunau)
Design: Heiner Buck, Walter Pepperle, Schwarzschild, DE Ravensburger

Ravensburger Spiele® Nr. 26 485 8

Inhalt:



Liebe Spieler!

Bevor ihr diese Anleitung lest, baut zuerst das Spiel auf, wie es auf dem beiliegenden **ÜBERSICHTSBLATT** gezeigt ist. Eine Beispielerunde zu den wichtigsten Spielregeln findet ihr auf der Rückseite des Übersichtsblatts.

Ravensburger

Spielidee und Spielziel

Die Spieler bauen während vier Spielphasen immer höhere Türme, räumen sie wieder ab und schlagen gegnerische Figuren vom Spielplan. Dafür erhalten sie Punktechips. Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielablauf

(Regelergänzungen für 2 Spieler stehen auf Seite 4)

Der Spieler, der bislang das höchste Gebäude besucht hat, beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist,

- entscheidet sich für **genau eine** der weiter unten beschriebenen Aktionen,
- legt dann die für die Aktion benötigten Farbkarten offen auf den Ablagestapel,
- führt danach die Aktion aus
- und zieht abschließend vom Nachziehstapel so viele Karten, dass er wieder 5 Karten auf der Hand hält. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.)

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe usw.

Die Aktionen:

Es gibt sechs verschiedene Aktionen:

- Figur einsetzen
- Figur ziehen
- Turm abräumen
- Turm bauen
- Figur schlagen
- Karten tauschen

! Achtung, generell gilt:

1. Alle Spielfiguren und Türme sind Hindernisse. Sie können nie von Figuren übersprungen werden.
2. Auf einem Feld kann immer nur 1 Figur bzw. 1 Turm stehen.

Bitte schaut euch auch die BEISPIELE zu den einzelnen Aktionen an, die ihr auf der Rückseite des Übersichtsblatts findet.



• Figur einsetzen siehe BEISPIEL 1

Um eine eigene Figur auf dem Spielplan einzusetzen, legt der Spieler **eine** seiner Farbkarten auf den Ablagestapel. Dann setzt er die Figur von einer beliebigen Spielplanseite aus ein: Dazu wählt er eine beliebige Reihe und zieht die Figur von außen in gerader Linie (nicht diagonal) bis auf **das erste Feld der ausgespielten Farbe**.

Zur Erinnerung: Ist der Weg dorthin durch einen Turm/eine Figur blockiert, kann der Spieler das gewünschte Feld von dem gewählten Ausgangspunkt nicht erreichen.



• Figur ziehen siehe BEISPIEL 2

Wer eine eigene Figur, die auf dem Spielplan steht, auf ein anderes Feld ziehen möchte, legt **eine** seiner Farbkarten auf den Ablagestapel. Dann zieht er die Figur von dem Feld, auf dem sie steht, in waagerechter oder senkrechter Linie auf **das erste Feld der ausgespielten Farbe**, das in der gewählten Richtung liegt.



• Turm abräumen siehe BEISPIEL 3

Um einen Turm abzuräumen, muss eine eigene Figur in waagerechter oder senkrechter Linie den Turm erreichen (= seinen Platz einnehmen). Das ist nur möglich, **wenn keine der im Turm vertretenen Farben auf dem Weg zum Turm vorkommt**. Außerdem muss der Spieler für jeden Block des Turms eine Karte der entsprechenden Farbe auf den Ablagestapel legen. Dann nimmt er sich den Punktechip sowie alle Blöcke des Turms und legt alles offen vor sich ab. Danach stellt er seine Figur auf das Feld, auf dem zuvor der Turm stand.

Hinweis: Welche Türme abgeräumt werden dürfen, hängt von der Spielphase ab (s. Seite 4). Für das Abräumen von Türmen ist unerheblich, wer sie gebaut hat. Ein Turm kann immer nur komplett abgeräumt werden. Bei „Figur einsetzen“ kann kein Turm abgeräumt werden, da die Figur dabei auf ein unbesetztes Feld gesetzt werden muss.



7er-Regel:

Hat ein Spieler **7 oder mehr** Blöcke vor sich liegen, darf er solange keine Türme mehr abräumen, bis er durch das Bauen von Türmen wieder weniger als 7 Blöcke besitzt. Alle anderen Aktionen darf er wie gewohnt ausführen.

Beispiel A: Anne hat 6 Blöcke vor sich liegen. Sie räumt einen 3er-Turm ab. Nun hat sie 9 Blöcke. Erst wenn sie durch die Aktion „Turm bauen“ wieder unter die Grenze von 7 Blöcken gekommen ist, darf sie erneut Türme abräumen.



• Turm bauen siehe BEISPIEL 4

Um einen Turm zu bauen, wählt der Spieler aus den vor ihm liegenden Blöcken eine Kombination, zu der er die passenden Karten auf der Hand hält: Für jeden ausgewählten Block benötigt er eine Karte der entsprechenden Farbe.

Er legt die Karten auf den Ablagestapel und stellt den Turm auf ein Feld, auf dem eine eigene Figur steht. Die Figur nimmt er wieder an sich: er kann sie in einem späteren Zug erneut einsetzen. Auf den Turm kommt ein Punktechip aus dem **allgemeinen Vorrat**. Sein Wert entspricht der Höhe des Turms. Der Spieler erhält vom allgemeinen Vorrat einen Punktechip mit demselben Wert und legt ihn offen vor sich ab.

Hinweis: In welcher Höhe Türme gebaut werden dürfen, hängt von der Spielphase ab (s. Seite 4). Wer einen Turm baut, muss darauf achten, dass bereits vorhandene Türme auf Nachbarfeldern von mindestens einer Seite zugänglich bleiben.



• Figur schlagen siehe BEISPIEL 5

Um eine gegnerische Figur zu schlagen, muss der Spieler **3 oder mehr Karten** in der Farbe des Felds, auf dem die gegnerische Figur steht, auf den Ablagestapel legen. Außerdem muss er sie mit einer eigenen Figur in einer waagerechten oder senkrechten Linie erreichen. **Auf dem Weg dorthin darf die Farbe, auf der die gegnerische Figur steht, nicht vorkommen.**

Die eigene Figur kommt auf das Feld der gegnerischen Figur. Die gegnerische Figur wird an den

betreffenden Spieler zurückgegeben. Er kann sie später erneut einsetzen. Der schlagende Spieler erhält für jede eingesetzte Karte einen Punkt aus dem allgemeinen Vorrat: bei 3 Karten 3 Punkte, bei 4 Karten 4 Punkte usw.

Hinweis: Bei der Aktion „Figur einsetzen“ kann keine Figur geschlagen werden.



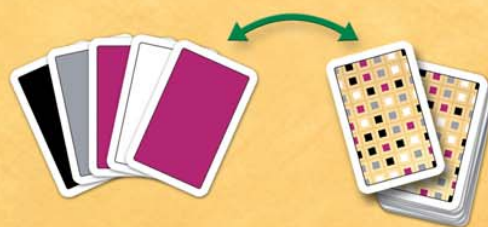
Joker

Der Joker gilt als **eine** Karte beliebiger Farbe. Er kann bei **jeder** der zuvor beschriebenen Aktionen (mit-)eingesetzt werden.

Beispiel B: Bea will eine gegnerische Figur schlagen, die auf einem grauen Feld steht. Sie besitzt aber lediglich zwei graue Karten. Daher setzt sie den Joker als dritte graue Karte ein. Sie führt die Aktion durch und zieht anschließend zwei Karten nach.

Beispiel C: Chris möchte eine seiner Figuren auf ein weißes Feld ziehen, hat aber keine weiße Karte. Er nutzt den Joker als weiße Karte und führt die Aktion „Figur ziehen“ aus. Da er keine Farbkarte ausgespielt hat, zieht er anschließend auch keine Karte nach.

Hat der Spieler den Joker eingesetzt, dreht er die Rückseite nach oben. Er kann ihn erneut verwenden, wenn er ihn wieder aktiviert hat. Dies passiert bei der Aktion „Karten tauschen“.



• Karten tauschen kein BEISPIEL

Bei dieser Aktion legt der Spieler **1 bis 5** seiner Karten auf den Ablagestapel und nimmt sich entsprechend viele neue vom Nachziehstapel. Außerdem darf er seinen Joker wieder aktivieren: Dazu dreht er die Vorderseite nach oben. Ab seinem nächsten Zug kann er ihn wieder einsetzen.



Spielphasen und Phasenwechsel

Das Spiel verläuft über 4 Spielphasen und beginnt mit Phase 1. Die Spieler dürfen in:

Phase 1 Türme exakt der Höhe 1 **abräumen** und exakt der Höhe 2 **bauen**.

Phase 2 Türme bis zur Höhe 2 **abräumen** und exakt der Höhe 3 **bauen**.

Phase 3 Türme bis zur Höhe 3 **abräumen** und exakt der Höhe 4 **bauen**.

Phase 4 Türme bis zur Höhe 4 **abräumen** und exakt der Höhe 5 **bauen**.

Hinweis: Beim Bau eines 5er-Turms wird kein Punktechip auf den Turm gelegt, da dieser nicht abgeräumt werden kann. Natürlich erhält der Spieler, der ihn baut, dennoch 5 Punkte.

Phasenwechsel:

Steht nur noch **ein** Turm der Maximalhöhe, die gerade abgeräumt werden darf (also in Phase 1 ein 1er-Turm, in Phase 2 ein 2er-Turm usw.), beginnt **sofort** die nächste Phase. Der Spieler, vor dem die Phasentafel liegt, muss auf den Phasenwechsel achten. Er zieht sofort den Anzeigechip auf der Phasentafel um eine Phase weiter und sagt die neue Phase an.



Spielende

Das Spielende wird eingeläutet, sobald in der vierten Spielphase nur noch ein 4er-Turm steht. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. (Zur Erinnerung: Der Spieler, vor dem die Phasentafel liegt, hat begonnen.) Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige, der **mehr** Blöcke vor sich liegen hat.

Das Spiel für zwei

Im Spiel zu zweit bleibt ein Block pro Farbe in der Schachtel. Die übrigen werden wie gewohnt verteilt, mit der folgenden Ausnahme: Es gibt **keine 1er-Türme**. Dafür **werden 4 zusätzliche 2er-Türme** auf 2 graue und 2 weiße Felder verteilt, die ein **Quadrat** zeigen.

Die 8 übrigen Spielfiguren werden als neutrale Figuren auf die noch unbesetzten Felder mit **einem Quadrat** gestellt. Die neutralen Figuren können genauso geschlagen werden wie gegnerische Figuren.

Die Spieler erhalten dafür wie gewohnt Punktechips. Geschlagene neutrale Figuren werden vom Plan genommen und kommen nicht mehr ins Spiel. Da es keine 1er-Türme gibt, beginnt das Spiel sofort mit **Phase 2**.

Der Anzeigechip kommt entsprechend bereits zu Beginn auf Feld 2 der Phasentafel.

Was gern vergessen wird

- Der Phasenwechsel: Der Startspieler muss auf den Phasenwechsel achten.
- Die 7er-Regel: Wer 7 oder mehr Blöcke vor sich liegen hat, darf erst wieder Türme abräumen, wenn er durch die Aktion „Turm bauen“ wieder weniger als 7 Blöcke vor sich liegen hat.
- Karten tauschen: Denkt daran, euren Joker zu aktivieren, wenn ihr Karten tauscht.
- Nachziehen von Karten: Am Ende des Zugs immer so viele Karten nachziehen, dass man wieder 5 Karten auf der Hand hält.



Die Verwendung des Titels BLOX erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Steffen-Spiele.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

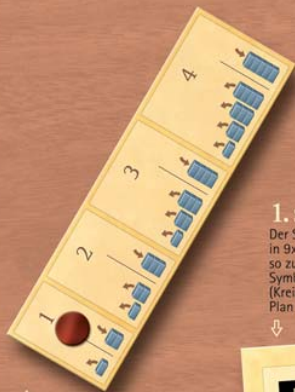
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

220598

SPIELAUFBAU

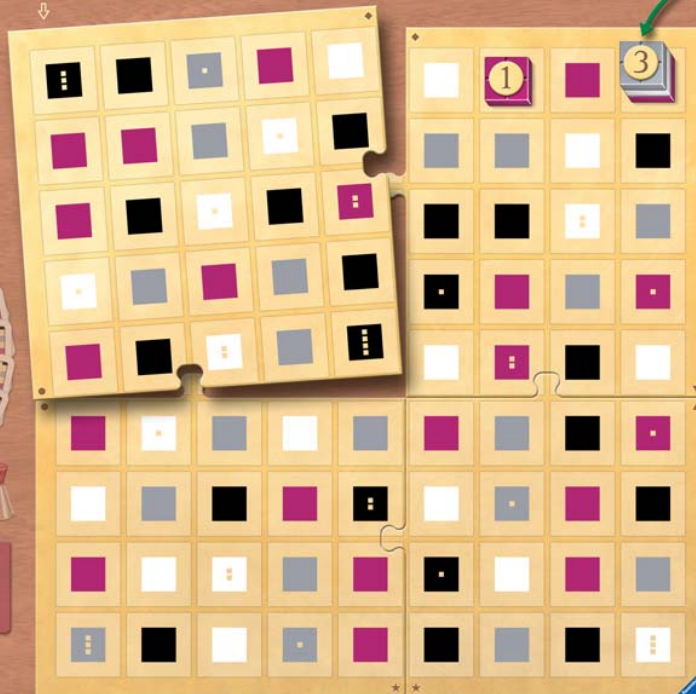
(Zusätzliche Aufbauregeln für 2 Spieler findet ihr auf Seite 4 der Anleitung.)

*Baut zuerst BLOX nach dieser Beschreibung auf.
Lest bitte erst dann die Spielanleitung.*



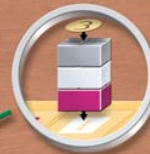
1. Spielplan (vierteilig)

Der Spielplan zeigt 81 Farbfelder in 9x9 Reihen. Steck die 4 Planenteile so zusammen, dass die gleichen Symbole am Rand aneinanderliegen (Kreis an Kreis usw.) und legt den Plan anschließend in die Tischmitte.



2. Blöcke

Die 40 Blöcke werden (als Türme) auf die Spielplanfelder gestellt, die kleine Quadrate zeigen. Auf Felder mit einem Quadrat kommt 1 Block, auf Felder mit zwei Quadraten kommen 2 Blöcke usw. Die Farben der Blöcke sind dabei beliebig. Sie müssen nicht mit dem darunterliegenden Spielplanfeld übereinstimmen. Farben dürfen auch mehrfach in einem Turm vorkommen.



3. Punktechips

Sortiert die 60 Punktechips nach ihren Werten und legt sie neben dem Spielplan bereit. Legt dann auf jeden Turm einen Punktechip entsprechend der Turmhöhe: auf 1er-Türme kommt eine „1“, auf 2er-Türme eine „2“ usw.



4. Spielfiguren

(Blau, Braun, Grün, Rot)
Jeder Spieler stellt die 4 Spielfiguren seiner Farbe vor sich bereit.

5. Joker

Jeder Spieler erhält einen Joker, der auf der Vorderseite die 4 Feldfarben und am Rand die Spielerfarbe zeigt, und legt ihn mit der Vorderseite nach oben vor sich ab.



6. Karten

Die 60 Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten, die er, verdeckt für die Mitspieler, auf der Hand hält. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Daneben werden im Spielverlauf die ausgespielten Karten offen abgelegt.



7. Phasentafel

Auf der Phasentafel werden die 4 Spielphasen angezeigt. Der Startspieler legt die Phasentafel so vor sich ab, dass alle Spieler sie gut sehen können. Er platziert den Anzeigechip auf dem Feld mit der „1“. Damit ist das Spiel komplett aufgebaut – Lest nun die Spielanleitung.



BEISPIELRUNDE

Anne, Bea, Chris und Dirk spielen BLOX.
 Sie befinden sich in Phase 3: Sie dürfen also Türme der Höhe 1, 2 und 3 abräumen und Türme der Höhe 4 bauen.
 Die Abbildungen zeigen nur die für das Beispiel notwendigen Materialien.

BEISPIEL 5



Figur schlagen

Nun ist Anne (Blau) wieder an der Reihe. Sie möchte 4 lilafarbene Karten ausspielen, um eine gegnerische Figur zu schlagen. Anne kann die grüne Figur nicht schlagen: Ein Turm steht im Weg. Sie kann aber die braune Figur schlagen. Anne erhält 4 Punkte vom Vorrat und gibt die braune Figur an Bea zurück. Danach stellt sie ihre Figur auf das lila Feld und zieht 4 Karten nach.

BEISPIEL 4



Turm bauen

Dirk (Rot) wählt aus seinen Blöcken 4 aus, zu denen er die passenden Karten auf der Hand hält. Er spielt die entsprechenden Karten aus, nimmt eine eigene Figur vom Plan und stellt den Turm auf das Feld, auf dem die Figur stand. Auf den Turm kommt ein 4er-Punktechip aus dem allgemeinen Vorrat. Er selbst erhält vom Vorrat ebenfalls 4 Punkte. Anschließend zieht er 4 Karten nach.

BEISPIEL 3



Turm abräumen

Chris (Grün) kann den 3er-Turm abräumen: Er hat die Farben auf der Hand, aus denen der Turm besteht (Weiß, Lila, Weiß). Es kommt auch keine der Turmfarben auf dem Weg seiner Figur zum Turm vor. Er spielt die Karten aus und nimmt die Blöcke und den Punktechip an sich.

Seine Figur stellt er auf den Platz des Turms. Dann zieht er 3 Karten nach. Den 2er-Turm hätte er nicht abräumen können: Zwar hat er Schwarz und Grau auf der Hand, Schwarz kommt aber auf dem Weg seiner Figur zum Turm vor.

BEISPIEL 1



Figur einsetzen

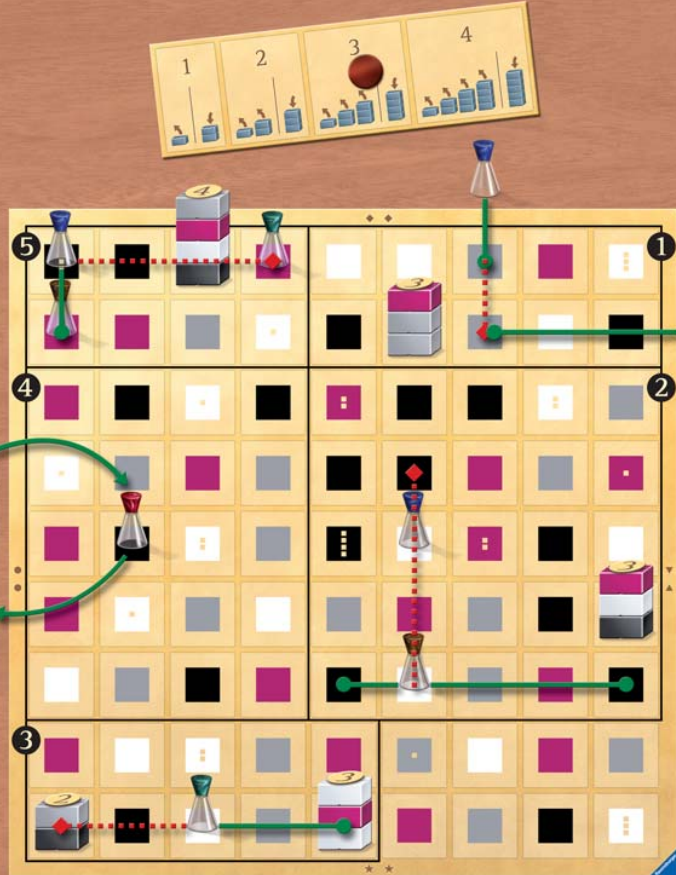
Anne (Blau) spielt eine graue Karte aus. Sie wählt die zweite Reihe des rechten Spielplanrands, um von dort eine ihrer Figuren einzusetzen, und zieht die Figur auf das erste graue Feld in dieser Richtung. Vom oberen Spielplanrand könnte sie dieses Feld nicht erreichen: Auf dem Weg dorthin liegt bereits ein anderes graues Feld, auf dem sie stehen bleiben müsste. Anne zieht 1 Karte nach und Bea ist an der Reihe.

BEISPIEL 2



Figur ziehen

Bea (Braun) spielt eine schwarze Karte aus. Sie kann das rechts oder das links von ihrer Figur liegende schwarze Feld erreichen. Das oben gelegene schwarze Feld kann sie nicht erreichen: Der Weg dorthin ist durch eine Figur blockiert. Sie entscheidet sich für das rechte schwarze Feld, stellt ihre Figur dorthin und zieht 1 Karte nach.



—●— = möglich
 -◇- = nicht möglich