

# GXV91-Z270 I/S\_JJ2-Japanese

Size: 297mm x 210mm

FRONT

BACK

## バリエーション

### 2人で遊ぶとき

- 1人で2色使ってプレイします（赤と青対黄色と緑など）。
- 青、黄色、赤、緑の順番にプレイします。
- カードは2人分（28枚）を引き札の山にします。
- ルールは4人用と同じです。
- プレイするカードは、現在プレイしているピースの色と一致している必要はありません。カードは、2色のどちらにもあてはまります。赤と青をプレイしていたら、赤のカードを出して青のピースを置いてもOKです。
- ゲームが終了したら、残ったピースの多い方の色のマス目を数えてください。（青のピースが8、赤のピースが22のときは、スコアは22になります。）

### 3人で遊ぶとき

- 青、黄色、赤、緑の順番にプレイします。
- それぞれ、プレイする色を選びます。
- あまった色のピースは、フリーピースとなり3人が交替でプレイします。（一人目がプレイし、次に二人目がプレイして続けます。）
- あまった色のカードは、伏せて出します。
- ルールは4人用と同じです。
- ゲームが終了したら、プレイした色の残ったピースのマス目を数えてください。フリーピースはスコアに合計しません。

## アドバンスト・スコア

- ゲームを数回続ける場合は、アドバンスト・スコアを試してみましょう。この場合、一番得点の高い人が勝者です。
- 手元にピースを残したプレイヤーは、1マス-1点でスコアをつけます。
  - 自分のピースを全部置くことができたプレイヤーは+15点。
  - 最後に1マスのピースであがったプレイヤーは+5点。

### 計算の仕方

**青のプレイヤー**  
自分のピースを全部置くことができ、最後に1マスのピースであがったのでスコアは20点

**黄色のプレイヤー**  
4マスのピースが2つ残ったのでスコアは-8点

**赤のプレイヤー**  
3マスのピースが1つ、4マスのピースが4、5マスのピースが1残ったのでスコアは-24点

**緑のプレイヤー**  
3マスのピースが1つ、4マスのピースが3、5マスのピースが1残ったのでスコアは-20点

イラストは実際の商品とは細部の色や仕様が異なる場合があります。予めご了承ください。

発売元 マテル・インターナショナル株式会社  
〒101-0045東京都千代田区神田鍛冶町3-3-5 神田大木ビル5F  
お問い合わせ電話番号 **03-5207-3620**  
電話受付時間 月～金曜日（土・日・祝日を除く）10時～16時

©2021 Mattel  
Blokus™ is based on the original concept by Bernard Tavitian.  
BLOKUS and associated trademarks and trade dress are owned by SEKKOIA.

**注意(ちゅうい)**

- **小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。**
- **誤飲の危険がありますので、3才未満のお子さまには絶対に与えないでください。**



# ブロックス シャッフル

Game

## ブロックス シャッフル の遊び方

### セット内容

- ・ ゲームボード…1台
- ・ ピース…84ピース (21ピース×4色---赤、青、黄色、緑)
- ・ カード…56枚 (14枚×4色---赤、青、黄色、緑)

### ブロックス シャッフル の遊び方

プレイヤーは自分のピースの色を決め、ボードにピースをできるだけ多く配置していきます。最終的に手元に残ったピースのマス目の数が最も少ないプレイヤーが勝ちとなります。

### ゲームスタート

- 各プレイヤーは自分がプレイする色を決めて、21個のピースと14枚のウノカードを手元に持ちます。
- 自分のカードをよく切って、裏返して置き、自分専用の引き札の山にします。
- 全員ボードの隅にマスをうめるようにピースを1つ置きます。

### 遊びのヒント

次の順番がまわってきたら、3つのことを行います。

- カードを1枚出す
- ピースを1つ置く
- カードを1枚引く

ブロックスの通常のルールは、自分の色のピースのいずれかの角と角がつながるように置いていくことです。同じ色のピースは辺をくっつけて置いてはいけません。

ところが、ブロックス シャッフル の場合、出したカードによってルールが変わります！

YES



NO



- 最初のピースを置いたら、自分の引き札の山の一番上からカードを2枚引きます（ほかのプレイヤーには見せないでください）。
- 最初のプレイヤーを決め、右回りにゲームを始めます。



GXV91-Z270\_JJ2

## ゲームの進め方

(4人で遊ぶとき)

2～3人で遊ぶときは、最後のページの「バリエーション」をお読みください。

### 1. カードを1枚出す

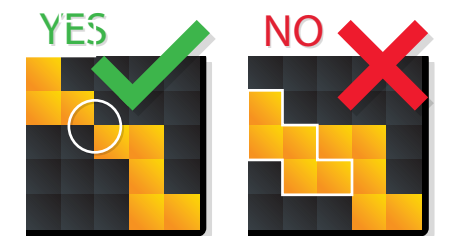
引き札の山から引いた2枚のうち、1枚のカードを選んで出して、捨て札の山にしてください。カードを持っているときは必ず出して、カードの指示に従ってください。

カードの指示に従うことができないときは、カードを出すだけです。

自分のカードを使い切っていないときは、カードを出す必要はありません。捨て札の山から引くことはできません。

### 2. ピースを1つ置く

ピースを1つ置きます。置くピースは、既にボードに置いた**自分の色のいずれかの角と角がつながるように置かなければいけません**。同じ色のピースは辺をくっつけて置いてはいけません。



他の色のピースの辺に接してもかまいません。



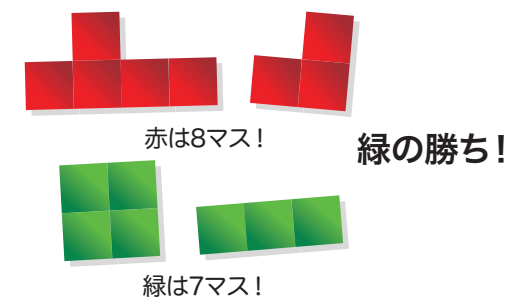
**ヒント あなたが赤のピースの場合:** 最初のピースはボードの隅をうめるように置き、角と角をつなげて置きます。黄色のピースには辺に接してもOKです。ピースを置く場所がなくなったプレイヤーは、順番をパスしてください。

### 3. カードを1枚引く

引き札の山から1枚引いて、ほかの人に見せないように手元に置いてください。あなたの引き札の山には1枚もないときは、カードを引く必要はありません。捨て札の山から引くことはできません。

## ゲームのあがり方

全プレイヤーがピースを置けなくなったらゲームは終了です。ゲームが終了したら、手元に残ったピースのマス目を数えてください。残ったマス目の数が一番少ない人が、ゲームの勝者です！



## カードの意味



**スキップ** 次回の人が一回抜かされます。



**辺と辺** 次のピースを置くとき、同じ色のピースの辺に、次のピースの少なくとも1つの辺が触れるように置きます。



**リバース** 順番の移る方向が逆になります。左回りだったのが右回りに、右回りだったのが左回りになるわけです。



**リサイクル** ボードからあなたのピースを1つ選び、手元に戻します。すぐにもう一度使うこともできるし、あとで使うこともできます。



**ドロ-2** 引き札の山からカードを2枚引きます。1枚をプレイし、もう1枚は引き札の山の一番下に戻します。



**ワープ** ほかのプレイヤーのピースを、好きな場所に移動することができます。移動するときは通常のルールに従って角と角をつなげて置いてください。



**ワイルド** 自分で選んだピースの色ではなく、別の色を宣言して、通常のルールに従ってピースを置きます。ボードに置いたあとは、ピースは実際の色に戻ります。



**ダブルプレイ** 1回ピースを置いたあとに、さらにもう1つのピースを、角と角をつなげて置くことができます。