



KUBRUSS

n°10

created by Léandre Proust

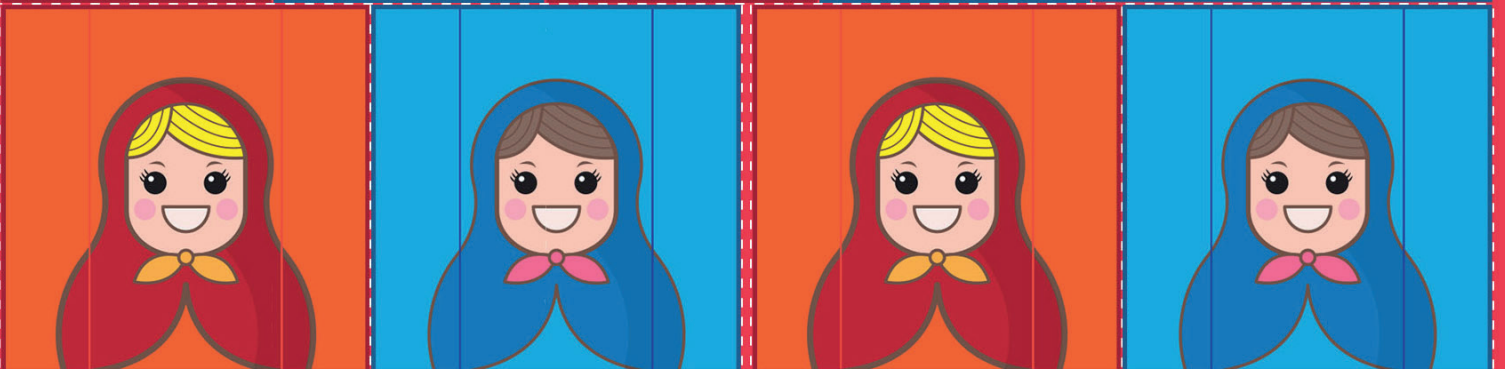
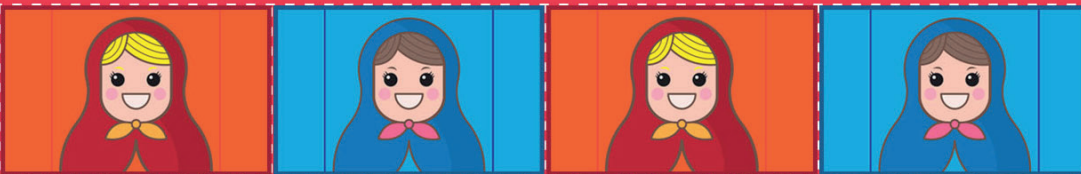
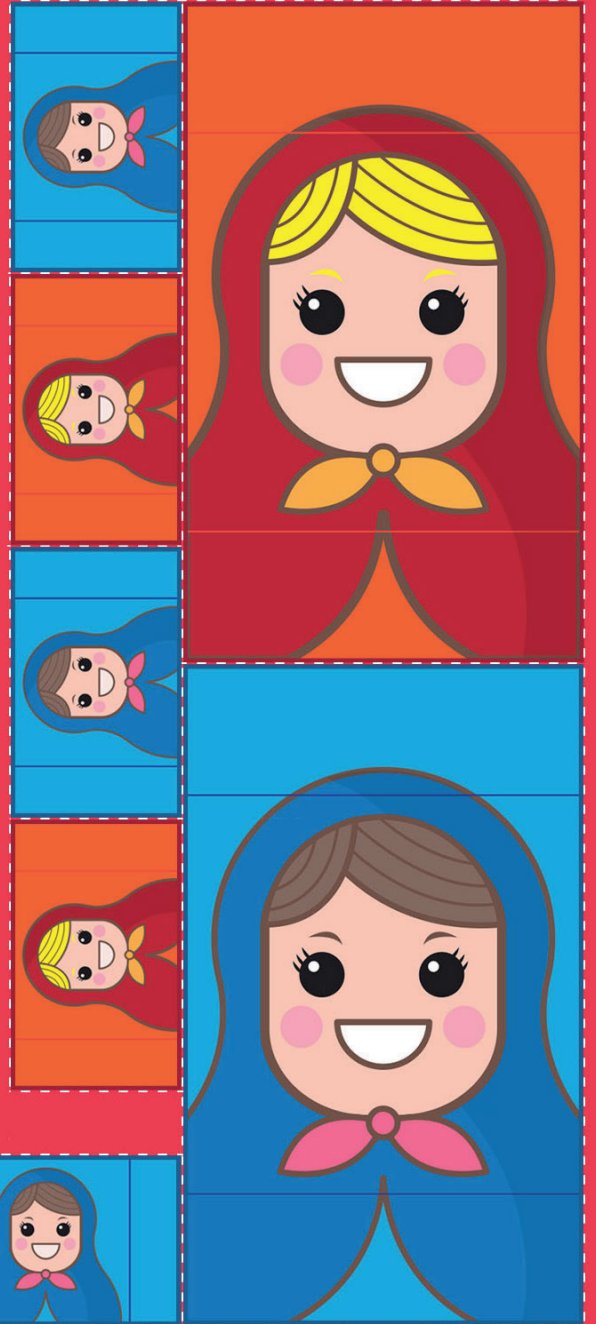
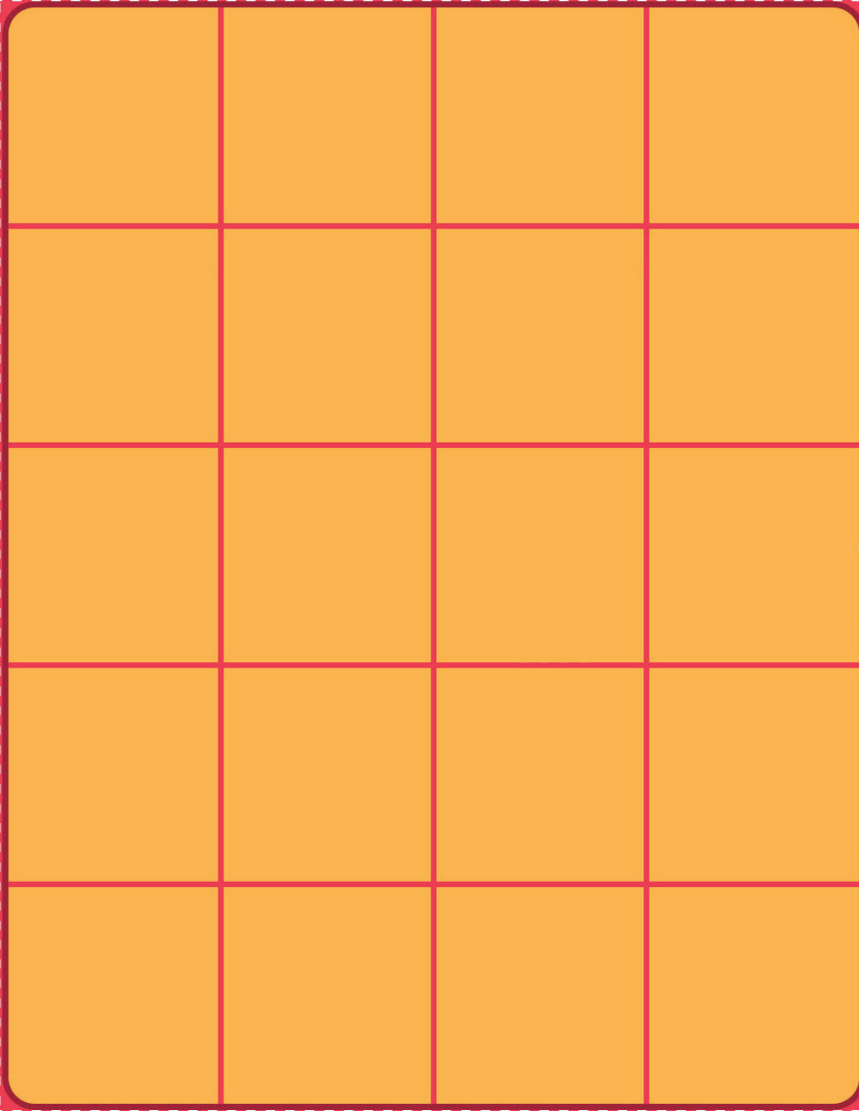
Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.



TELECHARGEZ LA RÈGLE DU JEU





15'



2



6+

KUBRUSS

created by Léandre Proust

n°10



GAME COMPONENTS

- 1 Game Board
- 14 paper tokens



GAME OBJECTIVE

In Kubruss, you'll have to place Blocks of different sizes on the Game Board to create the largest area of your color.

SETUP

Each player gets 7 Blocks (4 Small, 2 Medium and 1 Large) of one unique color (red or blue) and places them in front of him, near the Game Board. These Blocks compose its supply. At the beginning of the game, no Blocks are placed on the Game Board. The first player is chosen randomly.

HOW TO PLAY

Players perform their turn each in turn. During his turn, a player must choose a Block from his supply (Small, Medium or Large) and place it on the Game Board. A Small Block occupies one space, a Medium Block occupies two spaces and a Large Block occupies four spaces. Medium and Large Blocks can cover strictly smaller Blocks of any player. Important: when a player places a Large Block to cover a Medium Block, this last must be totally covered.

END OF PLAY

The game ends when all Blocks have been placed on the Game Board OR when the players cannot place Blocks anymore. Important: when a player cannot play, he must pass.

VICTORY CONDITIONS

The winner is the player who have created the largest area of its color: score 1 point per adjacent spaces of your color. If there is a tie, the winner is the player with the largest number of Small Blocks of its color uncovered. If there's still a tie, the winner is the player who didn't play first.





15'



2

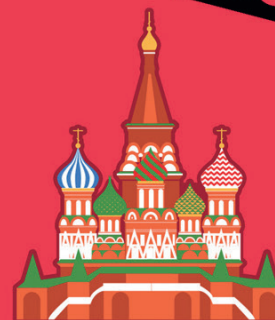


6+

KUBRUSS

created by Léandre Proust

n°10



Matériel

- 1 plateau de jeu (6 cases x 6 cases)
- 28 pions en papier à découper (14 rouges, 14 bleus)

But du jeu

Le but du jeu consiste à poser des blocs de différentes tailles sur le plateau afin d'obtenir la plus grande zone de sa couleur.

Mise en place

Chaque joueur reçoit 14 blocs (8 petits, 4 moyens et 2 grands) d'une couleur unique (bleu ou rouge) et les dispose à proximité du plateau de jeu. Cela constitue la réserve de blocs de chaque joueur. Il n'y a aucun bloc sur le plateau au début de la partie. Le premier joueur est désigné au hasard.

Principe du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur doit choisir n'importe quel bloc de sa réserve (petit, moyen ou grand) et le poser sur le plateau. Un petit bloc occupe une case, un bloc moyen occupe deux cases et un grand bloc occupe quatre cases. Les blocs de taille moyenne et grande peuvent recouvrir d'autres blocs, à soi ou à l'adversaire, strictement plus petit.

Important : lorsqu'un joueur pose un grand bloc pour recouvrir un bloc moyen, le bloc moyen doit être entièrement recouvert.

Conditions de fin de partie

La partie s'arrête lorsque tous les blocs ont été posés sur le plateau OU lorsque les deux joueurs ne peuvent plus poser de blocs.

Important : quand un joueur ne peut plus jouer, il passe son tour.

Conditions de victoire

Le vainqueur est le joueur qui possède la plus grande zone, c'est-à-dire le plus grand nombre de cases adjacentes occupé par des blocs de sa couleur. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de petits blocs n'ayant pas été recouvert. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui n'a pas été désigné premier joueur qui est déclaré vainqueur.

