

KNOCK YOUR BLOCKS OFF™

THE GAME OF WALL-TO-WALL FUN ■ AGES 8 AND UP ■ 2 TO 4 PLAYERS

RULES OF PLAY

CONTENTS

- 30 victory tokens
- 24 building blocks (6 each in four different colors)
- 4 crown blocks (1 each in four different colors)
- 4 structure guides
- 1 Demolition die

OBJECT

Be the first player to collect 8 victory tokens by building, attacking, and defending block structures.

SET UP

Note: The game should be played on a smooth, flat surface with each player having an area to build a small structure that is at least a foot away from his opponent's area.

- Each player should take six building blocks in the same color, a matching "crown" block, and one Structure Guide for easy reference during the game.
- Place the Demolition die in the center of the playing area.
- Place the victory tokens off to the side, within easy reach of all players.

HOW TO PLAY

Knock Your Blocks Off is played over a series of rounds. Each round is made up of two parts: a **Building phase** and a **Destruction phase**.

During the **Building phase**, players simultaneously roll their building blocks and each builds one structure, matching up colors on adjacent blocks. The first player to finish and place his crown block on top grabs the Demolition die from the center of the playing area. Once all players have finished their structures, and placed their crowns, the phase is scored.


During the **Destruction phase**, players take turns attacking another player's structure. The Demolition die may be flicked, tossed, or dropped in an attempt to knock the player's crown off the structure. Each structure gives its builder an advantage for attacking or defending. Victory tokens are awarded after each attack.

BUILDING PHASE

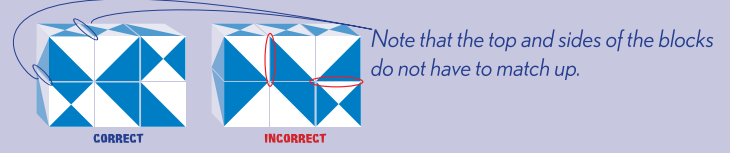
To begin a round, one player says, "Ready, Set, Build!" Then, all players simultaneously roll all six of their building blocks like dice and race to build any one of the five structures detailed on the Structure Guide:




Building Rules

- You may use any of the **side faces** of the blocks for building. Blocks may be turned around as long as the top faces remain the same. 
- Blocks may only be placed so that the colors on adjacent blocks match up. For example, a white edge may only touch another white edge, a blue edge may only touch another blue edge, and so forth. **Important: Only the sides facing you must follow this rule. All other sides may be ignored.**

Example (as seen from the side facing the builder):



- All structures must be built so that only the bottom row of blocks touches the playing surface. 

Finish First - Grab the Demolition Die

If you are the first player to finish your structure, **place your crown block anywhere on top** and then grab the Demolition die from the center of the playing area. The other players should continue to build, placing their crowns on top when finished.

Note: Once you grab the Demolition die, you may not adjust your structure in any way. If you wish to make any changes, you must first return the Demolition die to the center. Once you have finished adjusting your structure, you may then grab it again, if still available.

Check All Structures for Mistakes

Next, each player should check the other structures for mistakes. Any mistakes on the builder's side of a structure will show up on the opposite side for the others to see. If any mistakes are spotted, the builder does not have to rebuild his structure but forfeits any advantages it would have given him (see Structure Guide). If the player who grabbed the Demolition die is the one who made the mistake, he must pass it to the one who spotted his mistake.




Award a Victory Token

Finally, the player with the Demolition die takes a victory token, unless otherwise indicated by the limits in the Structure Guide.

DESTRUCTION PHASE

Note: These are the general rules for attacks. Each structure gives its builder a specific advantage that may supersede these rules. Please reference the Structure Guide for details.

There are three methods for attacking, as shown on the Demolition die:

TYPE OF ATTACK	ACTION
BOULDER 	Set the Demolition die flat on the playing surface at least 1 foot away from the structure and flick it towards the target.
OGRE 	Using an underhand motion, toss the Demolition die toward the structure. The die should be released at least 1 foot away from the target.
DRAGON 	Hold the Demolition die at least 1 foot above the structure and drop it onto the target.

The player with the Demolition die attacks first. Start by choosing the structure of the player on either your left or right as your target. Then roll the Demolition die to determine how you may strike. Using the appropriate action, try to knock that player's crown off. You may make only one attempt (unless otherwise stated in the Structure Guide), and the defender cannot obstruct in any way. If you successfully knock the crown off (part of the crown block must touch the playing surface), you earn a victory token. If you miss, the defender earns a token.



Pass the Demolition die to the defender, who becomes the new attacker. He must attack the structure of the player on his other side (not the player who attacked him, except in a 2-player game). Attacks continue around in the same manner until the first attacker defends his structure.



ACCIDENTAL KNOCKOVERS

If your structure is accidentally knocked over at any point during a round, it may be rebuilt.

If it happens during the Building phase, the new structure must follow the building rules. You may choose to build the same structure you originally built, or you may build a different one.

If the knockover occurs during the Destruction phase, you must rebuild the same structure, but do not have to follow the building rules.



STARTING A NEW ROUND

Once every player has had a chance to attack and defend, start a new round with another Building phase. Place the Demolition die back in the center of the playing area. You may build the same or different structure, depending on your strategy.

ENDING THE GAME

The first player to collect 8 victory tokens wins the game, and play ends immediately, even if a phase is not complete.



VARIATIONS

1. Win two victory tokens if you are able to knock your opponent's crown off, but leave all other blocks untouched.
2. For a more difficult game, increase the required distance for each type of attack to two feet.

A WORD FROM GAMESRIGHT







Knock Your Blocks Off brilliantly combines two seemingly disparate elements into one powerhouse game. In a sense, you're getting two games in one: a fast-paced visual puzzle and a fine-motor dexterity challenge. At first one might not expect "brains and brawn" to work well together, but as our play testers told us - they give the game depth as well as the opportunity for players with different strengths to shine. Strategy tip: Think carefully about which structures will benefit you the most as the game progresses.



GAMESRIGHT® | Games for the Infinitely Imaginative®
 70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006
 e-mail: jester@gamesright.com | www.gamesright.com
 ©2011 Gamesright, a division of Ceaco | All worldwide rights reserved.

Game by Rebekah Bissell
 Illustrations by Dean MacAdam

STRUCTURE GUIDE

<h3 style="margin: 0;">GATE</h3>  <p>BONUS: Builder gets extra token for successfully attacking opponent.</p>	<h3 style="margin: 0;">FORT</h3>  <p>BONUS: Invulnerable to boulders. Builder automatically wins a token if opponent rolls a boulder.</p>
<h3 style="margin: 0;">WALL</h3>  <p>BONUS: Builder rolls Demolition die twice and chooses which result to use as attack. LIMIT: No token for being the first to claim the Demolition die.</p>	<h3 style="margin: 0;">TOWER</h3>  <p>BONUS: Builder gets extra token for successful defense. LIMIT: No token for being the first to claim the Demolition die.</p>
<h3 style="margin: 0;">STEPS</h3>  <p>BONUS: Builder gets 2nd chance to attack target if first attack is unsuccessful.</p>	<h3 style="margin: 0;">EARN 1 TOKEN FOR:</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Being first to claim the Demolition die • Successful attack • Successful defense 



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
 Not for children under 3 years of age.

TUMBE LOS BLOQUES

EL JUEGO QUE ES UNA MURALLA DE DIVERSIÓN

EDADES; 8 AÑOS Y MAYORES ■ 2 - 4 JUGADORES

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

- 30 fichas de la victoria
- 24 bloques de construcción (6 de cada uno de cuatro colores)
- 4 bloques de corona
- 4 guías de construcción
- 1 dado de demolición

OBJETIVO

Sea el primer jugador en reunir 8 fichas de la victoria al construir, atacar, o defender las estructuras hechas con los bloques.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

Nota: El juego debe jugarse en una superficie lisa y plana, y donde cada jugador tenga suficiente espacio para construir una estructura pequeña por lo menos a un pie (30.48 cm.) de distancia de los otros jugadores.

1. Cada jugador deberá tomar 6 bloques de construcción del mismo color, un bloque de corona, y una guía de construcción
2. Ponga el dado de demolición en el centro del área de juego.
3. Ponga las fichas de la victoria a un lado, al alcance de todos los jugadores.

COMO JUGAR

Tumbe los Bloques se juega a través de una serie de rondas. Cada ronda consiste de dos partes: **la fase de construcción**, y **la fase de destrucción**.

Durante **la fase de construcción**, simultáneamente, cada jugador rolará sus bloques de construcción y cada uno construirá una estructura haciendo coincidir los colores en los bloques adyacentes. El primer jugador en terminar y poner su bloque de corona encima de su construcción tomará el dado de demolición del centro del área de juego. Cuando todos los jugadores terminen de construir, y pongan sus coronas se sumará el puntaje de la fase.

Durante **la fase de destrucción** los jugadores tomarán turnos atacando las construcciones de los demás jugadores. El dado de demolición se podrá tirar, dejar caer, o lanzar, en el intento de tumbar la corona sobre la estructura de otro jugador. Cada construcción le dará a su constructor algún beneficio para defenderle o atacar otra construcción. Las fichas de la victoria se repartirán después de cada ataque.

FASE DE CONSTRUCCIÓN

Para empezar una fase nueva un jugador gritara "¡En sus marcas, listos, construyan!" Entonces todos los jugadores, simultáneamente, tirarán sus bloques como si fueran dados y correrán a construir una de las cinco estructuras ilustradas en la guías de construcción.



Reglas de Construcción

1. Puede usar cualquier lado de los bloques para construir. Le puede dar vuelta a los bloques siempre y cuando la superficie de arriba continúe siendo la misma.



2. Los bloques solo se pueden poder de manera que los colores de los bloques adyacentes coincidan. Por ejemplo, un borde blanco solo puede quedar junto a otro borde blanco, un borde azul solo puede quedar junto a otro borde azul, y así sucesivamente. Importante: solo los lados que le dan el frente deben seguir esta regla.

Ejemplo (desde el punto de vista del constructor):



Dese cuenta que la parte superior y los lados de la estructura no necesitan coincidir.



3. Todas las construcciones se deben construir de tal manera que solo la primera fila de los bloques quede en contacto con la superficie de juego.

Termine Primero - Tome el dado de demolición

Si usted es el primer jugador en terminar su estructura ponga su bloque de corona encima de su construcción, y luego tome el dado de demolición del centro del área de juego. Los demás jugadores deberán continuar con sus construcciones hasta haber terminado, y luego deben poner su bloque de corona encima de la estructura.

Nota: Una vez haya tomado el dado de demolición no podrá volver a alterar su construcción de ninguna manera. Si desea hacer algún cambio, primero deberá devolver el dado de demolición. Una vez haya terminado los cambios deseados podrá volver a tomar el dado de demolición si aun esta disponible.

Verifique que no hayan errores en las construcción

Luego cada jugador deberá revisar las construcciones de los demás jugadores buscando errores. Cualquier error en el lado del constructor se reflejará en el lado opuesto, a la vista de todos. Si se encuentran errores, el constructor no necesita volver a construir, pero perderá cualquier beneficio que esta le pudiera otorgar (ver la guías de construcción). Si el jugador que tomo el dado de demolición fue quién cometió un error, este deberá entregarle el dado a quién haya descubierto el error.

Conceda una ficha de la victoria




Finalmente el jugador con el dado de la demolición tomará una ficha de la victoria, a menos que se indique otra acción según los limites de la guía de construcción.

FASE DE DESTRUCCIÓN

Nota: Estas son las reglas generales de ataque. Cada estructura le da a su creador beneficios específicos que pueden substituir estas reglas. Por favor ver la guía de construcción para más detalles.

Estos son los tres métodos de ataque, según el dado de demolición:

TIPO DE ATAQUE ACCIÓN

ROCA		Ponga el dado de demolición sobre el área de juego, por lo menos a un pie de distancia y lanzelo con el dedo hasta su objetivo.
OGRO		Con la mano hacia abajo tire el dado de demolición hacia la estructura. El dado debe ser lanzado a por lo menos un pie de distancia.
DRAGÓN		Sostenga el dado por lo menos un pie sobre la estructura y déjelo caer sobre ella.



El jugador con el dado de demolición será el primero en atacar. Empiece por escoger si atacará la estructura a su derecha o izquierda. Luego ruede el dado de demolición para determinar como va a atacar. Usando la acción apropiada intente tumbar la corona del jugador. Solo tendrá un intento (a menos que la guía de construcción indique otra acción), y el defensor no podrá obstruir el ataque. Si logra tumbar la corona (parte del dado debe quedar tocando la superficie de juego), ganará una ficha de la victoria. Si no alcanza su objetivo, el defensor ganará un ficha.

Pásele el dado de la demolición al defensor, quién ahora se convierte en el nuevo atacante. Este ahora deberá atacar la construcción a su otro lado (no el jugador quién lo acaba de atacar, a menos que sea un juego de solo 2 jugadores). Los ataques continuarán de la misma manera hasta que el primer atacante sea quién este defendiendo su construcción.



ATROPELLOS ACCIDENTALES

Si durante el transcurso de la fase su estructura sufre un atropello accidentalmente podrá reconstruirla.

Si esto sucede durante la fase de construcción, la nueva construcción deberá seguir las reglas de construcción. Podrá escoger reconstruir la misma estructura, o una diferente.

Si el accidente ocurre durante la fase de destrucción debe reconstruir la misma estructura de antes, pero no es necesario que siga las instrucciones de construcción.



EMPEZANDO UNA NUEVA RONDA

Una vez que todos los jugadores hayan tenido la oportunidad de atacar y defender sus construcciones empiece una ronda nueva con una nueva fase de construcción.

TERMINANDO EL JUEGO

El primer jugador en reunir 8 fichas de la victoria ganará. Esto terminará el juego inmediatamente, aun si esta incompleta la fase.



VARIACIONES

1. Gane dos fichas de la victoria si logra tumbar la corona de su oponente, dejando el resto de la estructura intacta.
2. Para un juego más difícil, incremente la distancia de ataque a dos pies (60.96 cm.).

UNA NOTA DE GAMEWRIGHT



Tumbe los Bloque brillantemente combina dos elementos que parecen dispares en un juego cargado de energía. De alguna manera, es como si estuviera recibiendo dos juegos en uno: un juego visual rápido, y un reto de motricidad fina. Al principio no esperábamos que el cerebro y la fuerza bruta funcionarían bien juntos, pero como nos han dicho nuestros probadores de juegos - el juego tiene profundidad y permite brillar a jugadores con diferentes habilidades. Consejo estratégico: Piense cuidadosamente que estructuras le beneficiaran más durante el transcurso del juego.



GAMEWRIGHT® | Juegos para los infinitamente imaginativos.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006
Correo electrónico: jesten@gamewright.com | www.gamewright.com
©2011 Gamewright, una marca registrada de Ceaco
Todos los derechos mundiales reservados.

Juego de Rebekah Bissell
Ilustraciones de Dean MacAdam

GUÍAS DE CONSTRUCCIÓN

PUERTA	PARED	TORRE
 <p>BENEFICIO: El constructor recibirá una ficha extra por un ataque exitoso a su oponente.</p>	 <p>BENEFICIO: El constructor podrá tirar el dado de la destrucción dos veces y escoger cual resultado quiere usar. RESTRICCIÓN: No podrá reclamar una ficha de la victoria por ser el primero en recoger el dado de la destrucción.</p>	 <p>BENEFICIO: El constructor recibirá fichas extras por defensa exitosa. RESTRICCIÓN: No podrá reclamar una ficha de la victoria por ser el primero en recoger el dado de la destrucción.</p>
 <p>BENEFICIO: El constructor tendrá una segunda oportunidad de ataque, si no es exitoso en el primer intento.</p>	<p>GANE UNA FICHA EXTRA POR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser el primero en reclamar el dado de la destrucción • Un ataque exitoso • Una defensa exitosa 	



ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA
Piezas pequeñas. No apropiado para niños menores de 3 años.