

BLOCK NESS™



Spielregeln



blue orange
Hot Games Cool Planet



Laurent Escoffier
Christine Alcouffe
Simon Douchy

Einführung

Die Monster von Block Ness tauchen endlich auf, allerdings gibt es da ein Problem - dieser See ist nicht groß genug für alle! Gehe so strategisch wie möglich vor, um dir den Titel „Monster des Jahres“ zu holen und dir das Privileg der Top-Touristenattraktion zu sichern!

Inhalt

- ✦ 1 „See“-Brett
- ✦ 4 Monster in verschiedenen Farben, die aus 12 Teilen bestehen:
 - ▲ 1 Kopf
 - ▲ 10 Körpersegmente
 - ▲ 1 Schwanz

Gegenstand des Spiels

Setze so viele Segmente wie möglich auf dein Monster, um es zu verlängern.

Aufbau

- ✦ Nimm das „See“-Brett aus dem Karton. Jeder Spieler wählt eine Monsterfarbe zum Spielen und legt die 12 Teile des Monsterkörpers vor sich hin. Dies ist der Vorratsstapel. **A**
- ✦ Stelle das „See“-Brett auf den Pappeinsatz aus dem Karton und lege es in die Mitte der Spieler. **B**
- ✦ Jeder Spieler nimmt das Startsegment aus seinem Vorrat. Das ist das Segment mit der geringsten Höhe. **C**
- ✦ Der jüngste Spieler beginnt. Er legt sein Startsegment an eine Stelle seiner Wahl innerhalb des dunkelblauen Bereichs in der Mitte des Sees, wo das Wasser am tiefsten ist. **C**

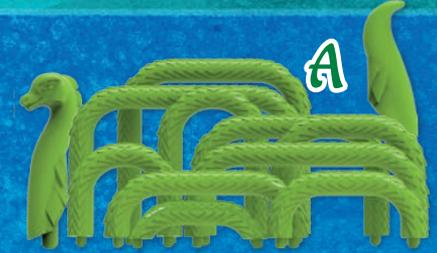
Achtung: Während des Spiels dürfen die Monstersegmente nur waagrecht oder senkrecht auf dem See positioniert werden, niemals diagonal. Sobald ein Segment auf den See gestellt wurde, kann es bis zum Ende des Spiels nicht mehr bewegt werden.

- ✦ Der erste Spieler befestigt den Kopf und Schwanz seines Monsters an seinem Startsegment. Kopf und Schwanz werden immer auf die beiden Enden des Monsters gesteckt. **D**
- ✦ Um Uhrzeigersinn muss jeder Spieler sein Startsegment - mit Kopf und Schwanz - in das tiefe Wasser des Sees setzen. **E**

So wird gespielt

Die Fläche des im Spiel verwendeten Sees hängt von der Anzahl der Spieler ab:

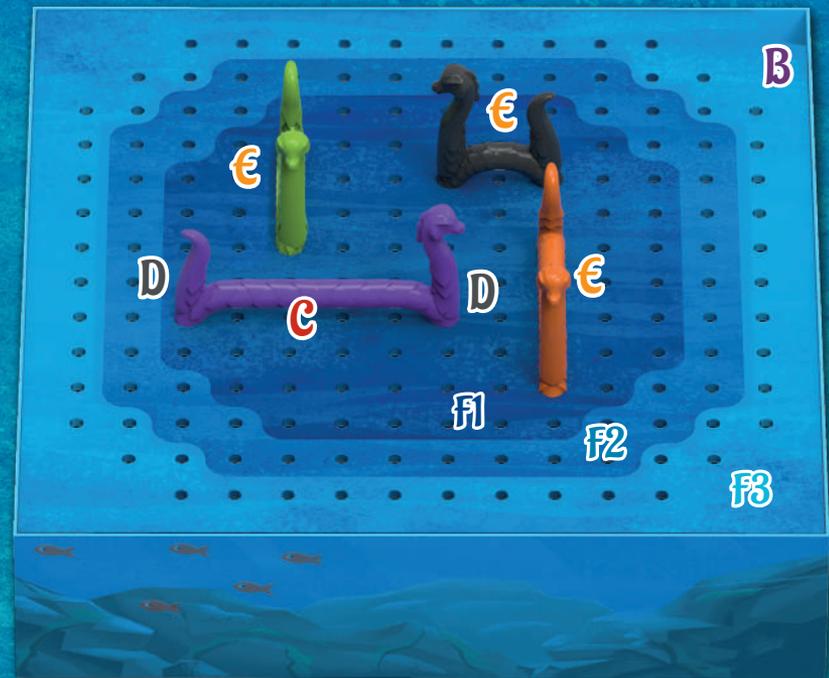
- ✦ Für ein Spiel mit zwei Spielern wird nur mit dem dunkelblauen Bereich (tiefes Wasser) gespielt. **F1**
 - ✦ Für ein Spiel mit drei Spielern wird auch mit der mittelblauen Fläche gespielt. **F2**
 - ✦ Für ein Spiel mit vier Spielern wird die ganze See-Fläche verwendet. **F3**
- Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, ein Segment aus seinem Vorrat und verlängert damit sein Monster, und zwar nach den folgenden Regeln:



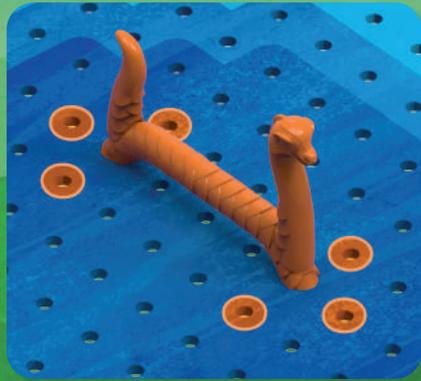
Start-Segment jedes Monsters.



Beispiel für die Anordnung für ein Spiel mit 4 Spielern.



✦ Jedes neue Segment sollte auf eine Stelle gesetzt werden, die an den Kopf oder Schwanz des Monsters angrenzt. Das andere Ende des Segments muss sich neben einer freien Stelle befinden. Dieses Ende ist nun das neue Ende des Monsters: Der Spieler muss den Kopf oder Schwanz des Monsters auf dieses Ende setzen, je nachdem, welches Ende des Monsters verlängert wurde.



Um sein Monster zu verlängern, muss der Spieler mit Farbe Orange eine der folgenden sechs Stellen für sein nächstes Segment wählen.



Beispiel: Der Spieler mit der Farbe Orange setzt sein neues Segment neben den Kopf seines Monsters. ① Er steckt den Kopf auf das neu hinzugefügte Segment am Ende des Monsterkörpers.



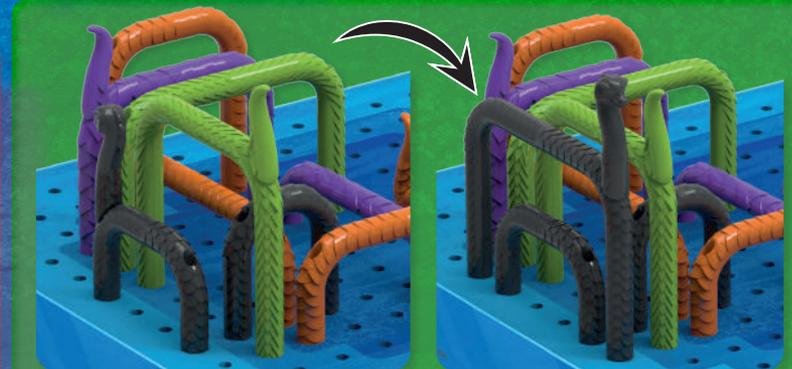
Beispiel: Der Spieler setzt sein neues Segment neben den Schwanz seines Monsters. ② Er steckt den Schwanz auf das Ende des neu hinzugefügten Segments.

✦ Die Spieler dürfen ein Segment so setzen, dass es den eigenen Kopf oder Schwanz überkreuzt, solange sie ihren Kopf oder Schwanz auf das neue Segment stecken, während sie an der Reihe sind.

✦ Falls möglich, kann ein Spieler direkt ein weiteres seiner Segmente überkreuzen.



Beispiel: Der Spieler mit der Farbe Orange verlängert sein Monster, indem er ein Segment hinzufügt, das die Stelle überkreuzt, an der sich sein Kopf befindet.



Beispiel: Der Spieler mit der Farbe Schwarz überkreuzt sein eigenes Segment mit seinem nächsten Segment. Das Monster dreht sich halb über seinen eigenen Körper.

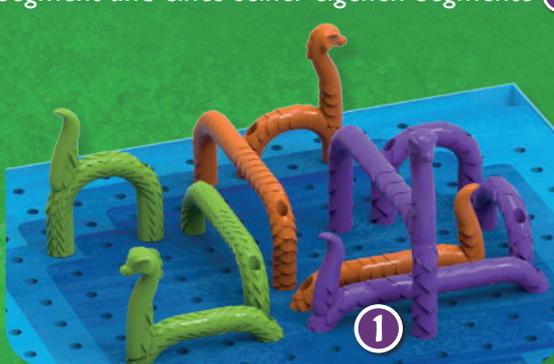
✦ Ein Spieler kann eines oder mehr Segmente seiner Gegner überkreuzen.

Beispiel: In diesem Fall kann der Spieler mit der Farbe Lila sein Monster vergrößern, indem er das Ende mit seinem Kopf auf verschiedene Weise verlängert.

Hier sind nur zwei Beispiele der möglichen Spielzüge:

Das lila Monster überkreuzt ein orangefarbenes Segment und eines seiner eigenen Segmente ①

Das lila Monster überkreuzt ein orangefarbenes Segment und ein grünes Segment. ②



† Die Spieler können ihr Segment nicht unter ein anderes Segment setzen, nicht einmal zum Teil. Das gilt auch für ihre eigenen Segmente.

Beispiel: Obwohl es technisch möglich wäre, darf der Spieler mit der Farbe Schwarz sein Segment nicht unter das Segment des orangefarbenen Monsters setzen.



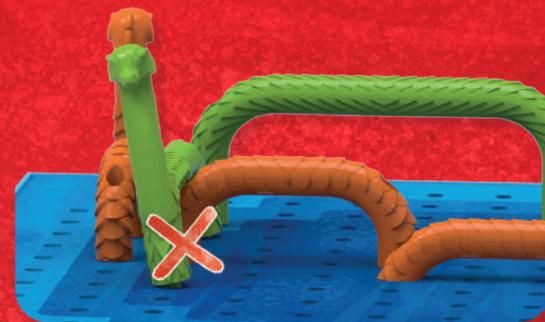
† Monster dürfen nicht den Kopf oder Schwanz eines Gegners überkreuzen.

Beispiel: Obwohl es technisch möglich wäre, darf der Spieler mit der Farbe Schwarz den Kopf des Orange Monsters nicht überkreuzen.



† Ein Spieler darf nicht über einen Ring steigen, der die gleiche Höhe hat wie der Ring, den er platziert.

Beispiel: Obwohl es möglich erscheint, darf der grüne Spieler nicht über den orangenen Ring auf gleicher Höhe wie der grüne Spieler treten.



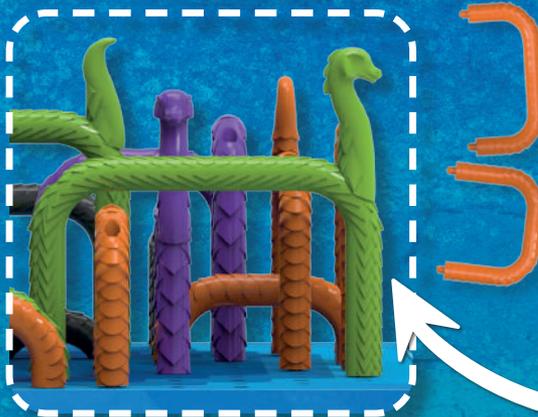
† Wenn ein Spieler kein Segment auf den See setzen kann, ist er blockiert und muss aussetzen. Manchmal kann ein blockierter Spieler später wieder mitspielen, weil ein Kopf oder Schwanz von einem Gegner an eine andere Stelle gesetzt wurde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spieler blockiert sind oder alle Spieler ihre Segmente auf den See gesetzt haben. Der Spieler, der am wenigsten Segmente in seinem Vorrat übrig hat, gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Monster den höchsten Kopf hat. Bleibt das Spiel bis zum Schluss unentschieden, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Beispiel: Am Ende des Spiels haben der orangefarbene Spieler und der schwarze Spieler noch zwei Segmente übrig. Der lilafarbene Spieler und der grüne Spieler haben jeder noch eines. Der grüne Spieler gewinnt, weil sein Monster den höchsten Kopf hat.



Variante für Fortgeschrittene

Die Regeln entsprechen den Originalregeln, allerdings mit den folgenden Ausnahmen:

† Segmente dürfen nur genau zwei Stellen vom Kopf oder Schwanz der Monster entfernt positioniert werden (waagrecht oder senkrecht). Das bedeutet, es gibt noch einen anderen Weg, Segmente zu kreuzen. Das Spiel erfordert jetzt noch mehr strategisches Denken!

Beispiel: Von seiner Startposition aus muss der orangefarbene Spieler unter den sechs markierten Stellen auswählen, wo er sein nächstes Segment setzt.



Zusätzliches Spielerlebnis

Probiere ein neues Spielerlebnis aus, indem du die Monster von BLOCK NESS im Solo-Modus herausforderst. Spiele hierzu die verfügbaren Level in unserer BO Companion App.



3D-Modellierung: www.3Dzeblate.com

© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

