

BLOCK NESS™



Regole del gioco



blue orange
Hot Games Cool Planet



Laurent Escoffier
Christine Alcouffe
Simon Douchy

Introduzione

I mostri di Block Ness stanno finalmente alzando la testa, ma c'è un problema: il lago non è abbastanza grande per tutti! Usa tutta la tua strategia per vincere il titolo di Mostro dell'anno e il privilegio di far fotografare il tuo mostro dai turisti di tanto in tanto!

Contenuto del gioco

- † 1 plancia Lago
- † 4 mostri di diversi colori, composti da 12 parti:
 - ▲ 1 testa
 - ▲ 10 segmenti di corpo
 - ▲ 1 coda

Scopo del gioco

Aggiungi il maggior numero possibile di segmenti al tuo mostro per farlo diventare il più lungo.

Preparazione

- † Estrai la plancia Lago dalla scatola. Ogni giocatore sceglie il colore del proprio mostro e posiziona le 12 parti che lo compongono davanti a sé. Questa è la riserva. **A**
- † Posiziona la plancia Lago nell'inserto di cartone della scatola e sistemala al centro tra tutti i giocatori. **B**
- † Ogni giocatore prende il segmento di corpo iniziale dalla propria riserva, rappresentato dal segmento più basso disponibile.
- † Il giocatore più giovane inizia il gioco, e posiziona il segmento iniziale nel punto desiderato all'interno dell'area blu al centro del lago, dove l'acqua è più profonda. **C**

Attenzione: durante il gioco, i segmenti dei mostri devono essere disposti orizzontalmente o verticalmente sul lago, mai in diagonale. Una volta disposti sul lago, i segmenti rimarranno in quella posizione fino alla termine del gioco.

- † Il primo giocatore attacca la testa e la coda del mostro al segmento iniziale. Queste vengono sempre piazzate alle due estremità del mostro. **D**
- † Procedendo in senso orario, gli altri giocatori devono piazzare il proprio segmento iniziale, con la testa e la coda, nelle acque profonde del lago. **E**

Regole del gioco

La superficie del lago usata in una partita dipende dal numero di giocatori:

- † per una partita a 2 giocatori, si usa solo l'area di colore blu scuro (acque profonde). **F1**
- † per una partita a 3 giocatori, si usa anche la superficie blu intermedia. **F2**
- † per una partita a 4 giocatori, si usa l'intera superficie del lago. **F3**

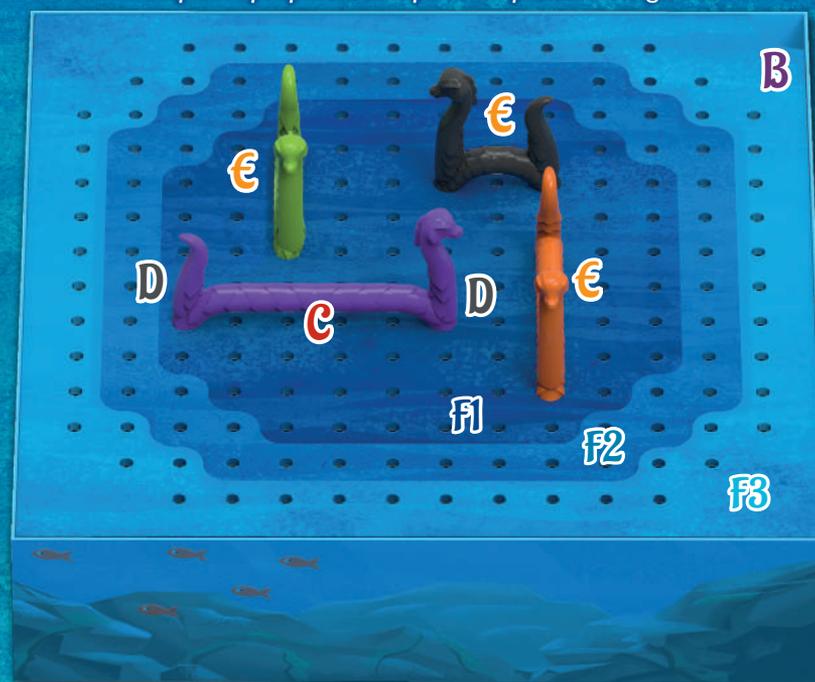
Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un segmento dalla riserva e lo utilizza per allungare il proprio mostro, secondo queste regole:



Segmento iniziale di ogni mostro.



Esempio di preparazione per una partita a 4 giocatori.



✦ Ogni nuovo segmento deve essere piazzato su uno spazio adiacente alla testa o alla coda del mostro. L'altro lato del segmento deve essere inserito su uno spazio libero. Questo lato diventa la nuova estremità del mostro: il giocatore deve spostare la testa o la coda del mostro su questo lato, a seconda di quale estremità del mostro è stata allungata.



Per allungare il proprio mostro, il giocatore Arancione può scegliere uno dei seguenti 6 spazi per piazzare il prossimo segmento.



Esempio: il giocatore Arancione piazza il nuovo segmento accanto alla testa del mostro. ❶ Quindi sposta la testa sul segmento appena aggiunto sull'estremità del corpo del mostro.



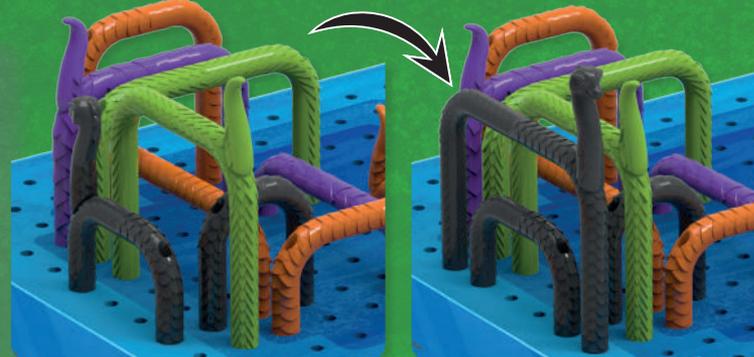
Esempio: il giocatore piazza il nuovo segmento accanto alla coda del mostro. ❷ Quindi sposta la coda all'estremità del nuovo segmento aggiunto.

✦ Un giocatore può piazzare un segmento che incrocia la testa o la coda del proprio mostro, a patto che sposti la testa o la coda sul nuovo segmento durante il proprio turno

✦ Se è in grado di farlo, un giocatore può incrociare direttamente un altro dei propri segmenti.



Esempio: il giocatore Arancione allunga il proprio mostro aggiungendo un segmento che incrocia lo spazio su cui è la testa.



Esempio: il giocatore Nero incrocia il proprio segmento con un altro dei suoi. Il mostro fa mezzo giro su sé stesso.

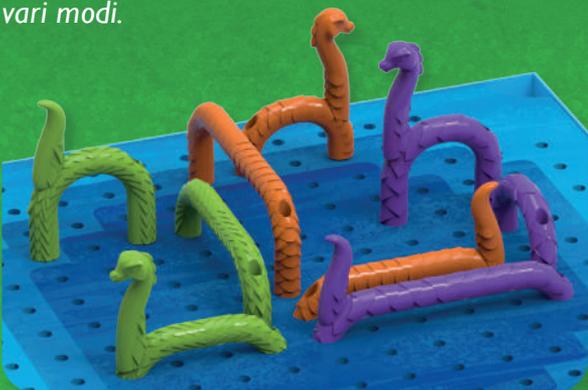
✦ Un giocatore può incrociare uno o più segmenti dell'avversario.

Esempio: qui, il giocatore Viola può allungare il proprio mostro dall'estremità della testa in vari modi.

Ecco due possibili esempi:

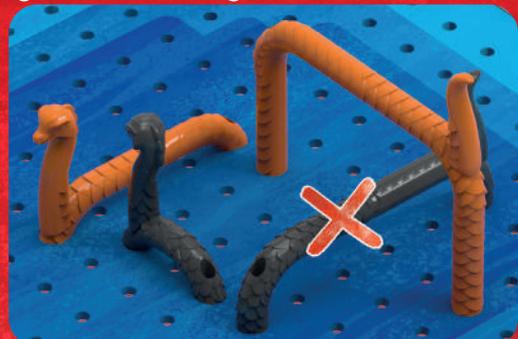
Il mostro Viola incrocia un segmento arancione e uno dei propri segmenti. ❶

il mostro Viola incrocia un segmento arancione e un segmento verde. ❷



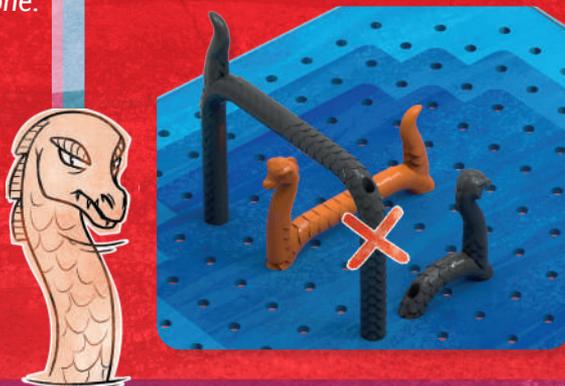
✦ Un giocatore non può piazzare i propri segmenti sotto un altro segmento, compresi i propri, neanche parzialmente.

Esempio: anche se sarebbe fisicamente possibile, il giocatore Nero non può piazzare il proprio segmento sotto il segmento del mostro Arancione.



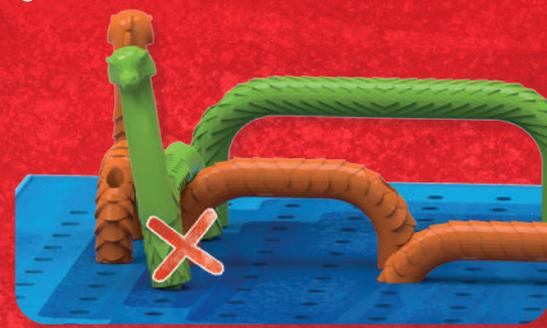
✦ I mostri non possono incrociare la testa o la coda di un avversario.

Esempio: anche se sarebbe fisicamente possibile, il giocatore Nero non può incrociare la testa del mostro Arancione.



✦ Un giocatore non può sovrapporre un segmento che è della stessa altezza di quello che sta piazzando.

Esempio: Anche se può sembrare possibile, al giocatore verde non è permesso oltrepassare il segmento arancione della sua stessa altezza.



✦ Se un giocatore non può piazzare un segmento sul lago, è bloccato e salta il turno. Talvolta un giocatore bloccato può riprendere a giocare più avanti nella partita perché un avversario sposta una testa o una coda.

Fine del gioco

La partita termina quando tutti i giocatori sono bloccati oppure ognuno ha piazzato tutti i propri segmenti sul lago. Il giocatore che rimane con meno segmenti nella riserva vince la partita!

In caso di parità, vince il giocatore che ha il mostro con la testa più alta. Se la parità persiste, i giocatori vincono a pari merito.

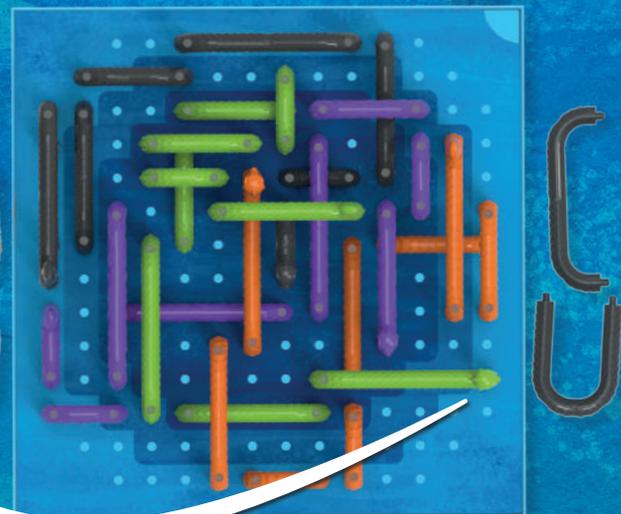
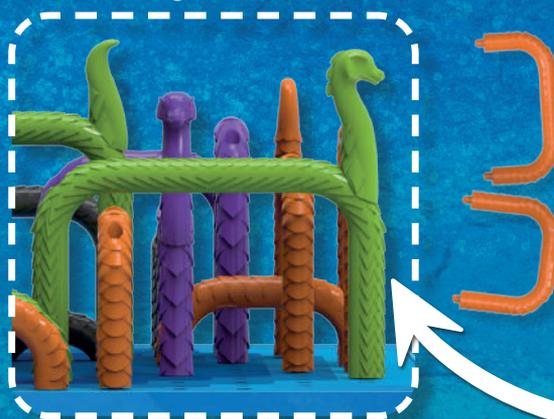
Esempio: alla fine della partita, i giocatori Arancione e Nero rimangono entrambi con 2 segmenti. I giocatori Viola e Verde hanno entrambi 1 segmento. Il giocatore Verde vince perché il suo mostro ha la testa più alta.

Variante avanzata

Le regole sono identiche alla variante base, con la seguente eccezione:

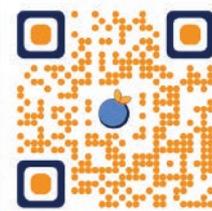
✦ I segmenti possono essere piazzati solo a 2 spazi di distanza dalla testa o dalla coda dei mostri (orizzontalmente o verticalmente). Ciò significa che esiste un altro modo per incrociare i segmenti, rendendo il gioco strategicamente più complesso!

Esempio: dalla posizione iniziale, il giocatore Arancione deve scegliere dove piazzare il prossimo segmento tra i 6 spazi indicati.



Esperienza di gioco extra

Prova una nuova esperienza di gioco sfidando i mostri di Block Ness in solitaria. Controlla i livelli disponibili sulla nostra BO Companion App!



Modellistica 3D: www.3Dzeblate.com

© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu

