

BLOCK NESS™



Spelregels



blue orange
Hot Games Cool Planet



Laurent Escoffier
Christine Alcouffe
Simon Douchy

Inleiding

De monsters van Blok Ness tillen eindelijk hun hoofden op maar er is een probleem - dit meer is niet groot genoeg voor iedereen! Wees zo strategisch mogelijk om de titel Monster van het jaar te winnen en het privilege dat je monster regelmatig wordt gefotografeerd door toeristen!

Inhoud van het spel

- ✦ 1 meer-bord
- ✦ 4 monsters met verschillende kleuren, bestaande uit 12 delen:
 - ▲ 1 hoofd
 - ▲ 10 segmenten
 - ▲ 1 staart



Doel van het spel

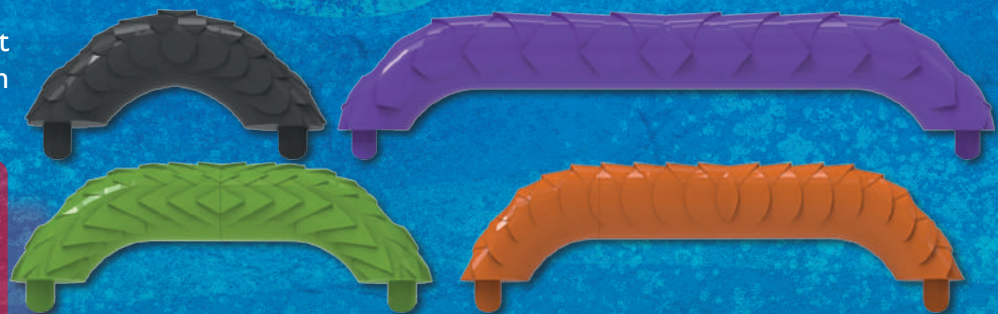
Plaats zoveel mogelijk ringen van uw monster op het meer.

Vorbereiding

- ✦ Haal het meer-bord uit de doos. Elke speler kiest een monsterkleur en legt de 12 lichaamsonderdelen van die kleur voor zich. Dit is de reservestapel. **A**
- ✦ Plaats het meer-bord op de kartonnen binnenkant van de doos en plaats het bord zo, dat het zich in het midden van alle spelers bevindt. **B**
- ✦ Elke speler neemt het start-segment van het lichaam uit de reservestapel. Dit moet het segment zijn met de laagste hoogte.
- ✦ De jongste speler mag beginnen. Hij plaatst zijn startsegment waar hij wil binnen het donkerblauwe gedeelte in het midden van het meer waar het water het diepst is. **C**



Startsegment van elk monster.



Let op: tijdens het hele spel moeten de segmenten van het monster horizontaal of verticaal op het meer worden geplaatst. Ze mogen nooit diagonaal worden geplaatst. Zodra ze op het meer worden geplaatst, moeten de segmenten op deze plaats blijven tot aan het einde van het spel.

- ✦ De eerste speler bevestigt het hoofd en de staart aan het startsegment van zijn monster. Het hoofd en de staart worden altijd aan de uiteinden van het monster geplaatst. **D**
- ✦ Met de klok mee plaatsen de andere spelers om beurten hun startsegment, met zijn hoofd en staart, in het diepe gedeelte van het water van het meer. **E**

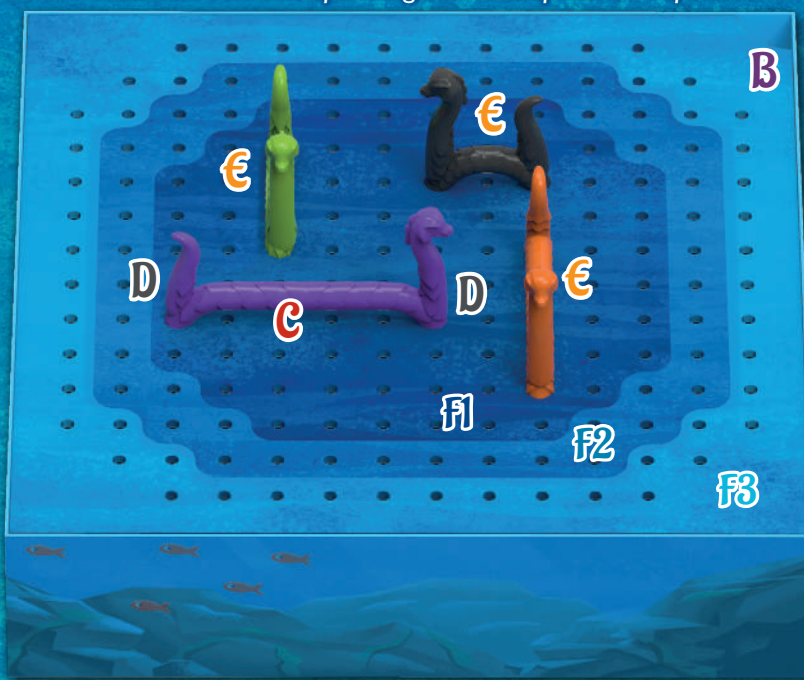
Spelregels

Het oppervlak van het meer dat wordt gebruikt is afhankelijk van het aantal spelers:

- ✦ bij een spel met 2 spelers wordt alleen het donkere gedeelte van het meer gebruikt (diepe gedeelte). **F1**
- ✦ bij een spel met 3 spelers wordt ook het middenblauwe gedeelte gebruikt. **F2**
- ✦ bij een spel met 4 spelers wordt op het hele meer gespeeld. **F3**

Start met de eerste speler en ga om beurten met de klok mee verder. Elke speler kiest een segment uit zijn voorraad om zijn monster te verlengen, rekening houdend met volgende regels:

Voorbeeld van een opstelling voor een spel met 4 spelers.



✦ Elk segment moet op een plek worden geplaatst, die zich naast het hoofd of de staart van het monster bevindt. De andere kant van het segment moet op een vrije plek worden geplaatst. Deze kant wordt het nieuwe einde van het monster: de speler moet het hoofd of de staart naar dit gedeelte verplaatsen, afhankelijk van welk einde van het monster wordt verlengd.



Om het monster te laten groeien, moet de oranje speler uit een van de volgende 6 plekken kiezen om het volgende segment te plaatsen.



Voorbeeld: de oranje speler plaatst het nieuwe segment naast het hoofd van het monster. ① Hij verplaatst het hoofd naar het uiteinde van het nieuw toegevoegde segment.



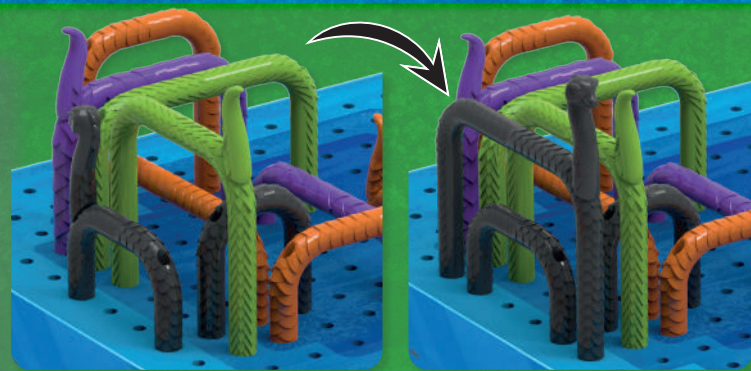
Voorbeeld: de speler plaatst het nieuwe segment naast de staart van het monster. ② Hij verplaatst de staart naar het uiteinde van het nieuw toegevoegde segment.

✦ Een speler kan een segment plaatsen dat over zijn eigen hoofd of staart gaat, zolang hij het hoofd of de staart tijdens deze beurt naar het nieuwe uiteinde plaatst.

✦ Als hij kan, mag hij direct over een ander segment van hemzelf gaan.



Voorbeeld: de oranje speler maakt zijn eigen monster langer door een segment toe te voegen dat over de plek gaat waar zijn hoofd stond.



Voorbeeld: de zwarte speler gaat met zijn volgende segment over zijn eigen segment. Het monster maakt een halve draai over zichzelf.

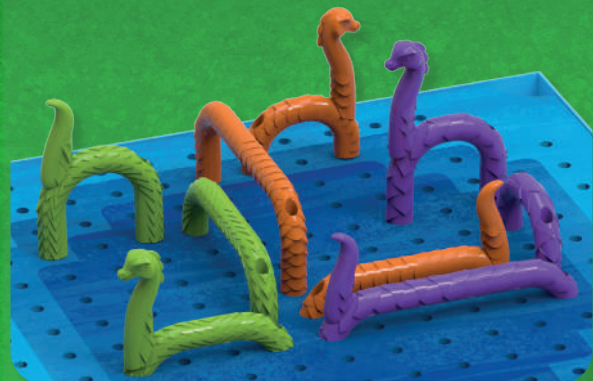
✦ Een speler mag over één of meerdere segmenten van tegenstanders gaan

Voorbeeld: hier kan de paarse speler zijn monster langer maken door het uiteinde met zijn hoofd in verschillende richtingen te verlengen.

Hier zijn twee mogelijkheden:

Het paarse monster gaat over het oranje segment en een van zijn eigen segmenten. ①

Het paarse monster gaat over het oranje segment en een groen segment. ②



✦ Een speler mag zijn segment niet onder een ander segment plaatsen, ook niet onder een eigen segment, zelfs niet gedeeltelijk.

Voorbeeld: ook als is het fysiek mogelijk, mag de zwarte speler zijn segment niet onder het segment van het oranje monster plaatsen.



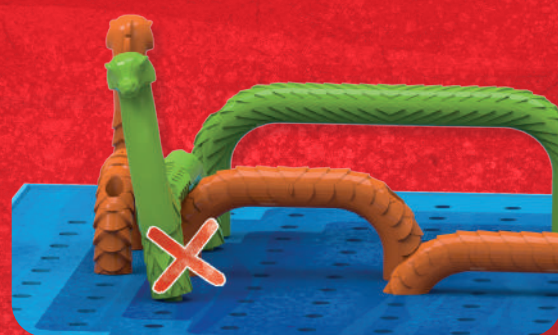
✦ Monsters mogen niet over het hoofd of de staart van een ander monster gaan.

Voorbeeld: ook als is het fysiek mogelijk, mag de zwarte speler niet over het hoofd van het paarse monster gaan.



✦ Een speler mag niet over een ring stappen die even hoog is als de ring die hij plaatst.

Voorbeeld: Hoewel het mogelijk lijkt, mag de Groene speler niet over de oranje ring van dezelfde hoogte als de zijne stappen.



✦ Als een speler geen segment op het meer kan plaatsen, is hij geblokkeerd en moet hij zijn beurt overslaan. Soms kan een geblokkeerde speler later weer verder spelen als een andere speler zijn hoofd of staart heeft verplaatst.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle spelers geblokkeerd zijn of als iedereen zijn segmenten op het meer heeft geplaatst. De speler die het minste aantal segmenten over heeft, wint het spel!

Mochten er meerdere spelers met evenveel segmenten zijn, wint de speler waarvan het monster het hoogste hoofd heeft.

Als de gelijkstand blijft bestaan, hebben de spelers die gelijkstand hadden, samen gewonnen.

Voorbeeld: aan het einde van het spel, hebben de oranje en zwarte spelers elk 2 segmenten over. De paarse en groene spelers hebben elk 1 over. De groene speler wint omdat zijn monster het hoogste hoofd heeft.



Variant voor experts

Deze regels zijn identiek aan de originele regels, met de volgende uitzondering:

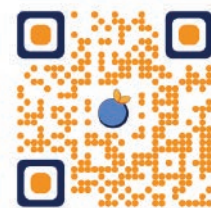
✦ Segmenten kunnen uitsluitend precies 2 vlakken weg van het hoofd of de staart van het monster worden geplaatst (horizontaal of verticaal). Dit betekent dat er een andere manier is om over segmenten te gaan, waardoor het spel strategischer wordt!

Voorbeeld: vanaf de startpositie moet de oranje speler kiezen waar hij het volgende segment plaatst, uit de 6 plekken die worden weergegeven.



Extra spelervaring

Probeer een nieuwe spelervaring door de Block Ness monsters in solo-modus uit te dagen. Om dit te doen, neem je een kijkje in de levels die beschikbaar zijn in onze BO Companion app!



3D modellering: www.3Dzeblate.com

© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu

