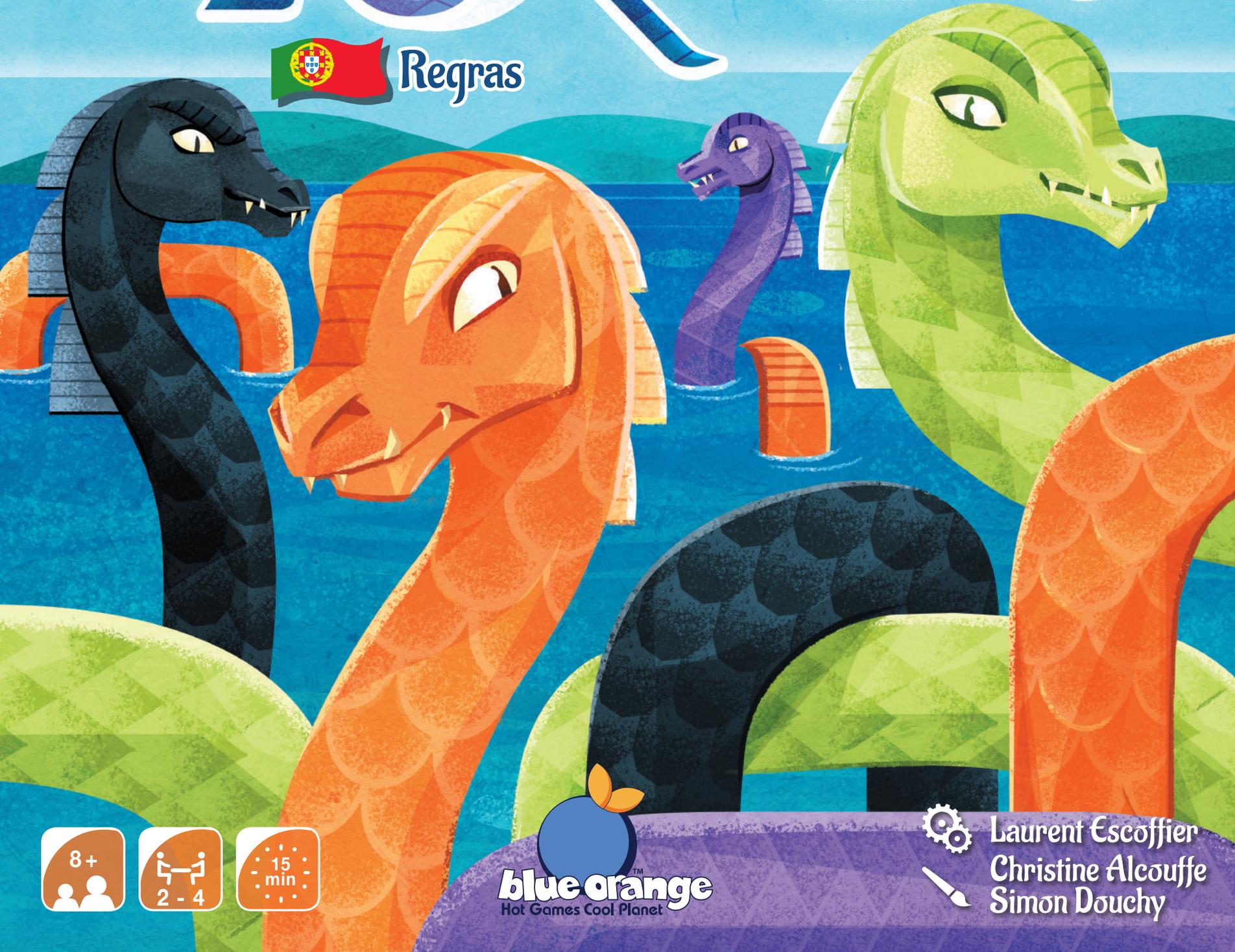


# BLOCK NESS™



Regras



**blue orange**  
Hot Games Cool Planet



Laurent Escoffier  
Christine Alcouffe  
Simon Douchy

## Introdução

Os Monstros Block Ness exibem finalmente as suas cabeças, mas há um problema - este lago não é suficientemente grande para todos! Usa a melhor estratégia para vences o título de Monstro do Ano e o privilégio de veres os turistas fotografarem o teu monstro, de vez em quando!

## Conteúdo do jogo

- ✦ 1 quadro do Lago
- ✦ 4 monstros de cores diferentes constituídos por 12 peças:
  - ▲ 1 cabeça
  - ▲ 10 segmentos do corpo
  - ▲ 1 cauda

## Objetivo do jogo

Coloca o maior número de segmentos no teu monstro para que fique maior.

## Preparação

- ✦ Retira o quadro do Lago da caixa. Cada jogador escolhe a cor do monstro para jogar e coloca as 12 peças que compõem o corpo à sua frente. Esta é a pilha de reserva. **A**
- ✦ Coloca o quadro do Lago no encaixe de cartão da caixa e coloca o quadro de forma a que fique no meio de todos os jogadores. **B**
- ✦ Cada jogador tira o segmento do corpo inicial da reserva. Este deverá ser o segmento mais baixo
- ✦ O jogador mais jovem começa. Coloca o segmento de partida onde quiser na área azul-escuro no centro do lago onde a água é mais profunda. **C**

**Atenção:** durante o jogo, os segmentos dos monstros têm de ser colocados horizontalmente ou verticalmente no lago, nunca diagonalmente. Depois de serem colocados no lago, os segmentos devem permanecer no mesmo sítio até ao fim do jogo.

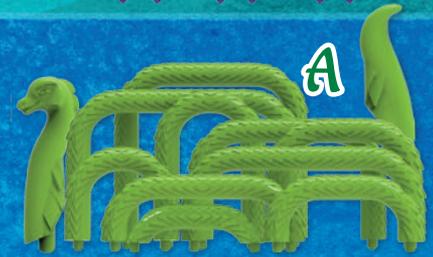
- ✦ O primeiro jogador encaixa a cabeça e cauda do seu monstro no seu segmento inicial. A cabeça e a cauda são sempre colocadas nas duas extremidades do monstro. **D**
- ✦ Realizando voltas no sentido dos ponteiros do relógio, os outros jogadores têm de colocar o seu segmento inicial, com as respetivas cabeça e cauda, nas águas profundas do lago. **E**

## Como jogar

A superfície do lago utilizada no jogo depende do número de jogadores:

- ✦ para um jogo com 2 jogadores, joga-se apenas na área azul-escuro (águas profundas). **F1**
- ✦ para um jogo com 3 jogadores, joga-se também na superfície azul-médio. **F2**
- ✦ para um jogo com 4 jogadores, usa-se toda a superfície do lago. **F3**

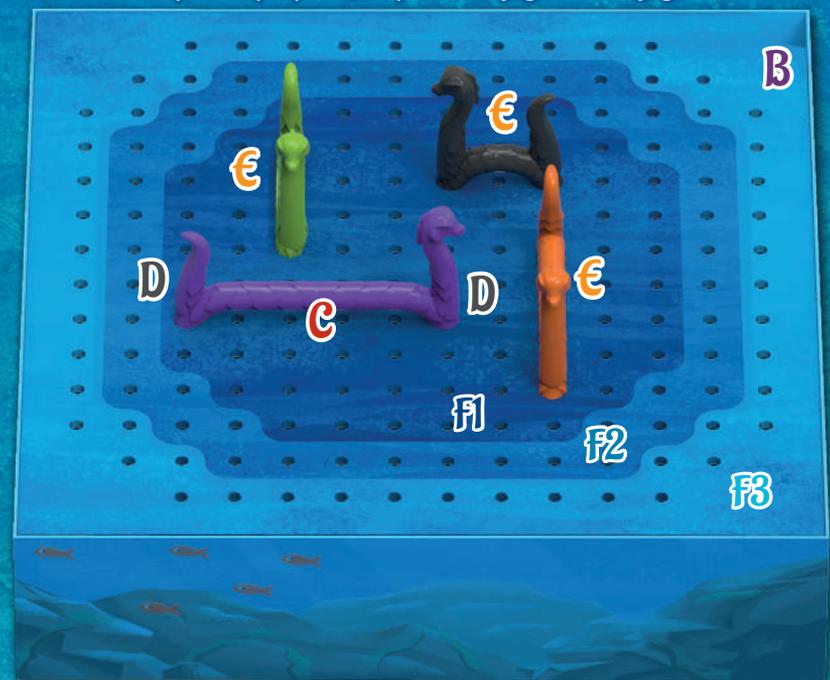
Começando com o primeiro jogador e realizando voltas no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador escolhe um segmento da reserva e utiliza-o para fazer o seu monstro, de acordo com as regras seguintes:



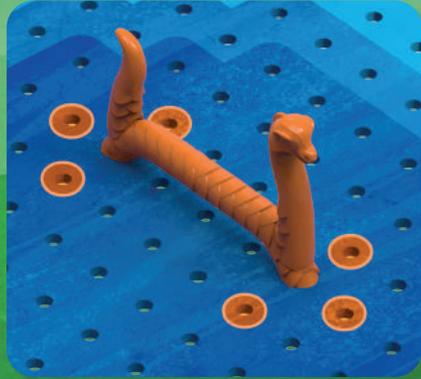
Segmento inicial de cada monstro.



Exemplo de preparação para um jogo com 4 jogadores.



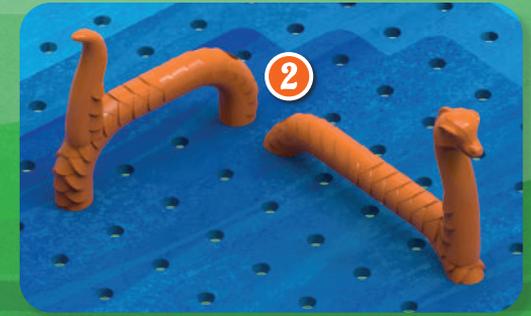
✦ Cada segmento novo deverá ser colocado num espaço adjacente à cabeça ou cauda do monstro. O outro lado do segmento tem de assentar num espaço livre. Este lado torna-se na nova extremidade do monstro: o jogador tem de deslocar a cabeça ou a cauda do monstro para este lado, dependendo da extremidade do monstro que foi alongada.



Para tornar o seu monstro maior, o jogador Laranja tem de escolher um dos 6 espaços seguintes para colocar o seu próximo segmento.



Exemplo: o jogador Laranja coloca o seu novo segmento na cabeça do monstro. ❶ Desloca a cabeça para o segmento recentemente adicionado na extremidade do corpo do monstro.



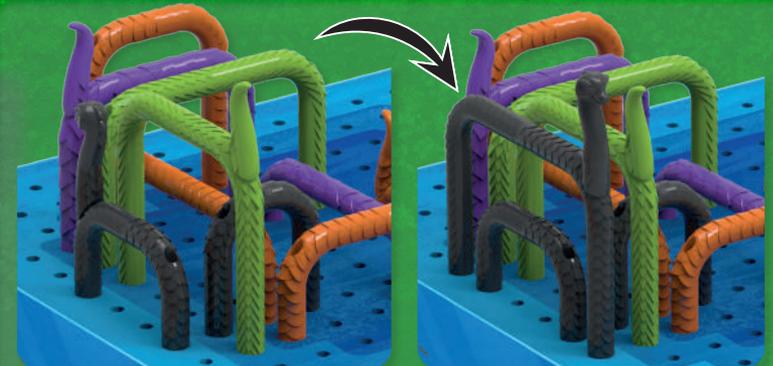
Exemplo: o jogador coloca o seu novo segmento na cauda do monstro. ❷ Desloca a cauda para a extremidade do segmento recentemente adicionado.

✦ Um jogador pode colocar um segmento que passe por cima da sua própria cabeça ou cauda, desde que desloque a cabeça ou cauda para o novo segmento durante a sua vez.

✦ Se for possível, o jogador colocar outro segmento seu diretamente por cima.



Exemplo: o jogador Laranja aumenta o seu monstro se adicionar um segmento que passe por cima do espaço onde está a sua cabeça.



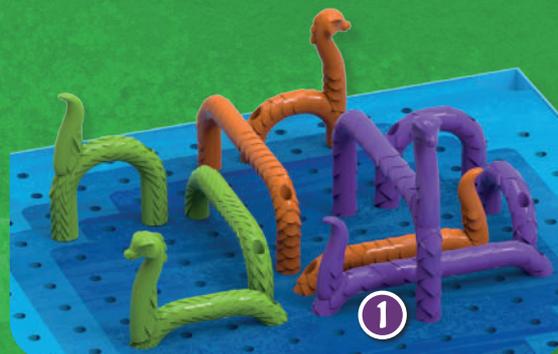
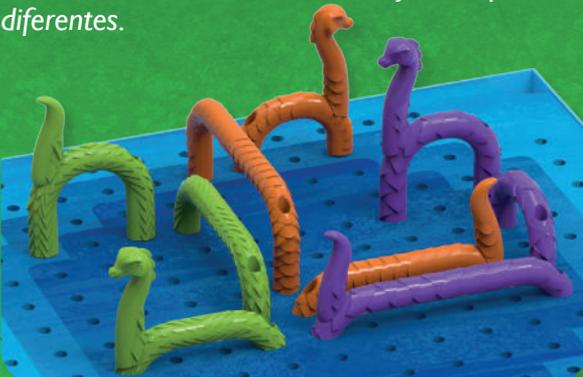
Exemplo: o jogador Preto passa por cima do seu próprio segmento com o seu próximo segmento. O monstro dá meia volta sobre si próprio.

✦ Um jogador pode passar sobre um ou mais segmentos dos seus adversários.

Exemplo: aqui, o jogador Roxo pode aumentar o tamanho do seu monstro se estender a extremidade com a sua cabeça de formas diferentes.

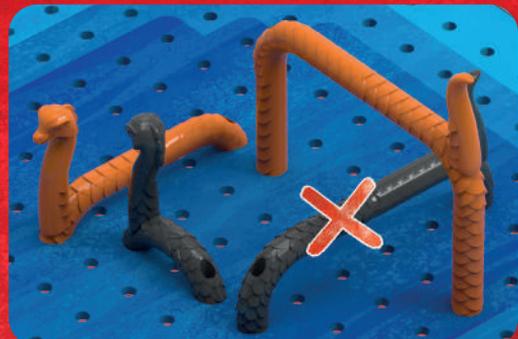
Aqui apresentamos apenas dois exemplos possíveis: o monstro roxo passa por cima de um segmento laranja e um dos seus próprios segmentos. ❶

O monstro roxo passa por cima de um segmento laranja e um segmento verde. ❷



✦ Um jogador não pode colocar o seu segmento sob outro segmento, incluindo um dos seus, ainda que parcialmente.

*Exemplo: embora fosse fisicamente possível, o jogador Preto não pode colocar o seu segmento sob o segmento do monstro Laranja.*



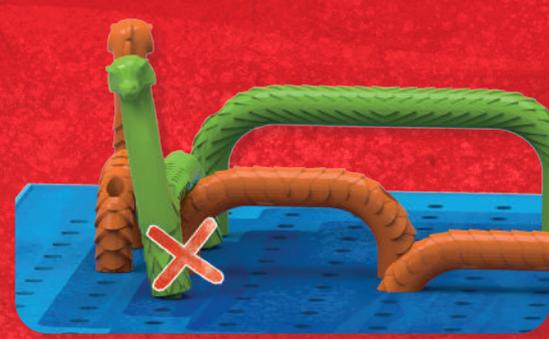
✦ Os monstros não podem passar por cima da cabeça ou cauda de um adversário.

*Exemplo: embora fosse fisicamente possível, o jogador Preto não pode passar por cima da cabeça do monstro Roxo.*



✦ Um jogador não pode pisar sobre um segmento que tenha a mesma altura que o segmento que está a colocar.

*Exemplo: embora possa parecer possível, o jogador Verde não está autorizado a pisar sobre o segmento laranja da mesma altura que o seu.*



✦ Quando um jogador não pode colocar um segmento no lago, é bloqueado e salta a sua vez. Por vezes, um jogador bloqueado pode voltar a jogar mais tarde durante o jogo, graças à deslocação de uma cabeça ou cauda por um adversário.

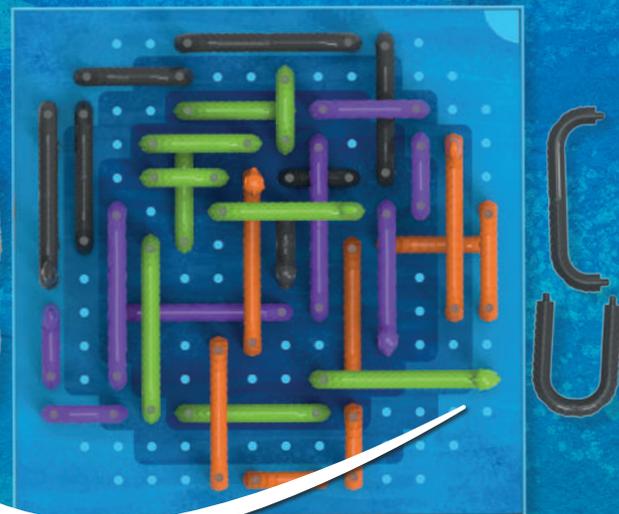
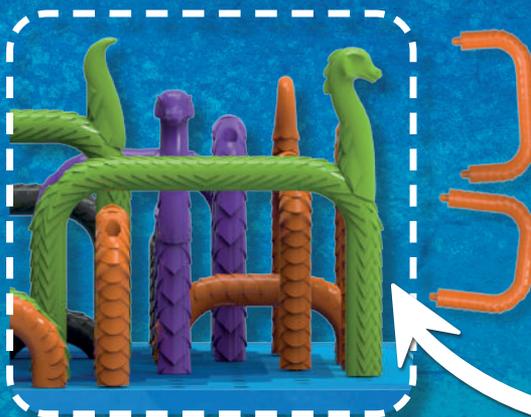
## Fim do jogo

O jogo termina quando todos os jogadores forem bloqueados ou todos tiverem colocado os seus segmentos no lago. O jogador com menos segmentos na reserva vence o jogo!

Em caso de empate, o vencedor é o jogador cujo monstro tiver a cabeça mais alta.

Se o empate persistir, os jogadores em questão partilham a vitória.

*Exemplo: no final do jogo, cada um dos jogadores Laranja e Preto têm 2 segmentos restantes. Os jogadores Roxo e Verde têm 1 cada um. O jogador Verde vence porque o seu monstro tem a cabeça mais alta.*



## Variante para especialistas

Estas regras são idênticas às regras originais, com a exceção seguinte:

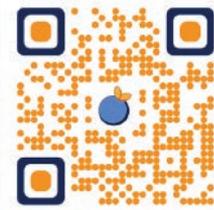
✦ Os segmentos só podem ser colocados exatamente com um intervalo de 2 espaços em relação à cabeça ou cauda de monstros (horizontalmente ou verticalmente). Isto significa que há outra forma de passar por cima dos segmentos, tornando o jogo ainda mais estratégico!

*Exemplo: a partir da sua posição original, o jogador Laranja tem de escolher onde colocar o seu próximo segmento em relação aos 6 espaços indicados.*



## Experiência de jogo adicional

Tenta uma nova experiência de jogo desafiando os Monstros Block Ness em Modo Solo. Para o fazeres, verifica os níveis disponíveis na nossa BO Companion App!



Modelação 3D: [www.3Dzeblate.com](http://www.3Dzeblate.com)

© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

