

Block Ness™

 Правила



blue orange
Hot Games Cool Planet



Лоран Эскофрьер
Кристин Алкурф
и Симон Души

Введение

Блок-несские чудовища уже поднимают свои головы, но в этом озере не хватит места всем! Мыслите наперед, чтобы завоевать титул чудовища года и стать целью объективов туристов!

Содержимое игры

- ✦ 1 игровое поле с озером
- ✦ 4 чудовища разных цветов по 12 блоков каждое:
 - ▲ 1 голова
 - ▲ 10 блоков тела
 - ▲ 1 хвост

Цель игры

Составьте свое чудовище из как можно большего числа блоков, чтобы оно было длиннее других.

Расстановка

- ✦ Извлеките игровое поле с озером из коробки. Каждый игрок выбирает цвет своего чудовища и размещает свои 12 блоков перед собой. Это резервные детали для игры. **A**
- ✦ Разместите игровое поле с озером на картонном вкладыше из коробки и усадите игроков вокруг нее. **B** Каждый игрок берет стартовый блок тела из своего резерва. Берется наименьший по высоте блок.
- ✦ Игру начинает самый младший игрок. Игрок ставит стартовый блок в любом месте темно-синей зоны в центральной части озера, где глубина наибольшая. **B**

Внимание! В ходе игры блоки чудовищ должны ставиться по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. После размещения блоков в озере они должны оставаться на своих местах до конца игры.

- ✦ Первый игрок крепит голову и хвост чудовища на стартовом блоке. Голова и хвост всегда размещаются на двух концах чудовища. **Г**
- ✦ Далее по часовой стрелке другие игроки размещают свои стартовые блоки вместе с головой и хвостом в глубоких водах озера. **Д**

Правила игры

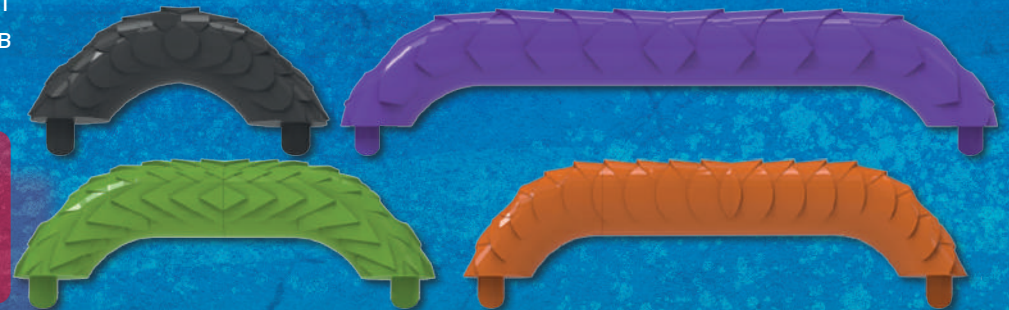
Используемая поверхность озера зависит от количества игроков:

- ✦ 2 игрока используют только темно-синий участок (глубокая вода). **E1**
- ✦ 3 игрока также используются участок синего цвета. **E2**
- ✦ 4 игрока используют всю поверхность озера. **E3**

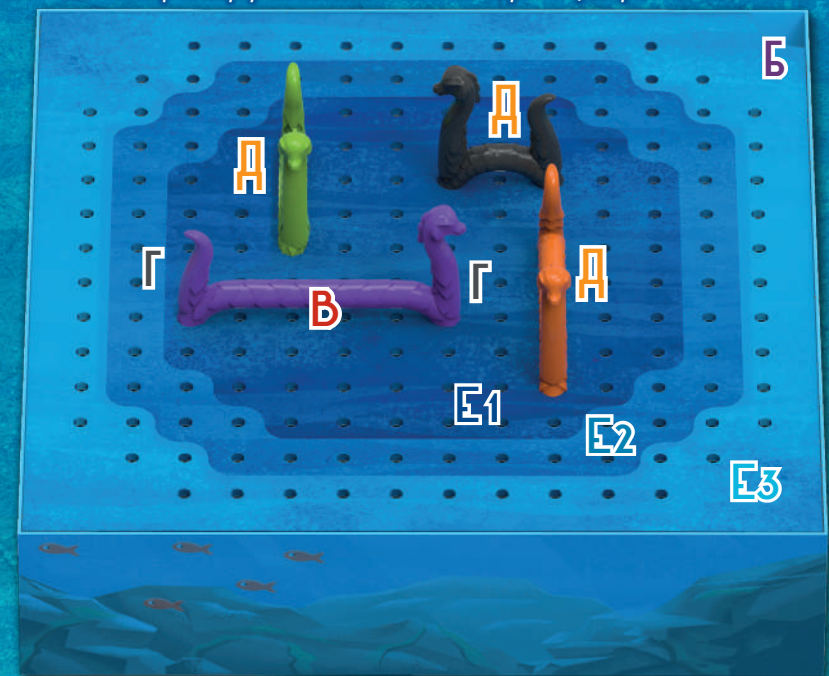
Начиная с первого игрока и следуя очереди по часовой стрелке, каждый участник выбирает блок из своего резерва, чтобы сделать свое чудовище длиннее, соблюдая следующие правила:



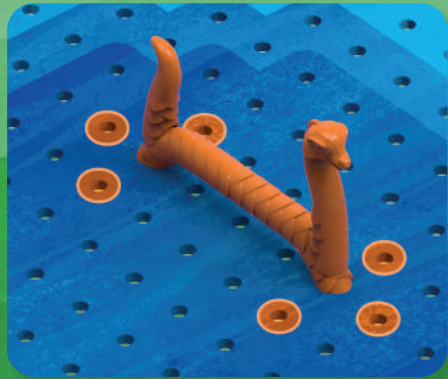
Стартовый сегмент любого чудовища.



Пример расстановки для игры с 4 игроками.



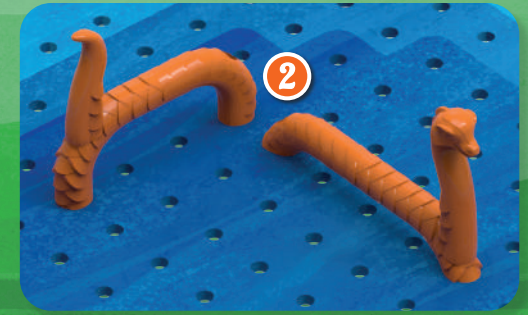
✦ Каждый новый блок должен ставиться в место по соседству с головой или хвостом чудовища. Другой конец блока должен находиться в свободном пространстве. Эта сторона становится новым концом чудовища: игрок переносит голову или хвост чудовища на эту сторону в зависимости от того, какой конец чудовища удлинится.



Чтобы сделать свое чудовище длиннее, игроку оранжевого цвета необходимо выбрать одно из следующих 6 мест для размещения следующего блока.



Пример: игрок оранжевого цвета ставит новый блок рядом с головой своего чудовища. ① Игрок переставляет голову в конце тела чудовища.



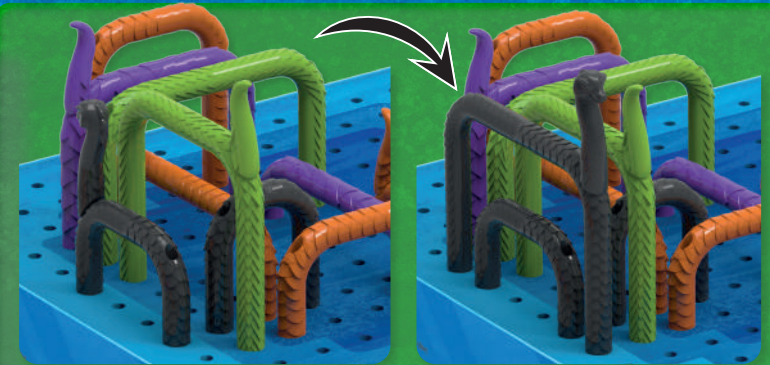
Пример: игрок ставит новый блок рядом с хвостом чудовища. ② Игрок переставляет хвост в конце нового блока.

✦ Игрок может ставить блок над головой или хвостом своего чудовища, не забывая при этом перемещать голову или хвост на новый блок.

✦ При возможности игрок может напрямую пересекать другой блок своего чудовища.



Пример: игрок оранжевого цвета удлиняет свое чудовище, добавляя блок, проходящий над головой своего чудовища.



Пример: игрок черного цвета ставит новый блок над собственным блоком. Чудовище совершает полувиток над собой.

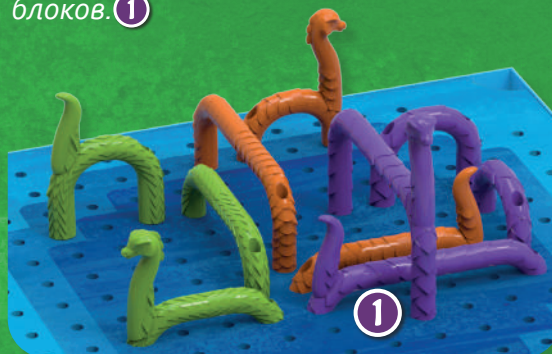
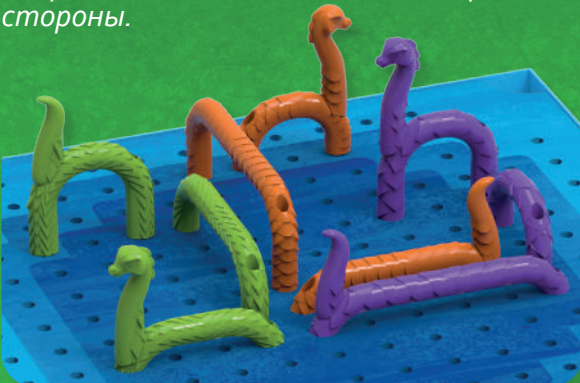
✦ Игрок может пересекать один или несколько блоков соперников.

Пример: здесь игрок фиолетового цвета может удлинить свое чудовище, направив конец с головой в разные стороны.

Приведем два возможных примера:

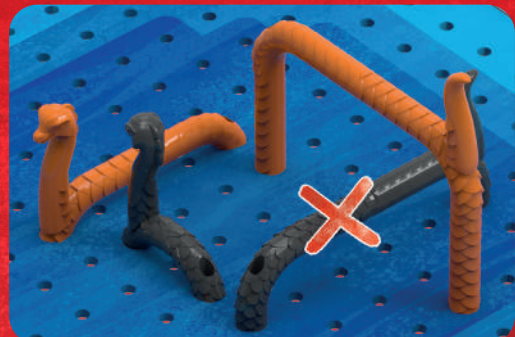
фиолетовое чудовище пересекает оранжевый блок и один из собственных блоков. ①

фиолетовое чудовище пересекает блоки оранжевого и зеленого цвета. ②



✦ Игрок не может ставить новый блок под другим блоком, включая блоки своего чудовища, причем даже частично.

Пример: даже при физической возможности игрок черного цвета не может поставить свой блок под блок оранжевого чудовища.



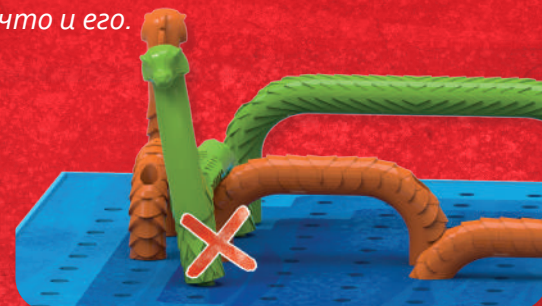
✦ Чудовища не могут проходить над головой или хвостом соперника.

Пример: даже при физической возможности игрок черного цвета не может поставить свой блок над головой фиолетового чудовища.



✦ Игрок не может переступить через кольцо, высота которого равна высоте кольца, которое он ставит.

Пример: Несмотря на то, что это может показаться возможным, игроку Зеленого не разрешается переступить через оранжевое кольцо той же высоты, что и его.



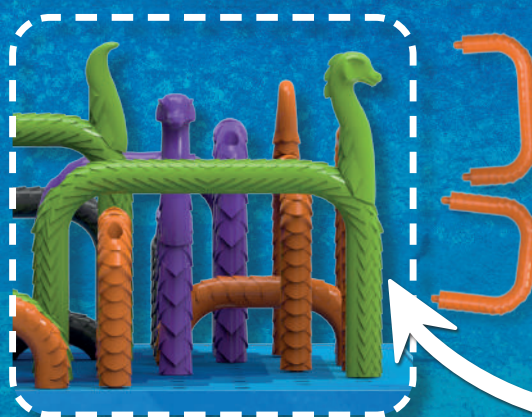
✦ Если игрок не может поставить свой блок на поверхность озера, он пропускает свой ход. Пропустивший свой ход игрок может в дальнейшем совершить ход, если переместится голова или хвост соперника.

Конец игры

Игра завершается, когда уже никто из игроков не может совершить ход, либо все игроки поставили все свои блоки на поверхность озера. Побеждает игрок, у которого остается меньше всего деталей в резерве!

В случае ничьей победа достается игроку, у чудовища которого голова находится выше. Если ничья все равно сохраняется, игроки делят победу между собой.

Пример: в конце игры у игроков оранжевого и черного цветов осталось по 2 блока. У игроков фиолетового и зеленого цвета осталось по 1 блоку. Побеждает игрок зеленого цвета, так как у его чудовища голова находится выше всех.



Усложненная версия

Правила идентичны правилам оригинальной игры за некоторыми исключениями:

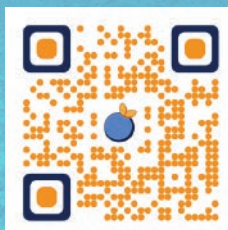
✦ Блоки можно ставить на расстоянии 2 шагов от головы или хвоста чудовища (по горизонтали или вертикали). Это означает, что увеличивается количество вариантов пересечения блоков, что делает игру более стратегической!

Пример: игрок оранжевого цвета должен выбрать место размещения нового блока по одному из указанных 6 вариантов.



Дополнительные возможности игры

Попробуйте сыграть в игру по-новому, создавая БЛОК-НЕССКИХ чудовищ в одиночном режиме. Пройдите уровни в нашем приложении BO Companion!



3D-модель: www.3Dzeblate.com

© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

