

BLOCK NESS™



Reglas



blue orange
Hot Games Cool Planet



Laurent Escoffier
Christine Alcouffe
Simon Douchy

Introducción

¡Los monstruos del Block Ness están asomando por fin la cabeza, pero hay un problema: el lago no es lo bastante grande para todos! ¡Emplea a fondo tu capacidad estratégica para conseguir el título de Monstruo del Año y tener el privilegio de que los turistas te saquen fotos de vez en cuando!

Contenido del juego

- ✦ 1 tablero que representa el lago
- ✦ 4 monstruos de distintos colores formados por 12 piezas:

 - ▲ 1 cabeza
 - ▲ 10 segmentos del cuerpo
 - ▲ 1 cola

Objetivo del juego

Colocar el mayor número de segmentos posibles de tu monstruo para hacer el más largo.

Preparación

- ✦ Saca el tablero de la caja. Cada jugador escoge el color del monstruo con el que va a jugar, y coloca frente a él las 12 piezas que forman el cuerpo. Este será el montón de reserva. **A**
- ✦ Coloca el tablero en el inserto de cartón de la caja, de forma que esté en el centro de todos los jugadores. **B**
- ✦ Cada jugador toma de su reserva el segmento inicial del cuerpo de su monstruo. Se trata del segmento de menor altura
- ✦ Empieza el jugador más joven. Coloca el segmento inicial donde quiera dentro de la zona de color azul oscuro en el centro del lago, donde el agua es más profunda. **C**

Atención: a lo largo de la partida, los segmentos de los monstruos deben colocarse de manera horizontal o vertical en el lago, nunca en diagonal. Una vez colocados en el lago, los segmentos deben permanecer en el mismo lugar hasta el final de la partida.

- ✦ El primer jugador conecta la cabeza y la cola de su monstruo al segmento inicial. La cabeza y la cola siempre deben estar colocadas en los dos extremos del monstruo. **D**
- ✦ Por turnos en el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores deben ir colocando su segmento inicial, con la cabeza y la cola, en las aguas profundas del lago. **E**

Cómo jugar

La superficie del lago que se utiliza en la partida dependerá del número de jugadores:

- ✦ para una partida de 2 jugadores, solose utiliza el área de color azul oscuro (aguas profundas). **F1**
- ✦ para una partida de 3 jugadores, utilizaremos también la superficie de color azul intermedio. **F2**
- ✦ para una partida de 4 jugadores, se utiliza toda la superficie del lago. **F3**

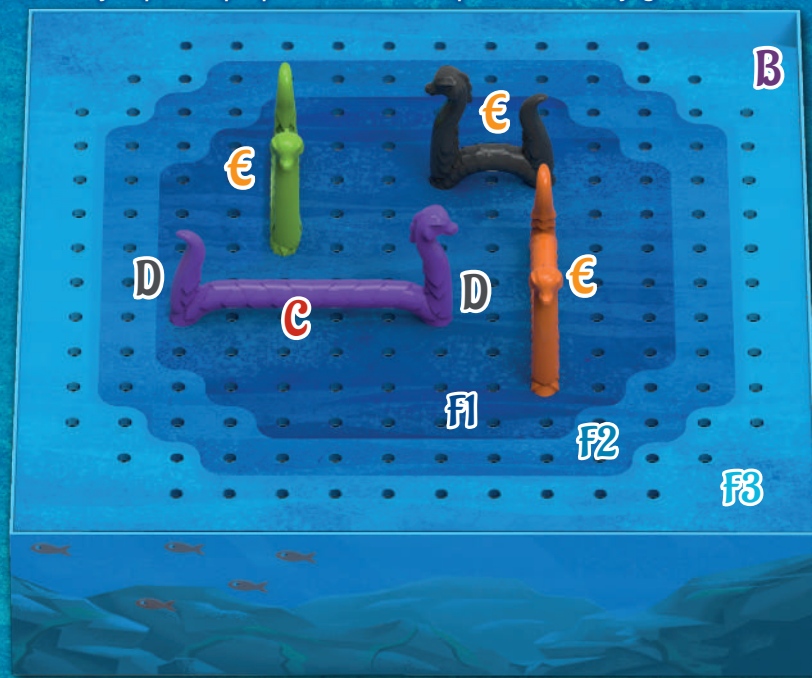
Empezando por el primer jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador escoge un segmento de su reserva y lo utiliza para hacer que su monstruo sea más largo, cumpliendo las siguientes reglas:



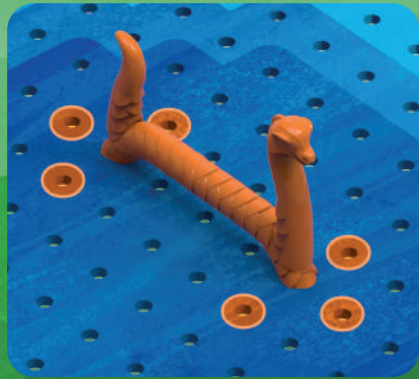
Segmento inicial de cada monstruo.



Ejemplo de preparación de una partida con 4 jugadores.



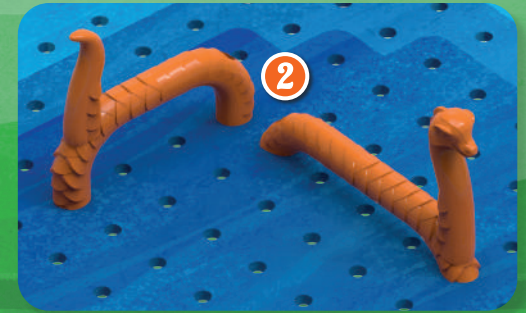
✦ Cada nuevo segmento debe colocarse en un espacio vacío junto a la cabeza o la cola del monstruo. El otro lado del segmento debe colocarse en un espacio libre. Ese lado se convierte así, en el nuevo extremo del monstruo: el jugador deberá ahora colocar la cabeza o la cola del monstruo en ese lado, dependiendo del extremo que haya prolongado.



Para alargar el monstruo, el jugador naranja debe seleccionar uno de los seis espacios siguientes para colocar el próximo segmento.



Ejemplo: el jugador naranja coloca el nuevo segmento junto a la cabeza del monstruo. ① Después cambia la cabeza y la pone en el segmento que acaba de añadir, en el extremo de la cabeza del monstruo.



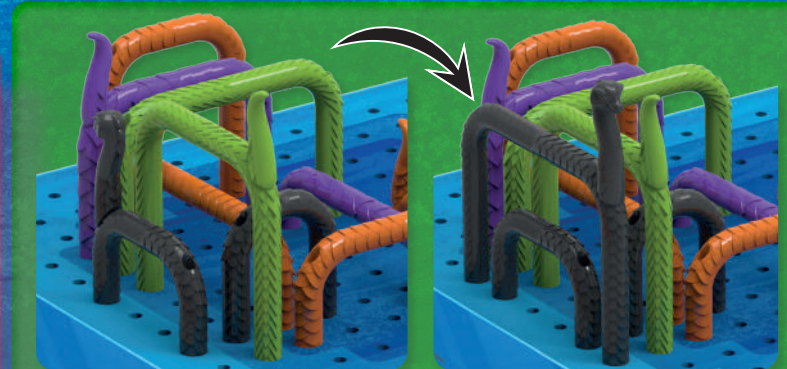
Ejemplo: el jugador coloca el nuevo segmento junto a la cola del monstruo. ② Después cambia la cabeza al extremo del segmento que acaba de añadir.

✦ Un jugador puede colocar un segmento que cruce por encima de la cabeza o cola de su propio monstruo, siempre y cuando cambie la cabeza o la cola al nuevo segmento durante su turno.



Ejemplo: el jugador naranja alarga su monstruo añadiendo un segmento que pasa por encima del espacio en el que estaba colocada su cabeza.

✦ Si es posible, un jugador puede cruzar directamente otro de sus propios segmentos.



Ejemplo: el jugador negro pasa por encima de su propio segmento con su siguiente segmento. El monstruo se enrosca sobre sí mismo.

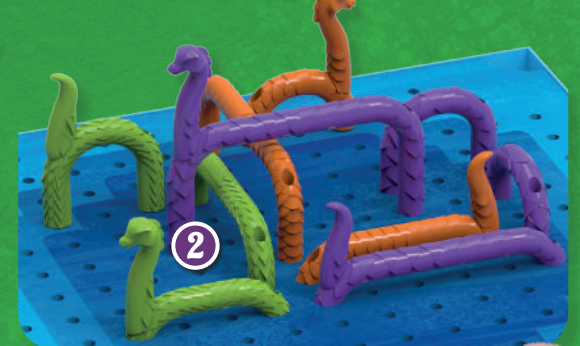
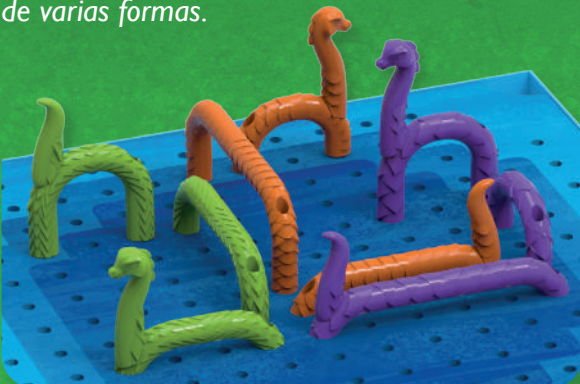
✦ Un jugador puede cruzar por encima de uno o varios segmentos de sus contrincantes.

Ejemplo: aquí el jugador violeta puede prolongar su monstruo alargando el extremo de la cabeza de varias formas.

Estos son de los posibles ejemplos:

El monstruo violeta cruza un segmento naranja y uno de sus propios segmentos. ①

El monstruo violeta cruza un segmento naranja y un segmento verde. ②



✦ Un jugador no puede colocar su segmento debajo de otro segmento, incluyendo los suyos propios, ni siquiera parcialmente.

Ejemplo: aunque sería físicamente posible, el jugador negro no puede colocar su segmento debajo del segmento del monstruo naranja.



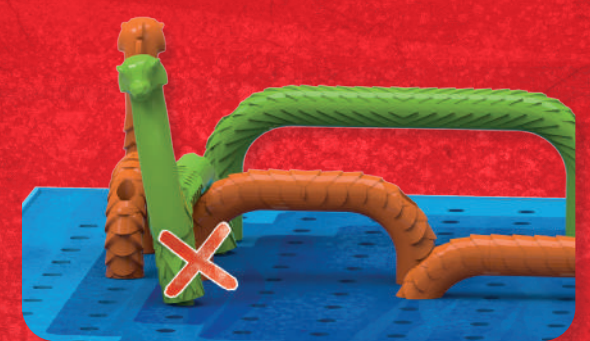
✦ Los monstruos no pueden cruzar por encima de la cabeza o la cola de un contrincante.

Ejemplo: aunque sería físicamente posible, el jugador negro no puede pasar por encima de la cabeza del monstruo naranja.



✦ Un jugador no puede pasar por encima de un segmento de la misma altura que el que está colocando.

Ejemplo: Aunque parezca posible, al jugador verde no se le permite pisar el segmento naranja de la misma altura que el suyo.



✦ Cuando un jugador no pueda colocar un segmento en el lago, queda bloqueado y pasa el turno al siguiente jugador.

✦ Algunas veces, un jugador bloqueado puede jugar más tarde durante la partida, gracias a que un contrincante ha cambiado de lugar la cabeza o la cola de su monstruo liberando a su monstruo.

Fin de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores estén bloqueados o hayan colocado todos sus segmentos en el lago. ¡El jugador al que le queden menos segmentos en la reserva es el ganador de la partida!

En caso de empate, gana el jugador cuyo monstruo tenga la cabeza más alta. Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

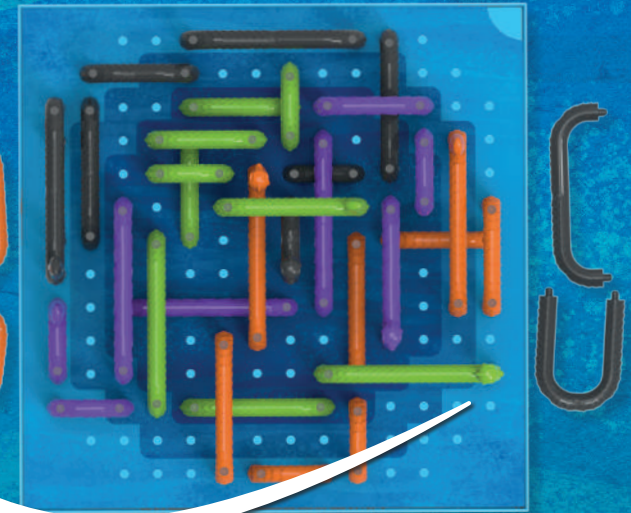
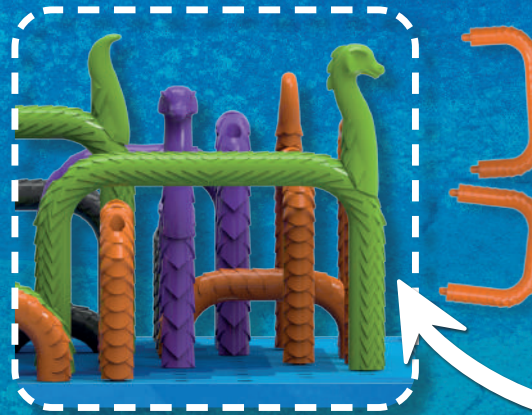
Ejemplo: al final de la partida, los jugadores naranja y negro tienen dos segmentos en su reserva. Los jugadores violeta y verde tienen uno cada uno. Gana el jugador verde porque su monstruo tiene la cabeza más alta.

Variante para expertos

Las reglas son idénticas a las originales, con la siguiente excepción:

✦ Los segmentos solo pueden colocarse exactamente a dos espacios de distancia de la cabeza o la cola del monstruo (en horizontal o en vertical). ¡Esto significa que hay otra forma de cruzar segmentos, lo que aumenta el nivel estratégico del juego!

Ejemplo: desde la posición inicial, el jugador naranja debe escoger dónde colocar su próximo segmento en uno de los seis espacios que se muestran en la imagen.



Experiencia de juego adicional

Prueba una nueva experiencia de juego desafiando a los monstruos del Block Ness en el modo solitario. ¡Para ello, consulta los niveles disponibles en nuestra app complementaria de BO!



Modelación en 3D: www.3Dzeblate.com

© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu

