BLOCK NESS™

Règles du jeu



8+

2 - 4

15 min

blue orange™
Hot Games Cool Planet

Laurent Escoffier
Christine Alcouffe
Simon Douchy

Introduction

Les monstres du Block Ness sortent enfin leur tête de l'eau... mais on dirait que le lac n'est pas assez grand pour tout le monde ! Soyez le plus agile d'entre eux pour obtenir le titre de Monstre de l'année et le privilège de vous laisser photographier de temps à autre par les touristes.



Matériel de jeu

- 1 plateau Lac
- 4 monstres de couleurs différentes composés chacun de 12 pièces :
  - 1 tête
  - 10 anneaux
  - 1 queue

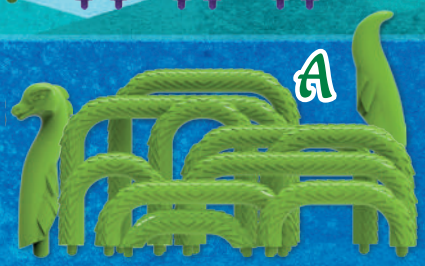


But du jeu

Placez le plus possible d'anneaux de votre monstre sur le lac.

Mise en place

- Sortez le plateau Lac de la boîte du jeu. Chaque joueur choisit une couleur de monstre, puis récupère les 12 pièces qui composent son corps et les place devant lui. Ces pièces constituent sa réserve. A
- Reposez le plateau Lac sur l'insert en carton de la boîte et placez celle-ci à égale distance des joueurs. B
- Chaque joueur prend dans sa réserve son anneau de départ, c'est-à-dire celui de plus petite hauteur.
- Le joueur le plus petit est désigné comme premier joueur. Il place son anneau de départ où il le souhaite dans la zone bleu foncé des eaux profondes, au centre du lac. C



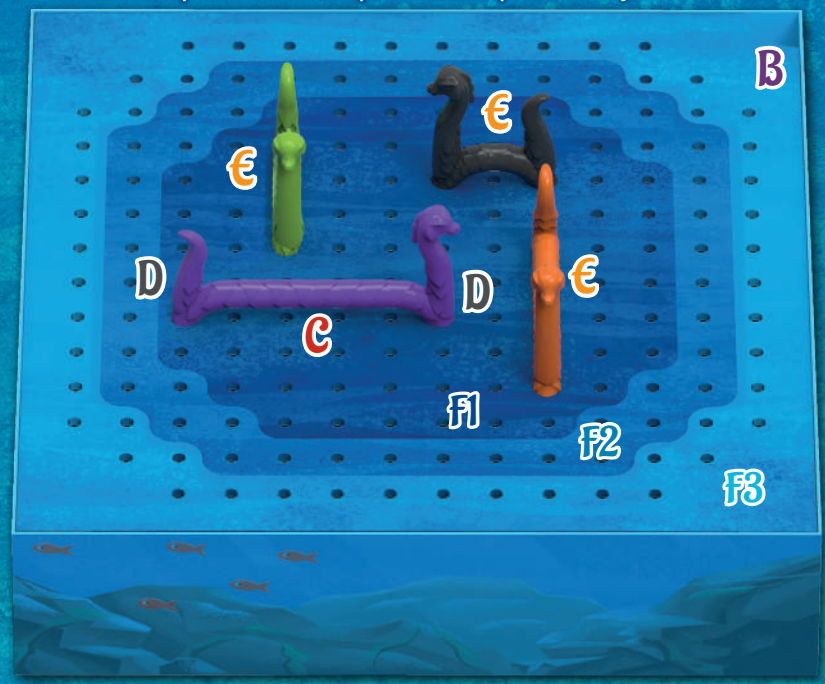
Anneau de départ de chaque monstre.



Attention : tout au long de la partie, les anneaux des monstres doivent être orientés horizontalement ou verticalement sur le lac, jamais en diagonale. Une fois posé, un anneau reste en place jusqu'à la fin de la partie.

- Le premier joueur fixe ensuite la tête et la queue de son monstre de part et d'autre de son anneau de départ. La tête et la queue sont toujours placées aux deux extrémités du monstre. D
- De la même façon, en continuant dans le sens horaire, chaque autre joueur place son anneau de départ muni de sa tête et de sa queue dans les eaux profondes du lac. €

Exemple de mise en place d'une partie à 4 joueurs.



Déroulement du jeu

La surface de jeu utilisée lors de la partie dépend du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, jouez seulement sur la zone bleu foncé (eaux profondes). F1
- à 3 joueurs, ajoutez à la surface de jeu, le premier pourtour bleu clair. F2
- à 4 joueurs, utilisez toute la surface du lac. F3

En commençant par le premier joueur et en continuant en sens horaire, chaque joueur choisit à son tour un anneau de sa réserve et le place sur le lac de façon à prolonger son monstre, en respectant les règles de pose suivantes.

✦ Chaque nouvel anneau doit être posé sur un emplacement adjacent à la tête ou à la queue du monstre. L'autre bout de l'anneau doit arriver sur un emplacement libre. Ce bout de l'anneau devient alors la nouvelle extrémité du monstre : le joueur y déplace aussitôt sa tête ou sa queue, selon l'extrémité qu'il vient de prolonger.

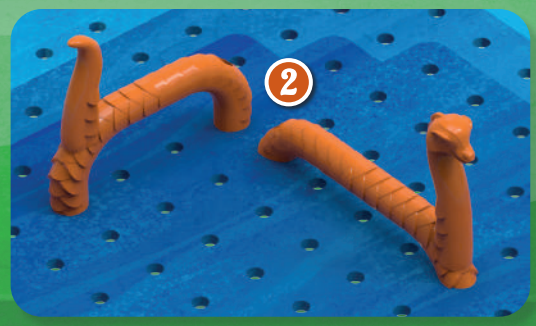


Pour prolonger son monstre, le joueur orange choisit, parmi les 6 emplacements indiqués, le point de départ de son nouvel anneau.





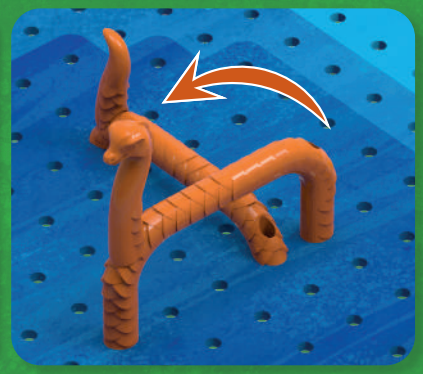
Exemple : le joueur orange pose son anneau pour prolonger son monstre du côté de sa tête. (1) Il replace donc celle-ci sur la nouvelle extrémité de son corps.



Exemple : le joueur prolonge son monstre du côté de sa queue. (2) Il replace donc celle-ci sur cette nouvelle extrémité.

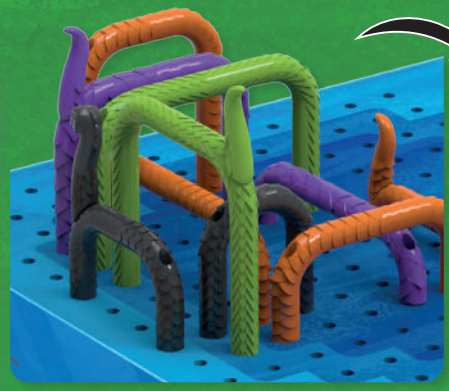
✦ Un joueur peut poser un anneau qui enjambe sa propre tête ou sa propre queue à condition qu'il déplace celle-ci pendant ce tour.

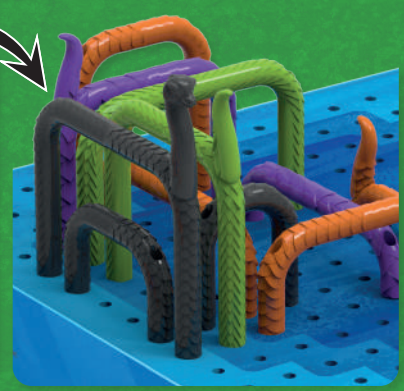




Exemple : le joueur orange prolonge son monstre en passant au-dessus de l'emplacement où se trouvait sa tête.

✦ Si la situation le permet, un joueur peut enjamber la totalité d'un anneau.





Exemple : le joueur noir passe au-dessus de son propre anneau en faisant un demi-tour sur lui-même.

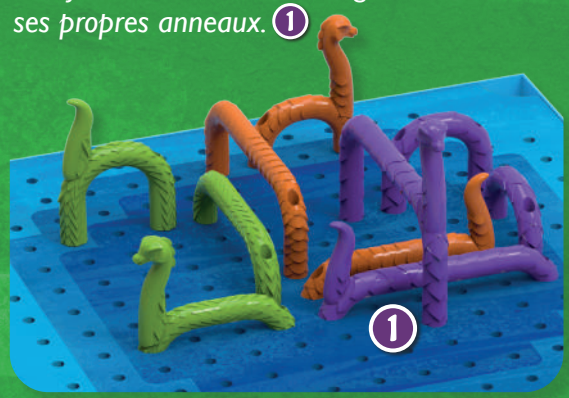
✦ Un joueur peut enjamber un ou plusieurs anneaux adverses.

Exemple : dans cette situation, le joueur violet peut prolonger son corps, du côté de sa tête, de différentes manières.

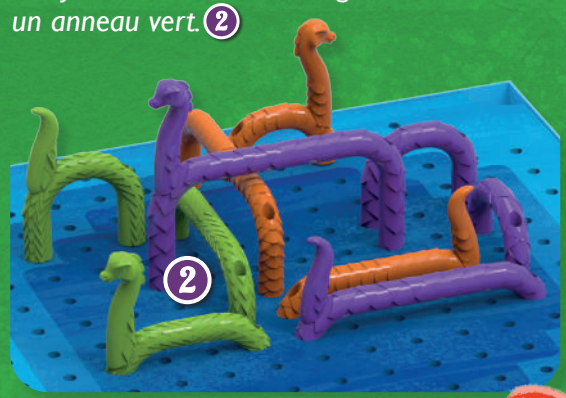


Voici deux possibilités parmi d'autres :

Il enjambe un anneau orange et l'un de ses propres anneaux. (1)



Il enjambe un anneau orange et un anneau vert. (2)



✦Un joueur ne peut pas placer son anneau sous un autre anneau, même partiellement.

Exemple : bien que ce soit physiquement possible, le joueur noir n'a pas le droit de glisser son anneau sous celui du monstre orange.



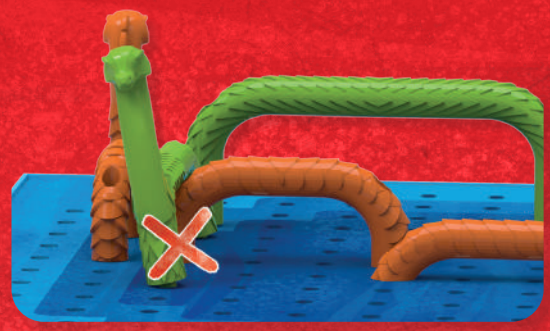
✦Un joueur ne peut pas enjamber une tête ou une queue adverse.

Exemple : bien que ce soit physiquement possible, le joueur noir n'a pas le droit de passer au-dessus de la tête du monstre orange.



✦Un joueur ne peut pas enjamber un anneau de même hauteur que celui qu'il pose.

Exemple : bien que cela puisse paraître possible, le joueur vert n'a pas le droit d'enjamber l'anneau orange de même hauteur que le sien.



✦Lorsqu'un joueur ne peut pas poser d'anneau sur le lac, il est bloqué et passe son tour. Parfois, un joueur bloqué peut revenir dans la partie grâce au déplacement d'une tête ou d'une queue effectué par un adversaire.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les joueurs sont bloqués ou lorsqu'ils ont posé tous leurs anneaux. Le joueur à qui il reste le moins d'anneaux dans sa réserve gagne la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui dont la tête du monstre est la plus haute.
En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple : à la fin de cette partie, il reste 2 anneaux aux joueurs orange et noir, et seulement 1 aux joueurs violet et vert. Le joueur vert, dont la tête du monstre est la plus haute, remporte la victoire.





Variante Experts

Les règles sont identiques au jeu de base, à l'exception du point suivant :

✦La pose des anneaux doit désormais se faire exactement à 2 espaces de distance (horizontalement ou verticalement) de la tête ou de la queue de son monstre. Une façon supplémentaire d'enjamber les anneaux apparaît alors, rendant vos parties encore plus stratégiques.

Exemple : à partir de cette position de départ, le joueur orange doit choisir, parmi les 6 emplacements indiqués, le point de départ de son nouvel anneau.



Expérience de jeu additionnelle

Tentez une nouvelle expérience de jeu en défiant les monstres du Block Ness en mode Solo. Pour cela, consultez notre appli BO COMPANION pour tenter de résoudre les différents niveaux de puzzles proposés !

Modélisation 3D : www.3Dzeblate.com
© 2021 Blue Orange Edition. Block Ness et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu