

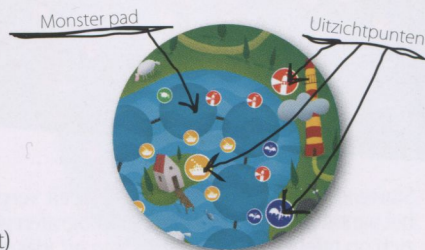
Loch Ness

4+ 2-5 20'

Spelauteur: WALTER OBERT

SPELONDERDELEN:

- 1 Spelbord
- 1 twaalfkantige dobbelsteen
- 36 foto's van Nessie
- 1 buidel
- 12 fotografen (3x geel en rood, 2x blauw, groen en zwart)
- 1 Loch Ness Monster (bestaande uit 3 delen: hoofd, lijf en staart)



SPELOPZET

Leg het spelbord in het midden van tafel.

Als je met 2 spelers speelt: 1 speler speelt met geel en de andere speler speelt met rood.

Kies een kleur en neem elk 3 fotografen in je eigen spelerskleur.

Spelen met meer dan 2 spelers: elke speler kiest een spelerskleur en pakt 2 fotografen in die kleur.

De overige fotografen worden niet gebruikt.

Druk alle foto's uit het karton (alleen de eerste keer dat je het speelt) en doe alle foto's in de buidel. Zet

Nessie in het midden van het spelbord op een willekeurige plek op het Monster pad.

Elk Nessie-onderdeel staat op een aparte cirkel, maar wel naast elkaar in deze volgorde: hoofd, lijf en daarna staart.

STARTEN VAN HET SPEL

De beste fotograaf uit het gezelschap mag beginnen! Hij zet 1 fotograaf op het spelbord en met de klok mee zetten de andere spelers om de beurt 1 fotograaf op het spelbord. Dit gaat door totdat alle spelers hun fotografen hebben geplaatst. De fotograaf mag op een uitzichtpunt staan.

Een fotograaf mag niet op een uitzichtpunt staan, waar al een andere fotograaf staat.

Als alle spelers hun fotografen hebben neergezet, kan het spel beginnen!

ELKE BEURT, MAG EEN SPELER KIEZEN UIT:

- 1) *Ofwel* de dobbelsteen gooien en Nessie verplaatsen
- 2) *Ofwel* één van zijn fotografen verplaatsen

1) DE DOBBELSTEEN GOOIEEN EN NESSIE VERPLAATSEN

- De speler verplaatst het monster met het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft. Nessie kan niet achteruit bewegen, alleen maar vooruit. Als Nessie bij een kruispunt aankomt, mag de speler kiezen welke kant Nessie opgaat.



Als de dobbelsteen het watersymbool aangeeft, duikt Nessie onder water! De speler mag in deze beurt zelf weten waar Nessie op het monsterpad weer bovenkomt. Let op dat je de drie onderdelen van Nessie altijd bij elkaar houdt en in de juiste volgorde (hoofd, lichaam en staart).

Voorbeeld: Willem gooit "5" – Nessie gaat eerst langs de oever van het meer en bij de kruising verder het meer op. Het aantal cirkels dat Nessie verplaatst wordt is "5".



Als Nessie verplaatst is, kan elke fotograaf aan het werk. Kijk op welke symbolen Nessie staat en tel dan hoeveel fotografen jij op de uitzichtpunten hebt staan met hetzelfde symbool. Zoveel foto's mag je uit de buidel halen. Je mag echter maar één foto per fotograaf behouden!



Voorbeeld: De rode fotograaf (van Willem) staat bij de schapen. Nessie staat met zijn kop en lijf op hetzelfde symbool van dit uitzichtpunt. Willem kan 2 kansen wagen om goede foto's te maken. Tammy (speelt met geel) heeft 2 fotografen op een goede plek staan vlakbij het monster: eentje bij de haven en eentje bij de vuurtoren. De eerste fotograaf (haven) mag 3 foto's maken en de fotograaf bij de vuurtoren maar 1 foto!

Startend met de speler die Nessie heeft verplaatst, pakt elke speler nu om de beurt zoveel foto's uit de buidel als het aantal getelde foto's die hun fotografen gemaakt hebben. Per fotograaf legt elke speler de gemaakte foto's voor zich op tafel en kiest de beste foto uit (dat is de foto met de hoogste puntenwaarde!). Daarna legt hij de gekozen foto voor zicht neer op tafel. Hij doet de andere foto's terug in de buidel! Als er niet genoeg foto's in de buidel zitten, dan moet de speler het doen met de foto's die hij kan trekken. Hieruit moet hij er één per fotograaf kiezen die hij mag houden.

Voorbeeld: Tammy trekt 3 foto's voor haar fotograaf in de haven. Ze pakt 3 foto's uit de buidel en daar zit een foto met 5 punten tussen! Zij kiest deze foto als beste foto en legt de foto voor zich op tafel. De andere 2 foto's gaan terug in de buidel. Daarna mag ze nog 1 foto pakken voor haar fotograaf bij de vuurtoren. Helaas, dat is een foto met slechts 1 punt.



Nadat alle fotografen die Nessie kunnen zien hun foto's gemaakt hebben, is de volgende speler in volgorde van de klok aan de beurt. *Let op dat je ook meer dan één foto van Nessie kunt maken: elke fotograaf die Nessie kan zien maakt één foto!*

2) EÉN VAN ZIJN FOTOGRAFEN VERPLAATSEN

In plaats van Nessie te verplaatsen kun je ook besluiten om één van jouw fotografen te verplaatsen. De fotograaf mag op elk beschikbaar (er staat geen andere fotograaf) uitzichtpunt worden gezet. Er worden geen foto's gemaakt!! Daarna is de volgende speler weer aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Als de buidel leeg is, is het spel afgelopen. Elke speler telt hoeveel punten hij in het totaal met zijn foto's heeft gemaakt: de speler met de meeste punten is de winnaar!

Bij gelijkspel wint de speler met de meeste foto's. Voor de jongere spelers: tel het aantal sterren op de achterkant van de foto's.

EXTRA SPELREGELS

Om het spel spannender te maken kun je:

1- 1 foto per keer uit de buidel trekken: als je de foto goed vindt, kun je hem houden en pak je niet meer foto's uit de buidel. Als je de foto niet goed genoeg vindt, doe je hem terug in de buidel en pak je een nieuwe foto. Ga hiermee door totdat je het aantal foto's gepakt hebt, dat in deze beurt mag.

Voorbeeld: Tammy heeft drie kansen om voor haar fotograaf in de haven te trekken. Ze trekt de eerste en krijgt een foto met een waarde "4". Ze denkt dat ze een betere foto uit de zak kan halen en trekt er nog eentje. Helaas, ze trekt een foto met een waarde "3". Ze besluit daarop deze te houden en niet een volgend kaartje te proberen te pakken. Het kaartje met een waarde "4" gaat weer terug in de zak.

2- Nessie opjagen of afschrikken: een speler gooit de dobbelsteen en gebruikt één van zijn foto's om Nessie sneller of langzamer vooruit te laten gaan: het aantal punten van de foto wordt bij de dobbelsteen opgeteld of afgetrokken. De foto gaat terug in de buidel.

3- Een foto-stop inlassen: als Nessie onderduikt, kan de speler zelf bepalen waar Nessie weer boven komt, maar er mag daarna in deze beurt geen foto gemaakt worden. Hiermee kan het spel tactischer gespeeld worden!

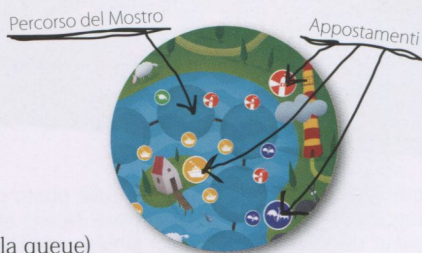
Loch Ness

Auteur: WALTER OBERT

4+ 2-5 20'

CONTENU DU JEU:

- 1 Plateau de jeu,
- 1 dé à 12 faces,
- 36 tuiles photos de Nessie, 1 sac,
- 12 Photographes en plastique (3 rouges, 3 jaunes, 2 blancs, 2 noirs, 2 verts)
- 1 Figurine de Nessie (divisée en trois parties: tête, corps et la queue)



PREPARATION DU JEU

Placez le plateau au centre de la table.

Si vous jouez à deux joueurs, un joueur sera le jaune et l'autre sera le rouge.

Choisissez l'une de ces couleurs et prenez 3 photographes de votre couleur qui se trouvent dans la boîte.

Si vous jouez avec plus de 2 joueurs chaque joueur choisit une couleur et prend 2 photographes de sa couleur qui se trouvent dans la boîte. Laissez dans la boîte les photographes restant.

Détachez les tuiles photos et placez-les dans le Sac. Placez la figurine de Nessie au centre du Plateau de jeu, au hasard, sur le parcours du Monstre. Les pièces qui composent Nessie doivent être placés en ligne: la tête, le corps et enfin la queue. Chaque pièce couvrira une case différente et proche sur le parcours.

COMMENCER A JOUER

En commençant par le premier joueur, qui est le meilleur photographe du groupe, et continuant en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit placer un de ces photographes sur le plateau. Le photographe peut être placé à côté (ou au-dessus) d'une case guet.

Un photographe ne peut pas être placé sur une case guet où il ya déjà un autre photographe.

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs photographes, le jeu commence.

AU COURS DE SON TOUR UN JOUEUR PEUT:

- 1) Lancer le dé et déplacer le monstre du Loch Ness *ou bien*
- 2) Déplacer un de ses photographes

1) LANCER LES DÉS ET DÉPLACER LE MONSTRE DU LOCH NESS.

Le joueur lance le dé.

- Si le dé s'arrête sur un numéro, le joueur doit déplacer le monstre du Loch Ness du nombre de cases indiqué sur le dé. Le monstre ne peut pas faire demi-tour, mais juste avancer.
- Bougez Nessie en utilisant la tête et en plaçant le corps et la queue dans les 2 cases successives.

~~~~~ Si le dé s'arrête sur le dessin de l'eau le monstre plonge! Le joueur prend le monstre et le place où il veut sur le parcours en se souvenant toujours de mettre en ligne la tête, le corps et la queue.

**Exemple:** Nicolas lance le dé et obtient 5. Il doit déplacer Nessie : il décide de la déplacer le long du lac et puis vers le bas: les cases couvertes par le mouvement de Nessie sont exactement 5.

Après le mouvement de Nessie, chaque photographe peut prendre une photo pour chaque partie du monstre qui se trouve sur un case à côté de sa case guet montrant le même symbole.

Par exemple, un photographe sur une case guet avec le dessin d'une chauve-souris, sera en mesure d'atteindre les cases avec le même symbole sur le parcours du monstre.



**Exemple:** Le photographe de Francois (joueur rouge) est au milieu des moutons. Deux cases couvertes par le monstre ont le même symbole (le mouton vert). Robert aura donc deux possibilités de prendre une bonne photo du monstre. Silvia (joueur jaune) a deux photographes dans les alentours! Un au port (A) et l'autre sur la chauve-souris (B). Le premier aura trois possibilités pour prendre une photo du monstre, le deuxième aura une seule possibilité.

Chaque photographe piochera une tuile photo pour chaque photo prise (voir l'exemple ci-dessus) à partir des photographes du joueur qui a déplacé Nessie et puis les autres en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur disposera les tuiles sur la table en face de lui et choisira la meilleure photo (celle avec le score le plus haut). Ensuite il mettra en face de lui (bien visible aux autres joueurs) la photo choisie et mettra les autres photos à l'intérieur du sac. S'il n'y a plus de photos dans le sac, les joueurs devront piocher seulement les tuiles photos disponibles. Si un joueur a les deux photographes postés près du monstre, répétez cette procédure deux fois, obtenant ainsi deux photos!

**Esempio:** Silvia, de l'exemple précédent, doit piocher trois tuiles dans le sac grâce à son photographe au port (A). Dans les trois tuiles une a une valeur de 5 points et Silvia décide de la garder en remettant les tuiles défaussées dans le sac. Ensuite elle pioche pour le photographe de la chauve-souris (B): malheureusement elle pioche une tuile qui vaut 1 point qu'elle est obligée de garder.



## 2) DÉPLACER UN DE SES PHOTOGRAPHES

Il peut arriver qu'un des photographes du joueur soit trop loin de Nessie et qu'il veuille l'approcher pour prendre de bonnes photos. Au lieu de lancer le dé et déplacer Nessie un joueur peut prendre un de ses photographes et le déplacer sur un case guet libre. Pendant la durée de ce tour personne ne pourra prendre de photos du monstre du Loch Ness et Nessie ne bougera pas.

À la fin de son tour de jeu, après avoir effectué son action (lancer le dé ou déplacer un de ses photographes) le joueur passe le dé au joueur à sa gauche, qui débutera son tour.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine au moment où un joueur pioche la dernière tuile photo.

Chaque joueur additionne la valeur de ses photos: celui qui marque le plus de points est le meilleur photographe et gagne la partie! Les ex-æquos sont départagés en fonction du nombre de photos que les joueurs possèdent, **CELUI QUI EN A LE PLUS GRAND NOMBRE EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.**

## RÈGLES POUR "CHASSEURS" DE MONSTRES EXPERTS

Pour rendre le jeu plus excitant, vous pouvez utiliser une partie ou la totalité des règles suivantes:

1- Lorsque vous devez piocher les tuiles photos, ne les piochez pas ensemble mais piochez les tuiles une par une: à chaque tuile piochée vous pouvez décider de la garder ou d'y renoncer et piocher une nouvelle tuile, naturellement vous pouvez piocher seulement en fonction du nombre de tentatives du photographe. Les tuiles "défaussées" sont pour le moment placées sur le côté du sac. Lorsque le joueur a choisi, les tuiles "défaussées" sont remises dans le sac.

**Exemple:** Laurent obtient trois tentatives avec son photographe. La première tuile piochée a une valeur de 3: il croit qu'il peut faire mieux, donc il se défait de la tuile et pioche à nouveau une tuile qui vaut trois points et décide de la garder en renonçant à piocher la troisième tuile. Les tuiles "défaussées" sont remises dans le sac.

2- Les joueurs peuvent "accélérer" ou "ralentir" Nessie sur son chemin le long du lac. Après le lancement du dé le joueur peut décider de renoncer à une de ses tuiles photos (en la remettant dans le sac) pour accélérer ou ralentir Nessie du nombre de cases égal à la valeur de la tuile défaussée.

3- Si le monstre plonge, le joueur peut placer Nessie où il veut sur le parcours, mais pour ce tour, il n'est pas possible de prendre de photos. De cette façon, il faut faire plus attention au placement du monstre.