

Pendant des décennies, les journalistes du monde entier ont chassé le monstre du Loch Ness. Mais les récents rapports de visions de Nessie sont en augmentation.

De tels rapports ont naturellement fait venir au loch des journalistes tels que l'attractive Belinda Viewing de New York, le demi-Belge Claude McMirror, l'intelligente Filosa Sharp ainsi que son concurrent londonien Jack Nesstee et même Nils Blitzgewitteren du Danemark.

Equipés de l'équipement et des techniques les plus modernes, ces audacieux journalistes ont voyagé en Ecosse afin de capturer le mystérieux Nessie sur film pour leurs journaux.

Mais les 5 éprouveront quelques surprises...



Composants et préparation

Matériel

- 1 Plateau de jeu
- 60 Cartes :
 - 32 Cartes déplacement
 - 27 Photos
 - 1 Carte hôtel
- 34 pièces en bois :
 - 10 Journalistes en 5 couleurs
 - 1 Grand journaliste
 - 20 Appareils-photo en 5 couleurs (valeurs 3, 4, 5 et 7)
 - 1 Appareil-photo neutre (valeur 5)
 - 1 Figurine grand Nessie
 - 1 Figurine petit Nessie

Préparation

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez la figurine petit Nessie près de la case de départ de la piste de score. Chaque joueur choisit une couleur et place un journaliste de sa couleur à côté du petit Nessie.



7.

Le joueur qui est le dernier à avoir vu Nessie devient premier joueur et prend le grand journaliste. En cas de doute, le plus jeune joueur.



6.

Les joueurs placent la figurine grand Nessie sur la case de mer du Loch Ness de leur choix.



Uniquement pour une partie à 2 joueurs :

Les joueurs prennent 6 appareils-photo de couleurs non utilisées et un paquet complet de cartes déplacement d'une couleur non utilisée.

En commençant par le joueur le plus jeune, les deux joueurs placent les 6 appareils-photo sur le plateau de jeu. Ils alternent et les placent **face cachée** (leurs valeurs n'ont aucune signification) sur des cases appareil-photo vides (en avant - à côté du lac) de leur choix.

Ils placent le paquet de cartes déplacement neutre face cachée à côté du plateau de jeu.

Les autres modifications pour 2 joueurs sont encadrées en rouge comme cette boîte.

2 JOUEURS

Chaque joueur prend les cartes de déplacement (1-5), les 3 appareils-photo (valeur 3, 4, et 7) et le deuxième journaliste de sa couleur.

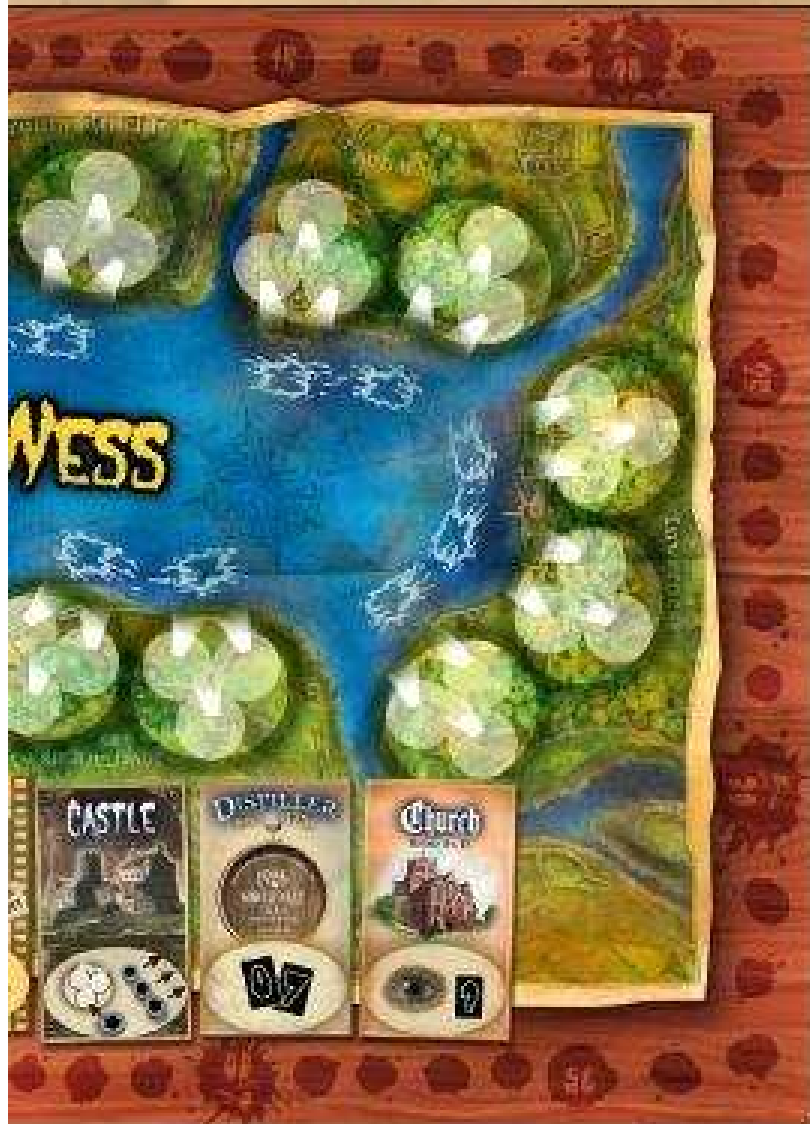
2.



Exemple pour le joueur Claude

LOCH NESS

pour 2-5 joueurs de 8 ans et plus
Durée : 30-45 minutes



Les appareils-photo de couleur de valeur 5

3.



ainsi que la carte "Hôtel"

ne seront utilisés qu'avec les variantes décrites page 7.

4.



Mélangez les 27 cartes photo et mettez-les face cachée comme réserve de photos près du plateau de jeu. Révélez alors 3 cartes photo.

5.



Placez l'appareil-photo neutre blanc sur la case action "Pub".

Le paquet de cartes de déplacement neutres (0, 1, 2, 3, 4, 5 et 7) est placé à côté du plateau de jeu.

5.

Déroulement de la partie

Les joueurs devraient, pour leur première partie, jouer "la première manche", étape-par-étape, avant de continuer à lire les règles commençant avec "la deuxième manche".

1. La première manche

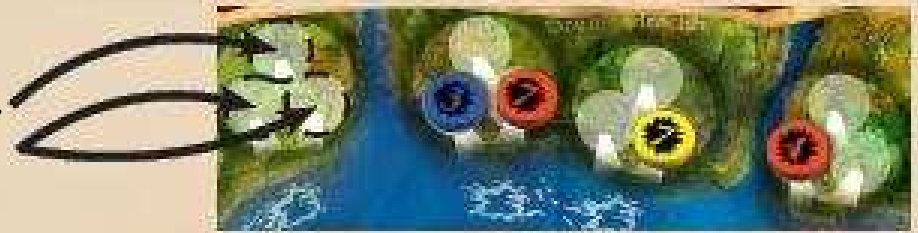
Chacun des 3 premiers joueurs (le premier joueur et les 2 joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre) choisit une de ses cartes déplacement au hasard et la place face cachée dans son secteur de jeu. Chaque joueur peut regarder la carte qu'il a placée à tout moment. Chacun conserve ses cartes restantes dans sa main.



Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur place une de ses cartes déplacement face cachée dans son secteur de jeu. Ainsi, seulement 2 cartes sont placées face cachée.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, place un de ses appareils-photo face visible sur une case appareil-photo vide. Les joueurs continuent en plaçant 1 appareil-photo à chaque fois jusqu'à ce que chacun ait placé ses 3 appareils-photo. Les joueurs ne peuvent placer leurs appareils-photo que sur les deux cases appareil-photo avant.

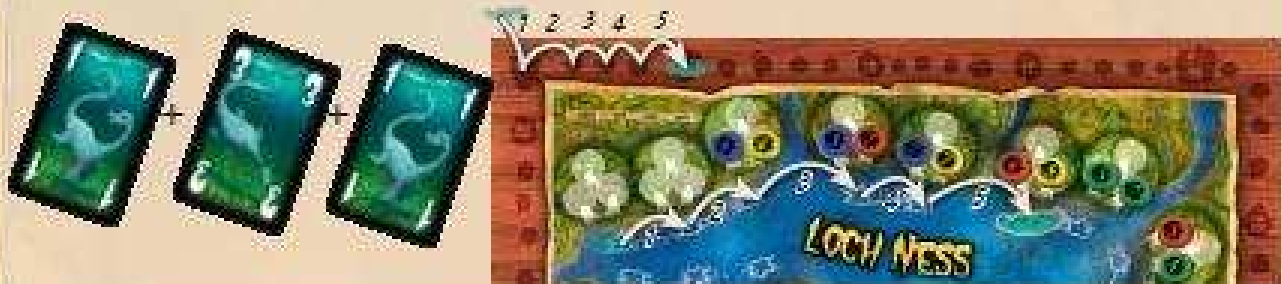
case appareil-photo arrière
case appareil-photo avant



Conseil : Chaque joueur veut ses appareils-photo aux "meilleures" cases où il suppose que Nessie "émergera". Le total des 3 cartes déplacement face cachée détermine la case où Nessie "émerge".

Maintenant chaque joueur révèle la carte déplacement face cachée qu'il avait placée dans son secteur de jeu. Ajoutez les nombres sur les 3 cartes et le premier joueur déplace **les deux** figurines Nessie d'autant de cases. Il déplace la figurine grand Nessie dans le sens horaire sur les cases de mer et la figurine petit Nessie sur la piste de score.

Dans une partie à 2 joueurs, le premier joueur retourne la carte du dessus du paquet de cartes déplacement neutre comme 3^{ème} carte déplacement.



Le secteur où la figurine grand Nessie finit son déplacement est maintenant analysé.

Les secteurs sont séparés sur le plateau de jeu par des fleuves. Il y a des secteurs de 2 et 3 cases appareil-photo, c'est-à-dire des secteurs qui ont 2 ou 3 groupes de 3 cases appareil-photo. Dans l'exemple à droite, le secteur où Nessie "émerge" est indiqué par une bordure rouge.

Chaque joueur marque des points de victoire (PV) selon les valeurs de tous ses appareils-photo dans le secteur et déplace son journaliste sur la piste de score en conséquence.



Dans l'exemple illustré **Claude** marque 10 PV (3+7), **Belinda** 4 PV et **Filosa** 3 PV.

Chaque joueur dont au moins un appareil-photo pointe directement sur Nessie, prend, en plus des PV, au moins 1 photo de Nessie.

Si Nessie émerge dans un secteur de 3 groupes, chaque joueur prend 1 photo pour chacun de ses appareils-photo qui pointe directement vers Nessie. Dans un secteur de 2 groupes, chacun prend 2 photos. Quand un joueur prend des photos, il peut choisir librement entre le paquet face cachée et les photos visibles à côté de lui. Le joueur peut combiner les deux possibilités à volonté. Si un joueur prend une photo face visible, il retourne immédiatement une nouvelle photo du paquet, la plaçant à côté des 2 autres photos face visible.



Le joueur place les photos prises face cachée dans son secteur de jeu. Les joueurs marquent des PV pour les photos à la fin de la partie.

Conseil : Un groupe de 3 photos différentes marque des PV additionnels (voir page 6, décompte).

Après le décompte, chaque joueur reprend sa carte déplacement dans sa main et le grand journaliste marche dans le sens horaire jusqu'au prochain joueur.



Exemple : Nessie émerge dans un secteur de 2 groupes, **Filosa** peut prendre 2 photos. Elle prend 1 photo face visible et retourne une photo pour la remplacer. **Filosa** prend alors 1 photo du paquet face cachée.



La carte déplacement neutre face visible reste face visible sur la table.



2. La deuxième manche

Avant que chacun des 3 premiers joueurs choisisse et place une carte déplacement, chaque joueur, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, place son deuxième journaliste sur une des 6 cases action. Ces actions sont expliquées aux pages 7 et 8. Un seul journaliste peut se trouver sur chaque case action.



Puis, chacun des 3 premiers joueurs (le premier joueur et les 2 joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre) choisit une de ses cartes déplacement et la place, comme dans "la première manche", face cachée dans son secteur de jeu.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur place une de ses cartes déplacement face cachée. Seulement 2 cartes sont ainsi placées face cachée.



En commençant par le premier joueur chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, **doit** déplacer 1 de ses appareils-photo vers une **autre** case appareil-photo, le plaçant face cachée. Après que chaque joueur a déplacé 1 appareil-photo, chaque joueur **peut** déplacer 1 de ses autres appareils-photo qui est encore face visible.

Les joueurs ne peuvent placer leurs appareils-photo que sur les deux cases appareil-photo avant. Après que chaque joueur a déplacé ses appareils-photo, les joueurs retournent tous leurs appareils-photo face visible.

Maintenant les joueurs retournent leurs cartes déplacement face visible.



Dans une partie à 2 joueurs, le premier joueur retourne la carte du dessus du paquet de cartes déplacement neutre, la plaçant sur la carte neutre précédente comme 3^{ème} carte déplacement.



Le premier joueur déplace les deux figurines Nessie comme dans la première manche, suivant les 3 cartes déplacement maintenant face visible. Le décompte est fait comme dans la première manche.

A chaque fois que le paquet photos est épuisé, chaque joueur décompte toutes les photos qu'il a collectées jusqu'ici (comme le décompte de fin de partie). Le premier joueur mélange alors les photos décomptées et les place comme nouveau paquet photos face cachée. Ensuite, chaque joueur qui n'avait pas pris de photos gagnées pendant cette manche prend ses photos.

Après le décompte, chaque joueur reprend sa carte déplacement dans sa main et son journaliste des cases action. Enfin, le grand journaliste marche dans la direction du prochain joueur

La carte déplacement neutre face visible reste face visible sur la table. Quand il y a 3 cartes de ce paquet de cartes neutre face visible, le premier joueur mélange le paquet de cartes neutres et le place face cachée sur la table.



Chaque autre manche est jouée comme "la deuxième manche".

Fin de la partie

Après la manche dans laquelle la figurine petite Nessie atteint ou dépasse la case 65 sur la piste de score, la partie se termine.

Les joueurs décomptent maintenant leurs photos collectées:

Pour chaque série complète (tête, tronc et queue) le joueur marque 10 PV.

Pour 2 photos différentes le joueur marque 5 PV (indépendamment de la combinaison).

Pour chaque photo individuelle le joueur marque 1 PV.

Chaque photo n'est décomptée qu'une fois.

Chaque joueur déplace ses journalistes sur la piste de score pour enregistrer ses PV.

Le joueur avec le plus de PV gagne !



En cas d'égalité, le joueur parmi ex-æquo qui porte un kilt gagne. S'il y a encore égalité, le joueur parmi les ex-æquo qui ne porte rien sous son kilt gagne. S'il y a encore égalité, les joueurs ex-æquo partagent la victoire !



Les variantes

Ces variantes sont 2 modifications qui peuvent être utilisées séparément ou ensemble pour ajouter de nouvelles options au jeu de base.

1. Orage !

Préparation :

Les joueurs placent tous les appareils-photo de valeur 5 à côté du plateau de jeu avant de commencer la partie.



Déroulement de la partie :

Un petit symbole d'enchère est imprimé sur les cases 20, 30, 40, 50 et 60 de la piste de score. A chaque fois que la figurine petit Nessie atteint ou dépasse un symbole d'enchères pendant une manche, une enchère a lieu après la manche. Cependant, si la figurine petit Nessie passe plus de 1 case d'enchère pendant une manche, il n'y a toujours qu'une enchère.



Chaque joueur choisit 0-5 cartes déplacement de sa main en les plaçant face cachée dans son secteur de jeu. Quand chacun a choisi, les joueurs révèlent leurs choix simultanément. Ces cartes indiquent l'enchère de chaque joueur.

Le joueur avec l'enchère la plus élevée recule son journaliste sur la piste de score d'un nombre de cases égal à son enchère (il peut déplacer sa figurine au-delà de 0, rendant son score négatif). Puis, ce joueur gagne l'appareil-photo de valeur 5 de sa couleur et le place immédiatement sur une case appareil-photo avant vide. S'il y a égalité pour l'enchère la plus élevée, le joueur avec l'enchère immédiatement inférieure gagne l'enchère. Ce processus continue jusqu'à ce qu'un gagnant unique soit trouvé. Il est ainsi possible qu'aucun joueur ne gagne l'enchère.

Une fois qu'un joueur a acheté son appareil-photo de valeur 5 à l'enchère, il ne participe pas aux futures enchères car il conserve cet appareil-photo pour le reste de la partie.

2. Valet de chambre ?

Préparation :

Placez la carte hôtel sur la case pointillée à côté des autres cases action sur le plateau de jeu. Les joueurs peuvent maintenant utiliser cette carte comme action possible pendant la partie.

Déroulement de la partie :

A la fin de chaque manche, aucun joueur ne récupère ses cartes déplacement en main mais les laisse dans son secteur de jeu comme défausse face visible (chaque nouvelle carte est placée sur la précédente).

A la fin d'une manche, quand un joueur a joué sa 5^{ème} et dernière carte, il les reprend toutes en main.



Action Hôtel

Voir les actions page 8.

Les cases Action

Chaque action ne peut être utilisée que par le joueur dont le journaliste se trouve sur la case action appropriée. Les actions peuvent modifier, étendre ou abroger les règles existantes.

Description des actions



Cornemuses

Après que les joueurs ont déplacé la figurine grand Nessie et avant le décompte, le joueur peut déplacer la figurine grand Nessie une case de mer plus loin. Cependant, le joueur ne peut déplacer la figurine grand Nessie que s'il la déplace vers une case de mer sur laquelle un de ses appareils-photo pointe directement.



Pub

Dès que le joueur aura placé son journaliste sur cette case action, il prendra l'appareil-photo neutre (blanc) de valeur 5 et le placera sur une case appareil-photo avant vide. Pour cette manche, cet appareil-photo est son appareil-photo. A la fin de la manche, le joueur remet l'appareil-photo neutre sur la case action.



Boutique photo

Pendant le décompte, l'appareil-photo de valeur 3 de ce joueur compte comme un appareil-photo de valeur 9.



Château

Après que chaque joueur a déplacé ses appareils-photo, le joueur peut déplacer un autre de ses appareils-photo. En outre, il peut placer cet appareil-photo sur une des cases appareil-photo arrière.



Distillerie

Dès que le joueur aura placé son journaliste sur cette case action, il prendra le paquet de cartes déplacement neutre. Pour cette manche, le joueur met de côté ses cartes déplacement et utilise les cartes du paquet de cartes neutre. A la fin de la manche, il rend le paquet de cartes neutre en entier. Alors il reprend en main ses cartes déplacement mises de côté.



Eglise

Après que les joueurs ont placé leurs cartes déplacement face cachée, le joueur peut regarder une des 3 cartes face cachée. Il la remet face cachée et ne peut pas partager l'information sur la carte avec un autre joueur.

Dans une partie à 2 joueurs, il peut également regarder la carte déplacement neutre.



Hôtel *seulement avec la variante "Valet de chambre ?"*

Dès que le joueur aura placé son journaliste sur cette case action, il reprendra immédiatement en main toutes ses cartes déplacement.

Où puis-je trouver :

- Comment placer les premiers appareils-photo ? (page 4, milieu)
- Comment déplacer les appareils-photo ? (page 6, haut)
- Comment obtenir des PV/photos ? (page 5, haut et milieu)

- Que se produit-il quand le paquet de photos est vide ? (page 6, milieu)
- Combien valent mes photos ? (page 6, bas)
- Les variantes (page 7)



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH



Si vous avez des questions, des commentaires ou des suggestions, écrivez-nous svp à :

info@hans-im-glueck.de ou
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

Pour tous leurs tests, l'auteur et l'éditeur remercient tous les amis et connaissances qui les ont aidés : Gregor Abraham, Tom Hilgert, Dieter Hornung, Hannes Wildner et naturellement Nessie.

Développement des règles : Hanna & Alex Weiß

Traduction en français : Didier Duchon

Licence : PROJEKT SPIEL