

Loch Ness

Per decenni i reporters da tutto il mondo sono stati alla ricerca del mostro di Loch Ness. Ma ultimamente le segnalazioni di avvistamenti di Nessie sono aumentate. Tali rapporti, naturalmente hanno attirato al Loch reporters come l'attraente Belinda Viewing da New York, il mezzo-belga Claude McMirror, l'intelligente Filosa Sharp, così come il suo concorrente londinese Jack Nesstee, e anche Nils la Blitzen dalla Danimarca. Dotati delle più moderne attrezzature e tecniche, questi reporters audaci hanno viaggiato in Scozia, al fine di catturare l'inafferrabile Nessie sul lm per i loro giornali. Ma i 5 sperimenteranno alcune sorprese ...

Contenuti e preparazione

Contenuto

- 1 tabellone di gioco
- 60 carte: 32 Carte movimento
- 27 foto
- 1 carta Hotel
- 34 parti in legno
- 10 segnalini reporters in 5 colori
- 1 segnalino reporter grande
- 20 fotocamere in 5 colori (valori 3, 4, 5, e 7)
- 1 fotocamera neutra (valore 5)
- 1 segnalino Nessie grande
- 1 segnalino Nessie piccolo

Preparazione

1. Posizionare il tabellone al centro del tavolo. Posizionare il segnalino Nessie piccolo accanto allo spazio partenza del segnapunti. Ogni giocatore sceglie un colore e piazza un reporter del suo colore vicino alla piccola Nessie.
2. Ogni giocatore prende le sue carte movimento (1-5), e 3 fotocamere (valore 3, 4 e 7).
3. Le fotocamere colorate con il valore 5 e la scheda Hotel vengono utilizzati con la varianti descritte a pagina 7.
4. Mescolare le 27 carte fotografie e metterle coperte come rifornimenti di foto accanto al tabellone. Quindi scoprire 3 carte foto.
5. Posizionare la fotocamera bianca neutra sullo spazio pub. Piazzare Le carte movimento neutre (0, 1, 2, 3, 4, 5, e 7) accanto al tabellone.
6. Posizionare il segnalino Nessie grande su qualsiasi spazio del mare (buca) di Loch Ness.
7. I giocatori scelgono il primo giocatore che prende il segnalino reporter grande , ponendolo accanto a se sul tavolo (la sua area di gioco).

***Solo per il gioco per 2 giocatori: i giocatori prendono le 6 fotocamere (ciascuno, il 3, 4 e 5) dei colori non utilizzati dai giocatori ed un mazzo completo di carte di un

colore non utilizzato dai giocatori . Cominciando con il giocatore più giovane dei due i giocatori piazzano le 6 fotocamere sul tabellone. Essi si alternano piazzandole coperte (i valori non hanno alcun significato) sugli spazi vuoti fotocamera (di fronte - vicino al lago) di loro scelta. Essi mescolano e piazzano il mazzo di carte movimento neutrale coperto accanto al tabellone. Altre modifiche per 2 giocatori sono contornato di rosso come questa casella.(vedi istruzioni originali)

Iniziare la partita

La prima volta i giocatori dovrebbero giocare il primo turno, passo dopo passo, prima di continuare a leggere le regole per partire con il secondo turno.

Il Primo Turno

Il primo giocatore e i successivi 2 giocatori in senso orario scelgono una delle loro carte movimento a caso e la mettono coperte nella loro area di gioco. Ogni giocatore può guardare la carta piazzata in qualsiasi momento. Essi tengono le loro carte rimanenti in mano.

***Nel gioco per 2 giocatori, entrambi i giocatori piazzano una delle loro carte movimento coperta nelle loro aree di gioco. quindi, solo 2 carte sono piazzate coperte.

A partire dal giocatore iniziale, tutti i giocatori, in senso orario, piazzano una delle loro fotocamere scoperta su uno spazio fotocamera vuoto. Essi continuano, ponendo 1 fotocamera in ogni turno, fino a quando ognuno ha piazzato tutte e 3 le fotocamere. I giocatori possono solo piazzare le loro fotocamere sui due spazi anteriori.

Suggerimento: i giocatori vorrebbero che le loro macchine fotografiche fossero nel miglior punto dove si suppone che Nessie emergerà.

Il totale delle 3 carte movimento coperte determina lo spazio da cui emergerà Nessie. Ora i giocatori scoprono le carte movimento coperte che avevano messo nelle loro aree di gioco. Essi sommano i numeri sulle 3 carte ed il giocatore iniziale muove entrambi i segnalini Nessie di quegli spazi. Egli muove la grande Nessie in senso orario sugli spazi mare e la piccola Nessie sul segnapunti.

***Nella partita a 2 giocatori, il primo giocatore scopre la carta in cima al mazzo neutrale di movimento come terza carta movimento.

Il settore, dove il segnalino Nessie grande finisce il suo movimento viene ora analizzato. Le aree sono separate sul tabellone dai fiumi. Ci sono aree con 2 o 3 postazioni fotocamera, le aree cioè che hanno 2 o 3 gruppi con 3 spazi fotocamera. Nell'esempio a destra(vedi regole originali), l'area in cui Nessie emerge è segnalata con un bordo rosso. Ogni giocatore segna punti in base ai valori di tutte le sue fotocamere nella zona e muove il suo reporter di conseguenza sul segnapunti. In questo esempio(vedi regole originali) Claude segna 10 punti(3+7), Belinda ne segna 4 e Filosa segna 3 punti.

I giocatori, le cui fotocamere puntano direttamente su Nessie, prendono, oltre ai punti, 1 o più foto di Nessie. Se Nessie emerge in un gruppo di 3 aree, quindi ogni

giocatore prende 1 foto per ciascuna delle le sue fotocamere che puntano direttamente su Nessie, in un gruppo di 2 aree, ciascuno prende 2 foto. Quando un giocatore prende le foto, può scegliere liberamente tra la pila di carte coperte o quella scoperta accanto ad essa. Il giocatore può combinare entrambe le possibilità, a volontà. Se un giocatore prende una foto scoperta, gira immediatamente una nuova foto dal mazzo, collocandola accanto alle restanti 2 foto scoperte. Il giocatore mette le foto che ha preso coperte nella propria area di gioco. I giocatori guadagnano punti per le foto a fine partita.

Suggerimento: una serie di 3 foto differenti segna punti supplementari (cfr. pagina 6, il punteggio).

Dopo aver aggiornato il punteggio, i giocatori riprendono le loro carte movimento ed il segnalino reporter grande va in senso orario al giocatore successivo.

***Nella partita a 2 giocatori, le carte movimento neutrali scoperte rimangono scoperte sul tavolo.

Esempio: Nessie emerge in un'area con due gruppi di postazioni, Filosa può prendere 2 foto. Prende una foto scoperta e gira una foto per sostituirla. Poi Filosa prende 1 foto dalla pila di carte coperte.

Esempio: Nessie emerge in un'area con due gruppi area, Filosa può prendere 2 foto. Prende una foto scoperta e scopre una foto per sostituirla. Poi prende 1 foto dalla pila di carte coperte.

2. Il secondo turno

Prima che i primi 3 giocatori scelgano e piazzino una carta movimento, ogni giocatore, cominciando con il giocatore di inizio e proseguendo in senso orario, mette il suo secondo segnalino reporter su uno dei 6 campi d'azione .

Queste azioni sono spiegate alle pagine 7 e 8. Solo 1 segnalino reporter può stare su ogni campo d'azione. Poi, il primo giocatore e i successivi 2 giocatori in senso orario scelgono ciascuno una carta dalla propria mano e la piazzano coperte nella propria area di gioco.

***Nel gioco per 2 giocatori, entrambi i giocatori mettono in ogni caso una delle loro carte coperta . Solo 2 carte sono così piazzate coperte.

A partire dal giocatore iniziale tutti i giocatori, in senso orario, devono muovere una delle loro fotocamere ad un altro spazio fotocamera, collocandola coperta. Dopo che tutti i giocatori hanno spostato 1 fotocamera, tutti i giocatori possono muovere una delle loro altre fotocamere, anche coperta. I giocatori possono inserire le loro fotocamere sui due spazi fotocamera frontali. Dopo che tutti i giocatori hanno spostato le loro macchine fotografiche, i giocatori voltano tutte le fotocamere coperte. Ora i giocatori girano le loro carte movimento coperte .

***Nella partita a 2 giocatori, il primo giocatore gira la carta in cima al mazzo di carte movimento neutro, ponendola sopra alla carta neutra precedente come terza carta movimento.

Il giocatore iniziale muove entrambi i segnalini Nessie di nuovo come nel primo

turno, secondo le 3 carte movimento ora scoperte. Il punteggio viene calcolato come nel primo turno. Ogni volta che il mazzo foto è esaurito, tutti i giocatori segnano i punti per tutte le foto che hanno raccolto finora (come nel punteggio fine del gioco) il giocatore iniziale quindi mescola le carte foto che hanno segnato punti e le posiziona come un nuovo mazzo foto coperto. Successivamente, i giocatori che non avevano preso le foto ricevono le loro foto da prendere in questo turno. Dopo aver segnato il punteggio, i giocatori riprendono le loro carte movimento in mano ed i loro segnalini reporters dai campi azione. Infine, il segnalino reporter grande procede nella direzione del giocatore successivo.

***Nella partita a 2 giocatori, la carta movimento neutrale scoperta rimane scoperta sul tavolo. Quando ci sono 3 carte da questo mazzo di carte neutrale scoperte, il giocatore iniziale mescola il mazzo di carte neutrale e lo mette coperto sul tavolo.

Tutti i turni successivi sono giocati come il **secondo turno**.

Fine del gioco

Dopo il turno in cui il segnalino Nessie piccolo raggiunge o supera lo spazio 65 sul segnapunti, il gioco finisce.

I giocatori ora segnano i punti per le loro foto raccolte:

Per ogni serie completa (testa, tronco e coda), il giocatore segna 10 punti.

Per 2 foto differenti il giocatore ottiene 5 punti (indipendentemente da quale combinazione).

Per ogni singola foto il giocatore segna 1 punto.

Ogni foto è conteggiata una sola volta. I giocatori muovono i loro segnalini reporters sul segnapunti per registrare il proprio punteggio.

Il giocatore con più punti vince!

Se i giocatori pareggiano con il punteggio più alto, si rallegrano per la loro vittoria condivisa!

Le Varianti

Queste varianti sono 2 modifiche che possono essere utilizzate sia separatamente che insieme per aggiungere nuove opzioni al il gioco base.

1. Temporale!

Preparazione: i giocatori piazzano tutte le fotocamere di valore 5 vicino al tabellone di gioco prima di iniziare il gioco.

Iniziare il gioco:

Un piccolo simbolo asta è stampato sugli spazi 20, 30, 40, 50, e 60 del segnapunti.

Ogni volta che il segnalino Nessie piccolo raggiunge o passa un simbolo asta durante un giro, una vendita all'asta avviene alla fine del turno. Tuttavia, se il segnalino Nessie piccolo passa più di 1 casella per l'asta in un giro, c'è un'altra asta.

Ogni giocatore sceglie carte movimento 0-5 dalla sua mano, ponendole coperte nella sua area di gioco. Quando tutti hanno scelto i giocatori rivelano contemporaneamente le loro scelte. Queste carte indicano le offerte di ogni giocatore.

Il giocatore con l'offerta più alta muove il suo segnalino reporter all'indietro sul segnapunti di un numero di spazi pari alla sua offerta (lui può spostare il suo segnalino oltre lo 0, rendendo il suo punteggio negativo). Quindi, questo giocatore riceve la fotocamera di valore 5 del suo colore e la mette subito in una posizione vuota frontale per fotocamera .

Se più giocatori pareggiano l'offerta più alta, allora il giocatore con l'offerta immediatamente inferiore vince l'asta.

Questo procedimento continua fino a quando c'è un singolo vincitore. È, pertanto, possibile che nessun giocatore vinca l'asta. Una volta che un giocatore ha acquistato la sua fotocamera di valore 5 in asta, non partecipa in futuro alle aste, così come egli conserva quella fotocamera per il resto del gioco.

2. Hotel Vacancy

Preparazione:

Posizionare la scheda Hotel sulla casella tratteggiata vicino agli altri campi d'azione del tabellone. I giocatori hanno ora questa carta come una possibile azione durante il gioco.

Iniziare il gioco:

Alla fine di ogni round i giocatori non riprendono le loro carte, ma le lasciano nelle loro aree di gioco come un mazzo scoperto (ogni nuova carta viene posizionata sopra la precedente). Alla fine di un round quando un giocatore ha giocato la sua 5° ed ultima carta, le riprende tutte in mano.

Azioni Hotel : Vedere le azioni a pagina 8.

Le Azioni

Ogni azione può essere utilizzata solo dal giocatore il cui segnalino reporter si trova sulla casella dell'azione appropriata. Le azioni possono cambiare l'esistente, estendere o abrogare le norme esistenti.

Descrizioni delle azioni

Bagpipes Dopo che i giocatori hanno spostato il segnalino Nessie grande e prima di aver segnato il punteggio, il giocatore può muovere il segnalino Nessie grande di un ulteriore spazio di mare. Comunque, il giocatore può muovere il segnalino Nessie grande solo se lo muove ad uno spazio di mare che è puntato direttamente da una delle sue fotocamere.

Pub Non appena il giocatore piazza il suo segnalino reporter in questo campo d'azione, prende la fotocamera con il valore 5 neutrale (bianco) e la pone su una posizione vuota frontale per fotocamera. Per questo turno, questa fotocamera è la sua macchina fotografica. Alla fine del turno il giocatore mette la fotocamera neutra di nuovo nel campo d'azione corrispondente.

Photoshop Contando il punteggio, la fotocamera di valore 3 di questo giocatore conta come una fotocamera con il valore 9.

Castle Dopo che tutti i giocatori hanno mosso le loro fotocamere, il giocatore può muovere un'altra delle sue fotocamere. Inoltre, può piazzare queste camere su uno degli spazi fotocamera posteriori.

Distillery Non appena il giocatore piazza il suo segnalino reporter in questo campo d'azione, prende il mazzo di carte neutrale. Per questo round, il giocatore mette da parte le sue carte e utilizza le carte dal mazzo di carte neutrale. Alla fine del turno, lui restituisce l'intero mazzo di carte neutrale. Poi riprende le sue carte movimento in mano.

Church Dopo che i giocatori hanno piazzato le loro carte coperte, il giocatore può guardare una delle 3 carte movimento coperte. Poi la rimette coperta e può non condividere le informazioni sulla carta movimento con qualsiasi altro giocatore.

***Nel gioco per 2 persone, può anche guardare la carta movimento neutrale.

Hotel (solo per la variante Hotel Vacancy) Appena il giocatore mette il suo segnalino reporter in questo campo d'azione, lui riprende immediatamente tutte le sue carte movimento in mano.

Dove posso trovare:

- Come faccio a mettere le prime macchine fotografiche? (pagina 4, medio)
- Come faccio a spostare le fotocamere? (pagina 6, in alto)
- Come faccio ad ottenere punti o le foto? (pagina 5, in alto / medio)
- Cosa succede, quando la pila del mazzo foto è vuota?(pagina 6, medio)
- Quali sono i valori delle mie foto ? (pagina 6, in basso)
- Le varianti (pagina 7)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco(ben vengano correzioni ed interpretazioni delle regole diverse dalla presente). Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.