

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



IMPORTANT : Vous êtes un photographe pacifique, pas un braconnier, alors n'enlevez pas les jetons ronds du lac. Vous ne cherchez qu'à faire des photos rares !

Dès que vous avez fini votre recherche sous-marine, vous devez nettoyer l'eau.

Étape 3 : Nettoyer l'eau

Quoique vous ayez découvert, poussez tous les jetons avec vos doigts (sans incliner ou secouer la boîte) hors de la zone de lac, pour qu'il n'y ait plus rien de visible.

Puis fermez la zone de lac avec une tuile lac et placez votre plongeur dessus.

ASTUCE : Quand vous nettoyez l'eau, essayez de tromper les autres joueurs, puisqu'ils pourraient rechercher les jetons que vous venez de découvrir.

IMPORTANT : À la fin de votre tour, il ne doit y avoir aucun jeton visible (même partiellement).

FIN DU JEU

Le premier joueur à compléter la photo de Nessie avec les 6 jetons carrés sur son appareil photo gagne la partie !

Illustrations : Sergei Kardakov

Éditrices : Julia Klokova, Polina Basalaeva

Graphismes : Anastasia Voropina

Chargés de production : Anastasia Voropina, Yuri Khmelevskoy

Remerciements spéciaux à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova

RÈGLES DES PETITES CRÉATURES

Chaque créature que vous trouvez dans le lac a un effet unique. Le joueur qui a révélé la créature pendant son tour doit appliquer cet effet même s'il l'affecte (à la fois si la créature était déjà visible lorsque la tuile lac a été ouverte ou s'il a tiré la créature pour avoir une vue entière).

Vous pouvez jouer au jeu sans ces règles (surtout si vous jouez avec de jeunes enfants pour la première fois), mais nous vous suggérons de les utiliser plus tard pour rendre le jeu plus interactif et amusant. Nous vous conseillons de commencer avec un ou deux effets puis d'augmenter selon vos envies.

-  Tête de poisson - Regardez secrètement sous l'une des tuiles lac qui n'a pas de plongeur sur elle.
-  Crabe - Déplacez votre plongeur sur une tuile lac inoccupée.
-  Gros poisson - Échangez de place deux plongeurs sur le lac.
-  Tortue - Faites tourner la boîte ou secouez-la doucement (assurez-vous que les plongeurs restent sur les mêmes couvercles).
-  Coquillage - Échangez l'un des jetons photo de votre plateau avec un jeton sur le plateau d'un autre joueur (vous ne pouvez le faire que s'il y a un joueur qui n'a pas encore le jeton que vous essayez de donner en échange).
-  Calamar - Le joueur avec le plus grand nombre de jetons photo sur son plateau doit donner l'un d'eux au joueur avec le plus petit nombre de jetons photo collectés. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus/moins grand nombre de jetons, le joueur qui a activé cet effet décide qui donne/reçoit le jeton.

Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr



Jeu édité par Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2017 Tous droits réservés. 7-6
2nd Filgovskaya street, 1st floor,
hall III, room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleboardgames.ru,
www.LifeStyle-BoardGames.fr



Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber

NESSIE

Règles du jeu



6+



2-4



20-30
min



Le brouillard plane sur le lac du Loch Ness, et l'air semble rempli de mystères. Plouf ! Est ce que c'était ...?! Non, ce n'était qu'une grenouille... Tous les regards sont tournés vers l'eau et tout le monde attend avec impatience que Nessie se montre enfin. Les appareils photos sont en place ! Ne ratez pas la photo de votre vie : prouvez au monde que Nessie n'est pas un mythe en prenant une photo complète d'elle et faites la découverte du siècle !

BUT DU JEU

Être le premier à assembler toutes les photos de Nessie sur son appareil photo.

COMPOSANTS

- 1 lac
- 1 surface de lac avec 17 emplacement de plongée
- 17 tuiles lac ajourées
- 68 jetons ronds
 - 12 véritables parties de Nessie (2 de chaque)
 - 6 créatures sous marines, ressemblant à Nessie
 - 4 poissons-chance
 - 46 jetons avec des petits poissons, des plantes aquatiques, des coquillages ou des bulles
- 4 tuiles appareil photo de différentes couleurs
- 24 jetons carrés (4 sets de 6 jetons)
- 4 plongeurs en bois coloré

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Enlevez délicatement des planches les tuiles appareil photo, les jetons et les tuiles lac. Puis faites de même avec les trous des tuiles lac.

MISE EN PLACE

Placez tous les jetons ronds sur n'importe quelle face au fond du lac.

Placez le plateau surface sur le lac. Fermez les emplacements de plongée avec les tuiles lac, puis secouez légèrement la boîte, pour que les jetons soient mélangés (ne renversez pas la boîte !).

Chaque joueur prend une tuile appareil photo et la place devant lui sur la table. Ensuite placez tous les jetons carrés dans une réserve commune proche de la boîte. Finalement, chaque joueur prend un pion plongeur de sa couleur et le place sur une tuile lac libre, à côté du bord.



JOUER AU JEU

Le dernier joueur à avoir pris un bain commence la partie. Ensuite le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour se déroule en 3 étapes :

- 1 choisir une zone du lac
- 2 plonger
- 3 nettoyer l'eau

Étape 1 : Choisir une zone du lac

Choisissez **une** de ces 3 options au choix :

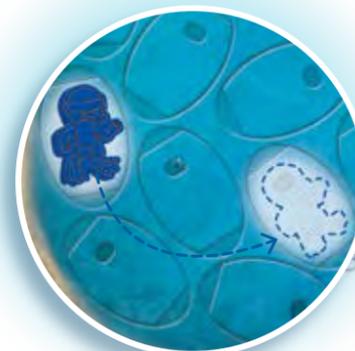
- rester sur la même tuile de lac puis plonger, **OU**



- déplacer votre plongeur sur une tuile lac adjacente puis plonger, **OU**



- déplacer votre plongeur sur n'importe quelle tuile lac et terminer immédiatement votre tour.



IMPORTANT : il ne peut y avoir qu'un plongeur par tuile lac.

Étape 2 : Plonger

Retirez votre plongeur et ouvrez la tuile lac dessous. Vous devriez voir plusieurs jetons ronds.

Vous pouvez effectuer l'action d'un jeton uniquement s'il est complètement visible. Si vous voyez seulement une partie d'un jeton, essayez de l'attraper avec vos doigts ou vos ongles sous le plateau lac, mais vous ne devez pas bouger ou secouer la boîte !

Vous pouvez appliquer les effets de plusieurs jetons pendant le même tour (si vous arrivez à les rendre complètement visibles).



Voici ce que vous pourrez trouver :

- Des petits poissons, des plantes aquatiques, des coquillages ou des bulles : pas de chance.



- Une véritable partie de Nessie : clic ! Vous venez de marquer un point ! Prenez dans la réserve commune le jeton carré indiquant la partie de Nessie que vous venez de trouver et placez-la sur votre appareil photo, dans l'emplacement correspondant. Si vous aviez déjà photographié cette partie, rien ne se passe.



- Des créatures sous-marines qui ressemblent à Nessie : vous y étiez presque ! Mais vous ne prenez pas de photos.



- Un poisson-chance : jouez un tour supplémentaire ! Finissez d'abord votre tour, puis rejouez, en commençant par choisir une tuile lac. Si vous trouvez un autre poisson-chance pendant ce tour supplémentaire, il ne vous redonne pas de tour.

