

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 ★★☆☆ modifiable 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



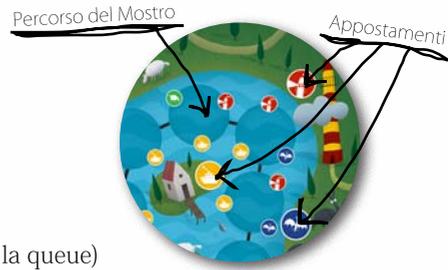
Loch Ness

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 case de guet 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 défausse 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 sacs.

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.