

## Loch Ness – Résumé de la règle

**Mise en place** – Placer le petit Nessie et un reporter de chaque couleur à côté de la case 1. Chaque joueur prend les 5 cartes à sa couleur (1-5), 3 appareils photos (3, 4, 7) et son second reporter. Mélanger les 27 photos et en révéler 3. Placer l'appareil photo blanc (5) au Pub et placer les cartes associées (0, 1, 2, 3, 4, 5, 7) à côté du plateau. Mettre le grand Nessie sur n'importe quelle case du lac. Le premier joueur prend le pion grand reporter noir.

**Premier tour de jeu** – Le premier joueur et les deux joueurs suivants pioche une carte au hasard de leur main. Ils la regardent. A tour de rôle, tous les joueurs positionnent un appareil photo sur un emplacement. Cela est fait trois fois pour que tous les appareils photos soient placés.

Les 3 cartes sont révélées et le petit Nessie est déplacé d'autant de case que le total sur la piste de scores. Le grand Nessie est déplacé d'autant de cases que le total en sens horaire sur les cases de lac. Tous les appareils photos placés sur la berge à côté de Nessie (zone entre les deux rivières) font marquer autant de points que leur valeur (sur la piste de scores). Pour les appareils photos placés juste à côté de Nessie, si la zone est constituée de 2 cases de lac, chaque appareil photo permet de prendre 2 photos ; si la zone est constituée de 3 cases de lac, chaque appareil photo permet d'en prendre une seule. Les joueurs concernés prennent les cartes parmi les photos visibles (remplacée aussitôt) ou la première de la pioche.

Les joueurs récupèrent leurs cartes jouées. Le nouveau premier joueur est le joueur placé à gauche de l'ancien.

**Tours de jeu suivants** – En commençant par le premier joueur, chacun place son reporter sur un bâtiment vide.

Les trois premiers joueurs choisissent une carte de leur main et la pose face cachée. A tour de rôle, chaque joueur déplace un de ses appareils photos sur un emplacement libre et le retourne. Cela est fait trois fois pour que tous les appareils photos de chacun soient déplacés. Le score est enregistré de la même manière qu'au premier tour.

Si la pioche de photos est épuisée, les joueurs marquent des points pour les photos réalisées. Mélanger toutes les cartes photos ensuite. Un nouveau tour commence alors.

### **Les bâtiments** –

Cornemuse : après avoir déplacé le grand Nessie, le joueur peut l'avancer d'une case à condition que cela lui permette de prendre au moins une carte photo.

Pub : le joueur prend l'appareil photo neutre et s'en sert ce tour comme si c'était un des siens. Il retourne au Pub après le décompte.

Photoshop : l'appareil photo de valeur 3 de ce joueur vaut 9.

Château : le joueur peut redéplacer librement l'un de ses trois appareils photos ou les 3 d'un cran vers l'avant ou vers l'arrière.

Distillerie : le joueur peut utiliser les cartes neutres au lieu des siennes ce tour-ci, à son choix.

Eglise : après que les trois cartes ont été jouées face cachée, le joueur peut regarder l'une d'elles à son choix.

**Fin de partie** – Le jeu prend fin quand le petit Nessie a atteint la case 65. Les joueurs marquent des points pour leurs photos réalisées : un Nessie complet vaut 10 points, deux parties 5 points et une seule partie 1 point. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

*Résumé réalisé par Ludo le gars – <http://lgimet.over-blog.com> – janvier 2011 – v.1*