



Si narra che nel famoso lago scozzese si nasconda un enorme e spaventoso mostro... pochi sanno però che di spaventoso ha ben poco e che non è “enorme” è solo robusta di costituzione... si tratta infatti di una lei: Nessie. Questa creatura è molto timida ma anche un po' vanitosa e ogni tanto emerge dal lago per farsi fotografare in tutto il suo mostruoso splendore. Non esistendo però macchine fotografiche della sua taglia, non entra tutta in una sola foto. Armati di coraggio dovrete quindi correre intorno al lago cercando i posti giusti per scattare tante belle foto che unite insieme mostreranno Nessie per intero, testa corpo e coda. Chi riuscirà a immortalare per primo?

CONTENUTO



1 Tabellone Lago



5 Righelli Montafoto



40 Tessere Frammento di Foto



12 sagome
Fotografi (da
montare sui
relativi stand-up di
plastica)



Nessie divisa in 3
pedine: testa,
corpo, coda



1 Dado

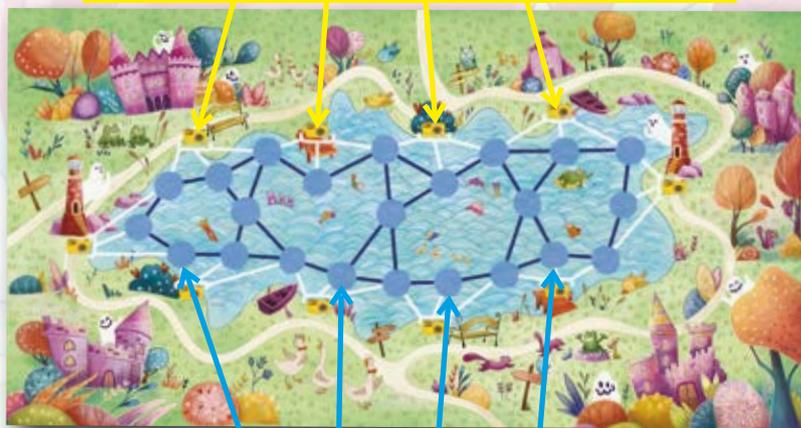


1 Tessera
Primo Giocatore

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Prendete il Tabellone Lago e disponetelo al centro del tavolo
2. Prendete la pedina Nessie (divisa in testa, corpo e coda) e mettetela in tre spazi blu adiacenti casuali. Va bene qualsiasi punto del tabellone a vostra scelta.
3. Se si gioca in 2 giocatori, ciascun giocatore prende una delle due squadre di 3 fotografi viola o verdi (il colore si riconosce dalla striscia di erba in basso) e li posiziona davanti a sé insieme al righello montafoto del colore corrispondente. Se si gioca in 3 o più, ogni giocatore sceglie una coppia di fotografi dello stesso colore (il colore si riconosce dalla striscia di erba in basso, per i colori verdi e viola vanno esclusi i due nonni) e li posiziona davanti a sé insieme al righello monta-foto del colore corrispondente.
4. Prendete tutti i frammenti di fotografie e divideteli in 5 mazzetti a seconda dell'immagine stampata sul retro : panchina, faro, cespuglio, pontile, barca. Mescolate i mazzi e metteteli in un punto del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
5. Stabilite il primo giocatore, (suggeriamo "Inizia a giocare chi ha scattato per ultimo una foto"), a questo giocatore date il gettone primo giocatore e il dado. Il primo giocatore prende uno dei suoi fotografi e lo mette in un punto di osservazione a piacere (si riconoscono dalle macchine fotografiche gialle sul tabellone). Così fa il secondo giocatore di turno e via così, fino a quando tutti i giocatori non avranno posizionato tutti i loro fotografi. In questa prima fase non è molto importante dove si posizionano i fotografi, vi suggeriamo però di non andare troppo lontano dai fotografi degli avversari vedrete più avanti il motivo.
6. Siete Pronti per giocare!

Punti di Osservazione: sono i punti contrassegnati da piccole macchine fotografiche gialle. Ne indichiamo qualcuna come esempio



Caselle Lago: sono le caselle circolari azzurre su cui si muoverà Nessie durante la partita. Ne indichiamo qualcuna come esempio.

SCOPO DEL GIOCO E PANORAMICA

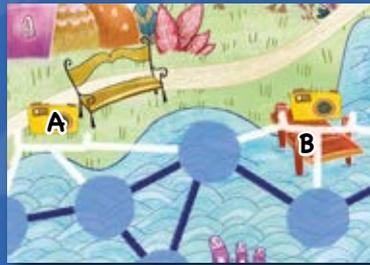
Lo scopo del gioco è comporre più velocemente possibile due foto complete. Nel gioco sono presenti 5 diverse foto, ognuna con un colore di bordo differente. Ciascuna foto è divisa in 5 frammenti, panorama sinistro, testa, corpo, coda e panorama destro.

Esempio:
nell'immagine potete vedere i frammenti testa arancione, rosso e viola.

Ognuno di questi si trova in uno specifico mazzetto (panorami sinistri - panchina, teste - faro, corpi - cespuglio, code - pontile e panorami destri - barca).

Durante lo svolgimento del gioco sposterete i vostri fotografi sul tabellone lago in diversi punti di osservazione (panchina, faro, cespuglio, pontile, barca), in ciascuno di questi punti sarà possibile pescare dal relativo mazzetto uno specifico tipo di frammento.

Tirando il dado sposterete Nessie per cercare di portarla vicino al punto di osservazione del vostro/vostri fotografi e pescare così più



Esempio: nell'immagine potete vedere il punto di osservazione della panchina (A) e il punto di osservazione del molo (B)

frammenti di quel tipo specifico che vi assicureranno più scelta. Una volta scelto un frammento lo posizionerete sopra o sotto il righe montafoto in corrispondenza dello stesso simbolo. Le foto possono essere montate anche con colori di bordo differenti, infatti tutti i panorami sono compatibili fra loro, rappresentano la stessa scena vista in momenti diversi della giornata. Se riuscirete a montare frammenti di colore uguale vicini fra loro alla fine del gioco guadagnerete più punti e vi assicurerete la vittoria. Buon divertimento!



Esempio di preparazione per 4 giocatori

TURNO DI GIOCO

Partendo dal primo giocatore il gioco si svolge a turni in senso orario. Ogni giocatore affronterà il suo turno eseguendo queste azioni in ordine:

1. SPOSTARE IL FOTOGRAFO: Se vuole il giocatore può spostare uno dei suoi fotografi in un nuovo punto di osservazione rispetto a dove si trova.

Se il punto scelto è occupato dal fotografo di un altro giocatore, quel giocatore sposta il suo fotografo in un altro punto di osservazione libero a sua scelta e pesca un frammento da uno dei mazzetti a suo piacere. Se il frammento gli interessa lo posiziona sopra o sotto il righello monta-foto nello spazio corrispondente, altrimenti lo rimette sotto il relativo mazzetto (valgono tutte le regole come esposte al punto "3. Catturare le foto").

2. TIRARE IL DADO: il giocatore tira il dado.

Se il risultato del dado è un numero, sposta Nessie del numero di caselle corrispondenti cercando di portarla il più vicino possibile ad uno o più dei suoi fotografi (per capire il movimento di Nessie vedi "Come si sposta Nessie dal box qui sotto"). Se il risultato è il simbolo delle onde, Nessie si inabissa e ricompare da un'altra parte: il giocatore può spostare Nessie in una posizione a suo piacere in tutto il tabellone

Esempio: Simona sposta il suo scienziato sulla posizione occupata dalla scout di Alessio (freccia gialla). Alessio decide di spostare la sua scout nel punto d'osservazione libero faro (freccia bianca) e pesca un frammento dal mazzo barca, lo guarda e decide di aggiungerlo alle sue foto, montandolo sotto al righello montafoto.



3. CATTURARE LE FOTO: E' arrivato il momento di scattare le foto a Nessie. In questa fase, tutti i giocatori devono osservare i propri fotografi, uno alla volta, nei loro punti di osservazione. Da ogni punto di osservazione partono 3 linee bianche che collegano quel punto a tre caselle Lago. Se sopra le caselle Lago collegate con il punto di osservazione del proprio fotografo si trova una o più parti di Nessie, quel giocatore pesca altrettanti frammenti di foto del tipo indicato nel punto d'osservazione (panchina, faro, cespuglio, pontile o barca). Dopodiché il giocatore guarda i frammenti che ha pescato e sceglie se tenerne o meno uno. Indipendentemente da quanti frammenti il

COME SI SPOSTA NESSIE

Per spostare Nessie partite sempre dalla testa. Spostatela del numero di caselle lago riportate sul dado secondo queste regole:

- Nessie si può spostare tra le caselle lago collegate da una linea blu scura.
- Nessie non può passare su caselle in cui è già presente il suo corpo o la sua coda.
- Non può nemmeno passare due volte dalla stessa casella.

Una volta spostata la testa, spostate il corpo nella casella subito precedente a quella della testa, sul percorso che ha seguito la testa. Dopodiché prendete la coda e spostatela nella casella subito precedente a quella del corpo, sempre sul percorso che ha seguito la testa.

Esempio: Federico tira 5 con il dado. Non può scegliere di far tornare indietro Nessie perché la casella lago subito dietro la testa è occupata dal corpo e non ci sono altre vie. Decide quindi di sposterla in avanti,



seguendo il percorso evidenziato dalle frecce. La testa si fermerà al punto 5, il corpo al punto 4 e la coda al punto 3.

giocatore ha pescato con il suo fotografo (cioè quante parti di Nessie erano collegate al suo fotografo nel punto di osservazione) potrà sempre tenere un frammento solo. Pescare più frammenti è utile per avere una maggiore scelta. Gli altri frammenti devono essere riposti sotto il relativo mazzetto. Il giocatore può quindi posizionare il frammento pescato sopra o sotto il righe llo montafoto in corrispondenza del simbolo uguale (panchina, faro, cespuglio, pontile, barca, si vede sul retro del frammento). Il giocatore non è obbligato a tenere per forza il frammento guadagnato, può anche scegliere di non posizionarlo nel suo righe llo montafoto, così come è libero di cambiare un frammento che ha precedentemente posizionato con uno appena pescato dello stesso tipo. Può, inoltre, in qualsiasi momento del gioco cambiare di posto uno o più frammenti (spostandolo sopra o sotto al righe llo monta-foto). I frammenti non possono essere spostati a destra o a sinistra, devono sempre rimanere sopra o sotto il simbolo corrispondente (panchina, faro, ecc) per far sì che la foto si monti

in modo corretto. Lo scopo infatti è quello di montare i frammenti per formare fotografie possibilmente complete, anche se formate da frammenti con colori di bordo differenti. Tuttavia se il colore di bordo del frammento è uguale ai frammenti vicini il giocatore realizza più punti alla fine del gioco. Qualsiasi frammento scartato viene rimesso in fondo al mazzo corrispondente. Il giocatore ripete la stessa operazione per l'altro fotografo (o per gli altri due se gioca in due giocatori). Sugeriamo di osservare i propri fotografi uno alla volta per evitare confusione con i frammenti. Se il giocatore è stato abile a piazzare i suoi fotografi, è possibile che possa "vedere" Nessie da entrambi i punti di osservazione. In quel caso avrà la possibilità di prendere due frammenti in un turno di solo gioco. Quando tutti i giocatori hanno finito di sistemare i frammenti guadagnati e ottimizzare le loro fotografie il turno finisce. Il giocatore che ha appena eseguito il suo turno passa il dado al giocatore alla sua sinistra e comincia un nuovo turno di gioco.



Esempio: Simona ha appena spostato Nessie in un'ottima posizione per il suo scienziato posizionato al Faro. Anche Fabio ha i suoi due personaggi ben posizionati: il detective seduto sulla panchina vede la testa di Nessie mentre il suo fido compagno appostato dietro al cespuglio vede la sua coda. Lo scienziato, dal Faro, vede la testa, il corpo e la coda di Nessie. Simona pesca 3 tessere frammento dal mazzo del faro, trovando una tessera rossa, una tessera verde e una tessera viola. Guardando il suo righe llo montafoto, sono interessanti sia la tessera rossa che può completare la foto superiore, sia la tessera viola, che può continuare la foto inferiore. Simona decide di tenere la tessera rossa. Completa la



Tessere pescate da Simona

Righe llo montafoto di Simona

foto superiore sostituendo la tessera gialla con la rossa e scarta viola e verde, riponendole in fondo al mazzo Faro. Dopodiché sposta la tessera gialla nella parte inferiore del righe llo montafoto. Fabio pesca una tessera dal mazzo panchina che decide di tenere e una tessera dal mazzo cespuglio che decide di scartare, rimettendola in fondo al mazzo cespuglio.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore completa entrambe le sue fotografie. In quel momento i giocatori che in ordine di turno giocano dopo di lui realizzano comunque il loro ultimo turno di gioco fino a tornare di nuovo al primo giocatore, quello contraddistinto dal gettone "primo giocatore", (lui non esegue il turno), e si passa a contare il punteggio.

CONTARE IL PUNTEGGIO

Ogni giocatore osserva il suo righello montafoto, in esso sono presenti delle freccette bianche in corrispondenza all'unione di due frammenti



Partendo dalla foto in alto ogni freccetta che unisce due frammenti con il bordo di colore differente vale 1 punto, ogni freccetta che unisce due frammenti con il bordo dello stesso colore vale 2 punti. Una freccetta che non indica frammenti o che indica un frammento e uno spazio vuoto vale 0 punti.

Si ripete l'operazione per la foto in basso sommando il punteggio. Infine se la/le foto realizzate sono complete, cioè formate interamente da 5 frammenti con il bordo dello stesso colore, per ogni foto completa si guadagna un ulteriore bonus di 3 punti, che si va a sommare al conteggio precedente.

Il giocatore che ha realizzato più punti è il vincitore. In caso di parimerito vince il giocatore con più freccette da 2 punti. In caso di ulteriore parità, i giocatori condividono la vittoria.



Esempio: E' fine partita. Federico conta i suoi punti. Partendo da sinistra per la foto in alto, ottiene 2 punti per ogni freccetta, in quanto entrambi i frammenti sono dello stesso colore (nell'immagine cerchio rosso). In tutto, sono 8 punti. Per la foto in basso, sempre da sinistra, Federico ottiene 2 punti per la prima freccetta, in quanto entrambi i frammenti sono dello stesso colore e 1 punto per la seconda freccetta (nell'immagine cerchio azzurro), che indica un frammento viola e uno rosso. Le ultime due freccette non danno punti (nell'immagine cerchio giallo). La foto inferiore vale 3 punti. Federico ha quindi un punteggio totale di 14 punti: 8 punti per la foto superiore + 3 punti per la foto inferiore + 3 punti perché la foto superiore è composta da tutti e 5 i frammenti dello stesso colore (è completa).

SI PUO' GIOCARE IN 5?

All'interno di Loch Ness avete trovato 5 righelli montafoto e i rispettivi personaggi, ma il gioco è per 2-4 giocatori. Abbiamo scelto di inserire un 5° colore per dare a tutti i giocatori la possibilità di scegliere un colore e la loro coppia di fotografi.

SI, MA NON E' CHE SI PUO' GIOCARE IN 5?

Per noi l'esperienza di gioco ottimale è in 2-4 giocatori. Se volete giocare comunque in 5, vi suggeriamo le seguenti modifiche al regolamento:

- Tutti i giocatori giocano con un solo fotografo.
- Al proprio turno, dopo aver spostato il proprio fotografo, possono inserire in un punto d'osservazione libero il loro secondo fotografo.
- Alla fine del proprio turno, dopo aver scattato le foto, il giocatore di turno deve ritirare uno dei suoi fotografi a scelta.
- Nel caso in cui un mazzetto di frammenti si esaurisca, i giocatori che devono pescare quel tipo di frammento non lo pescheranno.

CONSIGLI STRATEGICI

Loch Ness può sembrare un gioco semplice, ma nasconde una profondità che non vi aspettereste alla prima partita.

Ecco alcuni consigli strategici che vi aiuteranno nelle prime partite:

- Ogni frammento pescato è un frammento buono per il punteggio finale. Non conviene mai scartare un frammento se avete uno dei due spazi liberi dove posizionarlo. Potrete pensare all'ottimizzazione dei colori in successive pescate. Ogni frammento, anche se montato di colore differente, fornisce comunque punti alla fine della partita.
- Vi consigliamo di tenere i vostri fotografi abbastanza lontani gli uni dagli altri. Tenerli vicini vi permetterà di pescare molto nel vostro turno, ma abbasserà notevolmente le possibilità di scattare foto nei turni degli altri giocatori. Se li tenete lontani invece, aumenterà la probabilità di fare foto nei turni degli avversari, anche se, nel vostro turno, non farete più di una foto.
- Ci sono 3 spazi lago non raggiungibili dai fotografi. Utilizzateli per evitare di far pescare gli altri giocatori, posizionando un pezzo del mostro in un luogo irraggiungibile.
- Tenete d'occhio il gioco degli altri giocatori. Ci sono solo due tessere frammento per ogni colore: se un giocatore ha già iniziato a collezionare un colore non vi converrà scegliere quel colore per mirare alla foto completa perché sarà molto difficile completare la foto. Allo stesso tempo, se il frammento che cercate è già presente nei righelli montafoto di due giocatori (o è presente due volte nel righello montafoto di un giocatore), vi converrà spostare il fotografo su altri punti di osservazione aspettando che uno dei due giocatori scarti uno dei frammenti utili a voi.



Una produzione Red Glove Edizioni - Seconda Edizione - 2018
Red Glove di Dumas Federico - Via Carriona 259b 54033 Carrara (MS) Italia

Game Design: Walter Obert
Direttore di Produzione: Federico Dumas
Impaginazione: Fabio Lupetti

Direzione Produzione: Federico Dumas
Illustrazioni & Grafica: Valentina Fontana
Consulenza Commerciale: Simona Lombardo

Red Glove vi assicura di non aver invaso con i propri mezzi l'abitazione di Nessie per scattare le foto utilizzate in questo gioco e di aver richiesto a Nessie tutti i documenti necessari alla privacy.