

Loch Ness
Hans im Glück, 2010
Ronald WETTERING
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

LOCH NESS



Decennia lang zijn reporters over gans de wereld op jacht naar het monster van Loch Ness. De laatste tijd hopen de berichten over de waarnemingen van Nessie zich weer op.

En dan duiken natuurlijk ook de attractieve Belinda Viewing uit New York, de halve Belg Claude Mc Mirror, de uitgekookte Filosa Sharp alsook zijn grimmige concurrent uit Londen Jach Nestee en zelfs de rare kwibus Nils Blitzgewitteren uit Denemarken op de voorgrond.

Uitgerust met de meest moderne techniek maken deze meest moedige van de reporters zich klaar voor hun reis naar Schotland om daar het geheim van de zee te ontsluiëren en hun krant de begerenswaardige foto's van Nessie te kunnen leveren. Doch deze vijf zullen enkele verrassingen beleven ...



Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 60 kaarten
 - 32 trekkaarten
 - 27 foto's
 - 1 kaart 'hotel'
- 34 houten figuren
 - 10 reporters in 5 kleuren
 - 1 grote reporter
 - 20 camera's in 5 kleuren (waardes 3, 4, 5, 7)
 - 1 neutrale camera (waarde 5)
 - 1 grote Nessiefiguur
 - 1 kleine Nessie figuur

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De kleine Nessiefiguur wordt naast het startveld op het scorespoor geplaatst. Iedere speler kiest één kleur en zet zijn reporter bij de kleine Nessie.



7.

De speler die Nessie voor het laatst heeft gezien, wordt de startspeler en neemt de grote reporter. Bij twijfel is dit de jongste speler.



6.

De grote Nessiefiguur plaatst de spelers op een meerveld naar keuze in Loch Ness.



Alleen in het spel voor 2 spelers

Er worden 6 extra camera's van niet gespeelde kleuren en een complete stapel van trekkaarten van een niet gespeelde kleur gebruikt.

Te beginnen bij de jongste speler plaatsen de beide spelers de 6 camera's op het speelbord. Ze plaatsen afwisselend, de ene na de andere en verdekt (de waarde heeft geen betekenis), de camera's naar keuze op de cameraplatsen vooraan (aan de oevers van het meer).

De trekkaartenstapel leggen ze klaar naast het speelbord.

De wijzigingen voor 2 spelers zijn in deze spelregels rood omrand zoals in dit kader.

2
spelers

LOCH NESS

Iedere speler neemt de trekkaarten (1 - 5),
alsook de 3 camera's (waardes 3, 4, 7) en de
tweede reporter in
zijn kleur.

2.



voorbeeld speler Claude



De gekleurde camera
met de waarde 5

3.



alsook
de kaart 'hotel'

worden alleen gebruikt in de
variant (zie pagina 7).

4.



De 27 foto's worden zeer
grondig gemixt en verdekt als
fotostapel naast het speelbord
gelegd. Daaronder worden
3 foto's blootgelegd.



De neutrale camera in wit
wordt op het actieveld 'pub'
gelegd.

De neutrale stapel met de
trekkaarten 0, 1, 2, 3, 4, 5, 7
worden naast het speelbord
klaargelegd.

5.



Spelverloop

De spelers die het spel 'Loch Ness' nog niet kennen, spelen "De eerste ronde" stap voor stap vóór zij onder "De tweede ronde" verder lezen.

1. De eerste ronde

De startspeler en de 2 volgende spelers met de wijzers van de klok mee leggen telkens één trekkaart uit de hand naar keuze verdekt voor zich neer.

De spelers mogen hun kaart die ze verdekt hebben neergelegd te allen tijde bekijken. De resterende kaarten houden ze in hun hand.



In het spel met twee spelers leggen de beide spelers telkens één van hun trekkaarten verdekt voor zich neer. Er worden dus maar 2 kaarten verdekt neergelegd.

2
spelers

Te beginnen met de startspeler plaatsen nu om de beurt alle spelers hun camera's met het getal naar boven op een **vrije** cameraplaats. Dit gaat zolang door tot alle spelers hun 3 camera's hebben ingezet. Hierbij moet men er alleen op letten dat de spelers hun camera's alleen op de beide cameraplaatsen **vooraan** mogen plaatsen.

de cameraplaats achteraan

de cameraplaatsen vooraan



TIP

Uiteraard plaatsen de spelers hun camera's liefst op die plaats waar zij vermoeden dat Nessie zal opduiken. De som van de 3 daarvoor verdekt afgelegde trekkaarten bepaalt het meerveld waar Nessie opduikt.

Daarna leggen de spelers hun verdekte kaarten bloot. De getallen van de 3 blootgelegde kaarten worden samengeteld en de startspeler zet de beide Nessiefiguren dit aantal velden verder. De grote Nessie wordt hierbij met de wijzers van de klok mee op de meervelden verplaatst, de kleine Nessie op het scorespoor.

In het spel voor 2 spelers legt de startspeler extra bij zijn eigen kaarten nog de bovenste kaart van zijn reeds klaargelegde trekkaartenstapel als derde trekkaart bloot.

2
spelers



De regio waarin de grote Nessiefiguur, na zijn beweging, landt, wordt gewaardeerd.

De regio's zijn op het speelbord door rivieren gescheiden. Er zijn regio's van 2 en regio's van 3, dit betekent dat zich in die regio 2 of 3 groepen van telkens 3 cameraplaatsen bevinden. In het voorbeeld rechts is de regio waarin Nessie opduikt, rood omrand.

Iedere speler ontvangt punten in overeenstemming met de afgedrukte waarden op al zijn camera's in die regio en hij zet zijn reporter passend verder op het scorespoor.



In dit voorbeeld ontvangt **Claude** 10 punten (3 + 7), **Belinda** 4 en **Filosa** 3 punten.

Spelers, wiens camera's precies op Nessie zijn gericht, krijgen als extra bij hun punten ook nog 1 of meerdere foto's van Nessie.

Duikt Nessie op in een regio van 3, ontvangt de speler voor elk van zijn camera's die precies op Nessie is gericht, 1 foto; in een regio van 2 ontvangt deze speler 2 foto's.

De foto's die een speler ontvangt, trekt hij ofwel verdekt van de stapel ofwel van de foto's die blootliggen. De speler mag de beide mogelijkheden naar believen combineren. Als een speler een open foto neemt, legt hij onmiddellijk een nieuwe foto bloot op deze lege plaats.

De foto's verzamelt de speler verdekt naast zich. Foto's leveren aan het einde van het spel extra punten.

TIP

Een serie van 3 verschillende foto's levert hierbij nog extra punten op (zie pagina 6: 'Einde van het spel').



Na de waardering nemen de spelers hun trekkaarten opnieuw in de hand en de grote reporter wandelt, met de wijzers van de klok mee, naar de volgende speler.

Voorbeeld

Nessie duikt op in een regio van 2.

Filosa ontvangt dus 2 foto's.

Zij neemt één foto die open ligt en legt meteen een nieuwe foto bloot.

Dan neemt **Filosa** nog 1 foto van de verdekte stapel.



De extra blootgelegde kaart blijft aanvankelijk open liggen.

2 spelers

2. De tweede ronde

Vóór de eerste drie spelers nu 1 trekkaart neerleggen, zet iedere speler, te beginnen met de startspeler, om de beurt zijn tweede reporter op één van de 6 actievelden.

Deze actievelden worden op de pagina's 7 en 8 uitgelegd. Op elk actieveld kan steeds maar precies 1 reporter staan.



Daarna zoeken de startspeler en de twee volgende spelers (met de wijzers van de klok mee) een trekkaart uit de hand en leggen deze, zoals werd beschreven in 'De eerste ronde', verdekt voor zich neer.

In het spel met 2 spelers leggen beide spelers telkens één van hun trekkaarten voor zich neer. Er worden dus maar 2 kaarten verdekt neergelegd.

2 spelers

Te beginnen met de startspeler **moeten** alle spelers om de beurt één van hun camera's naar een andere cameraplats verzetten en deze omdraaien.

Nadat alle spelers één camera hebben verplaatst, mogen alle spelers een volgende camera verplaatsen die nog niet is omgedraaid.

De spelers mogen hun camera's, zoals reeds eerder werd vermeld, alleen op de plaatsen vooraan zetten.

Nadat alle spelers hun camera's hebben verplaatst, leggen de spelers alle omgedraaide camera's opnieuw bloot. daarna leggen de spelers hun verdekt afgelegde trekkaarten bloot.



2
spelers

In het spel voor 2 spelers legt de startspeler extra bij zijn eigen kaarten nog de bovenste kaart van zijn reeds klaargelegde trekkaartenstapel als derde trekkaart bloot.

De beide Nessiefiguren worden, zoals in de eerste ronde, in overeenstemming met de 3 blootgelegde trekkaarten verplaatst. De waardering wordt, zoals in de eerste ronde, doorgevoerd.

Als de verdekte fotostapel leeg is, volgt er een tussenwaardering. Alle spelers moeten hun tot dan toe verzamelde foto's waarderen (zie einde van het spel). De gewaardeerde foto's worden zeer grondig gemixt en als nieuwe verdekte fotostapel klaargelegd. Daarna worden eventueel nog niet verdeelde foto's verdeeld.

Na de waardering van de camera's nemen de spelers hun trekkaarten opnieuw in de hand. De reporter wordt teruggenomen van de actievelen en de grote reporter wandelt verder, met de wijzers van de klok mee, naar de volgende speler.

2
spelers

De extra blootgelegde kaart blijft aanvankelijk open liggen. Pas nadat de derde kaart van deze trekkaartenstapel wordt blootgelegd, worden deze blootgelegde trekkaarten opnieuw in de reeds klaargelegde trekkaartenstapel gemixt.

Alle andere rondes verlopen zoals 'De tweede ronde'.

Einde van het spel

Na de ronde waarin de kleine Nessiefiguur op het scorespoor het veld '65' bereikt of overschrijdt, eindigt het spel.

De spelers waarderen nu nog hun verzamelde foto's.

- Voor elke complete serie (kop, romp en staart) ontvangt de speler 10 punten.
- Voor twee verschillende foto's ontvangt de speler 5 punten (om het even in welke combinatie).
- Voor elke afzonderlijke foto ontvangt de speler 1 punt.

AANDACHT

Elke foto wordt maar één keer gewaardeerd !

De spelers zetten hun reporter passend vooruit op het scorespoor.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die een Schotse rok draagt. Als ook hier een gelijke stand is, wint van die spelers diegene die hieronder niets draagt. Is er dan nog een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.



De varianten

De varianten zijn extra modificaties die ofwel afzonderlijk maar ook beide in combinatie in het spel kunnen worden gebruikt.

1. Bliksems onweer

Vorbereiding

De spelers leggen voor het begin van het spel alle camera's met waarde 5 naast het speelbord klaar.



Spelverloop

Op het scorespoor zijn op de velden 20, 30, 40, 50 en 60 kleine veilingssymbolen afgedrukt. Telkenmale wanneer Nessie op of over één van deze velden wordt gezet, vindt na de ronde een veiling plaats. Als de kleine Nessiefiguur in een ronde op of over twee veilingsvelden wordt gezet, vindt toch maar één veiling plaats.



Iedere speler kiest onder de tafel 0 - 5 trekkaarten uit zijn hand. Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt, leggen alle spelers op hetzelfde moment hun kaarten open. Deze kaarten vormen het bod van de spelers.

Alleen de speler die het hoogste bod heeft gedaan, moet zijn reporter op het scorespoor het geboden aantal punten terugzetten (hij kan daarmee ook een negatief puntensaldo bereiken). Daarna krijgt deze speler de extra camera (waarde 5) van zijn kleur en zet deze onmiddellijk op een vrije cameraplaats vooraan.

Als er bij het bod een gelijke stand heerst tussen meerdere spelers, wint de speler die het op één na hoogste bod heeft uitgebracht. Heerst ook hier een gelijke stand wint de speler die daarna het op één na hoogste bod heeft uitgebracht. Als er geen kleiner bod is, ontvangt geen enkele speler een extra camera.

Een speler die zijn extra camera al heeft geveild, neemt niet meer deel aan een volgende veiling.

2. Toffe kamer

Spelvoorbereiding

De kaart voor de speciale actie 'Hotel' wordt op het gestippelde veld naast de bestaande actievelen gelegd. In de loop van het spel stelt deze kaart een extra actieveld voor.

Spelverloop

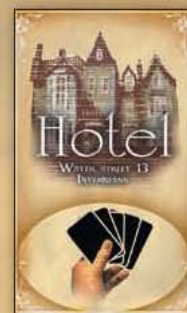
Aan het einde van een ronde nemen de spelers hun trekkaarten **niet** terug in de hand.

De afgelegde trekkaarten blijven als open stapel voor de spelers liggen.

Pas aan het einde van de ronde waarin een speler zijn vijfde en laatste trekkaart heeft afgelegd, neemt hij al zijn trekkaarten weer in de hand.

Actie Hotel

Zie de acties op pagina 8.



De actievelen

Elke actie kan maar door die speler worden benut wiens reporter op het desbetreffende actieveld staat en ook maar zolang zijn reporter daar staat.

De speciale acties kunnen bestaande regels veranderen, uitbreiden of zonder effect maken.

Beschrijving van de actievelden



doedelzak

Nadat de grote Nessiefiguur werd verplaatst, maar nog wel vóór de waardering, mag de speler de grote Nessiefiguur één veld verder zetten. De speler mag de Nessiefiguur pas dan verder zetten als ze hiermee op een meerveld terechtkomt waarop direct een eigen camera is gericht.



pub

Zodra de speler zijn reporter op dit actieveld plaatst, neemt hij de neutrale (witte) camera met de 5 en zet deze op een vrije camera-plaats vooraan. Deze camera wordt voor deze ronde zoals een eigen camera behandeld. Aan het einde van de ronde legt de speler de neutrale camera terug op het actieveld.



fotoshop

Bij de waardering telt de camera met waarde 3 zoals een camera met de waarde 9.



kasteel

De speler mag uitzonderlijk in deze ronde zijn camera's ook op de cameraplatsen achteraan zetten. Nadat alle spelers hun camera's hebben neergezet, mag de speler nog een eigen camera met waarde 3 verplaatsen (ook op de plaats achteraan).



distilleerderij

Zodra de speler zijn reporter op dit actieveld zet, neemt hij de neutrale stapel. De trekkaarten van zijn hand legt de speler terzijde en de speler gebruikt in deze ronde de kaarten van de neutrale stapel. Aan het einde van de ronde legt hij de complete neutrale stapel terug op zijn plaats. Dan neemt hij zijn terzijde gelegde trekkaarten opnieuw in de hand.



kerk

Nadat de spelers hun trekkaarten hebben afgelegd, mag de speler één de drie verdekt liggende trekkaarten bekijken. Hij toont ze niet aan de anderen en legt ze verdekt terug.

2
spelers

In het spel voor 2 mag hij ook de neutrale kaart bekijken.



hotel

alleen in de
variant 'Toffe kamer'

Zodra de speler zijn reporter op dit actieveld heeft gezet, neemt hij onmiddellijk alle trekkaarten weer in de hand.

Waar vind ik wat ?

- Hoe plaats ik de eerste camera's (pagina 4, midden)
- Hoe verzet ik camera's (pagina 6, bovenaan)
- Hoe ontvang ik punten/foto's (pagina 5, boven en midden)

- Wat gebeurt er als er niet genoeg foto's zijn ? (pagina 6, midden)
- Hoeveel zijn mijn foto's waard ? (p. 6, onderaan)
- De varianten (pagina 7)



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
7 november 2010