



Loch Ness

RONALD WETTERING

BELINDA
VIEWING

FILOSA
SHARP

CLAUDE
MC MIRROR

JACK
NESSTEE

Seit Jahrzehnten sind Reporter aus der ganzen Welt auf der Jagd nach dem Ungeheuer von Loch Ness. Doch in letzter Zeit häufen sich Berichte über Sichtungen von Nessie.

Das ruft natürlich auch die attraktive Belinda Viewing aus New York, den Halb-Belgier Claude McMirror, die gerissene Filosa Sharp sowie ihren erbitterten Londoner Konkurrenten Jack Nesstee und selbst den verschrobeneren Nils Blitzgwitteren aus Dänemark auf den Plan. Ausgerüstet mit modernster Technik, machen sich die wagemutigsten aller Reporter auf den Weg nach Schottland, um dort das Geheimnis des Sees zu lüften und ihrer Zeitung Fotos von Nessie zu liefern. Doch die fünf werden einige Überraschungen erleben müssen ...



Material und Spielvorbereitung

Material

1 Spielplan

60 Karten:

- 32 Zugkarten
- 27 Fotos
- 1 Karte „Hotel“

34 Holzteile:

- 10 Reporter in 5 Farben
- 1 Großer Reporter
- 20 Kameras in 5 Farben (Wert 3; 4; 5; 7)
- 1 Neutrale Kamera (Wert 5)
- 1 Große Nessiefigur
- 1 Kleine Nessiefigur

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Die kleine Nessiefigur wird neben das Startfeld der Zählleiste gestellt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt einen Reporter seiner Farbe dazu.



7.

Der Spieler, welcher Nessie zuletzt gesehen hat, wird Startspieler und nimmt sich den großen Reporter; Im Zweifel der jüngste Spieler.



6.

Die große Nessiefigur stellen die Spieler auf ein Seefeld Ihrer Wahl in Loch Ness.



Nur für das Spiel zu Zweit:

Es werden zusätzlich 6 Kameras von nicht gespielten Farben und ein kompletter Zugkartenstapel einer nicht gespielten Farbe benötigt.

Beginnend mit dem jüngeren Spieler stellen die beiden Spieler die 6 Kameras auf den Spielplan. Diese stellen sie abwechselnd, eine nach der anderen, **verdeckt** (die Werte haben also keine Bedeutung) auf freie vordere Kameraplätze (am Seeufer) ihrer Wahl.

Den Zugkartenstapel legen sie neben dem Spielplan bereit.

Die Änderungen für 2 Spieler sind in der Regel rot umrandet wie dieser Kasten.

2
SPIELER

Jeder Spieler nimmt sich die Zugkarten (1–5), sowie 3 Kameras (Wert 3; 4; 7) und den zweiten Reporter in seiner Farbe.



2.

Beispiel Spieler Claude

LOCH NESS

für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

Dauer: 30-45 Minuten



Die farbigen Kameras mit dem Wert 5

3.



sowie die Karte „Hotel“

werden nur für die Varianten benötigt (siehe Seite 7).



4.



Die 27 Fotos werden gründlich gemischt und verdeckt als Fotostapel neben den Spielplan gelegt. Daneben werden 3 Fotos aufgedeckt.



Die neutrale Kamera in weiß wird auf das Aktionsfeld „Pub“ gelegt.



Der neutrale Stapel mit den Zugkarten 0; 1; 2; 3; 4; 5; 7 wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

5.

Spielablauf

Spieler, die Loch Ness noch nicht kennen, spielen „Die erste Runde“ Schritt für Schritt durch, bevor Sie unter „Die zweite Runde“ weiterlesen.

1. Die erste Runde

Der Startspieler und die 2 im Uhrzeigersinn folgenden Spieler legen jeweils eine zufällige Zugkarte von ihrer Hand verdeckt vor sich ab. Die Spieler dürfen die Karte, die sie verdeckt vor sich abgelegt haben, jederzeit ansehen. Die restlichen Karten behalten sie auf der Hand.



Im Spiel zu Zweit legen beide Spieler jeweils eine ihrer Zugkarten verdeckt vor sich ab. Es werden also nur 2 Karten verdeckt abgelegt.



Beginnend mit dem Startspieler stellen nun reihum alle Spieler eine ihrer Kameras mit der Zahl nach oben auf einen **freien** Kameraplatz. Dies machen sie so lange, bis alle Spieler ihre 3 Kameras eingesetzt haben. Dabei ist zu beachten, dass die Spieler ihre Kameras nur auf die beiden **vorderen** Kameraplatze stellen dürfen.

hinterer Kameraplatz
vordere Kameraplatze



Tipp: Die Kameras stellen die Spieler am besten dort auf, wo sie das „Auftauchen“ Nessies vermuten. Die Summe der 3 zuvor verdeckt abgelegten Zugkarten bestimmt das Seefeld, auf dem Nessie „auftaucht“.

Nun decken die Spieler ihre verdeckt vor sich liegenden Zugkarten auf. Die Zahlen der 3 aufgedeckten Karten werden zusammengezählt und der Startspieler zieht **beide** Nessiefiguren um so viele Felder weiter. Die große Nessiefigur wird dabei im Uhrzeigersinn auf den Seefeldern gezogen, die kleine Nessiefigur auf der Zählleiste.

Im Spiel zu Zweit deckt der Startspieler zusätzlich zu seiner eigenen noch die oberste Karte vom bereitgelegten Zugkartenstapel als 3. Zugkarte auf.



Der Bereich, in dem die große Nessiefigur nach ihrer Bewegung landet, wird gewertet.

Die Bereiche sind auf dem Spielplan durch Flüsse abgetrennt. Es gibt 2er und 3er-Bereiche, d.h. Bereiche in denen sich 2 oder 3 Gruppen von je 3 Kameraplätzen befinden. Im Bild rechts ist der Bereich, in dem Nessie „aufsteht“, rot umrandet.

Jeder Spieler erhält Punkte entsprechend der aufgedruckten Werte aller seiner Kameras in diesem Bereich und rückt seinen Reporter auf der Zählleiste entsprechend weiter.



Im abgebildeten Beispiel erhält **Claude** 10 Punkte (3+7), **Belinda** 4 und **Filosa** 3 Punkte.



Spieler, deren Kameras genau auf Nessie zeigen, bekommen zusätzlich zu ihren Punkten 1 oder mehrere Fotos von Nessie.

Taucht Nessie in einem 3er-Bereich auf, so bekommt der Spieler für jede seiner Kameras, die genau auf Nessie zeigen, 1 Foto; in einem 2er-Bereich 2 Fotos. Die Fotos, die ein Spieler bekommt, zieht er entweder verdeckt vom Stapel oder nimmt sich offen ausliegende. Der Spieler kann beide Möglichkeiten beliebig kombinieren. Nimmt ein Spieler ein offen ausliegendes Foto, deckt er sofort ein neues auf und legt es auf den leeren Platz.

Die Fotos sammelt der Spieler verdeckt neben sich.

Fotos bringen am Ende des Spiels Punkte.

Tipp: Eine Serie von 3 unterschiedlichen Fotos bringt zusätzliche Punkte (siehe Seite 6, Spielende).



Beispiel: Nessie taucht in einem 2er-Bereich auf, **Filosa** bekommt also 2 Fotos. Sie nimmt ein offen liegendes Foto und deckt sofort ein neues auf. Dann nimmt **Filosa** noch 1 Foto vom verdeckten Stapel.



Nach der Wertung nehmen die Spieler ihre Zugkarten wieder auf die Hand und der große Reporter wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.

Die zusätzlich aufgedeckte Karte bleibt zunächst offen liegen.

2 SPIELER

2. Die zweite Runde

Bevor die ersten 3 Spieler nun 1 Zugkarte ablegen, setzt jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler, reihum seinen zweiten Reporter auf eines der 6 Aktionsfelder. Diese Aktionsfelder werden auf den Seiten 7 und 8 genau erklärt.

Auf jedem Aktionsfeld darf immer nur genau 1 Reporter stehen.



Dann suchen sich der Startspieler und die 2 im Uhrzeigersinn folgenden Spieler eine Zugkarte von ihrer Hand aus und legen diese, wie in „Der ersten Runde“, verdeckt vor sich ab.

Im Spiel zu Zweit legen beide Spieler jeweils eine ihrer Zugkarten verdeckt vor sich ab. Es werden also nur 2 Karten verdeckt abgelegt.

2 SPIELER

Beginnend mit dem Startspieler **müssen** alle Spieler reihum 1 ihrer Kameras auf einen **anderen** Kameraplatz versetzen und diese umdrehen. Nachdem alle Spieler eine Kamera versetzt haben, **dürfen** alle Spieler eine weitere eigene Kamera versetzen, die nicht umgedreht ist.

Die Spieler dürfen ihre Kameras nach wie vor nur auf die beiden vorderen Kameraplätze setzen.

Nachdem alle Spieler ihre Kameras versetzt haben, decken die Spieler alle umgedrehten Kameras wieder auf. Nun decken die Spieler ihre abgelegten Zugkarten auf.



2 SPIELER

Im Spiel zu Zweit deckt der Startspieler zusätzlich zu seiner eigenen, noch die oberste Karte vom bereitgelegten Zugkartenstapel als 3. Zugkarte auf.

Beide Nessiefiguren werden wieder, wie in der ersten Runde, entsprechend der 3 aufgedeckten Zugkarten weiter gezogen. Die Wertung wird, wie in der ersten Runde, durchgeführt. Ist der verdeckte Foto-Stapel leer, gibt es eine Zwischenwertung. Alle Spieler müssen ihre bisher gesammelten Fotos werten (siehe Spielende). Die gewerteten Fotos werden gemischt und als neuer verdeckter Foto-Stapel bereitgelegt. Danach werden eventuell noch nicht verteilte Fotos verteilt. Nach der Wertung der Kameras nehmen die Spieler ihre Zugkarten wieder auf die Hand, die Reporter von den Aktionsfeldern zu sich zurück und der große Reporter wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler.

2 SPIELER

Die zusätzlich aufgedeckte Karte bleibt zunächst offen liegen. Erst nachdem die 3. Karte von diesem Zugkartenstapel aufgedeckt wurde, werden diese offen liegenden Zugkarten wieder in den bereit gelegten Zugkartenstapel gemischt.

Alle weiteren Runden laufen wie „Die zweite Runde“ ab.

Spielende

Nach der Runde, in der die kleine Nessiefigur auf der Zählleiste das Feld „65“ erreicht oder überschreitet, endet das Spiel.

Die Spieler werten nun noch ihre gesammelten Fotos:

Für jede komplette Serie (Kopf, Rumpf und Schwanz) erhält der Spieler 10 Punkte.

Für 2 verschiedene Fotos erhält der Spieler 5 Punkte (egal in welcher Kombination).

Für jedes einzelne Foto erhält der Spieler 1 Punkt.

Dabei wird jedes Foto nur einmal gewertet.

Die Spieler rücken ihren Reporter auf der Zählleiste entsprechend weiter.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der einen Schottenrock trägt. Sollte auch hier Gleichstand bestehen, gewinnt derjenige, der nichts darunter trägt. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, gibt es mehrere Gewinner.



Die Varianten

Die Varianten sind zusätzliche Modifikationen, die entweder einzeln oder aber auch beide in Kombination dem Spiel hinzugefügt werden können.

1. Blitzgewitter!

Vorbereitung:

Die Spieler legen vor Spielbeginn alle 5er-Kameras neben dem Spielplan bereit.



Ablauf:

Auf der Zählleiste sind auf den Feldern 20; 30; 40; 50; 60 kleine Versteigerungssymbole abgebildet. Jedes Mal, wenn Nessie auf oder über eines dieser Felder zieht, findet nach der Runde eine Versteigerung statt. Sollte die kleine Nessiefigur in einer Runde auf oder über 2 Versteigerungsfelder ziehen, wird trotzdem nur eine Versteigerung durchgeführt.



Jeder Spieler wählt unter dem Tisch 0–5 Zugkarten aus seiner Hand. Haben alle Spieler gewählt, legen sie ihre gewählten Karten gleichzeitig offen auf den Tisch. Diese Karten geben das Gebot des Spielers an.

Nur der Spieler, der insgesamt am meisten Punkte geboten hat, muss seinen Reporter auf der Zählleiste um die Anzahl seiner gebotenen Punkte zurück ziehen. (Er kann dabei auch einen negativen Punktstand erreichen.) Dann bekommt dieser Spieler die Zusatzkamera (Wert 5) seiner Farbe und setzt diese sofort auf einen freien vorderen Kameraplatz.

Herrscht beim höchsten Gebot ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern, so gewinnt der Spieler mit dem nächstniedrigeren Gebot die Versteigerung; herrscht auch hier Gleichstand, der mit dem niedrigsten Gebot. Gibt es kein niedrigeres Gebot, so erhält kein Spieler eine Zusatzkamera. Ein Spieler, der seine Zusatzkamera bereits ersteigert hat, nimmt an künftigen Versteigerungen nicht mehr teil.

2. Zimmer gefällig?

Vorbereitung:

Die Karte für die Sonderaktion „Hotel“ wird auf das gepunktete Feld neben die bestehenden Aktionsfelder gelegt.

Im Laufe des Spiels stellt diese Karte ein weiteres Aktionsfeld dar.

Ablauf:

Am Ende einer Runde nehmen die Spieler ihre Zugkarten **nicht** auf die Hand zurück. Abgelegte Zugkarten bleiben als offener Stapel vor dem Spieler liegen. Erst am Ende der Runde, in der er seine 5. und damit letzte Zugkarte abgelegt hat, nimmt er alle seine Zugkarten wieder auf die Hand.



Aktion Hotel:

Siehe Aktionen Seite 8.

Die Aktionsfelder

Jede Aktion kann nur von demjenigen Spieler genutzt werden, dessen Reporter auf dem entsprechenden Aktionsfeld steht und auch nur solange sein Reporter dort steht.

Die Sonderaktionen können bestehende Regeln verändern, erweitern oder außer Kraft setzen.

Beschreibung der Aktionsfelder



Bagpipes Nachdem die große Nessiefigur bewegt wurde, jedoch vor der Wertung, darf der Spieler die große Nessiefigur um 1 Seefeld weiter rücken. Der Spieler darf die Nessiefigur jedoch nur dann weiter rücken, wenn er sie damit auf ein Seefeld rückt, auf das eine seiner Kameras direkt zeigt.



Pub Sobald der Spieler seinen Reporter auf dieses Aktionsfeld setzt, nimmt er die neutrale (weiße) Kamera mit der aufgedruckten 5 und setzt diese auf einen freien vorderen Kameraplatz. Diese Kamera wird für diese Runde wie eine eigene Kamera behandelt. Am Ende der Runde legt der Spieler die neutrale Kamera wieder auf das Aktionsfeld zurück.



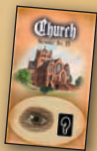
Photoshop Bei der Wertung zählt die 3er-Kamera dieses Spielers wie eine Kamera mit dem Wert 9.



Castle Nachdem alle Spieler ihre Kameras versetzt haben, darf der Spieler eine 3. eigene Kamera versetzen. Zusätzlich darf er seine Kameras in dieser Runde auch auf die hinteren Kameraplätze stellen.



Distiller Sobald der Spieler seinen Reporter auf dieses Aktionsfeld setzt, nimmt er sich den neutralen Stapel. Die Zugkarten von seiner Hand legt der Spieler zur Seite und nutzt in dieser Runde stattdessen den neutralen Stapel. Am Ende der Runde legt er den gesamten neutralen Stapel wieder zurück. Dann nimmt er seine zuvor zur Seite gelegten Zugkarten wieder auf die Hand.



Church Nachdem die Spieler ihre Zugkarten abgelegt haben, darf der Spieler eine der 3 verdeckt liegenden Zugkarten ansehen. Er zeigt sie keinem anderen Spieler und legt die Karte wieder verdeckt zurück.

Im Zweipersonenspiel darf er auch die neutrale Zugkarte ansehen.



Hotel Sobald der Spieler seinen Reporter auf dieses Aktionsfeld setzt, nimmt er sofort alle seine Zugkarten wieder auf die Hand.
nur in der Variante „Zimmer gefällig?“

Wo finde ich was?

- Wie setze ich die ersten Kameras? (Seite 4, Mitte)
- Wie versetze ich Kameras? (Seite 6, oben)
- Wie bekomme ich Punkte/Fotos? (Seite 5, oben/Mitte)
- Was passiert, wenn nicht genügend Fotos da sind? (Seite 6, Mitte)
- Was sind meine Fotos wert? (Seite 6, unten)
- Die Varianten (Seite 7)



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de



Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei allen Freunden und Bekannten, die beim Testen mitgeholfen haben, Gregor Abraham, Tom Hilgert, Dieter Hornung, Hannes Wildner und natürlich Nessie, allen voran jedoch Janka.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß

Lizenz durch PROJEKT SPIEL