

GRANNA



Walter
Obert

Loch
ness

ВМІСТ КОРОБКИ:

- 1 ігрове поле
- 1 дванадцятигранний кубик
- 36 картонних фішок-фотографій чудовиська Несси
- 1 мішечок
- 12 фігурок фотографів
(3 жовтих, 3 червоних, 2 сині, 2 чорні і 2 зелені)
- 1 фігурка Лох-Неського чудовиська, що складається з трьох частин: голови, тіла і хвоста.



Настільна гра для 2–5 учасників віком від 4 років



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розташуй поле посередині столу.

Якщо учасників двоє, один грає червоними фігурками фотографів, а інший – жовтими. Кожен гравець бере з коробки по три фігурки фотографів обраного кольору.

Якщо у грі три й більше учасники, кожен з них бере по дві фігурки фотографів обраного кольору, а решта фігурок залишаються в коробці.

Склади всі картонні фішки до мішечка. Розмісти Нессі посеред поля, в будь-якому місці на Маршруті Чудовиська. Кожна частина Нессі мусить займати окрему точку на Маршруті, однак точки, на яких знаходяться три частини Нессі, повинні бути поруч.

Маршрут Чудовиська

Ракурси



ПОЧАТОК ГРИ

Гру розпочинає найкращий фотограф, після нього настає черга того, хто сидить по ліву руку. Гравці розташовують по одному зі своїх фотографів на планшеті – кожен під час свого ходу. Фігурку можна розташовувати на одному з Ракурсів або поруч із ним. *На кожному з Ракурсів може бути розташований тільки один фотограф!* Потім кожен із гравців ставить на поле другого, а потім (якщо учасників двоє) третього фотографа. Коли гравці розставляють усі свої фігурки фотографів на ігровому полі, починається гра.

ПІД ЧАС СВОГО ХОДУ МОЖЕШ:

- 1) кинути кубик і пересунути Нессі, або
- 2) перемістити одного зі своїх фотографів

1) КИДАННЯ КУБИКА І РУХ НЕССІ

Якщо хочеш пересунути Нессі, кинь кубик.



якщо випадуть очки, тобі треба пересунути Нессі на таку кількість пунктів, скільки очок випало на кубику. Нессі не може відступати назад, вона може лише рухатися вперед. Якщо Чудовисько опиняється на перехресті, обери, в який бік воно має плисти.



Якщо на кубику випаде зображення води, Нессі пірнає! Візьми усі частини Чудовиська і постав їх на будь-яке місце на Маршруті! Пам'ятай, що всі частини повинні триматися разом і у відповідному порядку (спершу голова, потім тулуб, в кінці – хвіст).



Наприклад: Сашко кидає кубик, і на ньому випадає «5». Треба пересунути Нессі на 5 пунктів вперед. Сашко вирішує зробити цей



хід вздовж берега озера, а на другому роздоріжжі повернути вниз. Чудовисько пересунулося рівно на 5 позицій.

Після ходу Нессі всі фотографії, що знаходяться поблизу Чудовиська, намагаються його сфотографувати. З кожного Ракурсу видно лише кілька точок на Маршруті, позначених відповідними символами. Кожен фотограф, що зі свого Ракурсу бачить яку-небудь частину Нессі (після того, як відбувся хід Чудовиськом), витягає з мішечка стільки фотографій, скільки частин Нессі йому видною.



Наприклад: фотограф Сашка (червоний) знаходиться на Ракурсі, позначеному символом вівці. Дві точки на ігровому полі, зайняті частинами Нессі (голова і тіло), також позначені символом вівці. Сашко витягає дві фотографії з

мішечка. У нього є дві можливості отримати якісну, високо оцінювану фотографію. Два фотографі Майї (жовтого кольору) також знаходяться поблизу Чудовиська, один на Ракурсі, позначеному кораблем, а другий – на полі з кажаном. Той фотограф, що знаходиться на Ракурсі з кораблем, може бачити всі частини Нессі, але інший, що стоїть на полі, позначеному кажаном, має лише один шанс на якісну фотографію!

Починаючи з того гравця, що зробив хід Нессі, кожен учасник по черзі витягає з мішечка (для кожного зі своїх фотографів) стільки фотографій, скільки частин Нессі цей фотограф міг побачити. Витягни одну фотографію для кожної частини Чудовиська, яку міг побачити твій фотограф, поклади їх усі відкритими перед собою. А зараз обері одну фотографію, яку хочеш залишити собі (зазвичай це те зображення, що оцінюється найвище). Решту фотографій слід повернути до мішечка. Якщо тобі не вистачає зображень у мішечку, витягни всі й обері ту фотографію, яку хочеш залишити собі.

Наприклад: Майя витягає з мішечка три фотографії для фотографа з Ракурсу, позначеного кораблем. Вона оглядає зображення і бачить, що одне з них оцінюється в 5 балів! Цю фотографію Майя залишає собі, а решту кладе назад до мішечка. Потім вона витягає одне зображення для фотографа з Ракурсу, позначеного символом кажана: цього разу пощастило менше! Вона витягла фотографію, оцінену одним балом, і мусить її залишити в себе.



Коли всі фотографії поблизу Нессі сфотографують її, свій хід розпочинає наступний гравець. Не забувай, що можна зробити більше, ніж одне фото в межах своєї черги, адже кожен фотограф, розташований поблизу Чудовиська, фотографує його!

2) РУХ ОДНИМ ФОТОГРАФОМ

Замість того, щоб зробити хід фігуркою Нессі, гравець може перенести одного зі своїх фотографів на будь-який вільний Ракурс. Ніхто не фотографує під час такого ходу. Після того, як гравець робить подібний хід, настає черга іншого учасника.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли в мішечку не залишається жодної фотографії. Кожен гравець рахує бали на своїх знімках: **ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ЩО МАЄ НАЙБІЛЬШУ КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ!**

Наймолодші гравці, замість того, щоб додавати свої бали, можуть перевернути свої фотографії й рахувати зірки на звороті. У разі нічий перемагає той гравець, що зробив найбільше знімків.



ВАРІАНТИ ГРИ

Гру можна зробити більш активною й емоційною. Для цього можна вигадати правила самому або ж використати такі варіанти:

1. 1. Під час розігрування фотографій з мішечка не витягай усі одночасно – візьми лише одну. Якщо хочеш – можеш припинити добір зображень і залишити в себе перше. Якщо воно тобі не подобається, відклади його та візьми інше. Продовжуй розігрування фотографій доти, доки не наважишся залишити собі одну з них або доки не вичерпаються твої можливості добору зображень (залежно від того, скільки знімків вдалося зробити твоему фотографу). Якщо витягаєш з мішечка останній знімок для свого фотографа, мусиш його залишити собі! Усі фотографії, відкладені вбік, треба повернути до мішечка.

Наприклад: Оленка має три можливості зробити якісний знімок через фотографа з Ракурсу, позначеного символом корабля. Вона витягає з мішечка першу фотографію, оцінену чотирма балами. Кася сподівається, що зможе отримати щось краще, і продовжує тягти знімки. На жаль, наступний знімок оцінений всього у три бали. Вирішено не робити більше спроб і залишити собі останній знімок, а зображення, оцінене у три бали, Оленка повертає до мішечка.

2. Можливість «пришвидшення» або «сповільнення» Нессі під час її руху озером. Після кидання кубика можна «скасувати» одну зі своїх фотографій (покласти її назад до мішечка), щоб додати собі кількість балів, що дорівнює половині кількості, вказаної на фотографії.

3. Якщо Нессі пірнає (при киданні кубика випадає символ води), її можна переставити на будь-яке місце на ігровому полі, але під час цього раунду вже не можна зробити жодної фотографії! Треба добре подумати про те, куди найкраще поставити Нессі!





Шановний покупцю!

Наші ігри комплектуємо з особливою старанністю. Однак, якщо трапляється деякий брак (за що заздалегідь просимо Вашого пробачення), заповніть, будь ласка, цей купон та надішліть за адресою:

GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa.

Loch
ness

Місце покупки:

Дата покупки:

Яких деталей немає:

Прізвище та адреса:

08131/3

2011

GRANNA

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
service@granna.pl