

Loch Ness



Ogromny, budzący postrach potwór zamieszkuje słynne szkockie jezioro.

Ale niewiele osób wie, że w rzeczywistości nie jest aż tak groźny – chyba, że nazwiesz GO, a właściwie JA „ogromną”. Tak – JA, bo Nessie to samica. Woli, by określać ją jako „dobrze zbudowaną”.

Jest dość nieśmiała, ale też nieco próżna. Czasem wynurza się z głębin jeziora, aby dać się sfotografować.

Nie jest to proste: z uwagi na ogromne wymiary (proszę, tylko nie mów jej, że to powiedziałem!) żaden aparat nie jest w stanie zmieścić jej w kadrze.

Musisz więc biegać wzdłuż brzegu jeziora,

wyszukiwać odpowiednie lokalizacje i robić zdjęcia fragment po fragmencie: głowa,

ciało, ogon. Kto pierwszy zdoła uchwycić na fotografiach wszystkie części Nessie?

GRANNA

Spis elementów gry



1 plansza główna



5 plansz graczy



Nessie (ogon, ciało, głowa)



50 kafelków fotografii



12 pionków fotografów
(z podstawkami)



1 żeton gracza
rozpoczynającego



1 kostka

Przygotowanie rozgrywki

1. Planszę połącz na środku stołu – tak, aby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp.
2. Elementy figurki Nessie (głowa, ciało i ogon) umieść na planszy obok siebie – na różnych polach jeziora (oznaczonego na planszy kolorem niebieskim). Możesz wybrać dowolne miejsca na tym obszarze, ale pamiętaj, by przestrzegać kolejności: głowa, ciało, ogon.
3. Jeśli w grze uczestniczy 2 graczy, każdy z nich wybiera jedną z 2 drużyn fotografów (każda drużyna to 3 pionki), czyli fioletową lub zieloną. Jeżeli graczy jest więcej niż 2, wybierają oni swoje drużyny spośród 5 dostępnych w grze (zielona, żółta, niebieska, pomarańczowa lub fioletowa), ale pobierają tylko po 2 pionki fotografów w wybranym kolorze. Następnie każdy gracz bierze odpowiednią planszę gracza – w tym samym kolorze – i kładzie przed sobą.
4. Weź wszystkie kafelki fotografii i podziel je na stopy – zgodnie z ikonami na rewersach: **ławka, latarnia morska, krzak, pomost** lub **łódź**. Przetasuj wszystkie stopy osobno i połącz je na stole – tak, aby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.
5. Wybierz pierwszego gracza (może zostać nim np. osoba, która ostatnio coś fotografowała) i daj mu żeton pierwszego gracza oraz kostkę. Pierwszy gracz bierze jednego ze swoich fotografów i umieszcza go w dowolnym niezajętym miejscu dla fotografów (są to miejsca oznaczone ikoną aparatu). Następnie drugi gracz (zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara) robi to samo – itd, aż wszyscy gracze ustawią na planszy swoich fotografów. (Nie ma dużego znaczenia, gdzie na początku ustawicie fotografów, ale sugerujemy, aby stali oni stosunkowo blisko siebie. Niebawem dowiecie się dlaczego).
6. Czas rozpocząć fotograficzne wyzwanie!



Pola jeziora – po nich może poruszać się Nessie

Cel gry

Celem gracza jest jak najszybsze ukończenie 2 panoram, czyli ułożenie po 5 kafelków fotografii przy swojej planszy gracza – na górze i na dole.

Każdy kafelek fotografii informuje o:

- porze dnia, w jakiej zdjęcie zostało zrobione (**rano, w południe, po południu, wieczorem lub nocą**), poprzez kolor górnej oraz dolnej krawędzi.
- sfotografowanym obiekcie oraz miejscu wykonania zdjęcia (**drzewa – ławka, głowa – latarnia morska, ciało – krzak, ogon – pomost, zamki – łódź**).



rano



południe



popołudnie



wieczór



noc

Podczas gry przenosisz swoich fotografów pomiędzy lokalizacjami wokół jeziora (**ławki, latarnie morskie, krzaki, pomosty lub łodzie**), aby zrobić konkretne zdjęcia – takie, które pozwolą ci wypełnić panoramy z odpowiednią ikoną. Następnie rzucaś kostką, aby wykonać ruch Nessie. Starasz się przesunąć tę wielką (ups!) legendę jeziora Loch Ness jak najbliżej swoich fotografów: im bliżej, tym więcej kafelków fotografii przejrzysz ze stosu, na którym są twoi fotografowie. Zatrzymasz tylko po jednym zdjęciu dla każdego fotografa, ale im więcej fotografii wykonasz, tym większy będziesz miał wybór. Wybrawszy zdjęcie, umieść je nad lub pod planszą gracza – we właściwej pozycji (patrz: symbol na planszy). Fotografie można umieszczać obok siebie niezależnie od pory dnia (czyli kolorów obramowania); wszystkie pory dnia prezentują ten sam obraz panoramy (jest on jedynie widziany w innym świetle). Jeśli w twojej ukończonej panoramie będą zdjęcia zrobione o tej samej porze dnia, otrzymasz więcej punktów. Baw się dobrze!

Przebieg gry

Gra rozgrywana jest w turach, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz w swojej turze wykonuje opisane na następnej stronie akcje.

1. ROZMIEŚĆ FOTOGRAFÓW

Możesz przenieść jednego ze swoich fotografów do nowej lokalizacji. Jeśli w nowej lokalizacji jest już fotograf innego gracza, musi on wybrać dla swojego fotografa wolną lokalizację, a następnie pobrać kafelek z dowolnego stosu. Może zatrzymać pobrany kafelek i umieścić go powyżej lub poniżej swojej planszy gracza – fotografia utworzy wówczas część jego panoramy (musi pamiętać, aby dopasować symbol kafelka fotografii do odpowiedniego miejsca planszy gracza). Jeżeli dobrany kafelek nie jest zadowalający, gracz może odłożyć go na spód odpowiedniego stosu.

Przykład:

Ewa wprowadza swojego fotografa na pole, na którym znajduje się pionek Asi (żółta strzałka). Asia musi teraz przenieść swojego fotografa na dowolne wolne pole. Wybiera latarnię (czerwona strzałka) i pobiera zdjęcie ze stosu łodzi. Postanawia zatrzymać kafelek i umieszcza go w panoramie pod swoją planszą gracza.



2. RZUĆ KOSTKĄ

Wykonaj rzut kostką. Jeśli wynikiem jest liczba, musisz przesunąć znaczniki Nessie po polach narysowanych na jeziorze o wskazaną na kostce wartość. Postaraj się, aby jak najwięcej elementów figurki Nessie zakończyło ruch przy pionkach twoich fotografów (patrz niżej: **Jak poruszać Nessie**).

Jeśli wynik rzutu kostki to ikona fali, oznacza to, że Nessie zanurza się w jeziorze, a następnie wynurza na powierzchnię – w dowolnym wybranym przez siebie miejscu (przy zachowaniu kolejności: głowa, ciało, ogon).

3. ZBIERAJ FOTOGRAFIE

Nadszedł czas, aby zrobić zdjęcia Nessie. Wszyscy gracze sprawdzają położenie swoich fotografów. Punkty widokowe dla fotografów są połączone z polami jeziora za pomocą 3 białych linii. Jeśli pole jeziora, na którym znajduje się element figurki Nessie, łączy się z pionkiem twojego fotografa za pomocą co najmniej jednej białej linii, to – *cyk* – wykonujesz zdjęcie.

Sięgasz wówczas do odpowiedniego stosu (oznaczonego tą samą ikoną co miejsce, na którym stoi twój pionek fotografa; może być to: **ławka, latarnia morska, krzak, pomost lub łódź**) i pobierasz tyle kafelków, ile białych linii łączy fotografa z Nessie. Następnie wybierasz jeden z tych kafelków. Możesz również zrezygnować z dobrania kafelka fotografii.

Pamiętaj jednak, że nawet jeśli pobrałeś więcej niż jeden kafelek, możesz zachować tylko jedną fotografię.

Odrzucone fotografie należy odłożyć na spód odpowiedniego stosu.

Następnie umieszczasz wybrany kafelek w panoramie powyżej lub poniżej swojej planszy gracza (pamiętaj, aby ikony fotografii i pola pasowały do siebie). Fotografie, które leżą już wokół twojej planszy gracza, mogą być wymieniane w trakcie rozgrywki. Możesz nawet zamieniać miejscami dwa zdjęcia z tym samym symbolem pomiędzy dolną oraz górną panoramą.

Dążysz do ułożenia 2 pełnych panoram – nawet z fotografii wykonanych o różnych porach dnia. Jeśli jednak cała panorama będzie przedstawiała tę samą porę (czyli na sąsiadujących ze sobą zdjęciach będzie ten sam kolor ramki), otrzymasz więcej punktów na koniec gry. Przeprowadź powyższe akcje dla każdego swojego fotografa, który stoi na polu połączonym białą linią z elementem figurki Nessie. Pozostali gracze robią to samo. W celu utrzymania porządku gry, zalecamy, by akcje

były wykonywane pojedynczo, w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. Tura kończy się, gdy wszyscy gracze sprawdzą widok, jaki mają ich fotografowie, i zgromadzą zdjęcia. Przekaż kostkę graczowi po swojej lewej. Teraz on rozpoczyna swoją turę od rozstawienia fotografów.

Przykład:

Ewa już przeniosła Nessie na bardzo dogodną pozycję dla swojego fotografa – na latarnię morską. Krzysiek z kolei ma 2 fotografów blisko Nessie: jeden z nich z ławki widzi jej głowę, podczas gdy drugi, ukryty w krzakach, widzi jej ogon. Fotograf Ewy zaś widzi z latarni morskiej: głowę, ciało i ogon, zatem Ewa pobiera 3 kafelki fotografii ze stosu latarni morskiej. Są to kafelki:

czerwony, zielony oraz fioletowy. Czerwony mógłby uzupełnić panoramę nad planszą gracza, podczas gdy fioletowy świetnie pasuje do układu poniżej planszy. Ewa postanawia zachować czerwone zdjęcie. Żółte zdjęcie zastępuje zdjęciem nowo dobranym i umieszcza je w panoramie poniżej planszy. Decyduje się na miejsce obok fioletowego zdjęcia ławki, które już zdobyła. Następnie



plansza Ewy

odkłada odrzucone kafelki na spód odpowiednich stosów. Krzysiek pobiera kafelek fotografii ze stosu ławki i postanawia go zatrzymać, a potem losuje kolejny kafelek ze stosu krzaków. Tym razem fotografia mu nie pasuje, więc odkłada ją na spód stosu.



Jak poruszać Nessie

Przenoszenie Nessie zawsze zaczynaj od górnego elementu: **głowy**. Przesuń go o tyle pól, ile wskazuje wartość wyrzucona na kostce, kierując się poniższymi zasadami:

- Nessie może poruszać się po polach jeziora, które są połączone ciemnoniebieskimi liniami.
- Głowa Nessie nie może wykonać ruchu na obszar jeziora, na którym znajdują się już jej ciało i ogon.
- Nessie nie może wejść na to samo pole jeziora częściej niż raz na turę.

Po przemieszczeniu głowy przesuń kolejny element – **ciało** – na ostatnie pole, które przekraczała głowa Nessie, nim zajęła obecną pozycję. Następnie przesuń element **ogona** – na pole tuż przed ciałem (czyli przed ostatnim polem, które przekraczała głowa Nessie).

Przykład:

Konrad rzuca kością i uzyskuje wartość 5. Nie może przenieść Nessie do tyłu, ponieważ jedyne miejsce zajęte przez jej głowę zajmowane jest przez inny element – ciało. Może przesunąć Nessie tylko do przodu, podążając śladem wskazanym w przykładzie po prawej stronie. Głowa zatrzyma się wówczas na polu „5”, ciało – na polu „4”, a ogon – na „3”.



Koniec gry

Gdy któryś z graczy ukończy 2 panoramy (każda powinna zawierać po 1 kafelku: **drzewa, głowy, ciała, ogona i zamku**), należy przygotować się do ostatniej tury gry. Jeżeli to gracz rozpoczynający jako pierwszy utworzy 2 panoramy, pozostali gracze nadal mają możliwość rozegrania swoich tur. Jeśli jednak ukończenia 2 panoram dokona ostatni gracz w kolejności, gra kończy się po jego turze. Czas podliczyć punkty.

Punkcja

Każdy gracz sprawdza białe strzałki na swojej planszy gracza. Wszystkie wskazują połączenie 2 sąsiadujących ze sobą pól z panoramy górnej i panoramy dolnej.



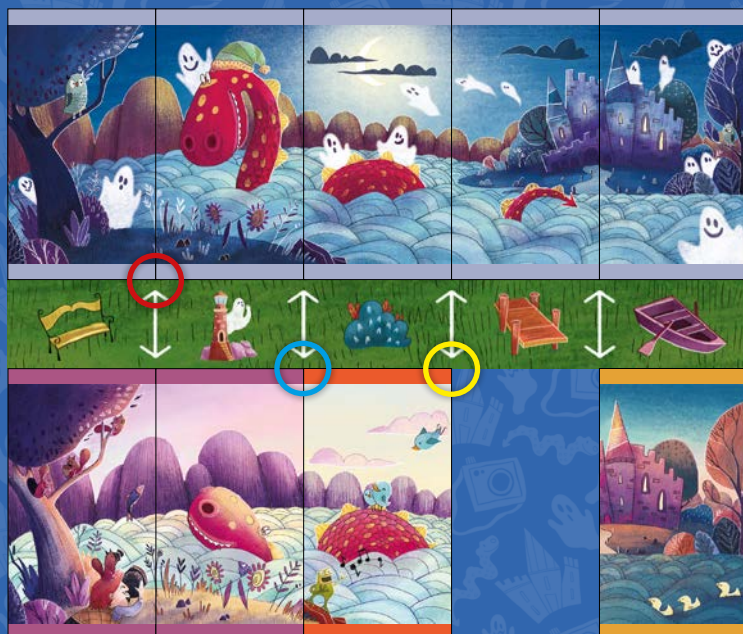
Zaczynając od panoramy górnej:

Każda biała strzałka, która wskazuje 2 sąsiadujące ze sobą fotografie z tym samym kolorem obramowania, daje 2 punkty. Każda biała strzałka, która wskazuje 2 sąsiadujące fotografie z różnymi kolorami obramowania, daje 1 punkt. Żadna biała strzałka, która wskazuje 1 puste miejsce sąsiadujące z fotografią lub 2 puste pola sąsiadujące ze sobą, nie daje punktów.

W taki sam sposób należy podliczyć wartość dolnej panoramy. Następnie każdy gracz sumuje punkty z obu panoram. Za każdą panoramę, która składa się z 5 fotografii wykonanych o tej samej porze dnia (czyli gdy wszystkie kafelki fotografii mają ten sam kolor obramowania), gracz zdobywa 3 dodatkowe punkty. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą strzałek zapewniających po 2 punkty. Jeśli dalej występuje remis, gracze wspólnie cieszą się z wygranej.

Przykład:

Koniec gry. Podliczamy punkty Konrada – zaczynamy od lewej strony planszy, a następnie przechodzimy do prawej. Panorama górna daje po 2 punkty za każdą białą strzałkę. Każda biała strzałka górnej panoramy wskazuje parę zdjęć z tym samym kolorem obramowania (czerwone kółko). Ich łączna wartość to 8 punktów. Punkcja za dolną panoramę Konrada wygląda zaś następująco: pierwsza biała strzałka od lewej daje 2 punkty (wskazuje fotografie, które sąsiadują ze sobą i mają te same kolory obramowania), a druga biała strzałka – 1 punkt (niebieski okrąg wskazuje jedno zdjęcie z czerwoną ramką, a drugie – z pomarańczową). Pozostałe białe strzałki nie zapewniają punktów (żółty okrąg). Konrad zdobywa łącznie 14 punktów: 8 punktów za górną panoramę, 3 punkty za dolną panoramę i 3 punkty dodatkowe – ponieważ górna panorama składa się z 5 zdjęć wykonanych o tej samej porze dnia (wszystkie zdjęcia mają fioletowy kolor obramowania).



Czy w grze może wziąć udział 5 graczy?

Gra zawiera 5 różnych zestawów dla graczy, które składają się z planszy gracza i pionków fotografów. W rozgrywce może uczestniczyć jednak 2-4 graczy. Dodatkowy, 5. zestaw został dołączony, aby dać każdemu graczowi możliwość wyboru zestawu, który preferuje, spośród co najmniej 2.

Wskazówki strategiczne

Choć Loch Ness może wydawać się prostą grą, w rzeczywistości kryje większą głębię, niż się spodziewacie.

Oto wskazówki strategiczne, które będą przydatne podczas pierwszych rozgrywek:

- Każde ze zgromadzonych zdjęć może zapewnić punkty. Powinieneś zbierać zdjęcia, na których widnieje taki sam symbol, jak na którymś z pustych miejsc pod twoją planszą gracza. Możliwe, że kafelki uda się później ułożyć tak, byś uzyskał idealny układ.
- Sugerujemy zachowanie pewnej odległości między pionkami fotografów. Mimo że podczas swojej tury zrobisz tylko 1 zdjęcie, większa odległość ułatwi ci cyknięcie fotki podczas tur innych graczy. Jeśli ustawisz pionki zbyt blisko siebie, inni gracze będą mogli łatwo je rozdzielić.
- Istnieją 3 przestrzenie jeziora, których nie mogą dojrzeć fotografowie. Wykorzystaj je, aby uniemożliwić fotografom innych graczy wykonanie zdjęć podczas twojej kolejki.
- Obserwuj panoramy innych graczy. W każdym stosie są tylko dwie fotografie, które mają ten sam temat oraz ramkę w tym samym kolorze. Jeśli któryś z graczy skupia się na zbieraniu kafelków z konkretną porą dnia, trudno będzie ci stworzyć panoramę w tym samym kolorze.



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

granna.pl facebook.com/grannagry

GRANNA