

Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber

FINDET NESSIE

SPIELANLEITUNG



6+



2-4



20-30
Min.



Nebelschwaden ziehen über das Wasser von Loch Ness und eine geheimnisvolle Stimmung liegt in der Luft. Platsch! Könnte das ...?! Nein, nur wieder ein Frosch ... Alle Augen sind auf den See gerichtet und ihr wartet gespannt auf das Auftauchen von Nessie. Kameras bereithalten! Verpasst nicht den Schnappschuss eures Lebens: Macht die Entdeckung des Jahrhunderts und beweist der Welt, dass Nessie kein Mythos ist, indem ihr ein komplettes Foto von ihr schießt!

ZIEL DES SPIELS

Setze vor deinen Mitspielern das komplette Bild von Nessie auf deiner Kamera zusammen.

SPIELMATERIAL

- 1 Seegrund (bleibt in der Schachtel)
- 1 Seeoberfläche mit 17 Tauchstellen
- 17 Seeplättchen mit Gucklöchern für die Taucher
- 68 runde Plättchen:
 - 12 Teile von Nessie (6 Teile jeweils 2 Mal)
 - 6 Unterwasserlebewesen, die Nessie ähneln
 - 4 Glücksfische
 - 46 Plättchen mit kleinen Fischen, Wasserpflanzen, Muscheln oder Blubberblasen
- 4 Kameras
- 24 viereckige Plättchen (6 Plättchen jeweils 4 Mal)
- 4 Taucher in den Spielerfarben (gelb, blau, grün, rot)

VOR DER ERSTEN PARTIE

Drückt vorsichtig die Kameras und alle Plättchen aus den Stanzbögen. Danach löst ihr vorsichtig die kleinen Gucklöcher aus den Seeplättchen.



SPIELAUFBAU

Verteilt alle runden Plättchen zufällig auf dem Seegrund. Achtet dabei darauf, dass keine Plättchen übereinanderliegen.

Legt die Seeoberfläche auf den Seegrund. Verschließt die Tauchstellen mit den Seeplättchen und schüttelt die Schachtel dann leicht, sodass die runden Plättchen gut gemischt werden. (Dreht die Schachtel dabei nicht um!)

Jeder nimmt sich eine Kamera und legt sie vor sich auf den Tisch. Die viereckigen Plättchen legt ihr in einen Vorrat neben die Schachtel. Dann sucht sich jeder eine Farbe aus und nimmt den dazu passenden Taucher. Legt euren Taucher auf eine freie Tauchstelle, das an das Ufer des Sees angrenzt.



SO WIRD GESPIELT

Wer zuletzt ein Bad genommen hat, fängt an. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Jeder Zug besteht aus **3 aufeinanderfolgenden Schritten**:

- 1 Eine Tauchstelle auswählen
- 2 Tauchen
- 3 Die Tiere schwimmen weg



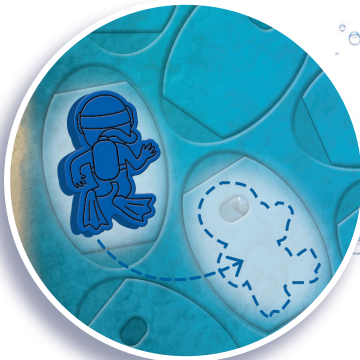
Schritt 1: Eine Tauchstelle auswählen

Du darfst dir genau **1** von diesen 3 Möglichkeiten aussuchen:

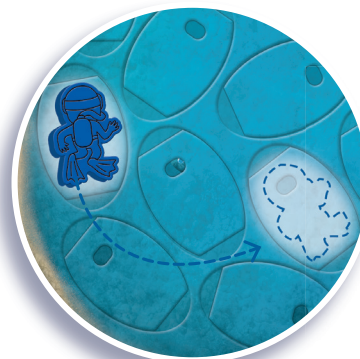
- Lass deinen Taucher auf der Tauchstelle liegen und tauche dort **ODER**



- bewege deinen Taucher auf eine angrenzende freie Tauchstelle und tauche dort **ODER**



- bewege deinen Taucher auf eine beliebige freie Tauchstelle, die nicht angrenzend ist und **beende sofort deinen Zug**. (Schritt 2 und 3 entfallen.)



Schritt 2: Tauchen

Nimm deinen Taucher von der Tauchstelle. Nimm dann das Seeplättchen herunter. Jetzt kannst du verschiedene runde Plättchen sehen.

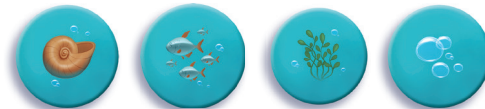
Du darfst den Effekt eines runden Plättchens nur ausführen, wenn du es vollständig sehen kannst. Falls du nur einen kleinen Teil des Plättchens sehen kannst, kannst du versuchen, es mit deiner Fingerspitze unter der Seeoberfläche hervorzuziehen. Dabei darfst du die Schachtel allerdings nicht kippen oder schütteln!

In deinem Zug darfst du die Effekte mehrerer runder Plättchen ausführen, falls du sie vollständig sichtbar machen kannst.



Das kannst du im See finden:

- **Muscheln, kleine Fische, Wasserpflanzen oder Blubberblasen** – Fehlanzeige!



- **Ein Teil von Nessie** – Treffer! Klick! Nimm das viereckige Plättchen aus dem Vorrat, das den Teil von Nessie zeigt, den du gefunden hast, und verdecke das entsprechende Feld auf deiner Kamera damit. (Falls du diesen Teil von Nessie schon mit einem Plättchen verdeckt hast, passiert nichts.)



- **Unterwasserlebewesen, die Nessie ähneln** – Knapp daneben! Leider kein Foto von Nessie.



- **Ein Glücksfisch** – Extrazug! Sobald du deinen Zug beendet hast, bist du noch einmal an der Reihe. Beginne wieder mit Schritt 1. Falls du zwei Glücksfische oder in einem Extrazug noch einen Glücksfisch findest, bekommst du keinen weiteren Extrazug.



Wichtig: Es kann immer nur jeweils ein Taucher auf einer Tauchstelle liegen.

Wichtig: Du bist ein friedlicher Fotograf und kein Wilderer. Entferne deshalb keine runden Plättchen aus dem See. Du bist nur auf der Jagd nach seltenen Fotos!



Sobald du deinen Tauchgang beendet hast, schwimmen die Tiere weg.

Schritt 3: Die Tiere schwimmen weg

Was auch immer du im Wasser entdeckt hast, möchte nun wieder in die Tiefen des Sees zurückkehren. Schiebe alle runden Plättchen mit deinen Fingern aus der Tauchstelle heraus, sodass keine mehr zu sehen sind. (Dabei darfst du die Schachtel nicht kippen oder schütteln!)

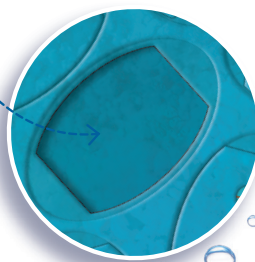
Dann verschließt du die Tauchstelle wieder mit dem Seeplättchen und legst deinen Taucher darauf.

Tipp: Während du die Plättchen aus der Tauchstelle herausschiebst, kannst du versuchen, deine Mitspieler zu verwirren. Vielleicht suchen sie nach dem Plättchen, das du gerade entdeckt hast.

Wichtig: Am Ende deines Zuges sollte kein rundes Plättchen mehr zu sehen sein. (Auch kein noch so kleiner Teil eines Plättchens.)

SPIELENDE

Wer zuerst das komplette Bild von Nessie mit den 6 viereckigen Plättchen auf seiner Kamera liegen hat, gewinnt die Partie.



SONDERREGELN

Nachdem ihr ein paar Partien von „Findet Nessie“ gespielt habt, könnt ihr mit den Sonderregeln spielen, die unten aufgeführt sind.

Falls ihr „Findet Nessie“ noch nie gespielt habt oder mit kleinen Kindern spielt, solltet ihr bei den Grundregeln bleiben.

Jedes Unterwasserlebewesen, das ihr im See finden könnt, hat einen einzigartigen Effekt. Falls du während deines Zuges ein solches Lebewesen entdeckst, musst du den Effekt ausführen, egal ob du das Lebewesen vollständig oder nur teilweise sehen kannst.



Kopffisch: Schau heimlich unter eines der Seeplättchen, auf dem kein Taucher liegt.



Krabbe: Bewege deinen Taucher zu einer beliebigen freien Tauchstelle.



Großer Fisch: Vertausche zwei beliebige Taucher.



Wasserschildkröte: Drehe oder schüttle die Schachtel leicht. (Dabei müssen die Taucher auf ihren Tauchstellen liegen bleiben.)



Muschel: Tausche ein viereckiges Plättchen von deiner Kamera mit einem Plättchen von der Kamera eines Mitspielers. (Das kannst du nur tun, wenn dieser Mitspieler das Plättchen, das du ihm geben möchtest, noch nicht besitzt.)



Tintenfisch: Wer die meisten viereckigen Plättchen auf seiner Kamera hat, muss eines seiner Plättchen an denjenigen mit den wenigsten viereckigen Plättchen geben. Besitzen mehrere die meisten bzw. die wenigsten Plättchen, darf derjenige, der dieses Tintenfisch-Plättchen entdeckt hat, entscheiden, wer ein Plättchen abgibt bzw. bekommt.

Illustrationen: Sergei Kardakov

Redaktion: Julia Klokova, Polina Basalaeva

Grafik: Anastasia Voropina, Daniel Maslovsky

Layout: Olesya Yatsko

Produktionsmanager: Anastasia Voropina, Yuri Khmelevskoy

Besonderen Dank an Alexander Peshkov und Ekaterina Pluzhnikova

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Franziska Wolf

Redaktion und Lektorat: Sebastian Klinge, Veronika Stallmann, Franziska Wolf

Satz und Layout: Max Breidenbach, Kristina Lanert



Herausgegeben von Lifestyle Boardgames Ltd.

7-6 2nd Filyovskaya Street

1st floor, Office III, Room 6A

Moskau 121096, Russland.

Tel.: +7 495 510 0539

www.lifestyle-boardgames.com | mail@lifestyleltd.ru

© 2019 Alle Rechte vorbehalten.