



# NESSIE



Dans **Nessie** vous faites partie d'une expédition dans les eaux sombres du Loch Ness, à la recherche d'anciens trésors tout en essayant de trouver la mystérieuse Nessie.

Mais attention! Si vous chargez trop votre bateau de trésors, vous risquez de couler, de tout perdre et... d'effrayer Nessie!

Celui qui aura le mieux repéré Nessie et qui aura ramassé le plus de trésors gagnera la partie.





# Composants

48 cartes Nessie (6 types différents A-F)  
 36 cartes trésor (valeurs 1, 2, 3)  
 6 cartes récapitulatives



# Préparation du jeu

Distribuez une carte récapulative à chaque participant. Rassemblez les cartes Nessie et les cartes trésor, mélangez-les face cachée et placez-les au centre de la table pour former une pioche.



# Comment jouer

Jouez à tour de rôle. La dernière personne à s'être baignée dans un lac commence la partie.

À votre tour, prenez la carte supérieure de la pioche et placez-la face visible à côté de la pioche. Vous pouvez continuer à révéler autant de cartes que vous le souhaitez, une à la fois, et les placer à côté (fig.1), jusqu'à ce que vous **vous couchiez** ou **couliez**. Vous devez toujours révéler au moins une carte. Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche et continuez le jeu.



Chaque fois que vous **vous couchez**, vous pouvez prendre autant de cartes révélées que vous le souhaitez, consécutivement et en commençant par la dernière carte révélée (fig.2). Les cartes que vous laissez seront laissées pour le tour de la personne suivante, qui les prendra à son tour. Quand vous ne voulez plus prendre des cartes, passez le tour à votre voisin de gauche. Lorsque vous prenez une carte:

S'il s'agit d'un trésor, gardez-le face visible devant vous.

S'il s'agit de votre première carte Nessie, gardez-la face visible devant vous. Si vous avez déjà une carte Nessie devant vous, vérifiez avec votre carte récapitulative que vous pouvez y ajouter la carte que vous venez de prendre: vous pouvez l'ajouter si elle est adjacente à une carte que vous avez déjà (*aucun double n'est autorisé et il n'est pas nécessaire qu'elle ait exactement l'illustration indiquée sur votre carte récapitulative*). Si vous ne pouvez pas ajouter la carte que vous venez de prendre, défaussez-la et défaussez également l'un de vos trésors (*si vous en avez*).

**Vous coulez** immédiatement lorsque l'une de ces deux conditions est remplie, et vous ne pouvez plus **vous coucher**:

- La somme des valeurs des **cartes trésor révélées** est égale ou supérieure à 6.
- Il y a 3 **cartes Nessie** avec la même lettre (A-F) entre les cartes devant vous et les cartes révélées de la pioche. Si cela se produit au début de votre tour, passez le tour à votre voisin de gauche (*et ne révéléz pas de carte*). Chaque fois que **vous coulez**, défaussez toutes les cartes révélées, et vous passez le tour à votre voisin de gauche.



## Fin de partie

Le jeu se termine immédiatement lorsque quelqu'un a devant lui **6 cartes Nessie** avec des lettres différentes (*il n'est pas nécessaire qu'elles soient exactement les illustrations indiquées sur votre carte récapitulative!*).

Comptez ensuite les points:

- Celui qui a complété Nessie retourne sa carte récapitulative et gagne 10 points supplémentaires.
- Chaque participant additionne les valeurs de ses trésors.

**Celui qui a le plus de points gagne la partie.** En cas d'égalité, celui qui a complété Nessie gagne. Si l'égalité persiste, partagez la victoire!

## Aide de jeu

### Objectif

Avoir le plus de points à la fin du jeu.

### Préparation du jeu

Distribuez une carte de résumé à chaque joueur.

Formez la pioche.

### Comment jouer

Jouez à tour de rôle. À votre tour, révélez les cartes jusqu'à ce que vous **vous couchiez** ou que **vous couliez**.

Si vous **vous couchez**, tirez des cartes révélées et gardez-les faces visibles devant vous.

Si **vous coulez**, défaussez toutes les cartes révélées. Vous coulez lorsque:

- La valeur des trésors révélés est supérieur ou égal à 6.
- Il y a 3 cartes Nessie révélées du même type (*y compris le vôtres!*).

Dans les deux cas, vous passez le tour à votre voisin de gauche.

### Fin de partie

La partie se termine immédiatement lorsque quelqu'un a les 6 cartes Nessie devant lui. Comptez ensuite les points:

- Si vous avez complété Nessie, + 10 points.
- Chaque trésor vous donne les points indiqués.

Celui qui obtient le plus de points gagne la partie.

## Crédits

**Auteur:** Josep Anton Font et Kiko Domenes

**Illustration et conception:** Ariadna Altimira et Cristina Rodrigo

**Traduction:** Frank Gillardeaux

**Remerciements:** À tous ceux qui nous ont aidés à améliorer le jeu en le testant et en nous faisant part de leurs commentaires. Nous remercions tout particulièrement l'Asociación Ludo, Santa Jugona, CreaJocs València, Jugàlia Sabadell, nos familles, nos amis de jeux et de repas, ainsi que 2Tomatoes pour la confiance qu'ils nous ont accordée.

© 2024 2Tomatoes Games

Pour plus d'infos, rendez-vous sur [2tomatoesgames.com](https://www.2tomatoesgames.com)

