



Misty

Auteur
Florian Fay

Ontwerp
Felix Kindelán

SPELMATERIAAL

54 kaarten
1 regelboekje

IDEE VAN HET SPEL

Het was een donkere en stormachtige middag... De regen stroomt langs de ramen en de mist omsluit langzaam het glas. Terwijl je op het raam zit te tekenen komen jouw tekeningen plotseling tot leven: vrachtwagens bewegen, raketten vliegen, bladeren vallen. Pas op, er ligt een bloemend monster op de loer... Welkom bij Misty!

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler legt een 12-kaartvenster.

Om hun venster te bouwen, moet elke speler een kaart uit hun hand kiezen en vervolgens hun resterende kaarten aan hun buurman geven. Spelers moeten keuzes maken; moeten ze deze kaart pakken of juist voorkomen dat hun buurman die kaart krijgt? Nadat alle kaarten zijn gespeeld, zullen sommigen van hen bewegen en andere kaarten bedekken; deze kaarten worden vervolgens uit het spel geëlimineerd. Om te winnen moeten spelers vooruit plannen en hun venster optimaliseren om zoveel mogelijk punten te krijgen.

De eerste speler die 2 rondes wint, wordt uitgeroepen tot winnaar.

HET SPEL OPZETTEN

Schud de kaarten en deel 6 kaarten aan elke speler, met de afbeelding naar beneden. Leg de andere kaarten opzij, met de afbeelding naar beneden.

HOE SPEEL JE?

De ronde wordt gespeeld in 2 fasen: de bouwfase en de kaart activeringsfase.

Bouwfase

Elke speler kiest één kaart uit hun hand en legt deze voor zich neer, ondersteboven. Wanneer elke speler klaar is, onthullen ze tegelijkertijd hun kaarten en plaatsen ze voor zich om hun venster te bouwen.

De resterende 5 kaarten gaan naar de volgende speler links van hen, met de afbeelding naar beneden. Elke speler neemt dan de kaarten die ze van zijn buurman hebben gekregen; dit is hun nieuwe hand. Ze kiezen opnieuw een kaart, leggen deze open en onthullen ze tegelijkertijd. Vervolgens geven ze de resterende kaarten aan hun linkerbuur. Dit gaat door totdat ze geen kaarten meer hebben.

Geef nu opnieuw 6 kaarten aan elke speler en begin een tweede bouwronde, maar deze keer geven spelers hun kaarten aan de buurman aan hun rechterkant. Zodra je geen kaarten meer hebt, heeft elke speler een volledig venster met twaalf kaarten ervoor.

Let op: Alle kaarten moeten in de juiste richting worden geplaatst: de pijl moet zich onderaan de kaart bevinden. Wanneer je kaarten plaatst, moeten deze naast of op een andere kaart liggen, horizontaal, verticaal of diagonaal.

Elk venster moet uit 12 kaarten bestaan: spelers mogen geen kaart buiten deze vensterruimte plaatsen. Spelers kunnen echter kiezen hoe ze het oriënteren: 3 kaarten breed bij 4 kaarten hoog, of 4 kaarten breed bij 3 kaarten hoog.

Kaart Activeringsfase

Elke speler activeert zijn of haar venster om de beurt zodra de tekenfase is afgerond. Om jouw venster te activeren kun je beginnen met elke kaart die je wilt en vervolgens de andere kaarten in de door jou gekozen volgorde activeren. Alle kaarten moeten in de vensterruimte blijven tot het einde van de activeringsfase, tenzij anders aangegeven.

- Een kaart met een pijl verplaatst een plek in de richting die wordt aangegeven door de pijl. Als een andere kaart wordt gedekt, is deze kaart verborgen en hoeft deze niet te worden geactiveerd. **A** Als het buiten de vensterruimte komt, wordt het onmiddellijk uit het spel verwijderd. **B**
- Zodra elke pijlkaart is verplaatst, eet het monster de bloem: de bloem wordt uit het venster verwijderd en het monster wordt verplaatst naar zijn plek. **C**

- Kaarten zonder pijlen bewegen niet, maar ze kunnen worden bedekt door andere kaarten.

EINDE VAN HET SPEL EN SCORES

Wanneer elke speler klaar is met het activeren van zijn venster, tellen de spelers hun scores als volgt:

- Een lege plek krijgt 0 punt.
- Een veld met twee (of meer) overlappende kaarten maakt onscherp en scoort geen punten; om het scoren te vergemakkelijken, worden deze kaarten uit de vensterruimte verwijderd.
- De bloem scoort 2 punten (tenzij het door een monster is gegeten, zie bovenstaande regel).
- Elke glimlachkaart scoort 1 punt. Als je horizontaal twee glimlachkaarten naast elkaar hebt dan scoren ze een extra punt (3 punten in totaal).
- Elke andere kaart scoort 1 punt, inclusief het monster.

De eerste speler die 2 rondes wint, is de winnaar.

TIPS

Je kunt de kaarten die al zijn verplaatst lichtjes kantelen.

Het van tevoren programmeren van je zetten kan slim zijn; bijvoorbeeld, als het monster bedekt is, kan het de bloem niet meer opeten.

VARIATIE/BEGIN SPEL

Voor jonge spelers bouw je een 3 kaarten breed bij 3 kaarten hoog raam door 3 kaarten te delen met elke speler en de bouwfase in totaal 3 keer te herhalen.

De kaartactiefase en de scorefase zijn identiek aan het standaardspel (zie bovenstaande regels).



= 10 punten

HELVETIQ