

EN



6-99



2-4



20'

Misty

Author
Florian Fay

Design
Felix Kindelán

GAME MATERIAL

54 cards
1 rule booklet

IDEA OF THE GAME

It was a dark and stormy afternoon... The rain is streaming down the windows and fog is slowly covering the glass. While you're doodling on the window, your drawings suddenly come to life: trucks are moving, rockets are soaring, leaves are falling. Watch out, a flower-eating monster is lurking nearby... Welcome to Misty!

AIM OF THE GAME

Each player lays out a 12-card window.

To build their window, each player will have to choose a card from their hand, and then pass their remaining cards to their neighbor. Players will have choices to make: should they take this card, or prevent their neighbor from getting that one?

Once all the cards have been played, some of them will move and cover other cards: these cards will then be eliminated from the game. To win, players must plan ahead and optimize their window to get as many points as possible.

The first player to win 2 rounds is declared the winner.

SETTING UP THE GAME

Shuffle the cards and deal 6 cards to each player, face down. Put the remaining cards aside.

HOW TO PLAY

The round is played in 2 phases: the construction phase and the card activation phase.

Construction phase

Each player chooses one card from their hand and puts it in front of them, face down. When every player is done, they simultaneously reveal their cards and place them in front of them to build their window.

The 5 remaining cards go to the next player to their left, face down. Each player then takes the cards they got from their neighbor: this is their new hand. Again, they choose a card, place it face down and reveal them simultaneously, then give the remaining cards to the neighbor to their left. This continues until they run out of cards.

Now, again deal 6 cards to each player and do a second round of construction just as before, but, this time, players give their cards to the neighbor on their right. Once you run out of cards, each player has a full 12-card window in front of them.

Watch out: All cards must be placed in the right direction: the arrow must be at the bottom of the card. When you place cards, they have to be adjacent to at least one other card, horizontally, vertically or diagonally.

Each window must be composed of 12 cards: players are not allowed to place a card outside this window space. Players can, however, choose how they orient it: 3 cards wide by 4 cards high, or 4 cards wide by 3 cards high.

Card activation phase

Once the construction phase is finished, each player activates their window, in turn. To activate your window, you can start with any card you want and then activate the other cards in the order you choose. All the cards must stay in the window space until the end of the activation phase, unless specified otherwise.

• A card with an arrow moves one space in the direction indicated by the arrow. If another card is covered, this card is hidden and cannot be activated. **A** If it moves outside the window space, it is immediately eliminated from the game. **B**

- Once every arrow card has been moved, the monster eats the flower: the flower is removed from the window and the monster is moved to its spot. **C**
- Cards without arrows don't move but they can be covered by other cards.

END OF THE GAME AND SCORING

When every player is done activating their window, the players count their scores as follow:

- An empty space gets 0 point.
- A space with two (or more) overlapping cards makes a blur and doesn't score any points: to make the scoring easier, these cards are removed from the window space.
- The flower scores 2 points (unless it has been eaten by a monster, see rule above).
- Each smile card scores 1 point. If you have two smile cards side by side **horizontally**, they score an extra point (3 points in total).
- Each other card scores 1 point, including the monster.

The first player to win 2 rounds is declared the winner.

TIPS

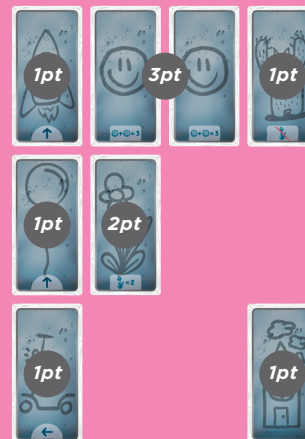
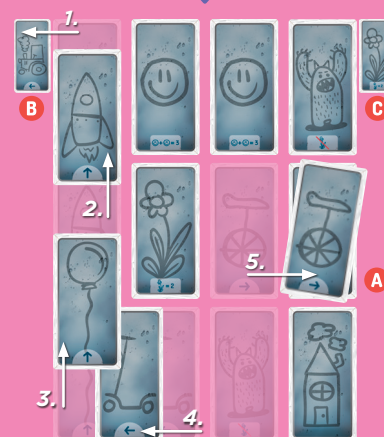
You can slightly tilt the cards that have already been moved.

Programming your moves in advance can be smart: e.g., if the monster is covered, it cannot eat the flower anymore.

VARIATION/INITIATION GAME

For young players, build a 3 cards wide by 3 cards high window by dealing 3 cards to each player and repeating the construction phase 3 times in total.

The card activation phase and the scoring phase are identical to the standard game (see rules above).



= 10 points

HELVETIQ

FR



6-99



2-4



20'

Misty

Auteur
Florian FayDesign
Felix Kindelán

MATÉRIEL DE JEU

54 cartes
1 règle du jeu

IDÉE DU JEU

C'était un après-midi sombre et orageux... Il pleut, les gouttes ruissellent sur la fenêtre et la buée recouvre les vitres. Alors que vous dessinez sur les carreaux, vos créations vous échappent et prennent vie: les camions roulent, la fusée monte, les feuilles tombent, et attention, le monstre mangeur de fleurs rôde... Bienvenue dans le monde de Misty !

BUT DU JEU

Chaque joueur assemble devant lui une fenêtre composée de 12 carreaux (12 cartes) et l'optimise pour gagner le plus de points possible.

Pour construire sa fenêtre, chaque joueur choisit une carte de sa main. Les autres cartes seront passées à son voisin. Il faudra donc faire des choix : vaut-il mieux prendre telle carte, ou empêcher le voisin de prendre telle autre ?

Une fois les cartes posées, certaines d'entre elles vont bouger et peuvent en recouvrir d'autres, qui seront alors éliminées : il s'agit donc de construire sa stratégie en avance et d'optimiser sa fenêtre pour gagner. Le premier joueur qui gagne 2 manches remporte la partie.

MISE EN PLACE

Mélanger les cartes et distribuer 6 cartes à chaque joueur. Poser le reste des cartes, face cachée, sur la table.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en deux phases : construction et activation des cartes.

Phase de construction

Chaque joueur choisit une des cartes de sa main et la pose devant lui, face cachée.

Lorsque tous les joueurs ont fait de même, ils retournent simultanément la carte qu'ils ont conservée et la placent face visible devant eux pour former leur fenêtre.

Les cartes restantes sont ensuite passées au voisin de gauche, face cachée.

Les joueurs prennent les cartes reçues de leur voisin : c'est leur nouvelle main. Ils procèdent au choix d'une seconde carte, et donnent les cartes restantes à leur voisin de gauche comme expliqué ci-dessus. La nouvelle carte est toujours ajoutée à sa fenêtre avant de prendre connaissance de sa nouvelle main. On procède ainsi jusqu'à ce que la 6ème carte soit ajoutée à la fenêtre de chaque joueur.

À ce moment-là, chaque joueur reçoit à nouveau 6 cartes et la seconde phase de construction se déroule de la même façon, mais, cette fois-ci, les joueurs passent leurs cartes à leur voisin de droite. Chaque joueur termine cette seconde phase avec une fenêtre de 12 cartes devant lui.

Attention : Les cartes doivent toujours être posées dans le bon sens, c'est-à-dire avec la flèche en bas de la carte.

Les cartes doivent être obligatoirement placées adjacentes à une carte précédemment posée : horizontalement, verticalement ou en diagonale.

La fenêtre de chaque joueur doit faire 12 cartes : on ne peut pas poser une carte qui dépasserait de la fenêtre. Les joueurs peuvent cependant choisir l'orientation de leur fenêtre : 3 cartes de hauteur par 4 cartes de largeur, ou 4 cartes de hauteur par 3 cartes de largeur.

Phase d'activation des cartes

Une fois la phase de construction terminée, les joueurs activent leurs cartes à tour de rôle. Le joueur commence par la carte de son choix et active ensuite ses cartes dans l'ordre qu'il souhaite. Toutes les cartes doivent rester sur la fenêtre jusqu'à la fin de la phase d'activation sauf mention contraire.

• Une carte avec une flèche est déplacée d'un espace dans la direction indiquée.

Si elle recouvre une autre carte, la carte recouverte ne pourra pas s'activer. **A** Si elle se déplace hors de la fenêtre, elle est immédiatement retirée du jeu. **B**

- Une fois que toutes les cartes avec les flèches ont bougé, chaque monstre mange une fleur : celle-ci est enlevée de la fenêtre et la carte monstre est posée à sa place. **C**
- Les cartes sans flèche ne bougent pas mais elles peuvent être recouvertes par d'autres cartes.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque tous les joueurs ont activé leurs cartes, on compte les points de la façon suivante :

- Un espace vide ne rapporte aucun point.
- Un espace avec deux cartes superposées (ou plus) forme un gribouillis et ne rapporte aucun point : pour faciliter le décompte, ce tas de cartes est enlevé de la fenêtre.
- La carte fleur rapporte deux points (rappel : à condition qu'elle n'ait pas été mangée par un monstre).
- Chaque carte sourire rapporte un point. Si deux sourires sont côte à côte sur la même ligne, ils rapportent un point supplémentaire (3 points en tout).
- Chaque autre carte rapporte un point, y compris les monstres.

Le premier joueur à remporter 2 manches gagne le jeu.

ASTUCES

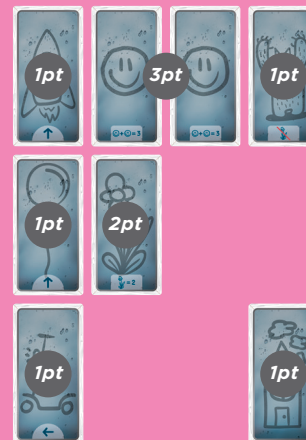
Mettez légèrement de travers les cartes qui ont déjà bougé.

Programmez vos mouvements à l'avance : si un monstre est recouvert, il ne peut plus manger la fleur.

VARIANTE/PARTIE D'INITIATION

Pour une partie avec les plus jeunes, construire une fenêtre de 3x3 carreaux en distribuant trois fois 3 cartes aux joueurs. Il y a donc trois phases de construction de 3 cartes au lieu de deux phases de 6 cartes.

Les phases d'activation et de décompte des points se déroulent de la même manière (voir ci-dessus).



= 10 points

HELVETIQ

DE



6-99



2-4



20'

Misty

Autor
Florian Fay

Design
Felix Kindelán

SPIELMATERIAL

54 Karten
1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Es ist ein dunkler und stürmischer Nachmittag ... Regen prasselt ans Fenster und langsam laufen die Scheiben an. Während du auf die beschlagenen Fensterscheiben kitzelst, erwachen deine Zeichnungen plötzlich zum Leben: Lastwagen bewegen sich, Raketen steigen, Blätter fallen. Und in der Nähe lauert ein Monster, das deine Blume fressen will ... Willkommen in der Welt von *Misty*!

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler legt ein Fenster, das aus 12 Karten besteht.

Um sein Fenster zu bauen, wird jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand aussuchen und die restlichen Karten an seinen Nachbarn weiterreichen. Die Spieler werden Entscheidungen treffen müssen: Sollen sie diese Karte nehmen oder lieber dafür sorgen, dass ihr Nachbar jene Karte nicht bekommt?

Sobald alle Karten gespielt worden sind, werden einige von ihnen sich bewegen und andere überdecken. Diese Karten werden eliminiert. Um zu gewinnen, müssen die Spieler vorausplanen und ihr Fenster so optimal wie möglich zusammenstellen, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Der erste Spieler, der 2 Runden gewinnt, wird zum Sieger erklärt.

SPIELAUFBAU

Mischt die Karten und verteilt 6 Karten an jeden Spieler, und zwar verdeckt. Legt die restlichen Karten beiseite.

SPIELABLAUF

Die Runde wird in 2 Phasen gespielt: die Bauphase und die Kartenaktivierungsphase.

Bauphase

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich hin. Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, decken sie gleichzeitig ihre Karte auf und platzieren sie vor sich auf dem Tisch, um ihr Fenster zu bauen.

Die restlichen 5 Karten werden verdeckt an den Nachbarn zur Linken weitergereicht. Jeder Spieler nimmt die Karten von seinem Nachbarn: Das ist seine neue Hand. Wieder wählt jeder Spieler eine Karte aus und legt sie verdeckt vor sich hin. Alle Spieler decken sie gleichzeitig auf und geben die restlichen Karten dann verdeckt an den Nachbarn zu ihrer Linken weiter. Das geht so weiter, bis alle Karten gespielt worden sind.

Dann verteilt ihr erneut 6 Karten an jeden Spieler und spielt ein zweites Mal die Bauphase. Dieses Mal gebt ihr die restlichen Karten allerdings an den Nachbarn zu eurer Rechten weiter. Wenn alle Karten gespielt worden sind, liegt vor jedem Spieler ein vollständiges Fenster aus 12 Karten.

Achtung: Alle Karten müssen richtig herum gelegt werden: Der Pfeil muss sich immer am unteren Rand der Karte befinden. Wenn du eine Karte legst, muss sie mindestens eine andere Karte berühren, das kann aber horizontal, vertikal oder diagonal sein.

Jedes Fenster muss aus 12 Karten bestehen: Die Spieler dürfen keine Karte außerhalb des Fensterbereichs platzieren. Jeder Spieler kann jedoch wählen, wie er sein Fenster ausrichten möchte: Es kann entweder 3 Karten breit und 4 Karten hoch sein oder 4 Karten breit und 3 Karten hoch.

Kartenaktivierungsphase

Sobald die Bauphase abgeschlossen ist, wird nacheinander jeder Spieler sein Fenster aktivieren. Um sein Fenster zu aktivieren, kann jeder Spieler wählen, mit welcher Karte er beginnen möchte, und seine anderen Karten dann in beliebiger Reihenfolge aktivieren. Sofern nicht anders angegeben, müssen alle

Karten bis zum Ende der Aktivierungsphase im Fensterbereich bleiben.

- Eine Karte mit einem Pfeil bewegt sich um ein Feld in die durch den Pfeil angegebene Richtung. Wenn eine andere Karte dadurch verdeckt wird, ist diese Karte versteckt und kann nicht aktiviert werden. **A**
- Wenn sich die Karte außerhalb des Fensterbereichs bewegt, wird sie sofort aus dem Spiel entfernt. **B**
- Sobald jede Pfeilkarte verschoben worden ist, frisst das Monster die Blume: Die Blume wird aus dem Fenster entfernt und das Monster nimmt ihren Platz ein. **C**
- Karten ohne Pfeile bewegen sich nicht, können aber durch andere Karten verdeckt werden.

SPIELLENDE UND PUNKTESTAND

Nachdem jeder Spieler sein Fenster aktiviert hat, zählen die Spieler ihren Punktestand wie folgt:

- Ein leeres Feld erzielt 0 Punkte.
- Ein Feld mit zwei (oder mehr) sich überlappenden Karten verschimmt und erzielt gar keine Punkte. Um die Punktezahlung zu vereinfachen, werden diese Karten aus dem Fensterbereich entfernt.
- Eine Blume erzielt 2 Punkte (sofern sie nicht von einem Monster gefressen worden ist, siehe Regel oben).
- Jede Smiley-Karte erzielt 1 Punkt. Falls 2 Smiley-Karten horizontal nebeneinanderliegen, gibt es 1 Extrapunkt (3 Punkte insgesamt).
- Jede andere Karte erzielt 1 Punkt, auch die Monster-Karte.

Der erste Spieler, der 2 Runden gewinnt, wird zum Sieger erklärt.

TIPPS

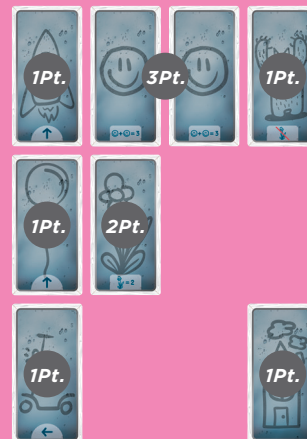
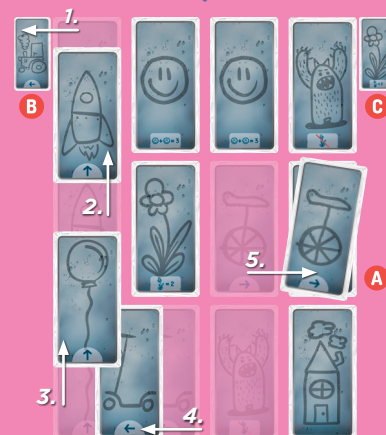
Ihr könnt die Karten, die ihr bereits bewegt habt, leicht schrägstellen.

Plant eure Züge Klug voraus: Wenn etwa das Monster verdeckt ist, kann es die Blume nicht mehr fressen.

VEREINFACHTE VARIANTE

Für junge Spieler kann das Fenster 3 Karten breit und 3 Karten hoch sein. Verteilt bei dieser Variante nur 3 Karten an jeden Spieler und wiederholt die Bauphase 3-mal.

Die Kartenaktivierungsphase und die Punktezahlung bleiben gleich wie beim Standardspiel (siehe Regeln oben).



= 10 Punkte

HELVETIQ

IT



6-99



2-4



20'

Misty

Autore
Florian FayDisegno
Felix Kindelán

MATERIALE DEL GIOCO

54 carte
1 libretto istruzioni

IDEA DEL GIOCO

Era un pomeriggio buio e tempestoso... La pioggia scorre giù per le finestre e la condensa sta lentamente coprendo il vetro. Mentre scarabocchi sul vetro, i tuoi disegni prendono improvvisamente vita: i camion si muovono, i razzi partono, le foglie cadono. Fai attenzione, un mostro mangia-fiori è in agguato nelle vicinanze... Benvenuto su *Misty*!

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore dispone una finestra da 12 carte.

Per costruire la propria finestra, ogni giocatore dovrà scegliere una carta tra quelle che ha in mano e poi passare le carte rimanenti al suo vicino. I giocatori dovranno fare delle scelte: devono prendere quella carta, o impedire al loro vicino di prenderne un'altra?

Una volta che tutte le carte sono state giocate, alcune di esse si sposteranno e copriranno altre carte: queste carte saranno quindi eliminate dal gioco. Per vincere, i giocatori devono pianificare in anticipo e ottimizzare la loro finestra per ottenere più punti possibili. Il primo giocatore a vincere 2 round è dichiarato vincitore.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiare le carte e distribuire 6 carte per ogni giocatore. Mettere le restanti carte da parte, a faccia in giù.

COME GIOCARE

Il round si gioca in 2 fasi: la fase di costruzione e la fase di attivazione della carta.

Fase di costruzione

Ogni giocatore sceglie una carta tra quelle che ha in mano e la mette a faccia in giù di fronte a sé.

Quando tutti i giocatori hanno finito, rivelano simultaneamente le loro carte e le posizionano di fronte a sé per costruire la propria finestra.

Le 5 carte rimanenti, a faccia in giù, vanno al giocatore a sinistra. Ogni giocatore prende poi le carte che ha avuto dal suo vicino: questa è la sua nuova mano. Di nuovo, tutti scelgono una carta, la mettono a faccia in giù e poi la scoprono simultaneamente, e quindi passano le carte restanti al vicino alla propria sinistra. Il tutto prosegue fino a quando le carte non finiscono. Ora, distribuite ancora 6 carte a ciascun giocatore e fate un secondo turno di costruzione, proprio come prima; ma, questa volta, i giocatori danno le carte al vicino di destra. Quando restate senza carte, ogni giocatore avrà una finestra da 12 carte di fronte a sé.

Attenzione: tutte le carte devono essere posizionate nella giusta direzione: la freccia deve trovarsi nella parte inferiore della carta.

Quando le carte vengono sistemate, devono essere adiacenti ad almeno un'altra carta, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

Ogni finestra deve essere composta da 12 carte: i giocatori non possono mettere una carta fuori dallo spazio di questa finestra. I giocatori possono, tuttavia, scegliere come orientarle: 3 carte di larghezza per 4 carte di altezza, o 4 carte di larghezza per 3 carte di altezza.

Fase di attivazione delle carte

Una volta terminata la fase di costruzione, ogni giocatore a turno attiva la sua finestra. Per attivare la tua finestra, puoi iniziare con una qualsiasi carta tu desideri, e quindi attivare le altre carte nell'ordine che scegli. Tutte le carte devono rimanere nello spazio della finestra fino alla fine della fase di attivazione, se non diversamente specificato.

- Una carta con una freccia si muove di uno spazio nella direzione indicata dalla freccia. Se un'altra carta viene coperta, questa carta è nascosta e non deve essere attivata. **A** Se si muove fuori dallo spazio della finestra, viene immediatamente eliminata dal gioco. **B**
- Una volta che ogni carta-freccia è stata spostata, il mostro mangia il fiore: il fiore viene rimosso dalla finestra e il mostro viene messo al suo posto. **C**
- Le carte senza frecce non si muovono ma possono essere coperte da altre carte.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Quando ogni giocatore ha terminato di attivare la propria finestra, i giocatori contano i loro punti come segue:

- Uno spazio vuoto ottiene 0 punti.
- Uno spazio con due (o più) carte sovrapposte costituisce una sfocatura e non ottiene alcun punto: per rendere più facile il conteggio, queste carte vengono rimosse dallo spazio della finestra.
- Il fiore ottiene 2 punti (a meno che non sia stato mangiato da un mostro, vedi regola sopra).
- Ogni carta-sorriso ottiene 1 punto. Se hai due carte-sorriso affiancate **orizzontalmente**, queste ottengono un punto in più (3 punti in totale).
- Ogni altra carta ottiene 1 punto, incluso il mostro.

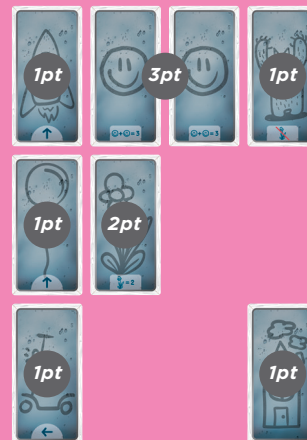
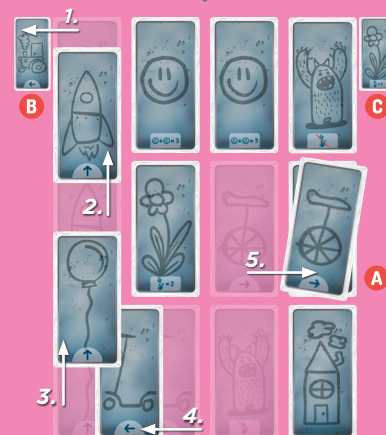
Il giocatore con più punti vince il round. Il primo a vincere 2 round viene dichiarato vincitore.

SUGGERIMENTI

È possibile inclinare leggermente le carte che sono già state spostate. Può essere intelligente programmare in anticipo le proprie mosse: ad esempio, se il mostro è coperto, non può più mangiare il fiore.

VARIANTE / GIOCO PER INIZIARE

Per i giocatori più giovani, costruire una finestra di 3 carte in larghezza per 3 carte in altezza, distribuendo 3 carte a ciascun giocatore e ripetendo la fase di costruzione 3 volte in totale. La fase di attivazione della carta e la fase di punteggio sono identiche al gioco standard (vedi regole sopra).



= 10 punti

HELVETIQ

NL



6-99



2-4



20'

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 twee bouwenronde, 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

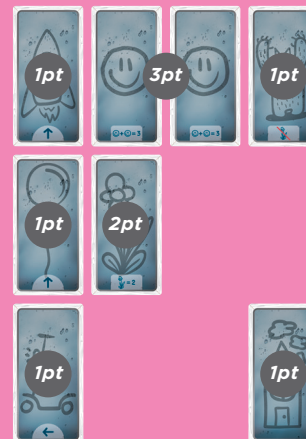
Je kunt de kaarten die al zijn verplaatst lichtjes kantelen.

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



= 10 punten

HELVETIQ

ES



6-99



2-4



20'

Misty

Autor
Florian Fay

Diseño
Felix Kindelán

MATERIALES DEL JUEGO

54 cartas
1 reglamento del juego

IDEA DEL JUEGO

Era una tarde oscura y tormentosa... La lluvia corre por las ventanas y la niebla está cubriendo lentamente el vidrio. Mientras garabateas en la ventana, repentinamente tus dibujos cobran vida: los camiones se mueven, los cohetes vuelan, las hojas caen. Cuidado, un monstruo que come flores está acechando cerca... ¡Bienvenidos a Misty!

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador construye una ventana de 12 cartas.

Para construir su ventana, cada jugador tendrá que elegir una carta de su mano, y luego pasar las cartas restantes a su vecino. Los jugadores tendrán que tomar decisiones: ¿deberían coger esta carta o evitar que su vecino obtenga aquella?

Una vez que se hayan jugado todas las cartas, algunas de ellas se moverán y cubrirán otras: estas cartas serán eliminadas del juego. Para ganar, los jugadores deben planear por adelantado y optimizar su ventana para obtener tantos puntos como les sea posible.

El primer jugador en ganar 2 rondas es declarado ganador.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Baraja las cartas y reparte 6 boca abajo a cada jugador. Pon las cartas restantes a un lado, también boca abajo.

CÓMO JUGAR

La ronda se juega en 2 fases: la fase de construcción y la fase de activación de las cartas.

Fase de construcción

Cada jugador elige una carta de su mano y la pone frente a sí, boca abajo. Cuando todos los jugadores hayan terminado, revelan simultáneamente sus cartas y las colocan frente a sí para construir su ventana.

Las 5 cartas restantes van al jugador de su izquierda, boca abajo. Cada jugador toma las cartas que recibe de su vecino: esta es su nueva mano. Nuevamente, eligen una carta, la colocan boca abajo y la revelan simultáneamente, luego entregan las cartas restantes al vecino de la izquierda. Esto continúa hasta que se terminan las cartas.

A continuación reparte nuevamente 6 cartas a cada jugador y haz una segunda ronda de construcción como la anterior, pero, esta vez los jugadores entregan sus cartas al vecino de su derecha. Una vez que se acaben las cartas, cada jugador tendrá una ventana completa de 12 cartas frente a sí.

Cuidado: todas las cartas deben colocarse en la dirección correcta: la flecha debe estar en la parte inferior de la carta. Cuando colocas las cartas, éstas deben estar adyacentes a al menos otra carta, horizontal, vertical o diagonalmente.

Cada ventana debe estar compuesta de 12 cartas: los jugadores no pueden colocar una carta fuera del espacio de esta ventana. Sin embargo, los jugadores pueden elegir cómo la orientan: 3 cartas de ancho por 4 de alto, o 4 cartas de ancho por 3 cartas de alto.

Fase de activación de las cartas

Una vez que finaliza la fase de construcción, cada jugador activa su ventana, por turnos. Para activar tu ventana, puedes comenzar con cualquier carta que desees y luego activar las otras cartas en el orden que elijas. Todas las cartas deben permanecer en el espacio de la ventana hasta el final de la fase de activación, a menos que se especifique lo contrario.

- Una carta con una flecha se mueve un espacio en la dirección indicada por la flecha. Si se cubre otra carta, ésta estará oculta y no tiene que ser activada. **A**
- Si se mueve fuera del espacio de la ventana, es eliminada inmediatamente del juego. **B**

- Una vez que se han movido todas las cartas con flecha, el monstruo se come la flor; la flor se retira de la ventana y el monstruo se ubica en su lugar. **C**
- Las cartas sin flechas no se mueven, pero pueden ser cubiertas por otras cartas.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Cuando todos los jugadores hayan terminado de activar su ventana, calculan su puntuación de la siguiente manera:

- Un espacio vacío obtiene 0 puntos.
- Un espacio con dos (o más) cartas superpuestas crea un borrón y no gana ningún punto; para facilitar la puntuación, estas cartas se pueden retirar del espacio de la ventana.
- La flor puntúa 2 puntos (a menos que haya sido comida por un monstruo, véase la regla anterior).
- Cada carta con sonrisa obtiene 1 punto. Si tienes dos cartas con sonrisas, una al lado de la otra, **horizontalmente**, obtendrás un punto adicional (3 puntos en total).
- Cada una de las otras cartas puntúa 1 punto, incluido el monstruo.

El jugador con más puntos es el ganador de la ronda. El primer jugador en ganar 2 rondas es declarado ganador de la partida.

CONSEJOS

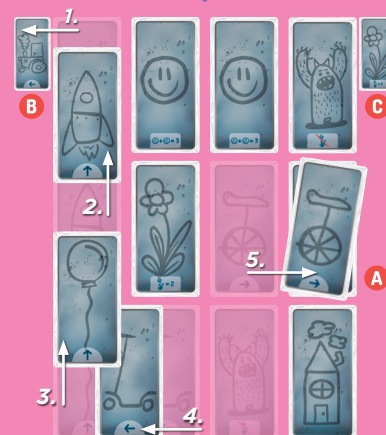
Puedes inclinar ligeramente las cartas que ya se han movido.

Programar tus movimientos por adelantado puede ser inteligente: por ejemplo, si el monstruo está cubierto, ya no puede comer la flor.

JUEGO DE INICIACIÓN/ VARIANTE

Para los jugadores más jóvenes, construye una ventana de 3 cartas de ancho por 3 cartas de alto, repartiendo 3 cartas a cada jugador y repitiendo la fase de construcción 3 veces.

Las fases de activación y de puntuación son idénticas al juego estándar (véase las reglas anteriores).



= 10 puntos

HELVETIQ

HU



6-99



2-4



20'

Misty

Szerző
Florian FayDizájn
Felix Kindelán

JÁTÉKELEMEK

54 kártya
1 szabálykönyv

Egy viharos és sötét délutánon történt... Vaskos esőcseppek gördültek lefelé és apránként pára fedte be az ablaküveget. Aztán a párás ablaküvegre rajzoltatott alkotások egyszer csak életre kelnek: teherautók gördülnek, levelek hullnak, rakéták szárnyalnak... Hé, de vigyázz! Egy virágevő szörnyeteg leselkedik a közelben! Üdvözlünk a Misty világában!

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékosnak egy 12 kártyalappból álló „ablakot” kell készítenie, ehhez pedig a kezükben lévő lapok közül kell egyet kiválasztaniuk, majd a többi lapot továbbítaniuk kell a mellettük ülőnek. A játékosok tehát folyamatosan döntéseket kell hozniuk: vegyék magukhoz az adott lapot, vagy akadályozzák meg, hogy a játékosársuk megszerezzen egy másikat?

Miután az összes kártyalap kijátszásra került, némelyiküket mozgatni kell és így lefedhetnek majd más lapokat: ezek a lapok pedig kikerülnek majd a játékból. A játékosok a győzelemhez kénytelenek előre tervezni és úgy kell optimalizálniuk ablakaik elrendezését, hogy minél több pontot szerezhessenek. Az a játékos lesz a győztes, aki elsőként két kört is meg tudott nyerni.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek össze a lapokat és osszátok szét a játékosok között: fejenként 6 kártyalapot – ezeket egymásnak ne mutassátok meg! A megmaradt lapokat tegyétek félre.

JÁTÉKMENET

A körök lejátszása 2 fázisban történik: egy ún. „építkező” és egy ún. „lapaktiváló” fázisban.

Az építkező fázis

Minden játékos választ egy lapot a kezéből és azt maga elé helyezi képpel lefelé fordítva. Miután ezzel mindenki elkészült, a játékosok egyidejűleg felfedik a lapjaikat és maguk elé helyezik, hogy saját ablakot építsenek.

A kimaradt 5 lapot átadják a tőlük balra ülő játékosnak, képpel lefelé: tehát mindenki átveszi a szomszédja lapjait. Újra kiválasztanak egy lapot, azt képpel lefelé elhelyezik, és újból egyszerre felfedik, majd a kimaradt lapokat továbbadják a tőlük balra ülőnek. Ez addig folytatódik, míg az átadható lapok száma nullára nem csökken.

Ha mindez megtörtént, újból osszátok minden játékosnak 6-6 lapot és hajtsátok végre a második építkező fázist – ugyanúgy, ahogy az előzőekben, csak most a töletek jobbra ülőnek adjátok mindig a lapokat!

Figyelem: minden lapot a helyes irányba kell elhelyezni, a rajtuk lévő nyilacskáának a lap alsó részén kell lenniük. Amikor elhelyezel egy lapot, akkor lennie kell legalább egy vele érintkezőnek függőleges, vízszintes vagy átlós irányban.

Minden játékos ablaka 12 lapból kell, hogy összeálljon. A játékosok nem helyezhetnek lapokat az ablakon kívüli területekre, ugyanakkor megválaszthatják, hogyan rendezik azt el: 3 lapnyi széles és 4 lapnyi magas, vagy 4 lapnyi széles és 3 lapnyi magas.

A lapaktiváló fázis

Miután befejeztétek az építkező fázist, minden játékos sorjában aktiválja a saját ablakát. Az aktiválás során a lapok bármelyikével kezdheted, majd abban a sorrendben folytathatod, ahogyan azt szeretnéd. Minden lapnak az ablak területén kell maradnia az aktivációs fázis végéig, hacsak máshogy nem kerül meghatározásra.

- Egy nyíllal megjelölt lap egy területnyivel a nyíl által meghatározott irányba mozog. Ha egy másik lap lefedésre kerül, akkor ez a lap onnantól kezdve rejtetté válik és nem lehet aktiválni. **A** Ha a lap „kimozog” az ablak területéről, akkor azonnal kikerül a játékból. **B**
- Miután minden nyíllal jelölt lap mozgásra került, a „szörny megeszi a virágot”, azaz: a viráglapka eltávolításra kerül az ablakból és a helyét a szörnylapka veszi át. **C**

- Azok a lapok, amelyeken nincs nyíl ábra nem mozognak, de más lapok lefedhetik őket.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Miután minden játékos aktiválta az ablakát, a játékosok a következők szerint számolják össze pontjaikat:

- Egy üres terület 0 pontot ér.
- Ha egy területet kettő (vagy több) lap fed be, akkor azok együtt egy homályos részt okoznak az ablakon, tehát nem érnek pontot – a pontozás könnyebbé tételéhez, ezek a lapok eltávolításra kerülnek az ablak területéről.
- A virág 2 pontot ér (hacsak a szörny meg nem ette – lásd: az előzőekben).
- Minden mosolykártya 1 pontot ér. Ha ezekből kettő van vízszintesen egymás mellett, akkor egy bónusz pont jár érte (tehát 3 pontot érnek összesen).
- Minden más lap 1 pontot ér, beleértve a szörnylapot.

A győztes az lesz, aki elsőként megnyer 2 kört.

TIPPEK

Kicsit megbillentethed azokat a lapokat, amiket már mozgattál.

Nagyon hasznos lehet a mozgások előre való megtervezése, pl: ha a szörny letakarásra kerül, már nem eheti meg a virágot...

VARIÁCIÓ

Kisebbeknek érdemes 3 lapnyi szélességű és 3 lapnyi magasságú ablakokat építeniük. Ekkor minden osztásnál 3 lapot osszátok szét a játékosok között és összesen három építkező fázis legyen!

Az aktiváló és a pontozó fázis ugyanúgy zajlik, mint az előzőekben.



= 10 pont

reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

HELVETIQ