

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 aus Fenster und langsam laufen die Scheiben an. Während du auf die beschlagenen Fensterscheiben kritzelst, 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.

SPIELENDE 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 schwimmt 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