HU

6-99 · 2-4 · 20'

Misty

Szerző
Florian Fay

Dizájn
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 rajzolgatott alkotások egyszer csak életre keltek: teherautók gördültek, levelek hulltak, rakéták szárnyaltak... Hé, de vigyázz! Egy virágevő szörnyeteg leselkedik a közelben! Üdvözöllek a Misty világában!

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékosnak egy 12 kártyalapból 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 játékostársuk 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 építkezési 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 osszatok minden játékosnak 6-6 lapot és hajtsátok végre a második építkezési fázist – ugyanúgy, ahogy az előzőekben, csak most a tőletek jobbra ülőnek adjátok mindig a lapokat!

Figyelem: minden lapot a helyes irányba kell elhelyezni, a rajtuk lévő nyílacskának a lap alsó részén kell lennie. 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 építkezési 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 az a lap onnantól kezdve rejtetté válik és nem lehet aktiválni. A Ha a lap „kimozdul" az ablak területéről, akkor azonnal kikerül a játékból. B
- Miután minden nyíllal jelölt lap mozgatásra 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 megbillentheted 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 osszatok szét a játékosok között és összesen három építkezési fázis legyen!

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

reflexshop

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

= 10 pont

HELVETIQ