

REGLAS



6-99



2-4



20'

Misty

Autor: Florian Fay

Diseño: Felix Kindelán

Traducción: Santiago Szulman

Adaptación gráfica: Juan C. Curioni

HELVEȚIȚ



CONTENIDO

54 cartas

1 reglamento

PRESENTACIÓN

La lluvia se desliza por las ventanas y la niebla cubre lentamente los cristales. Mientras garabateás con el dedo en la ventana, tus dibujos de repente cobran vida: los cohetes despegan, los camiones aceleran, las hojas caen. Cuidado, porque está al acecho un monstruo que quiere comerse tus flores... ¡Esto es *Misty!*

OBJETIVO

Cada jugador despliega una ventana formada por 12 cartas.

Para construir su ventana, cada jugador tendrá que elegir una carta de su mano y luego pasarle el resto al jugador junto a él. Habrá que tomar decisiones: ¿agarro esta carta que me sirve? ¿o me quedo con esta otra que le sirve a un rival?

Cuando se hayan jugado todas las cartas, algunas se moverán y cubrirán a otras, que serán eliminadas del juego. Para ganar, los jugadores deben planificar y optimizar sus ventanas para conseguir todos los puntos posibles.

El primer jugador en ganar 2 rondas es el ganador.

PREPARACIÓN DE LA RONDA

Mezclá las cartas y repartile 6 a cada jugador, boca abajo. Dejá las cartas sobrantes a un lado.

CÓMO SE JUEGA

Una ronda se juega en 2 fases: la Fase de Construcción y la Fase de Activación.

Fase de Construcción

Cada jugador elige una carta de su mano y la separa boca abajo frente a sí. Cuando todos los jugadores hicieron esto, todos a la vez revelan la carta que eligieron. Ahora, cada uno la ubica frente a sí en la mesa para construir su propia ventana.

Las 5 cartas que te quedan en la mano se las pasás, boca abajo, al jugador que está a tu izquierda. Al mismo tiempo, recibís 5 cartas del jugador a tu derecha. Esta es tu nueva mano. Ahora, de nuevo, todos a la vez eligen una carta, la separan boca abajo y la revelan a la vez. Cada uno ubica su carta en su ventana y le pasa las 4 cartas restantes al jugador a su izquierda. Esto continúa hasta que se agotan las cartas en mano.

Ahora, otra vez repartile 6 cartas a cada jugador y hagan una segunda Fase de Construcción como la anterior pero, esta vez, cada jugador le pasa sus cartas sobrantes al jugador a su derecha. Cuando esta vez se agoten las cartas, cada jugador tendrá frente a sí una ventana completa, formada por 12 cartas.

Atención: todas las cartas tienen que ser ubicadas en la orientación correcta, con la flecha o símbolos en la parte inferior de la carta. Cuando ubicás una carta, tiene que quedar adyacente a por lo menos otra carta de tu ventana ya sea horizontal, vertical o diagonalmente.

Cada ventana debe quedar formada por 12 cartas. No se pueden colocar cartas afuera del espacio de la ventana. Cada jugador decide las proporciones de su ventana: puede tener 3 cartas de ancho por 4 de alto, o 4 de ancho por 3 de alto.

Fase de Activación

Al terminar la Fase de Construcción, cada jugador, simultáneamente, activa su ventana. Para activar tu ventana, empezá por la carta que quieras. Luego, tenés que ir activando una por una las demás en el orden que elijas. Las cartas deben permanecer dentro de los límites de la ventana hasta el final de la Fase de Activación, salvo que se indique lo contrario.

- Una carta con flecha se mueve un espacio en la dirección indicada por la flecha. Si al hacerlo cubre a otra carta, esta última queda escondida y ya no puede ser activada **A**. Si se mueve afuera de los límites de la ventana, es inmediatamente eliminada de esta ronda **B**.
- Cuando ya moviste todas las cartas con flecha, cada monstruo que tengas se come una flor de tu ventana. Elimina la flor y mové el monstruo al espacio que esta ocupaba **C**.
- Las cartas sin flecha no se mueven pero pueden ser cubiertas por otras cartas.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Cuando todos los jugadores terminaron de activar sus ventanas, cada uno cuenta su puntuación de esta manera:

- Un espacio vacío no da puntos.
- Un espacio con dos (o más) cartas superpuestas no da puntos. Las cartas superpuestas son removidas de la ventana.
- Cada flor da 2 puntos (salvo que haya sido comida por un monstruo, en ese caso ya fue eliminada y no da puntos).
- Cada sonrisa da 1 punto. Cada **par** de sonrisas adyacentes **horizontalmente** da 1 punto extra (dando un total de 3 puntos).
- Cada carta restante da 1 punto, incluido cada monstruo.

El jugador con más puntos gana la ronda. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan la ronda. El primer jugador en ganar 2 rondas es el ganador de la partida.

CONSEJOS

Tratá de planificar tus movimientos de activación. Por ejemplo, al cubrir a un monstruo, ya no va a poder comerse una flor.

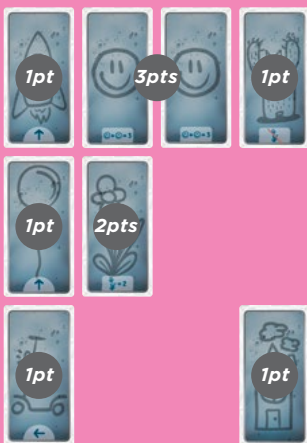
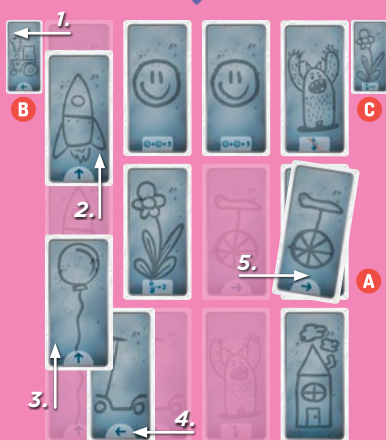
Podés rotar ligeramente las cartas que ya moviste.

VARIANTE INTRODUCTORIA

Esta variante puede ser útil para que jueguen los más pequeños.

Se reparten 3 cartas a cada jugador. La Fase de Construcción se juega tres veces seguidas en lugar de dos. Las ventanas son de 3x3.

La Fase de Activación y la puntuación se mantienen iguales a las reglas ya descritas.



= 10 puntos