

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. Si se mueve fuera del espacio de la ventana, es eliminada inmediatamente del juego.

- 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.
- 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