



6-99



2-4



20'

# Misty

Auteur

Florian Fay

Design

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 Jumeurs 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 DÉCOMPTÉ 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

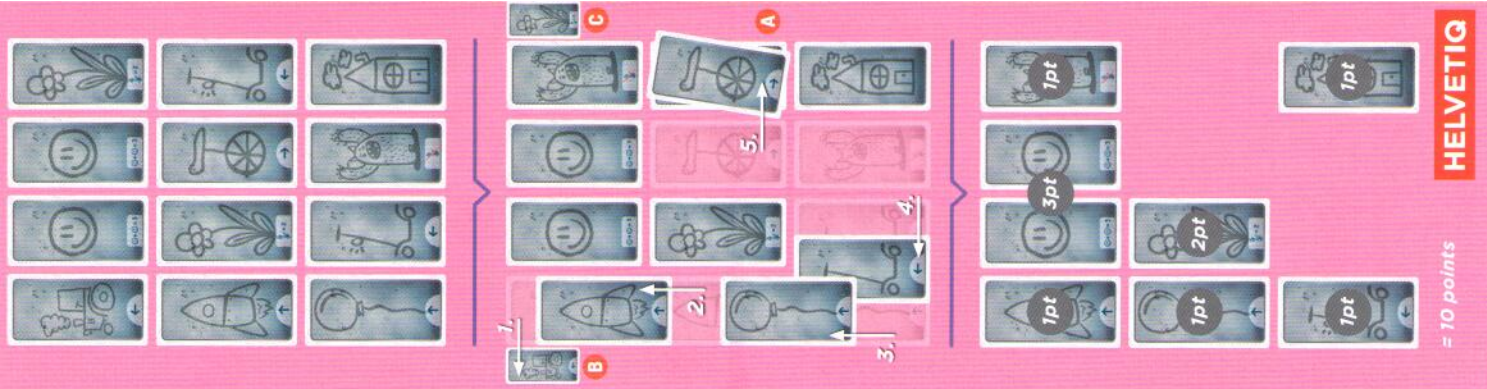
Mettez légèrement de travers les cartes qui ont déjà bougé.

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