

Menhirs dans le Brouillard

Het spel in 4 zinnen:



- 1) Bouw het speelveld op door de tegels (Menhirs en Bos) willekeurig over het spelbord te verdelen. (zie plaatje I).
- 2) Dek de Menhirs af met Mist en plaats vervolgens om beurten de overgebleven Mist tegels. (zie plaatje II).
- 3) Verplaats gedurende het spel de Mist, volgens de verplaatsingsregels. (zie hieronder).
- 4) Wie als eerst alle Menhirs uit de Mist bevrijdt, wint! (zie plaatje III).

Regels voor het verplaatsen van Mist:

- 1) Per beurt kies je één mistcluster dat je verplaatsen wilt. En deze verplaatst je dan één positie in de richting: N, NO, ZO, Z, ZW of NW. Zeg van te voren hardop wat je gaat doen! NB één losliggende misttegel noemen we ook een cluster.
- 2) Je verplaatst altijd het mistcluster in z'n geheel. Alleen als een cluster uit 6 of meer tegels bestaat, mag worden afgesplitst. Maar hierbij, moet elk nieuw te ontstane deel, te allen tijde, uit minstens 3 misttegels bestaan. (We noemen dit de afsplitsingsregel.)
- 3) Je mag nooit precies hetzelfde cluster, dat zojuist door je tegenstander is verplaatst, naar precies dezelfde plek terug schuiven. (*)
- 4) Een misttegel mag nooit het hexagon gedeelte van het bord verlaten.

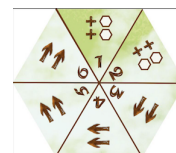
* Je mag (als het bijvoorbeeld om een heel groot cluster gaat) wel een deel terugschuiven. Ook mag je, als het cluster na de beweging van je tegenstander opging in een groter cluster, wel dit groter cluster of een kleiner deel daarvan terugschuiven. Zolang het dus maar niet precies hetzelfde deel is, wat je tegenstander er zojuist tegenaan heeft geschoven. En uiteraard moet in alle gevallen sowieso aan de afsplitsingsregel worden voldaan.

In de opklaringsfase geldt bovendien dat als je tegenstander een cluster heeft verschoven en vervolgens van datzelfde cluster iets weg pakt, waardoor het dus niet meer precies hetzelfde cluster is, je het wel mag terugschuiven. Als hij/zij er niets van wegneemt, mag jij het niet terugschuiven. Ook niet als je na je dit schuiven een tegel van het cluster wilde wegnemen.

Menhirs dans le Brouillard

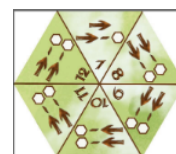
We raden je aan om tijdens het spel gebruik te maken van de Rondemarker. En van de Puntentelling als je meerdere potjes spelen wilt.

De Rondemarker:



Als je gebruik maakt van de Rondemarker, dan bestaat het spel uit maximaal 12 rondes. Op de Rondemarker zie je precies wat er per ronde gebeurt.

Per ronde is elke speler 1 x aan de beurt. In Ronde 1 & 2 plaatsen de spelers de overgebleven mist. Vanaf Ronde 3 verplaatsen de spelers de mist. (Zie regels voor verplaatsen.)



Vanaf Ronde 7 (beginnend bij speler 2) begint de opklaring:

Vanaf nu nemen de spelers aan het eind van hun beurt een misttegel van het bord weg.

Dit mag echter nooit een tegel zijn waardoor de laatste Menhir wordt ontbloot, want dat zou te gemakkelijk zijn ;)

Noot van de auteur: De ervaring leert dat het eigenlijk leuker is, om pas vanaf ronde 8 te beginnen met de opklaring. Dit is dus één beurt later dan op de Rondemarker staat aangegeven.

De Puntentelling:



Als je meerdere potjes spelen wilt, kun je ook een puntentelling invoeren en nevenstaande puntenmarkers gebruiken om de stand bij te houden.

De Puntentelling werkt als volgt: Zodra iemand gewonnen heeft, kijk je naar het aantal misttegels dat nog in het spel is en dit aantal is dan de score van de winnaar.



NB Mocht iemand weten te winnen in de rondes voor de opklaring dan scoort hij/zij 11 punten. Daarna loopt het snel terug.

Leuke variant: Iemand die reeds weet te winnen in de eerste verplaatsingsronde (ronde 3) scoort niet 11, maar zelfs 21 punten!

Noot van de auteur: Als je de opklaring pas laat beginnen in ronde 8 (zoals beschreven in de noot van de auteur bij De Rondemarker) dan kan niemand ooit nog 1 punt scoren. De 1 op bovenstaande Puntenmarker kan dan dus als 21 worden gebruikt.