

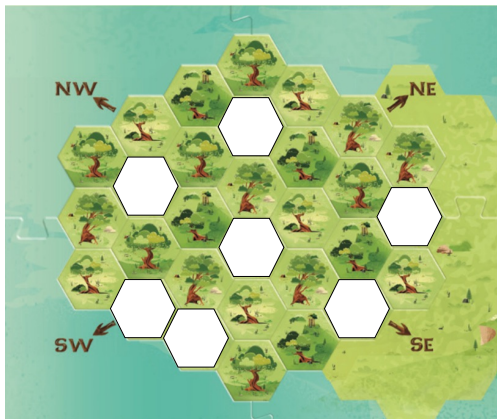


Vorbereiding:



Bouw het speelveld op door de tegels (7xMenhirs en 23xBos) willekeurig over het spelbord te verdelen.

Één speler neemt plaats aan de Noordzijde van het bord, de ander aan de Zuidzijde.



Dek vervolgens de 7 Menhirs af met Mist.

Tenslotte wordt de **Rondenmarker** naast het spelbord geplaatst aan de kant van de startspeler. Met het correcte rondennummer naar het bord toe.

Zorg er voor dat de Marker elke ronde wordt gedraaid, zodat het correcte rondennummer naar het bord wijst.



In dit voorbeeld is de speler aan de Zuidzijde de startspeler.

Speldoel:

Het doel is dat, door het verplaatsen van de mist, alle Menhirs uit de mist worden gehaald. Zodra dit gebeurd is het spel afgelopen. Het is echter geen coöperatief spel. Want alleen degene die de laatste Menhir(s) uit de mist haalt, wint het spel.

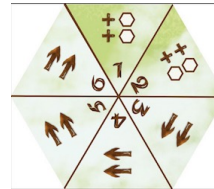
Het verplaatsen van Mist:

De verplaatsingsregels staan op het spelbord.

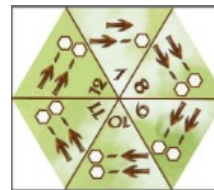
Noot: Je mag een Menhir die eerder uit de mist gehaald is, ook weer bedekken.

Rondenmarker:

We raden je aan om tijdens het spel gebruik te maken van de Rondemarker. Het spel bestaat dan uit maximaal 12 rondes. Per ronde is elke speler 1 x aan de beurt. Steeds eerst speler 1 (de startspeler) en dan speler 2.

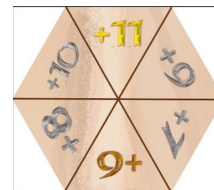


Op de Rondemarker zie je precies wat er per ronde gebeurt. In Ronde 1 & 2 plaatsen de spelers de overgebleven mist. Vanaf Ronde 3 verplaatsen de spelers de mist. (Zie regels voor verplaatsen.)



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 ;)

Puntentelling:



Een puntentelling is niet nodig. Het gaat immers om wie de laatste Menhir ontbloot. Maar als je bijvoorbeeld een toernooitje spelen wilt is het soms handig om toch een ranking te kunnen maken van spelers die even vaak gewonnen hebben.

De Puntentelling werkt dan 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.



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