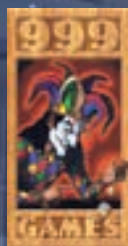


# WHAT the FOG?!



Spelregels

Is het je wel eens overkomen dat het weer volledig anders was dan er werd voorspeld? Het voorspellen van het weer is dus niet eenvoudig, maar stel dat je het nou kon manipuleren? Bepaal mede wat het weer op de verschillende dagen van de week gaat doen en voorspel op hoeveel dagen jij de meeste invloed hebt. Troef jij je tegenstanders in deze machtsstrijd af en scoor jij de meeste punten?

## Speelmateriaal

48 weerkaarten



Regen, sneeuw, mist, bewolking, onweer en zon



Achterkant

45 weerfiches



Regen



Sneeuw



Mist



Bewolking



Onweer



Zon



7 dagtableaus



1 startspelerzon



1 wolk (2-delig)



1 barometer



	?	!	=
1			
2			
3			
4			

1 scoreblok



5 spelersfiches

(in de verschillende spelerskleuren)



5 houten pijlen

(in de verschillende spelerskleuren)

# Vorbereiding

1. Leg de dagtableaus met nummers 1 tot en met 4 midden op tafel (zie de nummers in de balk onderaan de tableaux).
2. Iedere speler neemt een spelersfiche en een houten pijl in 1 kleur. Hij legt zijn houten pijl op veld 0 van de barometer en legt zijn spelersfiche voor zich neer om aan te geven met welke kleur hij speelt.
3. Schud alle weerfiches. Trek er willekeurig steeds 1 en leg dat op het meest linkse dagdeel van elk van de 4 dagtableaus.
4. Vorm willekeurig 3 stapels van elk 10 weerfiches. Draai de stapels daarna in zijn geheel om. Leg de overige weerfiches als voorraad aan de rand van de tafel. **Opmerking:** elk weerfiche toont een weersymbool op de ene kant ervan en een ander symbool op de andere kant ervan. Het is bij het samenstellen van de stapels belangrijk dat de spelers niet weten welke symbolen zich in de stapel bevinden (afgezien van het bovenste symbool in een stapel).
5. Schud alle 48 weerkaarten en geef iedere speler er gedekt 5. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel. Iedere speler mag zijn eigen kaarten bekijken.
6. Iedere speler krijgt 1 vel van het scoreblok om zijn score tijdens het spel bij te houden.
7. Zet de wolk in elkaar en daarna midden op tafel.
8. Bepaal een startspeler door loting. Die speler neemt de startspelerzon.



# Kort speloverzicht

De spelers manipuleren het weer op een dag door er elke beurt weerfiches op te leggen. Is het weer op een dag volledig bepaald, dan mogen de spelers hun score aan het einde van een ronde voorspellen. Zijn alle dagen volledig door fiches bezet, dan claimen de spelers de dagen waarop ze de meeste invloed hadden. Iedere speler die het aantal geclaimde dagen juist heeft voorspeld, krijgt daar punten voor. Spelers die incorrecte voorspellingen hebben gedaan, verliezen punten. De speler met de meeste punten na 4 ronden wint het spel.

## Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De startspeler begint. We noemen de speler die aan de beurt is de **actieve speler**.

Het spel duurt **4 ronden**, die elk uit de volgende **3 fasen** bestaan:

### 1a. Weerfiches leggen

### 1b. Tussentijds voorspellen

(uitsluitend nadat het laatste weerfiche op een dagtableau wordt gelegd)

Herhaal stappen 1a en 1b totdat alle dagtableaus volledig met fiches zijn gevuld.

### 2. Dagen claimen

### 3. Punten scoren

### 1a. Weerfiches leggen

De actieve speler **moet** het **bovenste** weerfiche van 1 van de 3 stapels kiezen. Hij legt het met de **zichtbare** kant naar boven op het **eerstvolgende** lege dagdeel van een beschikbaar dagtableau naar keuze en voert een eventuele actie **direct** uit (zie verderop). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

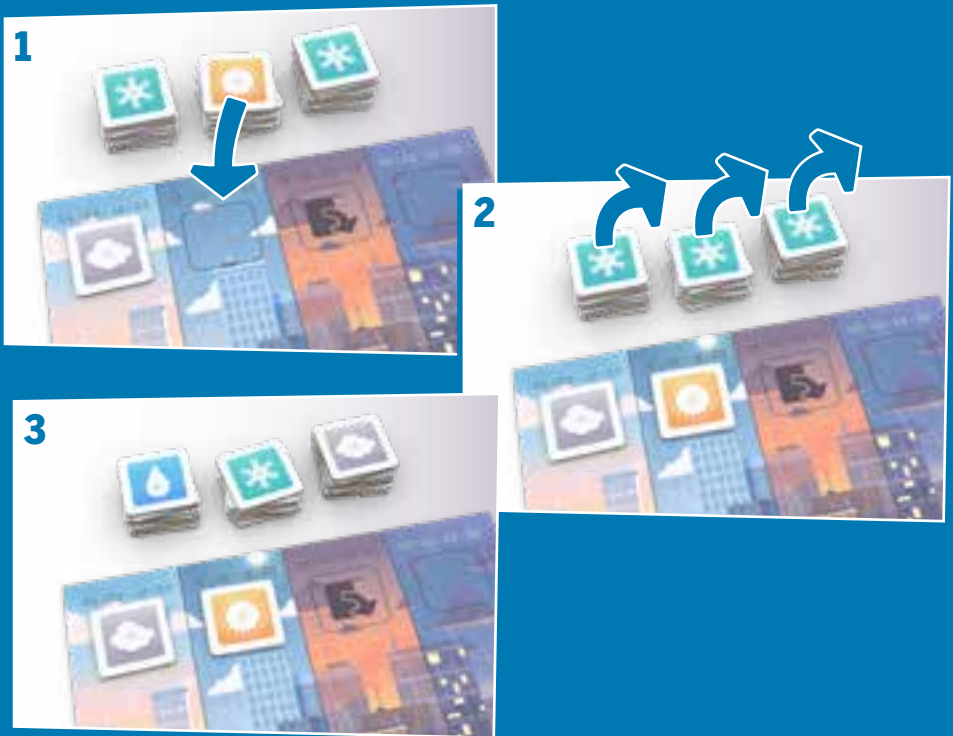
#### Opmerkingen:

- Zodra de actieve speler een fiche heeft **opgetild** (en het fiche eronder zichtbaar is), mag hij zijn keuze **niet** meer wijzigen. Het is bij het optillen van een fiche **niet**

toegestaan om de achterkant ervan te bekijken.

- Mag de actieve speler een weerfiche kiezen en tonen de 3 weerfiches die op de 3 stapels liggen allemaal **hetzelfde** weersymbool, dan mag hij ervoor kiezen om deze 3 fiches in de voorraad terug te leggen.
- Raakt een stapel tijdens het spel **leeg**, vorm dan een nieuwe stapel met weerfiches uit de voorraad (op dezelfde manier als onder "Vorbereiding" beschreven).
- Elk dagtableau toont 4 dagdelen met tijdsaanduidingen. De actieve speler mag een weerfiche uitsluitend op het **eerstvolgende** lege dagdeel van een dagtableau leggen. Dagtableaus worden dus altijd van **links naar rechts** gevuld. Is een dagtableau **volledig** gevuld, dan mag de speler dat tableau **niet** kiezen.

*Voorbeeld: Ivo is startspeler. Er liggen 2 sneeuwfiches en 1 zonfiche open. Hij kiest ervoor om het zonfiche te nemen en het op het eerstvolgende vrije dagdeel van dag 2 te leggen. Nu is Monique aan de beurt. Omdat onder het door Ivo genomen zonfiche weer een sneeuwfiche ligt, mag Monique er nu voor kiezen om een sneeuwfiche te pakken en neer te leggen of alle 3 sneeuwfiches in de voorraad te leggen. Ze kiest voor de laatste optie. Daarna moet ze kiezen uit de fiches die nu bovenop de stapels liggen.*



## Actiesymbolen

Sommige dagdelen tonen een **actiesymbool**. Legt een speler een weerfiche op zo'n dagdeel, dan **moet** hij de betreffende actie **direct** uitvoeren. Er zijn 2 soorten actiesymbolen:




Leg een weerkaart naar keuze uit je hand **open** op de aflegstapel en trek daarna een weerkaart van de gedekte stapel. **Opmerking:** deze actie geldt uitsluitend voor de actieve speler.

**Voorbeeld:** Carla legt een weerfiche op een dagdeel met het -symbool. Ze kiest ervoor om een sneeuwkaart open op de aflegstapel te leggen. Daarna trekt ze een nieuwe kaart van de gedekte stapel.



Iedere speler maakt 1 kaart uit zijn hand bekend. Dat gaat op de volgende manier: **iedere speler** kiest eerst 1 kaart uit zijn hand en legt die **gedekt** voor zich neer. Hebben alle spelers gekozen, dan draait iedereen zijn gekozen kaart **tegelijktijdig** om. Deze kaart blijft de rest van de ronde **open** liggen en mag op **geen** enkele manier worden afgelegd.

**Voorbeeld:** Monique legt een weerfiche op een dagdeel met het -symbool. Alle spelers kiezen nu een kaart uit hun hand, draaien die op hetzelfde moment om en leggen deze open voor zich neer.



## 1b. Tussentijds voorspellen

(uitsluitend nadat het laatste weerfiche op een dagtableau wordt gelegd)

Elke keer dat het **laatste** weerfiche op een dagtableau wordt gelegd (het is daarna volledig met weerfiches gevuld), vindt er een **tussentijdse voorspelling** plaats, vóórdat de volgende speler aan de beurt is. De spelers proberen daarin te voorspellen op hoeveel dagen ze aan het einde van de ronde de meeste invloed op het weer hebben. De speler die het laatste weerfiche heeft gelegd, neemt de **wolk**. Te beginnen bij hem en dan met de klok mee mag iedere speler **precies 1** voorspellingsactie doen:

- 1) Hij schuift zijn houten pijl op de barometer **1 veld vooruit**.
- 2) Hij geeft aan dat hij **past** en bij zijn huidige voorspelling blijft. Die mag 0 zijn.

Nadat alle spelers hun voorspellingsactie hebben gedaan, legt de speler met de wolk deze weer midden op tafel. De speler links van hem is nu zoals gebruikelijk aan de beurt. **Opmerking:** de wolk dient uitsluitend als geheugensteuntje om niet te vergeten wie er aan de beurt was.

*Voorbeeld: Ivo, Monique, Bart en Carla zitten in fase 1. Bart legt een weerfiche op het laatste dagdeel van dag 3. Hij begint de tussentijdse voorspelling en neemt de wolk. Hij denkt wel ten minste een dag te kunnen claimen en schuift zijn houten pijl naar veld 1 van de barometer. Carla is nog niet zeker van haar zaak. Ze weet dat er nog 3 tussentijdse voorspellingsmomenten komen en ze haar houten pijl later niet meer terug mag zetten, dus zij past. Ivo past ook en Monique schuift haar houten pijl naar veld 1. Iedereen is nu aan de beurt geweest, dus Bart legt de wolk weer midden op tafel. Carla is aan de beurt en moet een weerfiche leggen.*



## 2. Dagen claimen

Zodra er geen weerfiches meer kunnen worden gelegd en de laatste tussentijdse voorspelling is afgehandeld, legt iedere speler 1 weerkaart uit zijn hand gedekt op de aflegstapel. Daarna legt iedere speler zijn resterende handkaarten open voor zich neer (naast eventueel eerder opgelegde kaarten, zie Actiesymbolen). Iedere speler noteert de door zijn houten pijl aangegeven voorspelling in de eerste kolom op zijn scorevel en legt zijn houten pijl weer terug op veld 0 van de barometer.

Nu berekenen de spelers voor elke dag afzonderlijk welke speler daar de meeste invloed op het weer heeft. Op elk fiche op een dagtableau heeft een speler zoveel invloed als het aantal kaarten dat hij van die soort heeft. Hij telt voor elk dagtableau zijn invloed per fiche bij elkaar op om zijn totaal te bepalen.



*Voorbeeld: Ivo heeft 2 zonkaarten. Hij heeft dus 2 invloed op elk zonfiche op dit dagtableau. Hij heeft verder vanwege zijn sneeuwkaart 1 invloed op het sneeuwfiche. In totaal heeft hij dus 5 invloed op het weer van dag 2.*

De speler die de meeste invloed op het weer van een dag heeft, **claimt** de betreffende dag en schuift zijn houten pijl op de barometer 1 veld vooruit. Bij een gelijke stand mogen de betreffende spelers **allen** hun houten pijl vooruitschuiven. Om een dag te mogen claimen, moet een speler er **ten minste 1 invloed** hebben.



### 3. Punten scoren

Nadat alle dagen zijn afgehandeld, controleert iedere speler of zijn voorspelling **precies** overeenkomt met het aantal door hem geclaimde dagen. Daartoe vergelijkt hij het getal op het veld waar zijn houten pijl ligt met het voor deze ronde op zijn scorevel genoteerde getal. Er zijn 2 mogelijke uitkomsten:

**De voorspelling klopt precies:** de speler scoort zoveel punten als zijn voorspelling plus het nummer van de ronde die de spelers op dit moment spelen (in de eerste ronde dus 1 punt, in de tweede 2 punten, enzovoort).

**De voorspelling klopt niet:** de speler heeft dus minder of meer dagen voorspeld dan hij heeft geclaimd. Hij verliest een aantal punten gelijk aan het verschil tussen zijn voorspelling en het getal op het veld waar zijn houten pijl ligt.

Iedere speler noteert zijn resultaten op zijn scorevel. In de eerste kolom (onder ?) zet hij altijd zijn voorspelling, in de tweede kolom (onder !) zijn aantal geclaimde dagen en in de derde kolom (onder =) zijn score in de betreffende ronde.

**Voorbeeld:** Carla heeft in de 1<sup>e</sup> ronde 1 voorspeld en ook 1 dag geclaimd. Ze scoort in deze ronde  $1 + 1 = 2$  punten.

	?	!	=
1	1	1	2
2			
3			
4			
Carla			

**Voorbeeld:** Carla heeft in de 2<sup>e</sup> ronde 2 voorspeld, maar 3 dagen geclaimd. Ze scoort  $2 - 3 = -1$  punt.

	?	!	=
1	1	1	2
2	2	3	-1
3			
4			
Carla			

# Einde van een ronde

Voer na ronde 1, 2 en 3 de volgende stappen uit:

- Leg het **volgende dagtableau** (zie de nummers erop) bij de dagtableaus die al op tafel liggen. In de tweede ronde liggen er dus 5, in de derde ronde 6 en in de vierde ronde 7 dagtableaus op tafel.
- Doe **alle weerfiches** terug in de voorraad en schud die goed. Leg weer 1 willekeurig weerfiche op het eerste dagdeel van elk van de beschikbare dagtableaus, **behalve op dag 7** (die doet uitsluitend in ronde 4 mee). **Dag 7** heeft aan het begin van een ronde **altijd 4 vrije dagdelen**.
- Schud **alle 48 weerkaarten** en geef iedere speler weer een hand gedekte kaarten. Het aantal kaarten dat een speler krijgt is gelijk aan het aantal dagtableaus op tafel plus 1 (in de tweede ronde dus 6, in de derde ronde 7 en in de vierde ronde 8).
- Vorm **3 nieuwe stapels** van 10 weerfiches en draai die daarna zoals gebruikelijk in zijn geheel om.
- Iedere speler legt zijn houten pijl op veld 0 van de barometer.
- De speler met de **startspelerzon** geeft die aan de speler links van hem door. Die begint de nieuwe ronde.



# Einde van het spel

Na ronde 4 is het spel afgelopen. Iedere speler telt zijn scores van de 4 rondes bij elkaar op. De speler met de **meeste punten** wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde de **meeste dagen** heeft geclaimd. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die in de laatste ronde de **meeste kaarten van 1 symbool** in zijn hand had. Is het nog steeds gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

	?	!	=
1	1	1	2
2	2	3	-1
3	2	1	-1
4	0	0	4
Carla			4

	?	!	=
1	0	0	1
2	2	2	4
3	3	2	-1
4	2	2	6
Ivo			10

	?	!	=
1	2	1	-1
2	0	1	-1
3	3	3	6
4	4	1	-3
Bart			1

	?	!	=
1	1	0	-1
2	0	0	2
3	2	2	5
4	3	4	-1
Monique			5

**Voorbeeld einde van het spel:** ronde 4 is afgelopen (zie afbeelding links) en daarmee is het spel voorbij. Ivo wint het spel met een totaal van 10 punten.

## Variant

Willen de spelers een langer en strategischer spel, dan kunnen ze ervoor kiezen om aan het begin van een ronde geen willekeurig weerfiche op elk van de beschikbare dagtableaus te leggen. Zo hebben alle dagtableaus aan het begin van elke ronde 4 vrije dagdelen.



Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar/hen. Zie [999games.nl/faq](http://999games.nl/faq) voor meer informatie hierover.



© 2024 999 Games b.v.  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

Auteur: Leo Colovini  
Illustraties: Dmitry Kazak  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in China



Under license by studiogiocchi Srl.