

vivid

2-4 spelers • 30-45 min • Leeftijd 13+

Inleiding

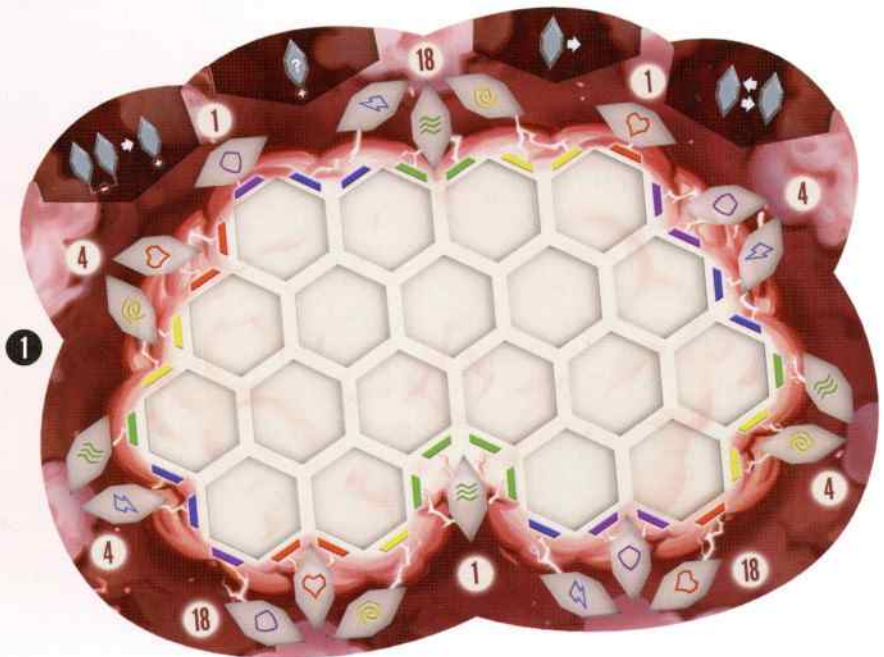
In Vivid Memories verzamelen de spelers om de beurt fragmenten van hun jeugdherinneringen en creëren ze een vlechtwerk van gekleurde paden in

hun hoofd. Tijdens je reis sla je belangrijke momenten op in je geheugenbank. Hierdoor ontvang je speciale eigenschappen waarmee je extra punten scoort.

Inhoud

- 1 4 Spelersborden
- 2 20 Momenttegels
- 3 5 Ambitietegels
- 4 125 Fragmenten (25 per kleur)
- 5 4 Spelershulpen
- 6 Startspelertegel
- 7 16 Scorefiches
- 8 Score- & Rondespoor
- 9 Rondefiche

Stoffen Zak

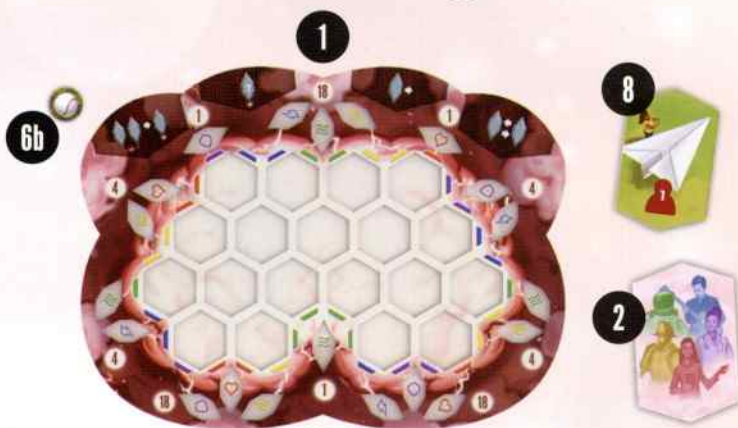
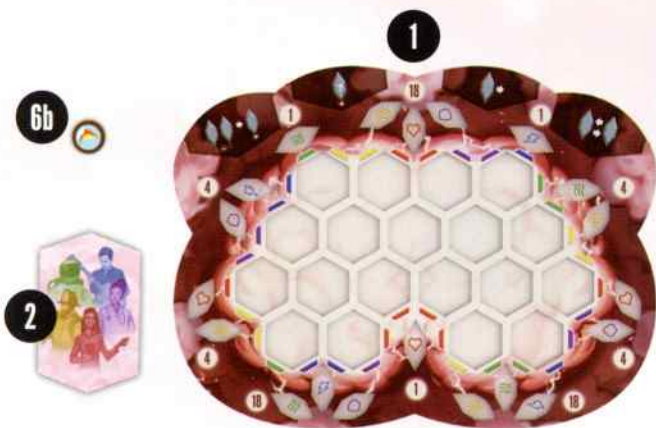
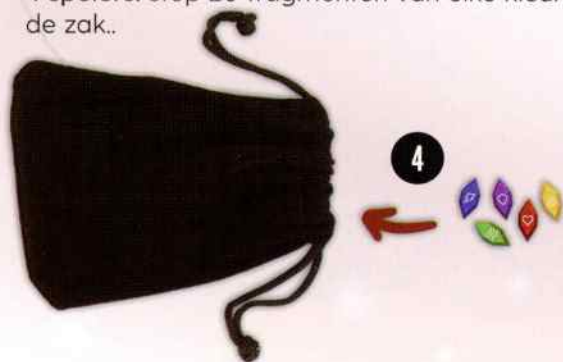


Doel van het Spel

Verzamel en rangschik fragmenten op je spelersbord. Scoor punten door gleuven voor kernherinneringen aan de rand van je bord te verbinden en te voltooien, en door de voorwaarden van momenttegels en je ambitietegel te vervullen. De speler die na 3 rondes de meeste punten heeft, wint!

Vorbereiding

1. Geef elke speler een spelersbord. **1**
Spelersborden bevatten zeshoekige velden (in het midden), gleuven voor kernherinneringen (aan de rand) en gleuven voor kernherinneringen (bovenaan).
2. Schud de 5 ambitietegels en geef er gedekt eentje aan elke speler. **2** Je mag naar je tegel kijken, maar hou hem verborgen voor de andere spelers.
3. Schud de 20 momenttegels en leg ze naast het speelveld. **3**
4. Stop afhankelijk van het aantal spelers een aantal fragmenten **4** in de zak en leg de resterende fragmenten in een voorraad naast het speelveld:
 - 2 spelers: stop 11 fragmenten van elke kleur in de zak.
 - 3 spelers: stop 17 fragmenten van elke kleur in de zak.
 - 4 spelers: stop 20 fragmenten van elke kleur in de zak..
5. Leg het scorespoor **5** aan de kant. Punten scoren doe je aan het einde van elke ronde.
6. Elke speler ontvangt een paar van overeenkomstige scorefiches. **6a** Leg er eentje op veld 0 van het scorespoor en het andere naast je spelersbord. **6b** Stop ongebruikte scorefiches weer in de doos.
7. Leg het rondefiche op het veld voor de eerste ronde. **7**
8. Geef de startspelertegel **8** aan de speler die zijn of haar vroegste herinnering kan ophalen, of duid willekeurig een speler aan.



Spelverloop

Het spel verloopt over 3 rondes. Voer tijdens elke ronde deze stappen in volgorde uit:

1. **Vorbereiden:** Stel de momentrij samen met momenttegels en fragmenten.
2. **Herinneren:** Neem om de beurt fragmenten van de momentrij en leg ze op je spelersbord. Hier verzamel je ook momenttegels.
3. **Nadenken:** Voer gelijktijdig jullie acties uit om fragmenten toe te voegen en ze te vermeerderen, te verplaatsen en om te ruilen. Scoor zoveel mogelijk punten door ze zo goed mogelijk in te passen.
4. **Belonen:** De spelers scoren punten voor voltooide momenten, verbonden paden en voltooide kernherinneringen. Tijdens de laatste ronde score je ook je ambitietegel.

1: Vorbereiden

Momenttegels Vorbereiden

Trek willekeurig een aantal momenttegels, gelijk aan het aantal spelers +2.

Vorm hiermee een momentrij in het midden van het speelveld.

- 2 spelers: 4 tegels
- 3 spelers: 5 tegels
- 4 spelers: 6 tegels

Leg de tegels met hun actiezijde naar boven. Het scorepatroon is ook zichtbaar op de actiezijde.



4 momenttegels in de momentrij in een spel met 2 spelers



Elke momenttegel heeft een actiezijde (links) en een scorezijde (rechts).

Fragmenten Vorbereiden

Trek willekeurig fragmenten uit de zak, afhankelijk van het aantal spelers.

Leg ze op de momenttegels in de momentrij.

- 2 spelers: 4 fragmenten per tegel
- 3 of 4 spelers: 5 fragmenten per tegel



4 fragmenten per moment in een spel met 2 spelers

Neem in het zeldzame geval dat de zak leeg is 1 fragment van elke kleur uit de voorraad en stop ze in de zak.

2: Herinneren

De speler met de startspelertegel mag beginnen. Daarna zijn met de klok mee de andere spelers aan de beurt. Voer tijdens je beurt deze stappen in volgorde uit:

Fragmenten Nemen

Neem 1, 2 of 3 fragmenten van een van de uiteinden van de momentrij.

- Als je 2 fragmenten neemt, moeten ze van dezelfde kleur zijn.
- Als je 3 fragmenten neemt, moeten ze van verschillende kleuren zijn.



Neem 1 fragment en herschik.

-OF-



Neem 2 fragmenten van dezelfde soort.

-OF-



Neem 3 fragmenten van verschillende soorten.

Je moet fragmenten nemen van één uiteinde van de momentrij. Als je 1 of 2 fragmenten neemt en hierdoor een momenttegel leegmaakt, mag je fragmenten blijven nemen van de volgende momenttegel in de rij, met een maximum van 3 fragmenten in totaal.



Deze speler neemt een rood en een blauw fragment van de uiterst rechtse tegel en neemt daarna het gele fragment van de volgende tegel

Opmerking: In het zeldzame geval dat je aan het begin van je beurt over geen enkele lege zeshoek op je spelersbord beschikt, mag je geen nieuwe fragmenten nemen. In plaats daarvan moet je eenmalig Herschikken (zie pagina 6) en een lege zeshoek creëren. Daarna is je beurt voorbij.

Fragmenten Plaatsen

Leg alle fragmenten die je hebt genomen in 1 lege zeshoek van je spelersbord.

Nadat je ze hebt geplaatst, mag je fragmenten niet meer verwijderen of naar een andere zeshoek verplaatsen zonder een speciale actie uit te voeren. De oriëntatie van fragmenten in een zeshoek is niet van belang. Je mag ze plaatsen hoe je wil.



Deze speler neemt 3 verschillende fragmenten en legt ze in 1 lege zeshoek.

Momenttegels Nemen

Als je fragmenten neemt en hierdoor een momenttegel leegmaakt, dan neem je ook deze tegel.

Leg de lege momenttegel boven je spelersbord, met de actiezijde naar boven. Je mag enkel tegels nemen die je zelf leegmaakt.

Opmerking: Leg de tegel nog niet in een geheugenbank. Dat gebeurt later.



Leg de momenttegel met zijn actiezijde naar boven

Herschikken

Als je slechts 1 fragment uit de momentrij nam, mag je nu herschikken.

Je mag dit enkel doen als je exact 1 fragment nam. Als je wil herschikken, kies dan 1 zeshoek op je spelersbord en:

- Verplaats 1 of meer fragmenten van deze zeshoek naar aangrenzende zeshoeken.



-OF-

- Verplaats 1 of meer fragmenten van aangrenzende zeshoeken naar deze zeshoek.



Je mag fragmenten van OF naar de gekozen zeshoek verplaatsen, maar niet beide.

- Je mag om het even welke zeshoek op je spelersbord kiezen, zelfs de zeshoek waarin je deze beurt fragmenten hebt gelegd.
- Als je ervoor kiest fragmenten **uit** een zeshoek te verplaatsen, mag je het aantal kiezen en mag je ze in een combinatie naar keuze naar dezelfde of verschillende aangrenzende zeshoeken verplaatsen.
- Als je ervoor kiest fragmenten naar een zeshoek te verplaatsen, mag je het aantal kiezen en mag je ze **in** een combinatie naar keuze vanuit dezelfde of verschillende aangrenzende zeshoeken verplaatsen.
- Een zeshoek mag nooit meer dan 3 fragmenten bevatten, ongeacht de zeshoek die je kiest of de fragmenten die je wil verplaatsen.

Einde van de Beurt

Als het laatste fragment en de laatste momenttegels uit de momentrij zijn genomen, is de fase 'Herinneren' afgelopen. Zo niet gaat het spel met de klok mee verder.

Geef aan het einde van de fase 'Herinneren' de startspelertegel aan de speler links van de speler die als laatste aan de beurt was (dit kan de speler zijn die hem al heeft). Deze speler is in de volgende ronde als eerste aan de beurt.

3: Nadenken

Als de momentrij leeg is, voeren de spelers gelijktijdig tot 4 acties uit met behulp van hun momenttegels en geheugenbanken.

Leg eerst je verzamelde momenttegels in een geheugenbank naar keuze boven je spelersbord. Tijdens deze ronde - en eventueel tijdens volgende rondes, indien je de tegel niet scoort - is de actie van de bedekte geheugenbank niet beschikbaar. Je bent verplicht alle momenttegels die je kan te plaatsen (maximum 4). Leg resterende tegels af. Zodra ze geplaatst zijn, mag je momenttegels niet meer naar een andere geheugenbank verplaatsen.

Daarna mag je eenmalig en in om het even welke volgorde de acties uitvoeren van je momenttegels (waarvan de actiezijde zichtbaar is) en je geheugenbanken (die niet bedekt zijn). Deze acties zijn niet verplicht.

Opmerking: Hoewel sommige van deze acties je toelaten om 1 fragment te plaatsen of verplaatsen, mag je daarna niet herschikken.

Momentacties

Als je een momenttegels activeert, moet je hem omdraaien naar zijn scorezijde en hem in dezelfde geheugenbank laten liggen. Je mag een momenttegels enkel omdraaien naar zijn scorezijde door de actie erop uit te voeren, en je mag hem enkel van je spelersbord verwijderen door hem te scoren.

Momenttegels vertonen 1 van 2 mogelijke acties.



Fragment Toevoegen

Neem een fragment van de afgebeelde kleur (uit de voorraad) en leg het in een lege zeshoek van je spelersbord. Draai daarna de tegel om.



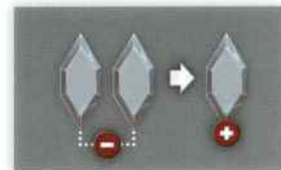
Fragment Splitsen

Verwijder een fragment van de afgebeelde kleur uit een zeshoek van je spelersbord. Neem daarna 2 fragmenten van de afgebeelde kleuren (uit de voorraad) en leg ze allebei in diezelfde zeshoek. Draai daarna de tegel om. Leg het verwijderde fragment weer in de voorraad.

Je mag deze actie ook gebruiken om een fragment te verwijderen uit een zeshoek met 3 fragmenten. Vervang in dat geval het verwijderde fragment door 1 van de 2 afgebeelde fragmenten.

Acties van je Geheugenbank

Geheugenbanken vertonen 1 van 4 mogelijke acties. Als je een actie van je geheugenbank uitvoert, leg er dan een ongebruikt scorefiche of fragment uit de voorraad op, om aan te duiden dat de actie werd gebruikt. Leg deze onderdelen terug aan het einde van de ronde.



Combineren

Verwijder 2 fragmenten naar keuze uit 1 zeshoek op je spelersbord en leg ze weer in de voorraad. Leg daarna 1 fragment naar keuze uit de voorraad in diezelfde zeshoek.



Gokken

Trek willekeurig een fragment uit de zak en leg het in een lege zeshoek van je spelersbord. Als de zak leeg is, kan je deze actie niet uitvoeren.



Duwen

Verplaats 1 fragment op je spelersbord naar een aangrenzende zeshoek (een zeshoek mag nooit meer dan 3 fragmenten bevatten).



Verwisselen

Verwissel 1 fragment op je spelersbord met een fragment van een aangrenzende zeshoek.



Te Weinig Fragmenten

De spelers kunnen doorgaans hun acties gelijktijdig uitvoeren. Als de fragmenten in de voorraad of de zak echter bijna op zijn, moeten de spelers hun acties om de beurt uitvoeren. Begin met de startspeler en ga daarna met de klok mee verder.

4: Belonen

Alle spelers scoren nu in deze volgorde punten:

1. Momenten
2. Verbindingen
3. Kernherinneringen
4. Ambities (enkel tijdens de laatste ronde)

Momenten

Kijk naar de momenttegels in je geheugenbanken die naar hun scorezijde gedraaid zijn.

Als een momenttegel 2 fragmenten vertoont, scoor je 4 punten voor elke zeshoek die exact deze 2 fragmenten bevat, en geen derde fragment.



Deze speler scoort 4 punten, omdat slechts 1 zeshoek aan de voorwaarden voldoet.

Als een momenttegel 3 fragmenten vertoont, scoor je 6 punten voor elke zeshoek die exact deze 3 fragmenten bevat.



Deze speler scoort $2 \times 6 = 12$ punten, omdat beide zeshoeken aan de voorwaarden voldoen.

Verwijder de momenttegel van je geheugenbank nadat je hem hebt gescoord, en leg hem naast je spelersbord. Dit is nu een **gekoesterd moment**! Aan het einde van het spel levert elk gekoesterd moment met een fragment dat overeenkomt met je ambitietegel 5 punten op.

- Zodra je een momenttegel kan scoren, moet je dat ook doen, ook al zou je liever wachten tot een volgende ronde.
- Is je een momenttegel niet kan scoren omdat je geen zeshoeken hebt die exact met het moment overeenkomen, moet je de tegel op je geheugenbank laten liggen. Tijdens de volgende ronde beschik je over 1 actie minder.
- Als je 2 identieke momenttegels hebt, scoren beide tegels punten voor overeenkomstige zeshoeken.
- Je kan enkel momenttegels scoren die op hun scorezijde liggen. Als je de actie van een momenttegel niet hebt gebruikt, kan je hem niet scoren.

Verbindingen

Zoek **paden** met fragmenten van dezelfde kleur, die verbindingen creëren tussen 2 of meer overeenkomstige gleuven voor kernherinneringen aan de rand van je spelersbord. 2 Of meer gleuven van dezelfde kleur zijn verbonden als er een ononderbroken pad van zeshoeken tussen loopt die allemaal minstens 1 fragment van die kleur bevatten.

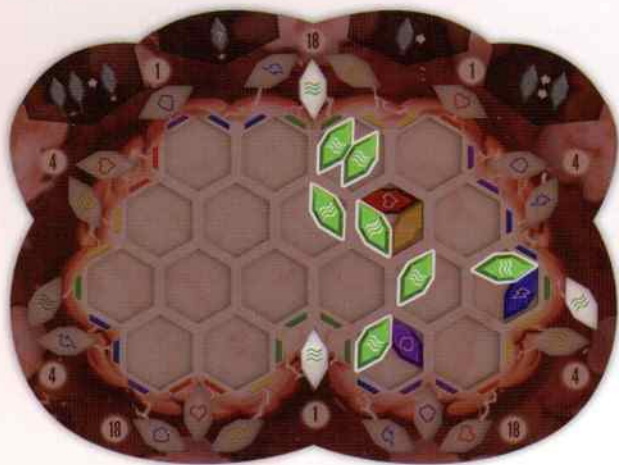
Paden Scoren

Elk pad scoort een aantal punten dat gelijk is aan het aantal zeshoeken in het pad, vermenigvuldigd met het aantal lege gleuven voor kernherinneringen dat eraan verbonden is. Je moet elk pad op je spelersbord scoren dat 2 of meer gleuven met elkaar verbindt.

$$\begin{array}{l} \text{punten} = \\ \text{zeshoeken in het pad} \\ \times \\ \text{lege gleuven voor kernherinneringen} \end{array}$$

Alle zeshoeken met een fragment van deze kleur die verbonden zijn met het pad dragen bij aan je score, ook al vormen ze niet het kortste pad tussen gleuven voor kernherinneringen.

- Een zeshoek die 2 of 3 fragmenten van dezelfde kleur bevat, telt slechts als 1 zeshoek.
- Een gleuf waar al een fragment in ligt, telt niet mee als je een nieuw pad scoort. Dit betekent dat paden geen punten meer scoren als er in alle overeenkomstige gleuven al een fragment ligt.



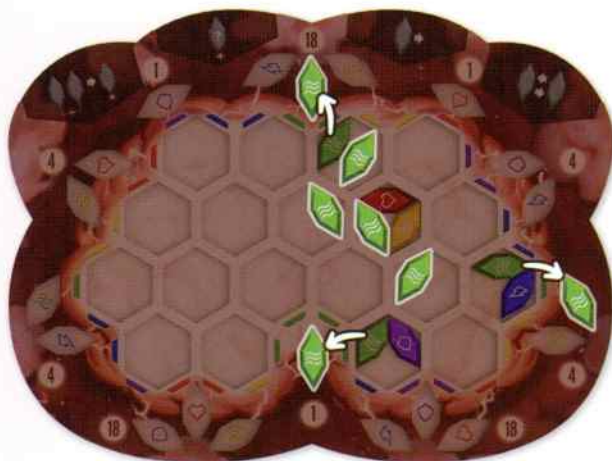
In dit voorbeeld bestaat het pad van groene fragmenten uit 6 zeshoeken, en is het verbonden met 3 lege, groene gleuven voor kernherinneringen. Je scoort:

$$\begin{array}{l} 6 \text{ zeshoeken in het pad} \\ \times \\ 3 \text{ lege gleuven voor kernherinneringen} \\ = 18 \text{ punten} \end{array}$$

Kernherinneringen Bouwen

Nadat je een pad hebt gescoord, moet je 1 fragment verplaatsen naar elke aangrenzende lege gleuf voor kernherinneringen van de overeenkomstige kleur.

- Als meerdere fragmenten in het pad grenzen aan een lege gleuf voor kernherinneringen, mag je kiezen welk fragment je verplaatst.
- Alle andere fragmenten in dit pad blijven op je spelersbord liggen. Je mag ze in een latere ronde gebruiken om een nieuwe verbinding te maken.



Kernherinneringen

Kernherinneringen zijn groepjes van 1, 2 of 3 gleuven aan de rand van je spelersbord. Als alle gleuven van een groepje een fragment bevatten, is de kernherinnering voltooid en scoor je 1, 4 of 18 punten (zie afbeelding). Elke voltooid kernherinnering levert je zowel in de ronde waarin ze werd voltooid als in alle toekomstige rondes punten op.



Ambities (laatste ronde)

Aan het einde van de laatste ronde onthullen alle spelers hun ambitietegel.

- Ontvang 1 punt voor elk fragment in zeshoeken op je spelersbord dat overeenkomt met de kleur van je ambitietegel.
- Ontvang 2 punten voor elk fragment in gleuven voor kernherinneringen op je spelersbord die overeenkomen met de kleur van je ambitietegel.
- Ontvang 5 punten voor elke gekoesterde herinnering naast je spelersbord die een scorepatroon vertoont met een fragment in de kleur van je ambitietegel.



Einde van de Ronde

Schuif aan het einde van de eerste en de tweede ronde het rondefiche 1 veld naar rechts. Geef de startspelertegel aan de speler links van de speler die als laatste aan de beurt was (dit kan de speler zijn die hem al heeft). Daarna begint de volgende ronde.



Einde van het Spel

Na de 3^e ronde is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler die de meeste punten scoorde met zijn of haar ambitietegel. Is er nog steeds een gelijkspel, dan wint de speler die in de laatste ronde het laatst aan de beurt was.

Solovariant

Slaag je erin meer te scoren dan de automa? Dat is een fictieve speler die automatisch fragmenten verzamelt en steeds veranderende voorkeuren heeft. Je vindt de regels hier:

floodgate.games/vivid-solo



Het Team

Spelontwerp: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Illustraties: Andrew Bosley

Grafisch Ontwerp: Matt Paquette Co., Jody Henning

Ontwikkeling: Ben Harkins, Evergreen Board Game Studio

Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen

Testers:

Adrian Adamescu, Daryl Andrews, Michael Guigliano, Emily Tinawi-Harkins, Dan Marta ("it looks like a brain"), Abby Marta, Vanessa Slivken, Josh Slivken, Evan Pedersen, Brian Schreier, Ada Van Dyke, Astrid Van Dyke, Hettie Van Dyke, Melissa Derby, Owen Sessions, Adam Singer, Tanya Andrews, Andreea Adamescu, Blake Howatson, Katia Howatson, Karl Juhlke, Greg Parkinson, Ian Mackey, Karen Holah, Nik Katarya, Eli Gingerich, Matthew Tidbury, Barb Burfoot, Tony Boydell, Peter Chilvers, Andrea Gilbert, Timothée Simonot, Aurélie Raphaël, Antony Proietti, Francis Priestland, Caezar Al-Jassar, Cambridge Playtest Group, Ignacy and Merry Trzewiczek, Terezie Křížkovská, Amanda Lynn Jones, Amy Connolly, Andrew S. Hall, Bayard Caton, Bill Lasek, Brock Wager, Chris Bennett, Corey Andalaria, D. Shannon Berry, Dan Lysne, Derek K. Redford, Devin Bruno, Eliza Robinson, Evangelos Beardall, Harrison Dunn, Holly 'GameGoddess' Novicelli, Janis "Ham" Vasquez, Heather Slowik, Jared Bruck, Caroline Skellington, Jason Engle, Jaye R, Jesse Hickie, Jesse R. Hairston, Jim Dunaway, Jocelyn Chou, Joe Senese, Kelly Jean Miller, Kevin Hoover, Kristi Davis, Linda Baldwin, M. 'Fox' Marsden, Marissa Robinson, Matt Kiser, Matthew Ziff, Mike Vander Veen, Nina Jiron, Patryk Rurek, Reef's Edge Creative, Ryan Beall, Scuba Steve, Shari Forrest, Stacie Fortenberry, Steven Fortenberry, Steven Nazario, Timothy Bolton, Timothy Bumpus, Tyler Smith

© 2021 Floodgate Games, LLC. Alle rechten voorbehouden.
Floodgate Games - 8014 Highway 55 - #501 Golden Valley,
MN 55427 - Verenigde Staten

Distribution exclusive de la version néerlandaise
par les Éditions Matagot.

