



CLOUDY KINGDOM

Hoog in de wolken strijden vier adellijke Families om de macht. Elke Familie heeft vier kastelen die zij proberen met elkaar te verbinden door bonenstaken te laten groeien van het ene kasteel naar het andere. Door de kastelen te verbinden worden de krachten van de kastelen gebundeld en heeft de Familie de macht om de kroon op te eisen. Wie verovert als eerste de kroon van Cloudy Kingdom?

4x4 Kasteelkaarten



74 Routekaarten



Achterkant
Kasteelkaarten



4x4 Dubbelzijdige magiekaarten

SPELOPZET

Afhankelijk van het aantal spelers worden de Kasteelkaarten in vorm A of vorm B van het voorbeeld gelegd. Let hierbij op dat Kasteelkaarten van dezelfde Familie nooit exact tegenover elkaar mogen liggen of in hoeken bij elkaar. Elke speler kiest een Familie en kijkt waar de bijbehorende kastelen (kleur) in de vorm liggen.

Geef vervolgens aan elke speler **dezelfde drie Magiekaarten**. Deze kies je normaal willekeurig, bij het eerste spel worden Hakken, Inspiratie en Brandend Kruispunt aangeraden. Heb je meer ervaring, dan kun je besluiten dat elke speler zelf drie Magiekaarten mag kiezen. **Let op** dat je altijd slechts één kant van de Magiekaart gebruikt.



Schud alle Routekaarten om een trekstapel te vormen en plaats deze binnen handbereik van alle spelers. Houd ernaast ruimte over voor een aflegstapel. Elke speler pakt één Routekaart. Bepaal wie de startspeler is en start het spel.

SPEELBEURT

Spelers voeren (met de klok mee) na elkaar hun beurt uit. Dit gaat door tot het einde van het spel wordt bereikt doordat twee tegenover elkaar liggende kastelen van één Familie (noord-zuid of oost-west) met elkaar zijn verbonden. Tijdens je beurt kies je of je de Routekaart uit je hand speelt, of deze

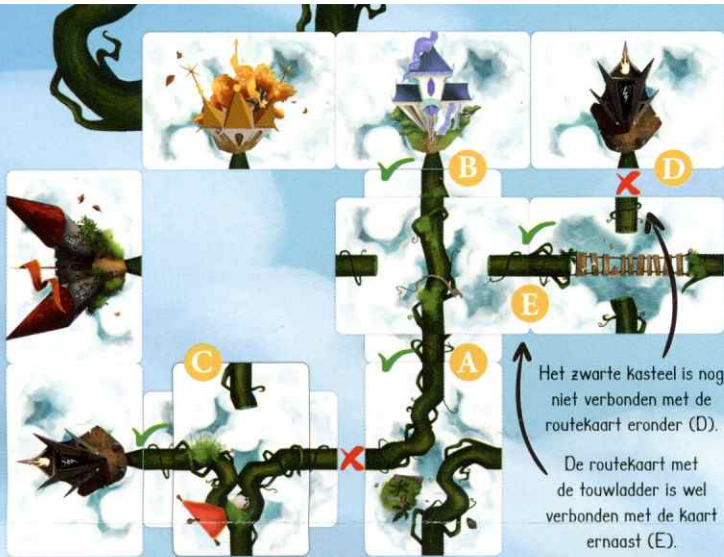


aflegt en daarvoor in de plaats een Magiekaart speelt. Na het spelen van een Route- of Magiekaart pak je een nieuwe Routekaart en is de volgende speler aan de beurt.

AANLEGREGELS

Kies je voor het spelen van een Routekaart, dan moet deze volgens de aanlegregels worden gespeeld. Er zijn twee opties voor het spelen van een Routekaart, die ook te zien zijn in het voorbeeld op de volgende pagina:

- 1. Een Routekaart spelen waar nog geen Routekaart ligt.** Je mag een Routekaart alleen aanleggen aan een Kasteelkaart of een andere Routekaart, niet op een willekeurige plaats waar geen verbinding is met andere kaarten. Leg je een Routekaart aan een andere Routekaart, dan moeten deze aan de korte zijdes aan elkaar grenzen (**voorbeeld A**). Leg je een Routekaart aan een Kasteelkaart, dan moet de Routekaart met de korte zijde tegen de lange zijde van de Kasteelkaart worden geplaatst (**voorbeeld B**). Het is dus niet toegestaan om een Routekaart met de korte zijde aan de lange zijde van een andere Routekaart te spelen.
- 2. Een Routekaart bovenop een andere Routekaart spelen.** Je mag een Routekaart bovenop een andere Routekaart spelen door de nieuwe Routekaart haaks bovenop de kaart eronder te leggen (**voorbeeld C**). Hiermee kun je een bestaande weg aanpassen, routes blokkeren of juist vrij maken. Er is **geen limiet** voor het aantal Routekaarten dat op elkaar kan liggen. Je moet wel altijd haaks op de kaart eronder spelen. Je speelt een kaart dus horizontaal als de vorige kaart verticaal was (en andersom).
Je mag een Routekaart in je hand roteren zoals je wilt, ze hebben geen vaste oriëntatie.



Het zwarte kasteel is nog niet verbonden met de routekaart eronder (D).

De routekaart met de touwladder is wel verbonden met de kaart ernaast (E).

MAGIEKAARTEN

In plaats van een Routekaart te spelen, kun je ervoor kiezen om één van je drie Magiekaarten te spelen. Leg in dit geval de Routekaart uit je hand open af op de aflegstapel en voer het effect van de betreffende Magiekaart uit. Je kunt elke Magiekaart slechts één keer per spel gebruiken. Als je deze Magiekaart door het effect niet in het speelveld legt, leg je deze terug in de doos. **Let op: Je kunt het spel niet winnen in de beurt waarin je zelf een Magiekaart speelt.**



Hakken: Verwijder één al gespeelde Routekaart uit het spel. Dit kan geen Routekaart zijn die onder een andere Routekaart ligt. Leg deze magiekaart af.



Inspiratie: Trek twee Routekaarten. Speel één van beide volgens de aanlegregels, leg de andere af. Leg deze magiekaart af.



Brandend Kruispunt: Speel deze Magiekaart als een Routekaart (volgens de aanlegregels) haaks bovenop een Routekaart. Deze Magiekaart is permanent: er kan geen Route- of Magiekaart op gespeeld worden en ook effecten van Magiekaarten werken hier niet op.



Onderbroken Kruispunt: Speel deze Magiekaart als een Routekaart (volgens de aanlegregels).



Versnelde Groei: Trek een Routekaart en speel deze (volgens de aanlegregels) op een plek waar nog geen Routekaart ligt. Trek vervolgens een nieuwe Routekaart, deze speel je haaks bovenop de eerder gespeelde routekaart (volgens de aanlegregels). Je speelt dus twee routekaarten op elkaar in één beurt. Leg deze magiekaart af.



Groene Vingers: Trek twee Routekaarten, houd deze in je hand. Alle andere spelers mogen nu (in beurtvolgorde) de Routekaart uit hun hand afleggen en een nieuwe pakken, zij zijn dit niet verplicht. Speel hierna beide Routekaarten uit je hand. Leg deze magiekaart af.



Herplanten: Pak de bovenste Routekaart van de aflegstapel en speel deze. Leg deze magiekaart af.



Woekering: Draai een al gespeelde Routekaart een kwartslag met de klok mee. Hiermee is het mogelijk dat een Routekaart niet meer 'goed' aangelegd ligt. Lig de Routekaart bovenop andere Routekaarten, dan draai je de complete stapel. Leg deze magiekaart af.

SPELEINDE

Het spel is direct afgelopen als een speler een Routekaart aanlegt waardoor er een doorlopende route is van een kasteel van één Familie naar een kasteel van dezelfde Familie aan de directe overkant (noord-zuid of oost-west). Diagonaal kastelen met elkaar verbinden heeft geen zin/ effect. Een route is doorlopend als er geen onderbrekingen, gaten of blokkades in de route te vinden zijn: de route is begaanbaar voor de vertegenwoordigers van de Familie. De speler van wie de twee (correcte) kastelen met elkaar verbonden zijn, wint het spel!

Zijn door de gespeelde Routekaart ook kastelen van andere Families correct met elkaar verbonden, dan wint de speler die de Routekaart aanlegde. Maakt een speler per ongeluk een verbinding waardoor de kastelen van twee andere spelers correct verbonden zijn, dan delen die andere spelers de overwinning. Je kan dus winnen in andermans beurt.

Let op: Je kunt niet winnen in de beurt waarin je een Magiekaart speelt. Maak je een doorlopende route voor jezelf door een Magiekaart te spelen, dan kun je pas in de volgende beurt winnen als de route nog/weer doorlopend is. Creëer je per ongeluk een doorlopende route voor een ander door een Magiekaart, dan eindigt het spel wel direct en wint die speler.

Het spel eindigt ook als de trekstapel leeg is. Alle spelers spelen nog de Routekaart uit hun hand. Is er dan nog geen winnaar, dan eindigt het spel in gelijkspel.



Gebruik je eigen magie!
Heb je zelf een idee voor een toffe Magiekaart? Zet je idee op de vier blanco Magiekaarten en speel het spel met jouw eigen magische toevoeging.

CREDITS

Auteur: Wouter Moons & Joeri Hessels
Illustraties: Kris Lauwen
Grafische vormgeving: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2023

BEKIJK ONZE
UITLEGVIDEO

