

# KRAAIEN

Een spel voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

Kraaien zijn slim, maar hebben een zwakte voor glimmende voorwerpen. Alle spelers hebben een glimmend voorwerp. Er zijn er te veel die de aandacht van de kraaien vragen!

## SPELOVERZICHT

De spelers leggen om de beurt een tegel en positioneren dan hun glimmende voorwerp om de meeste kraaien aan te trekken. De kraaien zwermen samen naar de glimmende voorwerpen volgens eenvoudige regels. Er is wat scherpzinnigheid nodig om de meeste kraaien aan te trekken!

Wanneer de tegels op zijn wint de speler met het hoogste aantal punten.

## SPELONDERDELEN

- 38 x Kraaien
- 53 x Tegels (14x Lege Bomen, 14x 1-Kraai Bomen, 9x 2-Kraai Bomen, 2x 3-Kraai Bomen, 4x Afval, 5x Kleinoden, 5x Begraafplaats)
- 8 x Glimmende Voorwerpen (2 in elke kleur)
- 20 x Speciale Fiches (4 van elk type)
- 1 x Startspelerfiche
- 4 x +100 Scorefiches
- 1 x Scorebord

## Kraaien



Kraaien (door het icoon **KRAAIEN** weergegeven) zijn houten spelstukken die op het bord gezet worden wanneer er tegels met *kraai-icoontjes* verschijnen.

## Bordtegels

- **Lege Boom:** Een tegel zonder *Kraai-iconen*.
- **Kraaienbomen:** Een tegel met 1, 2 of 3 *kraai-iconen*. Als zo'n tegel gelegd wordt, wordt een aantal **KRAAIEN** gelijk aan het aantal *kraai-iconen* uit de voorraad op de tegel geplaatst. *Kraai-iconen* zijn alleen van belang wanneer een tegel voor de eerste keer gelegd wordt en worden de rest van het spel genegeerd.
- **Vuilnis:** Een **obstakel** voor een zwerm **KRAAIEN**. Zwermende **KRAAIEN** stoppen op een *Vuilnis*-tegel op weg naar een Glimmend Voorwerp.
- **Kleinoden:** Geven prioriteit aan een Glimmend Voorwerp als twee of meer tegels met **KRAAIEN** even ver af liggen.
- **Kerkhof:** **KRAAIEN** op een *Kerkhof* scoren **dubbele punten**.

Lege Boom    1-Kraai Boom    2-Kraai Boom    3-Kraai Boom



Vuilnis



Kleinoden



Kerkhof



## Glimmende Voorwerpen

Glimmende Voorwerpen worden tijdens het spel geplaatst om **KRAAIEN** ertoe over te halen daar bij elkaar te *zwermen* en zo punten te scoren.



Kraaien houden van Glimmende Voorwerpen

## Speciale Fiches

Iedere keer dat een Glimmend Voorwerp op een *Lege Boom*-tegel gezet wordt, mag de speler een Speciale Fiche nemen. Speciale Fiches kunnen gespeeld worden voor hun speciale kracht, of ze kunnen tot het einde bewaard worden voor bonuspunten.



**Geen Kerkhoven:** Alleen deze ronde verdubbelen *Kerkhoven* het aantal punten **niet -OF-** 2 punten aan het einde van het spel.



**Grafsteen:** Leg op een tegel; alleen deze ronde geldt deze tegel als een *Kerkhof* **-OF-** 2 punten aan het einde van het spel.



**Geen Zwermen:** Leg op een tegel met **KRAAIEN**; Alleen deze ronde zwermen deze **KRAAIEN** **niet** naar Glimmende Voorwerpen toe **-OF-** 2 punten aan het einde van het spel.



**2 Kraaien:** Kies twee **KRAAIEN** (van een of meer tegels) en zet ze op 1 andere tegel (de **KRAAIEN** kunnen niet op tegels met een Glimmend Voorwerp gezet worden) **-OF-** 2 punten aan het einde van het spel.



**3 Punten:** 3 Punten aan het einde van het spel.

## Andere Onderdelen

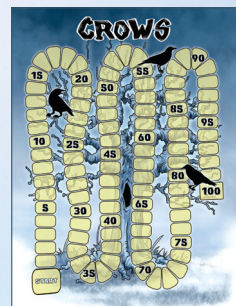


Startspeler Fiche



+100 Scorefiches

Neem als een score boven 100 punten uitkomt een +100 fiche en begin vanaf het begin.



Scorebord

## SPELOPBOW

- Iedere speler neemt de twee Glimmende Voorwerpen van een kleur. Een Glimmend Voorwerp wordt op het startveld van het scorebord gezet, het andere wordt tijdens het spel gebruikt.
- Geef iedere speler 1 van de 4 Vuilnis-tegels, leg eventueel overgebleven Vuilnis-tegels terug in de doos.
- Schud alle Bordtegels en vorm een stapel. Bij drie spelers gaan vier willekeurige tegels terug in de doos; bij twee spelers gaan acht tegels terug in de doos.
- Trek negen tegels en leg ze met de afbeelding naar boven in een diamandvorm zoals hieronder afgebeeld.
- Leg een **KRAAI** voor elk kraai-icoontje op een tegel. De overgebleven **KRAAIEN** vormen een stapel.
- Schud alle Speciale Fiches en leg ze dicht op een stapel.
- De speler die het laatst een kraai heeft gezien begint!



**GROW** Tegel stapel



Starttegels  
diamantpatroon



Elke Speler



- Kraai-icoontjes op deze tegel worden genegeerd, omdat deze **KRAAIEN** al in het spel gebracht zijn.



En tegel plaatsen:  
Toegestane plaatsen



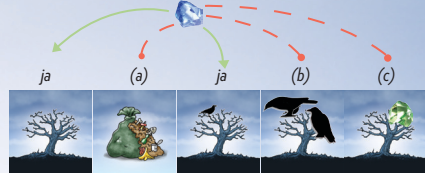
En tegel plaatsen:  
Niet toegestane plaatsen

## 2. Zet een Glimmend Voorwerp op een Tegel

De speler moet nu zijn Glimmende Voorwerp op een tegel zetten. Hierbij zijn deze uitzonderingen van toepassing:

- het kan niet op een Vuilnis-tegel gezet worden;
- het kan niet op een tegel met **KRAAIEN** gezet worden; en
- het kan niet op een tegel met een ander Glimmend Voorwerp gezet worden.

Wanneer een Glimmend Voorwerp op een *Lege Boom*-tegel (geen *Kraai-icoontjes*) geplaatst wordt, dan trekt de speler een Speciale Fiche. Speciale Fiches worden voor de andere spelers geheim gehouden totdat ze gebruikt worden. Wanneer de stapel Speciale Fiches leeg is, kunnen er geen Speciale Fiches meer getrokken worden.



*Blauw* heeft zojuist de meest linkse tegel gespeeld. Toegestane plaatsen voor een Glimmend Voorwerp zijn de zojuist gespeelde tegel of de middelste tegel. Op de andere tegels mag geen Glimmend Voorwerp gespeeld worden omdat (a) een Vuilnis tegel is, op (b) **KRAAIEN** liggen en op (c) het Glimmende Voorwerp van een andere speler.

Wanneer *Blauw* zijn Glimmende Voorwerp op de tegel uiterst links speelt, krijgt hij een Speciaal Fiche omdat die tegel een *Lege Boom*-tegel is.

## SPELRONDE

Een spel wordt als volgt over een aantal ronden gespeeld:

- Iedere speler speelt een beurt
- Kraaien zwermen en Spelers scoren punten
- Een Troep verspreid zich & Einde van de ronde

### A) Iedere Speler Speelt een Beurt

Te beginnen met de startspeler speelt iedere speler de volgende beurtreeks. Het spel gaat met de klok mee totdat ieder speler een beurt gespeeld heeft.

- Kies een tegel en voeg die toe aan het bord
- Leg een Glimmend Voorwerp op een lege tegel
- Optioneel:** Speel een Speciaal Fiche.

### 1. Kies een Tegel en Voeg die toe aan het Bord

Een speler mag de bovenste tegel van de stapel trekken -**OF**- zijn Vuilnis-tegel nemen (wanneer hij die nog niet gespeeld heeft). Vervolgens wordt de tegel op het bord gelegd.

#### Trek de Bovenste Tegel

- Wanneer een tegel van de stapel getrokken wordt, wordt deze open op de tafel gespeeld zodanig dat die aan **minstens één zijde** aan een andere tegel grenst (niet diagonaal).
- Een tegel kan niet op een andere tegel gelegd worden.
- Wanneer er op de nieuwe tegel **kraai-icoontjes** staan, leg dan voor elk *Kraai-icoontje* een **KRAAI** van de stapel op de tegel.

#### Vuilnis-tegel

- Wanneer de *Vuilnis*-tegel gekozen wordt mag deze alleen een tegel **vervangen** waarop zich **geen KRAAIEN** of Glimmende Voorwerpen bevinden.
- De vervangen tegel mag overal op de tafel gespeeld worden volgens de plaatsingsregels, alsof het een nieuwe tegel betrof.

## 3. Optioneel: Speel een Speciaal Fiche

Wanneer de speler Speciale Fiches heeft mag hij er nu **één** spelen.

- *Geen Kerkhoven*, *Grafsteen* en *Geen Zwermen* hebben effect bij de puntentelling.
- **2 Kraaien** wordt onmiddellijk uitgevoerd.
- Ieder Speciaal Fiche wordt maar eenmaal gespeeld; aan het einde van een ronde gaan ze terug de doos in.
- Wanneer Speciale Fiches gespeeld worden, zijn ze niet langer de bonuspunten aan het einde van het spel waard.

## B) Kraaien Zwermen & Spelers Scoren

Nadat alle spelers hun beurt uitgevoerd hebben, zwermen de **KRAAIEN** naar de Glimmende Voorwerpen en scoren de spelers punten.

### 1. Kraaien Zwermen

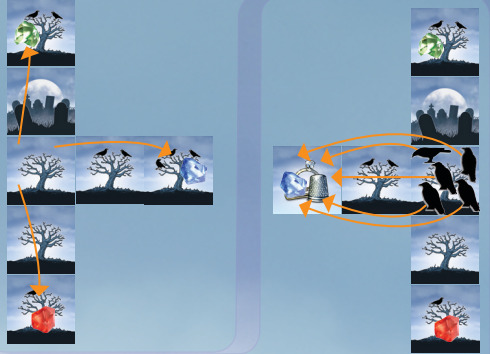
**KRAAIEN** zwermen (bewegen) naar Glimmende Voorwerpen volgens onderstaande regels:

- KRAAIEN** zwermen naar het dichtstbijzijnde Glimmende Voorwerp in dezelfde rij of kolom (niet diagonaal);
- KRAAIEN** kunnen elk willekeurig aantal tegels vliegen;



- c. Wanneer er een gat tussen twee tegels ligt negeert een **KRAAI** elk Glimmend Voorwerp in die richting, zelfs wanneer het dichterbij is dan een Glimmend Voorwerp in een andere richting (dit kan betekenen dat een **KRAAI** deze ronde niet beweegt);
- d. Wanneer een **KRAAI** over een **Vuilnis**-tegel zwermt, stopt hij daar deze ronde; wanneer een **KRAAI** op een **Vuilnis**-tegel begint, zwermt hij naar het dichtstbijzijnde Glimmende Voorwerp; en
- e. Wanneer twee of meer Glimmende Voorwerpen zich op dezelfde afstand bevinden van een tegel met **KRAAI**en zwermen de **KRAAI**en als volgt uit:
- Een Glimmend Voorwerp op een tegel met **Kleinoden** gaat voor, en de **KRAAI**en zwermen daar naartoe;
  - Wanneer dit geen uitsluitsel geeft verdelen de **KRAAI**en zich gelijk over de Glimmende Voorwerpen; wanneer er meer **KRAAI**en zijn dan men gelijk over de Glimmende Voorwerpen kan verdelen, blijven de overgebleven **KRAAI**en achter op de tegel.
- f. **Vuilnis**-, **Kleinood**- en **Kerkhof**-tegels trekken op zichzelf geen **KRAAI**en aan.

Alle drie de Glimmende Voorwerpen zijn even ver van de vijf **KRAAI**en verwijderd. Elk Glimmend Voorwerp trekt een **KRAAI** aan, de overgebleven twee **KRAAI**en bewegen niet.

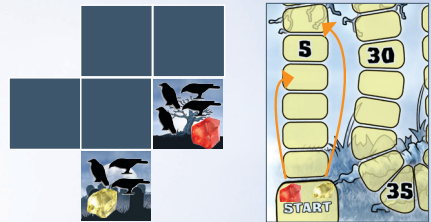


De drie Glimmende Voorwerpen bevinden zich op gelijke afstand van de vijf **KRAAI**en. Blauw staat echter op een **Kleinoden**-tegel en trekt alle **KRAAI**en aan!

## 2. Spelers Scoren hun Punten

Nadat alle **KRAAI**en bewogen hebben scoren de spelers hun punten:

- Elke **KRAAI** op dezelfde tegel als het Glimmende Voorwerp van de speler levert **1 Punt** op.
- Elke **KRAAI** op een **Kerkhof**-tegel met het Glimmende Voorwerp van een speler levert **2 Punten** op.
- **KRAAI**en blijven op het bord na het scoren, ze worden alleen verwijderd wanneer de Troep te groot is (zie verderop).
- De Punten worden op het scorebord bijgehouden door middel van het andere Glimmende Voorwerp van de spelers.



Rood scoort 4 punten, Geel scoort er 6. Geels 3 **KRAAI**en scoren dubbele punten vanwege de **Kerkhof**-tegel.



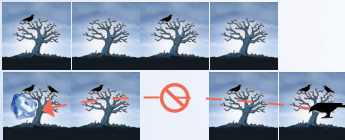
- (a) **KRAAI**en zwermen in rijen en kolommen, elk naar het dichtstbijzijnde Glimmende Voorwerp.



- (b) Een **KRAAI** kan elke afstand vliegen.



- (c) **KRAAI**en kunnen niet over een gat in hun pad vliegen.



- (d) De eerste **KRAAI** vliegt naar het **Vuilnis** op zijn weg naar het Glimmende Voorwerp en stopt daar voor deze ronde.



- De tweede **KRAAI** begint de ronde op de **Vuilnis**-tegel en vliegt daarom verder naar het Glimmende Voorwerp.

- (e) Elk Glimmende Voorwerp trekt een **KRAAI** aan omdat de **KRAAI**en gelijk verdeeld kunnen worden.



- De extra **KRAAI** beweegt niet.



## C) De Troep Verspreid Zich & Einde van de Ronde

Zes of meer **KRAAIEN** vormen een Troep.

### 1. De Troep Verspreid Zich

Na **Kraaien Zwermen uit & Spelers Scoren hun Punten**, wordt een groep van zes of meer **KRAAIEN** als een Troep gezien en zijn de volgende extra regels van toepassing:

- Twee **KRAAIEN** vormen een paartje en vliegen weg; leg de twee **KRAAIEN** terug in de voorraad.
- De overgebleven **KRAAIEN** verspreiden zich als volgt:
  - De speler wiens Glimmende Voorwerp de Troep aangetrokken heeft verdeelt de **KRAAIEN** in een spiraalvormig patroon zoals hieronder is weergegeven.
  - De speler kiest vanaf welke tegel de spiraal start (boven, rechts, beneden of links);
  - Elke **KRAAI** beweegt naar de volgende tegel in het patroon. Wanneer er zich daar geen tegel bevindt, beweegt de **KRAAI** naar de volgende tegel in het patroon.
  - Ga door met verspreiden totdat er nog slechts één **KRAAI** uit de Troep is overgebleven. Deze **KRAAI** blijft op de oorspronkelijke tegel achter.
- Wanneer er op een tegel een Troep ontstaat doordat de **KRAAIEN** zich verspreiden, verspreidt deze Troep zich niet voor de volgende ronde.



*Verspreiden van een Troep - Spiraalvormig Patroon*

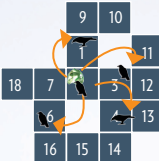
*De speler die het Glimmende Voorwerp geplaatst heeft dat de Troep heeft aangetrokken verplaatst de **KRAAIEN**. Deze speler bepaalt welke tegel (boven, rechts, onder of links) de eerste tegel van het patroon is.*



a. Zeven **KRAAIEN** zwermen naar een tegel



b. Twee vliegen er als paartje weg



c. De **KRAAIEN** verspreiden zich volgens het patroon over de tegels totdat er nog slechts een op de oorspronkelijke tegel is achtergebleven.

### 2. Einde van de Ronde

- Iedere speler neemt zijn Glimmende Voorwerp terug.
- Alle Speciale Fiches die in deze ronde gespeeld zijn gaan terug in de doos.
- Het Startspelersfiche wordt naar links doorgegeven en die speler begint de volgende ronde.
- Wanneer de stapel tegels op is, is het spel ten einde.

## EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de tegels op zijn, is het spel ten einde. De spelers laten hun ongebruikte Speciale Fiches zien en tellen de bonuspunten op bij hun score.

**De speler met de meeste punten wint het spel!**

### Gelijk Spel

Wanneer er een gelijk spel is, wint de speler die zijn **Vuilnis**-tegel niet gespeeld heeft. Wanneer er dan nog steeds gelijk spel is, delen de gelijk spelende spelers de winst.

## VARIANTEN

### Tegelkeuze

Bij **aanvang van elke ronde** wordt voor elke speler een Bordtegel getrokken en open op de tafel gelegd. Wanneer een speler aan de beurt is, **moet** hij een tegel uit deze openliggende tegels kiezen (of zijn **Vuilnis**-tegel als die nog beschikbaar is), in plaats dat er een tegel van de stapel getrokken wordt.

De tegels die aan het einde van een ronde niet gekozen zijn (wanneer een of meer spelers hun **Vuilnis**-tegel gespeeld hebben) blijven beschikbaar voor de volgende ronde. Er worden zo veel tegels opengedraaid totdat het aantal open liggende tegels gelijk is aan het aantal spelers.

### Zwerfvuil

Schud alle vier de **Vuilnis**-tegels door de stapel **aan het begin van het spel**. Spelers beginnen dus niet met een **Vuilnis**-tegel, maar kunnen er een trekken tijdens het spel. *Bij een spel met drie spelers worden er willekeurig vijf tegels terug in de doos gelegd, bij een spel met twee spelers gaan er tien tegels terug in de doos.*

### De Vogels (Heel veel Kraaien!)

Wanneer een Troep zich verspreidt, vliegt er geen paartje **KRAAIEN** weg, maar worden alle **KRAAIEN** zoals boven beschreven verspreid.

### Score Maximering (voor spellen met kinderen en volwassenen samen)

Wanneer je een vriendelijker spel wilt, of het spel speelt met een grote leeftijdsverspreiding kan iedere speler hooguit twaalf punten in een ronde scoren.



## CREDITS

**Ontwerper:** Tyler Sigman  
**Grafiek:** Patrick LaMontagne  
**Grafische vormgeving:** Kelsey Santucci  
**Redacteur:** Brian Mola  
**Leidinggevend Producent:** Phil Sauer

**Vertalingen:**  
**Duits:** Ferdinand Köther  
**Frans:** Olivier Bourgeois  
**Nederlands:** Peter Kruijt  
**Spaans:** Alex Ramos  
**Italiaans:** Fabrizio Autino

© 2010 Valley Games.

Valley Games en het Valley Games logo zijn handelsmerken van Valley Games, Inc.  
[www.valleygames.ca](http://www.valleygames.ca)

