

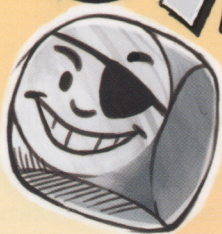
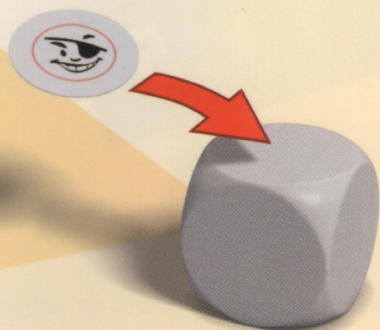
KA-BOOM

Een spel voor 2 – 5 spelers vanaf 6 jaar

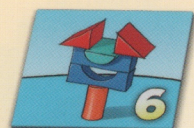
INHOUD

- 26 torentegels (25 x klein, 1 x groot)
- 16 torenblokken
- 4 katapulten
- 10 munitieblokjes (9 x klein, 1 x groot)
- 1 zandloper
- 1 stickervel

Let op: Voor je kunt spelen moet je eerst voorzichtig de torentegels uit de kaarten drukken. Plak op iedere blokje één Ka-Boom-symbool en op iedere katapult een figuur.



torentegels



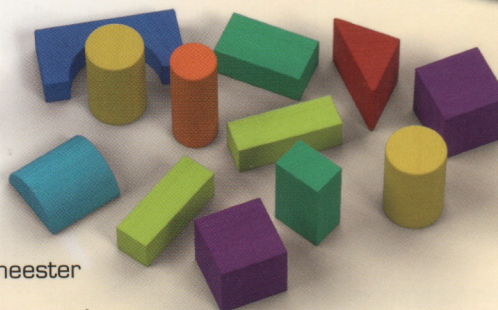
katapult
saboteur 4



zandloper



torenblokken



bouwmeester

klein munitieblokjes



katapult
saboteur 2



speelveld



groot
munitieblokjes

katapult
saboteur 3



DOEL VAN HET SPEL

In iedere ronde is er één speler **bouwmeester** en zijn de andere spelers **saboteurs**. Terwijl de bouwmeester probeert om zoveel mogelijk torens te bouwen voordat de zandloper leeg is, proberen de saboteurs deze torens kapot te schieten. Als er aan het einde van de speeltijd nog torens overeind staan, krijgt de bouwmeester daar punten voor. Wie het eerst **16 of meer punten** heeft, wint.

VOORBEREIDING VOOR HET SPEL

Leg de **grote torentegel** midden op tafel. Schudt de **25 kleine torentegels** goed door elkaar en leg ze rondom de grote torentegel, zoals op de afbeelding hierboven te zien is. Dat is het **speelveld**.

Wie van de spelers het kortst geleden nog een toren beklommen heeft, is in de eerste ronde de bouwmeester. Leg alle **torenblokken** voor je en zet de **zandloper** klaar!

Alle andere spelers zijn in deze ronde saboteurs. Iedere saboteur krijgt **1 katapult** en enige kleine munitieblokjes, afhankelijk van het aantal medespelers:

- Bij 2 spelers krijgt de saboteur **9 munitieblokjes**.
- Bij 3 spelers krijgen de beide saboteurs ieder **4 munitieblokjes**.
- Bij 4 spelers krijgen de drie saboteurs elk **3 munitieblokjes**.
- Bij 5 spelers krijgen de vier saboteurs elk **2 munitieblokjes**.

De jongste saboteur krijgt in de eerste ronde ook het **grote munitieblokjes**. Als er meer dan 2 spelers zijn gaat in de volgende ronde het grote munitieblokjes tegen de wijzers van de klok in, naar de volgende saboteur.

Niet-gebruikte munitieblokjes en katapulten worden in de doos terug gelegd.

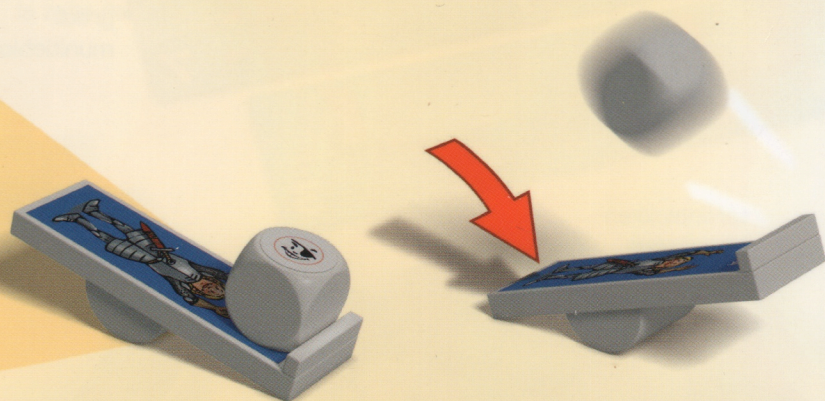
SPELVERLOOP

DE BOUWMEESTER

- Draai de zandloper om. Kies snel een torentegel en bouw **dáárop** de afgebeelde toren. Zolang de zandloper loopt, mag je ook andere torens bouwen.
- **Let op:** Je mag een torenblok maar voor **één** toren gebruiken. Torenblokken van omgeschoten torens mogen natuurlijk opnieuw gebruikt worden.
- **Let op:** Je mag de torentegel **niet** verplaatsen. Je moet de toren bouwen waar de tegel ligt!
- **Let op:** Je mag munitieblokjes die er aankomen, niet tegenhouden of vangen!
- Als een van je torens kapot is mag je hem weer opbouwen, als je nog tijd hebt.

DE SABOTEUR

- Je mag de torens van de bouwmeester kapot schieten zolang als de zandloper loopt. Leg een munitieblokje op je katapult en richt op een toren. Je mag je katapult overal op de tafel zetten, maar **buiten** het speelveld. Bovendien moet elke katapult altijd minstens zijn eigen lengte van het speelveld afblijven.



- Je mag je munitieblokjes maar één keer afschieten. Heb je geen munitieblokjes meer, dan is je beurt voorbij.
- Als een munitieblokje op een torentegel blijft liggen, dan is die tegel **geblokkeerd**! Op een geblokkeerde torentegel mag de bouwmeester geen toren bouwen of aan een toren verder bouwen. Maar als er al een afgebouwde toren op een torentegel staat wanneer hij geblokkeerd wordt, dan telt hij wel mee voor de punten van die ronde.
- Elk munitieblokje heeft een kant met het **Ka-Boom-symbool**. Als het eerste **kleine** munitieblokje zo blijft liggen dat het Ka-Boom-symbool boven ligt, dan gebeurt er niets. Maar als een tweede Ka-Boom-symbool boven komt te liggen, dan komt er een aardbeving! De saboteur die het tweede munitieblokje geschoten heeft, mag één keer **met de vuist op tafel slaan** om te proberen torens in te laten storten.
- Als het grote munitieblokje met het Ka-Boom-symbool boven blijft liggen, dan mag de saboteur die daarmee geschoten heeft, meteen een aardbeving maken.

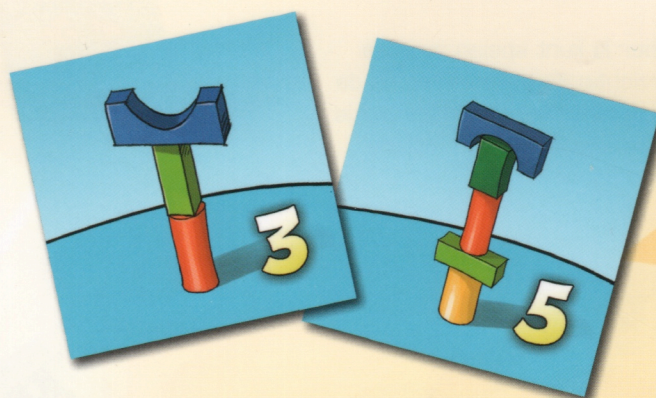
- **Let op:** Er mag **maar één aardbeving** per ronde zijn. Als volgende munitieblokjes ook met het Ka-Boom-symbool boven komen te liggen, dan gebeurt er niets! Munitieblokjes die van de tafel gevallen zijn, tellen **niet** mee.

- **Let op:** Je mag de bouwmeester niet hinderen bij het bouwen en ook niet aan de tafel stoten.

Zodra de zandloper doorgelopen is stopt iedereen onmiddellijk en wordt er geteld.

Als er nog torens overeind staan, wordt er gecontroleerd of de torens goed gebouwd zijn. De bouwmeester pakt van elke **correcte** toren de bijbehorende torentegel en legt die voor zich. Daar staat het aantal verdiende punten op.

Let op: Als een toren **na** het doorlopen van de zandloper kapot geschoten wordt of in elkaar stort, telt hij toch als complete toren!



De bouwmeester heeft deze twee torens correct gebouwd en krijgt $3 + 5 = 8$ punten.

Er is nu een ronde voorbij. Met de klok mee gerekend wordt de volgende speler de bouwmeester van de nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Wie het eerst 16 punten heeft, wint!

Aanwijzing: Het is erg moeilijk om de toren van de grote torentegel te bouwen, maar hij is **16 punten** waard. Als het je lukt om binnen de tijd van de zandloper die grote toren te bouwen, zonder dat hij instort, win je meteen het hele spel!

© 2013 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Inventor: Florence & Roberto Fraga
Illustration: Michael Menzel
Design: HUCH! & friends
3D: Andreas Resch
Vertaling: Geert Bekkering,
„Word for Wort“

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

