

TINDERBLOX



Stapel de hout- en vuurblokken op elkaar om een kampvuur te bouwen. Zorg dat er niets omvalt en dat je je vingers niet verbrandt!

23 Tinderblox-kaarten



1 kampvuur-kaart

20 vuurblokken



20 hout-blokken



*1 tang
(plus 1 reserve)

Voorbereiding

Leg de kampvuurkaart in het midden van het speelgebied, met een willekeurige zijde naar boven. Plaats 3 houtblokken in het kampvuur, zoals aangegeven op de kampvuurkaart.

De resterende houtblokken leg je samen met alle vuurblokken in het blikje. Plaats het blikje en de tang naast het kampvuur. Schud de Tinderblox-kaarten en vorm een gedekte stapel naast het kampvuur.

Spelverloop

Gebruik de tang om een kampvuur te bouwen met hout- en vuurblokken. Als er iets omvalt, ben je uitgeschakeld!

De speler die het laatst gekampeerd heeft, mag beginnen. Het spel verloopt daarna met de klok mee.

Tijdens je beurt draai je een kaart van de stapel om en bouw je het kampvuur (zie achterzijde van deze regels).

Aan het einde van je beurt geef je de tang aan de volgende speler aan je linkerzijde.

Het spel winnen

De speler die als laatste overblijft in het spel nadat alle anderen zijn uitgeschakeld, krijgt de bijnaam "Kampvuurkampioen" en wint.

Als de kaarten op zijn en er nog twee of meer spelers in het spel over zijn, delen die spelers de overwinning.

Een speelbeurt

1 Draai een kaart om



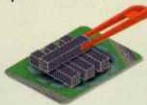
Draai de bovenste Tinderblox-kaart van de stapel open. Deze kaart toont het aantal hout- en vuurblokken dat je met de tang in het kampvuur moet plaatsen.



Als de kaart het symbool "van hand wisselen" bevat, houd je de tang in je niet-dominante hand: als je rechtshandig bent, moet je je linkerhand gebruiken en andersom.

2 Bouw het kampvuur

Gebruik de tang om de blokken (die op de kaart zijn aangegeven) op te tillen uit het blikje en bovenop de andere hout- of vuurblokken in het kampvuur te plaatsen. Leg geen nieuwe blokken direct op de kampvuurkaart zelf.



Staat er op de kaart slechts één blok afgebeeld, gebruik dan de tang om dat blok uit het blikje te tillen en bovenop de andere hout- of vuurblokken in het kampvuur te plaatsen.

Staan er twee of drie blokken op de kaart afgebeeld, gebruik dan de tang om eerst die formatie te bouwen naast het kampvuur en vervolgens het geheel in het kampvuur te plaatsen.

Als je een blok laat vallen voordat je deze in het kampvuur plaatst, dan is dat geen probleem! Gebruik de tang om het weer op te pakken en probeer het opnieuw.



Als je een blok op de kampvuurkaart laat vallen of ervoor zorgt dat nieuwe of al aanwezige blokken uit het vuur vallen, ben je uitgeschakeld. Leg alle blokken die gevallen zijn, terug in het blikje.

Aan het einde van je beurt geef je de tang aan de volgende speler aan je linkerkant.

Spelontwerp: Rob Sparks
Board Game Bud
www.boardgamebud.com

@BoardGameBud

Illustraties en grafisch ontwerp:

Rory Muldoon

Ontwikkeling: Simon Milburn
& Caesar Al-Jassar

Nederlandse editie: Reinier van den Bremer & Stefan Meeuwssen

Uitgever: Alley Cat Games

