

CASTEL BOOM





5+



15min



2 - 4



Er was eens een lieve en mooie koningin die gelukkig leefde in haar prachtige kasteel met drie kleurrijke torens.
Maar na een vreselijke aanval van het naburige koninkrijk werd haar kasteel tot puin gereduceerd.
Koningin Lola riep de hulp in van de beste bouwers van het koninkrijk om de drie geliefde torens te herbouwen.
En ze beloofde de beste van hen met goud te overladen!

Doel van het spel: Verzamel de meeste goudstukken.

Vorbereiding:



1. Plaats het speelbord op de bodem van de doos en zet het in het midden van de tafel.
2. Plaats de 24 Trapfiches met de neutrale zijde naar boven op de daarvoor bestemde plaatsen op het bord.
3. Plaats de goudstukken en de ruïnes binnen handbereik van alle spelers.

Het spel zelf:

De jongste speler begint, daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Een beurt:

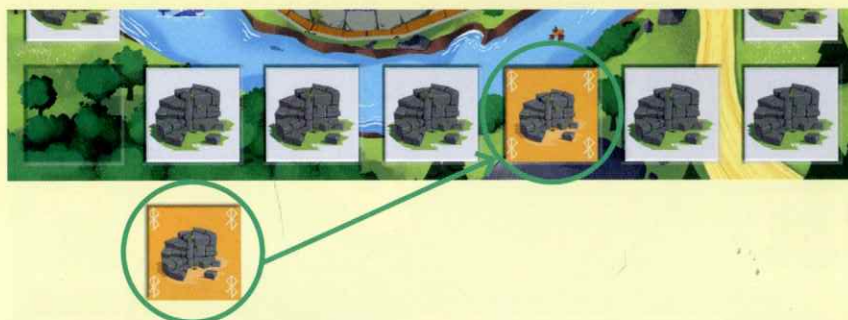
1/De speler kiest een Trapfiche en draait deze om.

Hij bekijkt de kleur van de trap (die overeenkomt met een van de drie torens die gebouwd moeten worden) en legt deze voor zich neer.



Daarna draait hij een tweede Trapfiche om.

Als deze trap dezelfde kleur heeft als de eerste, neemt hij deze en legt deze voor zich neer.



Hij gaat verder en draait een derde Trapfiche om, die hij ook neemt en voor zich neerlegt als deze nog steeds dezelfde kleur heeft...



... en zo verder, totdat hij een Trapfiche omdraait met een andere kleur (behalve een meerkleurige trap).



2/ De fiche met de trap van een andere kleur wordt dan terug op zijn plaats gelegd, op het bord, met de neutrale zijde naar boven.



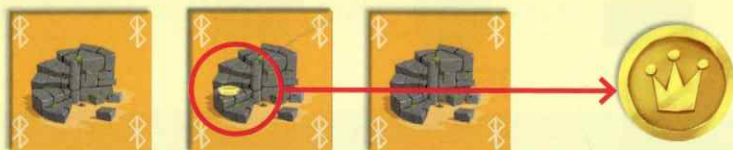
Meerkleurige Trapfiches

Deze zijn jokers en kunnen elke andere kleur vervangen.

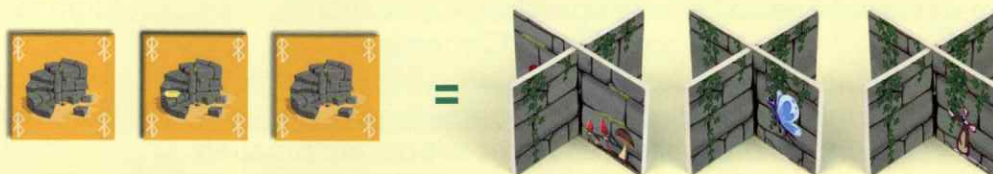
- Wanneer een speler aan het begin een meerkleurige Trapfiche omdraait, neemt deze de kleur aan van de eerstvolgende gekleurde Trapfiche.
- Wanneer een speler een meerkleurige Trapfiche omdraait nadat hij al een gekleurde Trapfiche heeft omgedraaid, neemt deze de kleur aan van de eerder omgedraaide Trapfiche. De speler legt deze voor zich neer en gaat verder met het omdraaien van een nieuwe Trapfiche.

3/ De speler controleert de fiches die hij heeft verzameld en wint een Goudstukfiche voor elk goudstuk dat op zijn Trapfiches staat.

NB: Deze goudstukken worden definitief gewonnen.



4/ Vervolgens verzamelt hij evenveel ruïnes als het aantal Trapfiches dat hij heeft verzameld.



5/ Vervolgens probeert hij een deel van het kasteel te bouwen.

Hij stapelt, op de basis met de kleur die overeenkomt met zijn Trapfiches, alle verzamelde elementen in de volgende volgorde: **1 ruïne, vervolgens 1 trap.**



- Als de speler erin slaagt om al zijn elementen te plaatsen zonder dat er iets valt: **Goed gedaan!** Hij wint evenveel Goudstukfiches als het aantal ruïnes dat hij op het bord heeft geplaatst.

- Als de speler op enig moment tijdens zijn beurt een of meer elementen laat vallen (ruïnes en/of Trapfiches): **Hij verliest!** De gevallen elementen (ruïne of trap) worden uit het spel verwijderd en hij wint deze beurt niets (behalve de eventueel verzamelde goudstukken in stap 3).

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer er geen Trapfiches meer zijn.
De speler met de meeste goudstukken wint het spel.



Credits

Auteurs: Marie & Wilfried Fort

Illustrator: Florent Bégu

Dankwoord: Kiwizou bedankt de jonge testers: Clair, Hélène & Seb, de klassen van de Saint Exupéry-school.

CASTEL BOOM

KW25008



5, Bd Edgar Quinet, 92700 Colombes France

Distribué en France par :
BlackRock Games 6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House London EC4Y 0DZ



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr