

## KORT SPELOVERZICHT

Ben je er klaar voor om je kinderdromen te realiseren? Dan is het nu tijd om de **mooiste boomhut ooit** te bouwen!

In dit spel proberen de spelers de mooiste boomhut te bouwen door deze met de coolste kamers uit te rusten. De spelers krijgen hier 3 weken de tijd voor en aan het einde van elke week wordt bepaald welke soorten kamers punten voor alle spelers opleveren.

Houd je boomhut in evenwicht en de andere spelers in de gaten, want uiteindelijk wint de speler met de **mooiste boomhut ooit!**



## SPEELMATERIAAL

72x boomhutkamerkaarten (12 per kleur)

4x startboomkaarten

8x houten markeerstenen (2 per kleur)

3x scorespoorkaarten

6x scorekaarten

4x spelwijzigingskaarten

4x spelwijzigingskaarten voor gevorderden

6x + bonuskaarten

1x spelregels voor gevorderden

De spelregels



## VOORBEREIDING

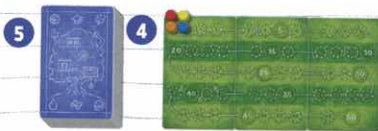
1) Iedere speler krijgt een startboomkaart en 2 markeerstenen in 1 kleur: een scoresteen en een evenwichtssteen. Doe overgebleven startboomkaarten en markeerstenen terug in de doos.



2) Iedere speler legt zijn evenwichtssteen op de middelste cirkel van zijn startboomkaart.

3) Leg de 6 scorekaarten en 4 spelwijzigingskaarten open op tafel (gebruik in een spel met 2 spelers alleen de 2 -spelwijzigingskaarten). Doe de 6 + bonuskaarten en de 4 spelwijzigingskaarten voor gevorderden terug in de doos (deze worden in het basisspel niet gebruikt, zie bladzijde 9).

4) Leg de scorestenen bij de scorespoorkaarten.



5) Schud de boomhutkamerkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.



## SPELVERLOOP

Het spel duurt 3 ronden. Elke ronde stelt 1 week voor en bestaat uit de volgende fasen:

- 1) DELEN
- 2) BOUWEN
- 3) SCOREN

### FASE 1: DELEN

Iedere speler krijgt 6 kaarten van de stapel boomhutkamerkaarten. Iedere speler bekijkt zijn eigen kaarten, maar mag deze niet aan de andere spelers laten zien.

### FASE 2: BOUWEN

Iedere speler kiest 1 kaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich neer. Zodra iedereen dat heeft gedaan, draaien alle spelers tegelijk hun gekozen kaart om en voegen deze aan hun boomhut toe.

### KAMERS AAN EEN BOOMHUT TOEVOEGEN

Een boomhut wordt kamer voor kamer gebouwd. Bij het bouwen moet een speler zich aan de volgende spelregels houden:

**A:** elke kamerkaart in een boomhut **moet** door twee takken van verschillende kamers worden ondersteund, met uitzondering van randkamers, die slechts door 1 tak worden ondersteund.

In het voorbeeld rechts geldt de kamer "Surfsimulator" als een randkamer.



Zo kan elke hogere verdieping 1 kamer meer bevatten dan de verdieping eronder.

**B:** de eerste kaart van een kleur mag op elke geldige plek worden gelegd. Elke volgende kaart van die kleur **moet** echter een kamer van dezelfde kleur raken (oftewel, kamers van dezelfde kleur moeten worden gegroepeerd).

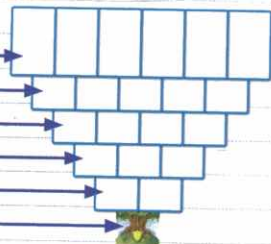


In het voorbeeld links kan de speler de kamer "Bibliotheek" niet aan zijn boomhut toevoegen. :(

Pas dus op dat je een waardevolle kleur niet blokkeert!

**C:** je boom **mag maximaal** 6 hoog worden, inclusief je startboomkaart.

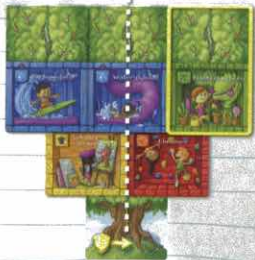
6 hoog →  
5 hoog →  
4 hoog →  
3 hoog →  
2 hoog →  
1 hoog →



**D:** een kamerkaart **mag niet** aan die kant van de boomhut worden gelegd waar de evenwichtssteen zich bevindt (zie "Boomhut in evenwicht houden" op de volgende bladzijde).

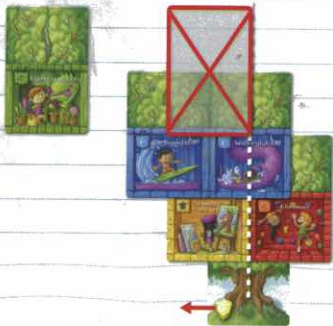
## BOOMHUT IN EVENWICHT HOUDEN

Elke keer dat een speler een kamer aan zijn boomhut toevoegt, zwenkt de boom. Legt hij een kamer aan de linkerkant van zijn boom, dan moet hij zijn evenwichtssteen 1 veld naar links verplaatsen. Legt hij een kamer aan de rechterkant, dan verplaatst hij de evenwichtssteen 1 veld naar rechts.



Het toevoegen van een groene kamer "Plantenkwekerij" op de gemarkeerde locatie zorgt ervoor dat de speler zijn evenwichtssteen 1 veld naar rechts moet verplaatsen (deze ligt nu op de middelste positie).

Legt een speler een kamer precies in het midden (recht boven de startboomkaart), dan verplaatst hij de evenwichtssteen niet (dit is uitsluitend mogelijk op 3 en 5 hoog). Kan een speler zijn evenwichtssteen niet verplaatsen (omdat er geen veld voor is), dan mag hij de kamer niet aan die kant van zijn boomhut leggen.



De speler mag de kamer "Plantenkwekerij" niet aan de linkerkant van zijn boomhut leggen omdat hij zijn evenwichtssteen niet naar links kan verplaatsen.

## NIET GEBOUWDE KAMERS

Wil of kan een speler een gekozen kamer niet bouwen, dan legt hij deze gedekt op een aflegstapel (de kaart gaat uit het spel).

## HET BOUWEN GAAT DOOR

Zodra iedere speler zijn gekozen kaart heeft gebouwd (of afgelegd), geeft hij zijn resterende handkaarten met de klok mee aan de volgende speler door. Iedere speler kiest dan weer een kamer uit zijn nieuwe kaarten, voegt deze aan zijn boomhut toe (of legt deze af), en geeft zijn resterende kaarten weer met de klok mee door. Zo gaat het verder totdat iedere speler uit 2 kaarten kiest. Hij mag één van de twee houden en aan zijn boomhut toevoegen (of afleggen). Iedere speler moet dan de als laatste overgebleven kaart in zijn hand gedekt op de aflegstapel leggen (deze gaat uit het spel). Iedere speler kan dus per ronde niet meer dan 5 kamers aan zijn boomhut toevoegen.

## FASE 3: SCOREN

In deze fase kiezen en spelen de spelers spelwijzigingskaarten en scoren ze hun boomhutten. In de eerste ronde kiest de oudste speler als eerste een spelwijzigingskaart. In volgende ronden kiest steeds de speler met de meeste punten eerst. Bij een gelijke stand na ronden 2 en 3 kiest van hen de speler die (met de klok mee) het dichtst bij de speler zit die in de vorige ronde als eerste koos als eerste een spelwijzigingskaart.

De speler die als eerste mag kiezen, neemt een spelwijzigingskaart uit de beschikbare kaarten op tafel. De andere spelers doen met de klok mee hetzelfde totdat iedere speler 1 spelwijzigingskaart heeft. In tegengestelde richting, te beginnen met de speler die als laatste een spelwijzigingskaart heeft genomen, legt iedere speler zijn spelwijzigingskaart op een scorekaart naar keuze. Er mag niet meer dan 1 spelwijzigingskaart op een scorekaart liggen.

In een spel met 4 spelers worden alle spelwijzigingskaarten gelegd, in een spel met 3 spelers blijft elke ronde 1 spelwijzigingskaart ongebruikt (zie hieronder voor de spelregels in een spel met 2 spelers).



Nadat alle spelwijzigingskaarten zijn gelegd, scoort iedere speler op basis van de scorekaarten punten voor zijn volledige boomhut. Voor elke kleur zonder spelwijzigingskaart krijgt hij 1 punt per kamer van die kleur. Voor elke kamer van de kleur met de "2"-spelwijzigingskaart krijgt hij 2 punten. Voor kamers van de kleur met de "0"-spelwijzigingskaart scoort hij 0 punten. Houd de score met de scorestenen op de scorespoorkaarten bij. Verwijder de spelwijzigingskaarten van de scorekaarten zodra de telling is afgehandeld.

### SCORINGSSPELREGELS BIJ 2 SPELERS

In een spel met 2 spelers krijgen beide spelers een "0"-spelwijzigingskaart. De speler met de meeste punten speelt zijn spelwijzigingskaart, gevolgd door de andere speler. Verder zijn de scoringsspelregels gelijk aan die bij meer spelers.

### TWEDE EN DERDE RONDE

De tweede en derde ronde verlopen gelijk aan de eerste ronde. Iedere speler ontvangt aan het begin weer 6 kaarten, kiest er één, voegt deze aan zijn boomhut toe (of legt deze af) en geeft zijn kaarten door. Aan het einde van een ronde kiest en speelt iedere speler weer een spelwijzigingskaart, enzovoort.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de derde ronde. Iedere speler telt nu hoeveel kamers hij in elke kleur heeft. Heeft hij de meeste van een kleur (gelijk is niet voldoende), dan krijgt hij de scorekaart van die kleur. Hij krijgt dan zoveel bonuspunten als het aantal kamers dat hij van die kleur heeft.



De speler heeft de meeste blauwe kamerkaarten (5). Hij scoort daarom 5 extra punten!



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

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste kamers van een bepaalde kleur heeft. Is het dan nog gelijk, dan vergelijken deze spelers hoeveel kamers ze hebben van de kleur waarvan ze er de op één na meeste hebben. Leidt dit nog steeds niet tot een beslissing, dan delen deze spelers de winst.

### VOOR JONGE SPELERS

Doen er jonge spelers mee, gebruik de spelwijzigingskaarten dan niet. Iedere speler kiest in dat geval tijdens de scoringsfase 1 scorekaart en legt deze voor zich. De gekozen scorekaarten geven punten voor alle spelers. De niet gekozen scorekaarten leveren geen punten op.

## VARIANT MET BONUSKAARTEN

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel 1 gedekte + bonuskaart. Hij bekijkt deze, maar laat de kaart tijdens het spel niet aan de andere spelers zien. Deze kaart kan extra punten opleveren als de boomhut van de speler aan de voorwaarde(n) op zijn bonuskaart voldoet.

Aan het einde van het spel toont iedere speler zijn bonuskaart. Heeft hij aan één of beide voorwaarden voldaan, dan scoort hij punten voor de betreffende combinatie van kamers. Elke combinatie kan maar één keer worden geteld.



De speler voldoet aan beide voorwaarden en scoort 7 extra punten!

# BEST TREEHOUSE EVER



© 2015 Green Couch Games  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)



Auteur: Scott Almes  
Ontwikkeling: Jason Kotarski  
Illustraties: Adam P. McIver  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Alle rechten voorbehouden.  
Made in China