

BOULDER BLUFF

SPELREGELS

2-4 SPELERS | 30 MINUTEN | 8+ JAAR

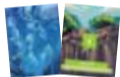
Wie van jullie is de beste klimmer? Of beter gezegd: wie kan er het beste over opscheppen? Want als niemand je die rots heeft zien beklimmen, kan ook niemand het ontkennen, toch? Welkom bij Boulder Bluff, een spel waarbij je goed moet nadenken wanneer het slim is om te klimmen, en wanneer juist niet.

SPEELMATERIAAL

DE SPELREGELS
38 KLIMKAARTEN



15 ROTSKAARTEN



10 BLESSUREFICHES



5 MAGNESIUMFICHES



1 POFZAK



VOORBEREIDING

1. Schud alle klimkaarten. Vervolgens ontvangen alle spelers 5 kaarten die ze verborgen op handen nemen. Leg de rest van de trekstapel gedekt neer waar iedereen erbij kan.
2. Schud alle rotskaarten en leg er 3 open in een rij waar iedereen erbij kan. Leg de rest van de trekstapel gedekt ernaast.
3. Leg alle blessurefiches op tafel waar iedereen erbij kan.
4. Doe alle magnesiumfiches in de pofzak en geef hem aan de speler die het meest overtuigend beweert als laatste een rots te hebben beklommen.



DOEL

Verzamel rotskaarten en behaal de hoogste totale moeilijkheidsgraad!

SPELVERLOOP

Boulder Bluff wordt om de beurt gespeeld, te beginnen met de persoon met de pofzak. Tijdens je beurt kun je je voorbereiden of klimmen. Geef daarna de pofzak met de klok mee door om je beurt te beëindigen.

VOORBEREIDEN

Trek een klimkaart. Dit klinkt misschien niet zo sterk, maar het is de enige manier waarop je meer dan 5 klimkaarten kunt verzamelen!

KLIMMEN

Kies een van de 3 open rotskaarten en voer dan de onderstaande stappen uit:

1. Speel zoveel klimkaarten als je wilt door ze open of gedekt voor je neer te leggen. Minstens één kaart moet open liggen.
2. Trek een magnesiumfiche uit de zak en laat het zien. Met de klok mee kiezen alle spelers of ze met je bovenstaande stappen ook uit. Als minstens één speler met je meeklimt, voer je de stappen hieronder uit. Zo niet, dan claim je de gekozen rotskaart, leg je hem voor je neer en ga je verder naar stap 6.*

3. Draai alle kaarten open die tijdens deze klim door spelers zijn gespeeld. Voer dan alle effecten uit en tel de klimkracht van iedere speler als volgt op:
+X voor de som van al diens klimkaarten met dezelfde kleur als de gekozen rotskaart (denk eraan dat sommige kaarten meerdere kleuren hebben).
+X of -X voor diens magnesiumfiche.
+1 voor al diens niet-bruine kaarten die overeenkomen met de basiskleur van de gekozen rotskaart.
-1 voor alle rotskaarten die hij of zij al heeft geclaimd met dezelfde basiskleur als de gekozen rotskaart, en -1 voor iedere blessure op die kaarten. Hoe vaker je een bepaald type rots beklimt, hoe vermoediger je daarbij wordt!



De punten van deze klimkaart tellen voor oranje én groene rotskaarten, maar de basiskleur is oranje.



Voor deze rotskaart heb je paarse punten nodig. Als je deze kaart claimt, krijg je -1 kracht als je later andere paarse rotskaarten wilt claimen. Aan het einde van het spel is deze kaart is 6 overwinningpunten waard. Als je hem beklimt met minder dan 6 kracht, loop je een blessure op.

4. De speler met de hoogste klimkracht claimt de gekozen rotskaart en legt hem voor zich neer, zelfs als de klimkracht lager is dan de waarde van de rotskaart. Als jij aan de beurt bent en gelijkstaat met een of meer andere spelers, win jij. Als andere spelers gelijkstaan, mag jij een fysieke tiebreak-uitdaging bedenken die gebaseerd is op lichaamsgewicht (zoals push-ups, sit-ups, squats, enzovoort).

5. Alle spelers met een lagere klimkracht dan de waarde van de gekozen klimkaart ontvangen een blessurefiche. Alle spelers gooien het fiche als een muntje op om te zien of ze 1 of 2 blessures ophopen. Leg het fiche dan op een van je geclaimde rotskaarten met dezelfde kleur als de gekozen rots. Als je geen rotskaarten hebt met dezelfde kleur als de gekozen rots, loop je geen blessure op. Als je geen blessurefiches meer hebt, gebruik je een ander soort muntje of fiche.

6. Doe alle magnesiumfiches terug in de zak en leg alle gespeelde klimkaarten af op een open aflegstapel naast de trekstapel met klimkaarten. Alle spelers ontvangen zoveel klimkaarten als nodig is om hun hand aan te vullen tot 5 kaarten. Leg daarna een nieuwe rotskaart open in de rij.

Als de trekstapel met klimkaarten leeg is, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken.

EINDE VAN HET SPEL

Als de trekstapel met rotskaarten leeg is en er nog maar 3 niet-geclaimde rotskaarten in de rij liggen, is de volgende klim de laatste! Bereken daarna je score door de punten van al je geclaimde rotskaarten bij elkaar op te tellen en daar de waarde van al je blessurefiches van af te trekken.

ACTIEKAARTEN

Alle bruine klimkaarten zijn actiekaarten en hebben effecten die geactiveerd worden als meerdere spelers de klim wagen.

- Angry Bear** = Geef alle tegenstanders deze beurt -1 kracht.
Boar Assault = De waarde van een klimkaart naar keuze is deze klim 0.
Cute Squirrel = Negeer het effect van een klimkaart naar keuze.
Lucky Deer = Verdriedubbel deze beurt de waarde van je magnesiumfiche, ongeacht of het positief of negatief is.
Wolves Cry = Geef de winnaar van deze klim een blessurefiche.