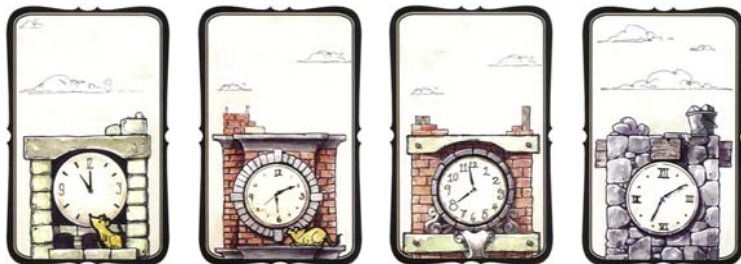


Clocktowers
Jolly Roger Games, 2004
Alan R. MOON & Aaron WEISSBLUM
2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar
± 30 minuten

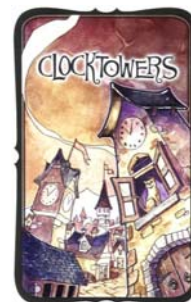
Het spelmateriaal

➡ 66 kaarten

➡ 18 klokken (waarvan 9 met muis)



CLOCKTOWERS



➡ 20 daken (telkens 4 daken in 5 kleuren)



➡ 28 verdiepingkaarten

- 5 x 1 verdieping zonder kat of muis
- 5 x 1 verdieping met kat
- 4 x 1 verdieping met muis
- 5 x 2 verdiepingen zonder kat of muis
- 5 x 2 verdiepingen met kat
- 4 x 2 verdiepingen met muis



➡ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Met de kaarten moeten de spelers torens bouwen. Een toren bestaat uit minstens één verdieping en welgeteld één klok en één dak. De speler die aan het einde de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar. Katten en muizen kunnen de waarde van een toren negatief beïnvloeden.

Iedere speler neemt de volgende kaarten in de hand:

- één kaart '1 verdieping met kat'
- één kaart '1 verdieping met muis' en
- één kaart 'klok met muis'.

Verdeel de resterende kaarten over drie stapels: de verdiepingkaarten, de dakkaarten en de klokken. Schud iedere stapel apart.

Verwijder drie dakkaarten en steek ze terug in de doos zonder dat de spelers kunnen zien welke kaarten verwijderd zijn.

Verwijder 5 verdiepingkaarten en steek ze terug in de doos zonder dat de spelers kunnen zien welke kaarten verwijderd zijn.

Leg de drie stapels nu OPEN in het midden van de tafel. (De bovenste kaart is dus altijd zichtbaar.)

De oudste speler begint.

Spelverloop

Tijdens iedere beurt moet een speler eerst een kaart spelen en daarna een kaart trekken. Een speler zal altijd exact drie kaarten in zijn hand hebben bij het begin en op het einde van zijn beurt.

Iedere speler speelt de kaarten voor zich op de tafel, zodat voor elke speler altijd één of meerdere torens liggen. Elke speler kan alleen aan zijn eigen toren kaarten leggen. Hierbij worden de kaarten van een toren niet op elkaar gelegd, maar overlappend zodat echte torens ontstaan.



Wanneer een speler een verdiepingkaart speelt, kan hij ofwel een nieuwe klokkentoren beginnen of de kaart toevoegen aan een bestaande klokkentoren. Een klokkentoren kan uit een willekeurig aantal kaarten bestaan.



Wanneer een speler een **klok** speelt, MOET hij ze **boven** een klokkentoren plaatsen die alleen uit **verdiepingen** bestaat. Een klokkentoren mag slechts één klok bevatten.

Wanneer een speler een **dak** speelt, MOET hij het **boven** een klokkentoren plaatsen die uit **verdiepingen en een klok** bestaat.



Wanneer een speler geen enkele van zijn drie handkaarten wenst te spelen als hij aan de beurt is (of geen van zijn kaarten kan spelen), moet hij een kaart afleggen. De kaart moet **ONGEZIEN** afgelegd worden, zodat de tegenspeler(s) de kaart niet kan (kunnen) zien. Afgelegde kaarten worden terzijde gelegd en zijn uit het spel.

Ongeacht het soort kaart dat een speler speelt (of aflegt), mag hij een kaart van één van de drie stapels bijnemen. Aangezien alle stapels OPEN liggen, weet de speler exact welke kaart hij neemt. Een speler MOET elke beurt een kaart trekken.



Als alle stapels op zijn, kunnen er geen kaarten meer genomen worden en spelen de spelers verder met alleen de kaarten in hun hand, zonder nieuwe te trekken.



Klokkentorens

Een complete klokkentoren bevat één of meer verdiepingen, één klok en één dak. Onvolledige klokkentorens zijn diegenen die enkel uit verdiepingen bestaan of uit verdiepingen en een klok. Vanaf het moment dat een klokkentoren een dak heeft, wordt deze beschouwd als volledig.

Een speler mag tijdens het spel een willekeurig aantal onvolledige en volledige klokkentorens hebben gebouwd.

De **eerste volledige klokkentoren in een kleur moet één of twee verdiepingen hoog zijn**. De tweede complete klokkentoren van die kleur moet precies één verdieping hoger zijn dan de eerste. De derde moet precies één verdieping hoger zijn dan de tweede ... enzovoort.

Voorbeeld

De eerste complete klokkentoren met een blauw dak bestaat uit één verdieping. De tweede complete klokkentoren met een blauw dak moet twee verdiepingen hoog zijn.

De derde moet drie verdiepingen hebben en de vierde vier verdiepingen.



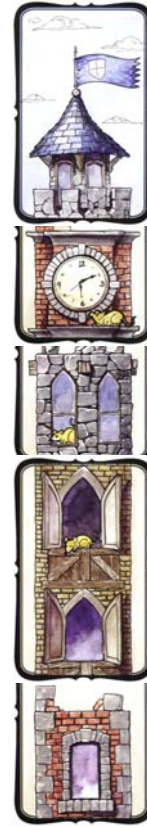
4 punten



5 punten



3 punten



2 punten

Een speler mag een willekeurig aantal complete klokkentorens van één kleur hebben, zelfs alle vier. (Er zijn 4 dakkaarten van elke kleur.)

Einde van het spel & waardering

Het spel eindigt nadat de drie stapels opgebruikt zijn en iedere speler zijn laatste kaart gespeeld (of afgelegd) heeft.

Iedere speler berekent nu zijn score. Een speler krijgt punten voor elke volledige klokkentoren (zie voorbeelden bovenaan). Onvolledige klokkentorens zijn niets waard.

- ⇒ Een klokkentoren zonder katten en muizen is 5 punten waard.
- ⇒ Een klokkentoren met katten, maar geen muizen is 4 punten waard.
- ⇒ Een klokkentoren met katten en muizen is 3 punten waard. Het aantal katten of muizen speelt geen rol.
- ⇒ Een klokkentoren met muizen, maar geen katten is 2 punten waard.

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Wanneer spelers hetzelfde aantal punten hebben, wint de speler met een muis in de hoogste verdieping in eender welke van zijn complete klokkentorens. Als de spelers dan nog gelijk staan, wint de speler met een kat in de hoogste verdieping van één van zijn volledige klokkentorens.



Grafiek: Jacob Elijah Walker (www.elijahart.com)
Jolly Roger Games (www.jollyrogergames.com)

3 januari 2006