

BOULDER BLUFF

SPELREGELS

2-4 SPELERS | 30-60 MIN | 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.

DOEL

Beklim zoveel mogelijk **rotskaarten** om punten te scoren. Hoe moeilijker de boulder, hoe meer punten je verdient!

Speel je **klimkaarten** slim, pas op voor de wilde dieren in het bos en probeer niet te veel blessures op te lopen. Succes, klimmer!

SPELMATERIAAL

De spelregels

39 klimkaarten



15 rotskaarten

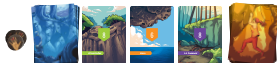


10 blessurefiches 5 magnesiumfiches 1 pofzak



VOORBEREIDING

1. Schud alle **klimkaarten** en deel er 5 aan elke speler (deze houden ze verborgen in hun hand), leg de rest van de trekstapel gedekt neer waar iedereen erbij kan.
2. Schud alle **rotskaarten**, 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.



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 één van de 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 pofzak en laat het zien.
3. Met de klok mee, kiezen alle spelers of ze met je meeklimmen. Als ze dat doen, voeren ze ook stap 1 en 2 uit. Dan, als minstens één andere speler met je meeklimt, voer je alle stappen hieronder uit. Zo niet, claim je de gekozen rotskaart en leg je hem open voor je neer en ga je verder naar stap 7.
4. Elke speler draait vervolgens de gespeelde kaarten open, en telt de **klimkracht** op als volgt:

- **Magnesium.** $\pm X$ voor diens magnesiumfiche.
- **Ruwe kracht.** $+X$ voor elke klimkaartwaarde dat een kleur deelt met de gekozen rotskaart (sommige hebben meerdere kleuren).
- **Techniek bonus.** $+1$ per klimkaart met een waarde als ze allemaal titels hebben in dezelfde kleur als de titel van de gekozen rotskaart. Klimkaarten zonder waarde worden hierbij genegeerd.
- **Vermoeidheid.** -1 per rotskaart dat de speler al heeft geclaimd met een titel in dezelfde kleur als de titel van de rotskaart.

Leg deze pagina open tijdens het spelen als spelerhulp!

5. Wie de hoogste **klimkracht** heeft, krijgt de gekozen **rotskaart** (zelfs als die lager is dan de waarde van de rotskaart) en legt deze voor zich neer. Bij een gelijkspel win jij. Als er een gelijkspel is tussen andere spelers tijdens jouw beurt, bedenk je een fysieke beslissingswedstrijd (zoals push-ups, sit-ups of squats) die zij doen.

6. Geef een **blessurefiche** aan elke speler wiens **klimkracht** lager was dan de waarde van de gekozen **rotskaart**. Ze gooien het fiche vervolgens als een muntje om te zien welke blessure ze krijgen en leggen het op een van hun geclaimde rotskaarten waarop nog geen blessurefiche ligt. Als al hun geclaimde rotskaarten een blessurefiche hebben, krijgen ze enkel een blessurefiche als het een schouderblessure is, ter vervanging van een vingerblessure.

Gebruik een muntje ter vervanging als de blessurefiches op zijn.

7. Doe alle magnesiumfiches in het pofzakje, leg alle gespeelde klimkaarten in een aflegstapel naast de stapel klimkaarten, deel elke speler zoveel klimkaarten als nodig om diens hand aan te vullen tot vijf, en draai vervolgens een nieuwe rotskaart om.

Wanneer de stapel klimkaarten op is, schud je alle afgelegde kaarten tot een nieuwe stapel.



Deze klimkaart voegt waarde toe aan rotskaarten die **groen** of **oranje** vereisen. Aangezien de titel **oranje** is, voegt deze ook $+1$ toe als deze uitsluitend gespeeld wordt met klimkaarten **met een oranje titel** op een rotskaart **met een oranje titel**.



Deze rotskaart vereist **oranje** of **paarse** waarden om beklommen te worden. Aangezien de titel **paars** is, krijgt degene die deze kaart claimt -1 kracht bij alle toekomstige pogingen om **paarse getitelde** rotskaarten te claimen. De kaart is 12 punten waard aan het einde van het spel, maar als je hem beklimt met minder dan 12 klimkracht, neem je een blessurefiche.

KAART EFFECTEN

Sommige klimkaarten hebben speciale effecten die automatisch plaatsvinden op het moment dat de kaarten worden omgedraaid.

Angry Bear. Geef alle tegenstanders -1 klimkracht.

Boar Assault. Annuleer een klimkaart die je kiest nadat ze allemaal zijn onthuld.

Cute Squirrel. Negeer de techniek bonus voor elke speler (voor het hebben van klimkaarten en rotskaarten met titels in dezelfde kleur).

Howly Wolves. Je krijgt enkel een blessurefiche als je 3 of meer kracht mist tijdens de klim.

Lucky Deer. Verdrievoudig de waarde van je magnesiumfiche tijdens deze beurt.

Messy Meerkat. Neem nog een magnesiumfiche uit het pofzakje. Deze telt extra bij degene die je al had.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer de stapel met rotskaarten opdraakt en de laatste 3 open liggen in de rij, is de volgende klim de laatste!

Zodra deze is voltooid, tel je de score van elke speler op door de waarde van al hun geclaimde rotskaarten bij elkaar op te tellen en vervolgens 1 punt af te trekken voor elke vingerblessure en 2 voor elke schouderblessure. Degene met de hoogste score wint! Bij gelijkspel wint degene die als laatste een rotskaart heeft geclaimd.

Als variant kunnen blessures invloed hebben op het klimmen in plaats van op de score.

Als je op die manier speelt, geldt bij stap 4 van een klim (kracht tellen) dat een geclaimde rotskaart die -1 zou tellen wegens vermoeidheid, in plaats daarvan -2 telt met een vingerblessure, of -3 met een schouderblessure op de rotskaart.

CREDITS

Spelontwerp: Brecht Hanssens
Spelontwikkeling & spelregelboekje: Pedro Latro
Illustraties: Adi Saputra