

CRAZY TOWER

Je vingers trillen. Je hart begint sneller te kloppen. Je moet nog een blok toevoegen aan de wankelende toren terwijl de spanning toeneemt: zal de toren overeind blijven of zal hij instorten? Zweetdruppels rollen langs je voorhoofd terwijl je vingers het blok loslaten. Dit is het moment van de waarheid. De toren slingert. Je adem stukt in je keel. Maar de toren stabiliseert zich en blijft staan. Voorlopig althans...

Het doel van Crazy Tower is eenvoudig: bouw een stabiele toren! Dit zou voor de architecten (spelers) een simpele klus zijn, ware het niet dat er een saboteur in het spel is, die probeert om de toren te laten instorten tijdens JOUW beurt... Hoe dan ook, of de toren nu wel of niet overeind blijft, dit spel zorgt gegarandeerd voor veel lol!

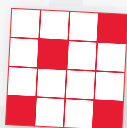


INHOUD

28 houten blokken
(7 van elke kleur)






21 kaarten (verdiepingen)



1 spelhandleiding


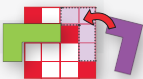










VOORBEREIDING

- Neem een kaart zonder speciale velden ,  en , en leg deze in het midden van de tafel.
- Schud de overige kaarten en vorm hiermee een gedekte stapel.



SPECIALE VELDEN

- : De blokken **kunnen** op één of meerdere witte velden geplaatst worden. 
- : Op deze rode velden **mogen geen** blokken geplaatst worden. 
- : Als een speler een blok op dit veld plaatst, dan **mag** hij één blok van een lagere verdieping verwijderen en deze teruggeven aan de speler met deze kleur. 
- : Als een speler zijn blok op dit veld plaatst, dan **moet** hij direct nog een keer spelen. 
- : Als een speler zijn blok op dit veld plaatst, dan **moet** hij één van zijn nog niet-gespeelde blokken ruilen met een blok van een andere speler naar keuze. 

KIES EEN SPELVORM

KIES EEN KLEUR BLOKKEN

COMPETITIEF

2 spelers



elke speler kiest 2 kleuren

3 of 4 spelers



elke speler kiest 1 kleur

SABOTAGE

3 of 4 spelers



elke speler kiest 1 kleur

SOLO

1 speler



Afhankelijk van de gekozen uitdaging

SPELVERLOOP

COMPETITIEF: Bepaal de startspeler.

SABOTAGE: Voordat het spel begint, kies je eerst een saboteur. De speler links van de saboteur is de startspeler.

SOLO: Kies een uitdaging, zie einde van de spelhandleiding.

LET OP: Sommige solo uitdagingen kunnen door meerdere spelers tegelijkertijd gespeeld worden.

Tijdens je beurt kies je uit één van de volgende opties:

- A- Plaats een blok op de hoogste verdieping van de toren.
- B- Neem de bovenste kaart van de stapel, laat deze zien en leg deze bovenop de toren. Daarna plaats je een blok op deze nieuwe verdieping.

Speel om de beurt en volgens de wijzers van de klok.



LET OP!

- Blokken moeten plat geplaatst worden.
- Blokken kunnen over de rand van een verdieping liggen.
- Een nieuwe kaart hoeft niet gecentreerd op de toren gelegd te worden (mag dus ook scheef neergelegd worden).
- Je mag slechts één hand gebruiken om een blok of kaart te plaatsen.
- Er mogen nooit twee blokken van dezelfde kleur op een verdieping liggen.
- In een spel met 2 spelers heeft iedere speler twee kleuren blokken.

EINDE VAN HET SPEL

DE TOREN STORT IN

Het spel eindigt zodra de toren in elkaar stort.

Dit is het geval als **tenminste één blok en één kaart vallen.**

Indien er slechts één blok (of kaart) valt, dan moet de speler die aan de beurt is, deze vervangen voordat hij verder kan met zijn beurt.



HET SPEL WINNEN

COMPETITIEF

EEN SPELER WINT ALS HIJ ZIJN LAATSTE BLOK OP DE TOREN PLAATST ZONDER DEZE TE LATEN INSTORTEN.

Als de toren instort:

- De speler die de toren heeft laten instorten krijgt geen punten.
- De speler die met de waarde van zijn resterende blokken de laagste score heeft, wint.
- **Gelijkspel:** als meerdere spelers hetzelfde aantal punten scoren, dan wint de speler met het minste aantal resterende blokken, Als dat geen winnaar oplevert, delen de betrokken spelers de overwinning.

SABOTAGE

DE SABOTEUR WINT ALS...

- de toren instort tijdens de beurt van een **architect**.
- de **saboteur** er in slaagt om al zijn blokken te plaatsen.

DE ARCHITECTEN WINNEN ALS...

- een architect zijn laatste blok plaatst zonder de toren te laten instorten.
- de toren instort tijdens de beurt van de saboteur.

SOLO

DE SPELER WINT ALS HIJ EEN UITDAGING WEET TE VOLTOOIEN ZONDER DE TOREN TE LATEN INSTORTEN.



MET DANK AAN

Synapses Games wil graag de ontwerpers bedanken die hun passie getoond hebben voor dit project. Dank aan iedereen die het spel en de verschillende spelvormen getest heeft. Aan iedereen die deel heeft uitgemaakt van dit project: bedankt!

CREDITS

ONTWERPERS: Alexis Harvey
Félix Leblanc
Mathieu Auger
Manuel Bergeron

ART DIRECTION: Carl Brière
Josée Guillemette

BEWERKING: Sean Jacquemain

VERTALING: Stefan Meeuwsen

DISTRIBUTIE:

Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond
The Netherlands
www.asmodee.com

Asmodee Belgium
Theodoor Swartsstraat 3
3070 Kortenberg
Belgium
www.asmodee.com

ONTWIKKELING: Carl Brière
Sean Jacquemain

ILLUSTRATIES: Chris Setra

GRAFISCH ONTWERP: Karla Ron
Marie-Pier Blais

UITGEVER: Jeux Synapses Games Inc.

 © 2020 Jeux Synapses Games Inc.

Niets van dit product mag worden gereproduceerd zonder schriftelijke toestemming van:
Jeux Synapses Games Inc. 141 avenue des Hironnelles, Les Cèdres, QC J7T 4A1 Canada
www.jeuxsynapsesgames.com



SOLO SPEL

UITDAGINGEN		2 KLEUREN	3 KLEUREN	4 KLEUREN
1	Voltooi de toren			
2	Voltooi de toren met slechts 1 blok per verdieping			Niet van toepassing
3	Voltooi de toren met precies 3 blokken per verdieping, waarbij de laatste verdieping 1 blok mag bevatten	Niet van toepassing		
4	Voltooi de toren met slechts 1 blok op de eerste verdieping			
5	Je mag 2 blokken met dezelfde vorm niet op een enkele verdieping plaatsen			
6	Voltooi een toren met minstens 14 verdiepingen			
7	Voltooi de toren binnen 3 minuten			
8	Voltooi de toren binnen 2 minuten			
9	Voltooi de toren binnen 1 minuut			
10	Gebruik jouw zwakke hand voor het plaatsen van blokken en kaarten			
11	Ga op je tenen staan tijdens het plaatsen van een blok of een kaart			
12	Je moet je armen gestrekt houden tijdens het plaatsen van een blok of een kaart			
13	Plaats blokken rechtopstaand in plaats van plat			
14	Knijp 1 oog dicht en houd 1 arm achter je rug			
15	Plaats blokken en kaarten terwijl je op 1 voet staat			
16	Plaats blokken en kaarten zonder jouw duimen te gebruiken			
17	Als je een nieuwe verdieping plaatst, draai 3 keer rond voordat je een blok plaatst			
18	Speel met jouw kin op de tafel			
19	Houd je polsen tegen elkaar en speel met slechts 1 hand gedurende het hele spel			
20	Je moet de kaarten op de toren laten vallen in plaats van deze daarop te leggen			