



KA-WOOM

Ein Spiel für 2 - 5 Spieler ab 6 Jahren

INHALT

- 26 Turmkarten (25 x klein, 1 x groß)
- 16 Turmsteine
- 4 Katapulte
- 10 Munitionswürfel (9 x klein, 1 x groß)
- 1 Sanduhr
- 1 Aufkleberbogen

Achtung: Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Turmkarten aus den Papptafeln. Klebt auf jeden Würfel genau ein Ka-Woom-Symbol und auf die Oberfläche jedes Katapults eine Person.



Turmkarte



Katapult Saboteur 4



Sanduhr

Turmsteine



Baumeister

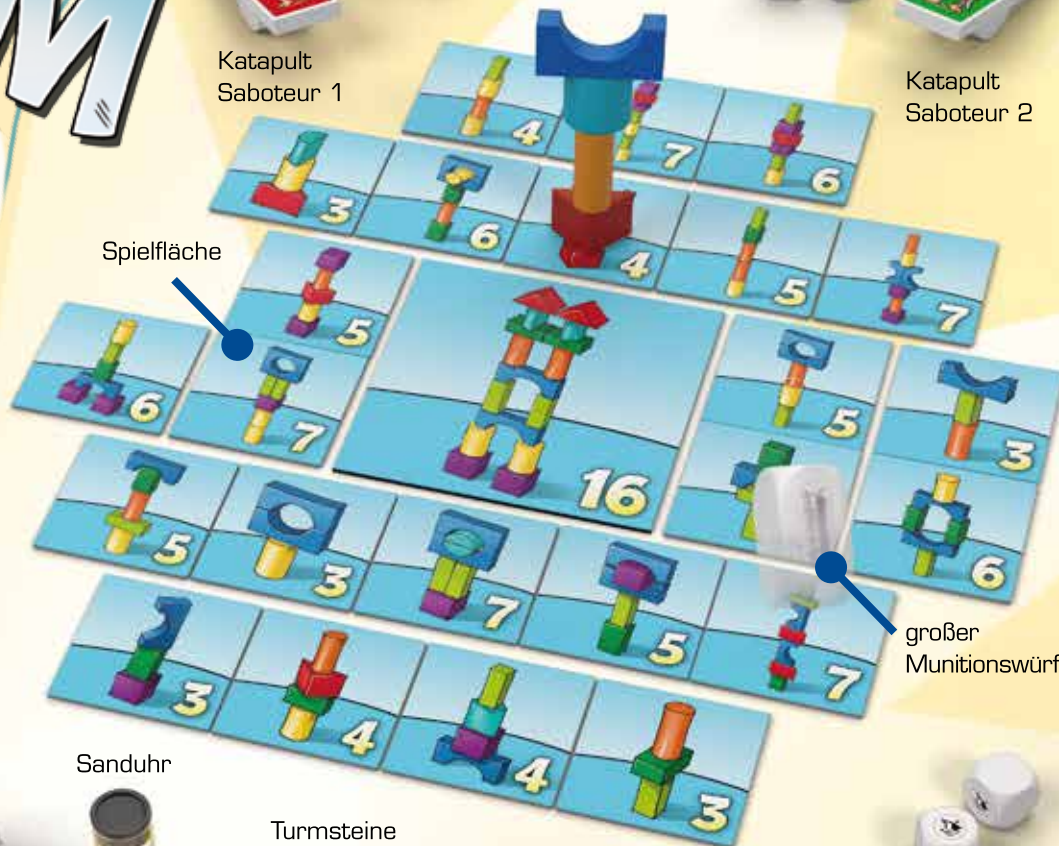
kleine Munitionswürfel



Katapult Saboteur 2



Spielefläche



großer Munitionswürfel



Katapult Saboteur 3



SPIELZIEL

In jeder Runde ist ein Spieler **Baumeister**, die anderen Spieler sind die **Saboteure**. Während der Baumeister versucht, innerhalb der Sanduhrzeit möglichst viele Türme zu bauen, versuchen die Saboteure, diese Türme umzuschießen. Stehen bei Ablauf der Sanduhr noch ein oder mehrere Türme, erhält der Baumeister dafür Punkte. Wer zuerst **16 oder mehr Siegpunkte** hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die **große Turmkarte** in die Tischmitte. Mischt die **25 kleinen Turmkarten** gut durch und legt sie um die große Turmkarte herum, wie ihr in der Abbildung oben sehen könnt. Das ist die **Spielefläche**. Wer von euch zuletzt auf einem Turm war, ist in der 1. Runde Baumeister. Nimm dir alle **Turmsteine** und lege sie vor dir bereit. Stelle die **Sanduhr** griffbereit!

Alle anderen Spieler sind in dieser Runde die Saboteure. Jeder Saboteur bekommt **1 Katapult** und je nach Spielerzahl mehrere **kleine Munitionswürfel**:

Bei 2 Spielern bekommt der Saboteur **9 Munitionswürfel**

Bei 3 Spielern bekommen die beiden Saboteure **je 4 Munitionswürfel**

Bei 4 Spielern bekommen die drei Saboteure **je 3 Munitionswürfel**

Bei 5 Spielern bekommen die vier Saboteure **je 2 Munitionswürfel**

Der jüngste Saboteur bekommt in der ersten Runde zusätzlich den **großen Munitionswürfel**. Seid ihr mehr als 2 Spieler, dann wechselt der große Munitionswürfel in der nächsten Runde zum im Uhrzeigersinn nächsten Saboteur.

Nicht benötigte Munitionswürfel und Katapulte kommen zurück in die Spieleschachtel.

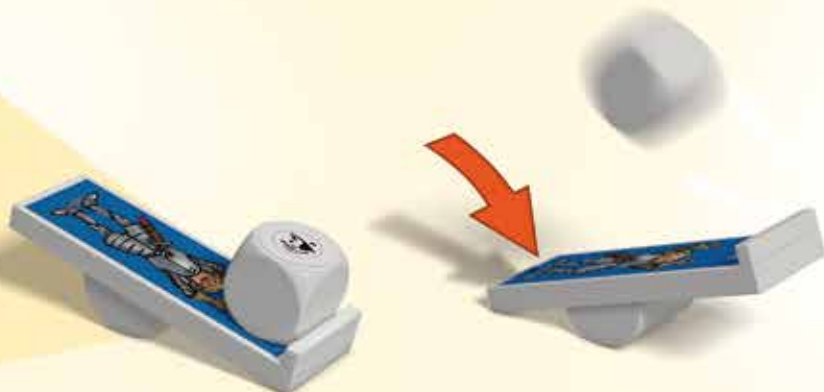
SPIELABLAUF

DER BAUMEISTER

- Drehe die Sanduhr um. Entscheide dich schnell für eine beliebige Turmkarte und baue **auf dieser Karte** den abgebildeten Turm. Du darfst innerhalb der Sanduhrzeit auch mehrere Türme bauen.
 - **Achtung:** Du kannst jedes Turmteil nur für **einen** Turm nutzen. Turmteile von umgeschossenen Türmen darfst du natürlich für einen neuen Turm benutzen.
 - **Achtung:** Du darfst die Turmkarte **nicht** zu dir nehmen, sondern musst den Turm dort bauen, wo die Turmkarte liegt!
 - **Achtung:** Du darfst anfliegende Munitionswürfel nicht blockieren oder abfangen!
- Wird einer deiner Türme zerstört und du hast noch Zeit, darfst du ihn wieder aufbauen.

DIE SABOTEURE

- Ihr dürft die Türme des Baumeisters umschießen, während die Sanduhr läuft. Legt dazu einen Munitionswürfel auf euer Katapult und schießt in Richtung Turm. Ihr dürft eure Katapulte an einem beliebigen Platz auf dem Tisch aufstellen, aber **außerhalb** der Spielfläche! Außerdem muss jedes Katapult mindestens eine Katapultlänge Abstand von der Spielfläche haben.



- Ihr dürft jeden Munitionswürfel nur 1 x verschießen. Wenn ihr keine Munitionswürfel mehr habt, ist euer Zug vorbei.
- Bleibt ein Munitionswürfel auf einer Turmkarte liegen, so ist diese Karte **gesperrt!** Auf einer gesperrten Turmkarte darf der Baumeister keinen Turm bauen oder an einem angefangenen Turm weiterbauen. Steht auf einer gesperrten Turmkarte bereits ein kompletter Turm, so wird er bei Rundenende dennoch abgerechnet.
- Jeder Munitionswürfel hat eine Seite mit dem **Ka-Woom-Symbol**. Bleibt der erste **kleine** Munitionswürfel so liegen, dass das Ka-Woom-Symbol nach oben zeigt, geschieht nichts. Kommt aber der zweite Würfel mit dem Ka-Woom-Symbol nach oben zum Liegen, gibt es ein Erdbeben! Der Saboteur, der diesen zweiten Munitionswürfel geschossen hat, darf einmal **mit der Faust auf den Tisch schlagen** und so versuchen, einen Turm zum Einsturz zu bringen.
- Zeigt der große Munitionswürfel das Ka-Woom-Symbol, darf der Saboteur, der damit geschossen hat, sofort ein Erdbeben auslösen.

- **Achtung:** In jeder Runde gibt es **nur 1 Erdbeben**. Zeigen anschließend weitere Munitionswürfel das Ka-Woom-Symbol, passiert nichts! Vom Tisch gefallene Munitionswürfel zählen **nicht**.
- **Achtung:** Ihr dürft den Baumeister nicht beim Bauen behindern oder am Tisch rempeln.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, stoppt ihr alle sofort und es wird abgerechnet.

Stehen noch ein oder mehrere Türme, prüft ihr, ob die Türme richtig gebaut wurden. Für jeden **korrekten** Turm nimmt sich der Baumeister die entsprechende Turmkarte und legt sie offen vor sich ab. Die Zahlen auf den Turmkarten sind eure Siegpunkte.

Achtung: Wird ein Turm erst **nach** der Sanduhrzeit abgeschossen oder stürzt zusammen, zählt er dennoch als kompletter Turm!



Der Baumeister hat diese beiden Türme fertiggebaut und erhält $3 + 5 = 8$ Punkte.

Damit endet die Runde. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist Baumeister und eine neue Runde beginnt.

SPIELLENDE

Wer zuerst 16 oder mehr Siegpunkte hat, gewinnt!

Hinweis: Die große Turmkarte ist sehr schwer zu bauen, ist aber **16 Siegpunkte** wert. Wenn du es schaffst, diesen großen Turm zu bauen, ohne dass er innerhalb der Sanduhrzeit einstürzt, gewinnst du sofort!

© 2013, 2014 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Inventor: Florence & Roberto Fraga
Illustration: Michael Menzel
Design: HUCH! & friends
3D: Andreas Resch

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

