

KITES

DE TIJD VLIEGT

Kom samen met je vrienden om te gaan vliegeren! Het is zonnig, de geur van de zee hangt in de lucht en het allerbelangrijkste: er staat een stevige bries landinwaarts. Een voor een gaan jullie vliegers omhoog... Maar hoelang kun je ze in de lucht houden?

In **Kites** werkt iedereen samen om alle vliegers - weergegeven door zandlopers - in de lucht te houden.

Spelers spelen om de beurt een kaart, draaien de bijbehorende zandloper(s) om en trekken dan een nieuwe kaart terwijl ze in de gaten houden of geen van de zandlopers leegloopt.

Werk samen en speel alle kaarten om te winnen... maar wees altijd voorbereid op een onverwachte gebeurtenis!

Inhoud

6 zandlopers

Rood (30 sec)

Oranje (45 sec)

Geel (60 sec)



Blauw (75 sec)

Paars (90 sec)

Wit (60 sec)

De genoemde tijden zijn een schatting; de werkelijke tijdsduur kan enigszins afwijken, maar dit heeft geen invloed op het spelverloop.

53 vliegerkaarten



12 gebeurteniskaarten

Verwarde lijnen (4)

Storm (4)

Vliegtuig (4)



Voorbereiding



1

Zorg ervoor dat al het zand aan één kant van de zandloper zit. Leg daarna alle 6 zandlopers zijwaarts in het midden van de tafel.

2

Leg alle 12 gebeurteniskaarten (**storm-, verwarde lijnen- en vliegtuigkaarten**) opzij.

LET OP! Deze gebeurteniskaarten kunnen later weer toegevoegd worden om het spel spannender te maken.

3

Schud alle vliegerkaarten samen. Geef daarna elke speler een aantal gedekte kaarten op basis van het aantal spelers. Spelers mogen hun kaarten nog niet bekijken.

Spelers:



5 kaarten per persoon



4 kaarten per persoon



3 kaarten per persoon



4

Vorm van de overgebleven vliegerkaarten een of meer stapels en leg deze binnen het bereik van alle spelers.

5

Diegene die het meest recent gevliegerd heeft, is de startspeler (of kies willekeurig iemand).

4



1

2



3



Spelverloop

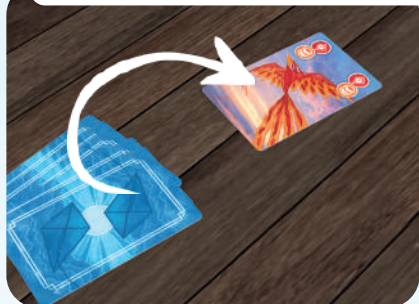
Zodra je begint met spelen, kun je niet pauzeren. Zorg er dus voor dat iedereen de regels kent en bereid is om tot het einde mee te spelen.

- 1 Zet om het spel te beginnen de witte zandloper rechtop (zand bovenin).



- 2 Spelers mogen nu hun handkaarten bekijken.

- 3 Startend met de startspeler nemen alle spelers een beurt. Speel tijdens jouw beurt een kaart door deze open op een aflegstapel voor je neer te leggen.



- 4 Draai daarna de zandlopers om die overeenkomen met de symbolen op de zojuist gespeelde kaart.



LET OP! Als de zandloper zijwaarts ligt, moet je de zandloper rechtop zetten met het zand bovenin.



LET OP! Kaarten met één symbool laten je de witte zandloper omdraaien.



- 5 Rond je beurt af door een nieuwe kaart van een stapel te trekken.

- 6 De volgende speler (met de klok mee) is nu aan de beurt.

- 7 Speel zo verder totdat het spel eindigt (zie volgende pagina).

De grote finale

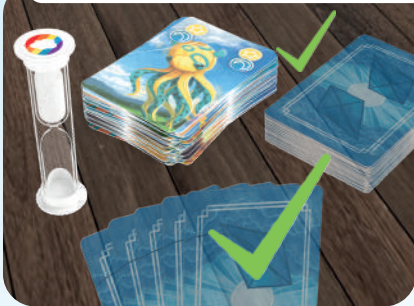
Zodra alle trekstapels leeg zijn, is het einde van je vliegershow in zicht. Het is nu tijd voor de grote finale! Spelers moeten alsnog alle kaarten uit hun hand spelen, maar de **witte zandloper mag nu niet meer omgedraaid worden**. Tijdens deze fase van de show heb je beperkt de tijd om alle overgebleven kaarten in je hand te spelen voor een spectaculair einde!



Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- 1 Zodra **alle kaarten gespeeld zijn** (inclusief alle kaarten in ieders hand), wint iedereen!
Voeg gebeurteniskaarten toe en probeer het nog eens!



Puntentelling

Nadat je show afgelopen is, kun je zien hoe enthousiast het publiek was op basis van het aantal kaarten dat over is (in de stapels en in de handen van de spelers). Bepaal je score met de tabel hiernaast:

- 2 Als **een of meer zandlopers leeg zijn**: bepaal hieronder je score en probeer het nog eens!



0	Je hebt iedereen weggeblazen – top!
1-6	Je bent een hoogvlieger maar kun je nog hoger?
7-15	Je komt in hogere sferen maar blijft het proberen!
16-20	Jouw luchtkastelen beginnen vorm te krijgen
21-39	Een licht briesje... als opwarmer!
40-60	Geen wind te bekennen.

Extra uitleg



Samenwerken

Denk eraan dat jij en de andere spelers moeten samenwerken om de beste vliegershow neer te zetten. Voel je vrij om te communiceren zodat iedereen weet welke zandlopers snel zullen leeglopen of om anderen te laten weten dat je van plan bent om tijdens je volgende beurt een bepaalde zandloper om te draaien. Samenwerking is onmisbaar voor een geweldige vliegershow!

Een vliegerkaart spelen

- Tijdens je beurt moet je 1 kaart uit je hand spelen door deze open voor je neer te leggen.
- De kleur en het symbool van de vliegerkaart bepalen welke zandloper omgedraaid moet worden.
- Bij het spelen van een vliegerkaart met één kleur/symbool, moet je de bijbehorende zandloper of de witte zandloper omdraaien.
- Bij het spelen van een vliegerkaart met dubbele kleuren/symbolen, moet je beide bijbehorende zandlopers omdraaien.
- Alle vliegerkaarten met één kleur/symbool kunnen worden gebruikt om de witte zandloper om te draaien.

LET OP! Vliegerkaarten met dubbele kleuren/symbolen kunnen niet gebruikt worden om de witte zandloper om te draaien.

- Je mag tijdens jouw beurt het spelen van je kaart vertragen. Dit is riskant, maar kan in sommige situaties juist voordelig uitpakken.

Zandlopers omdraaien

- Tijdens jouw beurt moet je zelf de zandlopers omdraaien.

LET OP! Als je niet in staat bent om de zandlopers zelf om te draaien, kun je voordat het spel begint een andere speler aanwijzen die deze namens jou zal omdraaien.

- Je mag beide handen gebruiken om tijdens jouw beurt zandlopers om te draaien.
- Je mag pas een nieuwe kaart trekken nadat je alle bijbehorende zandlopers omgedraaid hebt.
- De volgende speler mag zijn beurt al starten nadat jij klaar bent met het omdraaien van zandlopers (zodra ze allemaal weer op tafel staan), maar voordat je jouw nieuwe kaart trekt.
- Als je per ongeluk zandlopers omgooit, mag je deze gewoon weer op dezelfde manier terugzetten. Zet bij twijfel de kant met het minste zand omhoog.



Eenvoudige variant

Wil je het spel wat eenvoudiger maken? Leg dan de oranje en paarse zandlopers en alle vliegerkaarten met oranje of paarse symbolen erop opzij (dit is ongeveer de helft van de stapel vliegerkaarten).



Uitdagende variant

Zodra je het spel onder de knie hebt, kun je de moeilijkheidsgraad verhogen door de **gebeurteniskaarten** aan de stapel toe te voegen. Nadat deze kaarten getrokken zijn, **moeten** ze tijdens de volgende beurt van de speler gespeeld worden. Dit geeft een nieuwe draai aan de regels.

Je mag zelf bepalen hoeveel kaarten je van elke soort aan het spel toevoegt. Hoe meer kaarten je toevoegt, hoe groter de uitdaging!

Vorbereiding

- 1 Bepaal welke gebeurteniskaarten je wilt toevoegen, leg deze opzij en leg de rest terug in de doos. Schud de kaarten nog niet samen met de vliegerkaarten.



- 2 Geef de spelers, zoals gewoonlijk, gedekte kaarten van de stapel.



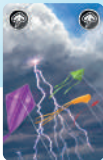
- 3 Schud daarna de gekozen gebeurteniskaarten samen met de stapel met overgebleven vliegerkaarten.



- 4 Volg verder de normale regels.

Spelverloop - gebeurteniskaarten

Stormkaarten



1

Trek je een stormkaart, dan roep je direct:

"Er is storm op komst!"

2

Tijdens je volgende beurt moet je de stormkaart spelen. Dit is de enige kaart die je deze beurt mag spelen.

3

Draai na het spelen van de stormkaart alle zandlopers om.



LET OP! Hierdoor zal ook de witte zandloper worden omgedraaid, zelfs tijdens de grote finale als alle trekstapels leeg zijn.

LET OP! Je moet alle zandlopers zelf omdraaien.

4

Trek een nieuwe kaart en speel zoals gewoonlijk verder.

Veiligheidswaarschuwing: ga nooit vliegen tijdens een storm!

Verwarde lijnen-kaarten

1

Trek je een 'verwarde lijnen'-kaart, dan mag je dit **niet** aan de andere spelers vertellen.



2

Tijdens je volgende beurt moet je de 'verwarde lijnen'-kaart spelen en roep je:

"Verwarde lijnen"

Dit is de enige kaart die je deze beurt mag spelen.

3

Elke speler moet één kaart naar keuze uit zijn hand omruilen met de speler links van hem **en** één kaart naar keuze met de speler rechts van hem.



LET OP! Spelers mogen een kaart die ze van de ene kant hebben gekregen doorgeven aan de speler aan de andere kant.

4

Trek een nieuwe kaart en speel zoals gewoonlijk verder.

Vliegtuigkaarten

- 1 Trek je een vliegtuigkaart, dan mag je dit **niet** aan de andere spelers vertellen.



- 2 Tijdens je volgende beurt moet je de vliegtuigkaart spelen en roep je:

“Vliegtuig!”

Dit is de enige kaart die je deze beurt mag spelen.

- 3 Na het spelen van een vliegtuigkaart mogen spelers niet praten totdat de vliegtuigkaart wordt bedekt met een andere kaart (gespeeld tijdens de volgende beurt van deze speler).


- 4 Trek een nieuwe kaart en speel zoals gewoonlijk verder.


LET OP! Als er meerdere vliegtuigkaarten bovenop de stapels van twee of meer spelers liggen, mag niemand praten totdat ze allemaal bedekt zijn.

LET OP! Niet praten geldt ook voor het aankondigen van stormen en vliegtuigen, dus je zult tijdens de beurten van andere spelers extra goed moeten opletten.

Credits

 **Spelontwerp**
Kevin Hamano

 **Illustraties**
Beth Sobel

 **Ontwikkeling**
Ben Harkins, Ian Birdsall

 **Grafisch ontwerp**
Matt Paquette & Co.
Komboh Creative / Michael Mateyko

Testspelers
Scott Chiu, Jennifer Chiu, Brian Loo, Peter Nguyen, Wilson Yan, Emily Tinawi-Harkins, Vanessa Slivken, Josh Slivken, Mac Slivken, Nate Anderson, Brian Schreier, Sarah Schreier, Abby Marta, Dan Marta, Shari Tasler, Rich Gain, Michael Guigliano, Pete Evans, Ryan Bruns

Nederlandse editie: Kim Somberg, Marieke Versmissen & Stefan Meeuwssen

Uitgegeven door
Floodgate Games

© 2023 Floodgate Games, LLC.
Alle rechten voorbehouden.

Floodgate Games - 8014 Highway 55 -
#501 Golden Valley, MN 55427
Verenigde Staten

Distributie:
Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond - Nederland
www.asmodee.nl

