7+ · 2-4 · 15 MIN.

Rinat Alima
Tom Dor
Pauline Détraz

Castle Pop

Règles

Dans *Castle Pop*, les joueurs s'affrontent pour s'emparer de la Couronne du royaume !

À chaque manche, place astucieusement tes diamants dans les Tours du Château. Observe bien là où se positionnent tes adversaires, car seul celui qui sera majoritaire pourra placer un de ses diamants dans la Couronne !

But du jeu

Être le joueur ayant placé le plus diamants de sa couleur dans la Couronne.

Mise en place

- Installe le plateau de jeu au centre de la table.
- Place les **7 Tours** ainsi que la **Couronne** sur le plateau. Chaque emplacement de Tour est numéroté de 1 à 7.
- Choisis une couleur, prends les **10 diamants** correspondants et pose-les dans l'emplacement du plateau de la même couleur.

Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire.



Déroulement du jeu

La partie se déroule en **2 manches**.
Chaque manche est composée de 2 étapes : **Placement** et **Révélation**.

1. Placement

- À chaque tour, le joueur actif doit placer un de ses diamants dans l'**une des trois Tours disponibles**. *On appelle « Tours disponibles » les trois Tours situées après celle qui vient d'être jouée, en suivant le sens horaire.*
- Au début de chaque manche, le premier joueur doit choisir entre les **Tours 1, 2** et **3**.

CONSEIL : le joueur peut placer ensuite son doigt sur la Tour dans laquelle il vient de jouer afin d'aider le prochain joueur à visualiser les trois prochaines Tours disponibles.

- Les joueurs continuent ainsi, chacun leur tour, jusqu'à ce que tous leurs diamants aient été placés. On passe alors à l'étape 2 : **Révélation**.



EXEMPLE : *le joueur 1* ***(Rouge)*** *a placé un diamant dans la Tour 1. Le joueur 2* ***(Bleu)*** *doit désormais choisir entre la Tour 2, 3 ou 4.*

IMPORTANT : il est interdit de regarder le nombre de diamants se trouvant dans les Tours et la Couronne à moins que les règles ne vous y invitent.

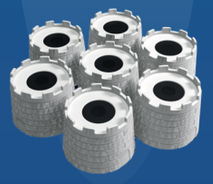
Matériel



1 plateau de jeu



40 diamants *(10 diamants par joueur)*



7 Tours



1 Couronne



3 Anneaux

2. Révélation

Une fois que les joueurs ont placé **tous leurs diamants**, on révèle les Tours **une par une** en commençant par la Tour 1, puis en continuant dans le sens horaire :

- **Si un joueur est majoritaire dans une Tour,** alors il place un de ses diamants de la tour en question dans la Couronne.
- **Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la majorité,** aucun d'entre eux ne remporte la Tour. À la place, c'est le joueur avec le **second plus grand nombre** de diamants dans cette Tour qui la remporte ! Il peut alors placer un de ses diamants dans la Couronne. Si tous les joueurs sont en situation d'égalité, personne ne place de diamant.

NOTE : le joueur qui remporte la Tour 7 est désigné **premier joueur** pour la seconde manche. Pour s'en souvenir, il prend la Tour 7 devant lui.

Chaque joueur **récupère tous les diamants** de sa couleur restés sur le plateau et les replace dans son compartiment. Ne dévoilez pas la Couronne. Remettez ensuite toutes les tours en place, à l'exception de la tour 7.



EXEMPLE : ***Rouge*** *et* ***Bleu*** *sont à égalité avec 4 diamants, c'est donc le joueur* ***Vert*** *qui remporte cette Tour car il est en deuxième position avec 3 diamants. Il place alors l'un de ses diamants dans la Couronne.*

Seconde manche

Avant de commencer la seconde manche :

- Prends les anneaux dans la boîte, **choisis-en 1** au hasard et place-le sur la **tour 3**. Cet anneau accordera un **bonus** au gagnant de cette Tour.
- Le joueur qui a remporté la **Tour 7** la replace sur le plateau et commence la seconde manche en jouant dans la Tour 1, 2 ou 3.

Cette manche se joue exactement comme la première, avec les **deux ajustements suivants** :

→ Il est possible que les joueurs débutent la manche avec un nombre différent de diamants, car certains ont été placés dans la Couronne à l'issue de la première manche. Si c'est à toi de jouer et que tu n'as **plus de diamant** en réserve, **passe** simplement ton tour**.**

→ Lors de la phase de Révélation, le **gagnant** de la **Tour 3** bénéficie du **bonus de l'Anneau** correspondant. *(Voir* ***Effets d'Anneaux****.)*

Fin du jeu

Après avoir résolu la seconde manche, **soulève la Couronne** pour en révéler le contenu.

Le joueur qui a **le plus de diamants** à l'intérieur remporte la partie et devient le grand souverain de Castle Pop !

En cas d'**égalité,** si un des joueurs concernés a remporté la **Tour 7** lors de la seconde manche, il est déclaré vainqueur ! Sinon les joueurs à égalité se partagent la victoire !



EXEMPLE : ***Jaune*** *et* ***Vert*** *ont 4 diamants. Le joueur* ***Vert*** *a remporté la Tour 7 lors de la dernière manche, il est alors déclaré vainqueur !*

Effets d'Anneaux

Les Anneaux donnent un **bonus** au vainqueur de la **Tour 3**.



LE DOUBLÉ : le vainqueur place dans la Couronne **deux diamants** provenant de cette Tour. S'il n'a pas assez de diamant dans la Tour pour cela, cet effet est ignoré.



LA CATAPULTE : en plus de placer un diamant dans la Couronne, le vainqueur de cette Tour peut **déplacer** un de ses diamants de la Tour 3 dans une Tour **qui n'a pas encore été révélée**. Si le gagnant n'a pas assez de diamant pour cela, cet effet est ignoré.



LE DEVIN : en plus de placer un diamant dans la Couronne, le vainqueur de cette Tour peut essayer de **deviner quel joueur sera majoritaire** dans la **Tour 3**. Si sa prédiction se révèle exacte, il peut placer dans la Couronne un **second diamant** de sa couleur provenant de la Tour 3. Si le joueur n'a pas assez de diamant dans la Tour 3 pour cela, cet effet est ignoré.

© 2027 Blue Orange Edition. Castle Pop et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. **www.blueorangegames.eu**

7+ · 2-4 · 15 MIN.

Rinat Alima
Tom Dor
Pauline Détraz

Castle Pop

Rules

In Castle Pop, you are in a power struggle to be crowned ruler of the realm!

Each round, strategically drop your diamonds into the castle's various towers. Keep a close eye on where your opponents drop their diamonds, because whoever has the most in each tower adds a diamond of their colour to the crown!

Goal of the game

To have more diamonds of your colour in the crown than your opponents do.

Setup

- Position the main board in the middle of the table.
- Place the **crown** and the **7 towers** onto the board. Each tower space is numbered from 1 to 7.
- Take the **10 diamonds** of your chosen colour. Place them into the space of the same colour in the corner of the board.

The youngest player goes first. Players then take turns in clockwise order.



Gameplay

The game is played over **2 rounds**.
Each round consists of 2 phases: **Drop** and **Reveal**.

1. Drop Phase

- On your turn, you must drop 1 diamond of your colour into **1 of the 3 unlocked towers**. *The unlocked towers are the 3 towers in clockwise order after the tower into which the previous player dropped a diamond.*
- At the start of both rounds, the first player chooses between **towers 1, 2, and 3.**

TIP: after you drop a diamond into a tower, put your finger on that tower to help the next player see which 3 towers are now unlocked for them.

- Continue taking turns until everyone has dropped all their diamonds. Now start the **reveal phase.**

IMPORTANT: do not look at the number of diamonds inside the towers or the crown until the rules tell you to do so.



EXAMPLE: ***Red*** *plays first and decides to drop a diamond into tower 1. It's now* ***Blue's*** *turn, and they can only choose between towers 2, 3, or 4.*

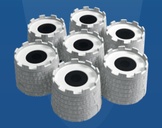
Contents



1 main board



40 diamonds *(10 diamonds of each colour)*



7 towers



1 crown



3 rings

2. Reveal Phase

Once everyone has dropped **all their diamonds**, pick up **tower 1** to reveal the diamonds inside and discover who **controls** the tower. Reveal each tower in the same way, **one by one** in clockwise order.

- **If you have more diamonds in the tower than your opponents do, you control the tower.** You therefore drop 1 of the diamonds of your colour from that tower into the crown.
- **If multiple players are tied for the most diamonds in the tower,** they do not control the tower. Instead, the player with the **second highest number** of diamonds controls this tower! This player therefore drops 1 of their diamonds into the crown. If everyone who dropped diamonds into the tower is tied, no one controls the tower and no one drops a diamond into the crown.

NOTE: if you control tower 7 in round 1, you will be the first player in round 2. To help you remember, place tower 7 in front of you temporarily.

To prepare for round 2, everyone now **collects all the diamonds** of their colour left on the board and places them back into their corner. **Do not** reveal the crown and **do not** collect the diamonds inside. Then replace all the towers except tower 7.



EXAMPLE: *Red and Blue are tied for first with 4 diamonds each. Therefore, Green who is second with 3 diamonds, controls the tower. Green therefore drops 1 of their diamonds into the crown.*

Round 2

Round 2 setup:

- Take the rings from the box, choose **1 ring** at random and place it onto tower 3. If you control tower 3 at the end of the round, you will receive a **bonus**.
- If you have **tower 7** in front of you, now place it back onto the board and start round 2 by dropping a diamond into tower 1, 2, or 3.

Play round 2 the same as round 1, except for **these 2 differences**:

→ Players are likely to start round 2 with different numbers of diamonds because they dropped some into the crown in round 1. If it's your turn and you have **no more diamonds left**, you must **pass**, and it's the next player's turn.

→ If you **control tower 3** in the reveal phase, you receive the **ring bonus** for the ring used in the current game. See **Ring bonuses**.

End of the game

After you have completed round 2, **lift the crown** to reveal the diamonds inside.

If you have **more diamonds in the crown** than your opponents do, you **win the game** and are crowned grand ruler of Castle Pop!

In case of a **tie**, the tied player who controlled **tower 7** in round 2 is the winner! If this doesn't apply, the tied players are crowned co-rulers!



EXEMPLE : *Yellow and Green have 4 diamonds. Green controlled tower 7 in round 2 and is therefore the winner!*

Ring bonuses

The rings award a **bonus** to whoever controls **tower 3**.

REINFORCEMENTS: drop **1 extra diamond** of your colour from this tower into the crown. If you don't have enough diamonds in the tower to do so, ignore this bonus.

CATAPULT: after dropping your diamond into the crown, you may **move** 1 of your diamonds in tower 3 to any tower (4–7) **that has not yet been revealed**. If you don't have enough diamonds in tower 3 to do so, ignore this bonus.

SEER: after dropping your diamond into the crown, you may try to **guess which player** will control **tower 3**. After **tower 3** is revealed, if you are correct, drop a **second diamond** of your colour from tower 3 into the crown. If you don't have enough diamonds in tower 3 to do so, ignore this bonus.

English translation: Alexander Caves and Lucy Galbraith for The Geeky Pen. © 2027 Blue Orange Edition. Castle Pop and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. **www.blueorangegames.eu**

7+ · 2-4 · 15 MIN.

Rinat Alima
Tom Dor
Pauline Détraz

Castle Pop

Anleitung

In *Castle Pop* kämpft ihr um die Krone des Königreiches!

In jeder Runde werft ihr eure Juwelen in die verschiedenen Türme des Schlosses ein. Achtet darauf, wo die anderen ihre Juwelen einwerfen. Wer von euch nämlich die meisten Juwelen in einem Turm hat, darf 1 der eigenen Juwelen aus dem Turm in die Krone einwerfen!

Euer Ziel

Habt am Ende der Partie die meisten Juwelen eurer Farbe in der Krone.

Vorbereitung

- Legt den Spielplan in eure Mitte.
- Stellt die **Krone** und die **7 Türme** auf den Spielplan. Die Turmfelder sind von 1 bis 7 nummeriert.
- Nehmt euch jeweils die **10 Juwelen** eurer gewünschten Farbe. Legt sie auf das gleichfarbige Feld in der Ecke.

Die jüngste Person beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.



Ablauf

Eine Partie erstreckt sich über **2 Runden**.

Jede Runde besteht aus 2 Phasen: **Einwerfen** und **Enthüllen**.

1. Einwerfen

- Bist du am Zug, musst du 1 Juwel deiner Farbe in **1 der 3 zugänglichen Türme** einwerfen. Die zugänglichen Türme sind die 3 Türme, die im Uhrzeigersinn auf den Turm folgen, in den die Person vor dir ihr Juwel eingeworfen hat.
- Beginnst du die Runde mit deinem Zug, musst du dein Juwel in **Turm 1, 2 oder 3** einwerfen.

TIPP: Lege nach dem Einwerfen deines Juwels einen Finger auf diesen Turm. So erkennt die nächste Person leichter, welche 3 Türme im Augenblick zugänglich sind.

- Spielt so lange weiter, bis ihr alle eure Juwelen eingeworfen habt. Jetzt beginnt Phase 2, das **Enthüllen** der Juwelen.

WICHTIG: Überprüft die Anzahl der Juwelen in den Türmen und in der Krone erst, sobald euch die Anleitung dazu auffordert.



BEISPIEL: *Rot ist zuerst dran und wirft 1 Juwel in Turm 1 ein. Jetzt ist Blau an der Reihe und hat nur die Türme 2, 3 und 4 zur Auswahl.*

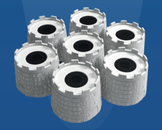
Material



1 Spielplan



40 Juwelen *(10 Juwelen pro Farbe)*



7 Türme



1 Krone



3 Ringe

2. Enthüllen

Sobald ihr **alle eure Juwelen** eingeworfen habt, hebt **Turm 1** hoch, um die Juwelen in seinem Inneren zu enthüllen und herauszufinden, wer diesen Turm **kontrolliert**. Macht dann im Uhrzeigersinn **Turm für Turm** so weiter.

- **Wer von euch die meisten Juwelen in einem Turm hat, kontrolliert diesen.** Diese Person nimmt 1 Juwel ihrer Farbe aus dem Turm und wirft es in die Krone ein.
- **Haben mehrere Personen gleich viele Juwelen in den Turm eingeworfen,** kontrolliert ihn keine davon. Stattdessen geht die Kontrolle an die Person mit der **zweithöchsten Anzahl** Juwelen über! Sie wirft dann 1 ihrer Juwelen aus dem Turm in die Krone ein. Habt ihr alle gleich viele Juwelen in den Turm eingeworfen, dann wird er von niemandem kontrolliert und niemand wirft ein Juwel in die Krone ein.

HINWEIS: Falls du in Runde 1 Turm 7 kontrollierst, beginnst du Runde 2. Damit du das nicht vergisst, stelle Turm 7 vorübergehend vor dir ab.

Sammelt nun alle auf dem Spielplan verbliebenen **Juwelen eurer jeweiligen Farbe ein** und legt sie wieder in eure Ecke. Hebt die Krone **nicht** hoch und sammelt die Juwelen in ihrem Inneren **nicht** ein. Stellt dann alle Türme (außer Turm 7) zurück auf den Spielplan.



BEISPIEL: *Zwischen **Rot** und **Blau** herrscht Gleichstand, weil beide jeweils 4 Juwelen eingeworfen haben. Da **Grün** mit 3 Juwelen die zweithöchste Anzahl eingeworfen hat, geht die Kontrolle an **Grün** über. Nun wirft **Grün** 1 eigenes Juwel in die Krone ein.*

Runde 2

Vorbereitung:

- Nehmt die Ringe aus der Schachtel, wählt **1 zufälligen Ring** aus und legt ihn auf Turm 3. Wer von euch am Ende der Runde Turm 3 kontrolliert, erhält einen **Bonus**.
- Steht **Turm 7** vor dir, stelle ihn jetzt wieder auf den Spielplan und beginne Runde 2, indem du 1 Juwel in Turm 1, 2 oder 3 einwirfst.

Runde 2 läuft gleich ab wie Runde 1, mit folgenden **2 Unterschieden**:

→ Wahrscheinlich startet ihr Runde 2 mit unterschiedlich vielen Juwelen, weil ihr in Runde 1 welche in die Krone eingeworfen habt. Wer am Zug ist und **keine Juwelen mehr** hat, muss **passen**. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

→ Wer von euch in der Enthüllungsphase **Turm 3 kontrolliert**, erhält den entsprechenden **Ringbonus**. *Siehe **Ringboni**.*

Ende der Partie

Hebt die Krone nach dem Ende von Runde 2 hoch, um die Juwelen darin zu enthüllen.

Wer von euch die **meisten Juwelen in der Krone hat, gewinnt die Partie** und besteigt mit einer juwelenbesetzten Krone den Thron von Castle Pop!

Bei einem **Gleichstand** siegt von den Beteiligten, wer in Runde 2 **Turm 7** kontrolliert hat! Falls das nicht zutrifft, teilen sich die Beteiligten den Thron und den Sieg!

BEISPIEL: ***Gelb** und **Grün** haben je 4 Juwelen in der Krone. In Runde 2 hat **Grün** Turm 7 kontrolliert und aus diesem Grund die Partie gewonnen!*



Ringboni

Kontrollierst du **Turm 3**, gewährt dir der Ring einen **Bonus**.



VERSTÄRKUNG: Wirf **1 zusätzliches Juwel** deiner Farbe aus diesem Turm in die Krone ein. Falls du dafür in diesem Turm nicht genügend Juwelen hast, ignoriere diesen Bonus.



KATAPULT: Nachdem du dein Juwel in die Krone eingeworfen hast, darfst du zusätzlich **1 deiner Juwelen aus Turm 3 in einen beliebigen Turm (4–7) einwerfen, dessen Juwelen ihr noch nicht enthüllt habt**. Falls du dafür in Turm 3 nicht genügend Juwelen hast, ignoriere diesen Bonus.



SEHER: Nachdem du dein Juwel in die Krone eingeworfen hast, darfst du **raten, wer Turm 4** kontrollieren wird. Stellt sich dann beim Enthüllen der Juwelen von Turm 4 heraus, dass du richtig geraten hast, darfst du **1 zusätzliches Juwel** deiner Farbe aus Turm 3 in die Krone einwerfen. Falls du dafür in Turm 3 nicht genügend Juwelen hast, ignoriere diesen Bonus.

Deutsche Übersetzung und Lektorat: Barbara Nobis und Anna Schiemangk für The Geeky Pen. © 2027 Blue Orange Edition. Castle Pop und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. **www.blueorangegames.eu**

7+ · 2-4 · 15 MIN.

Rinat Alima
Tom Dor
Pauline Détraz

Castle POP™

Spelregels

In Castle Pop strijd je om de kroon en de macht over het rijk!

Laat elke ronde je diamanten strategisch in de verschillende torens van het kasteel vallen. Houd goed in de gaten waar je tegenstanders hun diamanten laten vallen. De speler met de meeste diamanten in een toren mag een diamant van de eigen kleur in de kroon laten vallen!

Doel van het spel

Zorg dat jij de meeste diamanten van jouw kleur in de kroon hebt.

Voorbereiding

- Plaats het centrale bord in het midden van de tafel.
- Plaats de **kroon** en de **7 torens** op het bord. Elk torenveld is genummerd van 1 tot 7.
- Neem de **10 diamanten** van jouw kleur. Plaats ze in het veld met dezelfde kleur in de hoek van het bord.

De jongste speler begint. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.



Spelverloop

Het spel bestaat uit **2 rondes**.

Elke ronde heeft 2 fasen: **laten vallen** en **onthullen**.

1. Laten Vallen

- Als je aan de beurt bent, laat je 1 diamant van jouw kleur vallen in **een van de 3 vrije torens**. *De vrije torens zijn de 3 torens die met de klok mee volgen op de toren waarin de vorige speler een diamant liet vallen.*
- Aan het begin van beide rondes kiest de startspeler uit **toren 1, 2 en 3**.

TIP: houd nadat je een diamant in een toren hebt laten vallen je vinger op die toren. Zo ziet de volgende speler meteen welke 3 torens vrij zijn.

- Blijf om de beurt spelen totdat alle spelers hun diamanten hebben laten vallen. Daarna begint de fase **Onthullen.**

BELANGRIJK: kijk pas hoeveel diamanten er in de torens en de kroon liggen wanneer de spelregels dat aangeven.



VOORBEELD: *de **rode speler** begint en laat een diamant in toren 1 vallen. Nu is het de beurt aan de **blauwe speler**. Die kan alleen toren 2, 3 of 4 kiezen.*

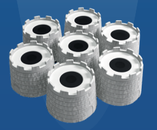
Speelmateriaal



1 centraal bord



40 diamanten *(10 diamanten per kleur)*



7 torens



1 kroon



3 ringen

2. Onthullen

Nadat alle spelers **al hun diamanten** hebben laten vallen, til je **toren 1** op om de diamanten erin te onthullen en te zien wie erover **heerst**. Onthul daarna met de klok mee **één voor één** alle torens.

- **Heb jij meer diamanten in de toren dan je tegenstanders? Dan heers jij over de toren.** Laat daarom een van jouw diamanten uit die toren in de kroon vallen.
- **Hebben meerdere spelers evenveel diamanten en daarmee de meeste diamanten in de toren?** Dan heerst geen van hen over de toren. In plaats daarvan heerst de speler met het **op één na hoogste aantal** diamanten over de toren! Deze speler laat 1 diamant in de kroon vallen. Bij een gelijkspel tussen alle spelers die diamanten in de toren hebben laten vallen, heerst niemand over de toren. Niemand laat dan een diamant in de kroon vallen.

OPMERKING: als je in ronde 1 over toren 7 heerst, ben jij de startspeler in ronde 2. Plaats toren 7 even voor je op tafel, zodat je het niet vergeet.

Ter voorbereiding op ronde 2 **verzamelt iedereen alle diamanten** van de eigen kleur die nog op het bord liggen en legt ze terug in het bijbehorende veld in de hoek van het bord. Onthul de kroon **niet** en verzamel de diamanten in de kroon **niet**. Plaats alle torens weer op hun plek, behalve toren 7.



***VOORBEELD:** **rood** en **blauw** hebben allebei 4 diamanten. Daarom heerst **groen**, de speler met het op één na hoogste aantal (3 diamanten), over de toren. Groen laat dus 1 diamant in de kroon vallen.*

Ronde 2

Voorbereiding ronde 2:

- Kies willekeurig **1 ring** en plaats die op **toren 3**. Als jij aan het einde van de ronde heerst over toren 3, krijg je een **bonus**.
- Staat **toren 7** voor je op tafel? Plaats die dan terug op het bord en begin ronde 2 door een diamant in toren 1, 2 of 3 te laten vallen.

Speel ronde 2 op dezelfde manier als ronde 1, **met deze 2 verschillen**:

→ De spelers beginnen ronde 2 waarschijnlijk met een verschillend aantal diamanten, omdat ze in ronde 1 een aantal diamanten in de kroon hebben laten vallen. Ben je aan de beurt, maar **heb je geen diamanten meer?** Dan moet je **passen** en is de volgende speler aan de beurt.

→ Als je tijdens de fase Onthullen **over toren 3 heerst** , krijg je de **ringbonus** van de ring die in dit spel wordt gebruikt. Zie **Ringbonus**.

Einde van het spel

Til na ronde 2 **de kroon op** om de diamanten erin te onthullen.

Heb jij **meer diamanten in de kroon dan je tegenstanders? Dan win je het spel** en word je gekroond tot heer en meester van Castle Pop!

Bij een gelijkspel wint de speler die in ronde 2 over **toren 7** heerst! Heerst geen van deze spelers over toren 7? Dan delen ze de overwinning!

***VOORBEELD:** **geel** en **groen** hebben allebei 4 diamanten. **Groen** heerst in ronde 2 over toren 7 en wint het spel!*



Ringbonus

De speler die heerst over **toren 3** krijgt een **bonus** van de ring.



VERSTERKING: laat **1 extra diamant** van jouw kleur uit deze toren in de kroon vallen. Heb je niet genoeg diamanten in de toren om dit te doen? Dan negeer je de bonus.



KATAPULT: nadat je een diamant in de kroon hebt laten vallen, mag je een van jouw diamanten in toren 3 **verplaatsen** naar een **nog niet onthulde toren (4-7)**. Heb je niet genoeg diamanten in toren 3 om dit te doen? Dan negeer je de bonus.



ZIENER: nadat je een diamant in de kroon hebt laten vallen, mag je **raden welke speler over toren 4 heerst**. Als je voorspelling klopt, laat je een **tweede diamant** van jouw kleur uit toren 3 in de kroon vallen. Heb je niet genoeg diamanten in toren 3 om dit te doen? Dan negeer je de bonus.

Nederlandse vertaling: Tara Altena en Marijke Van Ham voor The Geeky Pen. © 2027 Blue Orange Edition. Castle Pop en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. **www.blueorangegames.eu**