De soorten kaarten

Fun cards

Dit is het betaalmiddel van het spel. Heb je geen fun cards meer dan ben je de verliezer en is het spel afgelopen.



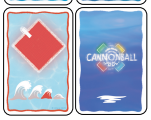
Masterpools

Deze kaarten worden centraal gelegd en dienen ter visualisering.



Pool cards

Deze kaarten worden elke ronde vernieuwd en voor je op tafel gelegd. Ze geven aan in welk zwembad je je bevindt en hoeveel schade je lijdt bij een eventuele Cannonball.



Action cards

Deze kaarten heb je in de hand. Hiermee bepaal je het spel. Je hebt de Cannon ball cards en de Influence cards, die op hun beurt ingedeeld zijn in 2 soorten: de Timeline cards en de Evade cards.

Cannonball cards

Deze worden bij een Masterpool kaart naar keuze gespeeld.

Ze bepalen hoeveel schade de Cannonball aanricht in de pools van de gekozen Master-pool kleur.



Influence cards

Deze kaarten beïnvloeden wat er gebeurt met de ge-speelde cannonball en de hierdoor opgelopen schade.

Er zijn 2 soorten Influence cards: Timeline & Evade



Timeline cards

Deze worden boven de Masterpool cards in volgorde naast elkaar gelegd. Je herkent ze aan de tijdslijn-pijl bovenaan de kaart. Ze hebben een invloed op de Cannonball (versterken, verzwakken, verplaatsen…).



Evade cards

Deze legt de speler voor zich. Ze beschermen de speler persoonlijk (verplaatsen schade, immuniteit…).

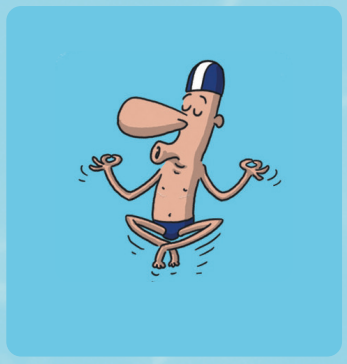
Kaarten met een bliksem logo worden onmiddelijk uitgevoerd.



CANNONBALL POOL

Een hoog-interactief en grappig spel rond het zwembad-the-ma waarin spelers hun plezier proberen te behouden terwijl elke cannonball de tafel volledig op zijn kop zet.

Zorg maar dat jij niet degene bent die kopje onder gaat.





Plaatsing van de kaarten

Voor het spel

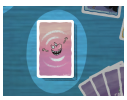
De Masterpool cards

worden naast elkaar gelegd in het midden van de tafel.



De Fun cards

worden worden gelijk verdeeld over de spelers en door elke speler duidelijk zichtbaar voor zich gelegd.



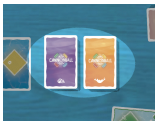
De stapel Pool cards

wordt met de rug naar boven naast de Masterpool cards gelegd.



De stapel Action cards

wordt met de rug naar boven aan de andere kant naast de Masterpool cards gelegd.



De stapel Cannonball Cards

wordt met de rug naar boven naast de Action cards gelegd

Tijdens het spel

De Pool cards

worden door elke speler duidelijk zichtbaar en leesbaar voor zich gelegd.



De Cannonball cards (oranje)

worden gespeeld op de Masterpool cards, en worden hier gedeeltelijk op gelegd. In het geval dat een kaart vraagt om meerdere pools te combineren wordt de betreffende Masterpool card erbij geschoven.



De Timeline cards (paars)

worden boven de Masterpool cards leesbaar achter elkaar gelegd.



De evade cards (blauw)

worden door elke speler duidelijk zichtbaar en



Het spelverloop

1. De hand

Elke speler start met **2 Cannonball cards + 5 Influence cards.**

2. De Pool cards

Elke speler neemt een Pool card van de stapel en legt deze lees baar voor zich.

Als alle Pool cards dezelfde kleur hebben worden nieuwe Pool cards getrokken.

3. De Action phase

a.De Cannonball

Kies 1 van de volgende acties:

- Speel een Cannonball op een Master Pool.
- Wissel max. 2 Action cards (Cannonball of Influence) voor nieuwe kaarten.

Vul daarna je hand aan.

Speel je niets? Dan gaat de beurt naar de volgende.

Action cards omwisselen mag steeds met een combinatie van Cannonball en Influence cards.

Passen alle spelers een volledige ronde? Dan is de eerstvolgende speler verplicht een Cannonball te spelen.

b.Influence

Zodra een Cannonball gespeeld wordt, mogen de andere spelers (met de klok mee) één actie kiezen:

- Speel een Timeline of Evade card.
- Wissel max. 2 Action cards in je hand voor nieuwe kaarten

Evade cards met een bliksem logo worden onmiddelijk uitgevoerd

Tijdens de Influence phase mag er geen Cannonball gespeeld worden!

Vul je hand direct aan na je actie.

De Influence phase eindigt bij de laatste speler voor de Cannonball speler.

De Cannonball speler neemt niet deel aan de Influence phase, tenzij een kaart anders bepaalt.

De acties van de Timeline cards worden instant gevisualiseerd bij de Masterpool cards.

Speel je met 3 of 4 spelers? Voeg een ronde toe aan de Influence Phase. Zo kan ook de Cannonball speler een Influence card spelen.

4. Schadebepaling

Nadat alle Action cards zijn gespeeld, worden eerst de Timeline cards in volgorde afgehandeld, daarna de resterende Evade cards. Vervolgens wordt per speler de schade bepaald.

In dit vb is de schade 4-3=1



Na de schadebepaling gaan verloren Fun cards naar de speler die de Cannonball card speelde, tenzij Evade cards anders bepalen.

Schade van de actieve speler gaat naar de pot en wordt uit het spel verwijderd, tenzij Evade cards dit wijzigen.

5. De volgende beurt

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.
Deze mag de Pool cards en/of Evade cards schudden indien hun dit wenst.

6. Het einde van het spel

Het spel eindigt als iemand geen Fun cards meer heeft. Er wordt dus niet gespeeld om te winnen, maar om niet de verliezer te zijn.

Cannonball cards

CB 6,5,4,3 (4x) CB 5,4,3,2 (5x) CB 4,3,2,1 (6x)

Timeline cards

Cannonball -3 (1x) **Cannonball +3** (1x)
Cannonball -2 (2x) **Cannonball +2** (2x)
Cannonball -1 (2x) **Cannonball +1** (2x)
Move Cannonball to the green pool (2x)
Move Cannonball to the yellow pool (2x)
Move Cannonball to the red pool (2x)
Move Cannonball to the blue pool (2x)
Move Cannonball to pool of choice (3x)
Double Cannonball. Voeg een 'pool' naar keuze toe.(2x)
Verhuist een Cannonball naar een andere (of reeds actieve) 'pool', dan vervalt de Double Cannonball.
Bij een tweede Double Cannonball wordt een derde 'pool' toegevoegd.
Swap 2 players' pools (2x)
Resolution starts here (2x)
Alle reeds geplaatste Timeline-cards voor uw beurt worden nietig verklaard en hun acties ongedaan gemaakt.

De kaarten

Evade Cards

Immunity. Jij verliest geen Fun deze ronde (2x)
It's yours now. Een speler van jouw keuze neemt jouw schade. (2x)
All mine. De schade van deze ronde komt jou toe, niet de Cannonball speler. (1x)
Payback. De Cannonball speler neemt jouw schade en betaalt deze aan de pot. (1x)
Bubblebath De Evade cards van je buren tellen niet *(1x)*
Backflip Speel als laatste een Timeline card deze ronde.(1x)
No Diving! Spelers na jou mogen geen Timeline cards spelen.(1x)
Take the hit. Kies een vriend. Deel je schade gelijk. In geval van een oneven getal neemt die de extra. (2x)
Timeout. Kies een vriend. Die speelt deze ronde niet mee. (2x)
Als een kaart Timeout ongedaan maakt, dan mag de geviseerde speler alsnog spelen.
Floater. Kies na alle Influence cards een speler. Hun Influence card telt niet mee. (1x)
Waterslide. Roteer alle Pool cards in wijzerszin.(1x)
Friends. Kies een vriend. Verdeel de Fun kaarten gelijk. In geval van een oneven getal krijg jij de extra. (1x)
Taxman. Spelers betalen jou 1 Fun card per Influence card die deze ronde gespeeld wordt. (1x)
Dit geldt ook voor reeds gespeelde kaarten.
Deal. Aan het einde van de Action fase mag de Cannonball speler jou 2 Fun cards betalen om 1 Influence card te verwijderen. (1x)
Je speelt de kaart tijdens je beurt, maar de deal vindt pas plaats nadat alle Influence cards gespeeld zijn.

Pool cards

Blauw 1 (2x)	Geel 1 (2x)	Groen 1 (2x)	Rood 1 (2x)
Blauw 2 (2x)	Geel 2 (2x)	Groen 2 (2x)	Rood 2 (2x)
Blauw 3 (2x)	Geel 3 (2x)	Groen 3 (2x)	Rood 3 (2x)
Blauw 4 (1x)	Geel 4 (1x)	Groen 4 (1x)	Rood 4 (1x)

4 Masterpool cards (Blauw, Geel, Groen, Rood)

Fun cards

Fun cards (60x)

Als 2 kaarten een conflict geven wint de laatst gespeelde kaart