

ZANDKASTELEN



zijn er maar zes zandmuren, kijk dus samen goed wanneer je ze wilt gebruiken!



coöperatief strategiespel

1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar • speelduur circa 15 minuten

Inhoud

Spelbord, spelregels, dobbelsteen, overzichtskaart, 3 golven, 6 zandmuren, 12 zandtorens (ronde kaartjes), 6 zandhoopjes, 6 schepjes, 6 emmertjes.

Doel van het spel

De spelers proberen samen drie mooie zandkastelen te bouwen voordat de golven het strand bereiken. Met zand, schepjes en emmertjes kun je aan een van de kastelen bouwen. In plaats daarvan kun je ook een zandmuur bouwen om de golven tegen te houden! Om dit samenwerkingsspel tot een succesvol einde te brengen is het belangrijk om elkaar zo veel mogelijk te helpen.

Vorbereiding

1. Leg de zandhoopjes op een stapeltje bovenop de zandhoop die op het spelbord staat afgebeeld, leg de schepjes op de schep en de emmertjes op de emmer.
2. Leg de zandmuren en de zandtorens in twee stapels naast het bord.
3. Leg de golven op hun startplek aan de linkerkant van het bord. Eén golf begint op het vakje linksboven, één in het midden en één op het Zonnespel-logo.
4. Leg de overzichtskaart naast het bord.
5. Besluit samen wie er mag beginnen.

Spelen

1. Gooi om beurten de dobbelsteen. Op de overzichtskaart zie je wat je moet doen. Als je 1 hebt gegooid, dan mag je een zandhoopje van het bord pakken. Gooi je 2, dan krijg je een schepje; bij 3 een emmertje. Leg de kaartjes voor je neer. Wanneer een stapeltje kaartjes op is, mag je *een van de andere overgebleven kaartjes pakken*. Een belangrijke regel!!!
2. ZANDTORENS EN ZANDMUREN: Een speler die 1 zandhoopje, 1 schepje en 1 emmertje heeft verzameld, mag deze set van 3 kaartjes inleveren voor 1 zandtoren of 1 zandmuur. Omdat de spelers samenwerken, mogen ze ook samen een set inleveren. Degene die aan de beurt is mag bijvoorbeeld een zandtoren bouwen als hij zelf een schepje inlevert en een andere speler een emmertje en een zandhoopje bijdraagt. De gebruikte kaartjes worden teruggelegd op het bord. Let op: je hoeft een complete set niet meteen in te leveren; je mag wachten tot je een flinke verzameling hebt en dan, op het beste moment, ineens veel torens en/of muren bouwen.
3. GOLVEN: Als je 4, 5 of 6 gooit, komt één van de golven één vakje dicht naar de kust. Je mag samen kiezen welke van de drie. Als een golf het kasteelvakje bereikt (het laatste vakje), dan spoelen de kasteeltorens die daar gebouwd waren weg! Bovendien blijft dit vakje onder water staan tot het einde van het spel (het kaartje met de golf blijft daar liggen). Je kunt daar geen kasteel meer bouwen!
4. ZANDMUREN: Om een golf tegen te houden, kun je een zandmuur bouwen op de plek vóór het kasteelvakje. De muur moet natuurlijk gebouwd worden voordat de golf op die plek aankomt. Als je de dobbelsteen hebt gegooid en je komt erachter dat het vakje overspoeld wordt, ben je te laat om alsnog een muur te bouwen. De golf is al voorbij en ligt klaar om het kasteel weg te spoelen!
5. TEGENHOUDEN VAN DE GOLF: Als een golf op een gebouwde zandmuur stuit, verliest de golf zijn kracht en verdwijnt. Wel komt er een volgende golf aan, deze begint weer op het startvakje. De zandmuur is voorgoed weggespoeld en kan niet meer worden gebruikt. In totaal

6. ZANDKASTELEN: De zandtorens worden op één van de kasteelvakjes gelegd; zo bouw je de kastelen steeds een beetje verder op. Het bovenste zandkasteel is af als er 5 torens staan, de middelste heeft maar 3 torens nodig en de onderste 4. De spelers kiezen zelf of ze aan één of meer kastelen tegelijk willen bouwen.

Einde van het spel

1. De drie zandkastelen zijn afgebouwd: Hoera! Maak allemaal een buiging en bedank elkaar voor de goede samenwerking.
2. Eén golf bereikt het kasteelvakje: Het zal nu niet meer lukken om alle drie de zandkastelen te bouwen. Het spel is nog niet afgelopen! Speel door totdat één of twee kastelen afgebouwd zijn en vier dan hoe het jullie, ondanks tegenslag, tóch is gelukt! Kun je samen bedenken hoe het de volgende keer kan lukken om alle drie de zandkastelen te bouwen?

Noot van de vertalers

We hebben gemerkt dat dit spel uitnodigt om zelf nieuwe regels te verzinnen. Bij coöperatieve spellen is dit geen probleem zolang alle spelers het met de nieuwe regels eens zijn. Veel plezier met deze extra speeldimensie!

Een spannende variant die wij graag spelen is:

- Bij 4 moet je de bovenste golf verplaatsen, bij 5 de middelste en bij 6 de onderste. Als de golf al op een kasteelvakje ligt, kies je één van de andere twee.
- Om een zandmuur te kunnen bouwen is een extra zandhoopje nodig; dus 2 zand, 1 schep en 1 emmer.
- Je krijgt 1 punt voor elke zandtoren, en elk afgebouwd kasteel levert 1 extra punt op. De maximumscore is 15 punten, maar 11 punten is al best goed!

Colofon

© 2008 Zonnespel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Sandcastles' van de Canadese firma Family Pastimes.

Originele spelregels © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsijk (Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).

Illustrator: Jim Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Zonnespel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Max de kat

1-8 spelers, vanaf 4 jaar
Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

Stop de Stropers

2-5 spelers, vanaf 8 jaar
De stropers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.

Ogen van de Jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar
Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand

LES CHÂTEAUX DE SABLE



Jeu de stratégie coopératif

1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • Durée: environ 15 min.

Contenu

Plateau de jeu, règles, dés, Carte résumé, 3 vagues, 6 murs de sable, 12 tours de sable (cartes rondes), 6 tas de sable, 6 pelles, 6 seaux.

But du jeu

Les joueurs doivent essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'atteignent la plage. A l'aide de sable, pelles et seaux, vous pouvez travailler à la construction d'un des châteaux. Au lieu de ça, il vous est aussi possible de construire une muraille de sable pour contenir les vagues. Pour mener à bien ce jeu coopératif, il est important de s'entraider le plus possible.

Préparation

1. Posez les tas de sable, les pelles et les seaux sur le plateau de jeu aux endroits indiqués.
2. Posez les murs et les tours de sable en 2 tas sur le bord du plateau.
3. Posez les vagues sur leur point de départ sur le côté gauche du plateau. Une vague démarre sur la case en haut et à gauche, une au milieu et la troisième sur la case portant le logo tournesol.
4. Posez la carte de résumé au bord du plateau.
5. Décidez ensemble qui commence.

Jouer

1. Lancez le dé chacun à son tour. Sur la carte de résumé, vous voyez ce qu'il vous est possible de faire. Le 1 vous permet de prendre un tas de sable, le 2 une pelle et le 3 un seau. Posez les cartes prises devant vous. Quand un tas de cartes est épuisé, vous pouvez aller prendre *dans un des tas restants*. Une règle importante!!
2. **TOURS ET MURS:** Un joueur qui a devant lui 1 tas de sable, 1 pelle et 1 seau peut échanger ces cartes contre un mur de sable ou une tour. Comme le jeu est coopératif, les joueurs peuvent se mettre à plusieurs pour rassembler le set complet (exemple, à votre tour, vous donnez une pelle et, un autre joueur, un tas de sable et un seau). Les cartes ainsi rendues sont remises à leur place. Attention, il n'est pas nécessaire d'échanger dès que possible, vous pouvez attendre et construire en une fois plusieurs tours ou murs.
3. **VAGUES:** Si le résultat du dé est 4, 5 ou 6, une des 3 vagues s'approche d'une case. C'est aux joueurs de décider quelle vague s'approche. Si une vague atteint la case château (la dernière case), alors, les tours construites sur cette case s'écroulent. Cette case restera, en outre, sous eau (inutilisable) pour le reste de la partie (la carte avec la vague reste dessus). Il n'est plus possible d'y construire un château!
4. **MURS DE SABLE:** Pour retenir une vague, il est possible de construire un mur de sable sur le bord, devant la case château. Le mur doit évidemment avoir été construit avant que la vague n'atteigne cette case. Si tu as lancé le dé et que tu réalises que la case va être submergée, il est trop tard pour construire un mur, la vague est déjà passée et est prête à attaquer le château!
5. **RETENIR UNE VAGUE:** Quand une vague vient s'abîmer sur un mur de sable, elle perd sa force et disparaît. Bien-sûr, une autre vague se forme mais celle-ci recommence sur sa case de départ. Le mur, quant à lui est détruit et ne peut plus être utilisé. Au total, il n'y a que 6 murs, veillez à les utiliser à bon escient!
6. **CHÂTEAUX DE SABLE:** les tours se posent sur une des cases château; ainsi les tours sont construites de plus en plus loin.

Le château du dessus est achevé si 5 tours y sont construites. Celui du milieu en a besoin de 3 et celui du dessous de 4. les joueurs décident s'ils construisent dans un ou plusieurs châteaux en même temps.

Fin du jeu

1. Les 3 châteaux sont achevés. Hourra! Congratulez-vous pour cette bonne collaboration.
2. Une vague a atteint la case château: ce ne sera plus possible d'achever la construction des 3 châteaux.
Le jeu n'est pas fini pour autant! Continuez jusqu'à avoir achevé 1 ou 2 châteaux et célébrez votre réussite malgré l'adversité. Réfléchissez ensemble à comment achever les 3 châteaux la prochaine fois.

Note du éditeur

Nous avons remarqué que ce jeu invite au développement de nouvelles règles. Pour les jeux coopératifs, cela ne pose aucun problème si tous les joueurs sont d'accord avec une règle.

Nous vous souhaitons bien du plaisir avec cette dimension de jeu supplémentaire!

Une variante à laquelle nous jouons avec plaisir est:

- Sur un 4, c'est la vague du haut qui doit être déplacée. Sur un 5, celle du milieu et sur un 6, celle du bas. Si une vague est déjà sur une case château, il faut déplacer une autre vague.
- Pour construire un mur de sable, il faut une carte "tas de sable" supplémentaire.
- Comptez 1 point pour chaque tour. Chaque château achevé rapporte 1 point supplémentaire. Le score maximal est de 15 points; un score de 11 points est déjà très bon!

Colophon

© 2008 Zonnospel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Sandcastles» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnospel) et

Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Patrick Joos (Hodin), Kortenberg, Belgique.

Dessinateur: Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Zonnospel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

Trois autres jeux coopératifs de Zonnospel / Sunny Games

Max le chat (Max de kat)

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

Oiseaux, souris et écureuils sont en route vers leur cachette mais Max Le Chat est derrière eux! Un jeu de stratégie excitant pour petits et grands.

Les Yeux de la Jungle (Ogen van de Jungle)

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération.

L'imagination des joueurs crée de nouvelles histoires à chaque partie.

Chasse aux Chasseurs (Stop de Stropers)

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

De vilains chasseurs chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.