

WAAR WOON JIJ?



coöperatief bouwspel

1 tot 8 spelers • vanaf 4 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

Wij zijn de bouwers en bouwen samen huizen van over de hele wereld. Tijdens het bouwen krijgen we te maken met aardbevingen, bosbranden, stormen en overstromingen; de natuurkrachten van aarde, lucht, water en vuur. Deze elementen kunnen de huizen beschadigen. Soms kunnen we de huizen beschermen. Raken de huizen toch beschadigd, dan kunnen we ze misschien repareren.

Het spel heeft zeven niveau's. In het eerste spel bouwen we samen drie huizen, daarna proberen we steeds een huis meer te bouwen. De grootste uitdaging is om uiteindelijk alle 9 huizen te bouwen. Maar kunnen we ze dan ook nog allemaal beschermen tegen de natuurkrachten?

Inhoud

Spelbord, spelregels, 36 huis-kaartjes (4 kaartjes per huis), 4 natuurkracht-kaartjes, 2 bescherm-kaartjes, 2 reparatie-kaartjes en 4 witte reservekaartjes.

Vorbereiding

- Kijk op het spelbord welke huizen er zijn. In wat voor huis woon jij? In welk huis zou je willen wonen?
- Kies samen drie of meer huizen die jullie samen willen gaan bouwen. In het eerste spel bouw je er drie, als dit gelukt is kun je in elk volgend spel een huis meer bouwen.
- Zoek van ieder huis dat jullie willen bouwen de 4 huis-kaartjes bij elkaar. De andere huis-kaartjes gaan terug in de doos.
- Doe de natuurkracht-, bescherm- en reparatie-kaartjes erbij en draai dan alle kaartjes om. Hussel ze goed door elkaar.
- Leg alle kaartjes ondersteboven op de buitenrand, de vakjes met de pijlen. Begin bij de 4 hoeken en verdeel de rest van de kaartjes over de 4 zijkanten. Het is niet erg als er een paar vakjes leeg blijven. Zorg ervoor dat niemand de voorkant van de kaartjes kan zien!
- Bouwen jullie 6 of meer huizen, dan blijven er kaartjes over. Maak hiervan een stapeltje en leg ze op de tekening van bouwmaterialen.
- Besluit samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden verhuisd is.

Spelen

Als je aan de beurt bent draai je twee kaartjes op de buitenrand om. Zorg dat iedereen de kaartjes goed kan zien. Je bepaalt zelf -in overleg met de andere spelers- in welke volgorde je ze gaat gebruiken. Lees hieronder wat je met de verschillende kaartjes kunt doen.



Huis-kaartje

De huizen worden gebouwd op de 9 vierkante bouwplaatsen middenop het bord. Je mag zelf de bouwplaats kiezen en de richting waarin het huis wordt gebouwd. Ligt er al een stuk van het huis, dan bouw je natuurlijk verder op die plek.



Bescherm-kaartje

Met een bescherm-kaartje kun je de huizen beschermen tegen de natuurkrachten: timmer de ramen van je huis dicht tegen de storm, blus het vuur met water, hou de overstroming tegen met zandzakken of verstevig je huis tegen de aardbevingen. Heb je een bescherm-kaartje gevonden, laat deze dan opgedraaid op de rand liggen tot jullie hem nodig hebben.



Natuurkracht-kaartje

De natuurkrachten (storm, brand, aardbeving en overstroming) kunnen de huizen tijdens het bouwen beschadigen. Heb je een natuurkracht-kaartje gedraaid, volg dan samen de pijl die op dit vakje staat (horizontaal, verticaal of diagonaal) en kijk of er huizen beschadigen. Huizen die afgebouwd zijn, zijn altijd veilig voor de natuurkrachten!



Hebben jullie een bescherm-kaartje, dan kun je die nu inzetten. Leg het natuurkracht-kaartje en het bescherm-kaartje in de doos. Alle huizen zijn beschermd tegen deze natuurkracht!

Ligt er geen bescherm-kaartje, of wil je deze bewaren, dan laat je de natuurkracht over de zes vakjes waar de pijl heen wijst gaan. Alle kaartjes van huizen in aanbouw op deze lijn worden naast het bord gelegd. Ze kunnen later met een reparatie-kaartje misschien weer terugkomen. Het natuurkracht-kaartje leg je in de doos.



Reparatie-kaartje

Met een reparatie-kaartje kun je twee huis-kaartjes, die door een natuurkracht van het bord verdwenen zijn, opnieuw bouwen. Heb je een reparatie-kaartje gevonden, laat deze dan opgedraaid op de rand liggen. Beslis samen wanneer jullie hem willen gebruiken. Gebruikte reparatie-kaartjes leg je in de doos.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren aflopen:

1. Alle huizen zijn afgebouwd: Gefeliciteerd! Jullie zijn klaar voor de volgende uitdaging. Probeer in het volgende spel een huis meer te bouwen.
2. Alle kaartjes zijn op, maar de huizen zijn niet allemaal afgebouwd. Hoeveel huizen hebben jullie kunnen bouwen? Als jullie iets op een andere manier gedaan hadden, was het dan gelukt om meer huizen af te krijgen? Probeer dit samen te bedenken en probeer het dan nog eens!

Meer uitdaging

Om het spel spannender te maken, kun je de volgende twee regels toevoegen:

1. Draai je een natuurkracht open die geen schade doet aan een huis, laat deze dan op de buitenrand liggen. Er is nu een gevarenzone: zodra er een huis-kaartje gebouwd wordt op de lijn van deze natuurkracht, vernietigt de



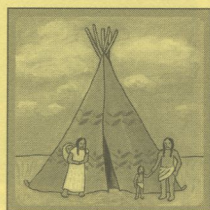
natuurkracht die meteen! Natuurlijk kun je dan nog wel een bescherm-kaartje spelen.

2. Met een reparatie-kaartje kun je maar één huis-kaartje repareren, in plaats van twee.

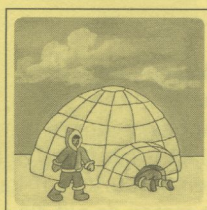
Tip

Het kan gebeuren dat de achterkant van een natuurkracht- of bescherm-kaartje herkenbaar wordt. Merk je dat het spel minder spannend wordt doordat spelers dit kaartje herkennen, vervang het dan door een reservekaartje. Hier kun je zelf een natuurkracht of bescherming op tekenen.

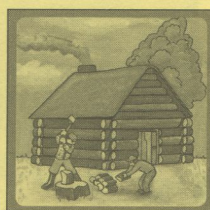
De huizen



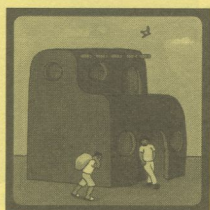
Tipi



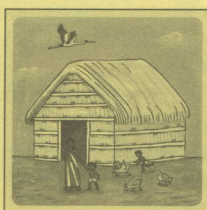
Iglo



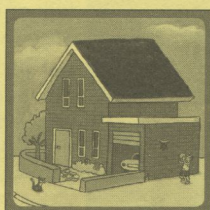
Blokhut



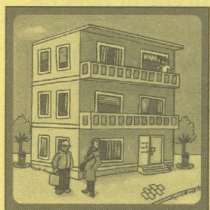
Huis van leem



Huis van riet



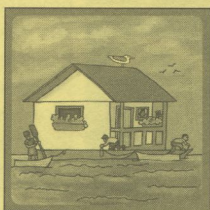
Huis van baksteen



Flat



Caravan



Woonboot

Colofon

© 2012 Zonnespel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Home Builders' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1997, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2004/2012, Steven Michiel Rijdsijk (Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustrator: Tamara Havik (www.tamarahavik.nl), Den Haag.

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Zonnespel / Sunny Games
Keizerfazan 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:

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

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Oogsttijd

2-8 spelers, vanaf 3 jaar

De moestuin staat vol met heerlijke groente. Als we elkaar helpen, zal het vast lukken om vóór de herfst alles te oogsten!

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

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.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Winter

1-12 spelers, vanaf 6 jaar

Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. 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 gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

UFO - Ruimtereizigers

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

Stop de Stropers (Jouke Korf)

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.

Antarctica (Jouke Korf)

2-5 spelers, vanaf 10 jaar

De zeehonden en pinguïns die op de zuidpool leven worden bedreigd door jagers. Bovendien smelt de ijsplaat waarop ze leven. De spelers zorgen ervoor dat de dieren veilig opgroeien.

Archipel

2-5 spelers, vanaf 11 jaar

De spelers zijn vissers in een Chinees eilandenrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

HOME BUILDERS



co-operative building game

1 to 8 players • age 4+ • duration about 15 minutes

Game overview

We are the builders and together we build houses from all over the world. While we are building them, earthquakes, storms, floods and forest fires may occur - the natural forces of earth, wind, water and fire. Sometimes we can take measures to protect the houses. If they do get damaged, maybe we can repair them.

The game has seven levels. In the first game, we build three homes. In each subsequent game we will try to build one more. Building all 9 houses is the ultimate challenge. But will we then still succeed in protecting them all against the forces of nature?

Contents

Game board, game rules, 36 home cards (4 cards for each home), 4 natural disaster cards, 2 safety measure cards, 2 repair cards and 4 blank spare cards.

Preparations

- Look at the game board to see the 9 different houses. What kind of home do you have? Which house would you like to live in?
- Choose the houses that you are going to build together. In the first game you build three, when you succeed you can build one more house in each subsequent game.
- Collect the 4 home cards for each house that you want to build. The remaining home cards are returned to the box.
- Add the natural disaster, safety measure and repair cards. Turn all the cards upside down and shuffle them thoroughly.
- Without peeking, put the cards on the rim of the game board, on the spaces with arrows. Start with the 4 corners and divide the rest between the 4 sides. It is OK if some spaces remain empty.
- When building 6 or more houses, there will be some cards left. Stack these on top of the picture with building materials.
- Decide together who will start the game, for example the player who has moved into a new home most recently.

Playing

On your turn, you expose two cards on the rim of the board, so that everybody can see them. You can play your two cards in any order. Of course you can ask for advice from the other players. Below you can read what to do with the different cards.



Home cards

The homes are built on the 9 square building sites in the middle of the game board. Both the selection of the building place and the orientation of the home are up to you. Of course, if a house is already under construction, new parts of this house are built on the same spot.



Safety measure cards

These cards can protect houses against the forces of nature: board up your windows against the storm, extinguish fire with water, build a dyke against the flood or reinforce the house to cope with the earthquake. When you have found a safety measure card, leave it face up until you need it.

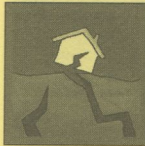


Natural disaster cards

The forces of nature (storm, fire, flood and earthquake) can damage the houses during building. When you turn up a natural disaster card, follow the arrow (horizontally, vertically or diagonally) to see which houses might be damaged. Houses that are completely built are always safe from disasters!



If you have a safety measure, you can now choose to use it. Both the disaster card and the safety measure card are put in the box.



All houses are protected against this natural disaster!



If you do not have a safety measure card, or if you want to save it for later, the disaster will travel over the six spaces that the arrow points to. All cards on this line of houses that are under construction are put next to the game board. They might be used later with a repair card. The natural disaster card is put into the game box.



Repair cards

Using a repair card, you can rebuild two home cards that are removed from the board by a natural disaster. When you have found a repair card, leave it face up on the rim. Decide together when you want to use it. Once used, the repair card is put into the box.

Game end

The game can end in two ways:

1. All houses are built: Congratulations! You are ready for the next challenge. Try to build one house more in the next game.
2. All cards are turned up, but not all houses have been completed. How many homes did you build? What could you have done to complete more? Figure this out together and then try again!

More challenge

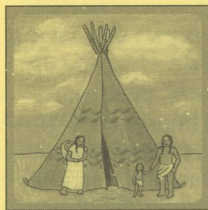
To increase excitement, you can add the two following rules:

1. When you turn up a natural disaster card that causes no damage, leave it on the rim of the board. Now there is a danger zone: as soon as a home card is built on the line of this natural disaster, the disaster will immediately destroy it! Of course you can still use a safety measure card to protect the home.
2. When using a repair card, you can only repair one home card instead of two.

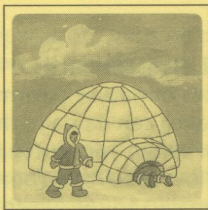
Hint

The reverse of the natural disaster or safety measure cards might become identifiable. When you notice that the game is less exciting because players recognize a card, replace it with a spare card. You can draw a natural disaster or safety measure on the front of the card.

The homes



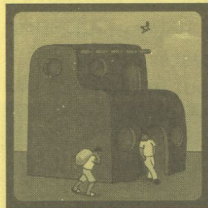
Teepee



Igloo



Loghouse



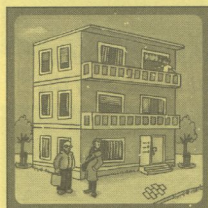
Adobe



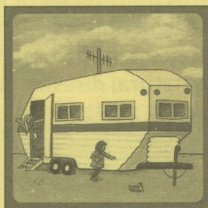
Thatch



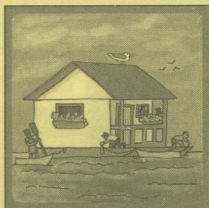
Brick house



Apartment



Trailer



Houseboat

Colophon

© 2012 Z☀nnespel/Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Home Builders' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1997, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2004/2012, Steven Michiel Rijdsdijk (Z☀nnespel) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Z☀nnespel).

Illustrator: Tamara Havik (www.tamarahavik.nl), Den Haag, Holland.

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Z☀nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

Other co-operative games by Sunny Games

Harvest Time

2-8 players, age 3+

Our garden is filled with delicious vegetables. Through co-operation, we will surely succeed in harvesting all vegetables before autumn arrives!

Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

Princess

2-4 players, age 4+

How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

UFO

2-4 players, age 8+

The players are sky travellers who are stranded on Earth. With their alien powers they can overcome the dangers. During the game, fantasy comes to life.

Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.

Secret Door

1-8 players, age 5+

We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen. A co-operative memory game.

Antarctica

2-5 players, age 10+

The seals and penguins living at the South Pole are threatened by hunters. On top of that, the ice floe on which they live is melting. The players make sure that the animals can grow up safely.

Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

Archipel - Somewhere in China

2-5 players, age 11+

The players go fishing in a Chinese archipelago. The fish are abundant, but each customer wants particular fish species! Catch the right fish before the stormy season comes up...

Winter

1-12 players, age 6+

Winter has come. Snow and ice block the roads. With the help of snow ploughs and gritters we can return home safely!

Mount Everest

2-6 players, age 7+

Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.