



6 jaar en ouder



2 tot 4



15 min

Inhoud: 4 zandkastelen bestaande uit 8 onderdelen, 4 'bouwboarden' waarop de spelers hun zandkasteel moeten bouwen, 72 opdrachtkaarten.

Doel van het spel: Als eerste je eigen zandkasteel voltooiën of degene zijn met de meeste versieringen.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler kiest een bouwboard dat hij voor zich legt, pakt de 8 onderdelen van het kasteel in de bijbehorende kleur en legt die ernaast.

De 4 golfkaarten worden apart gehouden. Er wordt een eerste stapeltje van 10 kaarten gevormd, waarin één golfkaart wordt gestoken. Met de rest van de kaarten worden 3 ongeveer even grote stapeltjes gemaakt. In elk van de 3 stapeltjes wordt een golfkaart gestoken, vervolgens worden ze op elkaar gelegd zodat ze één stapeltje vormen, waarbij het eerste stapeltje onderop moet liggen. De kaarten worden nu midden op tafel gelegd als de pot.

Daarna worden de eerste kaarten van de pot midden op tafel omgedraaid, met de plaatjes naar boven (3 kaarten als er 2 of 3 spelers zijn, 4 kaarten als er 4 spelers zijn).

Verloop van het spel:

Elke speler voert 3 handelingen uit als het zijn beurt is:

- hij kiest een van de kaarten op het midden van de tafel
- hij voert de bijbehorende opdracht uit
- hij vervangt deze opdrachtkaart door een nieuwe kaart uit de pot

Oprachten van de opdrachtkaarten:

1 - Bouwkaarten



Emmer: Als de speler deze kaart trekt, legt hij 1 onderdeel van zijn kasteel op zijn bouwboard, waarna hij de kaart uit het spel haalt en naast de pot legt.



Superbouwer: Als de speler deze kaart trekt, legt hij 2 onderdelen van zijn kasteel op zijn bouwboard, waarna hij de kaart uit het spel haalt en naast de pot legt.



Superkind: Als de speler deze kaart pakt, bewaart hij deze en legt de kaart naast zijn bouwboard. Wanneer de speler er 3 heeft verzameld, kan hij 2 onderdelen van zijn kasteel op zijn bouwboard zetten. De 3 kaarten worden vervolgens uit het spel gehaald en naast de pot gelegd.

2 - Aanvalskaarten



Baby: De speler kiest welke tegenstander hij wil aanvallen. De baby trapt tegen het kasteel en de aangevallen speler moet 1 onderdeel van zijn kasteel weghalen. Vervolgens wordt de kaart uit het spel gehaald en naast de pot gelegd.



Bal: De speler kiest welke tegenstander hij wil aanvallen. De bal beschadigt het kasteel en de aangevallen speler moet 1 onderdeel van zijn kasteel weghalen. Vervolgens wordt de kaart uit het spel gehaald en naast de pot gelegd.



Windvlaag: Met deze kaart valt de speler al zijn tegenstanders aan. De wind beschadigt de kastelen en alle spelers moeten 1 onderdeel van hun kasteel weghalen (behalve degene die de kaart heeft gepakt). Vervolgens wordt de kaart uit het spel gehaald en naast de pot gelegd.

Opmerking 1: Als een speler nog niet is begonnen met bouwen, gebeurt er niets.



Dief: Met deze kaart kan de speler een versierkaart naar keuze stelen van één van de andere spelers en deze naast zijn kasteel leggen. Vervolgens wordt de kaart uit het spel gehaald en naast de pot gelegd.

3 - Verdedigingskaarten



Grote broer: Met deze kaart verdedigt de speler zich tegen de aanval van de bal, waardoor deze geen effect heeft.



Papa: Met deze kaart verdedigt de speler zich tegen de aanval van de baby, waardoor deze geen effect heeft.

Opmerking 2: De verdedigingskaarten worden naast de bouwboarden van de spelers gelegd. Ze moeten voor iedereen zichtbaar zijn en blijven het hele spel actief.

Opmerking 3: De spelers mogen niet meer dan één verdedigingskaart hebben. Als een speler er een heeft en een nieuwe wil, moet hij eerst afstand doen van zijn bestaande verdedigingskaart.

4 - Versierkaarten

Als de speler deze kaart pakt, legt hij deze naast zijn kasteel. Let op, niet alle versierkaarten hebben dezelfde waarde!



5 - Golfkaarten



Wanneer een golfkaart wordt omgedraaid, moet(en) de speler(s) die de minste versieringen heeft (hebben) een onderdeel van zijn (hun) kasteel weghalen.

Let op: het aantal versieringen wordt geteld en niet het aantal kaarten! Als de speler nog niet is begonnen met de bouw van zijn kasteel, gebeurt er niets. De kaart wordt vervolgens midden op tafel gelegd.

Opmerking 4: Het kan gebeuren dat meerdere spelers de minste versieringen hebben. In dit geval moeten alle spelers met de minste versieringen een deel van hun kasteel weghalen.

Telkens wanneer er een golfkaart wordt omgedraaid, gaat het op dezelfde manier.

Zodra de golf voorbij is, wordt een andere kaart in het midden van de tafel gelegd en gaat het spel weer verder.

Let op: bij de vierde golf is het spel voorbij!

Wie wint?

De speler die als eerste zijn kasteel af heeft, wint.

Als de vierde golfkaart wordt omgedraaid voordat iemand zijn kasteel af heeft, is het spel afgelopen en wint de speler met de meeste versieringen! (Let op: het aantal versieringen wordt geteld, niet het aantal kaarten).

Als meerdere spelers gelijk staan, wint de speler die het verst gevorderd is met de bouw van zijn kasteel.

F Règle du jeu

Vamos a la playa !



6 ans et +



2 - 4



15 min

Contenu : 4 châteaux de sables constitués de 8 pièces, 4 « base » sur lesquelles les joueurs viendront construire leur château de sable, 72 cartes « action ».

But du jeu : Être le 1^{er} à finir son château de sable ou avoir le plus de décorations.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit une « base » qu'il place devant lui et prend les 8 parties du château de la couleur correspondante qu'il pose à côté.

Les 4 cartes vagues sont mises à l'écart. On constitue un 1^{er} paquet de 10 cartes dans lequel on place 1 carte vague. Puis avec le reste des cartes on fait 3 paquets de tailles approximativement identiques. On insère une carte vague dans chacun des 3 paquets, puis on les regroupe afin qu'ils ne forment plus qu'une pile en plaçant le 1^{er} paquet au bas de la pile. On pose cette pile au centre de la table qui constitue la pioche. On retourne, face visible, au centre de la table les premières cartes de cette pioche (3 cartes si on joue à 2 ou 3 joueurs ; 4 cartes si on joue à 4).

Déroulement du jeu :

Lors de son tour de jeu, chaque joueur effectue 3 actions :

- Il choisit une des cartes du centre de la table
- Il effectue l'action correspondante
- Il remplace cette carte par une nouvelle carte de la pioche

Action des différentes cartes :

1 - Les cartes de construction



Le seau : avec cette carte, le joueur pose 1 partie de son château sur sa base, puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



Super Constructeur : avec cette carte, le joueur pose 2 parties de son château sur sa base, puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



Super enfant : le joueur qui prend cette carte la garde et la pose à côté de sa base. Lorsqu'il en aura récupéré 3, il pourra poser 2 parties de son château sur sa base. Les 3 cartes sont ensuite défaussées à côté de la pioche.

2 - Les cartes d'attaque



Le bébé : avec cette carte, le joueur choisit l'adversaire qu'il souhaite attaquer : le bébé piétine le château, le joueur attaqué doit retirer 1 des parties de son château. Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



Le ballon : avec cette carte, le joueur choisit l'adversaire qu'il souhaite attaquer : le ballon abîme le château et le joueur attaqué doit retirer 1 des parties de son château. Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.



Le coup de vent : avec cette carte, le joueur attaque tous ses adversaires : le vent abîme les châteaux et tous les joueurs retirent 1 partie de leur château (sauf celui qui joue la carte). Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.

NB1 : Si un joueur n'a pas encore commencé à construire son château, il ne lui arrive rien.



Le voleur : avec cette carte, le joueur peut voler la carte décoration de son choix à l'un des autres joueurs et la placer à côté de son château. Puis la carte est défaussée à côté de la pioche.

3 - Les cartes de défense



Le grand frère : avec cette carte le joueur se défend de l'attaque du ballon qui n'a aucun effet sur lui.



Le papa : avec cette carte le joueur se défend de l'attaque du bébé qui n'a aucun effet sur lui.

NB2 : Les cartes défense se posent à côté des bases des joueurs. Elles doivent être visibles de tous et restent actives pendant toute la partie.

NB3 : Les joueurs ne peuvent pas posséder plus d'une carte défense. Si un joueur en possède une et qu'il souhaite en prendre une nouvelle il doit au préalable se défausser de celle qu'il avait.

4 - Les cartes de décoration

Le joueur qui prend cette carte la pose à côté de son château. Attention, toutes les cartes décoration n'ont pas la même valeur !



5 - Les cartes vagues



Lorsqu'une carte vague est retournée, le joueur(s) qui possède le moins de décoration (on compte le nombre de décoration, pas le nombre de carte), doit retirer une partie de son/leur château. Si le joueur n'a pas encore commencé à construire son château, rien ne se passe. La carte est ensuite posée au centre de la table.

NB4 : Il arrive que plusieurs joueurs aient le même nombre de décoration et qu'ils soient ceux qui en aient le moins. Dans ce cas tous retirent une partie de leur château.

Chaque fois qu'une carte vague est retournée, on procède de la même façon. Une fois la vague passée, on replace une autre carte au centre de la table et la partie reprend son cours.

Attention : lorsque la 4^{ème} arrive, la partie est finie !

Qui gagne ?

Le joueur qui finit le premier la construction de son château remporte la partie.

Dans le cas où la 4^{ème} vague arrive avant qu'un joueur n'ait fini sa construction, la partie est stoppée et le joueur ayant le plus de décorations gagne ! (Attention on compte le nombre de décoration, pas le nombre de carte).

Dans le cas d'une égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant est celui qui a le plus avancé la construction de son château.

Un jeu d'Antoine Rabreau