CABANA BOOM

NL

Leeftijd: 6-99 jaar

Aantal spelers: 1 tot 4 spelers

Inhoud: 1 speldoos, 4 startkaarten, 42 boomhutkaarten, inclusief 1 voltooide boomhut-kaart, 1 kattenpion, 3 hamerfiches


x 4


x 42


x 1


x 1


x 3

Doel van het spel: De grootste boomhut bouwen door kaarten op elkaar te leggen.

Voorbereiding van het spel:

Plaats de speldoos in het midden tussen de spelers: met de boomkant naar boven. 1

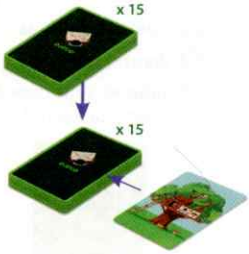

1

Leg de 4 startkaarten op elke hoek van de doos. Zet de kattenpion op het vakje van de kat.

Leg de 3 hamerfiches naast de doos met de hamer naar boven. 2


2

Zo maak je de stapel met boomhutkaarten voor het spel:



1. Schud de boomhutkaarten, behalve de voltooide boomhut-kaart.
2. Neem vervolgens 15 kaarten uit deze stapel en voeg hier de voltooide boomhut-kaart aan toe.
3. Schud deze 16 kaarten goed.
4. Leg deze stapel van 16 kaarten onder de stapel met de overige boomhutkaarten, zodat je één stapel krijgt.
5. Leg de boomhutkaarten met het plaatje naar beneden naast de doos om de stapel te vormen.

→ *Zo weet niemand waar de voltooide boomhut-kaart ligt die het spel beëindigt: soms duikt deze vroeg op, soms pas helemaal aan het einde van het spel.*

Elke speler pakt 2 kaarten van de stapel en legt ze met het plaatje naar boven voor zich neer.

NB: als je alleen speelt, pak je 3 kaarten.

Spelverloop:

De spelers overleggen wie begint en dan speelt iedereen om de beurt met de klok mee.

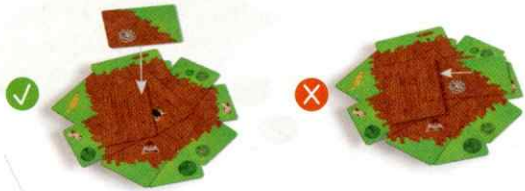
De speler die aan de beurt is, legt één van zijn kaarten op de speldoos, boven op de kaarten die er al liggen.

Regels voor kaarten neerleggen

Als een speler een kaart neerlegt, moet hij zich aan de volgende regels houden:

1. Kaarten op elkaar leggen

Een kaart moet **altijd boven op** de kaarten worden gelegd die al op de doos liggen, en mag er nooit tussen of onder worden geschoven.



2. Gras en boomhut

Als een kaart wordt neergelegd, moet het **gedeelte met gras** ervan altijd **buiten** de boomhut **uitsteken.**

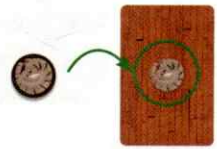
- Het is niet toegestaan om een grasgedeelte op een bestaand houtgedeelte te leggen.
- Je mag daarentegen wel planken (houtgedeelte) op het gras leggen.

3. Kleine bouwers

Je **mag een kind in de boomhut niet bedekken, ook niet gedeeltelijk.**

4. Kattenvakje

Als er een kattenvakje op de neergelegde kaart staat, moet de kattenpion onmiddellijk op dit vakje worden gezet.



Je mag een kat bedekken als er geen kattenpion op staat. Het omgekeerde mag niet.

5. 'Eekhoorn'-effect

Wanneer een speler een kaart met een eekhoorn speelt, wijst hij een andere speler aan die een kaart uit zijn spel moet wegdoen en meteen een nieuwe kaart moet pakken om deze te vervangen.

Zodra zijn beurt voorbij is, pakt de speler een nieuwe boomhutkaart, zodat hij altijd 2 kaarten voor zich heeft liggen.

Je mag een eekhoorn bedekken.

Als de boomhutkaarten vallen



➔ **Als er tijdens de beurt van een speler een of meer kaarten vallen,** draait hij een hamerfiche om naar de gatkant.

De gevallen kaarten worden dan opzijgelegd.



➔ **Als de kattenpion ook valt, moet deze worden teruggeplaatst:**

- of onmiddellijk in de boomhut, als daar een kattenvakje beschikbaar is,
- of later, wanneer een nieuwe kaart met een kattenvakje wordt neergelegd.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zo win je het spel

Het spel is gewonnen zodra de voltooide boomhut-kaart verschijnt!

Afhankelijk van het aantal overgebleven hamerfiches krijgen de spelers de volgende titel:

Overgebleven hamers	Titel
1 hamer	➔ Bravo! Jullie zijn sterke, **slimme bouwers**!
2 hamers	➔ Goed werk! Jullie zijn geweldige **meesterbouwers**!
3 hamers	➔ Uitstekend! Jullie zijn de **ultieme bouwopzichters**!

Spel verloren

Als alle hamerfiches zijn gebruikt, stort de boomhut in en is het spel verloren.

Dan zit er niets anders op dan opnieuw te beginnen met bouwen!

Variant

Om het spel moeilijker te maken, kun je een van de volgende twee varianten toevoegen:



Pas op voor de honden! ➔ Rondom de boomhut mogen nooit meer dan drie honden tegelijk zichtbaar of gedeeltelijk zichtbaar zijn.



Blijf van de struiken af! ➔ De struiken mogen nooit bedekt zijn.

Een spel van Jérémy Ducret en Romaric Galonnier