



Sommen bouwen

MET BAS DE BEVER

- Voor 2 tot 5 spelers
- Vanaf 6 jaar
- Duur van een spelletje:
ongeveer 20 minuten
- Inhoud van de doos:
88 kaarten

20 'dakkaarten' met rode achterkant
en 68 'vriendenkaarten' met groene
achterkant, waaronder 4 jokers.

Doel van het spel

Bas de bever houdt met zijn vriendjes een grote bouwwedstrijd. Wie kan de meeste huizen afwerken?



Vorbereiding

- Elke speler krijgt 6 vriendenkaarten en 1 of 2 dakkaarten.
- Leg de overblijvende vrienden- en dakkaarten in 2 stapeltjes op de tafel, met de voorkant naar beneden.

Vriendenkaart



Dakkaart

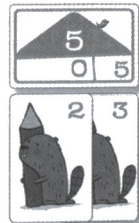


Verloop van het spel

Elke speler legt zijn dakkaart(en) voor zich op de tafel. De voorkant moet zichtbaar zijn. Dat zijn de daken van de toekomstige huizen.

De jongste speler mag beginnen. Hij kiest een dak uit dat hijzelf of een andere speler heeft gelegd en legt daar 2 vriendenkaarten onder. De som van die 2 kaarten moet gelijk zijn aan de waarde van de dakkaart. Een voorbeeld: kaarten met een 2 en een 3 erop kunnen onder een dakkaart met een waarde van 5 gelegd worden. Want 2 en 3 zijn samen 5. Zij zijn

dus vriendjes. Ziezo! De eerste verdieping van het huis is klaar!



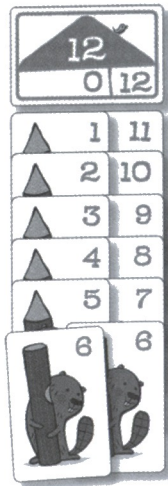
Nadat de speler 2 vriendenkaarten afgelegd heeft, moet hij er 2 nieuwe van de stapel pakken. Elke speler moet namelijk altijd 6 kaarten hebben. Nu is het de beurt aan de speler links van de eerste speler.

Opgelet: elke speler mag slechts één verdieping per beurt bouwen.

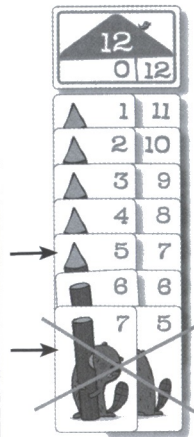
Soms gebeurt het dat een speler geen 2 vriendenkaarten onder een dak kan leggen. Dan mag hij 1 kaart vervangen. Die legt hij onder de stapel vriendenkaarten. Om die kaart te vervangen, neemt hij de bovenste vriendenkaart van de stapel. Als hij hiermee wel een verdieping kan bouwen, mag hij dat meteen doen. Dan mag hij ook nog eens twee nieuwe vriendenkaarten pakken. Als hij nog steeds geen verdieping kan bouwen met de nieuwe kaart, moet hij wachten

tot de volgende beurt. Een speler kan ook een jokerkaart gebruiken om een verdieping te bouwen. Meer uitleg daarover bij het stukje *De jokers*.

Tijdens het spel moet elke speler de verdiepingen rangschikken van het huis (of de huizen) waarvan hij de dakkaart op tafel legde. Dat moet gebeuren in opklimmende volgorde. We nemen het huis met de waarde 12 als voorbeeld. De verdiepingen moeten als volgt op elkaar gebouwd worden: 1 + 11 liggen onder het dak. Daaronder komen 2 en 10, 3 en 9, 4 en 8 enzovoort. Tot de speler bij 6 + 6 komt.



Zo zien de spelers ook gemakkelijker welke vriendenkaarten nog ontbreken om het huis af te maken.



Opgelet!

Er mogen nooit twee dezelfde vriendenpaartjes onder hetzelfde dak liggen. Bijvoorbeeld: als onder een dak met de waarde 12 al de kaarten 5 en 7 liggen, mag niemand nog de kaarten 7 en 5 onder het dak leggen.

Om te vermijden dat de huizen te veel plaats innemen, kun je de vriendenpaartjes op elkaar leggen zoals bij het voorbeeld. De speler die de laatste verdieping van een huis kan bouwen, roept 'HUIS!'. Hij wordt dan meteen eigenaar van dat huis. Hij mag het dak eraf halen en het bij zich houden, met de voorkant naar beneden. (Op het einde van het spel tellen alle spelers hun punten aan de hand van de gewonnen dakkaarten.) De vriendenkaarten van het huis legt hij onder de stapel. Dan trekt hij een nieuwe dakkaart en legt die op de tafel. Hij mag ook weer twee vriendenkaarten trekken.

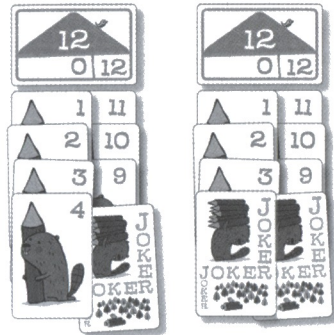
Het spel gaat dus gewoon door.

Het kan gebeuren dat een speler een huis afmaakt, maar dat niet opmerkt. Als zijn beurt voorbij is, kan een van de volgende spelers 'HUIS!' roepen. Hij wordt dan eigenaar van het huis. Hij neemt het dak eraf en legt de vriendenkaarten onder de stapel. Daarna mag hij een nieuw dak en twee nieuwe vriendenkaarten trekken.

De jokers

De spelers kunnen jokers gebruiken tijdens het hele spel. De enige voorwaarde is dat ze luidop zeggen welke waarde de

joker heeft. Om een verdieping in huis 12 te bouwen, zegt een speler bijvoorbeeld: 'Ik leg een 4 en een joker die een 8 waard is.' Of nog: 'Ik leg een joker die een 4 waard is en een joker die een 8 waard is.'



Wanneer een speler geen vriendenpaartje kan vormen, mag hij een van zijn kaarten ruilen voor een joker die op tafel ligt. Maar dan moet hij wel een kaart met dezelfde waarde als de joker in de plaats leggen. Als de speler met die joker een nieuw vriendenpaar kan maken, kan hij door spelen. Indien niet, dan moet hij wachten tot de volgende beurt.

De dakkaart met waarde 1

Dit is een gelukskaart! Dit huis is namelijk al helemaal klaar! Want behalve $0 + 1$ of $1 + 0$ bestaat er geen enkele som met 1 als uitkomst. De speler die deze kaart

krijgt of trekt, hoeft ze niet op tafel te leggen. Hij houdt ze bij zich, zonder ze te laten zien. Hij zal eigenaar blijven van huis 1 tot het einde van het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer 5 huizen helemaal af zijn. De speler met de meeste huizen heeft gewonnen. Bij gelijkspel wint de speler die het huis met de hoogste waarde bezit.

Het spel moeilijker maken

- Verhoog het aantal huizen dat moet afgemaakt worden voor

het spel eindigt.

- Oudere spelers kunnen de waarde van hun huizen optellen aan het einde van het spel. Zo kunnen ze hun strategie aanpassen: niet alleen proberen ze om zo veel mogelijk huizen te bouwen, maar ook om eigenaar te worden van de huizen met de hoogste waarde!

***Tip:** Als de spelers nog maar net leren rekenen, is toezicht van een volwassene aangewezen. Anders worden verkeerde sommen niet verbeterd en dreigen de spelers ze foutief te onthouden.*

Sommen bouwen met Bas de bever

Concept: Brigitte Wagnie

Vertaling: Ria De Rycke

Illustraties: Annette Welkenhuyzen

Vormgeving: Charlotte Jansen,

Katrijn De Vleeschouwer

© Altiora Averbode nv 2011

ISBN 978-90-317-3208-1

D/2011/39/60

88 kaarten

Doelgroep: vanaf 6 jaar

www.averbode.be

averbode