

# ZANDKASTELEN



## Kenmerken

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.

## Voorbereiding

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!!!
- ZANDTORENS EN ZANDMUREN: Een speler die 1 zandhoopje, 1 schepje en 1 emmertje heeft verzameld, mag deze set van 3 kaartjes inleveren voor 1 zandtoeren of 1 zandmuur. Omdat de spelers samenwerken, mogen ze ook samen een set inleveren. Degene die aan de beurt is mag bijvoorbeeld een zandtoeren 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.
  - GOLVEN: Als je 4, 5 of 6 gooit, komt één van de golven één vakje dichterbij 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!
  - 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!
  - 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 zijn er maar zes zandmuren, kijk dus samen goed wanneer je ze wilt gebruiken!

- 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

- De drie zandkastelen zijn afgebouwd: Hoera! Maak allemaal een buiging en bedank elkaar voor de goede samenwerking.
- 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, toch 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 zandtoeren, en elk afgebouwd kasteel levert 1 extra punt op. De maximumscore is 15 punten, maar 11 punten is al best goed!

## Colofon

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

Vormgeving Nederlandse versie: Jeroen van Dijk (2DSign).

Productie: Nederlandse Spellen Fabriek.

Originele spelregels © 1991, Jim Deacove

Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsijk (Z<sup>☀</sup>nnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames)

*De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:*

Z<sup>☀</sup>nnespel

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

072-5747825 (072-kristal)

info@zonnospel.nl

**www.zonnospel.nl**

*Scholen, zorginstellingen en therapeuten kunnen voor informatie, workshops en inkoop terecht bij:*

Earthgames

Burggraaf 28

7371 CX Loenen

055-5050152

info@earthgames.nl

**www.earthgames.nl**

Twee andere coöperatieve spellen van Z<sup>☀</sup>nnespel:

**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! Plezier voor jong en oud.

**Ogen van de jungle** (1-12 spelers, vanaf 8 jaar)

Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Met hun fantasie creëren de spelers samen een verhaal.