



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

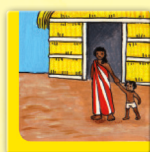
Spelbord, spelregels, 36 huis-kaartjes (4 kaartjes per huis), 4 natuurkracht-kaartjes, 2 bescherm-kaartjes, 2 reparatie-kaartjes en 4 witte reservekaartjes.

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. Hiermee vul je tijdens het spel steeds de lege gaten op de rand van het bord, totdat de stapel op is.
- 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 gevarezone: 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.

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

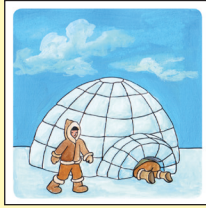
Tip

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

© 2016 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 Rijdsdijk (Sunny Games) 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:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.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 Sunny Games

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

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.



BAUMEISTER

ein kooperatives Aufbauspiel

für 1 - 8 Spieler • ab 4 Jahre • Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielüberblick

Wir sind Baumeister und zusammen bauen wir Häuser aus der ganzen Welt. Während wir bauen, können die Kräfte der Natur wirken und es können Erdbeben, Stürme, Wasserfluten und Waldbrände unsere Häuser heimsuchen. Manchmal gelingt es uns mit geeigneten Aktionen unsere Häuser davor zu schützen. Und sind sie beschädigt, können wir sie vielleicht wieder gemeinsam reparieren. Das Spiel hat sieben Schwierigkeitsstufen. Im ersten Spiel werden wir drei Häuser bauen. In den folgenden Spielen werden wir versuchen eins mehr zu bauen. Neun Häuser zu bauen ist die ultimative Herausforderung! Aber schaffen wir es, sie alle vor den Naturkräften zu schützen?

Spielinhalt

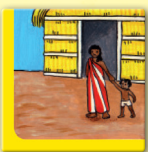
Spielbrett, Spielregeln, 36 Hauskarten (4 Karten für jedes Haus), 4 Karten mit Naturkräften, 2 Karten mit Schutzmaßnahmen, 2 Reparaturkarten und 4 leere Reservekarten.

Vorbereitung

- Seht euch das Spielfeld an und achtet auf die neun verschiedenen Häuser. Welches Haus hast du? In welchem Haus würdest du gern wohnen?
- Wählt die Häuser, die ihr gemeinsam bauen wollt. Im ersten Spiel werdet ihr drei Häuser bauen. Seid ihr erfolgreich, könnt ihr im nächsten Spiel ein weiteres Haus bauen.
- Nehmt die 4 Hauskarten für jedes Haus, welches ihr bauen wollt und belasst die restlichen Hauskarten in der Schachtel.
- Dann nehmt ihr die Karten mit den Naturkräften, die Karten mit Schutzmaßnahmen und die Reparaturkarten, legt sie verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut durch.
- Ohne nachzusehen, legt ihr die Karten verdeckt auf die Flächen mit den Pfeilen am Rand des Spielbretts. Beginnt dabei in den 4 Ecken und teilt den Rest auf die 4 Seiten auf. Es ist in Ordnung, wenn einige Flächen leer bleiben.
- Baut ihr 6 oder mehr Häuser, bleiben einige Karten übrig. Legt diese auf die Bilder mit dem Baumaterial. Diese Karten werden während das Spiel auf leere Flächen am Rand des Spielbretts gelegt, bis der Stapel leer ist.
- Entscheidet zusammen, wer das Spiel beginnt, vielleicht derjenige, welcher als letzter ein neues Haus bezogen hat.

Spielverlauf

Derjenige, der am Zug ist, deckt zwei Karten vom Spielfeldrand auf, so dass jeder sie sehen kann. Die Karten können nun in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Dazu kann natürlich Rat von den Mitspielern eingeholt werden. Im Folgenden erfahrt ihr, was mit den einzelnen Karten gemacht werden soll.



Hauskarten

Die Häuser werden auf den 9 quadratischen Bauflächen in der Mitte des Spielfeldes gebaut. Auf welche Baufläche und in welche Richtung ihr das Haus baut, könnt ihr frei entscheiden. Hat der Bau für ein Haus begonnen, werden neue Teile für das Haus natürlich nur noch auf dieser Fläche verbaut.



Karten mit Schutzmaßnahmen

Diese Karten können eure Häuser vor den Naturkräften schützen: vernagelt eure Fenster gegen den Sturm, löscht mit Wasser das Feuer, baut einen Damm gegen die Flut oder verstärkt das Haus, um es erdbebensicher zu machen. Habt ihr eine Schutzkarte gefunden, lasst sie offen liegen, solange ihr sie benötigt.



Karten mit Naturkräften

Die Naturkräfte (Sturm, Feuer, Wasserflut und Erdbeben) können eure Häuser während des Baus zerstören. Deckt ihr eine Karte auf, folgt dem Pfeil (horizontal, vertikal oder diagonal), um die Häuser zu finden die möglicherweise beschädigt werden. Häuser, die vollständig aufgebaut sind, sind vor den Naturkräften geschützt!



Habt ihr eine Karte mit einer Schutzmaßnahme, könnt ihr sie jetzt einsetzen. Beide Karten, die mit der Schutzmaßnahme und die mit der Naturkraft, werden dazu zurück in die Schachtel gelegt. Alle Häuser sind so vor der Naturkraft geschützt.



Habt ihr keine Schutzkarte oder ihr wollt sie erst später einsetzen, wandert die Katastrophe über alle 6 Felder auf die der Pfeil zeigt. Alle Karten der Häuser in dieser Reihe, an denen gerade gebaut wird, werden neben das Spielbrett gelegt. Sie können später mit einer Reparaturkarte genutzt werden. Die Naturkraftkarte wird zurück in die Schachtel gelegt.



Reparaturkarten

Mit einer Reparaturkarte, könnt ihr zwei Hauskarten wieder nutzen, die durch eine Naturkatastrophe vom Spielbrett entfernt wurden. Habt ihr eine Reparaturkarte gefunden, lasst sie offen am Spielfeldrand liegen, solange ihr sie benötigt. Entscheidet gemeinsam, wann ihr sie nutzen wollt. Ist sie einmal benutzt, legt ihr sie zurück in die Schachtel.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Wegen beendet werden:

1. Alle Häuser wurden aufgebaut. Glückwunsch! Ihr seid bereit für die nächste Herausforderung. Versucht im nächsten Spiel ein weiteres Haus zu bauen.
2. Alle Karten wurden aufgedeckt, aber nicht alle Häuser konnten gebaut werden. Wie viele Häuser sind vollständig gebaut? Was hättet ihr tun können, um mehr Häuser zu bauen? Versucht es gemeinsam herauszufinden und probiert es nochmal!

Größere Herausforderungen

Um die Spannung zu erhöhen, könnt ihr folgende Regeln hinzufügen:

1. Deckt ihr eine Naturkraft auf, die keine Zerstörung verursacht, lasst sie auf dem Spielfeldrand liegen. Nun habt ihr eine Gefahrenzone und sobald ihr ein Hauskarte auf dieser Reihe bauen wollt, wird es sofort von der



Naturkatastrophe zerstört! Ihr könnt natürlich eine Schutzkarte einsetzen und die Häuser schützen.
2. Benutzt ihr eine Reparaturkarte, könnt ihr nur eine Hauskarte reparieren anstelle von zwei.

Hinweis

Möglicherweise werden über die Kartenrückseite die Karten mit Naturkräften oder die Karten mit Schutzmaßnahmen erkennbar. Wenn ihr also merkt das, das Spiel dadurch an Spannung verliert, ersetzt die erkennbaren Karten durch die leeren Ersatzkarten. Wenn ihr wollt, malt auf die Vorderseite der Karte eine mögliche Naturkatastrophe oder eine Schutzmaßnahme.

Die Häuser



Tipi



Iglu



Blockhütte



Lehmhaus



Strohhaus



Backsteinhaus



Wohnung



Wohnwagen



Hausboot

Einige weitere kooperative Spiele von Sunny Games

Ernte-Zeit

2-8 Spieler, Alter 3+

Unser Garten ist gefüllt mit leckerem Gemüse. Durch gute Zusammenarbeit werden wir es schaffen alle Früchte zu ernten bevor der Herbst angekommen ist.

Prinzessin

2-4 Spieler, Alter 4+

Wie können wir die zu 100 Jahren Schlaf verzauberte Prinzessin befreien? Mit viel Phantasie können die Spieler es gemeinsam schaffen.

Max der Kater

1-8 Spieler, Alter 4+

Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

Die Geheime Tür

1-8 Spieler, Alter 5+

Wir versuchen herauszufinden welche Gegenstände hinter einer geheimen Tür versteckt sind. Sonst werden sie gestohlen. Ein kooperatives Gedächtnisspiel.

Sandburgen

1-8 Spieler, Alter 5+

Am Strand bauen wir Sandburgen! Ein spannendes Strategiespiel welches dazu einlädt, verschiedene Spielvarianten auszuprobieren.

Winter

1-12 Spieler, Alter 6+

Der Winter hat begonnen. Schnee und Eis blockieren die Straßen. Mit der Hilfe von Schneepflügen und Streuwagen können wir sicher nach Hause kommen!

Mount Everest

2-6 Spieler, Alter 7+

Bildet ein Bergsteigerteam und besteigt zusammen den Gipfel! Ein gutes Team kann alle Hindernisse bezwingen. Ein spannendes Abenteuerspiel.

Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+

Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.

UFO

2-4 Spieler, Alter 8+

Die Spieler sind Raumfahrer, die auf der Erde gestrandet sind. Mit ihren außerirdischen Kräften können sie den Gefahren trotzten. Phantasie ist im Spiel ein entscheidendes Element.

Fangt die Wilderer

2-5 Spieler, Alter 8+

Die Wilderer versuchen Enten, Wildscheine und Hirsche zu fangen. Wir, die Förster versuchen das zu verhindern. Wir müssen sie stoppen bevor sie ein Tier fangen können. Ein spannendes Strategiespiel.

Antarctica

2-5 Spieler, Alter 10+

Die Robben und Pinguine leben am Südpol und werden von Jägern bedroht. Obendrein schmilzt die Eisscholle, auf der die Tiere leben. Die Spieler geben darauf Acht, dass die Tiere sicher aufwachsen können.

Archipel

2-5 Spieler, Alter 11+

Die Spieler sind Fischer in einem chinesischen Inselreich. Es gibt genug Fische, aber die Kunden sind wählerisch! Fang die richtigen Fische, bevor das Wetter umschlägt...

Impressum

© 2016 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Home Builders' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1997, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2004/2012, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzer: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland. www.olduvai.eu

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

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

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Herausgeber:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Die Niederlande

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu



LES BATISSEURS

jeu coopératif pour bâtisseurs

1 à 8 joueurs • à partir de 4 ans • durée: environ 15 min.

Descriptif

Nous sommes des bâtisseurs, et ensemble, construisons des maisons de tous les pays du monde. Mais, durant les chantiers, des tremblements de terre, tempêtes, inondations, et autres incendies de forêts peuvent survenir. Ce sont les forces naturelles de la terre, du vent, de l'eau et du feu.

Nous pourrions parfois prendre les mesures nécessaires pour les protéger. Et si elles ont subi des dommages, nous pourrions peut-être les réparer.

Il y a sept niveaux de jeu. Au premier niveau, nous construisons trois maisons. Puis à chaque niveau supérieur, nous essaierons d'en ajouter une. Construire neuf maisons est le plus grand défi. Parviendrons nous encore à les protéger des forces de la nature?

Contenu

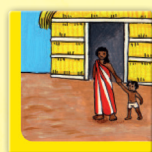
Plateau, règles, 36 cartes "maison" (4 pour chaque), 4 cartes "catastrophe naturelle", 2 cartes "mesures de sécurité", 2 cartes "réparation", et 4 cartes blanches en réserve.

Préparation

- Regardez le plateau, vous y voyez 9 maisons différentes. Dans quelle sorte de maison habitez-vous? Dans laquelle aimeriez-vous vivre?
- Choisissez les maisons que vous allez construire ensemble. La première fois, vous en choisissez trois, et à chaque partie gagnée, vous pouvez en ajouter une pour la partie suivante.
- Prenez les 4 cartes de chacune des maisons que vous allez bâtir. Les cartes restantes retournent dans la boîte.
- Ajoutez les cartes "catastrophe naturelle", "mesures de sécurité" et "réparation". Retournez toutes les cartes, et mélangez-les soigneusement.
- Sans les regarder, disposez les sur les bords du plateau, sur les cases marquées d'une flèche. Commencez par les quatre coins et répartissez le reste sur les quatre côtés. Il est normal que certaines cases restent vides.
- Lorsque vous construirez six maisons ou plus, il y aura des cartes en trop. Empilez-les en haut de l'image représentant des matériaux de construction. Ces cartes sont placées chaque fois dans cases vides sur les bords du plateau, jusqu'à la pile est vide.
- Décidez qui commencera. Par exemple le dernier qui a emménagé dans une nouvelle maison.

Comment jouer

A votre tour, retournez deux des cartes placées sur le pourtour du plateau, de sorte à ce que tous puissent les voir. Vous pouvez jouer ces cartes dans n'importe quel ordre. Vous pouvez bien sûr demander l'avis des autres joueurs. Ci-dessous, comment utiliser les cartes.



Cartes "maison"

Les maisons sont bâties sur les neuf lots carrés au milieu du plateau. A vous de choisir sur lequel vous batirez la maison, ainsi que l'orientation de celle-ci. Evidemment, si une maison est déjà en construction, les nouveaux éléments iront sur le même lot.



Cartes "mesures de sécurité"

Ces cartes peuvent protéger vos maisons des forces de la nature: calfeutrer vos fenêtres avec des planches contre la tempête, éteindre un feu avec de l'eau, construire une digue contre les inondations, ou renforcer la maison pour faire face aux tremblements de terre. Lorsque vous trouvez une carte "mesure de sécurité", laissez-la sur place, visible, jusqu'à ce que vous en ayez besoin.



Cartes "catastrophes naturelles"

Les forces de la nature (tempête, feu, inondation, tremblement de terre) peuvent endommager les maisons lors de leur construction. Quand vous retournez une carte "catastrophe naturelle", suivez la flèche (horizontale, verticale ou diagonale) pour voir quelles maisons pourront être endommagées. Les maisons terminées sont définitivement hors de danger.



Si une carte "mesures de sécurité" a déjà été retournée, vous pouvez alors choisir de l'utiliser. Les deux cartes "catastrophe" et "sécurité" sont alors remises dans la boîte. Toutes les maisons sont dorénavant protégées contre cette catastrophe.

Si vous n'avez pas de carte "sécurité" disponible, ou si vous souhaitez la garder en réserve, la catastrophe traversera les six cases vers lesquelles pointe la flèche. Toutes les cartes des maisons en construction placées sur cette ligne sont retirées et placées à côté du plateau. Elles pourront peut-être être réutilisées plus tard grâce à une carte "réparation". La carte "catastrophe" est remise dans la boîte.



Cartes "réparation"

L'utilisation d'une carte "réparation" vous permet de récupérer deux cartes "maison" retirées suite à une "catastrophe". Lorsque vous trouvez une carte "réparation", laissez-la en place, visible, sur le bord du plateau. Vous déciderez ensemble quand l'utiliser. Une fois utilisée, la carte "réparation" retourne dans la boîte.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons:

1. Toutes les maisons sont terminées. Félicitations, vous êtes prêts pour le défi suivant. Essayez maintenant avec une maison de plus.
2. Toutes les cartes sont retournées, mais les maisons ne sont pas toutes terminées. Combien en avez-vous construites? Comment auriez-vous pu faire mieux? Réfléchissez ensemble à la solution et essayez de nouveau!

Plus de défis

Pour corser le jeu, vous pouvez ajouter les 2 règles suivantes:

1. Quand vous retournez une catastrophe et qu'elle ne provoque pas de dommages, laissez-la au bord du plateau. Il y a maintenant une zone de danger: dès qu'une carte "maison" est posée sur la ligne de cette catastrophe, elle



est immédiatement détruite. Vous pouvez bien sûr encore utiliser une carte "mesure de sécurité" pour protéger cette maison.

2. Avec une carte "réparation" vous ne pouvez récupérer qu'une carte maison au lieu de deux.

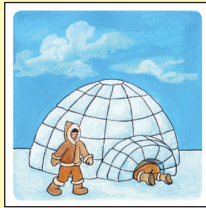
Conseil

L'envers de certaines des cartes "sécurité" et "catastrophe" peut, à la longue, devenir identifiable. Si vous remarquez que le jeu devient moins intéressant à cause de cela, vous pouvez remplacer ces cartes par celles qui sont en réserve. A vous d'y dessiner sur l'endroit une catastrophe ou une mesure de sécurité.

Les maisons



Tipi



Iglou



Maison de rondins



Maison Adobe



Chaumière



Maison de briques



Appartement



Caravane



Péniche

Colophon

© 2016 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Home Builders» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1997, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2004/2012, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France. www.jeux-de-traverse.com

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

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

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

Quelques autres jeux coopératifs de Sunny Games

Le Temps des Récoltes

2-8 joueurs, à partir de 3 ans

Notre jardin regorge de magnifiques légumes. En coopérant, nous parviendrons certainement à tous les récolter avant l'arrivée de l'automne!

La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans

Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

Tempête de Neige

1-12 joueurs, à partir de 6 ans

Voici venu l'hiver. Neige et verglas bloquent les routes. À l'aide de chasse-neige et de saleuses, nous pourrions rentrer chez nous en toute sécurité!

Mount Everest

2-6 joueurs, à partir de 7 ans

Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

UFO

2-4 joueurs, à partir de 8 ans

Les joueurs sont des voyageurs interstellaires, qui se retrouvent bloqués sur la Terre. Grâce à leurs pouvoirs extraterrestres, ils pourront surmonter les dangers. Durant la partie, science-fiction et vie réelle s'entremêleront.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

Antarctica

2-5 joueurs, à partir de 10 ans

Au pôle sud, phoques et pingouins sont menacés par les chasseurs, et aussi par la fonte de la banquise sur laquelle ils vivent. Les joueurs devront s'assurer que les animaux puissent grandir en toute sécurité.

Archipel

2-5 joueurs, à partir de 11 ans

Les joueurs vont pêcher dans un archipel Chinois. Le poisson est abondant, mais chaque client a des demandes spécifiques. Il nous faudra attraper les bons poissons, avant que la saison des tempêtes ne survienne...



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

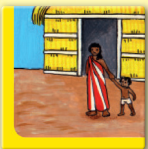
Game board, game rules, 36 home cards (4 cards for each home), 4 natural disaster cards, 2 safety measure cards, 2 repair cards and 4 blank spare cards.

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. Use these cards during the game to fill the empty spaces on the rim of the game board, until the stack is empty.
- 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.



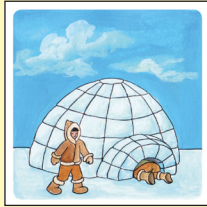
Hint

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

© 2016 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 (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).

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

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

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

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!

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Archipel

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...